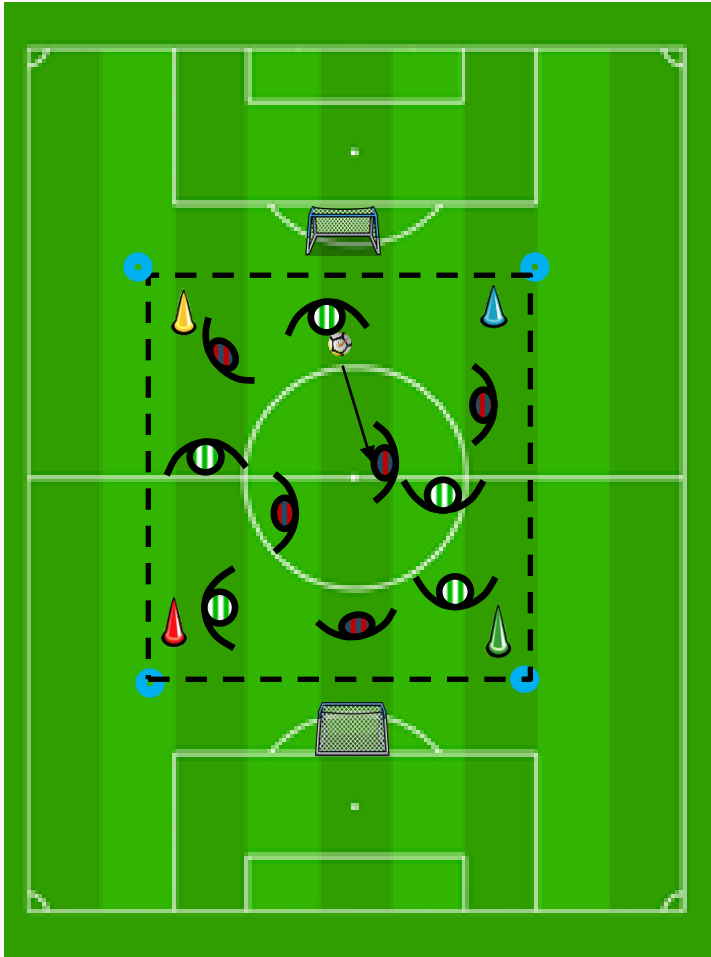




# « LA COLLECTE DES CÔNES »

## 5 CONTRE 5



🏠 x6 ● x4 🚩 x1 🌿 x1 🟡 x1 🔵 x1 🏠 x2

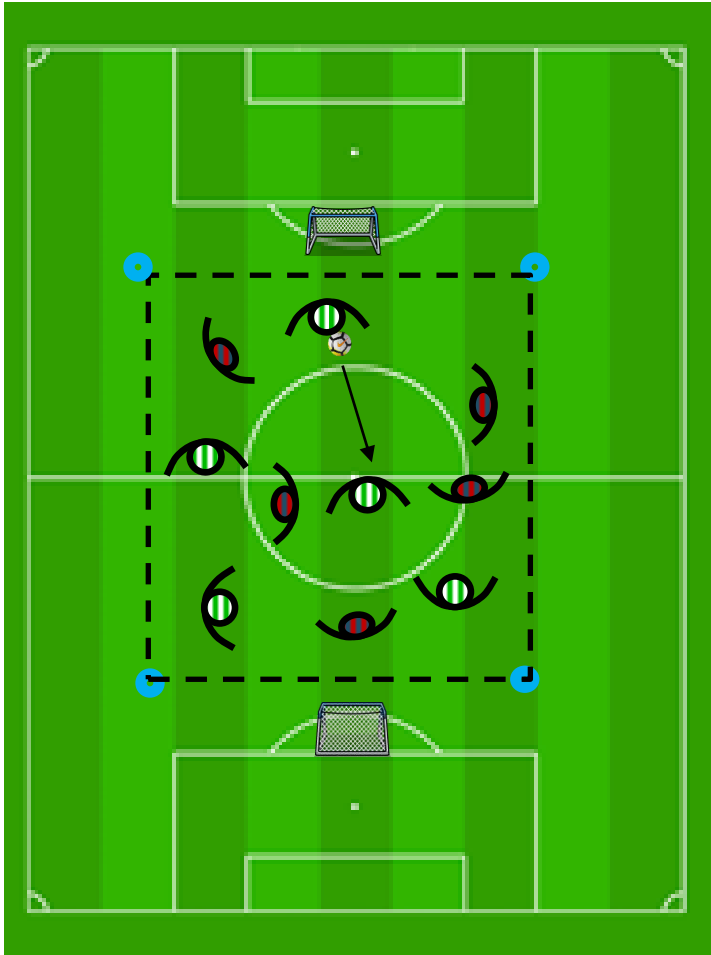
- **Objectif** : Utiliser du jeu combiné pour marquer et collecter les cônes .
- **But** : Marquer = 1 point / Collecter le plus de cônes possible
- **Consignes** : 5 contre 5 . L'équipe qui marque le 1<sup>er</sup> but choisit une couleur de cône et elle doit réaliser le défi correspondant au cône .
  - 🟡 Cône jaune : Marquer pied faible
  - 🚩 Cône rouge : Faire un one / deux
  - 🔵 Cône bleu : Tous les joueurs doivent toucher le ballon avant de marquer
  - 🌿 Cône vert : But compte double

Les cônes peuvent aller d'une équipe à l'autre et sont stocker a côté des buts une fois qu'ils ont été utilisés.  
Ne pas donner la valeur du cône à l'équipe adverse .
- **Variantes** : Changer les « valeurs » des cônes  
Jouer à plus que 3 contre 3



# « PAS DE DRIBBLES / PAS DE PASSES »

## 5 CONTRE 5



x6 x4 x2

- **Objectif** : Jouer et marquer selon les règles

- **But** : Marquer selon les consignes

- **Consignes** : 5 contre 5 .Organisation libre .

