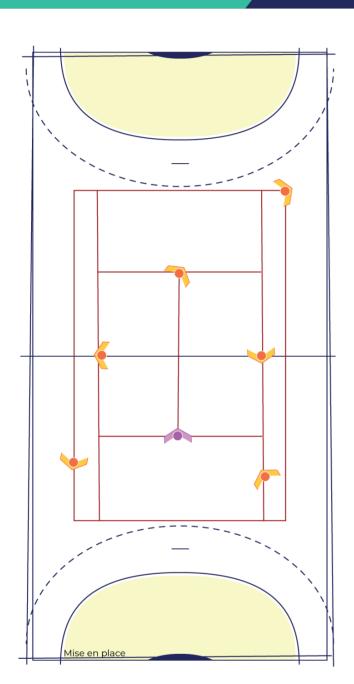
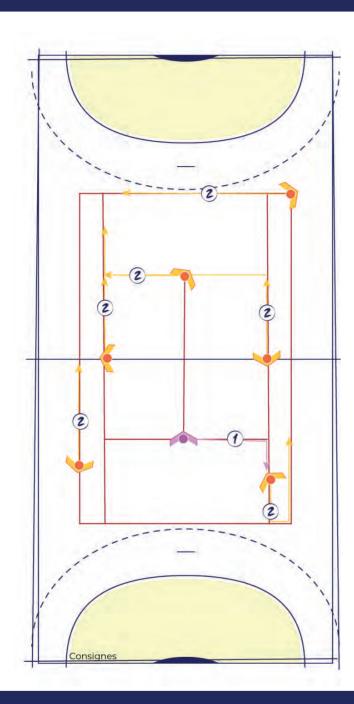
PACMAN







Cet échauffement très ludique permet de travailler les perceptions et les stratégies

MISE EN PLACE

On utilise uniquement les lignes présentes sur le terrain (tennis, basket, ...) :

Un joueur est désigné PacMan

CONSIGNES

Les joueurs ne peuvent se déplacer que sur les lignes indiquées au début de l'exercice par l'entraineur.

Le «PacMan» doit rattraper (1) et toucher un poursuivi (2).

Ils changent alors de rôle sans que le nouveau «PacMan» puisse toucher le précédent.

Les joueurs ne peuvent pas se croiser sur une même ligne

RÉGULATION

- · Chaque joueur a un ballon et se déplace en dribble.
- Tous les joueurs touchés restent PacMan... jusqu'à ce que tous les joueurs soient touchés

CONSEILS

 Animer cet échauffement de manière très ludique



Les Gardiens de But participent à l'exercice



Ailier Arrière Demi-Centre Pivot



CATÉGORIESde l'école de Hand à moins de 16 ans



1 ballon par joueur











