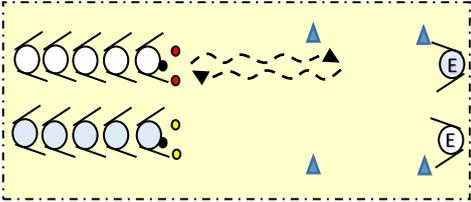
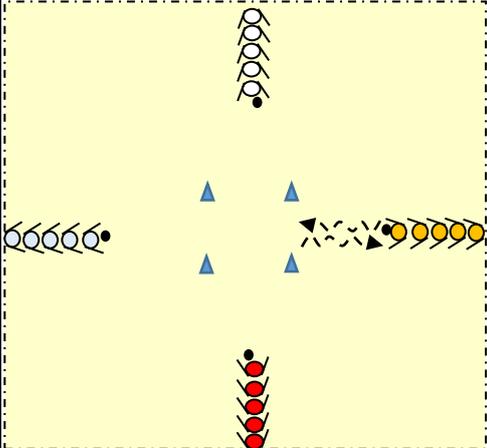


Période		Thème technique
Mai - Juin - Rassemblement de secteur		Jonglerie
Atelier - Matériel	Schéma	Disposition - Consignes - Variantes
<p>LE DEFI JONGLERIE LA COURSE A 50 !</p>	<p><u>Organisation à 2 équipes</u></p>  <p><u>Organisation à 4 équipes</u></p> 	<p>Disposition Un carré de jonglerie de 8m x 8m délimité par 4 cônes Chaque équipe, avec les joueurs les uns derrière les autres entre 2 coupelles (code couleur), est située à 10 mètres du carré de jonglerie (peu importe le coté). Le premier joueur de chaque équipe a le ballon. Les responsables d'équipes (E) sont situés à l'extérieur du carré de jonglerie. Jeu sous forme de relais. S'il n'y a qu'une seule équipe, il faut la séparer en 2 pour le défi.</p> <p>Consignes Au signal, les premiers joueurs partent en conduite de balle vers le carré de jonglerie Une fois dans le carré, ils immobilisent leur ballon (semelle sur le ballon) puis le prennent à la main Ils commencent alors à jongler Les responsables d'équipe comptent le score de l'équipe adverse Dès que le ballon tombe, où qu'un joueur a fait 10 jongles consécutifs (= le maximum pour un joueur sur un passage) le joueur doit immobiliser de nouveau le ballon dans le carré (semelle sur le ballon) Il va ensuite en conduite de balle amener le ballon au suivant Pour passer le ballon au suivant, il devra avoir le pied sur le ballon et lui taper dans la main Les responsables d'équipe cumulent les scores (par exemple si le 1er joueur a fait 3, on commence à compter à 4 pour le 2ème... et arrêtent de compter si un joueur fait plus de 10 jongles) La première équipe qui atteint 50 et qui a immobilisé son ballon au départ gagne un point. L'équipe qui a le plus de point à la fin remporte le défi</p> <p>Variantes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Faire la course à 60, 70 ... 2. Ajouter un objet (plot ou cerceau) sur le trajet dont il faut faire le tour sur le temps de conduite de balle 3. Possibilité de faire le trajet aller avec le ballon en main en donnant un thème moteur (cloche pied, pieds joints, course arrière...) 4. Pour la jonglerie, tolérer un jingle- un rebond- un jingle... 5. Pour la jonglerie, accepter uniquement les contacts avec les pieds (une cuisse= une perte de balle)
<p>2 ballons 2 coupelles rouges 2 coupelles jaunes 4 cônes bleus 2 cônes ou cerceaux (variante)</p>		