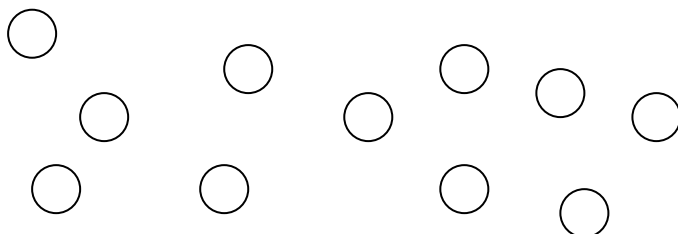


# ATELIERS MANIPULATION

## 1. Dribble :

### « À CHACUN SA MAISON »

Espace & matériel : Des cerceaux répartis dans l'espace. Autant que de joueurs. 1 ballon par joueur.



But du jeu : Regagner sa maison (n'importe laquelle).

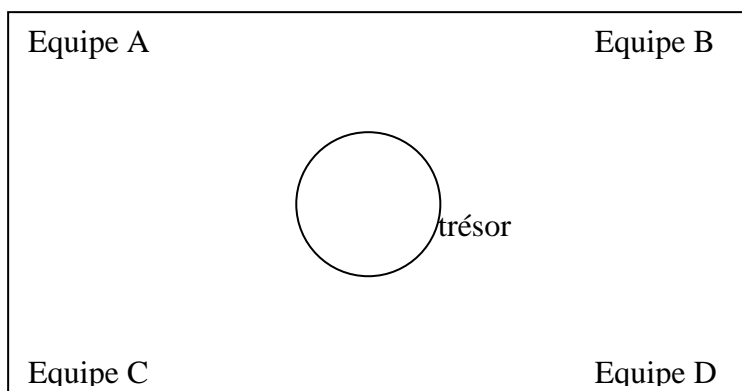
Au signal, sortir de sa (la) maison et se promener en dribblant. Au 2<sup>ème</sup> signal, retourner le plus vite possible dans sa (la) maison.

Variable : Mettre des cerceaux de couleurs différentes et jouer sur couleur annoncée. (Vous devez aller dans une maison « rouge »).

Ne pas éliminer car ce sont souvent ceux qui ont le plus besoin qui se trouvent dans cette situation.

### « LA CHASSE AU TRÉSOR »

Espace & matériel : 4 ballons – un cerceau avec des petits objets (trésor)



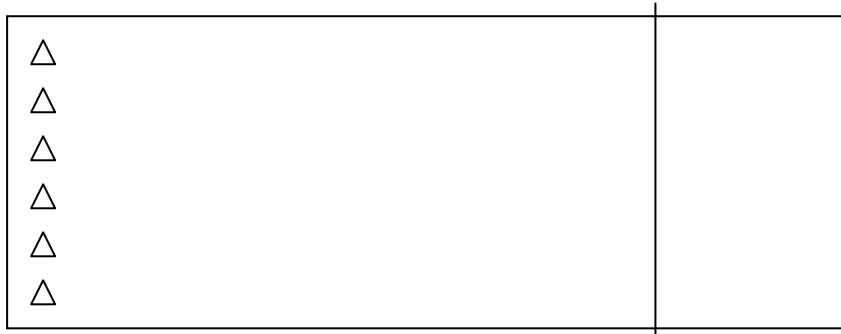
But du jeu : par équipe, en dribblant, allez chercher un trésor dans le cerceau du milieu et le rapporter dans son camp.

Au bout de quelques mn on compte le butin de chaque équipe.

Variable : mettre un défenseur d'une autre équipe pour gêner.

## « 1 - 2 - 3 SOLEIL »

Espace & matériel : 1 ballon par enfant – 3  
Les enfants alignés à un bout du terrain



But du jeu : Traverser l'espace le plus rapidement possible en dribblant. Dès que le signal (sifflet ou autre) retentit, s'arrêter. Repartir au signal.

