

## Conduite & Blocage

## VII. DES JEUX

### a) CONDUITE & BLOCAGE

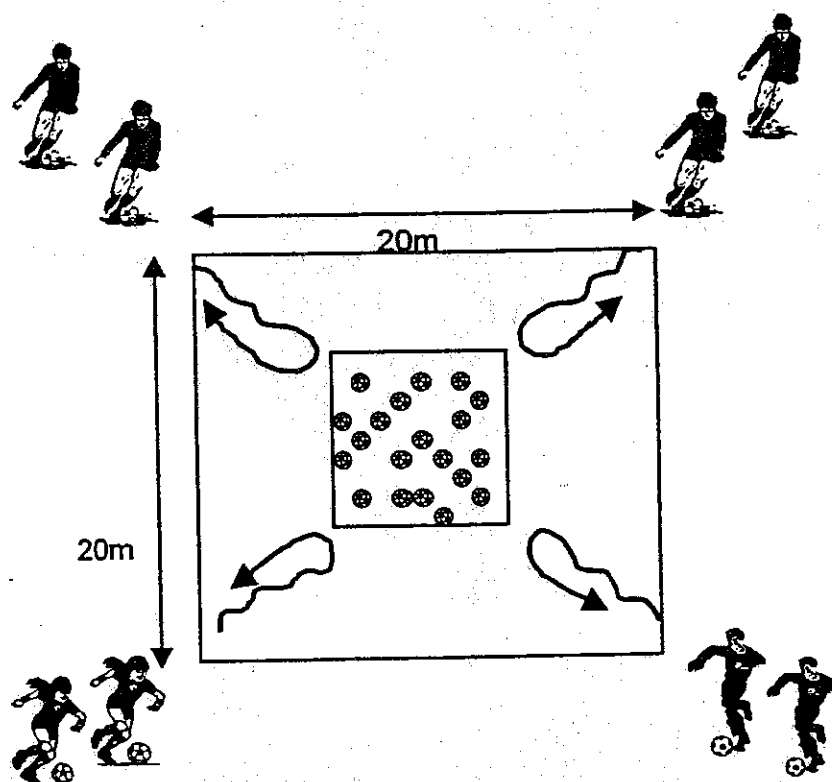
#### 1) Les Oiseaux de proie

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
12 à 20 ballons	4 équipes de 2 joueurs ou plus	Terrain 20m x 20m

#### Description:

Composer 4 équipes avec un nombre égal de joueurs. Les 4 équipes viennent se placer à chaque angle du carré de jeu (nids). Douze à vingt ballons sont placés à l'intérieur du carré à l'intersection des diagonales. Au signal, "les oiseaux de proie" se précipitent sur les ballons et, à tour de rôle, tentent d'en ramener, le plus grand nombre dans leurs nids respectifs. Le joueur doit bloquer le ballon avant qu'un de ces partenaires puisse aller en chercher un autre. L'équipe qui ramène le plus de ballons est déclarée gagnante.

#### Schéma



#### Variante:

1- Mettre des obstacles, que les joueurs devront contourner en revenant à leur nid.

Remarque: Débuter le jeu à la main puis progresser au pied.

## a) CONDUITE & BLOCAGE

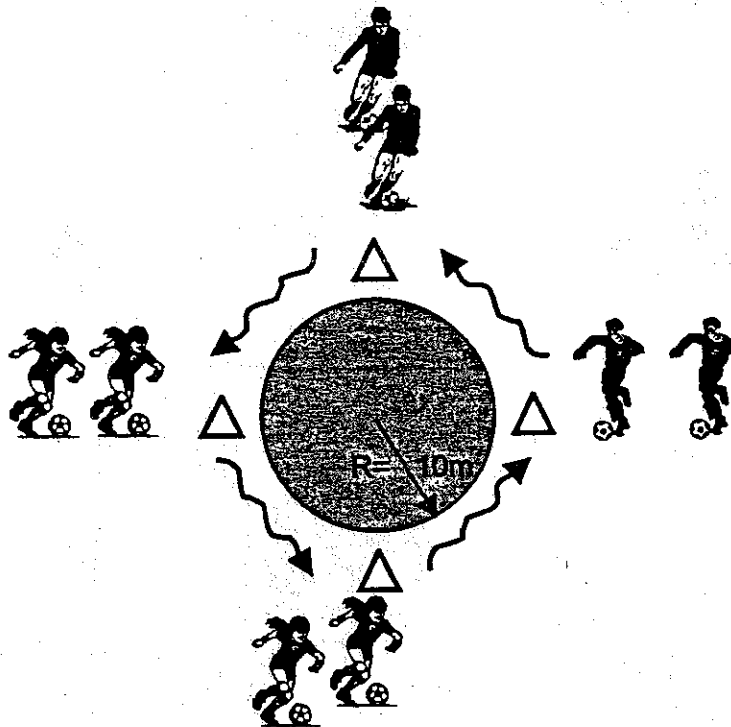
### 2) Relais en cercle

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur 4 cônes	4 équipes de 2 joueurs ou plus	Cercle de 10 m de rayon

