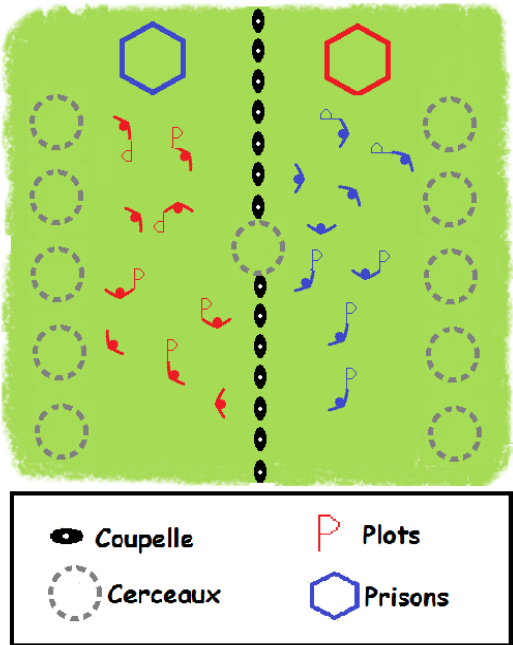


Situation		Jeu préparatoire au JEU USEP 49 - Palier 1	
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> - Elaborer des stratégies collectives en attaque et en défense. - Observer, s'informer, anticiper les actions de l'équipe adverse. - Courir vite pour fuir ou pour poursuivre, courir vite pour éviter. 		
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Des chasubles de 2 couleurs (bleues et rouges) pour différencier les équipes. - Un lot de coupelles. - 6 petits plots rouges et 6 autres bleus (couleurs des équipes retenues). - 11 cerceaux unis (autres que bleu et rouge). - 1 cerceau bleu (équipe n°1) et 1 cerceau rouge (équipe n°2) pour faire les prisons. - Un grand espace, type terrain de handball ou plus. 		
But du jeu	<p>Conquérir tous les territoires (cerceaux) du terrain de jeu adverse. <i>Pour conquérir un territoire il faut déposer un plot de sa couleur dans le cerceau d'un territoire adverse sans se faire toucher.</i></p>		
Préparation	<ul style="list-style-type: none"> - Le terrain (au moins 30mx30m) est partagé en 2 territoires (1 bleu et 1 rouge). Au fond de chaque territoire, 5 cerceaux sont déposés. - Un dernier cerceau est positionné sur la frontière entre les deux territoires. Il est appelé zone neutre. - Un cerceau rouge (prison des rouges) est mis dans le territoire bleu et un cerceau bleu dans un territoire rouge (à environ 10 m de part et d'autre de la ligne frontière). 		
Organisation	<ul style="list-style-type: none"> - Au début de la partie, la classe est partagée en 2 équipes. Chaque équipe se répartit équitablement dans son territoire. - Chaque équipe distribue les rôles à ses joueurs (attaquant ou défenseur). - Six plots de la couleur de son équipe sont distribués aux attaquants. 		
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> - Au coup de sifflet, chaque équipe s'organise pour conquérir ou défendre les territoires. - Si un joueur est pris dans le camp adverse, il doit se rendre seul dans la prison adverse en levant les deux bras. S'il a en sa possession un plot, il le déposera au préalable dans la zone neutre. A tout moment, un joueur peut y récupérer un plot de sa couleur. Les plots de la zone neutre sont réutilisables. - Le prisonnier n'est délivré que lorsqu'un joueur de son équipe le touche. Les prisonniers peuvent former une chaîne pour se rapprocher de leurs territoires. Si un membre de la chaîne est touché, c'est la totalité de la chaîne qui est délivrée. 		
Autres règles	<ul style="list-style-type: none"> - On peut se passer le plot entre joueurs. - Il n'y a pas de limite de terrain. - Pour conquérir un territoire, on peut lancer le plot. Si le plot ressort du cerceau, le territoire n'est pas conquis. 		
Critères de réussite :		Arbitrage	
<ul style="list-style-type: none"> - Conquérir un territoire. - Défendre son territoire. 		<ul style="list-style-type: none"> - Œuvrer dans la conquête d'un territoire. - Délivrer les prisonniers de son équipe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Auto-arbitrage. - L'enseignant juge en cas de litige.
Variables			
<ul style="list-style-type: none"> - Espace : <ul style="list-style-type: none"> ➔ Modifier la taille du terrain. ➔ Ajouter / soustraire équitablement des cerceaux aux 5 du départ, dans chaque territoire. - Matériel : <ul style="list-style-type: none"> ➔ Augmenter/diminuer le nombre de plots en possession de chaque équipe, en fonction du nombre de joueurs. ➔ Ajouter un ballon qui permet de toucher un adversaire, situé dans son propre territoire (attention : le joueur en possession du ballon ne peut le lancer qu'à partir de son territoire). Un porteur de plot, ne peut avoir le ballon. 			