Dribbleurs / Interdiction de passer

Passeurs / Interdiction de dribbler

Si l'une des deux équipes ne respecte pas la règle, c'est penalty du milieu de terrain et sans gardien.

Organisation libre. CHI-FU-MI au départ pour savoir quelle sera l'équipe des dribbleurs et des passeurs  
Interdiction de défendre le but en dehors du terrain

- **Variantes** : Alternier passeurs et dribbleurs



# « LES 9 BALLONS »

## 5 CONTRE 5



- **Objectif** : Jouer et combiner à plusieurs selon les valeurs des plots
- **But** : Marquer = 1 point
- **Consignes** : 5 contre 5 . Interdiction de défendre le but en dehors du terrain . Organisation libre  
9 ballons à jouer . Chaque plot symbolise une légende sur le ballon a jouer . L'équipe qui marque choisi quel ballon qu'elle va prendre pour jouer le second match .  
Le 1<sup>er</sup> ballon est libre (pas de règles précises)
  - +2 si but
  - - 1 point pour l'équipe qui a encaisser le but
  - Choisi un joueur qui joue du pied faible dans l'équipe adverse
  - Choisi un joueur qui ne peut pas marquer dans l'équipe adverse / L'idéal est de coller les étiquettes sur les plots

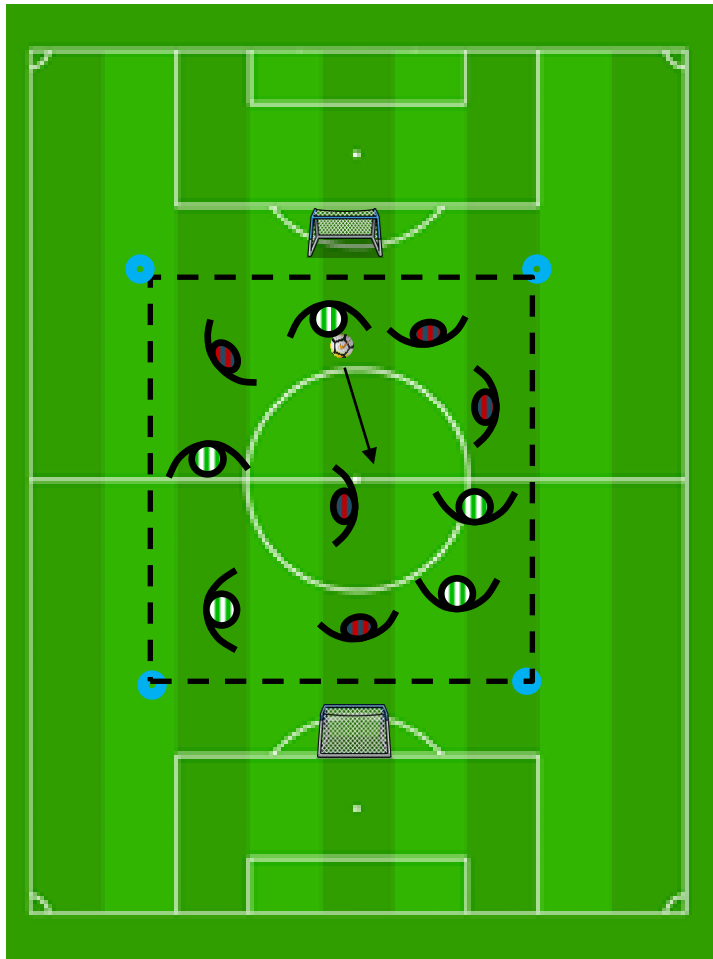
x6  
 x4  
 x2  
 x2  
 x2  
 x2  
 x2

- **Variantes** : Varier les valeurs des plots



# « UNE VALEUR POUR UN JOUEUR »

## 5 CONTRE 5



x6 x4 x2

- **Objectif** : Identifier les points forts de l'équipe adverse

---

- **But** : Marquer = 1 point

---

- **Consignes** : 5 contre 5 . Organisation libre . Chaque équipe choisit une valeur de points entre 1 et 5 par joueurs (sans le dire à l'autre équipe) . Lorsqu'un joueur marque l'équipe inscrit le nombre de points qui correspond à sa valeur .  
Faire 3 périodes de 4 minutes afin de changer les valeurs des joueurs entre chaque période .  
Inscrire les valeurs des joueurs sur une feuille .

- **Variantes** : Choisir les valeurs de l'équipe adverse