



LE FEU SACRÉ



L'Histoire:

Pendant l'ère de la préhistoire, 2 clans s'affrontent pour récupérer le feu sacré.

Qui des Pierrafeu ou des Krokelefeu mangeront des steaks de mammouths grillés pendant le grand banquet annuel du village ?

Comment ça marche

La famille Pierrafeu **O** a pour mission d'envoyer le feu (le ballon) à un partenaire qui se trouve dans la zone mais attention 2 Krokelefeu **X** vont tenter de les en empêcher.

Chaque Pierrafeu part avec un chasuble (ou bandelette) dans le short (sur les côtés = visibilité).

1 / Dès que le Pierrafeu franchit les plots rouges, le 1^{er} Krokelefeu touche un plot jaune et cherche à piquer le chasuble.

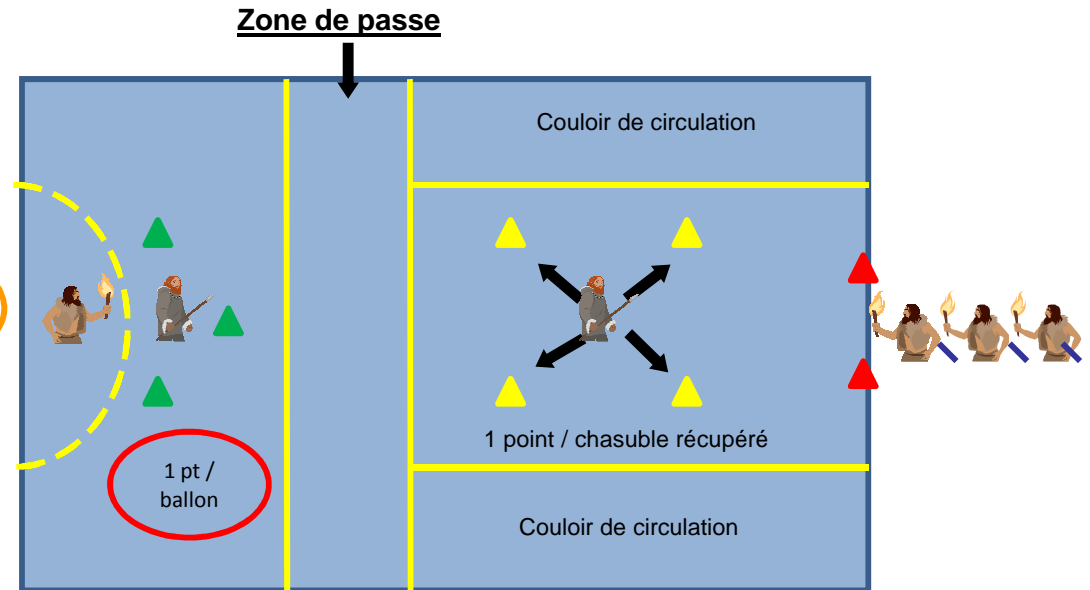
2 / Si le Pierrafeu rentre dans la zone de passe **AVEC** son chasuble → le 2^{ème} Krokelefeu doit toucher un plot vert.

Si le Pierrafeu rentre dans la zone de passe **SANS** son chasuble → le 2^{ème} Krokelefeu ne touche pas de plot.

Compter les ballons que les Pierrafeu ont transporté et compter les ballons et les chasubles que les Krokelefeu ont piqué ou intercepté.

2 pts / ballon

1 pt / ballon



Constats

Régulations-Relances

Les Pierrafeu arrivent facilement avec leur chasuble ou bandelette dans la zone de passe.	Rajouter le dribble en acceptant les reprises. OU Rapprocher les plots jaunes.
Les Pierrafeu arrivent difficilement à envoyer le feu (la balle) à leur partenaire.	Rapprocher la zone de passe de la cible. OU Eloigner les plots verts.



LE FEU SACRÉ



Effectif: 5 Attaquants, 2 défenseurs

Matériel: 9 plots, bandelettes, 10 balles, 1 cerceau et 2 jeux de couleurs de chasubles.