#### Description:

Les joueurs sont assis sur le rayon d'un cercle de manière à former 4 équipes. Chaque équipe possède un ballon. Au signal le premier de chaque équipe doit faire le tour du cercle et revenir à sa place en conduisant le ballon le plus vite possible. Lorsqu'il revient à sa place, il doit la bloquer avec la semelle pour son coéquipier, qui continue le jeu. La première équipe qui termine marque 3 points, la seconde 2 points.

#### Schéma



#### Variantes:

- 1- Même jeu sauf que le joueur qui revient à sa place doit contourner tous ses coéquipiers avant de bloquer le ballon.
- 2- Même chose sauf que les joueurs en mouvement doivent changer de direction lorsque l'éducateur donne un signal. Il peut y avoir plusieurs signaux donc plusieurs changements de direction avant que les joueurs puissent revenir à leurs places.

**Remarque: Débuter le jeu à la main puis progresser au pied.**

## a) CONDUITE & BLOPAGE

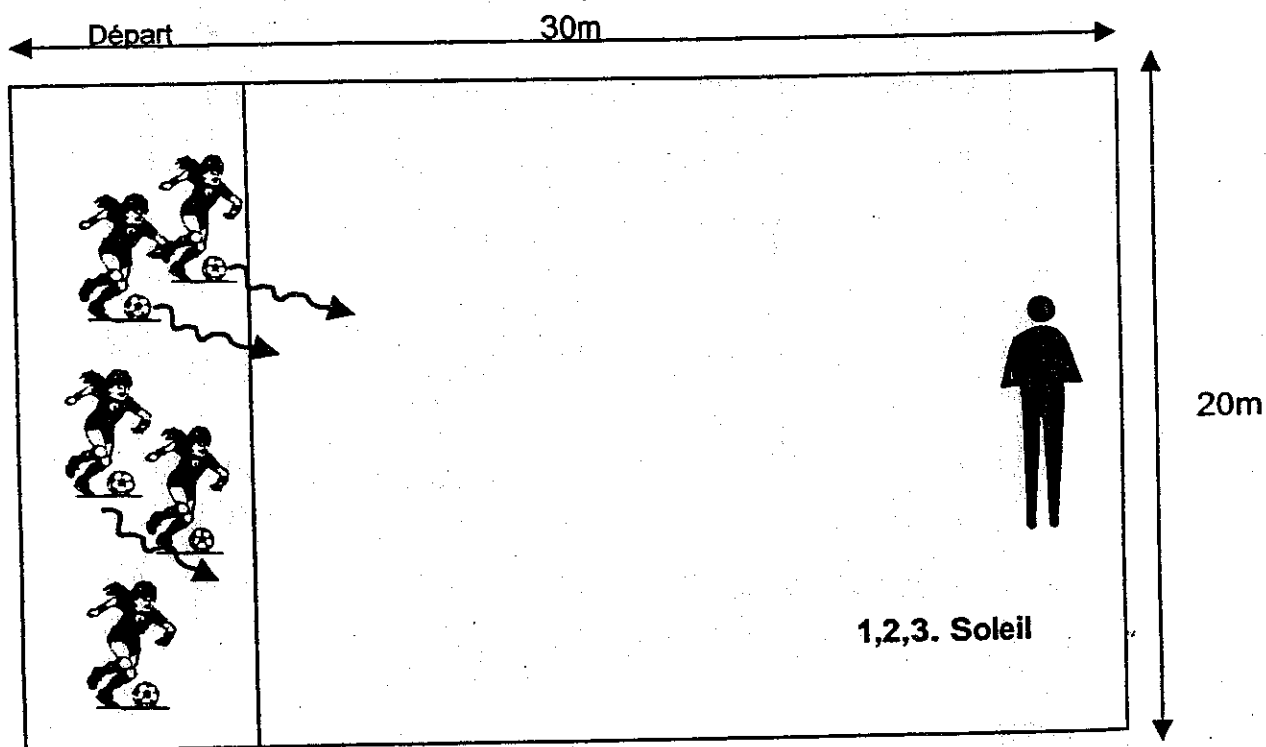
### 3) 1.2.3 Soleil

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur	tous les joueurs participent	un espace de 20x20m

#### Description:

Un joueur est placé dos aux autres, il compte très fort en tapant dans ses mains " 1, 2, 3, ... soleil " et se retourne. Tous les joueurs qui sont en mouvement à ce moment là doivent revenir sur la ligne de départ. Ils n'ont pour avancer que le temps (selon la volonté du joueur qui compte), compris entre le moment où est annoncé "1" et celui où, après avoir annoncé "soleil", le joueur se retourne. Les joueurs qui ne veulent pas être pris doivent bloquer le ballon avec la semelle avant que le joueur qui compte ne se retourne. Le joueur gagnant est celui qui franchira le premier la ligne d'arrivée. C'est alors lui qui compte " 1, 2, 3 ... soleil ". Les autres joueurs reviennent au départ.

