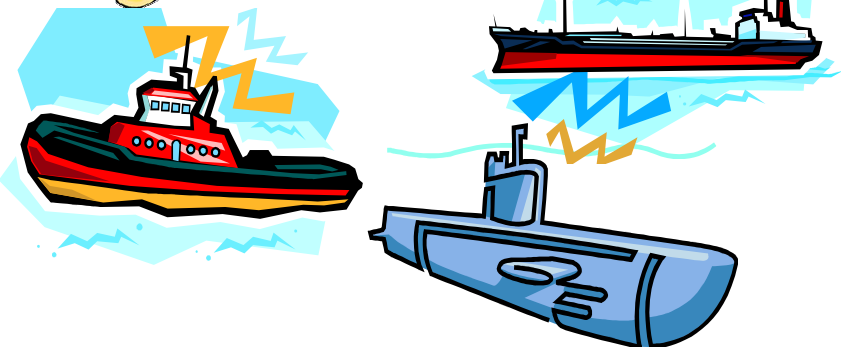


# TOUCHÉ - COULÉ



6 à 10



## L'Histoire :

2 équipes s'affrontent et ont pour objectif de couler la flotte adverse (bateaux ,porte-avions, sous-marins etc.)

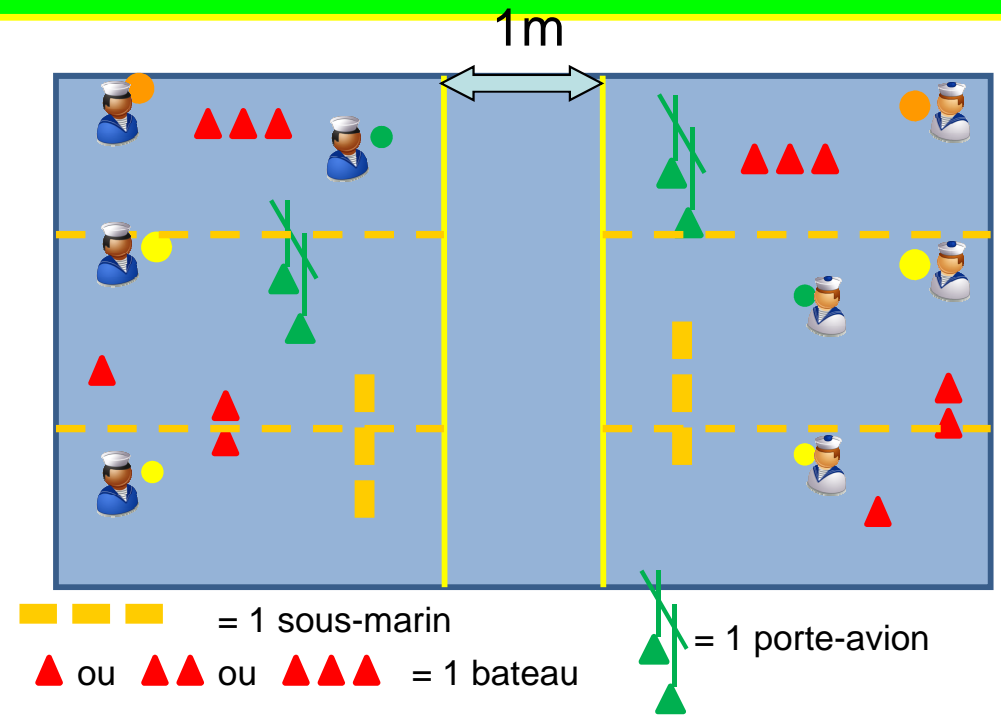
## Comment ça marche ?

Principe de la bataille navale.  
Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.

## Variante

Variation des formes de lancers (1 main, 2 mains, en sautant...).

**Secteur de tir (en pointillé orange sur le schéma).**  
Obligation de tirer dans un secteur autre que celui qui est en face (tir croisé).



