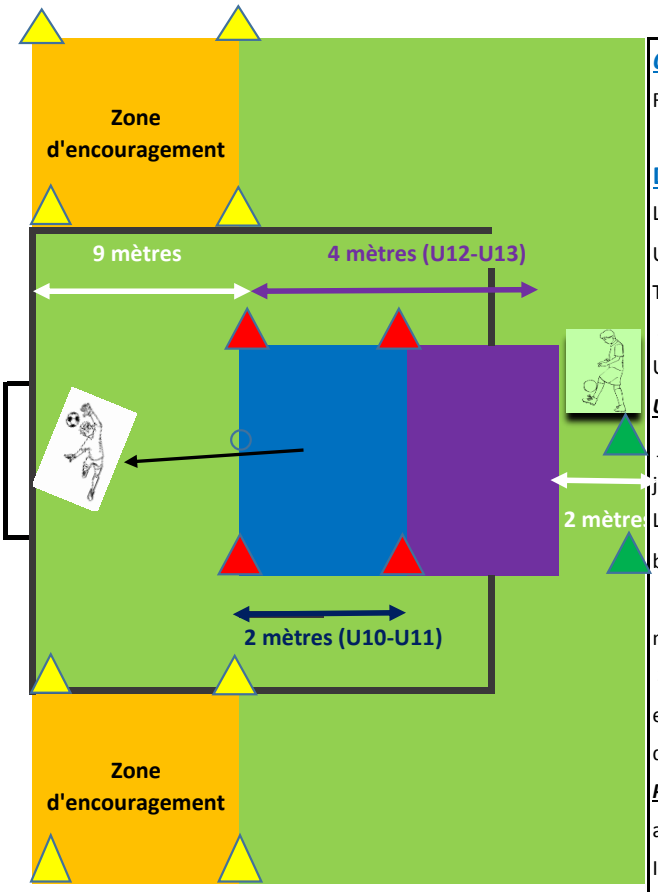
Défi 1 - Jonglerie suivi de tir

Journée 4 et 5



Malus :

si échec au jonglage : 0 point

Bonus points :

U12-U13	U10-U11
10 contacts : 3 points	5 contacts : 3 points
20 contacts : 5 points	10 contacts : 5 points
buts tir au sol : 2 points	buts volée, demi volée : 4 points

Matériels

4 ballons ramenés par chaque équipe 12 plots

Si moins de 12 joueurs

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois commence le relais et le termine

Objectif :

Réaliser le meilleur total de points possible en relais de 12 joueurs (ses)

Déroulé de l'atelier :

L'équipe 1 est placée à 2 m de la zone de jonglage. A 6 m du point de pénalty pour les U10-U11 et à 8 m du point de pénalty pour les U12.U13.

Tour à tour, les joueurs entrent dans la zone de jonglerie (carré de 4 m de côté) située à hauteur du point de penalty pour les U10-U11 et 2 m en arrière de celui-ci pour les U12-U13.

U12-U13 : Arrivé dans la zone le joueur lève son ballon avec le pied et commence à jongler les 2 pieds et les genoux sont autorisés, 10 ou 20 contacts pour valider la jonglerie. 1 seul essai.

Le ballon est ensuite ou remis au sol et frappé ou joué de volée ou demi-volée vers le but. En cas d'échec à la jonglerie (inférieur à 10 contacts) le joueur ne marque aucun point. S'il réalise ses 10 contacts, il marque 3 points, s'il réussit ses 20 contacts, il marque 5 points. Si le joueur marque le but en ayant mis la balle à terre dans la zone, il bénéficiera d'un bonus de 2 points. S'il joue la balle de volée ou demi-volée et qu'il marque il gagnera 4 points. Le joueur suivant entre dans la zone à la frappe de balle du joueur précédent.

Pour les U10-U11 , on lève aussi le ballon avec le pied mais on peut le laisser rebondir avant de commencer la jonglerie. 5 ou 10 contacts obligatoires pour valider la jonglerie

Idem en U12/U13 pour les surfaces autorisées et pour la frappe. 5 contacts = 3 pts et 10 contacts = 5 pts.

L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de points en tenant compte des bonus.

Educateurs :

Educateur 1 : veile au bon passage de ses joueurs et organise le doublement du passage s'il a lieu d'être pour les effectifs inférieurs à 12

Educateur 2 : gestion des passages lâche le bras du joueur au moment de la frappe).

Educateur du gardien de but.

Educateur 3 : responsable di comptage des points et dont l'équipe ne participe pas du tout au défi.

Ordre de passage

Tirage au sort sur place

Equipe 1 opposé au gardien de l'équipe 3 Equipe 2 opposé au gardien de l'équipe 1

Equipe 3 opposé au gardien de l'équipe 2