



Chamboule tout



4 à 10 ou plus



4

Effectif : de 4 à 10 ou plus...

Matériel : 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et petits) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et touches différents).

Objectifs :

– Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

Description de la tâche :

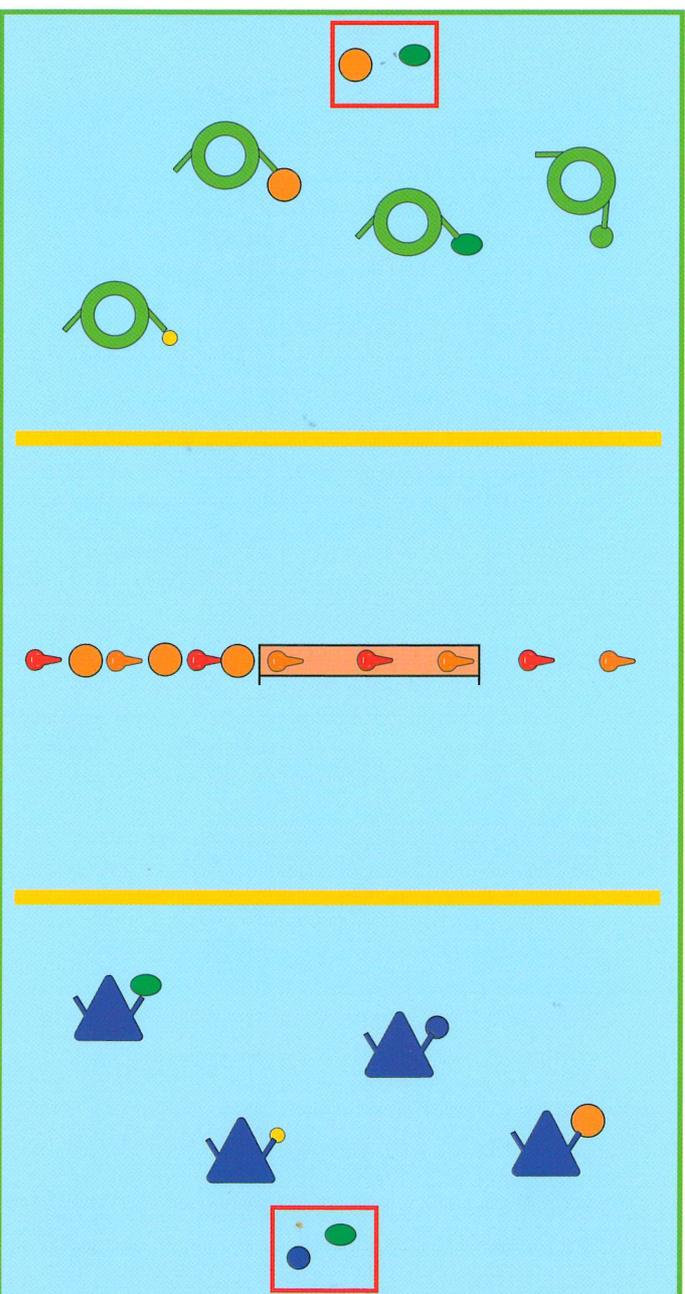
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

Consignes :

– "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".
 – Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– La distance de tir (zone limitée).
 – La façon de tirer (pas de coup de pied !).
 – Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



Ce qui peut être modifié

La distance entre les tireurs et les cibles.
 La façon de tirer (en changeant de main, à deux mains, en sautant...).

Constats

S'ils sont en échec.

Si c'est trop facile.

Régulations - Relances

Rapprocher la ligne de tir, augmenter le nombre et/ou le volume des cibles.

Eloigner la ligne de tir, diminuer le nombre de cibles...

Chamboule tout



4 à 10 ou plus



4



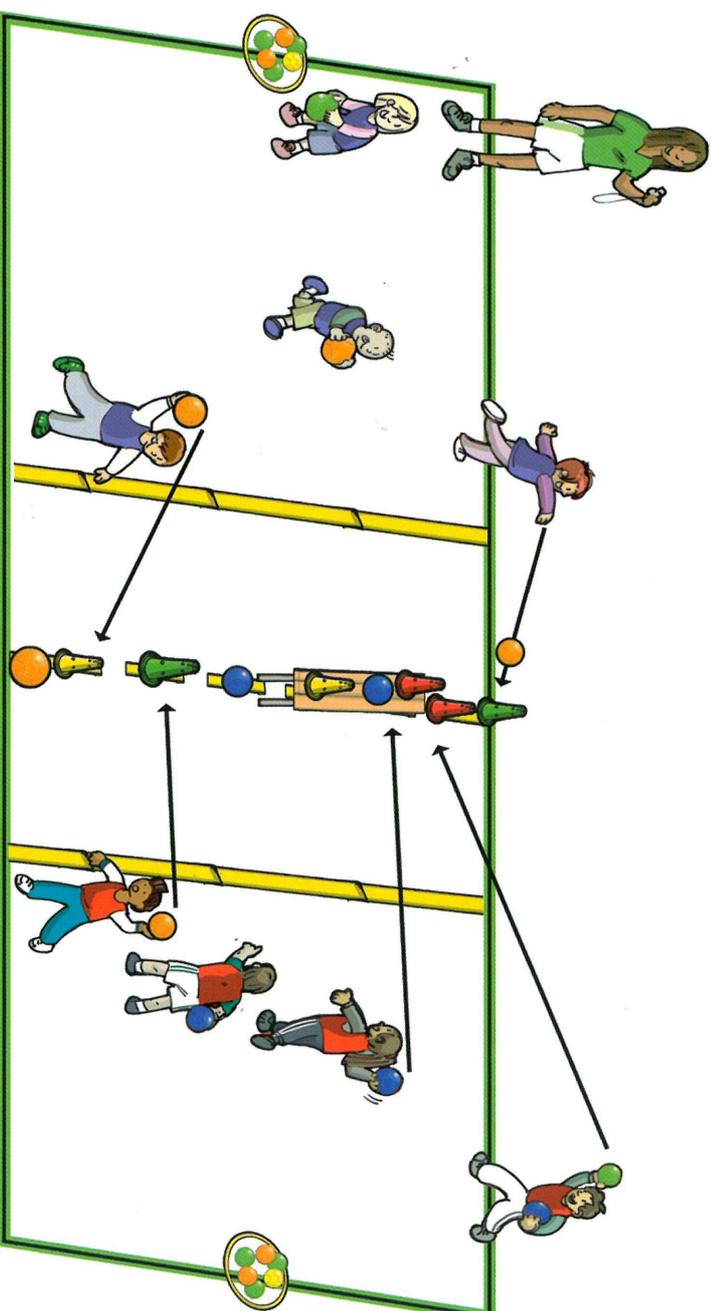
L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.

L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



Constats

S'ils sont en échec.

Régulations - Relances

Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer
Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).

Si c'est facile.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume.

 Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.



La cachette des écureuils



Effectif : 2 à 8 joueurs.

Matériel : 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balises, plots, haies, obstacles...

Objectifs :

- Il faut transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler...).

Description de la tâche :

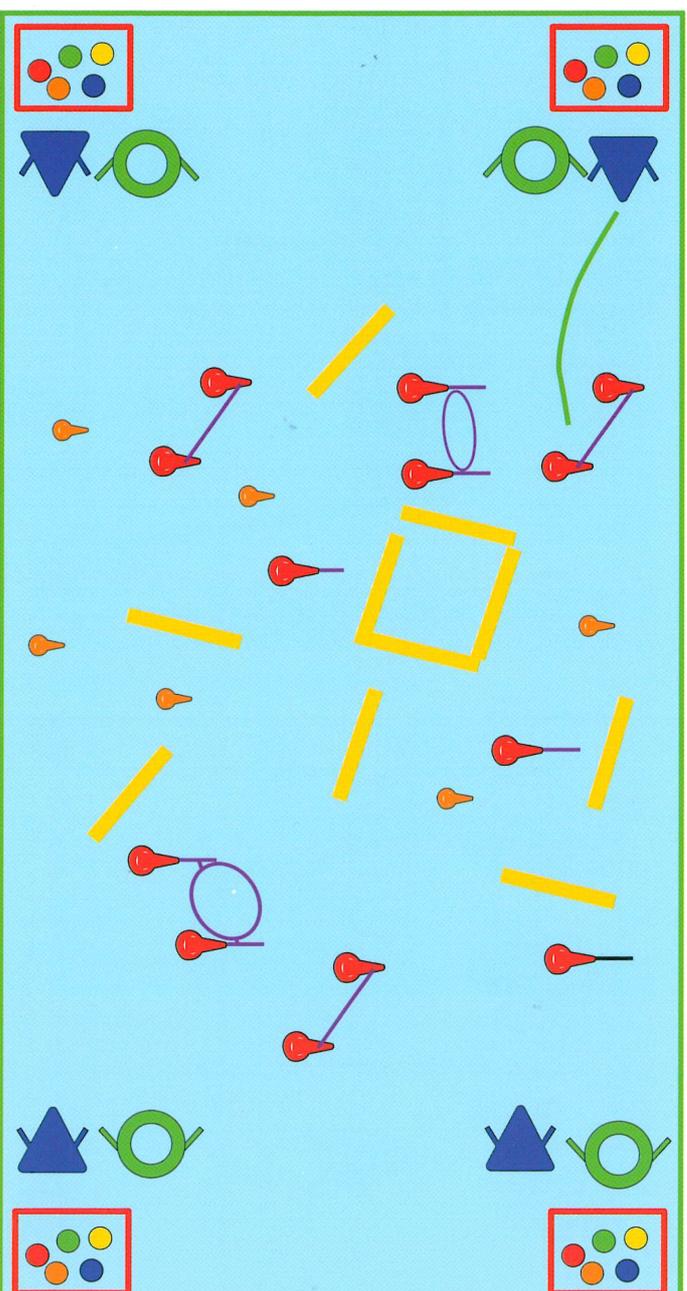
- Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

Consignes :

- Varier le choix des balles utilisées.
- Inventer des modes de déplacements avec la balle.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- L'alternance dans le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



Ce qui peut être modifié

Rendre les parcours de plus en plus complexes. Imposer un parcours. Imposer un mode de transport.

Copier le mode de déplacement d'un autre joueur.

Constats

Trop de dribbles.

Toujours le même parcours.

Utilise toujours le même type de balle.

Régulations - Relances

Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).

Déplacer les obstacles et les réserves.

Obiger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.

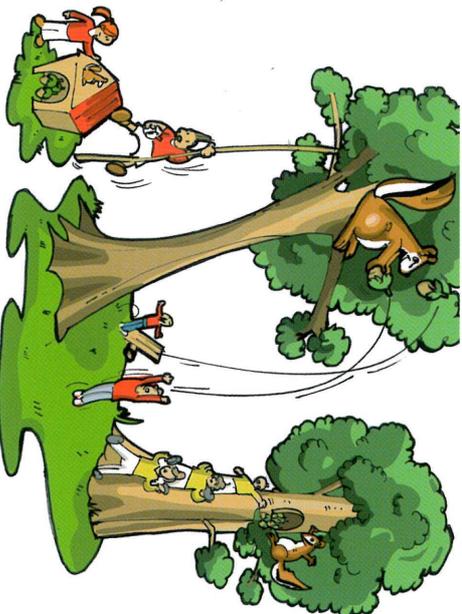
La cachette des écureuils



2 à 8



2



L'histoire :

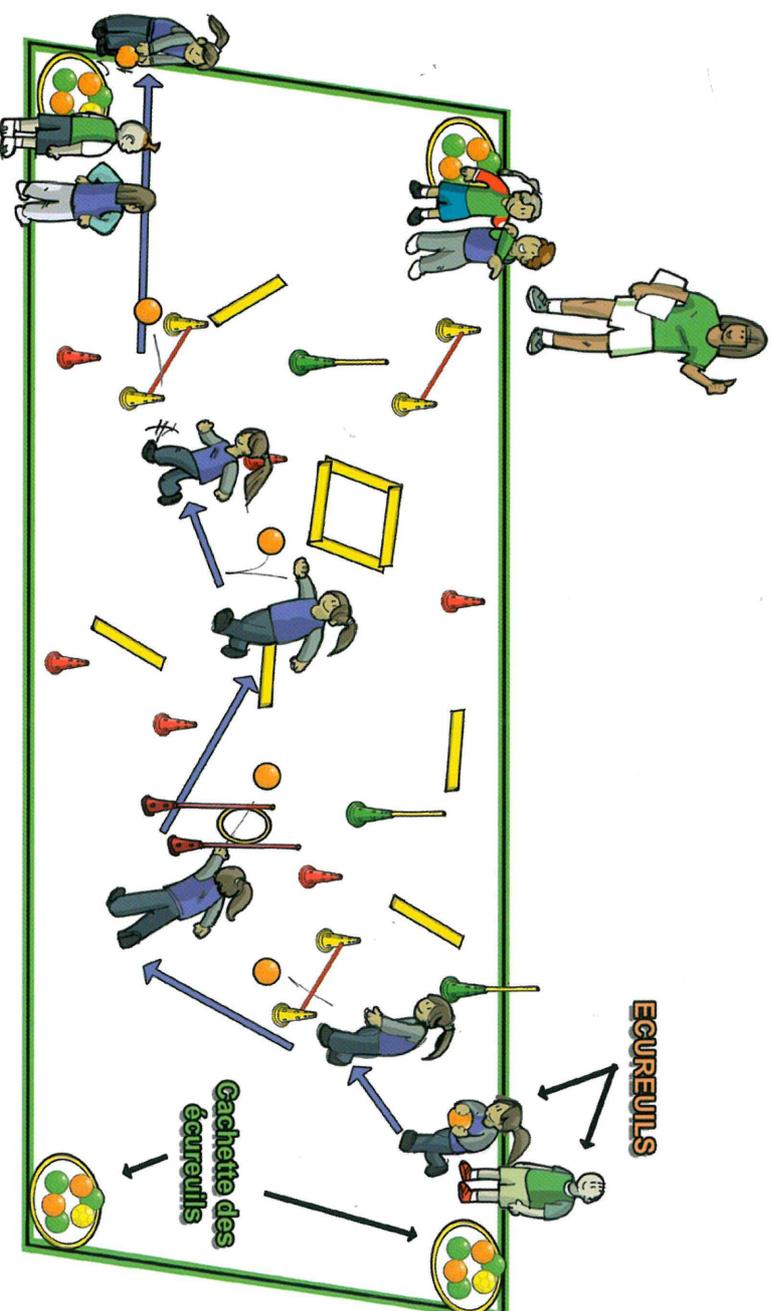
Les écureuils ont décidé de transporter leurs noisettes (balles) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noisette dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noisette transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

Comment ça marche ?

Le joueur se déplace avec une balle. Il explore l'espace en jouant avec la balle, d'une réserve à l'autre.



Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de balle et empruntent des parcours variés.



Changer la forme et la taille des balles.

Constats

Trop de dribbles.

Toujours le même parcours.

Utilise toujours le même type de balle.

Réglations - Relances

Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).

Déplacer les obstacles et les réserves.

Obliger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.



La conquête des planètes



5 à 10



1

Effectif : 5 à 10 joueurs.

Matériel : 8 plots de 2 couleurs différentes, des plaques et 1 ballon.

Objectifs :

- Elaborer une stratégie pour placer un ballon dans un espace libre.
- Utiliser un relais pour mieux contourner l'adversaire.
- Utiliser le dribble de progression malgré un défenseur harceleur.

