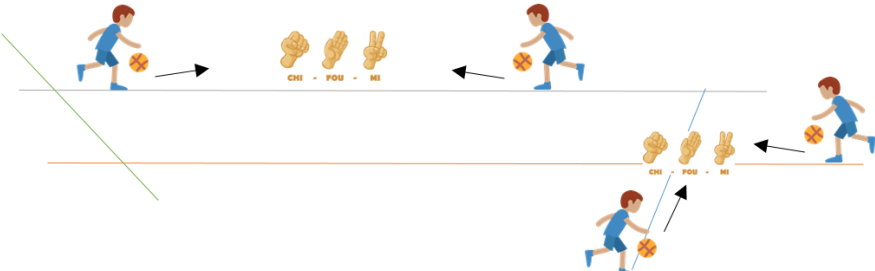


	3.3 - Analyse de la situation	N 2 et +
Qualités complémentaires	Prise de décision - Dissociation	
Consignes techniques	Sur le principe des jeux "Pacman" et "Chifoumi" (pierre-feuille-ciseaux) Utiliser tous les tracés disponibles. Chaque joueur se déplace, un pied sur la ligne, <i>et, selon sa capacité</i>, en manipulant le ballon ou en dribblant (<i>de manière continue ou discontinue</i>). But du jeu : Jouer contre un maximum de joueurs (rechercher les duels). A chaque croisement de joueurs, sur une même ligne, s'opposer sur un "chifoumi" en une manche (<i>en stoppant le dribble / en conservant le dribble</i>) Pour gagner : Remporter individuellement un maximum de duels : Dans le temps imparti / 1^{er} à X points 1 duel gagné = 1 point 	
Matériel	1 ballon (initiation-traditionnel) par joueur / + plots / + chasubles	
Evolution(s)	- Imposer le contact avec la ligne : Avec le pied (en précisant droit ou gauche), avec le ballon ... - Limiter les tracés (<i>par couleur, par sport</i>) sur lesquels il est possible de se déplacer / Placer des plots infranchissables sur certaines lignes du terrain - Après chaque duel, tenter un tir. Panier marqué = + 1 pt - Option 1 : Les 2 joueurs tirent. - Option 2 : Seul le vainqueur du "chifoumi" peut tirer. - Jouer en équipe : Selon l'effectif, composer plusieurs équipes de 3 à 5 joueurs. Ne défier que les joueurs adverses. - Intégrer un Pacman (qui ne peut pas jouer à "chifoumi" !) -> Changement de statut sur le toucher (Fantôme ↔ Pacman).	
Difficulté	Modérée à élevée	
Travail	Cognitif - Membres inférieurs et supérieurs	
Précautions particulières	- Repères posture debout, à l'arrêt - Sur les situations de ballon à récupérer au sol : - Ballon arrêté : Chevalier servant / Flexions genoux-hanches -> Dos aligné - Ballon en mouvement : Le dépasser, ⚠ déplacement + épaules vers le sol - Sur tentative de toucher : Vigilance sur possible déséquilibre	