#### Schéma



#### Variantes :

Blocage avec le pied droit puis le pied gauche.

## a) CONDUITE & BLOCAGE

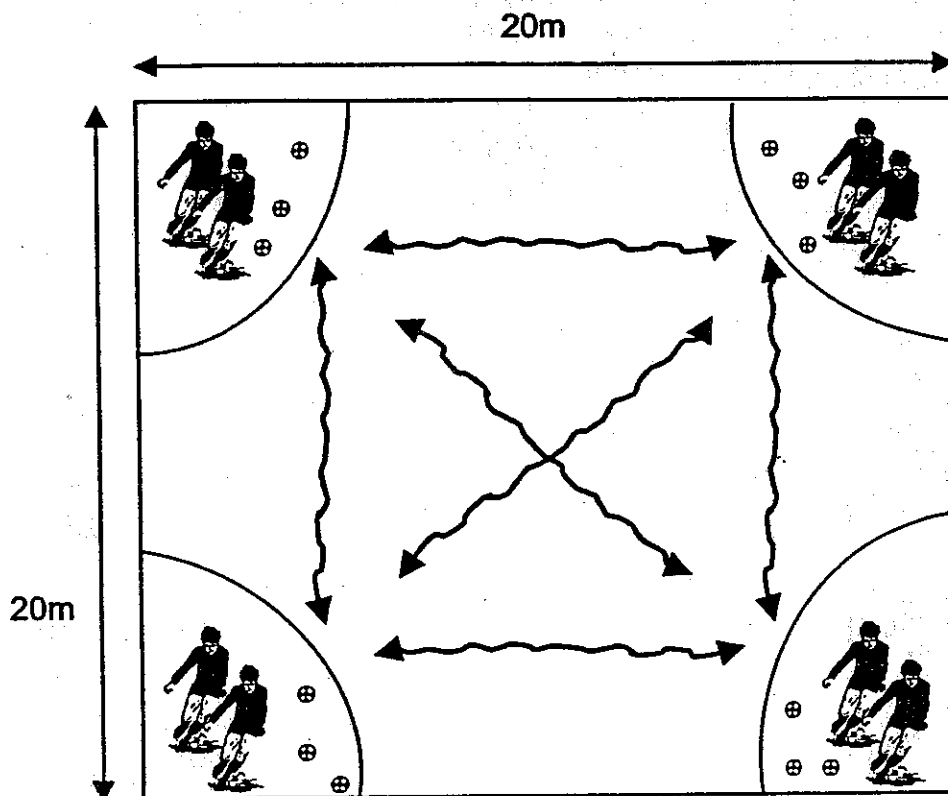
### 4) Les fourmis

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur	8 à 12 joueurs 4 équipes	un espace 20 m x 20 m

#### Description:

4 équipes doivent tenter de récupérer le plus de ballons dans les fourmilières des autres équipes dans un temps prédéterminé (1 minute). La surface doit être carrée. Débuter le jeu en se servant des mains.