Description de la tâche :

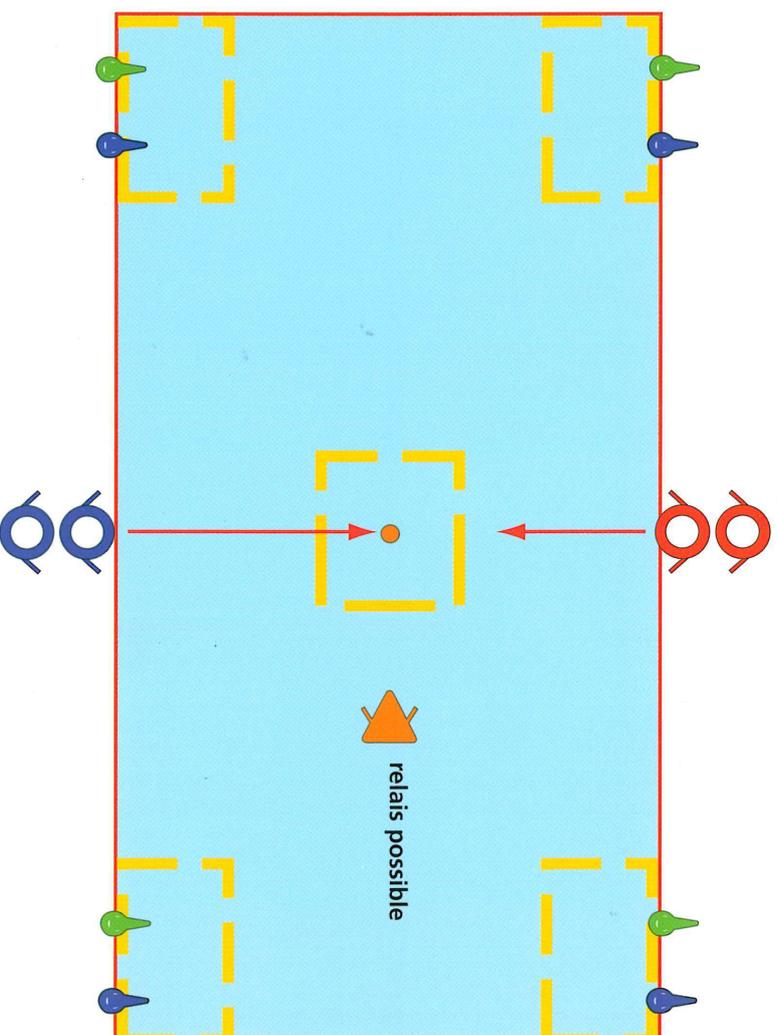
- Au signal aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher le ballon.
- Vous allez le poser le plus vite possible dans un espace libre, il est alors conquis.
- Vous déposez alors un cône de couleur et on ne peut plus y aller.
- Si vous perdez la balle le jeu continue.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect du règlement au moment de la récupération de la balle.
- Etre plus ou moins tolérant sur le marcher et la reprise de dribble selon le niveau.
- Etre strict sur l'attitude du défenseur vis à vis de l'attaquant. (pas de ceinturage, pas d'accrochage, on joue le ballon).



Ce qui peut être modifié

Constats

Le jeu a du mal à se mettre en place.

Le jeu va trop vite.

Régulations - Relances

Autoriser le déplacement en courant pour découvrir les possibilités du jeu.

On met une vie à chaque joueur, le jeu s'arrête lorsque la vie est prise.

On ne doit pas se faire toucher balle en main. Mettre deux joueurs par équipe. Le dribble est alors interdit.



La conquête des planètes



L'histoire :

2 équipes d'astronautes s'affrontent. Quatre planètes sont à conquérir. Qui plantera son drapeau le premier sur chacune des planètes ?

Comment ça marche ?

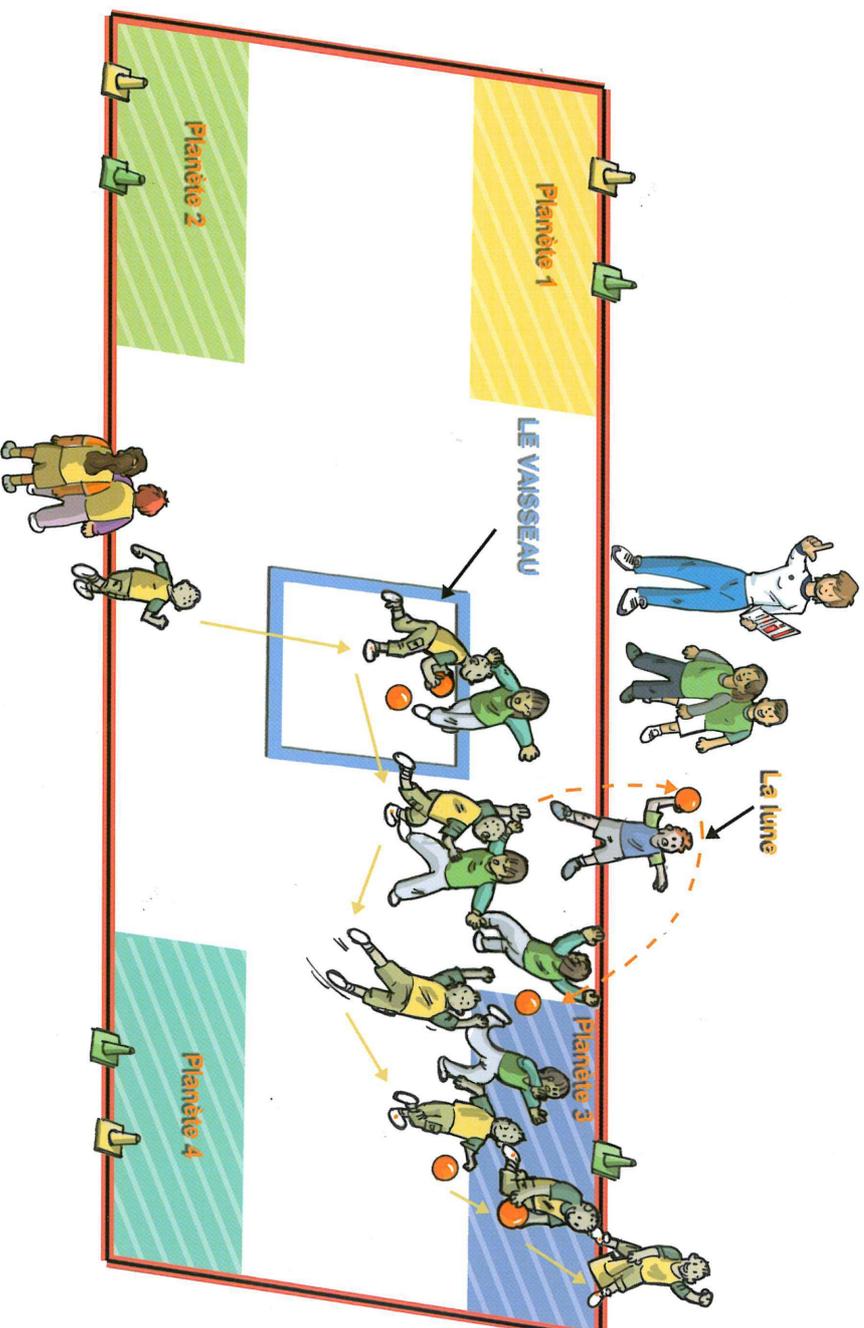
Au signal (comme au jeu du béré), l'astronaute court prendre son vaisseau spatial (ballon) au centre du terrain.

Il doit aller dans une des planètes de son choix sans se faire prendre son vaisseau par l'astronaute de l'autre équipe.

Pour progresser, il peut se servir du dribble ou de la lune qui sert de relais.

Lorsqu'il a atterri sur une planète, il y met un cône de couleur, elle ne pourra plus être conquise.

On appelle alors un autre astronaute.



Constats

Le jeu a du mal à se mettre en place.

Le jeu va trop vite.

Réglations - Relances

Autoriser le déplacement en courant pour découvrir les possibilités.

On met une vie à chaque astronaute, le jeu s'arrête lorsque la vie est prise. On ne doit pas se faire toucher la main.

Mettre deux astronautes par équipe.



Faire respecter les règles du handball.
Lorsqu'il a perdu son vaisseau l'astronaute essaie de le reconquérir.

La tirelire



8 à 10



3

Effectif : 2 équipes de 4 dont 1 gardien.

Matériel : Terrain mini hand avec zone de 1m devant la ligne de but, 3 ballons par équipe placés dans des réserves, 2 jeux de chasubles, bandelettes jaunes.

Objectifs :

- Progresser collectivement vers le but adverse.
- S'organiser pour récupérer le ballon.

Description de la tâche :

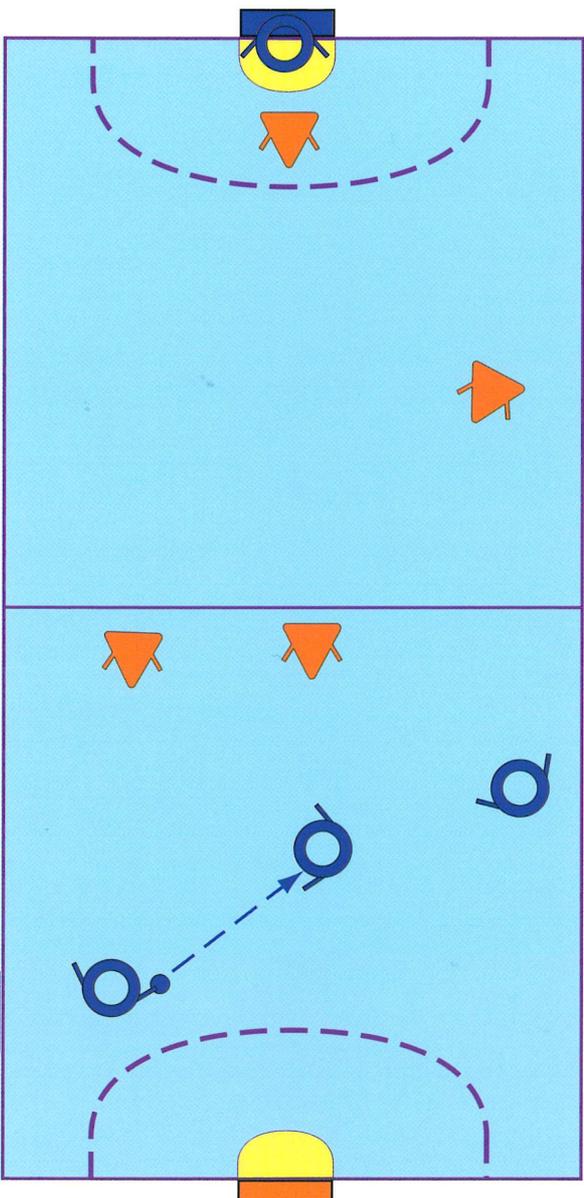
- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de mini-handball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- Le gardien de but de l'équipe en défense est en dehors d'une zone de grandeur variable et qui lui est interdite.
- Les attaquants jouent 3 fois de suite en attaque et doivent lancer la balle dans la cage adverse pour marquer un but.
- Les 3 premiers ballons étant joués, on conserve ceux qui sont arrivés dans le but. Ceux qui ont été récupérés sur interception ou sur une faute sont placés dans la réserve de l'équipe qui défendait. On change de rôle : les défenseurs deviennent attaquants.
- Lorsque les deux réserves sont vides, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.

Consignes :

- Pour les attaquants : "vous devez rentrer le plus de ballons possible dans la cage adverse".
- Pour les défenseurs : "vous devez récupérer le plus de ballons possible".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Etre très conciliant avec les fautes commises dans les premières séances : marchers, reprises de dribble, les franchissements des zones.
- Mais interdire les accrochages.



Ce qui peut être modifié

La grandeur du terrain, des zones, le nombre de joueurs.

Constats

Peu de buts.

Pas de jeu collectif.

Jeu en "grappe".

Jeu latéral.

Régulations - Relances

Pas de gardien... Diminuer le nombre de défenseurs.

Supprimer le dribble.

Questionnement : "Que se passe-t-il ? Pourquoi ?"

Diminuer le nombre de défenseurs.

Questionnement : amener les enfants à trouver la solution de se démarquer, de jouer en profondeur...



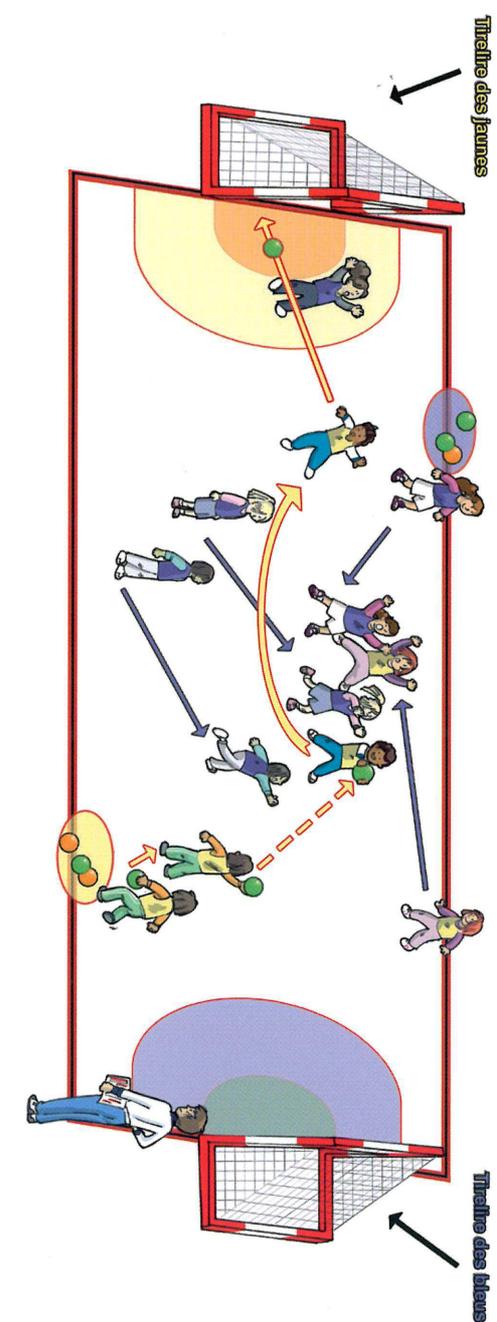
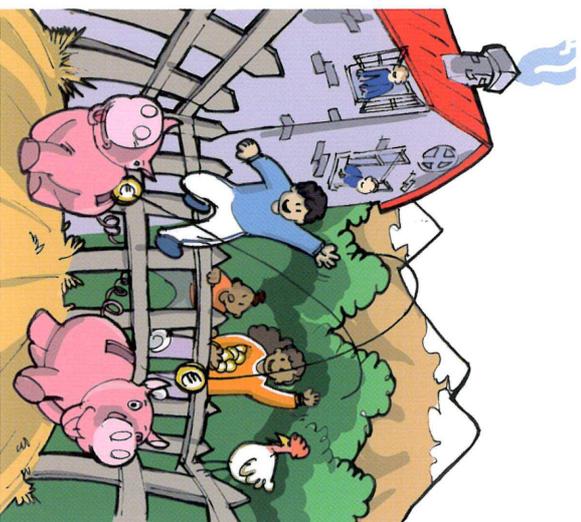
La tirelire



8 à 10



3



L'histoire :

2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire. Augmenter sa cagnote le plus possible, voire la doubler.

Comment ça marche ?

Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaque Euro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse. Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque. L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.



Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.

Constats

En cas d'échecs répétés (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires).

Si le jeu est trop long.

Si le jeu est trop rapide.

Régulations - Relances

Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet :

- Jouer sans gardien de but
- Diminuer le nombre de défenseurs
- Utiliser ou interdire le dribble

On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.

Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les joueront en plus de leurs Euros.

Le meilleur shérif



7 à 10



3

Effectif : 7 à 10 joueurs.

Si moins de 8 joueurs : l'entraîneur enlève un attaquant.
Si plus de 8 joueurs : les attaquants ont d'autres amis qui peuvent jouer avec eux.

Matériel : 10 plots, 15 à 20 ballons, 2 mini buts, 2 réserves de ballons (ou cerceaux).

Objectifs :

- Contourner un adversaire.
- Marquer un but malgré un gardien.
- Stopper les ballons des tireurs.

