

Activité EPS

Matériel : balles, plots

Mise en train :

- 1 **balle** / E, avancer avec la balle au pied
- au coup de **sifflet**, s'arrêter avec blocage de la balle (pied sur la balle)
- avancer balle au pied et tirer entre 2 **plots**
- 1 balle / 2 E, effectuer des passes : envoyer → bloquer la balle avant de renvoyer

Le bérêt tir

But du jeu : être capable d'avancer balle au pied dans la zone et déclencher un tir ; marquer un but.

Organisation :

- 4 équipes (2 ballons par équipe), 4 « buts » (3 mètres d'écart entre les plots). Zone de tir : entre 6 et 8 m du but
- Dans les 4 équipes, attribuer un numéro à chaque joueur.

Consignes :

A l'annonce de leur numéro, les joueurs doivent atteindre la zone de tir avant de frapper au but.

Points : 1 point par but marqué, 1 point pour l'équipe du joueur qui frappe en 1^{er}.

Variantes :

- installer un obstacle à contourner entre le départ et la zone de tir.
- faire varier la largeur de la zone de tir

