



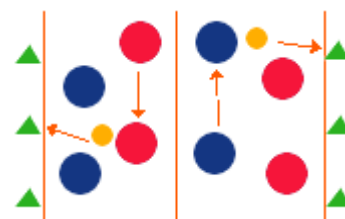
Situations Football cycle 2



A tente de gêner le déplacement de B sans toucher la balle dans une zone délimitée.



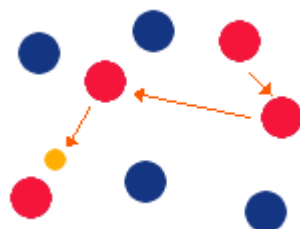
A s'efforce de rattraper B sur un parcours de slalom avec 3 plots de retard.



Les sentinelles et le château-fort : 2 1/2 terrains, 2 zones de tir avec des cibles pour but (grands plots) . 2 équipes, 1/terrain, 1 ballon/équipe, chacune envoie des attaquants tirer sur les cibles défendues par les gardiens adverses. Les gardiens ne peuvent sortir de la zone tir pour intercepter la balle. Nb de cibles atteintes/équipe pendant un temps donné.



Sur un parcours en ligne, chacun une balle au pied, en la contrôlant, A doit essayer de toucher B.



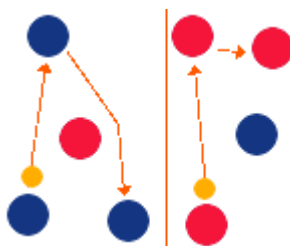
Passé à 3 : Chaque équipe tente de faire 3 passes sans se faire intercepter la balle = 1 pt.



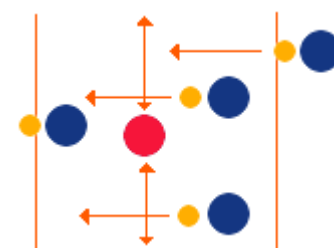
L'équipe A tente de marquer le plus de but dans des cerceaux vides, mais non occupés par l'équipe B



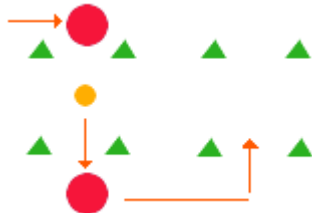
Chaque joueur tire contre un mur sans arrêt en contrôlant le rebond pendant un temps donné = 1 pt/ réussite.



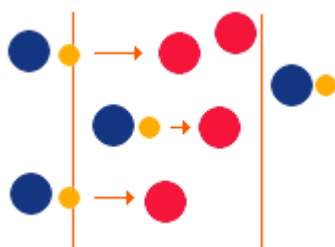
Le chasseur de ballon : 2 1/2 terrains, 1 équipe par 1/2 terrain, chacune envoie un chasseur dans l'équipe adverse. Les chasseurs doivent essayer de toucher le ballon (= 1 pt) avant que l'équipe n'ait réussi à se faire 3 passes (= 1 pt). Jeu au temps: nb de pt/équipe.



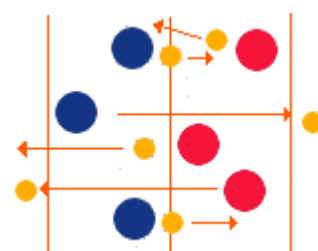
L'épervier-foot : Une équipe d'éperviers envoie 2 éperviers à tour de rôle pour chasser les ballons : chaque touche de balle = moins 1 pt à l'équipe en attaque.



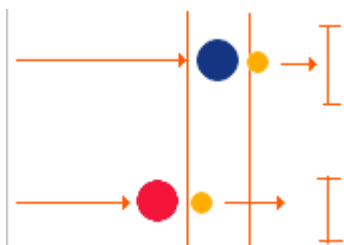
2 par 2, parcours en slalom avec passe tous les 2 plots.