Description de la tâche :

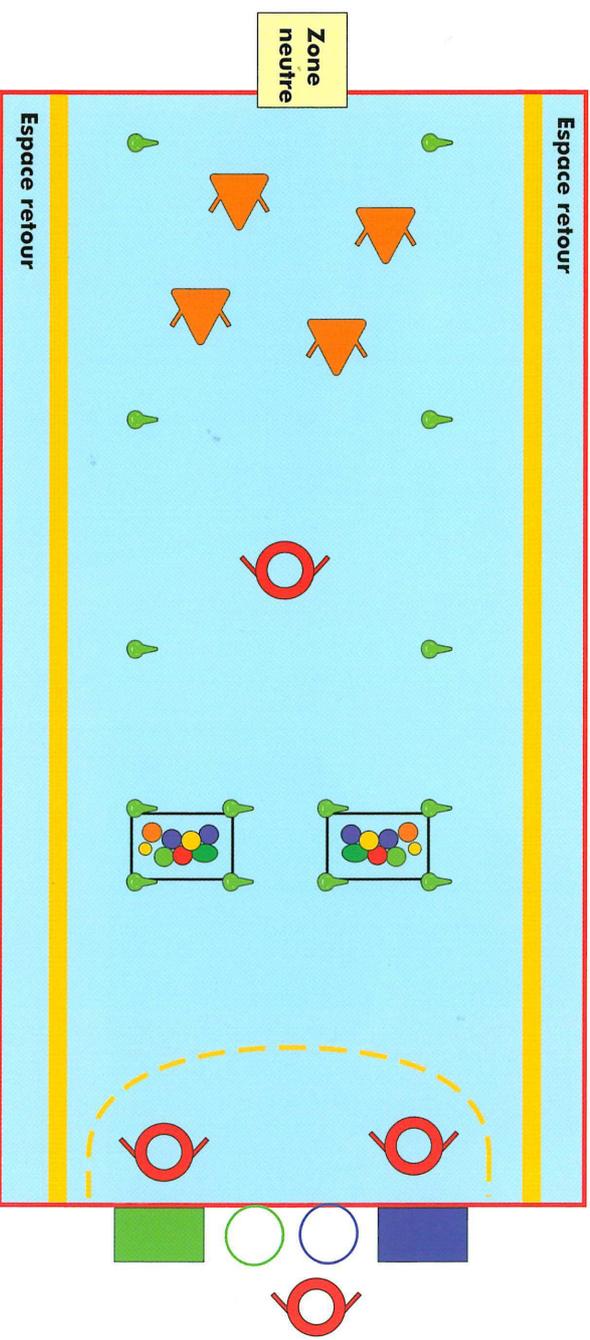
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

Consignes :

- Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- Vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compteur.
- Sinon vous le remettez dans la réserve et retournez en zone neutre par l'espace retour.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La stratégie mise en œuvre pour déborder le défenseur.
- La façon de défendre, la façon de tirer.
- Le placement et l'attitude du gardien dans le but (être au devant de la ligne de but et centré, mains placées de manière à pouvoir intervenir plus rapidement sur la balle).



Ce qui peut être modifié

Constats

Difficulté à déborder le défenseur.

Trop de facilité à déborder le défenseur.

Les gardiens ou les tireurs sont en échec.

Régulations - Relances

Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en œuvre pour déborder le défenseur.
Augmenter l'espace du défenseur.

Réduire l'espace du défenseur.
Ou bien ne plus déborder à deux mais tout seul.

Reculer ou avancer la zone de tir.



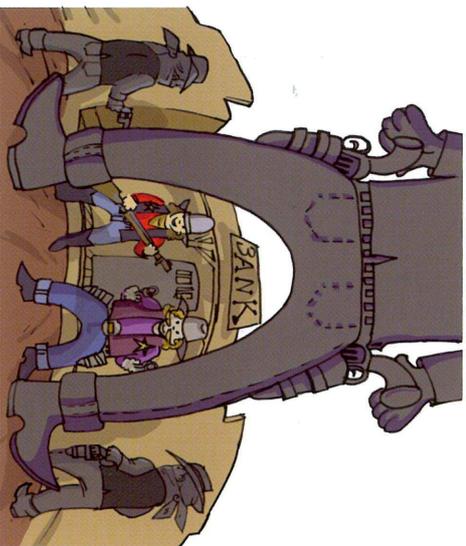
Le meilleur shérif



7 à 10



3

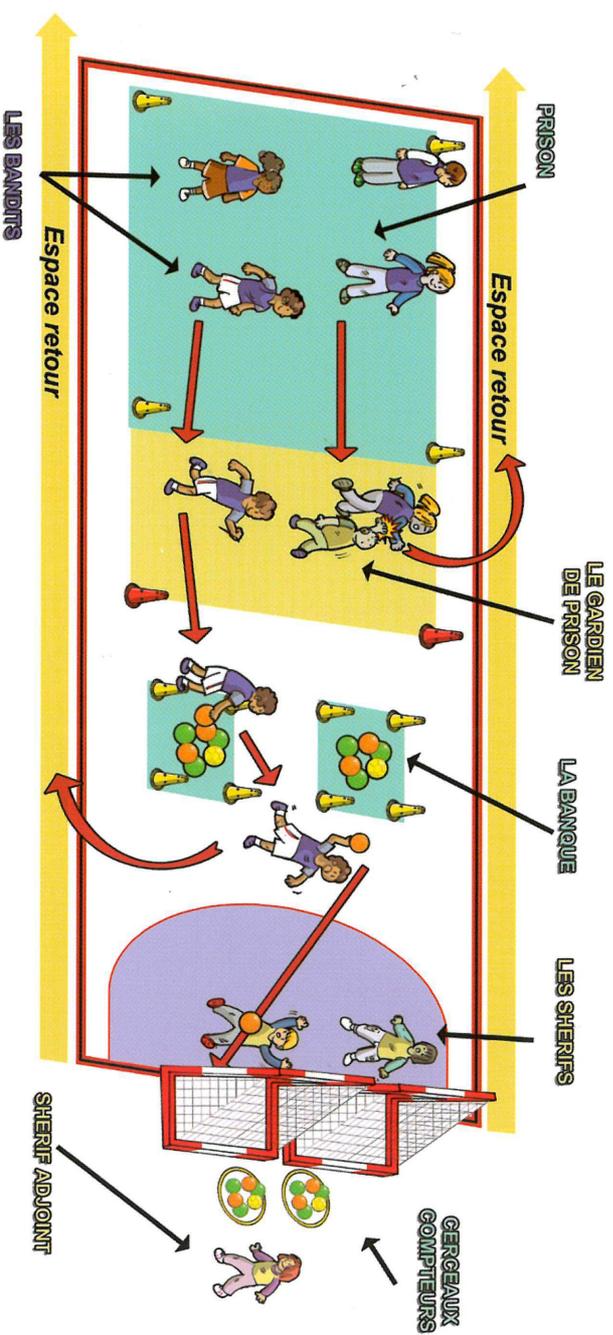


L'histoire :

Les bandits les plus terribles du Far West s'évadent de prison malgré le gardien qui tente de les y retenir. Ils vont dévaliser les banques. Seulement deux shérifs de grande renommée, vont user de toutes leurs forces pour les empêcher.

Comment ça marche ?

Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison. Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs. Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu, on compte les ballons.



Constats

Difficulté à déborder le shérif.

Trop de facilité à déborder le shérif.

Les gardiens de prison ou les bandits sont en échec.

Régulations - Relances

Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en œuvre pour déborder le shérif sans se faire toucher. Augmenter l'espace du shérif.

Réduire l'espace du shérif. Ou bien ne plus passer à deux mais tout seul.

Reculer ou avancer la zone de tir.



S'il se fait toucher par le gardien dans la zone de sortie, le bandit retourne à la prison.

Après le lancer le bandit retourne en prison et tente à nouveau une évasion.

L'entraîneur veille à ce que les bandits lancent dans le repaire qui est en face de la réserve.



Les aventuriers et les crocodiles



6 à 10



6

Effectif : 6 à 10 joueurs.

Matériel : 2 vies par joueur attaquant, une dizaine de ballons, bandellettes jaunes (zone), 8 cerceaux (mares aux crocodiles).

Objectifs :

– Se rapprocher du but et marquer.

Description de la tâche :

– Traverser sans perdre de vie.

– Déborder un défenseur.

– Feinter.

– Tirer.

Consignes :

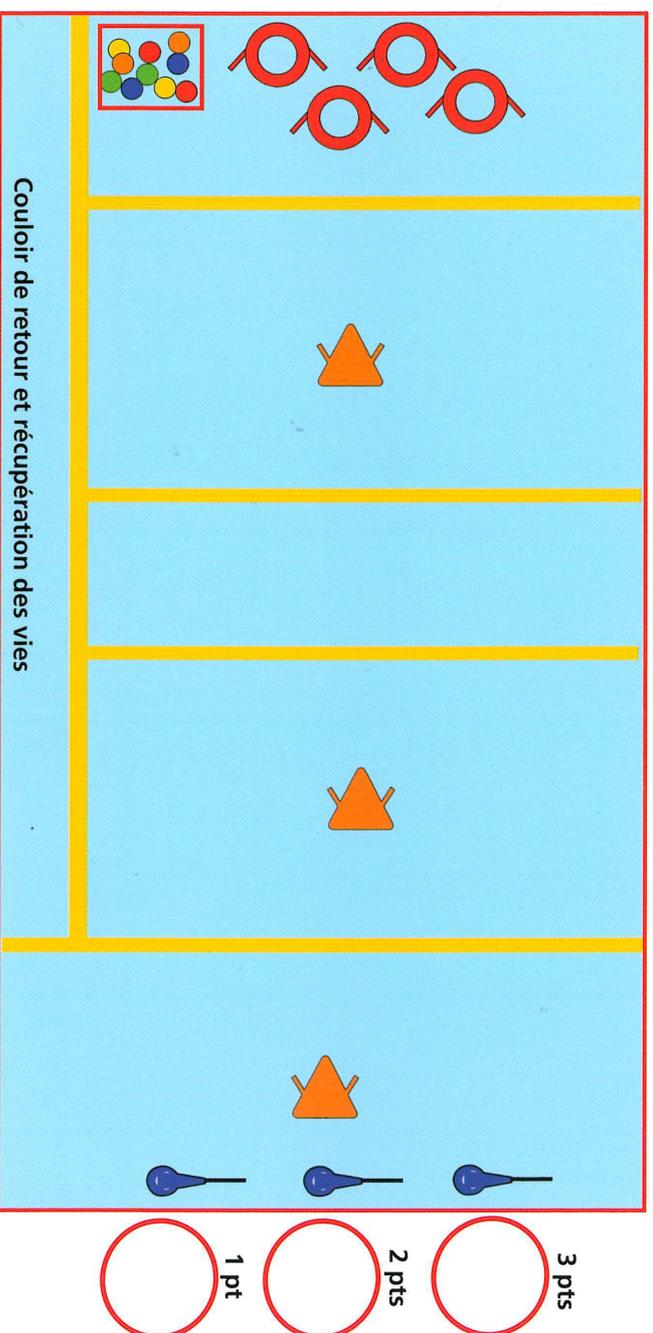
– Si c'est réussi avec 2 chausules : 3 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 pts.

– Si c'est réussi avec 1 chausule : 2 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 2 pts.

– Si c'est réussi avec 0 chausule : 1 pt, je place mon ballon dans le cerceau à 1 pt.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– Respect des règles.



Ce qui peut être modifié

Constats

5-6 ans.

Régulations - Relances

Pas de dribble au début (possibilité de transporter deux ballons à la fois) puis intégrer le dribble, zone à 4 mètres.

7-8 ans.

Dribble obligatoire, zone à 5 mètres.



Les aventuriers et les crocodiles



6 à 10



6



L'histoire :

Des aventuriers ont trouvé dans la jungle des œufs de dinosaures. Leur objectif est de les apporter jusqu'au Musée. Mais sur leur parcours, 3 féroces crocodiles vont les empêcher.

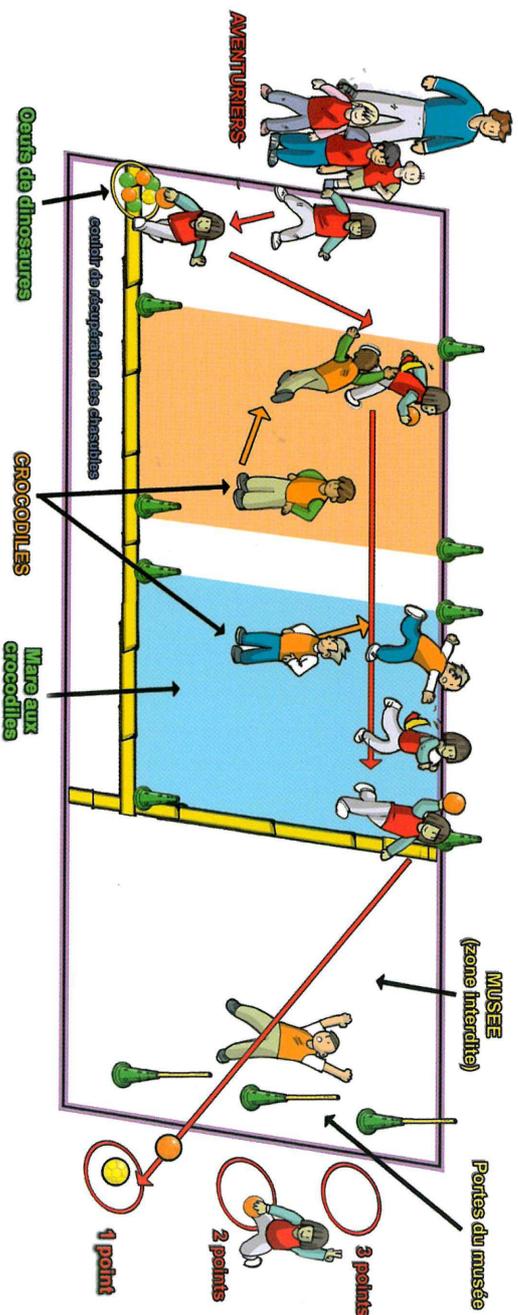
Comment ça marche ?

Chaque aventurier, tour à tour, prend un œuf de dinosaure (ballon), et s'accroche 2 sacoches (vies) à la taille. Il doit traverser (sans dribbler) les deux mares aux crocodiles en essayant de ne pas se faire attraper les vies.

Arrivé devant le musée (zone interdite), il doit lancer l'œuf à travers l'une des deux portes du musée.

Les crocodiles doivent attraper les sacoches des aventuriers.

Le crocodile devant le musée doit empêcher les œufs de franchir une des deux portes.



Retour au point de départ en hélicoptère par un couloir sur le côté où les crocodiles ont pris soin de déposer les chasubles, les aventuriers les replacent ainsi à la taille et s'emparent d'un nouvel œuf ou rejouent le même s'ils n'ont pas réussi leur mission.

Constats

5-6 ans.

Régulations - Relances
Pas de dribble au début (possibilité de transporter deux ballons à la fois) puis intégrer le dribble, zone à 4 mètres.

7-8 ans.

Dribble obligatoire, zone à 5 mètres.

Les ballons croisés



6 à 10



2

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : 2 ballons.

Objectifs :

- Se rapprocher de la cible.
- S'organiser pour monter vite la balle.

