

26.1 – Vivacité – Anticipation

N 2

N 3

Habiletés complémentaires	Endurance - Coopération
Consignes techniques	Définir : 1 espace de jeu – 1 volontaire – rythme du déplacement (marcher – trotter – courir). Les joueurs se déplacent dans l'aire de jeu sans se faire toucher par le volontaire. Les joueurs touchés complètent l'équipe du volontaire. La touche se fait avec la main. Le joueur qui sort de l'aire de jeu est considéré comme touché. Le jeu se termine quand il n'y a plus de joueurs. Faire plusieurs séquences consécutives (minimum 3).
Matériel	Evolution 1 : 1 ballon par joueur Evolution 2 : 1 ballon
Evolution	<u>Proposition 1</u> - Idem avec dribble pour tous les joueurs. <u>Proposition 2</u> - 2 volontaires avec déplacement uniquement en passe - la touche du joueur ne peut se faire que lorsque le joueur a la maîtrise du ballon.
Difficulté	Modérée
Travail	Membres supérieurs – Capacités cognitives
Précautions particulières	La touche du joueur se fait avec la main pas avec le ballon. Si le volontaire a des difficultés à faire les premières touches, mettre plusieurs volontaires. Entre les séquences, faire des pauses de récupération avec boisson.