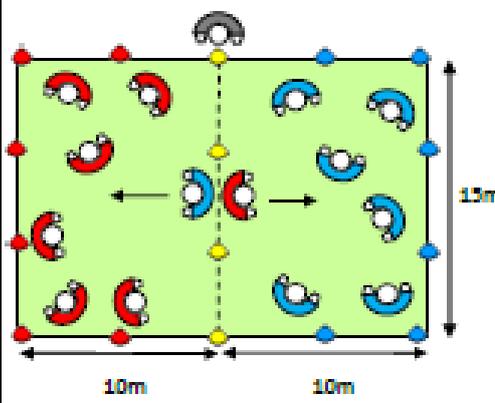
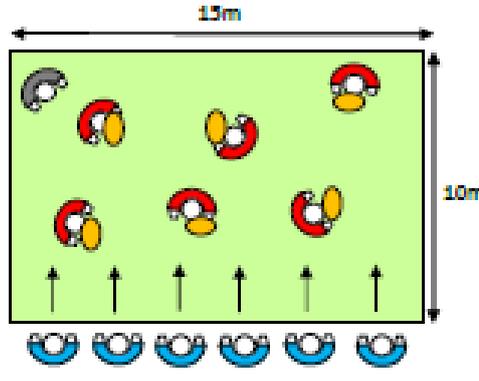


ECHAUFFEMENT : LES LOUPS (15min)	
<p>Objectifs : Regarder et se déplacer dans les espaces libres (brebis) / AVANCER et CEINTURER (loups)</p> <p>Consignes : Les brebis rouge sont dans le pré rouge (idem pour les bleus). Un loup bleu dans le pré des rouges (idem pour un loup rouge). Au « top » de l'éducateur, les loups doivent toucher le plus rapidement les brebis. Si une brebis est touchée ou si elle sort du pré, elle est éliminée. Le 1^{er} loup qui élimine toutes les brebis marque 1 point pour son équipe.</p> <p>Variables : Toucher 2 mains à la ceinture / Ceinturer pendant 3 secondes / Augmenter le nombre de loups</p> <p>ETRE ATTENTIF A LA CIBLE POUR LES LOUPS (LA CEINTURE)</p>	
LES ROBOTS (15min)	
<p>Objectifs : Prendre du plaisir à lutter (ressource affective) + Plaquer (ressource technique)</p> <p>Consignes : Les robots (rouges) sont dans le magasin de jouets. Ils se déplacent en marchant lentement (« pas beaucoup de piles ») et sans lever les pieds (consignes de sécurité). Au « top », les chasseurs de robots (bleus), entrent dans le magasin en se déplaçant à 4 pattes. But Chasseurs : 1 point par Robot mis au sol sans lui faire mal. But Robots : Résister debout. Si je tombe, je me relève directement (règle du TENU) et je repars.</p> <p>Variables : Séquence de 1min30 / Compétition chronométré (robot plaqué = éliminé) / Les robots marchent vite (batterie pleine) FAIRE EMERGER LES COMPORTEMENTS ATTENDUS (TECHNIQUE) DU PLAQUAGE AVEC LES JOUEURS SUR UN BILAN INTERMEDIAIRE</p>	
LE JEU DES PLAQUAGES (30min)	
<p>Objectifs : S'opposer individuellement (AVANCER, PLAQUER)</p> <p>Score principe : 1 point par blocage (ceinturer) sur Porteur de balle. 2 points par placage. 3 points par essais.</p> <p>Lancement : Favorable à l'opposition (défenseurs) avec peu d'espaces entre les attaquants et les défenseurs</p> <p>DONNER LE BALLON A TOUS LES JOUEURS (7 vs 7 MAX)</p>	