Description de la tâche :

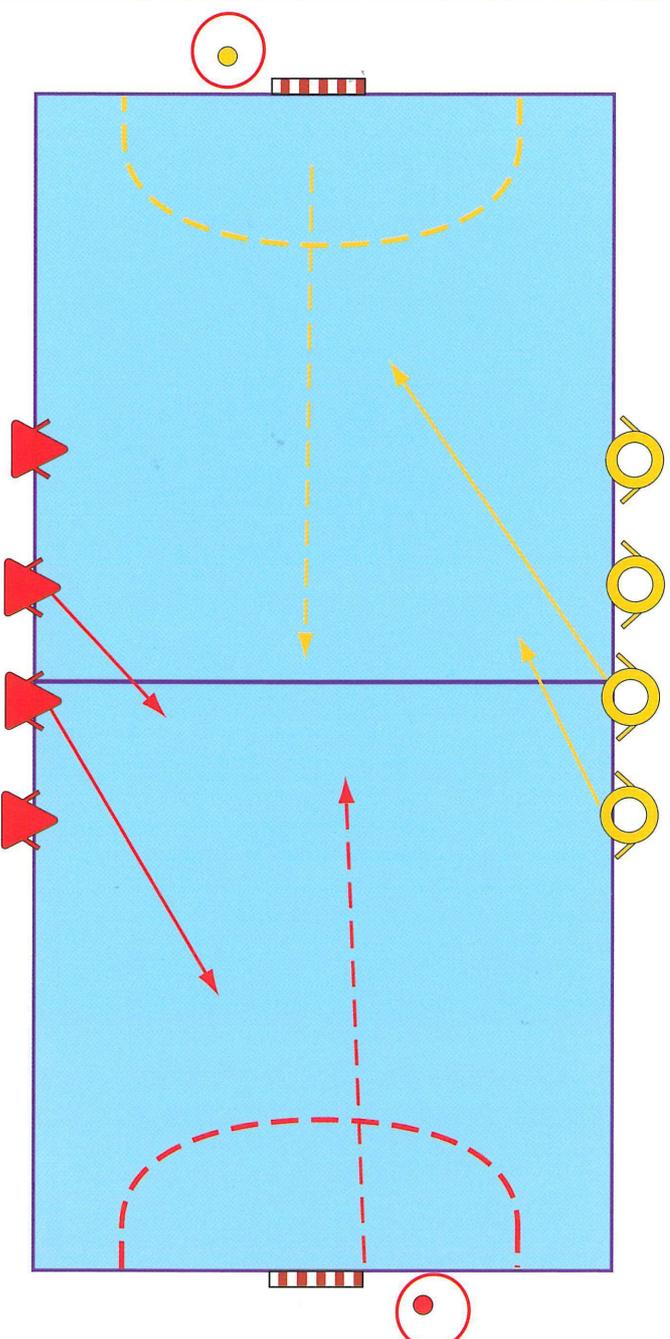
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher la balle. Vous devez la lancer dans le but adverse avant que l'autre équipe ne le fasse.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Que le joueur ne coure pas balle en main, ne s'avance pas trop (règle du marcher).
- Que les joueurs soient étagés sur le terrain à distance de passe.



Ce qui peut être modifié

Constats

Réglations - Relances

Pas assez de passes.	Incliner une répartition par demi terrain.
Que deux qui jouent.	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.
Trop de buts.	Placer un gardien.
Trop facile.	Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.

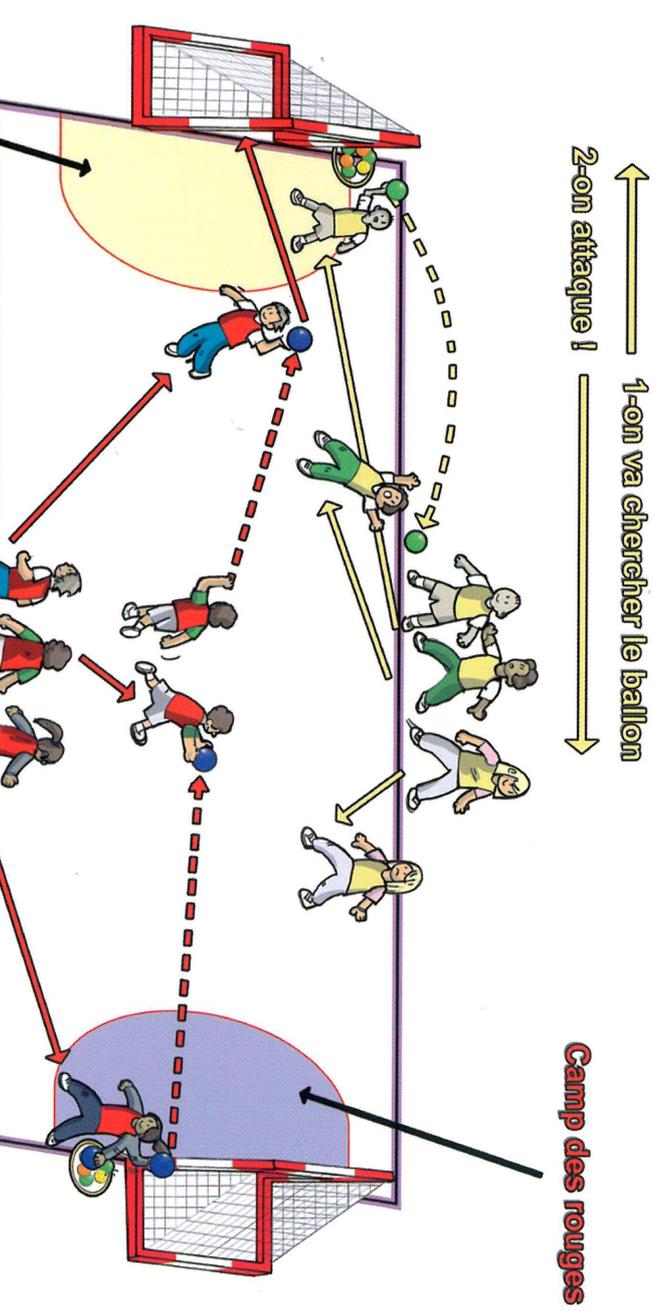
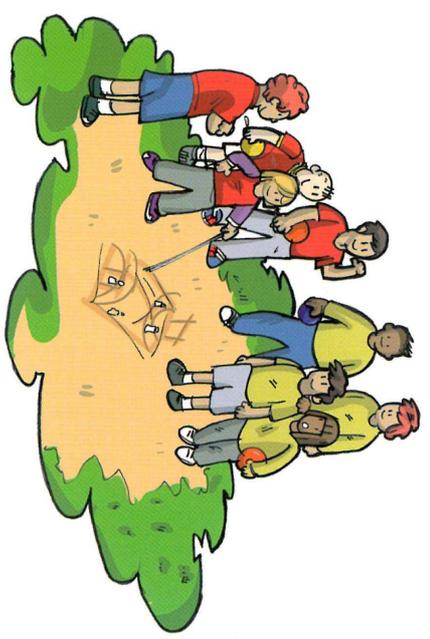
Les ballons croisés



6 à 10



2



L'histoire :
Deux équipes se lancent un défi. Les joueurs veulent savoir qui sont les plus forts.

Comment ça marche ?
Chaque équipe est au centre du terrain.
Au signal, l'animateur lance un ballon dans chaque but.
Les joueurs vont chercher la balle dans leur camp et s'organisent pour transporter en passes la balle dans le but adverse.

Constats

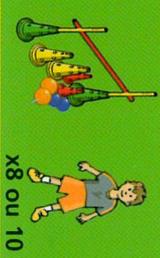
Régulations - Relances

Pas assez de passes.	Inclier une répartition par demi terrain.
Que deux qui jouent.	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.
Trop de buts.	Placer un gardien.
Trop facile.	Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.



*Soyez stricts sur le respect de la règle.
Marcher, dribble, etc.*

Les chercheurs d'or



x8 ou 10



3

Effectif : 2 équipes de 4 ou de 5.

Matériel : Ballons, plots, haies, bancs, bandes jaunes, cerceaux...

Objectifs :

- Courir sur et à travers des obstacles.
- Conduite de balle.
- Lancer dans une cible.

Description de la tâche :

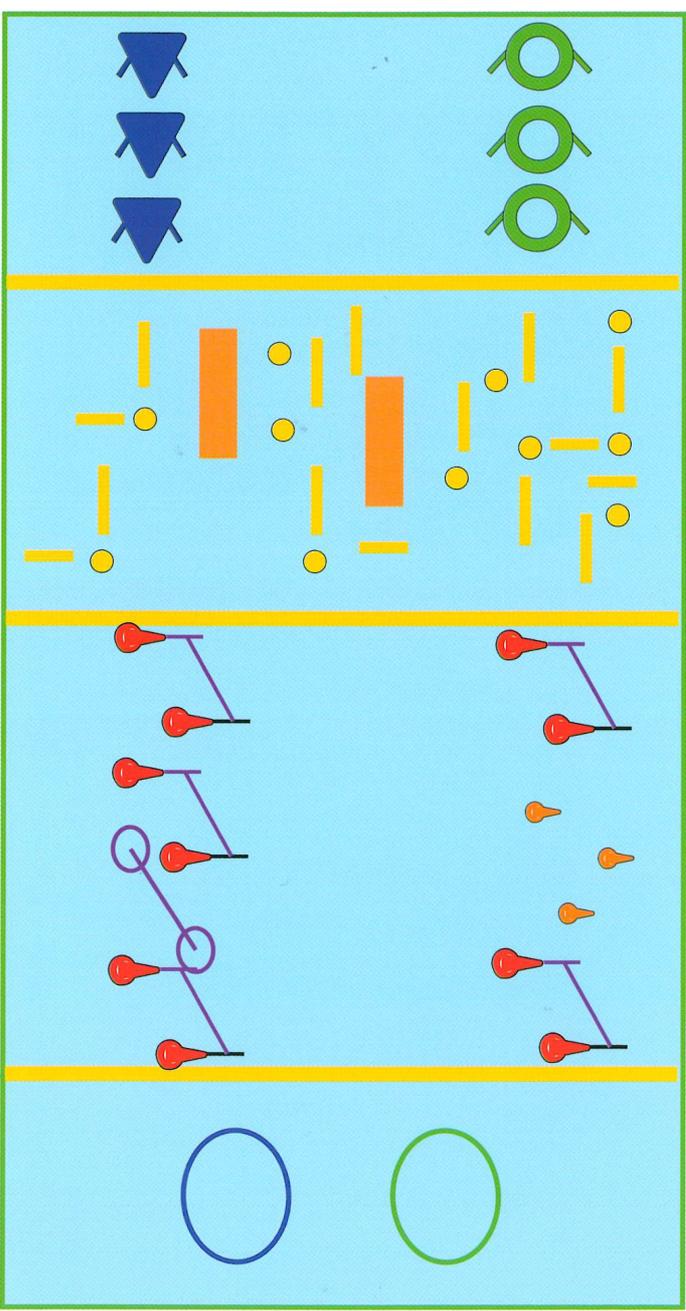
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

Consignes :

- "Vous passez sur les obstacles sans mettre le pied au sol".
- "Vous ramassez un ballon et vous slalomez entre les plots".
- "Vous lancez dans la cible".
- "Si vous touchez par terre dans le premier parcours, vous recommencez".
- "Vous devez aller le plus vite possible. L'équipe qui a fini en premier marque un point".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect des consignes et des temps de départ.
- Ne compter les points que lorsque la cible est atteinte.



Ce qui peut être modifié

Constats

Parcours trop facile.

Parcours trop difficile.

Réglations - Relances

Le modifier.

Demander un mode de déplacement particulier.
Le faire effectuer avec un défenseur en poursuite.

Le modifier.

Demander un mode de déplacement plus facile.
Proposer un moment d'entraînement ou de reconnaissance du parcours.



Les chercheurs d'or



x8 ou 10



3

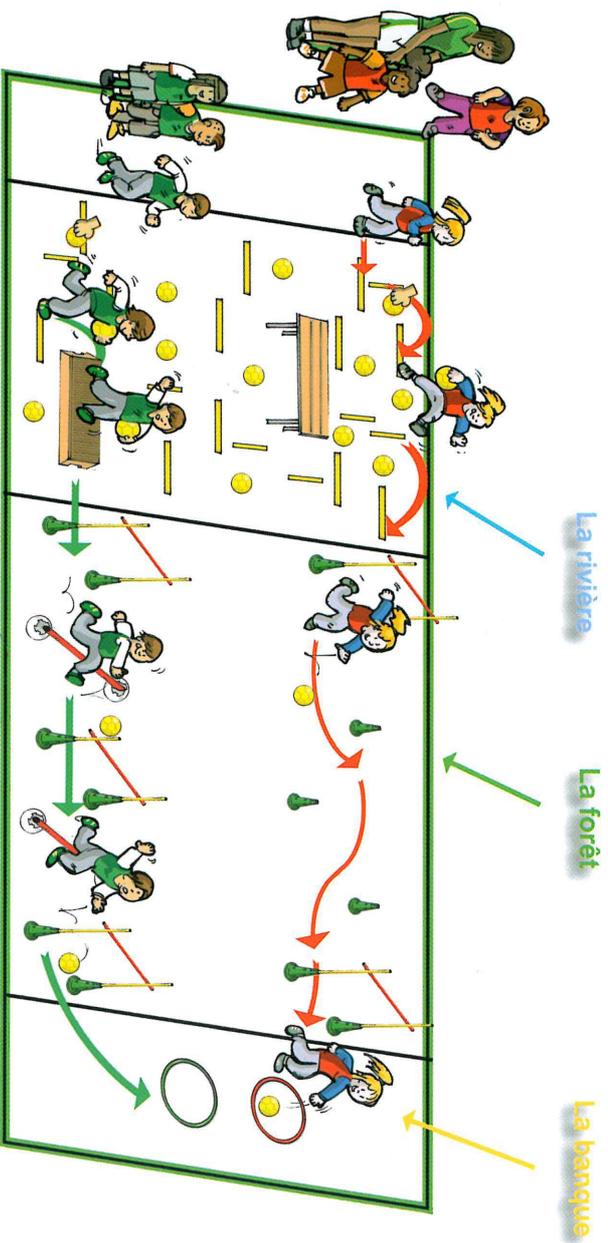


L'histoire :

2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Comment ça marche ?

Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.
Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.



Constats

- Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.
- Les chercheurs vont très vite dans la forêt.
- Les chercheurs réussissent les lancers.
- Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.
- Les chercheurs ont du mal dans la forêt.
- Les chercheurs réussissent.

Régulations - Relances

- Imposer un parcours type cloche pied.
- Faire partir un voleur derrière lui.
- Augmenter la difficulté du parcours.
- Les faire poursuivre par un voleur.
- Éloigner la banque, la mettre verticale.
- Simplifier le parcours.
- Simplifier la façon de la traverser.
- Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.



Si un pied touche l'eau, retour au point de départ.



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 :

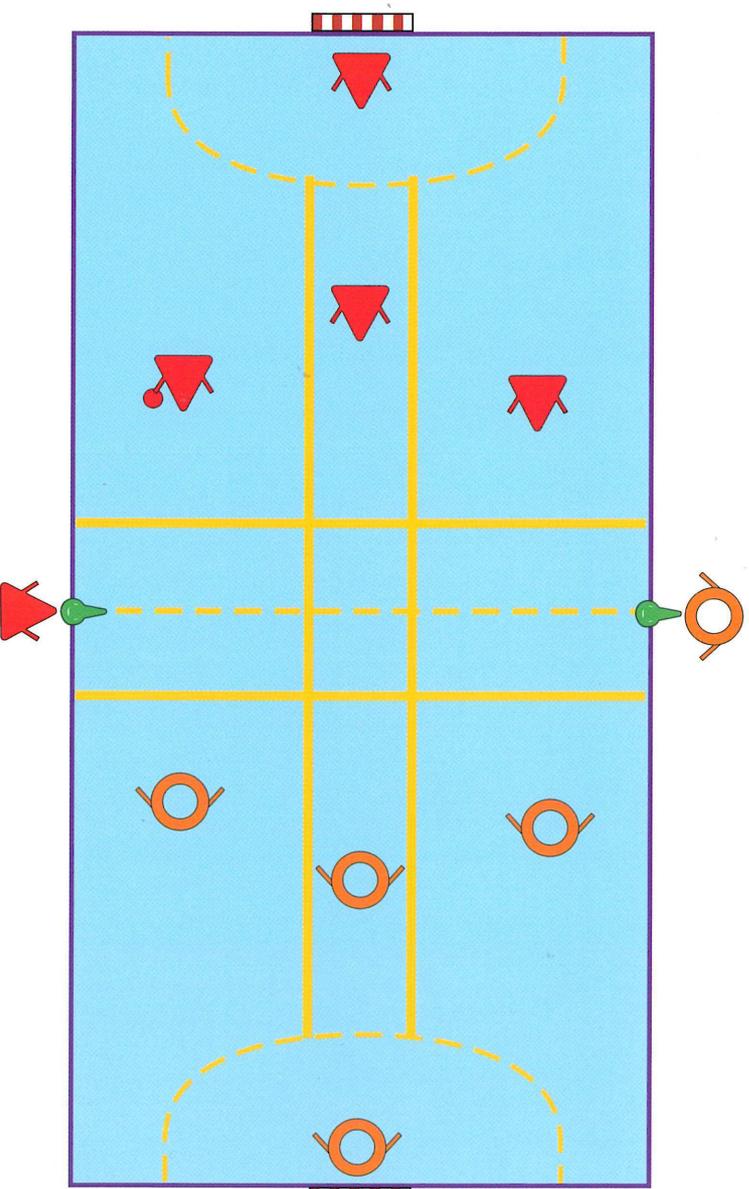
- A chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.
- A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

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.