#### Schéma



#### Variantes:

- 1- Ramener les ballons au pied (conduite)
- 2- Ajouter des obstacles

## a) CONDUITE & BLOCAGE

### 5) Changer de camps

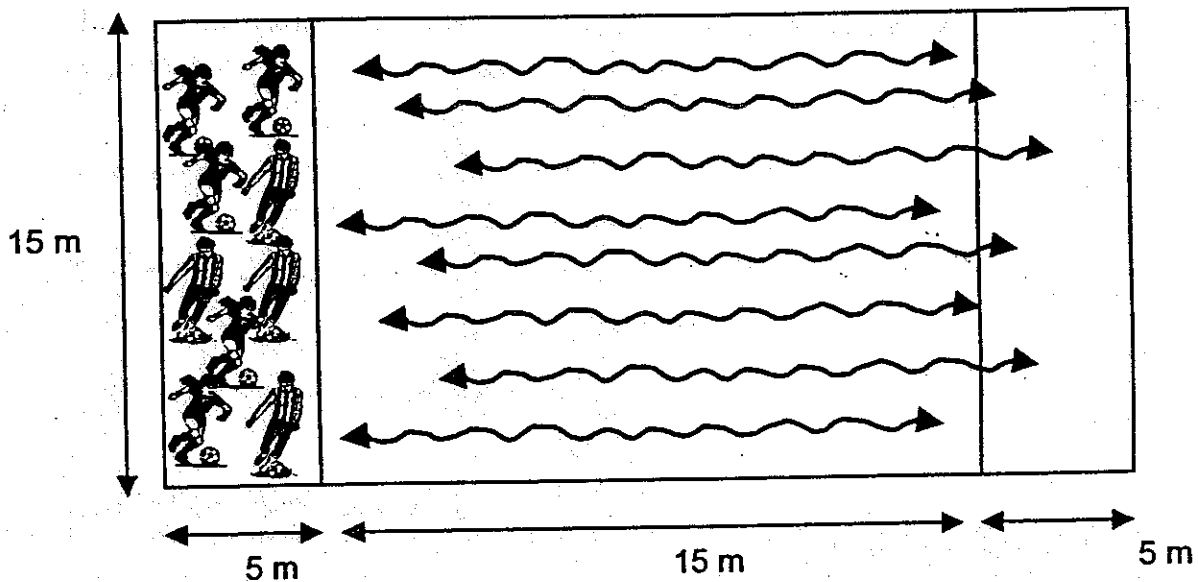
Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur	8 à 12 joueurs 2 équipes	un rectangle de 25 m x 15 m

#### Description:

1<sup>er</sup> passage: Tous du même côté. Bloquer le ballon dans l'autre surface ;

2<sup>e</sup> passage: Chaque équipe de son côté, 1<sup>ère</sup> équipe installée dans l'autre surface ;

3<sup>e</sup> passage: Ajouter des obstacles à contourner.



#### Variantes:

1- Faire chaque passage avec et sans ballon.

## a) CONDUITE & BLOCAGE

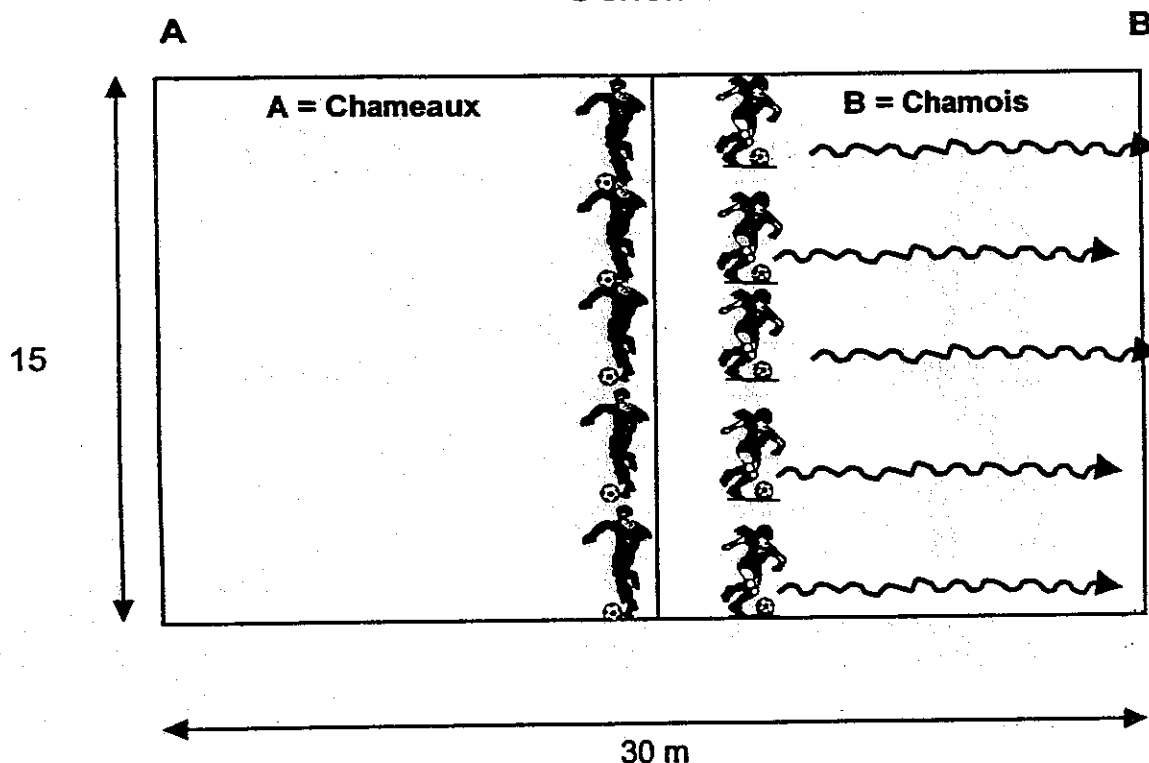
### 6) Chameaux-Chamois

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur	8 à 12 joueurs 2 équipes	un rectangle de 30 m x 15 m

