

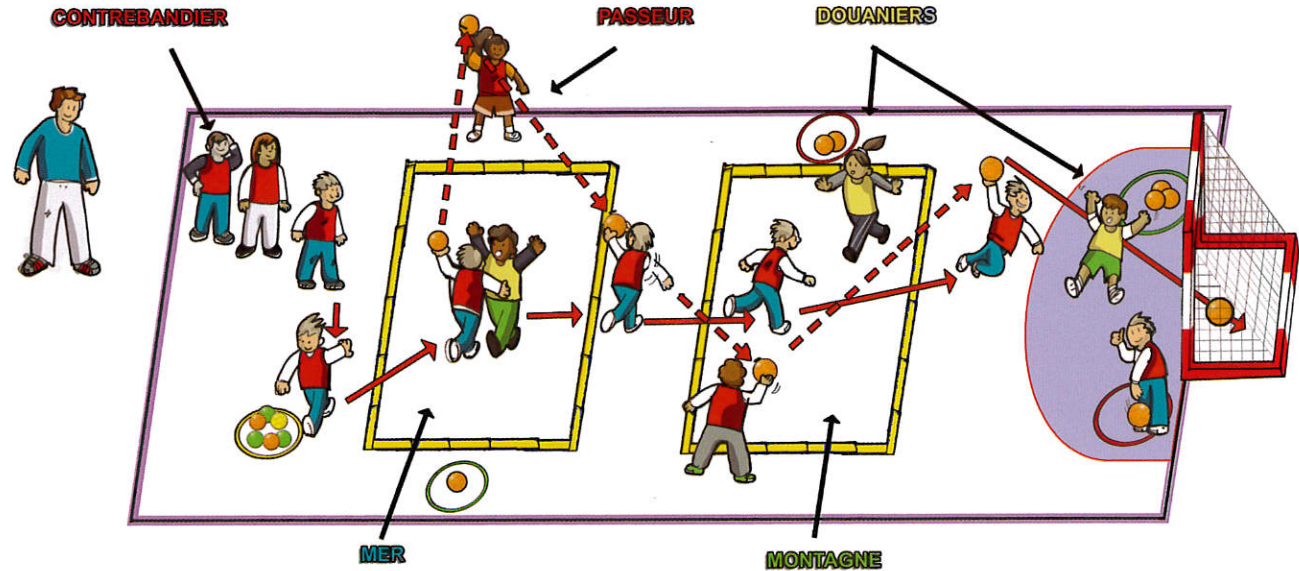


# Les douaniers les contrebandiers



5

8 à 10



## L'histoire :

Une bande de contrebandiers vient de récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers.

## Comment ça marche ?

Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.



*L'animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commettent pas de fautes sur les attaquants (pas de contacts), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l'attaquant à distance de bras.*

*Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau de départ.*

## Constats

Beaucoup de perte de balles.

Trop facile pour les contrebandiers.

Trop difficile pour les contrebandiers.

## Réglations - Relances

Réduire les espaces.

Supprimer un passeur.

Accepter avec les plus jeunes débutants, qu'ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5", 5 pas) et progressivement être plus rigoureux..

Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.



# Les douaniers les contrebandiers



5

**Effectif :** minimum 8 joueurs.

**Matériel :** 10 à 15 balles, coupelles ou bandelettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chasubles de 3 couleurs différentes.

**Objectifs :**

– Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

**Description de la tâche :**

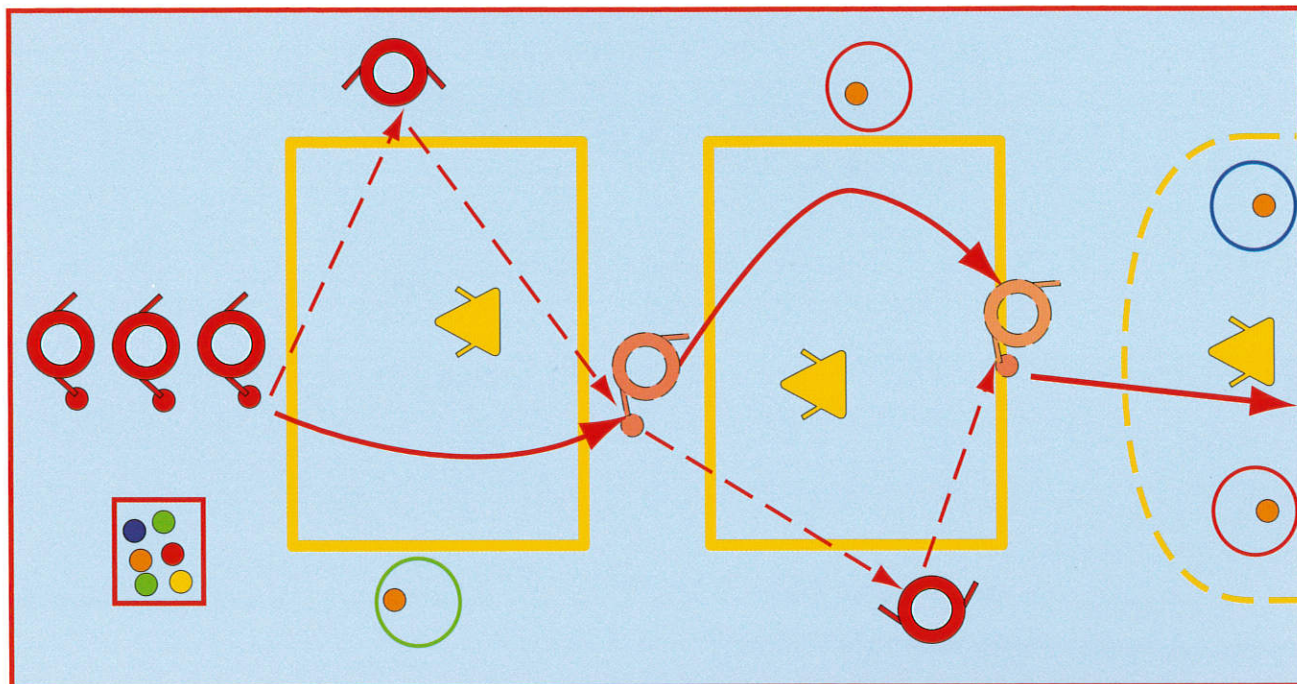
– Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passe, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

**Consignes :**

– Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passe, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribble en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

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

– L'activité du défenseur et le respect des consignes.  
– Les distances de passe entre les joueurs.



**Ce qui peut être modifié**

Les attaquants mettent un foulard à leur ceinture et les défenseurs doivent s'emparer de ce foulard. Lorsqu'ils réussissent, l'attaquant peut continuer, mais les défenseurs compteront le foulard comme une balle interceptée.

Constats	Régulations - Relances
Beaucoup de perte de balles.	Réduire les espaces.
Trop facile pour les attaquants.	Supprimer un passeur.
Trop difficile pour les attaquants.	Accepter que l'attaquant démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.