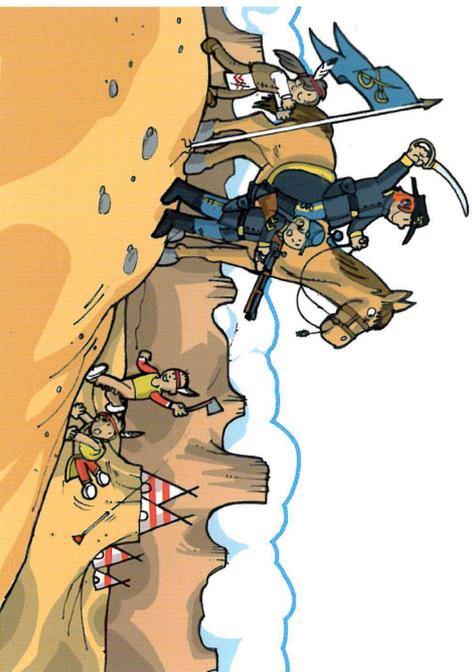
Les cowboys et les indiens



8 à 10



5



L'histoire :

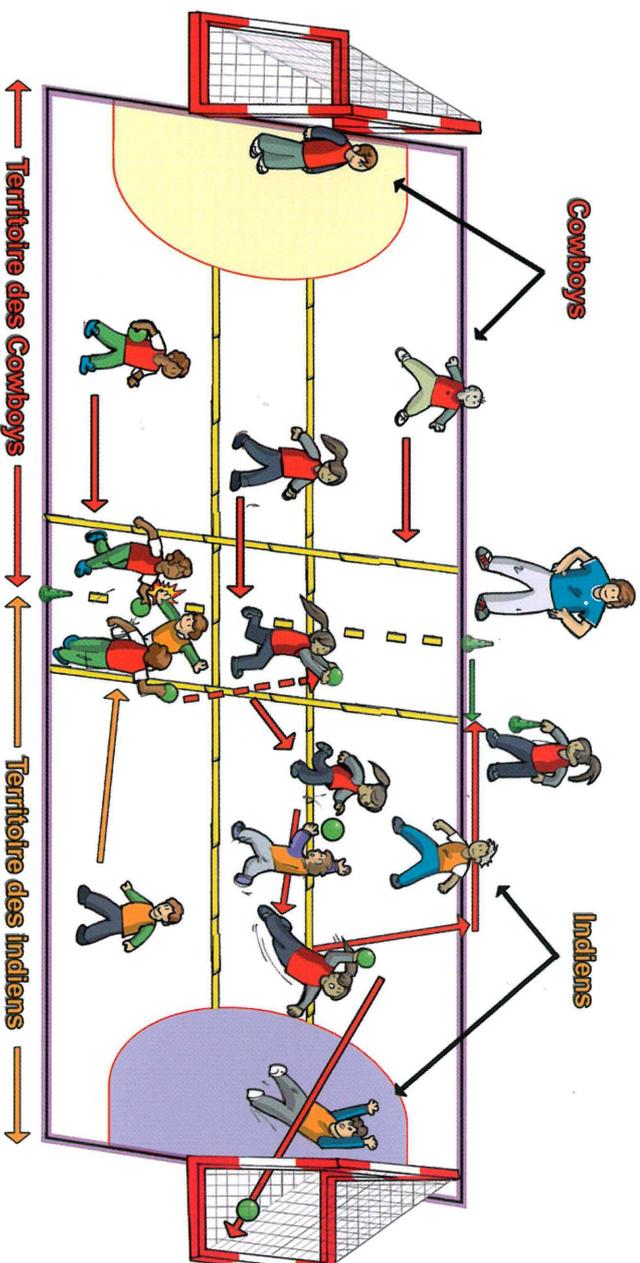
Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre.

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 maladroites...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.



Les douaniers les contrebandiers



8 à 10



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 :

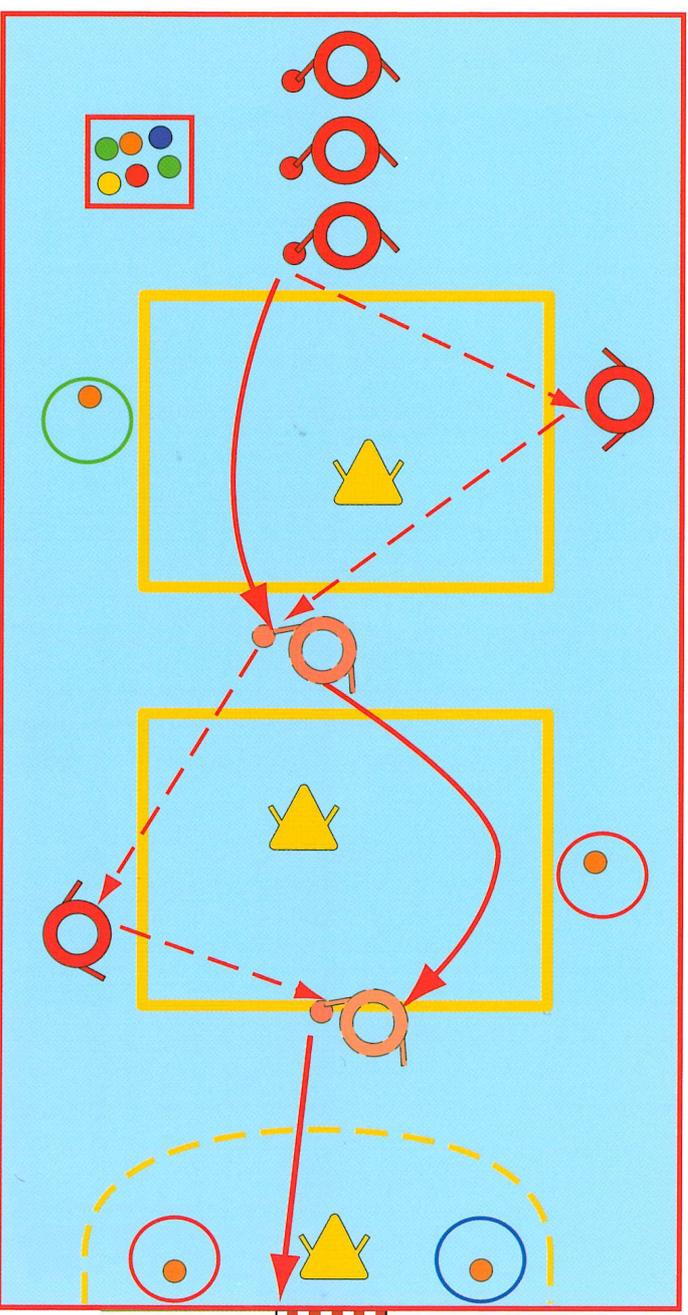
– Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passe, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de 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 complèteront le foulard comme une balle interceptée.

Constats

Beaucoup de perte de balles.

Trop facile pour les attaquants.

Trop difficile pour les attaquants.

Régulations - Relances

Réduire les espaces.

Supprimer un passeur.

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



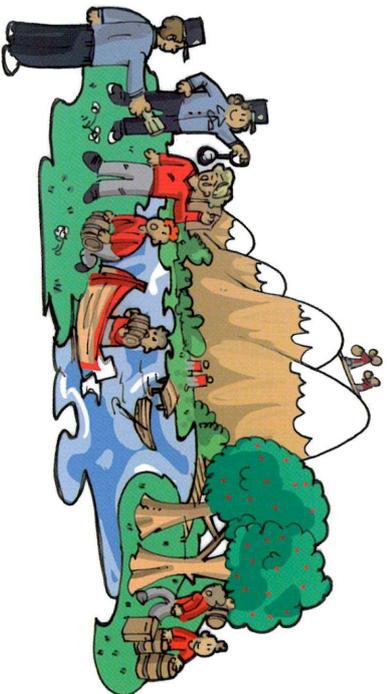
Les douaniers les contrebandiers



8 à 10



5



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 ?

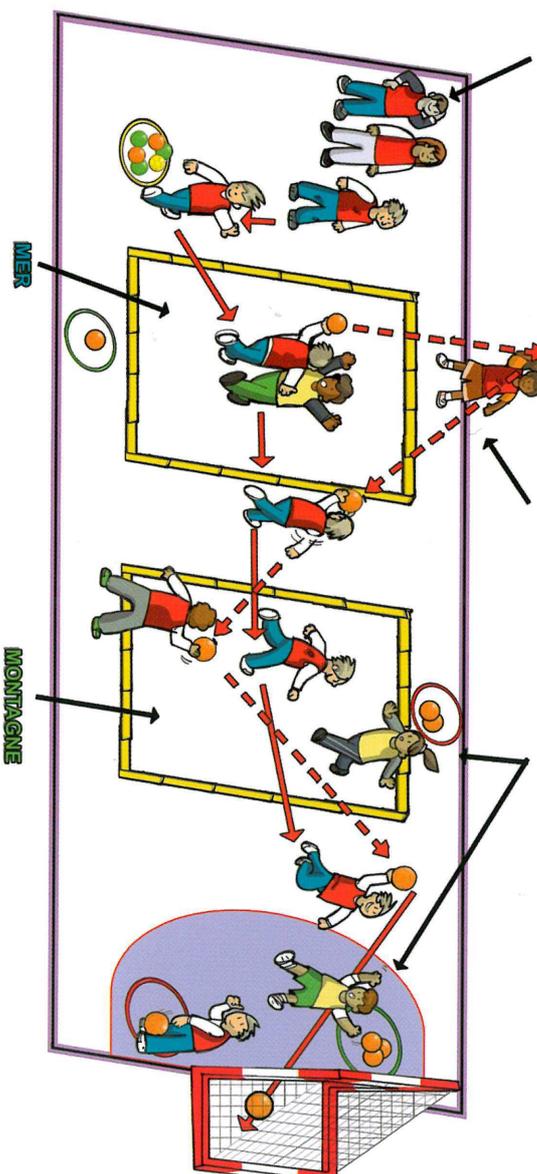
Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il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



CONTREBANDIER

PASSEUR

DOUANIERS



Constats

Beaucoup de perte de balles.

Trop facile pour les contrebandiers.

Trop difficile pour les douaniers.

Réglages - 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.



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.



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



4

Efficatif : minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

Matériel : 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

Description de la tâche :

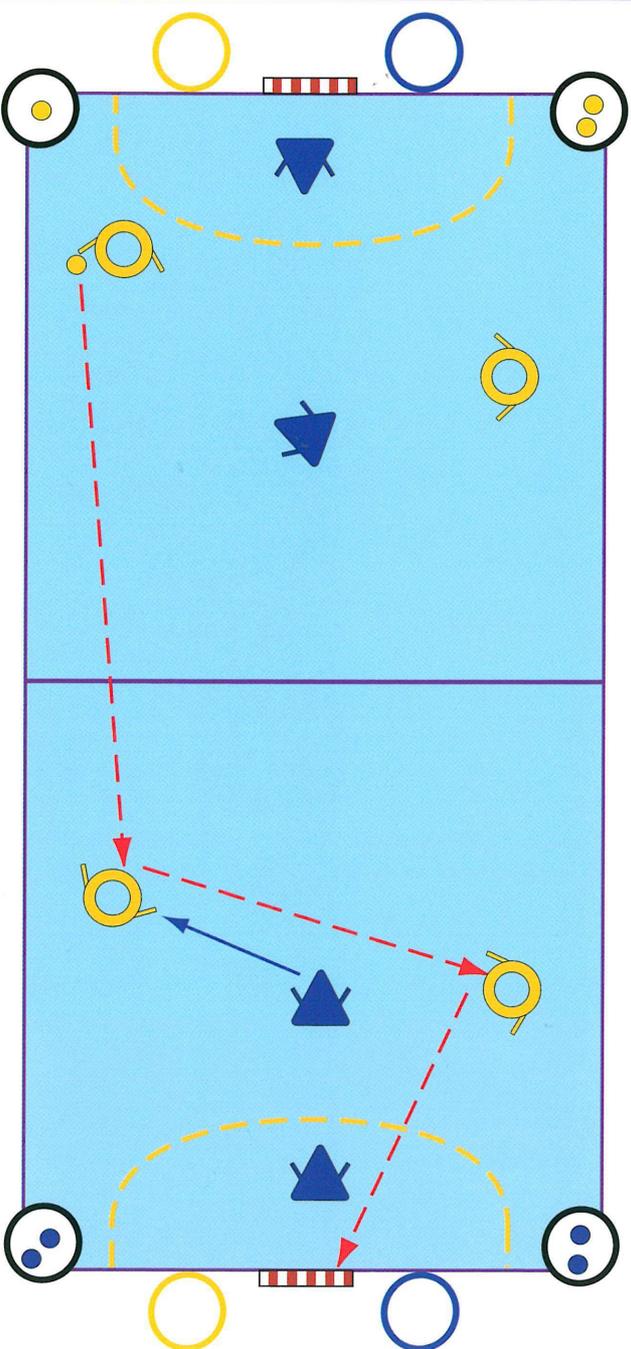
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

Consignes :

- Ataquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



Ce qui peut être modifié

Constats

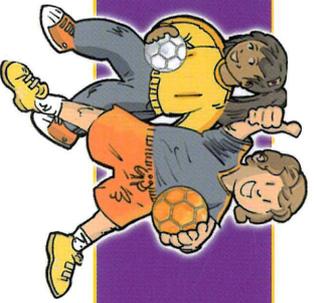
Trop de dribbles.

Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Beaucoup de réussites.

Autoriser les défenseurs à franchir la ligne du milieu.

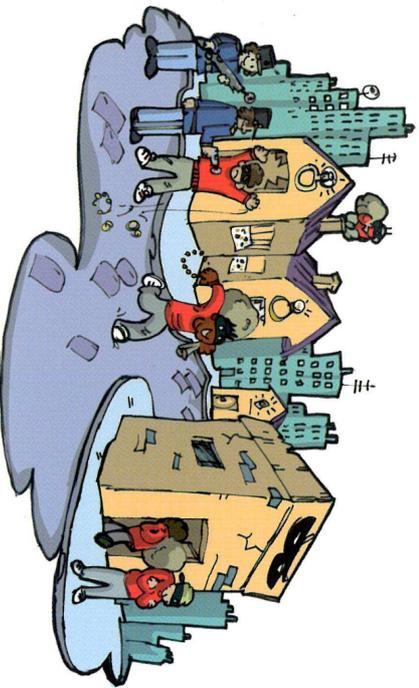


Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

4



L'histoire :

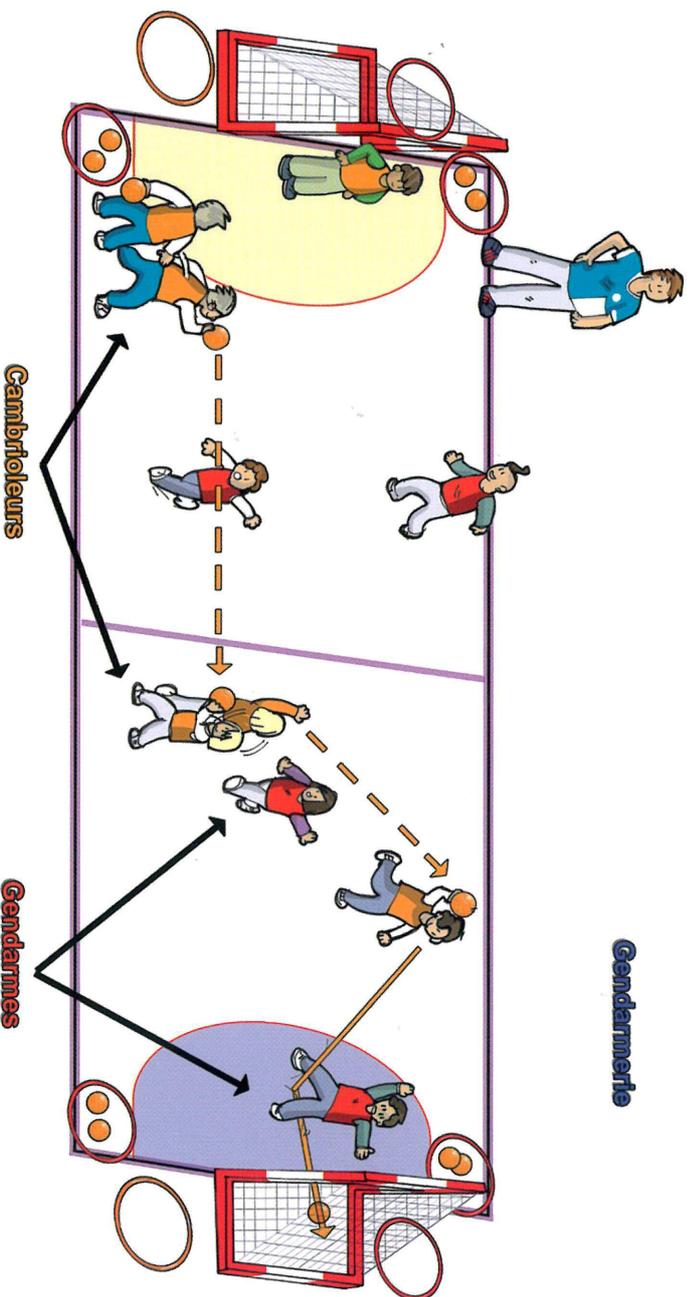
Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur planque. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.



