

« L'EPERVIER-TOUCHER »

EPT

OBJECTIF -

Mettre en place des comportements élémentaires d'attaque Individuelle et à deux et d'alignement défensif.

Compétences spécifiques :

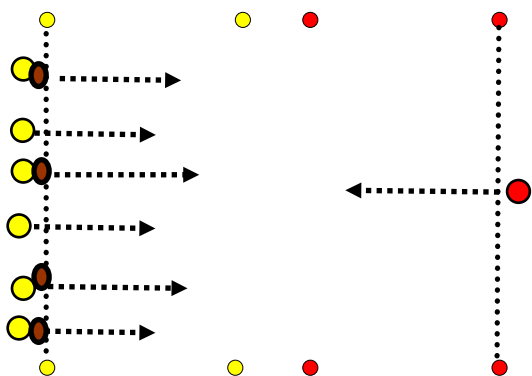
Etre capable de s'engager dans les espaces libres.

Etre capable de se déplacer dans l'axe du jeu en tant que porteur de balle.

Etre capable d'assurer un soutien du partenaire porteur de balle.

Etre capable d'être solidaire en défense : proches et alignés.

- SITUATION -



- CONSIGNES -

Joindre le camp opposé à l'appel de l'épervier.

Lorsqu'un « pigeon » porteur de balle est touché, il devient « épervier ».

Si un « pigeon » qui va être touché passe la balle en arrière à un « pigeon » non porteur de balle, il peut se sauver mais n'aura pas la balle la fois suivante. Il devra se placer en soutien pour pouvoir l'obtenir et se sauver.

Si la balle est donnée ou tombée « en avant », il devient « épervier ».

Un « pigeon » qui sort latéralement du terrain devient « épervier ».

Le dernier « pigeon » capturé sera le premier « épervier » de la manche suivante.

VARIANTES : Le nombre de « pigeons » porteurs de balle.

MATERIEL : 8 grands plots, 4 ballons. Terrain de 30 mètres par 10.