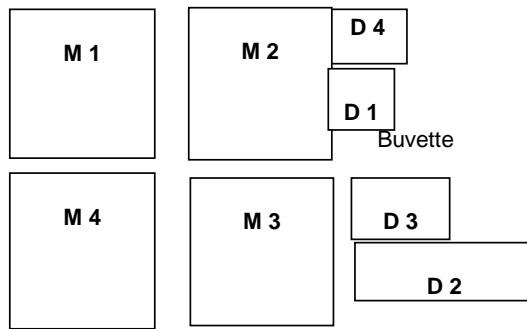


CHALLENGE U 11 : organisation des rotations


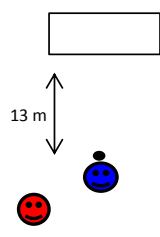
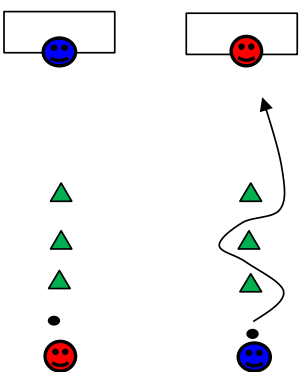

TRIBUNE



1 TEMPS DE JEU = 10 minutes

M = Match D = Défi

	1er Temps	2ème Temps	3ème Temps	4ème Temps	5ème Temps	6ème Temps	7ème Temps	8ème Temps
EQUIPE 1 :	D1	M1	D2	M2	D3	M3	D4	M4
EQUIPE 2 :	D1	M2	D3	M3	D2	D4	M3	M1
EQUIPE 3 :	D2	M1	D4	M3	D1	M4	M2	D3
EQUIPE 4 :	D2	M3	D1	M2	D4	D3	M1	M3
EQUIPE 5 :	D3	M2	D2	M1	D4	M4	D1	M4
EQUIPE 6 :	D3	M4	M1	D1	D2	M2	D4	M3
EQUIPE 7 :	D4	M4	D3	M1	M3	M2	D2	D1
EQUIPE 8 :	D4	M3	M2	D2	D3	M1	D1	M2
EQUIPE 9 :	M1	D1	D4	M4	M2	D3	M3	D2
EQUIPE 10 :	M2	D1	M3	D3	M4	D2	M1	D4
EQUIPE 11 :	M2	D2	D1	M4	M1	D4	M4	D3
EQUIPE 12 :	M1	D2	M4	D4	D1	M3	D3	M2
EQUIPE 13 :	M3	D3	M4	D1	M2	M1	D2	D4
EQUIPE 14 :	M4	D3	M3	D4	M1	D1	M2	D2
EQUIPE 15 :	M3	D4	M1	D2	M4	D1	D3	M1
EQUIPE 16 :	M4	D4	M2	D3	M3	D2	M4	D1

<p>D1 : DEFI JONGLAGE LIBRE AU TEMPS</p>  <p>Tous les joueurs des équipes portant le même numero jonglent ensemble et en même temps. Les joueurs commencent à jongler au signal de l'éducateurs (pieds, tête, poitrine, genoux autorisés), le joueur qui fait tomber son ballon au sol en dernier gagne son défi (Temps limite : 2 minutes). Il faut inscrire les résultats sur la feuille des défis. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi.</p>	<p>D2 : DEFI PRECISION FRAPPE SUR BACHE</p>  <p>Tous les joueurs des équipes portant le même numero frappent sur la bache (chacun leur tour). Le joueur qui marque le plus de points sur 2 tirs (ballon arrêté) gagne son défi. Il faut inscrire les résultats sur la feuille des défis. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi.</p>
<p>D3 : DEFI CONDUITE et FRAPPE</p>  <p>Tous les joueurs portant le même numero effectuent le slalom et la frappe. Ils partent au signal d'un éducateur. Le joueur qui marque le but en premier, en réalisant le slalom sans faute, remporte son défi. Tous les joueurs passent ainsi de suite (1 essai). Il faut inscrire les résultats sur la feuille des défis. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi.</p>	<p>D4 : DEFI JONGLAGE PIED FAIBLE + TETE</p>  <p>Tous les joueurs des équipes portant le même numero jonglent ensemble. L'un jongle, l'autre compte. 2 essais (sans touche parasite) pied faible et 2 essais (sans touche parasite) de la tête : il faut additionner le score pied faible + le score tête. Le joueur ayant effectué le meilleur score gagne son défi. Il faut inscrire les résultats sur la feuille des défis. L'équipe qui aura gagné le plus de défis individuels gagne le défi.</p>