Constats

Trop de dribbles.

Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Beaucoup de réussites.

Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.



Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.
Chaque équipe passe aux différents rôles.

Les lions et les gazelles



Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs.

Matériel : 6 balises ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandellettes, 6 balles, 2 jeux de chasubles de couleurs différentes.

Objectifs :

– Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs successifs.

Description de la tâche :

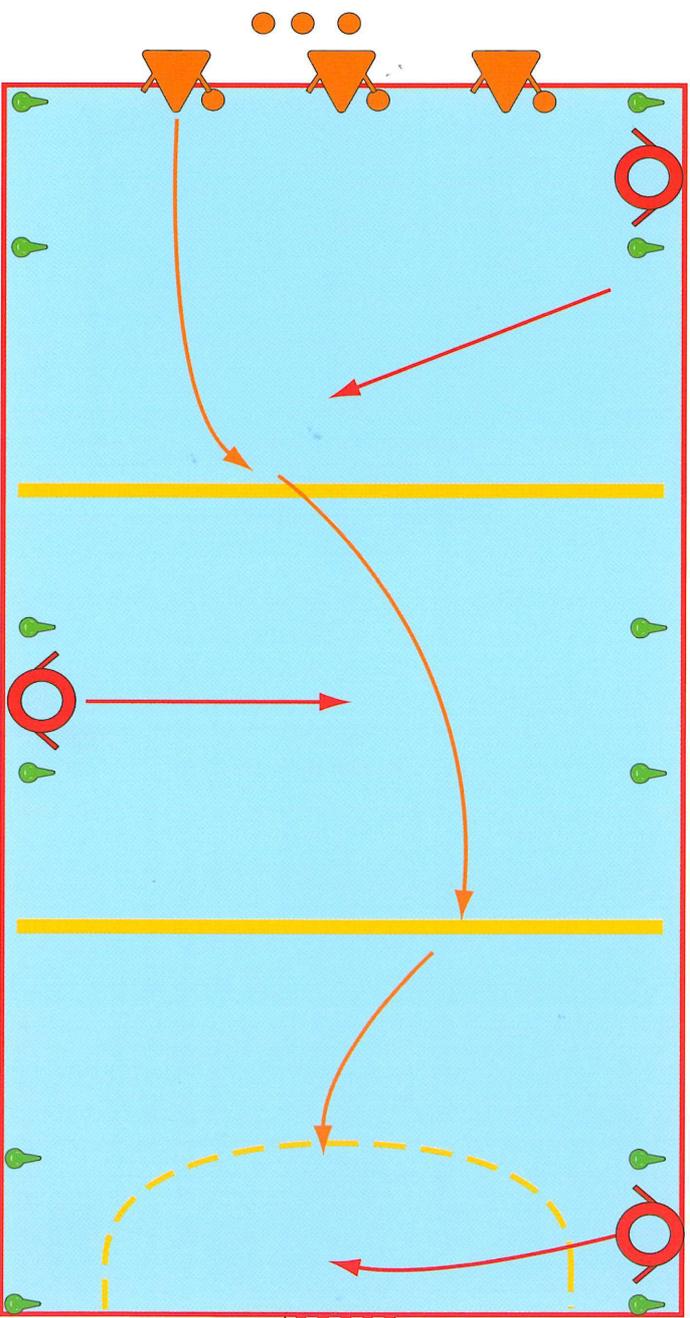
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans la zone du défenseur. Ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le troisième défenseur.
- Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.

Consignes :

- Vous transportez la balle comme vous voulez, mais vous ne devez pas être touché balle en main pour pouvoir tirer. Sinon, vous perdez la balle et devez retourner en prendre une autre dans la réserve.
- Les défenseurs retournent se cacher après le passage de chaque attaquant.
- Pour démarrer, les attaquants attendent que les défenseurs soient en place.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect du départ : c'est l'attaquant qui donne le signal en entrant balle en main dans le premier espace.
- Les dimensions des espaces : plus ils sont grands plus c'est facile pour l'attaquant et difficile pour les défenseurs.



Ce qui peut être modifié

Constats

Si le dribble est une limite.

Régulations - Relances

Faire jouer les attaquants par 2 en passes. C'est l'attaquant en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.

Si c'est trop facile pour les défenseurs.

Mettre un foulard dans la ceinture du short des attaquants. Le défenseur doit tenter de récupérer le foulard...

Les lions et les gazelles



L'histoire :

Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies.

Comment ça marche ?

Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en driblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

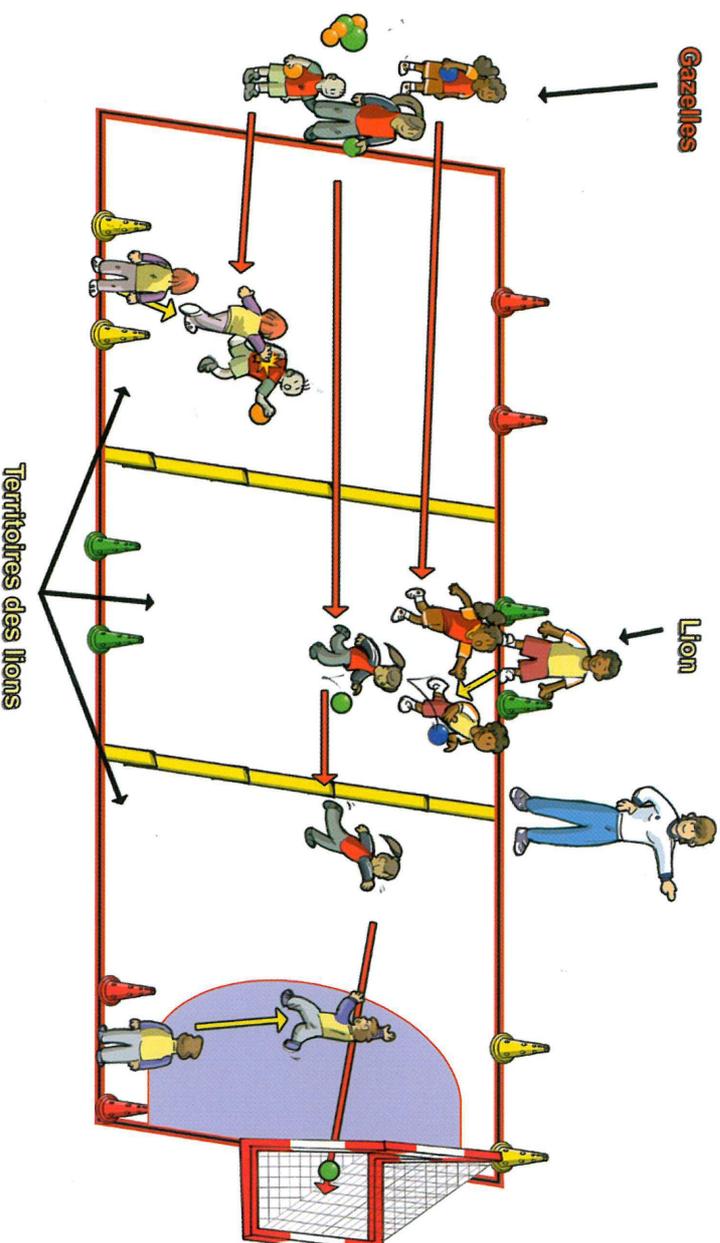
La gazelle touchee balle en main donne sa balle au lion et doit retourner en chercher une dans la réserve.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune balle dans la réserve : faire le compte des ballons dans le but (point aux gazelles) et chez les lions (point aux lions).



Si la gazelle se fait prendre la balle, le lion la met dans son buisson, et la gazelle retourne chercher une balle.

Si'il y a but, la gazelle place la balle dans le cerceau compteur. Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).



Constats

Si les gazelles ont des difficultés.

Si les lions ont des difficultés.

Si le dribble est une limite.

Si c'est trop facile pour les lions.

Réglations - Relances

Augmenter les espaces de jeu.

Faire partir deux gazelles en même temps.

Réduire l'espace de jeu.

Mettre le buisson au milieu du territoire.

Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.

Mettre un foulard dans la ceinture du short des gazelles. Le lion doit tenter de récupérer le foulard.

Deux gazelles partent en emmenant un seul ballon et jouent en passes.

Les livreurs de pizzas



6 à 10



6

Effectif : 6 à 10 joueurs

Si moins de 8 joueurs : on peut jouer à 3 contre 3, ajouter un joker (relayer).

Si plus de 8 joueurs : des enfants peuvent tenir le rôle d'arbitre.

Matériel : 1 ballon, 2 jeux de chaussoles, des bandelettes jaunes ou des coupelles pour matérialiser les 3 couloirs et les 3 étages.

Objectifs :

- Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- Jouer vers l'avant.
- Ecarter le jeu.

Description de la tâche :

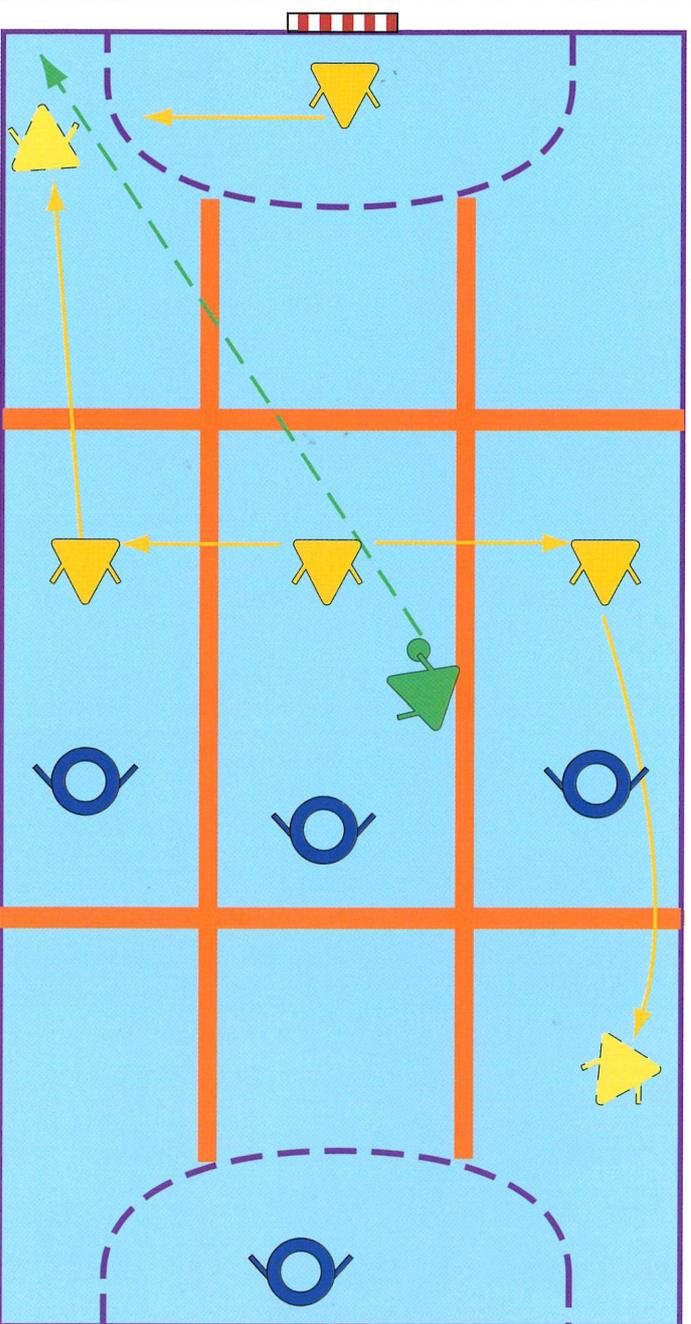
- S'emparer d'un ballon lancé par l'entraîneur, faire avancer le ballon en dribble ou en passes d'un étage à un autre pour s'approcher du but à attaquer.

Consignes :

- Placez-vous dans un couloir face à un adversaire.
- Lorsque l'entraîneur lance le ballon, en l'air ou à rebond, entre deux joueurs, vous tentez de vous en emparer le plus vite possible.
- Vous devez avant tout avancer d'un étage à un autre en dribble ou en passes. Vous pouvez éventuellement jouer sur les côtés. Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la balle est rendue à l'autre équipe.
- Si une équipe marque le but très rapidement en n'ayant joué que vers l'avant, le but compte 2 points.
- Si une équipe marque le but en ayant joué au moins une fois latéralement, le but ne vaut qu'un point.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect de la consigne passe vers l'avant.



Ce qui peut être modifié

Constats

Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.

Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).

Régulations - Relances

Etre tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés.

Obligation d'occuper au moins 2 couloirs.

Donner l'interdiction de recevoir ou de dribbler dans une case où se trouve déjà un de mes partenaires.



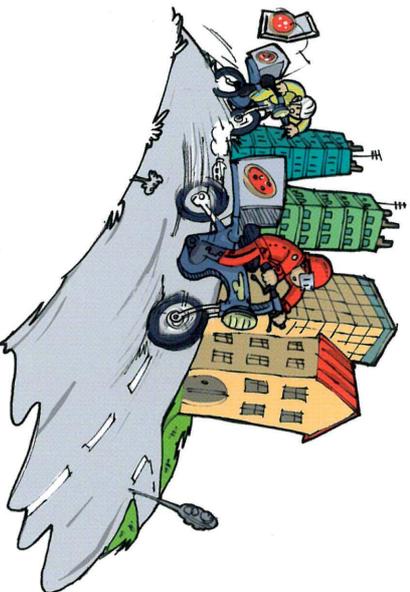
Les livreurs de pizzas



6 à 10



6



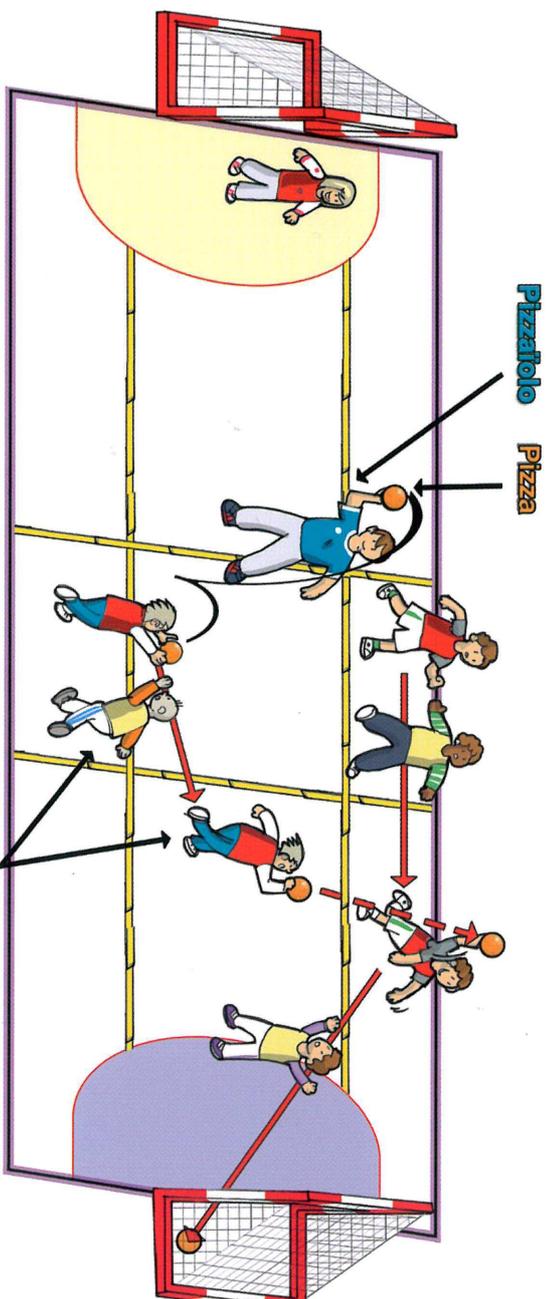
L'histoire :

Deux sociétés de vente de Pizza sont en concurrence sur une même ville. Chacune possède son équipe de livreurs. Mais qui en livrera le plus aujourd'hui ?

