



# Les cowboys et les indiens



8 à 10



5

**Effectif :** 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien et pour chaque équipe un gardien d'un plot central (frontière).

**Matériel :** Terrain minihand, 1 ballon, 2 plots, chasubles.

**Objectifs :**

- Progresser collectivement vers le but adverse pour marquer en utilisant tout l'espace de jeu.

**Description de la tâche :**

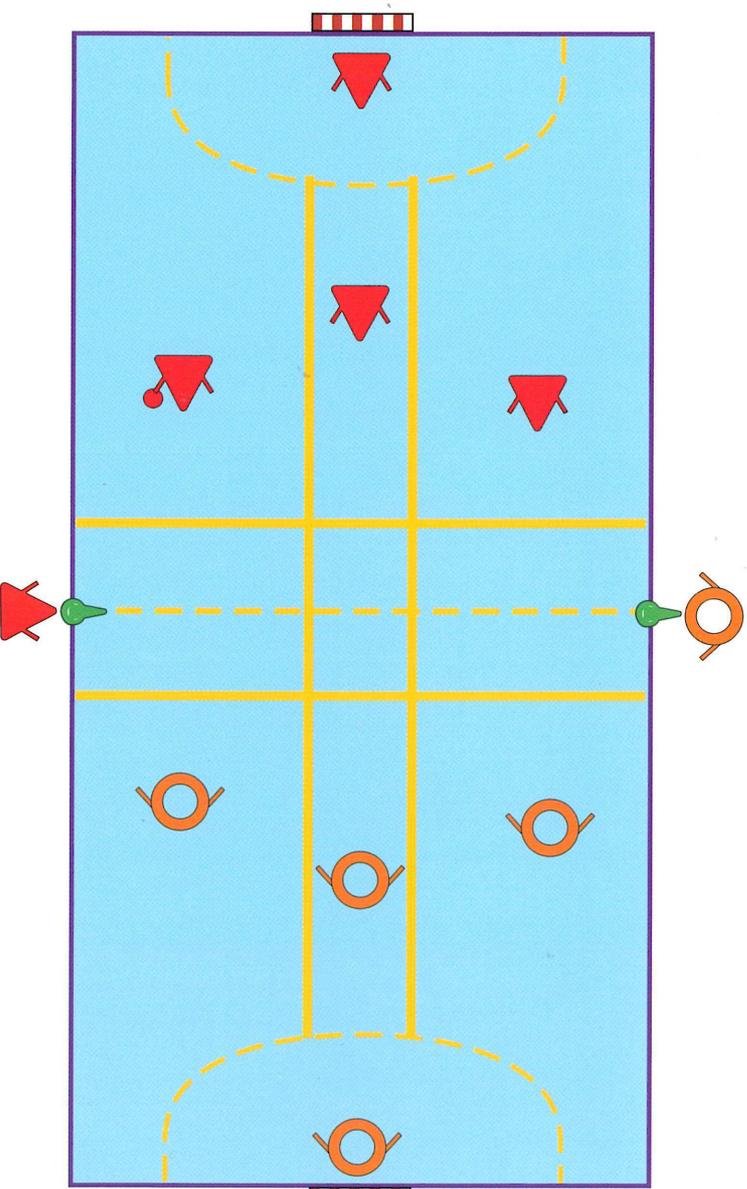
- A chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.
- A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

**Consignes :**

- Aux attaquants : "vous jouez avec les règles du hand".
- Aux défenseurs : "vous essayez de récupérer le ballon".
- Aux 2 gardiens des plots : "à chaque but marqué, déplacer le plot d'un pas".
- Ne pas oublier de changer le rôle des joueurs.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, pas de progression vers les cibles, mauvaises passes...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard dans l'année.



**Ce qui peut être modifié**

L'aménagement du terrain :

- matérialiser une rivière au niveau de la ligne centrale où il est interdit de dribbler.
- matérialiser un couloir central interdit à tout joueur et qui entraîne une répartition des joueurs dans les couloirs latéraux (2 contre 2 et 1 contre 1).

**Constats**

Le partenaire du porteur de balle se rapproche de lui (joueurs groupés).

