

Période		Thème technique
Mars - Avril		Contrôle
Atelier - Matériel	Schéma	Disposition - Consignes - Variantes
<p>LES DEMENAGEURS DE L'EXTREME</p> <p>2 ballons 6 coupelles rouges 4 cônes bleus 4 cônes jaunes</p>		<p>Disposition 2 ateliers IMBRIQUES (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}, qui passe le ballon au 3^{ème} ...</p> <p>Contrôle obligatoire 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 le contrôle et/ou la passe 2. Faire l'aller-retour</p>
<p>L'HORLOGE</p> <p>2 ballons 5 à 7 coupelles rouges 2 coupelles jaunes</p>		<p>Disposition 1 équipe disposée en cercle 1 équipe les uns derrière les autres au départ Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p>Consignes L'équipe en cercle doit faire un maximum de passe</p> <p>Contrôle obligatoire L'équipe adverse, sous forme de relais, conduit le ballon autour du cercle. Quand tous les joueurs de l'équipe sont passés, compter le nombre de passes effectuées Puis inverser les rôles. L'équipe qui a réalisé le plus de passe gagne la partie</p> <p>Variante 1. Imposer le pied pour la passe / la conduite de balle 2. Enlever une coupelle et faire un passer et suit</p>
<p>LE PEAGE</p> <p>2 ballons 1 cône bleu 1 cône jaune 2 coupelles bleues 2 coupelles jaunes 8 coupelles rouges</p>		<p>Disposition 5m entre chaque cône Chaque équipe, avec les joueurs les uns derrière les autres, est située entre 2 coupelles (code couleur) 1 « contrôleur » de chaque équipe dans une maison Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur de l'aire de jeu</p> <p>Consignes Au signal, le premier joueur va au niveau de son cône (code couleur) Le « contrôleur » lui passe le ballon</p> <p>Contrôle obligatoire Le joueur re-passe le ballon au « contrôleur » puis doit courir vers la porte adverse Le premier joueur à arriver marque 1 point Le contrôleur ne peut pas sortir de sa maison Changer les rôles</p> <p>Variante 1. Imposer le pied pour le contrôle / la passe</p>