Objectifs:

Parvenir à lancer le ballon sans se faire piquer ni le chasuble et ni le ballon

Description de la tâche:

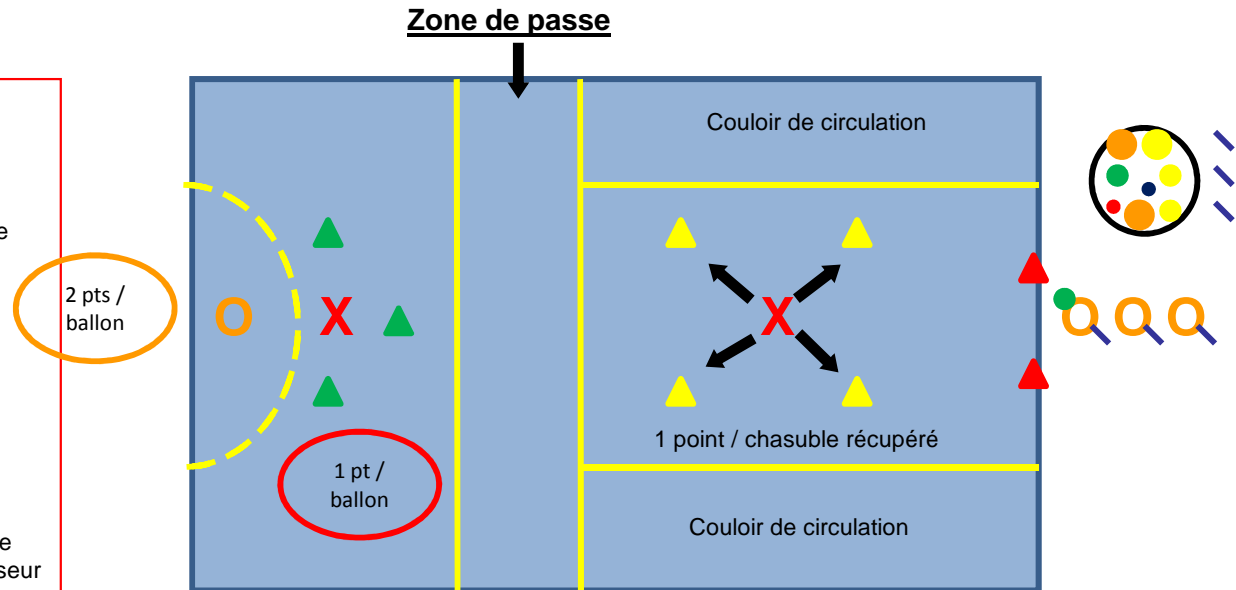
- Pour les **joueurs en possession de la balle et du chasuble**, ils doivent traverser la zone du premier défenseur
- Ils enchaînent ensuite un lancer à leur coéquipier qui est placé dans une zone dont il ne peut sortir, sans se faire intercepter le ballon par le deuxième défenseur
- 2 points par ballon attrapé par le coéquipier
- Pour le **premier défenseur**, il doit toucher un plot quand l'attaquant passe les plots rouges. Il tentera ensuite d'attraper le chasuble. 1 point par chasuble
- Pour le **deuxième défenseur**, il doit toucher un plot quand l'attaquant a encore son chasuble. Si l'attaquant n'a plus son chasuble, il ne touchera pas de plot. Il tentera ensuite d'attraper le ballon par des interceptions. 1 point par ballon

Consignes:

- Passage d'un attaquant: 1 à la fois. Amener le ballon à son coéquipier sans perdre le chasuble et le ballon
- Pour démarrer les attaquants doivent passer les plots rouges
- Les défenseurs retournent à leur place après chaque passage

Ce qu'il faut surveiller pour que cela marche:

- Le respect du départ : C'est l'attaquant qui donne le signal en dépassant les plots rouges
- Les attaquants doivent mettre le chasuble sur le côté et non derrière leur dos
- Les défenseurs doivent toucher les plots



Constats

Les attaquants arrivent facilement avec leur chasuble ou bandelette dans la zone de passe.

Les attaquants arrivent difficilement à envoyer le feu (la balle) à leur partenaire.

Régulations-Relances

Rajouter le dribble en acceptant les reprises.
OU
Rapprocher les plots jaunes.

Rapprocher la zone de passe de la cible.
OU
Eloigner les plots verts.