#### Description:

Les deux équipes sont dos à dos de part et d'autre d'une ligne centrale. Les A sont nommés "Chameaux", les B "Chamois". L'entraîneur raconte une histoire comportant des chameaux et des chamois. Dès que l'entraîneur prononce le nom d'une équipe, celle-ci doit franchir le plus vite possible la ligne devant elle A, B sans se faire toucher par son adversaire direct (1 point par réussite). Équilibrer le nombre d'appels (Chameaux, Chamois). Les poursuivants laissent le ballon, les poursuivis conduisent le ballon. Dans une autre variante les poursuivants doivent également conduire le ballon.

#### Schéma



#### Variantes:

- 1- Varier les positions de départ (accroupie, assise, à plat ventre...)
- 2- Utiliser un signal visuel (montrer à l'aide d'un dossard rouge, vert...).

## b) CONDUITE & DRIBBLE

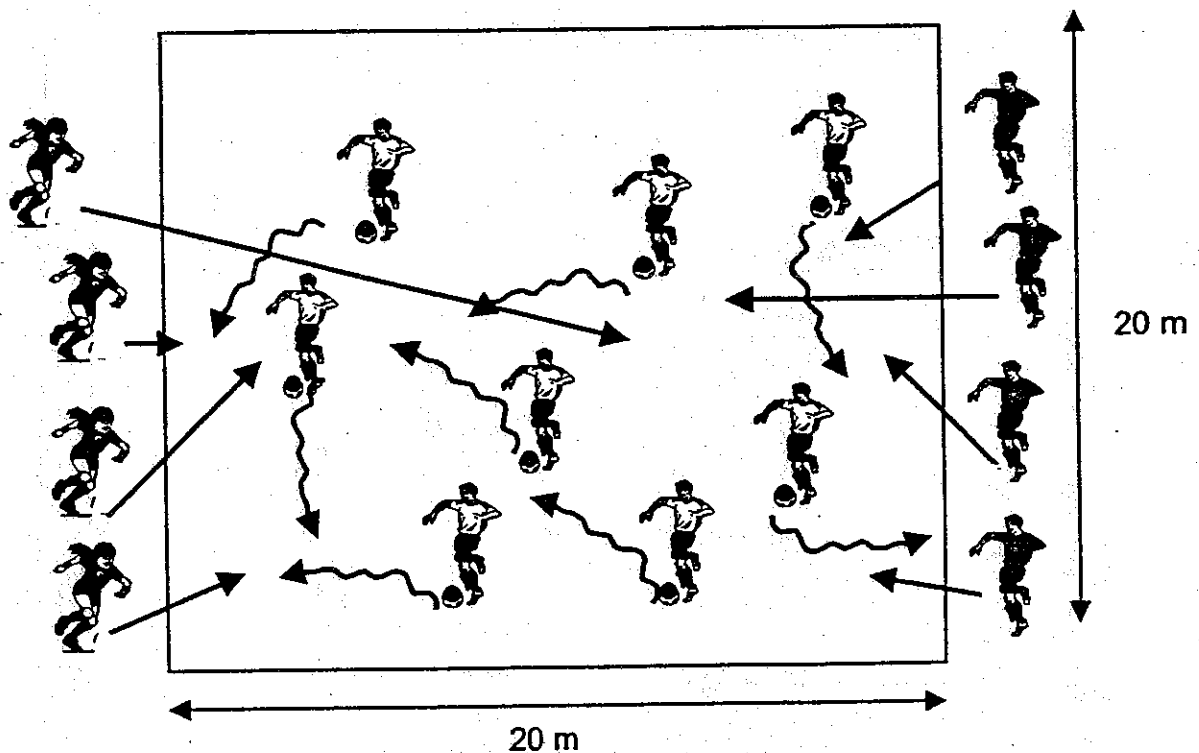
### 1) Dribble-Chrono (Corps-Obstacle) pour les 7 ans

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par 2 joueurs	8 à 12 joueurs 2 équipes	un carré de 20 m x 20 m

#### Description:

Coupler un A, et un B. Au signal les B rentrent sur le terrain et tentent de prendre les ballons des A. Les A, essayent de conserver leurs ballons le plus longtemps possible et sortent du terrain avec leurs adversaires s'ils sont pris. L'équipe gagnante est celle qui reste le plus longtemps sur le terrain.

#### Schéma



#### Variante:

- 1- Après 45 secondes, on compte le nombre de joueurs qui ont réussi à garder possession de ballon
- 2- Chaque joueur B, peut enlever le ballon à n'importe quel joueur de l'équipe A.