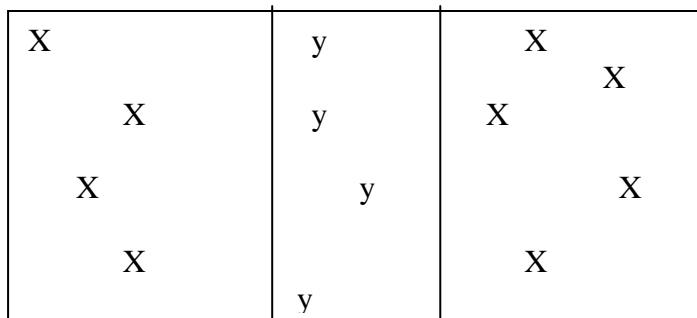
Revenir au point de départ lorsque l'on perd le ballon.

Variables : distance à parcourir – mettre des obstacles (plots)

## 2. Passe avec défense

### « RIVIÈRE AUX CROCODILES »

Espace & matériel : Une zone délimitée pour la "rivière aux crocodiles". 2 ballons.



Rivière aux crocodiles

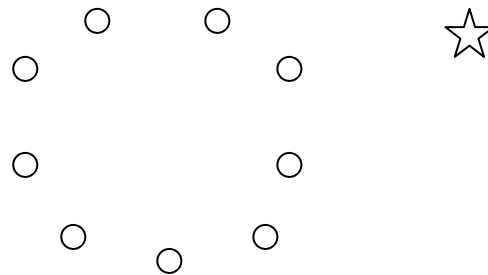
But du jeu : la balle doit passer d'un côté et de l'autre de la rivière sans que les crocodiles ne puissent la toucher ou l'attraper.

On compte le nombre de passes en 2 mn puis on change les équipes de camp.

Variables : taille de la rivière – mettre des obstacles dans l'espace sans crocodiles (plots).

## « LE BALLON VOYAGEUR »

Espace & matériel : 1 ballon. Les joueurs répartis sur un cercle. 1 joueur à l'extérieur.

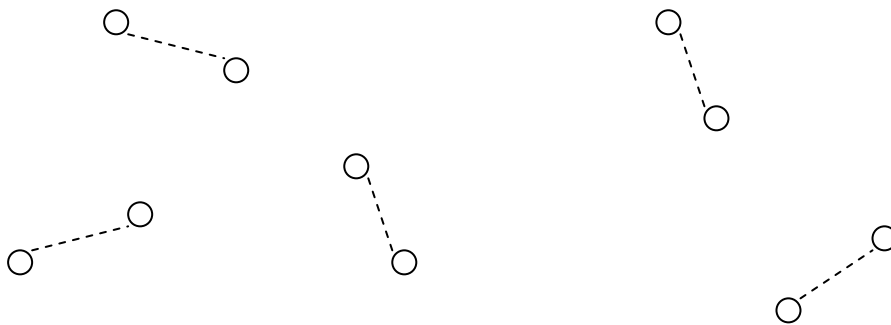


But du jeu : Pour le joueur placé à l'extérieur du cercle, intercepter le ballon avant qu'un tour complet en passes ne soit effectué.

Variables : type de passes – espace entre les joueurs.

## « TOUCHÉ - PERDU »

Espace & matériel : 1 ballon pour 2.



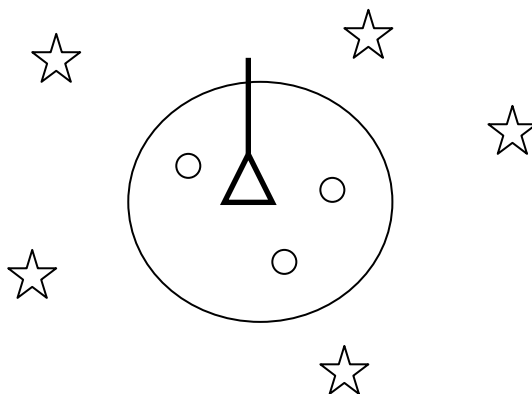
But du jeu : par 2 se faire des passes. Au signal, le porteur de balle (celui qui a la balle dans les mains à ce moment) garde le ballon, l'autre joueur vient vers lui pour essayer de toucher le ballon.