Les joueurs ne progressent pas vers l'avant.

Les joueurs n'occupent pas la largeur du terrain.

**Régulations - Relances**

Prise de conscience du démarquage.

Prise de conscience du joueur en appui (jeu en profondeur).

Prise de conscience de l'espace à occuper en largeur.



# Les cowboys et les indiens



8 à 10



5



## L'histoire :

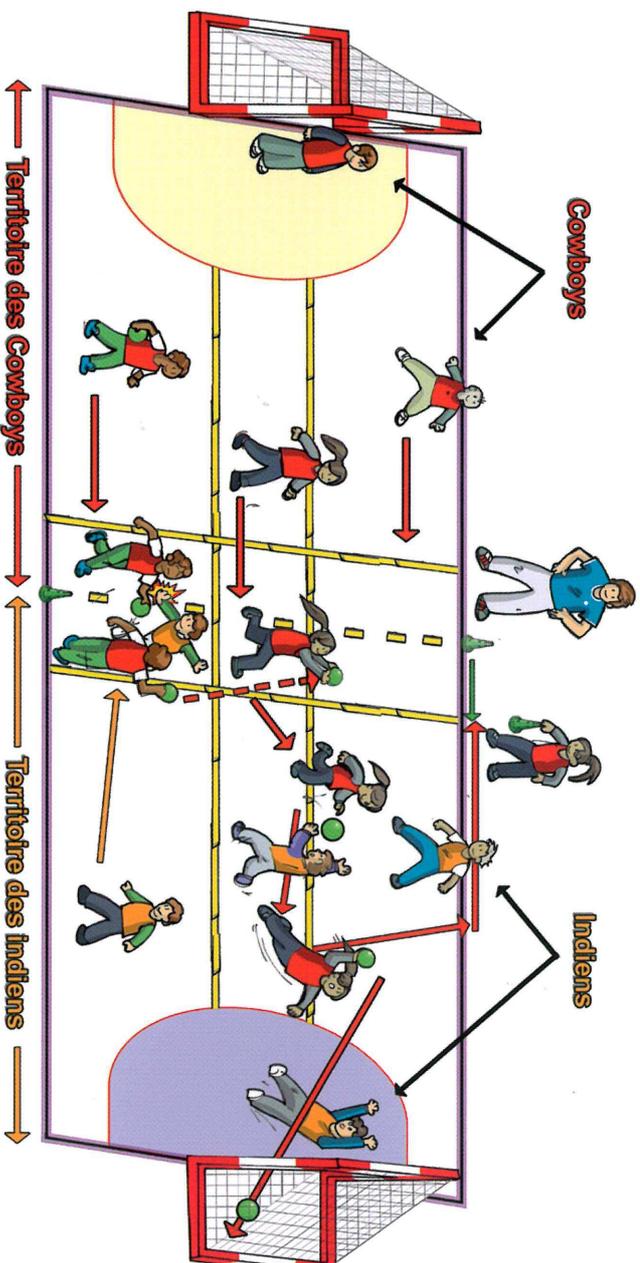
Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre.

## Comment ça marche ?

Il faut marquer un but pour agrandir son territoire.

Chaque fois qu'un but est marqué, on avance d'un pas les 2 cônes qui symbolisent la frontière.

A la fin du temps de jeu fixé, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.



**En fonction de l'activité déclenchée, on procédera aux aménagements ci-dessous :**  
**Neutraliser une zone centrale "le grand Canyon" (sur la longueur) pour jouer plus sur les espaces latéraux en répartissant le nombre de joueurs dans chaque espace (2 contre 2 et 1 contre 1).**  
**Matérialiser une rivière au niveau de la ligne médiane qui sépare les 2 territoires et où on ne pourra pas dribbler.**

## Constats

Jeu groupé autour du porteur de balle. Les joueurs ne progressent pas vers l'avant. Les joueurs n'occupent pas la largeur du terrain.

Une action très bien réussie.

## Régulations - Relances

Mettre en place le canyon et la rivière. Questionnement pour prise de conscience. Mettre en place le canyon.

La refaire au ralenti... discussion.

**!** En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, jeu en "grappe", trop de maladresses...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.