



### Objectifs :

- Intégrer les notions d'action collective et de stratégie
- Enchaîner différentes habilités (course/passe)
- Courir en prenant des indices visuels

### Organisation :

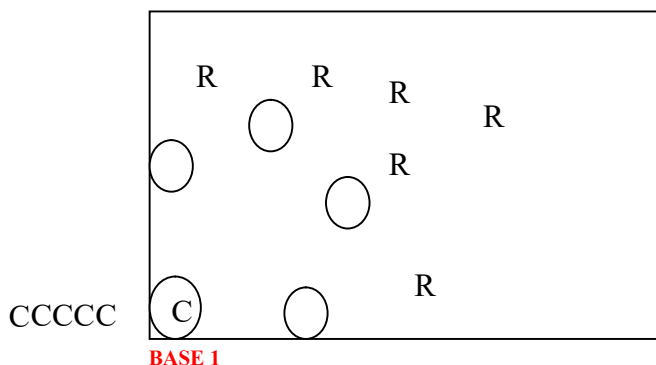
- 1 ballon
- 5 cerceaux (bases)
- 2 équipes de 6 joueurs
- Terrain : 20\*12 m à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes (en cercle à 5 m de côté)
- La partie se joue en 2 manches (inversion des rôles)

### Règles du jeu :

Disposition des joueurs : Les coureurs (C)

Attendent assis en colonne derrière **la base 1**.

Les ramasseurs (R) sont répartis au-delà du cercle



### Déroulement :

Une équipe de "coureurs" affronte une équipe de "ramasseurs".

Le premier coureur (C1) se place avec le ballon sur la base 1, et au signal de l'arbitre le frappe au pied ou à la main le plus loin possible, puis il court pour réaliser un ou plusieurs tours du cercle.

Les ramasseurs doivent ramener le ballon le plus rapidement possible à la base 1, en se faisant des passes ou pas.

Le coureur marque alors 1 point par tour. Un tour non effectué en entier n'est pas comptabilisé. Si le coureur fait 2 tours et demi, il marque 2 points.

Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain, et font le plus de tours possibles des bases, avant de que les ramasseurs aient rapporté la balle au point de départ.

L'équipe qui a fait le plus de tours au total a gagné.

### Conseils :

Pour les coureurs,

- Envoyer le ballon dans une zone mal occupée par les passeurs
- Bien observer le ballon pendant sa course

Pour les passeurs,

- Bien occuper le terrain pour récupérer le ballon le plus vite possible.
- Bien se déplacer pour pouvoir ramener le ballon sans le faire tomber (distance de passe, orientation vers la base 1)