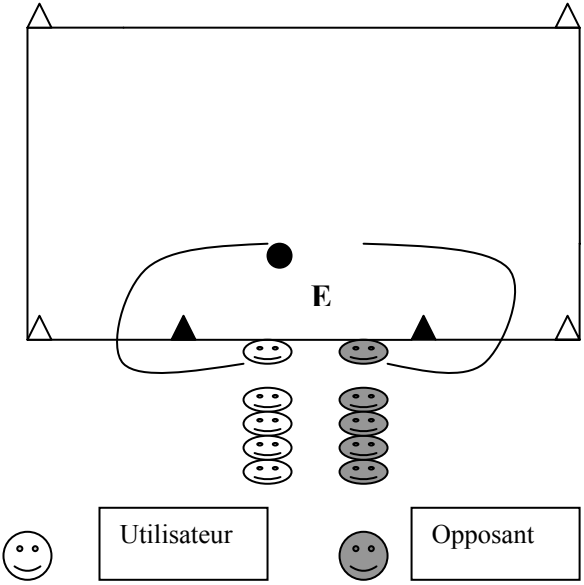


FICHE 6

<p>Objectif dominant : Situation référence du niveau 1</p>	<p>Objectif spécifique : Contact, avancer, marquer</p>
<p>Logistique nécessaire : plots</p>	<p>Nom : Le 1 contre 1</p>
<p>Placement de départ : terrain 5x10m</p> 	<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : Faire le tour du plot Recevoir le ballon de l'éducateur • opposants : Faire le tour du plot Respect des droits et devoirs du joueur <p>Lancement de jeu : Les enfants sont placés en colonne sur le côté. « PRET-JEU » : les premiers de chaque ligne font le tour de leur plot respectif. L'éducateur passe le ballon à l'utilisateur de différentes manières pour favoriser l'attaquant ou l'opposant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à terre ou en l'air pour mettre en difficulté l'utilisateur - main- main pour le faciliter <p>Comportements attendus par l'éducateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • utilisateurs : avance pour marquer • opposants : bloquer son adversaire le faire tomber et engager tout son corps dans la lutte
<p>But du jeu : Marquer et empêcher de marquer.</p>	
<p>Animation de l'éducateur : Rien de particulier pour cette situation, mais il est très important de valoriser les réussites en attaque ou en défense. Il faut inciter les enfants à avancer pour marquer ou empêcher de marquer grâce au lancement de jeu. Cette situation est la meilleure pour évaluer si les problèmes affectifs liés aux contacts sont résolus.</p>	
<p>Variantes : la distance entre les plots pour favoriser l'avancée d'un des 2 joueurs. Faire évoluer la situation en 1+1 contre 1 (le +1 est un deuxième utilisateur) puis en 1+1 contre 1+1 pour atteindre le début de la coopération.</p>	