

	5.4 - Maîtrise Coordination/Dissociation - Coopération & Lien social
TEMPS Quand et combien de temps jouons-nous ?	☐ Echauffement ☒ Corps de séance ☐ Fin de séance Durée : X passage(s) par joueur Dribbleur
ESPACE Où jouons-nous ?	- Distances (déplacements et passes) à moduler selon l'effectif - Zone de départ/retour équipe Dribbleurs définie (<i>tracés-plot-pastille</i>)
Matériel	Dribbleurs : 1 ballon traditionnel ou initiation / Passeurs : 1 ballon en mousse ou initiation
ACTIVITE Comment jouons-nous ?	Sur le principe du jeu "L'Horloge" 2 équipes (de 3 à 6 joueurs) Pour gagner : Faire plus de passes que l'équipe adverse pendant le temps imparti L'animateur : -Répartir équitablement les joueurs dans les équipes -Définir le nombre de passages par joueur Dribbleur -Donner le signal de départ Les joueurs : >Equipe Passeurs : -Former, <i>en fonction du nombre d'équipiers</i>, un triangle, un carré, un cercle -Se passer la balle, sans la faire tomber -Compter chaque transmission à voix haute -> si balle au sol : repartir à zéro -Arrêter le comptage à la fin des passages des Dribbleurs (<i>retour dans la zone de départ</i>) -Inverser les rôles > Equipe Dribbleurs : -Se placer en colonne -Chacun son tour, se déplacer en dribblant à l'extérieur du groupe de passeurs <i>Autres possibilités :</i> -Ajouter 1 ballon pour chaque équipe pour limiter le temps d'attente / d'inactivité ... et rendre la situation plus complexe pour les passeurs -Marquer un panier pour valider le passage Dribbleur -Varier le sens de déplacement et de passe ; les types de dribble et de passe ... -Slalomer entre les joueurs de l'équipe Passeurs (avec vigilance/sécurité)