Comment ça marche ?

Au début, la pizza (ballon) est mise en jeu par le pizzaiolo (l'entraîneur) qui lance le ballon au fond du terrain. Un des livreurs doit s'emparer de la pizza afin de l'amener au dernier étage d'un immeuble soit en prenant l'ascenseur (=en se faisant des passes d'un étage à un autre), soit en prenant l'escalier (=je dribble d'un étage à un autre). Il faut marquer un but pour valider sa livraison. Lorsqu'une livraison a été effectuée, l'entraîneur remet une pizza en jeu au centre du terrain.
L'équipe qui a remporté le plus de points remporte la partie.

⚠ *La pizza doit prioritairement aller vers l'avant (d'un étage à un autre) et éventuellement sur le côté (d'un couloir à un autre de manière latérale). Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la pizza est rendue à l'autre équipe.*



Constats

Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.

Régulations - Relances

Etre tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés. Donner l'interdiction de recevoir dans un même étage. Si le ballon n'a été joué que vers l'avant, la pizza est encore chaude et le livreur a un pourboire = 1 pt supplémentaire (1 but = 2 pts).

Si le ballon a été joué au moins une fois de manière latérale, la pizza est tiède et le but ne vaut qu'un point.

Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).

Obligation d'occuper 2 couloirs.

Les otaries jongleuses



8 à 10



1

Effectif : 8 à 10 joueurs.

Matériel : Ballons divers, plots, lattes, bandelettes. Tout autre type de matériel incitant à...

Objectifs :

- Être capable de maîtriser des ballons de taille, de poids, de texture différents, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps...

Description de la tâche :

- Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions de plus en plus complexes.
- Chaque joueur dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination.
- Les deux ateliers fonctionnent simultanément, l'animateur observe, relève les actions intéressantes pour les faire reproduire après un temps d'expérience conséquent, intervient pour relancer la motivation...
- Après 7 à 8 minutes changement d'atelier.

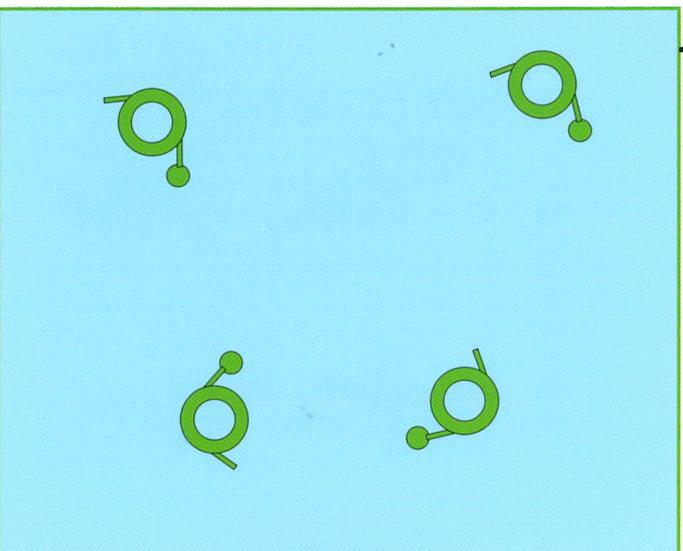
Consignes :

- "Tu joues avec ton ballon".
- "Tu joues autrement".
- "Tu joues le ballon toujours en l'air, toujours au sol".
- "Tu joues avec l'autre main".
- "Tu lances le ballon en l'air puis tu le rattrapes après un rebond".

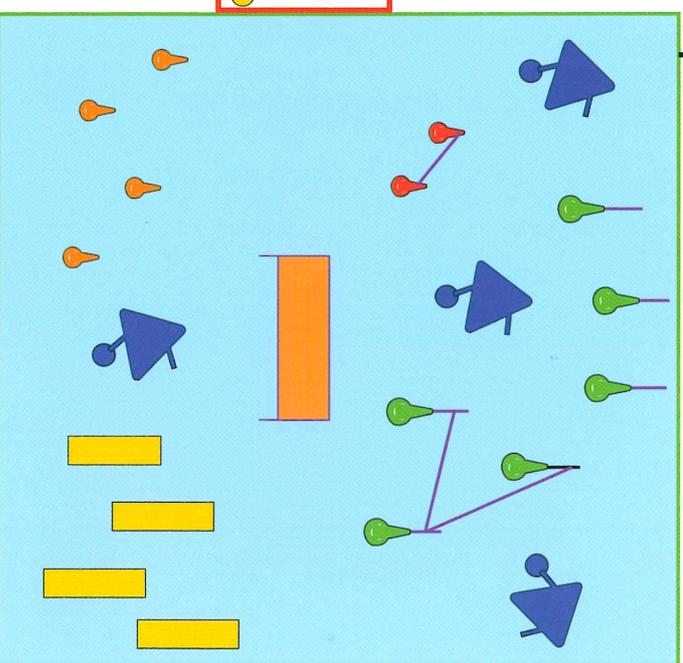
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Aider les enfants les plus en difficulté.
- Encourager. Gratifier individuellement.

Espace sans matériel



Espace avec matériel



Ce qui peut être modifié

Agencer le matériel de différentes manières.

Utiliser du matériel autre que celui du kit (matériel de gym : tapis, poutres, ...).

Constats

Les enfants sont groupés.

Les enfants n'y arrivent pas.

Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.

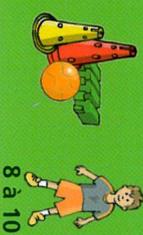
Régulations - Relances

"Il faut du monde partout".

Supprimer du matériel pour faciliter.

Ajouter du matériel pour complexifier.
Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.

Les otaries jongleuses



8 à 10



1



L'histoire :

Dans le bassin aquatique d'un zoo, des otaries montrent leur savoir-faire.

Rentrez dans la peau d'une otarie jongleuse !

Comment ça marche ?

Dans l'espace sans matériel :

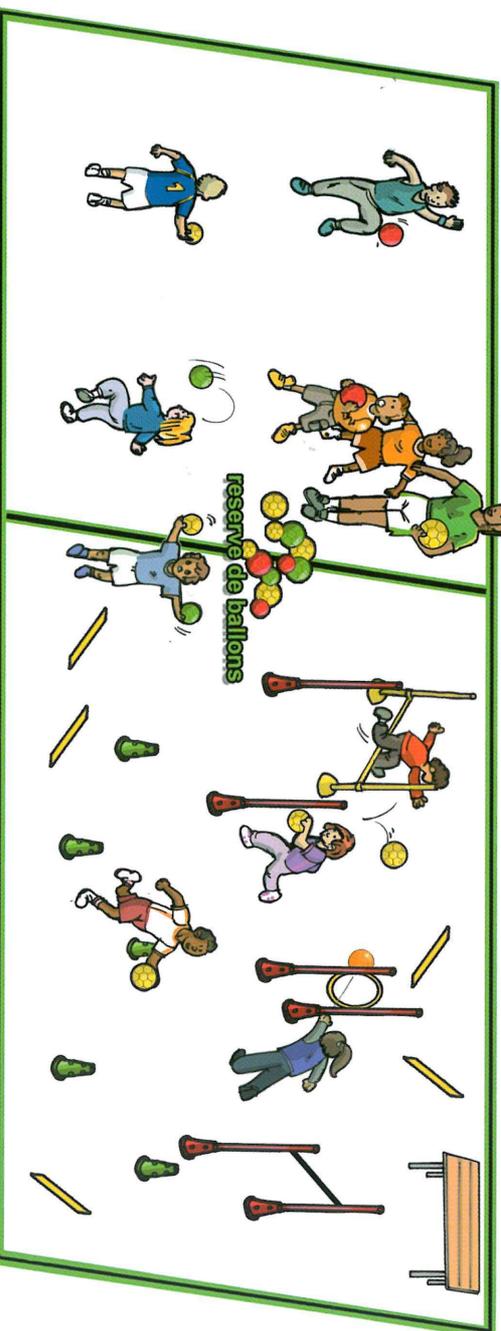
– Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.

– De temps en temps, une otarie monte une action, reproduite par les autres... Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.

Dans l'espace avec matériel :

– Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...

Espace sans matériel



Espace avec matériel

Constats

Les enfants sont groupés.

Les enfants n'y arrivent pas.

Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.

Régulations - Relances

"Il faut du monde partout".

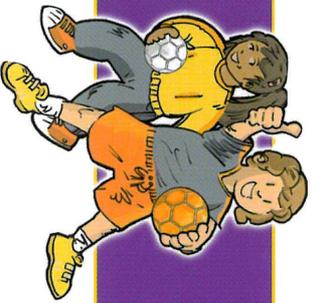
Supprimer du matériel pour faciliter.

Ajouter du matériel pour complexifier.
Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.



Laisser les enfants s'essayer... Encourager... Gratifier...

Les pirates



6 à 10



1

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

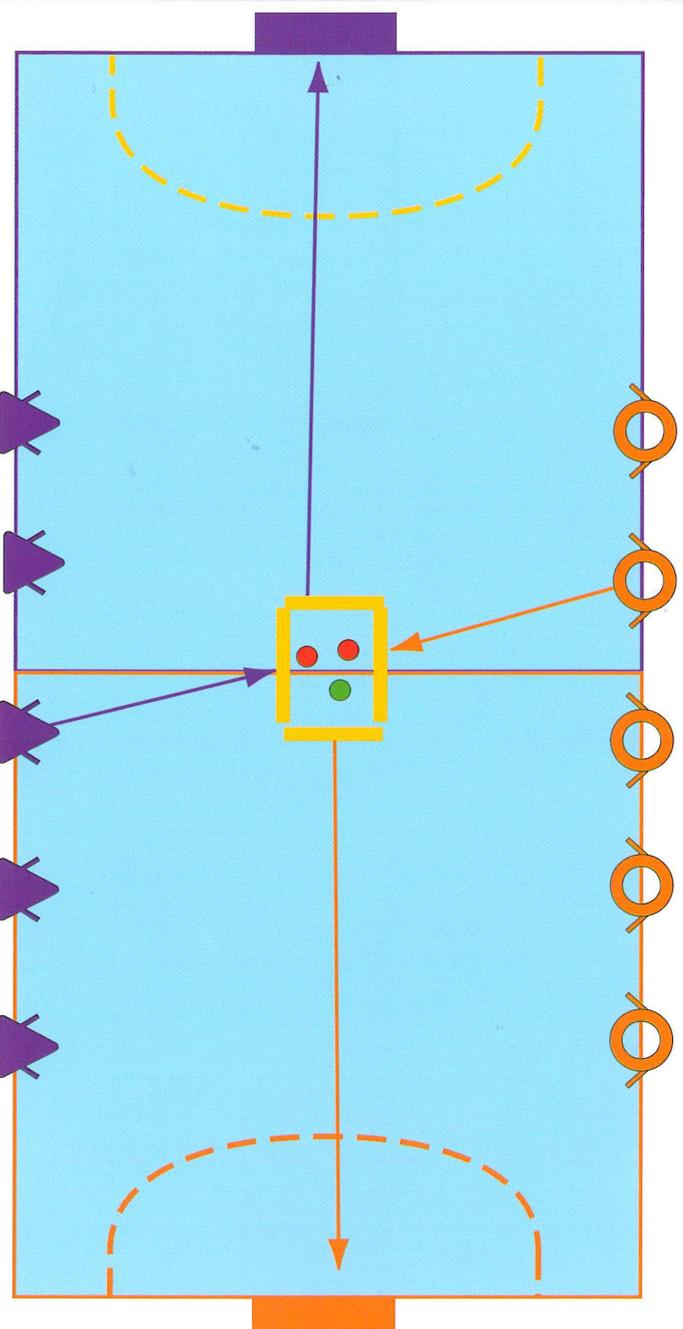
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'impétuosité de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



Ce qui peut être modifié

Constats

Le duel est difficile.

Le jeu est trop facile.

Réglations - Relances

Autoriser la reprise de dribble.

Mettre un joueur gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les joueurs s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur +1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers ballons puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

Les pirates



6 à 10



1



L'histoire :

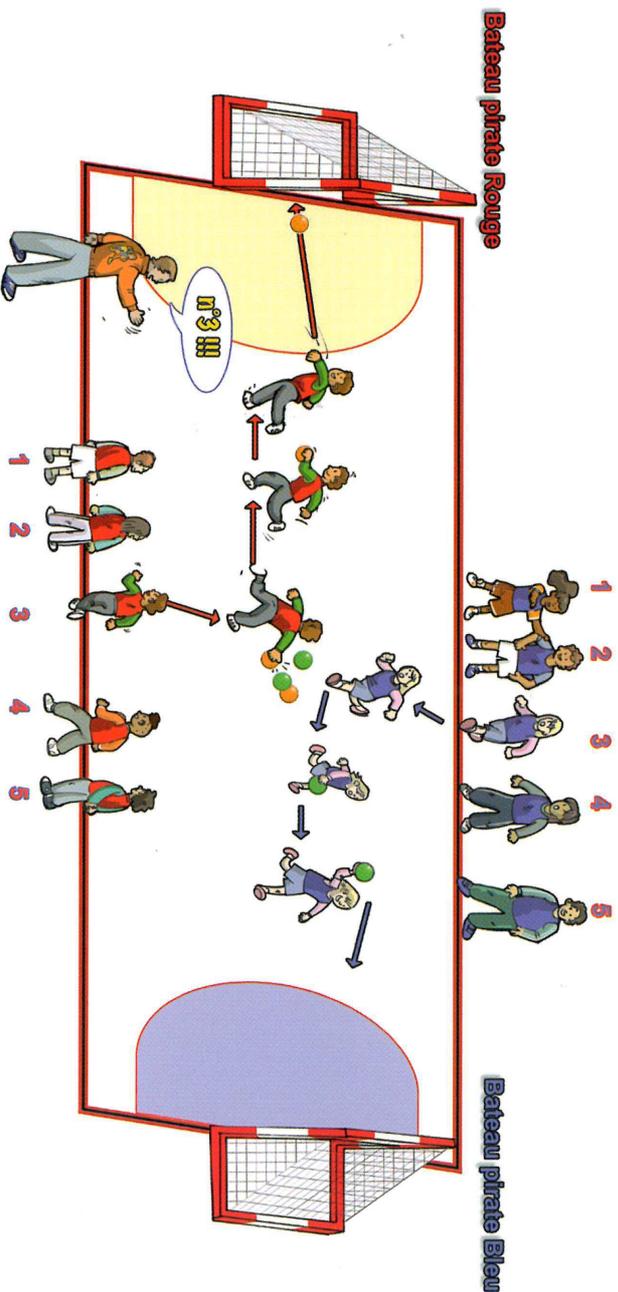
Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du bêtet, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soude de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placés le plus gros butin dans la soude de leur bateau (plus grand nombre de but(s)).

! Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.



Constats

Trop facile.

Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

Les étoiles filantes



6 à 10



5

Effectif : 8 joueurs : 4 tireurs et 4 cibles.

Matériel : 6 cerceaux, 2 bandes jaunes, 2 réserves de balles, 4 balles mousse.

