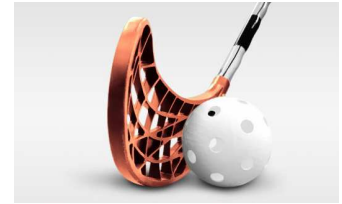


## Unihockey : divers jeux...



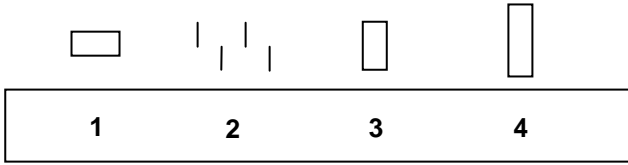
### Echauffement : conduite...

Activité	Matériel / conseil /org.
<p><b>Les loups :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Au signal : aller chercher un sautoir.</li> <li>2. Les 4 qui n'ont pas de sautoirs, sont des loups et, sans cannes, ils essaient de prendre la balle à un autre joueur. Tous les autres ont une balle et une canne. Celui qui réussit, le remplace et lui prend balle sautoir et canne.</li> </ol>	<p>3 x 4 sautoirs dispersés dans la salle.</p> <p>On aura ainsi 4 équipes.</p>

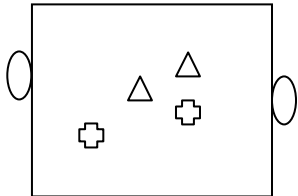
Activité	Matériel / conseil /org.
<p><b>Déménagement :</b></p> <p>Chacun prend (à la main) une balle dans son caisson et la conduit dans le caisson d'en face avec sa canne et la met, à l'aide de la canne dans le caisson. Au signal (env. 2'), on stoppe, l'équipe qui aura le moins de balles dans son caisson aura gagné.</p>	<p>2 terrains – 4 contre 4</p> <p>conduite, aisance, technique</p>

Activité	Matériel / conseil /org.
<p><b>Traverser la forêt :</b></p> <p>Les joueurs de l'équipe A tentent de voler des balles aux autres équipes, qui (une à une) traversent aller-retour (passe contre le mur du fond), en conduisant leurs balles avec leurs cannes. Les « A » doivent ensuite les tirer dans le but. Combien de buts auront-ils inscrits ?</p>	

## Partie principale

Activité	Matériel / conseil / org.
<p><b>Estafette 1 :</b></p> 	<p>4 équipes, 4 mêmes pistes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>caisson, passer dessous</li> <li>slalom</li> <li>tapis, tourner autour</li> <li>tir au but.</li> </ol> <p>Le suivant part, quand le but est marqué. Chacun a une balle.</p>

Activité	Matériel / conseil / org.
<p><b>Estafette 2 :</b></p> <p>Pour toutes les pistes, la ligne de tir au but est bien définie.</p> <p>Piste 1 : (1 pt) slalom et tir au but.</p> <p>Piste 2 : (2 pts) slalom, tourner autour du tapis et tir au but.</p> <p>Piste 3 : (3 pts) slalom, passer en arrière sous une haie et tir au but.</p> <p>Piste 4 : (4 pts) slalom, passer par dessus un élément de caisson, récupérer et tir au but.</p>	<p>4 équipes, 4 pistes différentes de difficulté croissante.</p> <p>A chaque réussite, aller compléter le dessin (figure numérotée) d'autant de traits que de points obtenus.</p> <p>Quelle équipe aura fini son dessin en premier ?</p>

Activité	Matériel / conseil / org.
<p><b>Jeu : concours avec collaboration :</b></p> <p>2 – 2 : Compter le plus grand nombre de passes (O) sont « jocker » et jouent avec l'équipe qui leur a fait la passe.</p>	 <p>1/2 salle env. 2' de jeu.</p>

Activité	Matériel / conseil / org.
<p><b>Matches :</b></p> <p>Tournoi complet ou 1/2 finale et finale.</p>	<p>2 terrains – 4 équipes de 4</p>