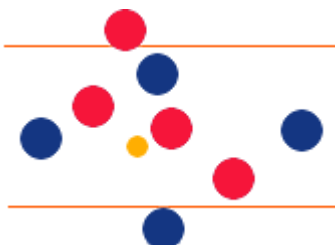
La rivière dangereuse : Un terrain divisé en 3 zones, 2 équipes de 5 joueurs, 1 en défense en zone centrale, 1 en attaque partagée dans les 2 zones extérieure, 1 ballon par joueur attaquant. Les joueurs attaquants doivent traverser la zone centrale sans se faire intercepter le ballon. 1 pt/ réussite. Changement de rôle quand tous les passages sont effectués.



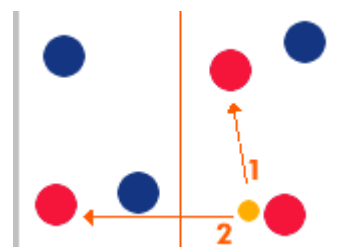
La balle au camps: Terrain divisé en 2 zones, un ballon par équipe. Chaque équipe dans leur zone tente de tirer leur ballon au-delà la ligne de fond de l'équipe adverse. 1 pt/réussite.



Parcours de tir au but avec tentative unique dans la zone délimitée.



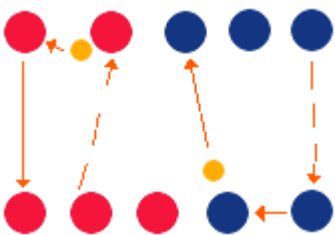
Les 2 équipes tentent de servir leur coéquipiers postés sur les bandes = 1pt.



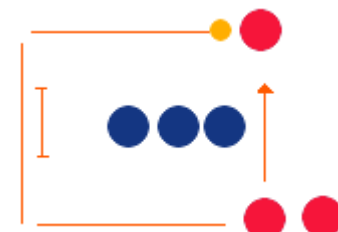
Passes de balle entre les joueurs de l'équipe A, chaque passe = 1 pt dans la même zone, 2 pts dans la zone adverse.



A, balle au pied, s'efforce de rattraper B, balle au pied, sur un parcours en ligne droite.



Relais de passe : 2 équipes, A fait une passe à B qui doit revenir servir C balle au pied. L'équipe la plus rapide a gagné.



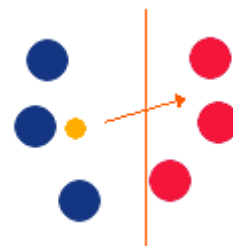
L'horloge/Tir au but : L'équipe A tente le maximum de tirs au but pendant que l'équipe B, en relais, balle au pied, boucle le tour du terrain. Arrêt du jeu quand tous les joueurs ont fait le tour.



Poursuite handicap : Sur un parcours en slalom, balle au pied, le joueur A tente, avec 3 plots de retard de rattraper le joueur A.



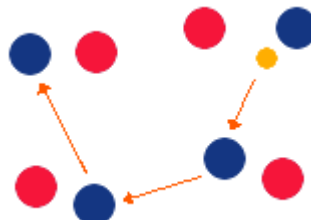
Duel aux cerceaux : 1 contre 1, A tente, balle au pied, d'occuper les cerceaux avant que B ne subtilise la balle. 1 Cerceau = 1 pt.



La citadelle : 2 équipes, une attaquante, l'autre gardienne d'un mur à hauteur et zone de tir délimités. Chaque tir non arrêté et touchant le mur = 1 pt. Changement de rôle à un temps donné.



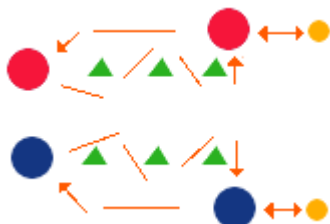
Poursuite : Balle au pied, le joueur A tente de toucher le joueur B en déplacement libre.



Passes à 5 : l'équipe A tente 5 passes (= 1 pt) sans se faire intercepter la balle par l'équipe B qui doit en faire autant si elle réussit.



Jeu sur un but : 2 1/2 équipes sur un 1/2 terrain. Une attaquante, une en défense. Si l'équipe attaquante marque un but ou perd le contrôle du ballon, changement de rôle. Les 2 autres 1/2 équipes jouent sur l'autre moitié de terrain. Nb de buts dans un temps donné/équipe.



