

Période		Thème technique
Janvier - Février		Passé
Atelier - Matériel	Schéma	Disposition - Consignes - Variantes
<p>LE RELAIS DEMENAGEUR</p>		<p>Disposition 2 ateliers en parallèle (code couleur) de 16m de long (4m entre chaque coupelle) Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p>Consignes Le 1^{er} joueur passe le ballon au 2^{ème}, qui passe le ballon au 3^{ème} ... Les joueurs sont fixes à leur poste L'équipe qui « déménage » le ballon en premier (pied sur le ballon à l'arrivée) gagne 1 point Changer les rôles</p> <p>Variante 1. Imposer le pied pour la passe et/ou pour le contrôle 2. Faire l'aller-retour</p>
<p>LE RELAIS PASSE ZIG-ZAG</p>		<p>Disposition 2 ateliers en parallèle (code couleur) de 20m de long (5m entre chaque coupelle) Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p>Consignes Le 1^{er} joueur passe le ballon au 2^{ème}, puis suit son ballon. Le 2^{ème} joueur fait la même chose avec le 3^{ème} joueur ... Le dernier joueur slalom entre ces coéquipiers jusqu'au point de départ. L'équipe qui gagne est celle dont le joueur qui slalome arrive en 1^{er} au point de départ.</p> <p>Variante 1. Imposer le pied pour la passe et/ou pour le contrôle</p>
<p>LES BALLONS IMMORTELS</p>		<p>Disposition Aire de jeu de 15m x 15m 2 camps Chaque équipe est dans son camp 2 capitaines de chaque équipe derrière le camp adverse Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p>Consignes Faire une passe à l'un des 2 capitaines (=1 pt) Les joueurs peuvent se déplacer librement dans leur camp avec et sans le ballon Les joueurs peuvent se faire des passes Les capitaines peuvent se déplacer mais ne peuvent pas entrer dans l'aire de jeu Les adversaires peuvent intercepter les passes</p>