## b) CONDUITE & DRIBBLE

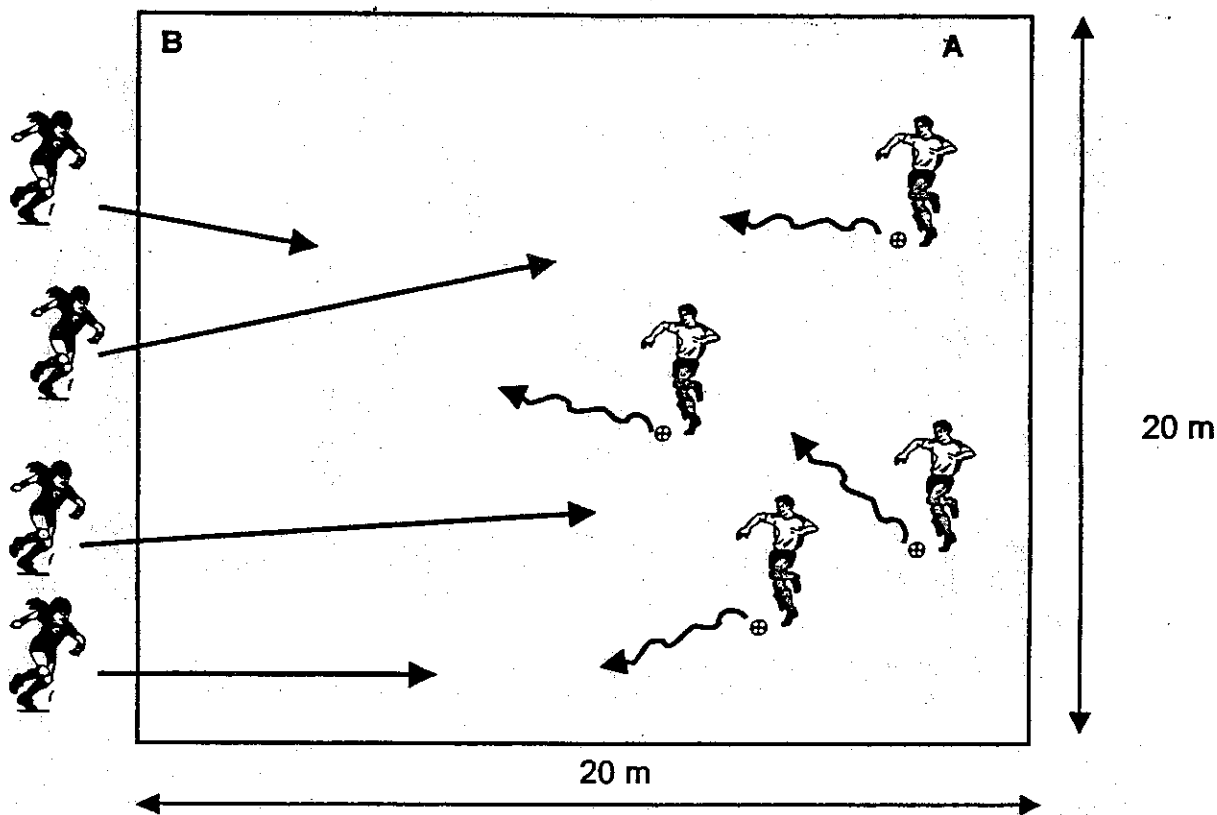
### 2) Les envahisseurs

Matériel requis	Nbre. De joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par 2 joueurs	8 à 12 joueurs 2 équipes A & B	un carré de 20m x 20m 1 envahisseur au 10 sec

#### Description:

Deux équipes; A dans le terrain conduit le ballon librement, et B, à la périphérie. Introduire un envahisseur B à toutes les 10 secondes. Les A, essayent de conserver le ballon, les B, essayent d'enlever le ballon. Dès qu'un joueur de l'équipe B récupère un ballon les deux équipes changent de rôle.

