

# 9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

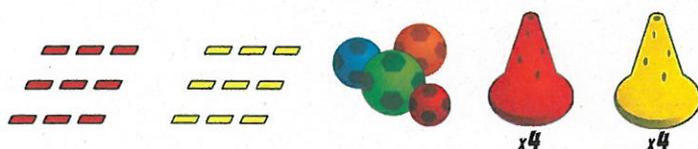
★★  
8 - 12 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« Une famille de pingouins pêche pour nourrir ses petits, mais des ours polaires sont là pour leur voler les poissons. »

## Matériel



## Comment ça marche ?

### Mise en place :

- . 3 pingouins pêcheurs (côté réserve de poissons)
- . 3 pingouins et 2 ours de l'autre côté de la crevasse.

### Au signal :

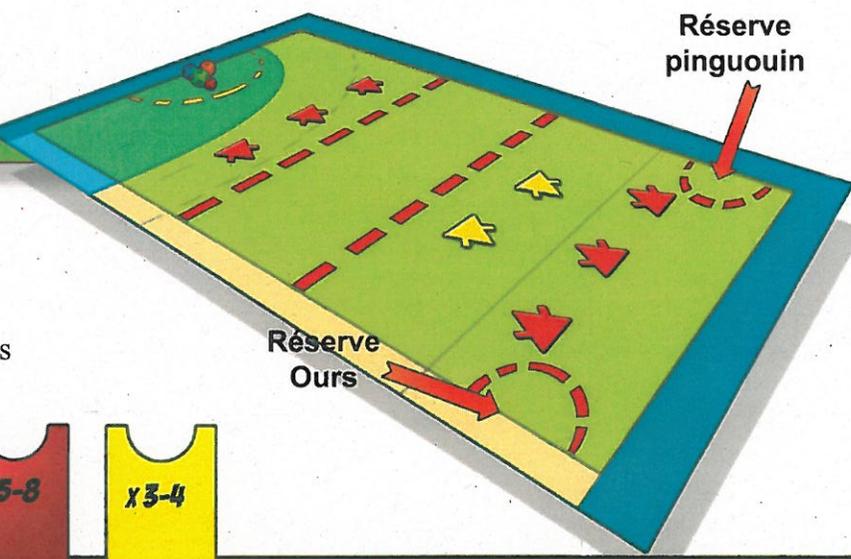
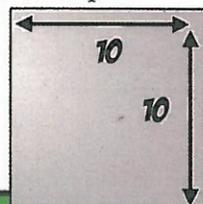
- . Les pingouins pêcheurs doivent lancer les poissons (ballons) à leurs petits sans qu'ils ne tombent dans la crevasse.
- . Les jeunes pingouins doivent récupérer les poissons pour les mettre dans leur réserve.
- . Les ours tentent d'intercepter les poissons lancés pour les mettre dans leur réserve à eux.

## Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Les ours ne peuvent pas prendre les poissons dans la main des jeunes pingouins.
- ◆ Les poissons tombés dans la crevasse sont perdus.
- ◆ Les pingouins pêcheurs ne peuvent prendre qu'un poisson à la fois.
- ◆ Si les poissons sortent de l'espace de jeu, ils sont gagnés par les ours

## Dispositif de départ

- ◆ 3 passeurs
- ◆ 3 réceptionneurs
- ◆ 2 défenseurs
- ◆ 1 réserve de ballons
- ◆ 2 cibles pour déposer les ballons



# 9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper



8 - 12 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

### 1<sup>ER</sup> temps:

Réaliser un concours entre les ours pour savoir quelle paire a attrapé le plus de poissons.

### 2<sup>EME</sup> temps :

Les attaquants doivent marquer un but dans un mini but gardé par un gardien au lieu de poser la balle dans le cerceau. On peut alors placer cette situation dans l'espace Duel.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les attaquants gagnent systématiquement

2

Les attaquants perdent à chaque fois

3

Les défenseurs n'arrivent pas à intercepter les ballons

◆ Augmenter le nombre de défenseurs

◆ Augmenter la taille de la zone neutre (crevasse) pour allonger la distance de passe  
◆ Modifier le mode de déplacement des attaquants dans la 2<sup>e</sup> zone (dribble puis passe entre les attaquants de la même zone)

◆ Augmenter le nombre d'attaquants  
◆ Diminuer le nombre de défenseurs.

◆ Augmenter le nombre de défenseurs

◆ Augmenter la taille de la zone neutre pour allonger la distance de passe.

