

**F11****Objectifs essentiels**

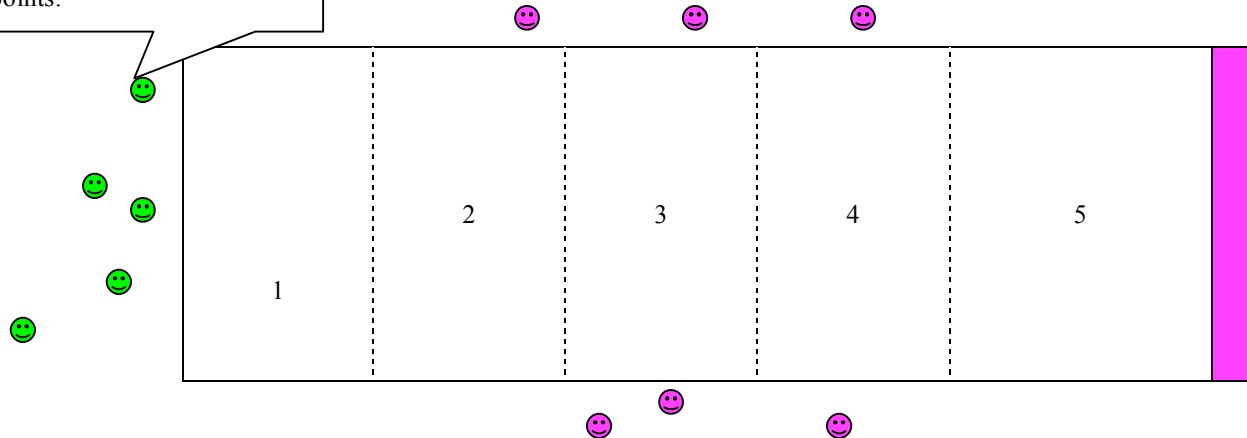
- Recherche collective du contact et d'une poussée

**Matériel**

- Foulards ou dossards
- 1 balle ovale par terrain
- De quoi matérialiser le terrain

**L'épervier par équipe**

Si le porteur du ballon se fait bloquer en zone 3, nous gagnons trois points.

**BUT DU JEU**

- Faire progresser le ballon le plus loin possible dans le couloir malgré les défenseurs

**REGLES**

- Équipes de 5 maxi
- Règles de sécurité habituelles
- 1 point si on est bloqué en zone 1, 2 points en zone 2, etc. ...
- Changement de rôle après chaque blocage

**Variables...**

Possibilité de scinder les défenseurs en deux ensembles pouvant intervenir dans des zones différentes pour diminuer la pression sur les attaquants

**Pour gagner...**

⇒ Arriver dans une zone plus éloignée que l'équipe adverse