## Constats

## Régulations-Relances

<p>Les équipes touchent facilement la flotte adverse même les bateaux les plus éloignés</p>	<p>Tirer à l'endroit où l'on a attrapé la balle. Elargir la zone centrale. Insister sur l'aspect défensif.</p>
<p>Les équipes ont des difficultés à toucher les cibles OU ne touchent que les cibles proches.</p>	<p>Permettre aux membres de l'équipe de s'approcher de la zone. (Intégrer peut être le dribble pour pouvoir s'approcher).</p>



# TOUCHÉ - COULÉ



**Effectif : 8 joueurs**

**Matériel :** Plots, bandelettes, barres, briques , ballons et 2 jeux de couleurs de chasubles.

**Objectifs :**

Toucher toutes les cibles adverses le plus rapidement possible

**Description de la tâche :**

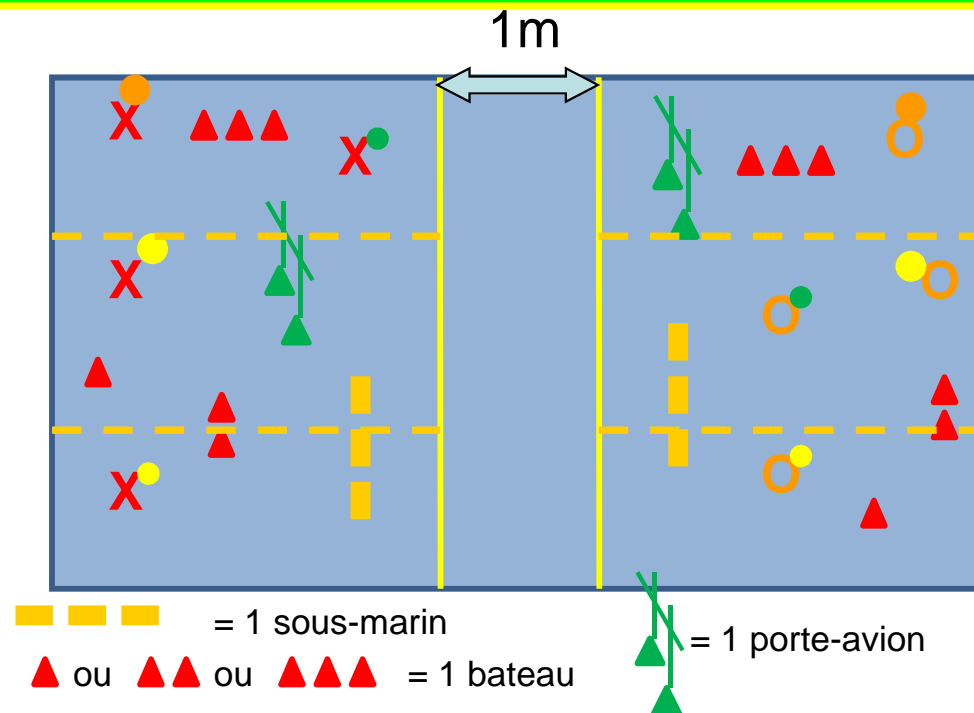
- Former 2 équipes: Une de chaque côté du terrain
- Viser les cibles et les faire toutes tomber avant l'équipe adverse

**Consignes :**

- Viser les cibles adverses
- Ne pas dépasser la ligne de lancer (ligne jaune)
- Récupérer les ballons lancés par l'équipe adverse dans son camp
- Essayer de marquer le plus de points

**Ce qu'il faut surveiller pour que cela marche :**

- Les lanceurs ne doivent pas tirer après la ligne de lancer
- Prendre les ballons dans son camp



**Constats**

**Régulations-Relances**

<p>Les joueurs touchent facilement les cibles adverses même les plus loin.</p>	<p>Tirer à l'endroit où l'on a attrapé la balle. Elargir la zone centrale. Insister sur l'aspect défensif.</p>
<p>Les joueurs ont des difficultés à toucher les cibles OU ne touchent que les cibles proches.</p>	<p>Permettre aux membres de l'équipage de s'approcher de la zone. (Intégrer peut être le dribble pour pouvoir s'approcher).</p>