Objectifs :

– Déclencher un tir avec une balle mousse sur des cibles mobiles.

Description de la tâche :

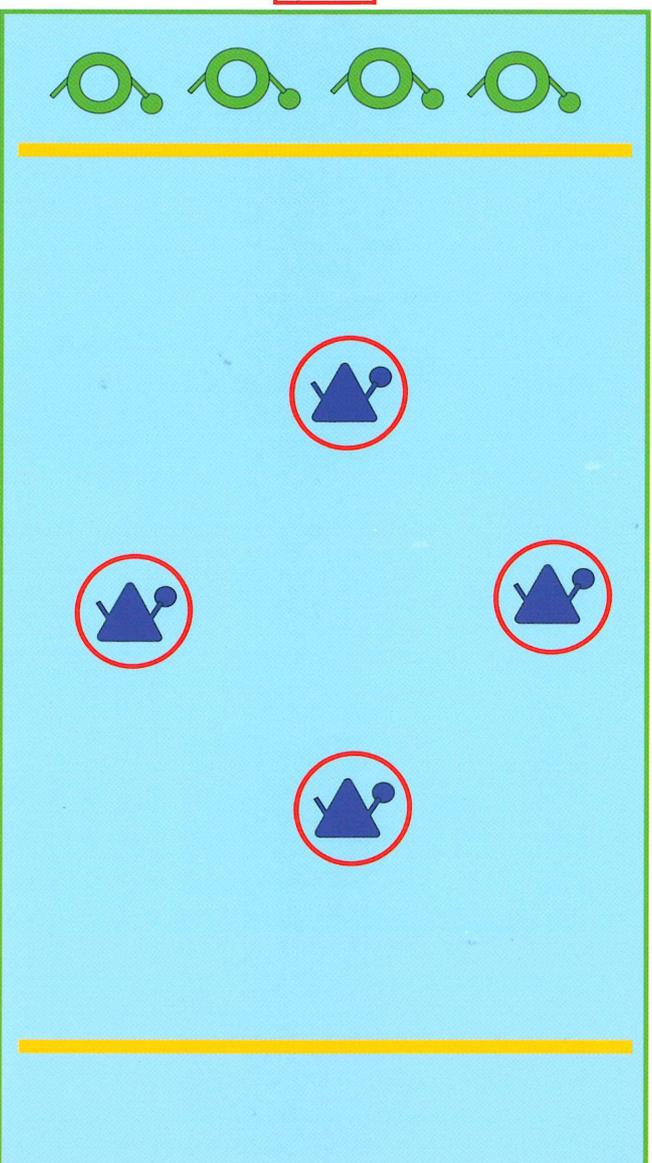
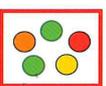
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux.
- A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens.

Consignes :

- Les joueurs dans les cerceaux tentent de toucher les joueurs qui traversent en leur lançant une balle mousse. Lorsqu'ils réussissent, ils récupèrent dans leurs cerceaux la balle de l'adversaire. Lorsque tous les joueurs ont traversé l'espace, ceux qui ont perdu leur balle en prennent une dans la réserve. Les joueurs centraux récupèrent leurs balles mousse et se replacent dans leurs cerceaux.
- Lorsqu'ils sont prêts l'entraîneur donne le signal du passage dans l'autre sens.
- Lorsque toutes les balles des réserves ont été jouées, le vainqueur est le joueur central qui a le plus de balles dans son cerceau.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La surface de l'aire de jeu, les distances ne doivent pas être trop importantes. Les balles en mousse ne doivent pas faire mal.
- Le dribble sera introduit progressivement comme mode de déplacement.



Ce qui peut être modifié

Constats

Les cibles perdent la balle dans le dribble.

Les cibles sont touchées très rapidement.

Les tireurs sont en difficulté pour toucher les cibles.

Cela dure trop longtemps.

Trop de dribbles.

Réglations - Relances

Autoriser de transporter la balle sans dribble.

Augmenter la surface de jeu.

Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre de tireurs.

Réduire le nombre de balle dans les réserves.

La traversée peut se faire par deux avec une balle, en passes.

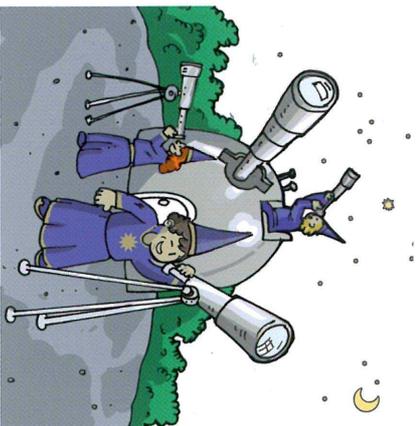
Les étoiles filantes



6 à 10



5



L'histoire :

Le 12 août de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Pour les astronomes, c'est la nuit des étoiles. 4 d'entre eux se lancent un défi : "Lequel d'entre nous en observera le plus ?"

Comment ça marche ?

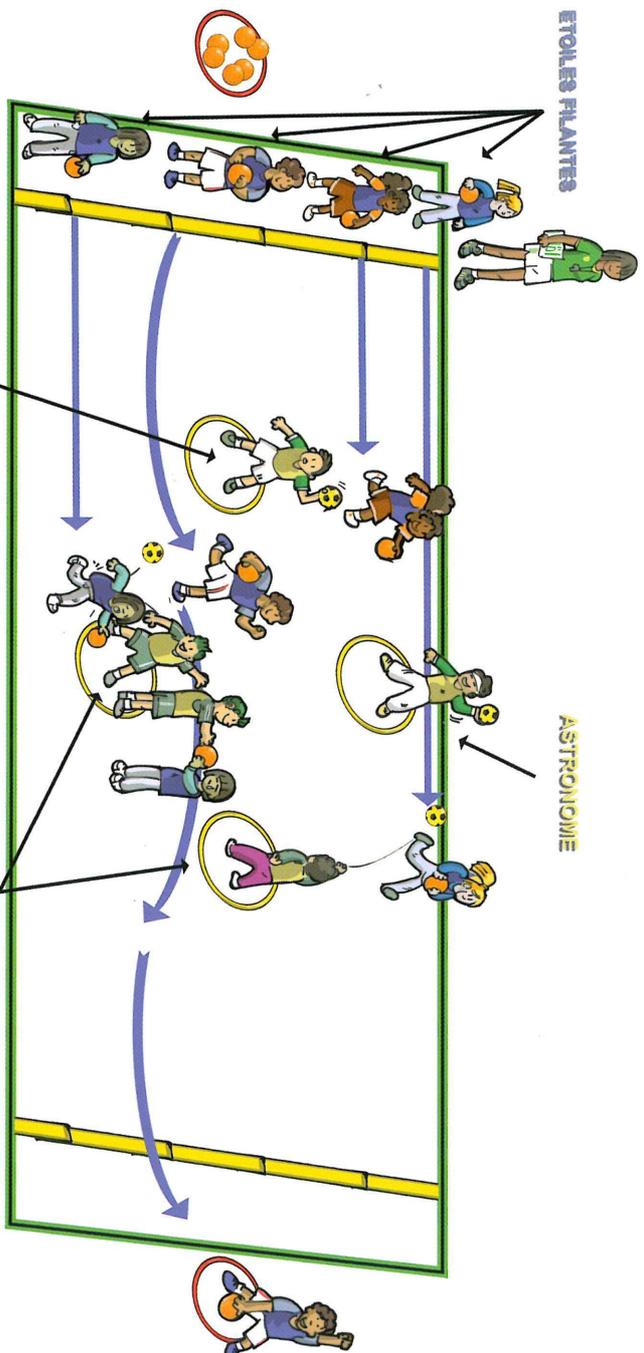
4 astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles mousse. 4 étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une balle chacune.

Au signal de l'entraîneur, les étoiles filantes entre dans l'atmosphère terrestre. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le camp opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles attendent le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'emparent d'un autre ballon dans la réserve.

Les astronomes essaient de toucher les étoiles en leur lançant une balle en mousse. C'est leur façon d'observer les étoiles. S'ils réussissent, ils récupèrent la balle de l'étoile filante et la rapportent dans leur cerceau tout en ramenant leur ballon mousse.

Remporte le défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est-à-dire celui qui a le plus de balles dans son cerceau.

Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.



Constats

Les étoiles perdent la balle dans le dribble.

Les étoiles sont touchées très rapidement.

Les astronomes sont en difficulté pour toucher les étoiles.

Cela dure trop longtemps.

Réglations - Relances

Autoriser de transporter la balle sans dribble.

Augmenter la surface de jeu.

Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre d'astronomes.

Réduire le nombre de balle dans les réserves.



Sauvez le poisson clown



6 à 10



2

Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- Progresser en driblant malgré un défenseur.
- Lancer à un partenaire.
- Empêcher la progression d'un attaquant.

Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un ballon chacun ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

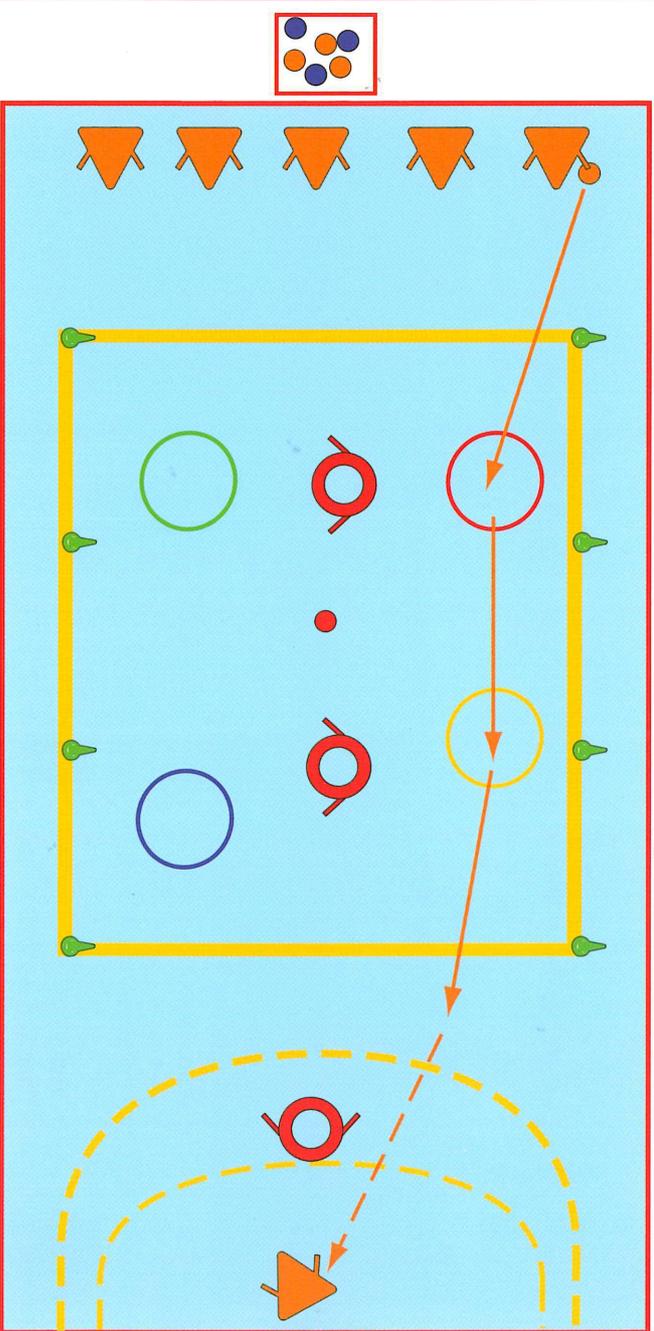
Consignes :

- Aux attaquants :
- "Vous devez apporter le ballon à votre camarade situé dans le but, vous pouvez vous arrêter dans un cerceau, vous êtes alors protégé. Si vous perdez le ballon, vous revenez au point de départ, et vous recommencez".
- Aux défenseurs :
- "Vous devez gêner les attaquants et leur prendre le ballon".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Si trop d'échecs à cause du dribble, le supprimer, tolérer les reprises.
- Si trop d'échecs à cause des défenseurs, en supprimer un...



Ce qui peut être modifié

- Modifier les dimensions des différents espaces
- Augmenter le nombre de zone de repos...

Constats

L'attaquant n'arrive pas à passer.

Régulations - Relances

Questionnement : "pourquoi ? que faire ?"



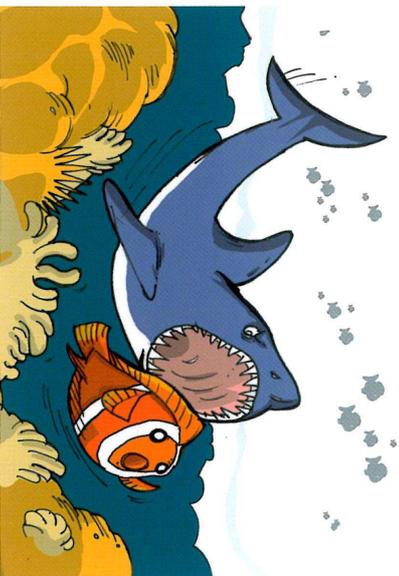
Sauvez le poisson clown



6 à 10



2

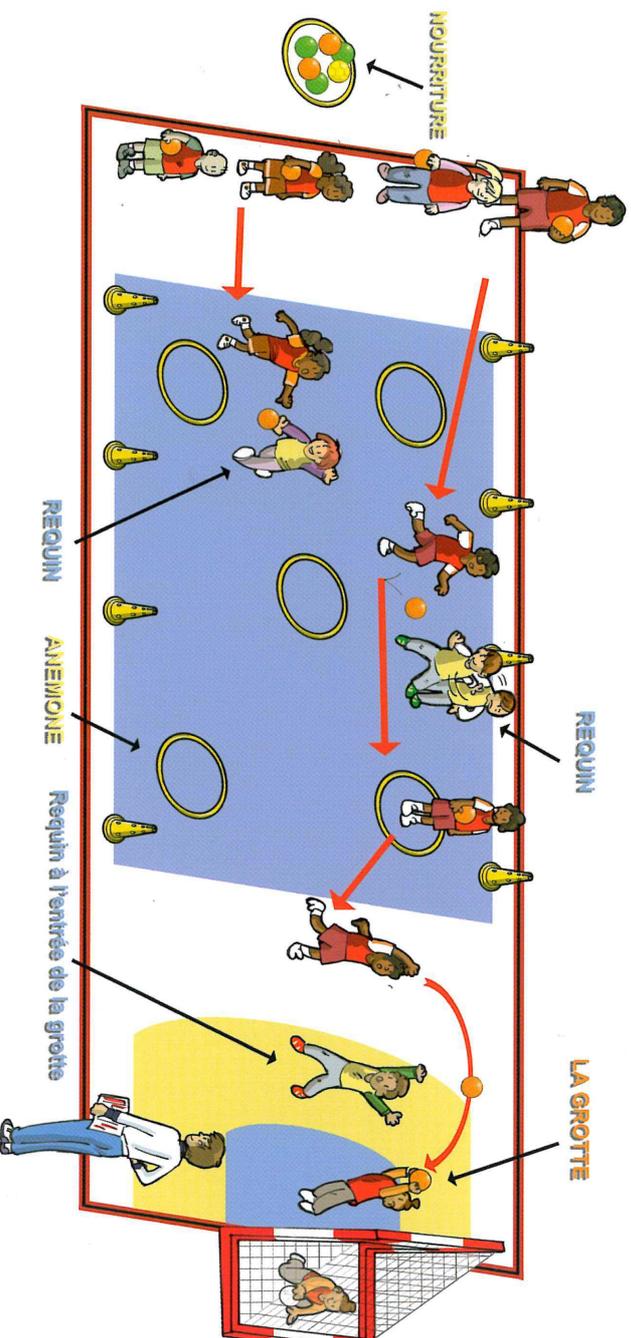


L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.
Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en driblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.
Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).
Jouer sur le nombre de requins.

Constats

Trop de poissons devant la grotte.

Arrêts trop longs dans les anémones.

Jeu difficile à réaliser

Réglations - Relances

Différer les départs.

Limiter le temps de protection.

Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins.
Pas de requin devant la grotte.



*En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.
Veiller aux accrochages.*