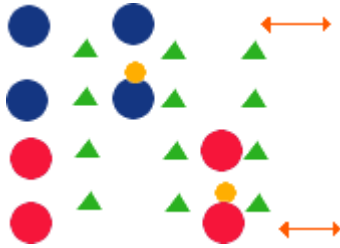
Relais de tirs au but : 2 équipes en // Sur un parcours en slalom, les joueurs tirent contre un mur au dernier plot, amortissent leur ballon et le passent aux joueurs en attente. L'équipe ayant terminée la 1ère a gagné.



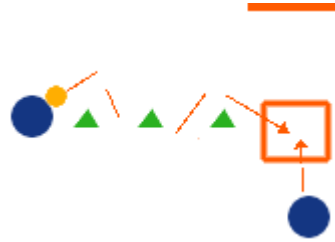
Balle aux Capitaines : Chaque équipe tente de servir leur Capitaine : 1 passe = 1 pt. Un "une-deux" = 2 pt.



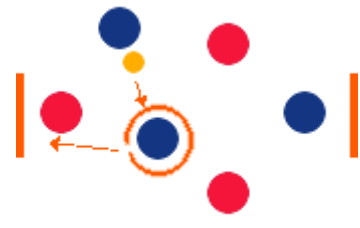
Le ballon mort : 2 équipes, chacune dans leur terrain, un ballon pour 2 joueurs. Tenter d'envoyer les ballons dans le camp adverse pour qu'il s'y immobilise = 1 pt. Intercepter les ballons et les garder en mouvement (conduite, passe, tir) avant de les renvoyer.



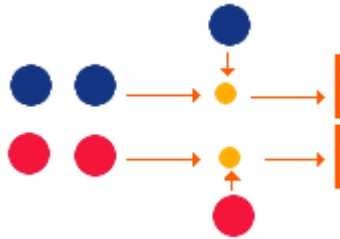
2 équipes en relais de passes en slalom : les 2 joueurs de chaque équipe se font une passe tous les 2 plots en aller-retour et font la passe aux joueurs en attente.



Parcours de sauvegarde : A court vers les plots, slalome et passe la balle à B qui arrive en ligne droite pour recevoir au bon moment et tirer au but. 1 pt si l'action est synchroniser (pas d'attente).



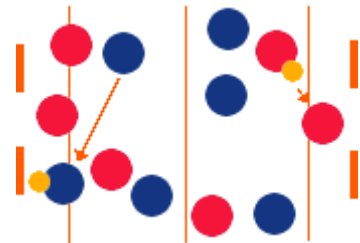
Ballon neutre : Un terrain, 1 cercle central, 2 buts, 2 équipes, 1 pt si le but marqué est le résultat d'un redoublé avec un joueur posté dans le cercle central.



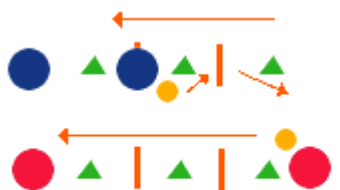
Relais de centrage + tir au but : 2 équipes en //, dans chaque équipe un joueur posté sur une aile fait une passe à un partenaire arrivant dans la zone de tir. 1 réussite = 1 pt.



Les sorciers : 2 équipes, chacune sur un 1/2 terrain, un ballon/terrain, envoient 2 ou 3 joueurs dans l'équipe adverse. Ces sorciers doivent alors toucher le porteur de balle qui sont immobilisés en cas de touche. L'équipe gagnante est celle qui a immobilisé tous les joueurs adverses la 1ère. Variante : les joueurs peuvent être libérés en cas de passe de balle : nb de joueurs immobilisés/temps donné.



Les multi-buts : Un terrain, 2 buts par 1/2 terrain, 1 zone de tir, 2 équipes de 5 joueurs, pas de gardien. Pour marquer, être dans la zone de tir, mais le joueur ne peut entrer avec le ballon : passe d'un coéquipier situé hors de la zone.



Relais en slalom + passages de haies : 2 équipes en //, balle au pied, chaque joueur boucle le parcours le plus rapidement possible et revient faire la passe à son partenaire en attente.



Balle au Roi : 2 équipes tentent de conserver la balle et de faire une passe à leur Roi dans un des cerceaux disposés sur le terrain. La balle doit être amortie et immobilisée pour marquer le point