

TROUVER LA SUPERIORITE



Consignes de l'exercice :

- Deux équipes de **2 joueurs** s'affrontent.
- Un **joker** joue avec l'équipe en possession du ballon.
- Deux appuis sont placés autour du terrain pour aider à la construction du jeu.
- **Pas de gardien** : (Les buts doivent être marqués directement)
- Les joueurs en possession peuvent s'appuyer sur le **joker** et les **appuis**.
- Un but direct vaut **1 points**
- Si le but est marqué après une passe venant d'un **appui situé sur la ligne de but**, il vaut **2 points**.
- 10-15mins avec rotations régulières des joueurs (appuis et joker).

Variantes : Limitation des touches de balle, réduction ou agrandissement du terrain.

Objectifs pédagogiques :

- Stimuler la vision du jeu.
- Rapidité d'exécution.
- Utilisation des espaces afin de créer des situations avantageuses.
- Communication

Matériels :

- Cônes
- Petits buts
- Ballons