#### Schéma



#### Variantes:

- 1- Réduire l'espace
- 2- Disposer 2 buts: les B, peuvent marquer dans les 2 buts. Lorsque tous les B sont entrés, les A peuvent aussi marquer dans les 2 buts

## b) CONDUITE & DRIBBLE

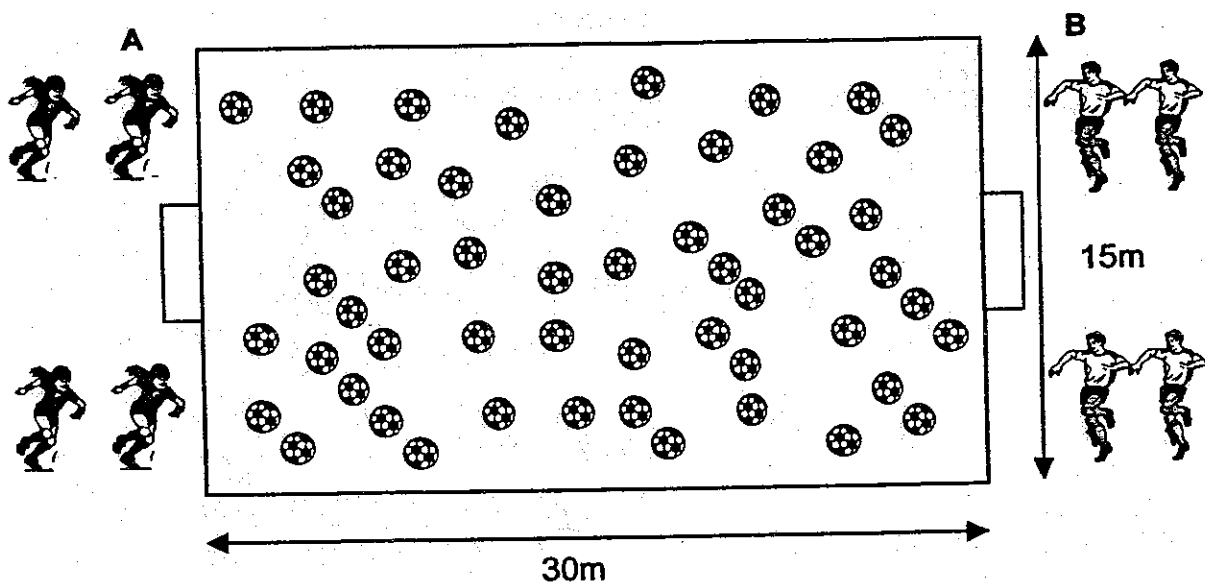
### 3) Le multi-ballons

Matériel requis	Nbre. De joueurs ou d'équipes	Organisation
Le plus de ballons possibles, 1 ballon par joueur minimum	8 à 12 joueurs 2 équipes A & B	un terrain de 30m x 15m

#### Description:

On dispose tous les ballons sur le terrain, chaque joueur tente de ramener le plus de ballons possibles en les bloquant dans son but (mettre plus de ballons que le nombre de joueurs).

#### Schéma



#### Variantes:

- 1-On peut enlever le ballon des pieds de l'adversaire.
- 2-On ajoute un gardien dans chaque but.
- 3-On ajoute un gardien dans chaque but et on diminue le nombre de ballons (3-4) maximum. On peut faire un match avec tous les joueurs (5 c 5 ou 6 c 6...) avec 2 3 ou 4 ballons.

## b) CONDUITE & DRIBBLE

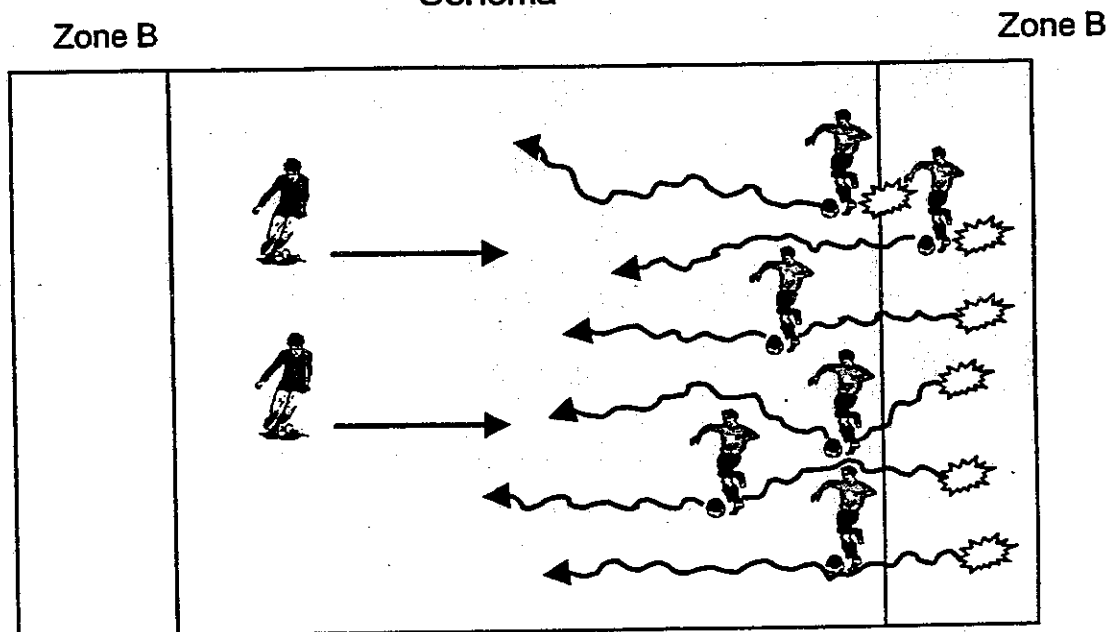
### 4) Les éperviers

Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur sauf les éperviers	2 équipes A & B A = 2 éperviers	un terrain de 30mx15m