Variables : type de passes – dans un 2<sup>ème</sup> temps travailler le pivot pour protéger la balle.

## « DÉFENSE DU PIQUET »

Espace & matériel : 1 ballon + 1 piquet (plot & bâton) par groupe.

Dispositif : 1 piquet au centre d'un espace de 3 m de diamètre. 2 ou 3 défenseurs à l'intérieur du cercle. 4 ou 5 attaquants à l'extérieur.



But du jeu :

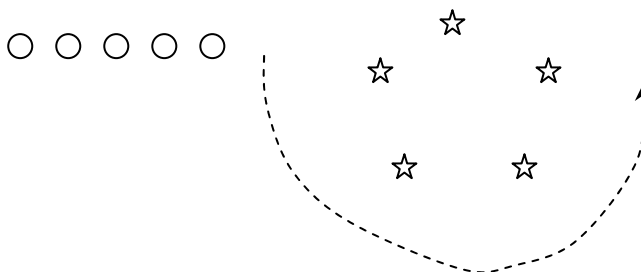
- Pour les attaquants : Toucher et faire tomber le piquet avec le ballon.
- Pour les défenseurs empêcher les passes et tenter l'interception.

Variables : - nombre de défenseurs / nombre d'attaquants.  
- l'espace (taille du cercle)  
- mettre 2 ballons en jeu.

### 3. Passes et dribbles

## « L'HORLOGE »

Espace & matériel : 2 ballons



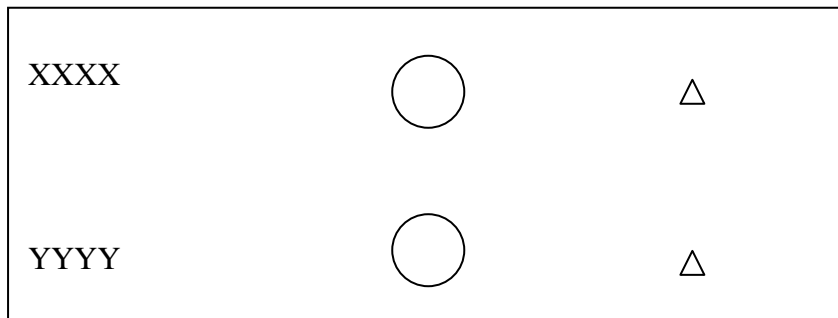
But du jeu : - 1 équipe de passeurs (☆ ) en cercle doit se faire un maximum de passes, donc de tours.  
- 1 équipe de coureurs-dribbleurs qui sous forme de relais fait en dribblant le tour du cercle.

On change de rôle quand tous les coureurs-dribbleurs sont passés.

Variable : varier le type de passes.

## « LE BÉRET BALLON »

Espace & matériel : 2 cerceaux – 2 plots



**But du jeu** : S'organiser autour du numéro appelé, se faire des passes le plus rapidement possible puis reconstituer son équipe.

Le 1<sup>er</sup> de chaque colonne part en courant jusqu'au cerceau, il prend le ballon et va faire le tour du plot en dribblant.

Lorsqu'il revient au niveau du cerceau tous les autres membres de l'équipe sont répartis autour du cerceau et l'on finit par un tour de ballon en passes.

On recommence le jeu avec le 2<sup>ème</sup> de l'équipe qui part en premier, etc....

Variable :

- on appelle 1 numéro, c'est lui qui court chercher le ballon.
- varier les types de passes.
- varier l'espace entre les joueurs

### 4. situations de tir diversifiées

Espace & matériel : 1 chaise, 1 banc, 4 ballons

Situations de tir diversifiées (saut avant tir, assis sur une chaise, rivière,...)

*Équipe USEP 93*