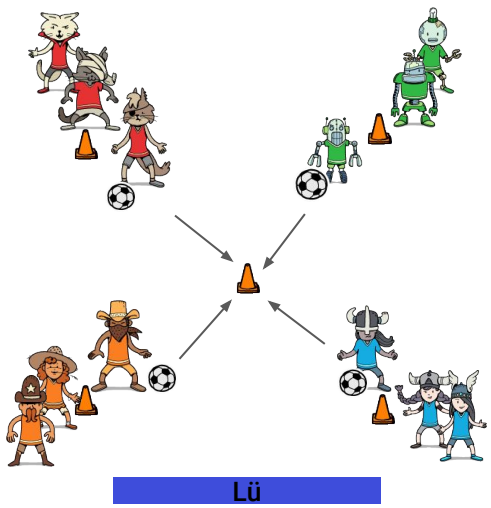
ROUTINE DE SOCCER

SPORTS

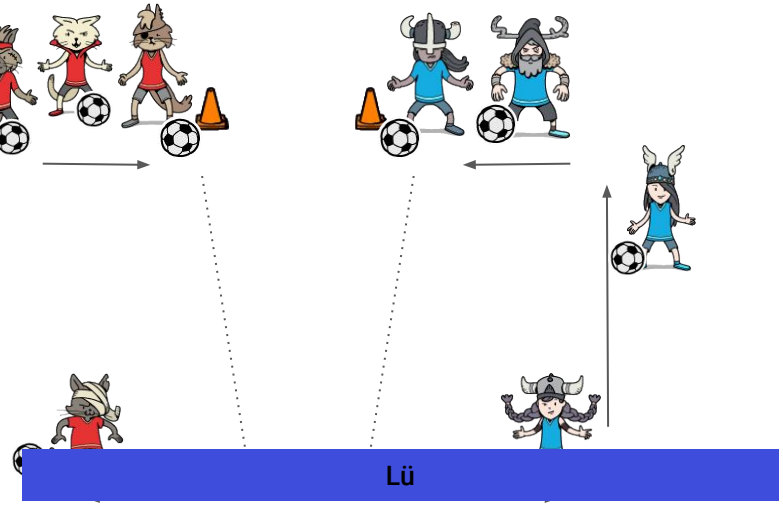
SE FAUFILER



TIR AU BUT



AUTOUR DU MONDE



COMPÉTENCES

- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.
- Dribbler avec les pieds sur place et en se déplaçant.
- Frapper une variété d'objets vers une cible.
- Attraper un objet avec son pied de différentes façons

VOCABULAIRE

- Dribble
- Contrôle du ballon
- Cou-de-pied
- Botté

MATÉRIEL

- 1 ballon par élève
- Cônes

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 20 - 25 minutes

Installez votre gymnase selon l'un des trois jeux proposés (voir image).

ROUTINE DE SOCCER

SPÖRTS

VARIATIONS

- Pour le jeu *Tir au but*, ajoutez un défenseur au milieu pour essayer d'interférer avec les passes et les tirs.
- Variez la vitesse des exercices, de la marche au jogging.

GRAND GROUPE

- Séparez la classe en 3 groupes. Installez les trois jeux autour du gymnase sous forme de stations, avec *Autour du monde* devant Lü. Les autres compétences peuvent être pratiquées sans le tir au but. Faites une rotation des groupes après un temps donné.

PISTES DE DISCUSSION

- Comment avez-vous gardé le contrôle du ballon?
- Comment faites-vous pour que le ballon aille dans une certaine direction?
- Quelle partie de vos pieds utilisez-vous pour botter le ballon vers la cible?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Spörts et sélectionnez les options suivantes:
    a. Soccer;
    b. Plein écran;
    c. Pointage (supérieur au nombre de joueurs par équipe/coin);
    d. But;
    e. Choisissez la taille du but selon le niveau de vos élèves.

2. Appuyez sur *Jouer* pour commencer l'un des trois jeu suggéré

Jeu 1 : Tir au but
Formez 1 ligne dans chaque coin avec un cône au milieu de l'aire de jeu. Le premier élève de chaque ligne a un ballon. Au signal, les porteurs de ballon dribblent le ballon vers le cône au centre, puis se retournent, se rendent dans un espace dégagé et botte vers Lü. Les élèves récupèrent leur ballon et le passent à l'élève suivant dans leur file, puis se placent à l'arrière de la file. Le jeu continue ainsi.

Jeu 2: Se faufiler
Installez 3 lignes de cônes, avec 3 lignes d'élèves derrière chaque ligne. Chaque élève dispose d'un ballon. Les élèves à l'avant de la ligne doivent dribbler et se faufiler entre les cônes pour se diriger vers le but. À la fin du parcours, ils tirent au but, récupèrent leur ballon et retournent à l'arrière de la ligne.

Jeu 3 : Le tour du monde
Formez deux groupes. Les élèves tentent un long tir au but à partir d'un cône ou d'un point placé devant le but. Ils récupèrent leur ballon, le dribblent autour d'un périmètre désigné et reviennent vers le point de tir. Le mouvement doit être continu.

3. Faites un retour sur l'activité en grand groupe en utilisant les *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023