#### Description:

Les joueurs doivent conduire le ballon de la zone A vers la zone B, en évitant l'épervier (ou les deux éperviers). L'épervier doit intercepter le ballon au pied ou le sortir des limites du jeu. Chaque ballon qui sort des limites du jeu donne un point à l'épervier. Changez l'épervier à chaque passage et voyez celui qui fera le plus de point. Ce jeu permet une initiation au dribble et à la protection du ballon.

#### Schéma



#### Variantes:

- 1- Le 1<sup>er</sup> joueur touché devient un deuxième épervier.
- 1- Le 1<sup>er</sup> joueur touché forme une chaîne avec l'autre épervier.
- 2- Faire le jeu avec 2 éperviers
- 3- Obliger un passage entre 1 des 2 portes (délimitées par des cônes).

## b) CONDUITE & DRIBBLE

### 5) Chat ballon

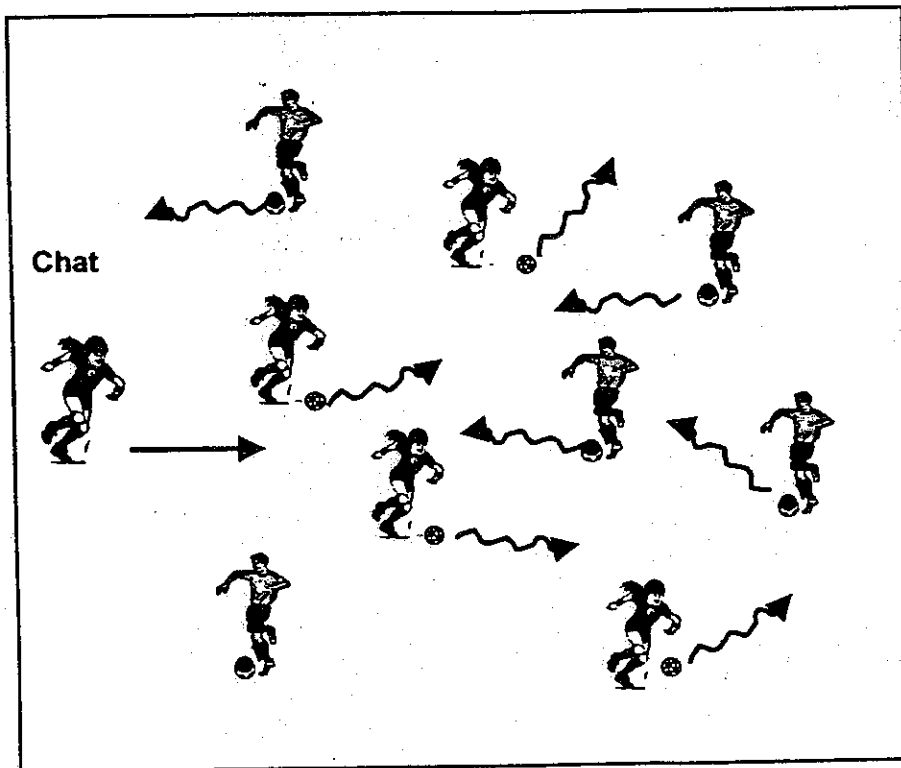
Matériel requis	Nbre de joueurs ou d'équipes	Organisation
1 ballon par joueur sauf le chat	8 à 12 joueurs	un terrain carré en fonction du nombre

#### Description:

Les joueurs conduisent chacun un ballon. Un chat cherche à récupérer un ballon... qu'il garde. Celui qui perd son ballon devient le chat. Il n'y a pas d'élimination.

NB: Le chat ne peut pas prendre le ballon d'un joueur qui le bloque avec la semelle, il doit essayer de l'enlever à ceux qui sont en mouvement. Un joueur ne peut rester plus de 3 secondes en bloquant le ballon.

#### Schéma



#### Variantes:

- 1- Introduire 2, 3, 4 chats selon le niveau de progression.
- 2- Réduire l'espace d'évolution pour rendre la tâche du chat plus facile.
- 3- Tous les joueurs ont un ballon et sont des chats. Ils peuvent tous enlever (en le sortant de la surface) le ballon des pieds des autres joueurs.