
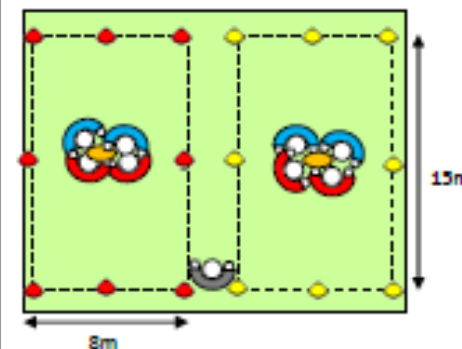


ECHAUFFEMENT : PARCOURS DE MOTRICITE / MANIPULATION (15min)	
<p>Objectifs : Améliorer l'adresse, l'habileté des enfants dans un parcours avec le ballon (ressource technique).</p> <p>Consignes : Les joueurs entrent par 2 dans le parcours et doivent réaliser les différentes tâches sans faire tomber le ballon (« la bombe ») car sinon elle explose. Voir parcours sur le schéma ci-dessous.</p> <p>Score principe : 3 points si le parcours est réussi. 1 point si la bombe a explosé une ou 2 fois maximum sur tout le parcours.</p> <p><i>LA QUALITE PRIME SUR LA QUANTITE (faire plusieurs passages à allure modérée) / ATTENTION A LA SOLLICITATION (DEDOUBLER LE PARCOURS)</i></p>	
	
LES COULOIRS (2 CONTRE 2 puis 4 CONTRE 4)	
<p>Objectifs : Prendre du plaisir à lutter / Coopérer</p> <p>Consigne : Les joueurs ont tous les mains sur le ballon. Au « top », le jeu démarre, chaque équipe doit aller marquer dans le camp adverse.</p> <p><i>ATTENTION AU RESPECT DES 4 REGLES FONDAMENTALES.</i> <i>MULTIPLIER LES COULOIRS EN FONCTION DU NOMBRE D'ENFANTS.</i></p> <p>Score principe : 3 points par essai.</p> <p>Variables : Les joueurs jouent à 4 pattes / Les joueurs se font des passes en face à face avant le lancement du jeu / Rassembler 2 couloirs de jeu pour faire un 4 contre 4</p>	
MATCH DE RUGBY (30min)	
<p>Objectifs : Evaluer les progrès (Avancer individuellement et collectivement en opposition et en utilisation)</p> <p>Score principe : 3 points par essais</p> <p><i>MATCH à 7 CONTRE 7 MAXIMUM</i></p>	