

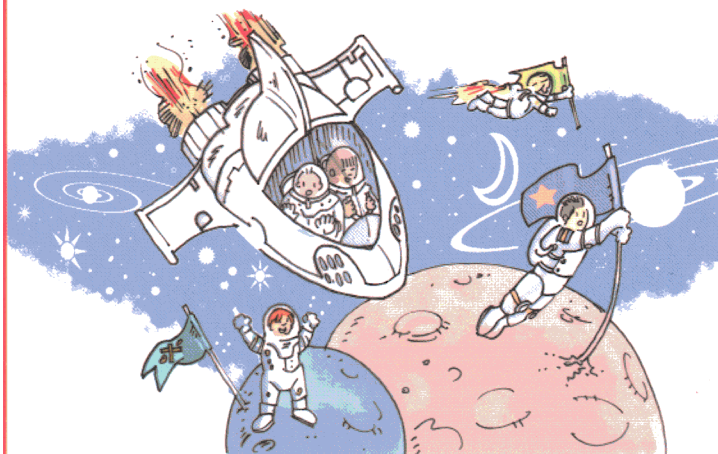


La conquête des planètes



1

5 à 10



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 baret), 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.

Régulations - 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 balle en 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 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 :

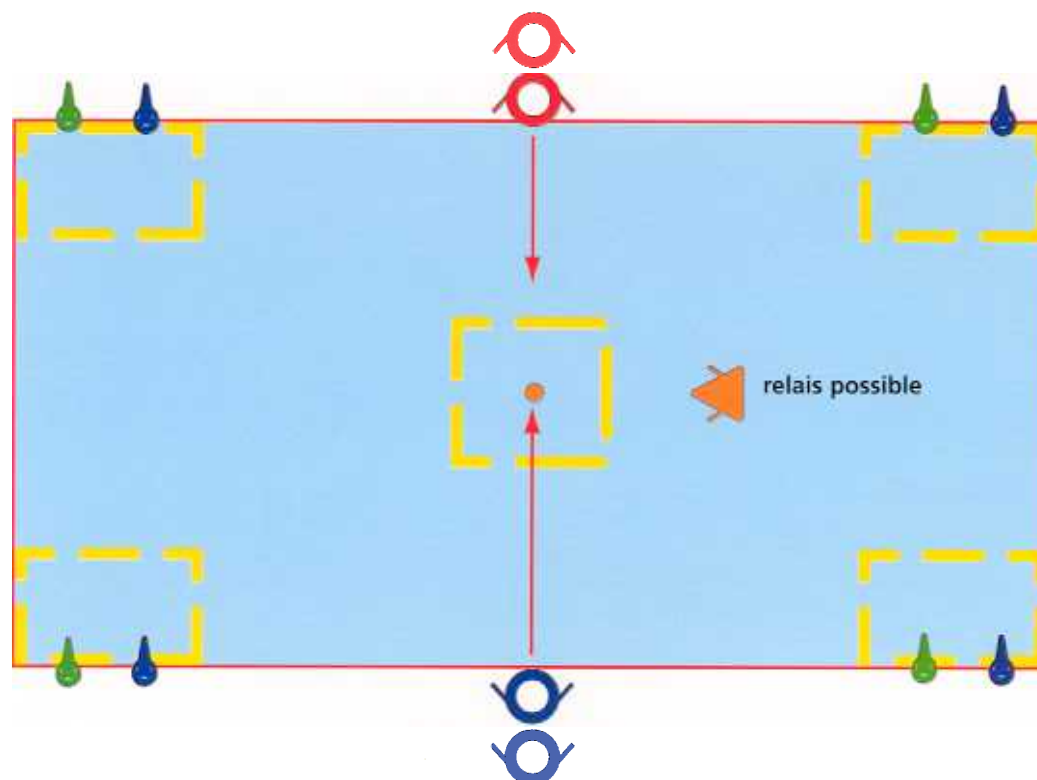
- Au signal aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

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.

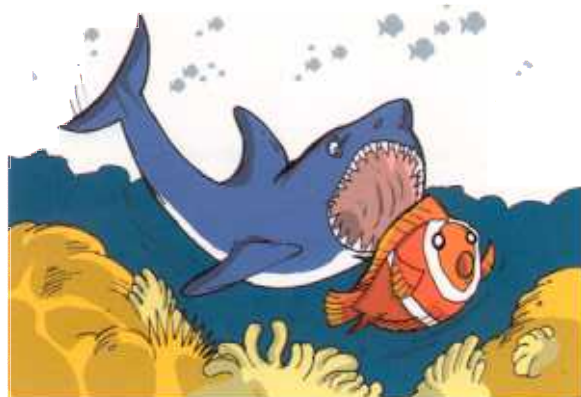


Sauvez le poisson clown



2

6 à 10



L'histoire :

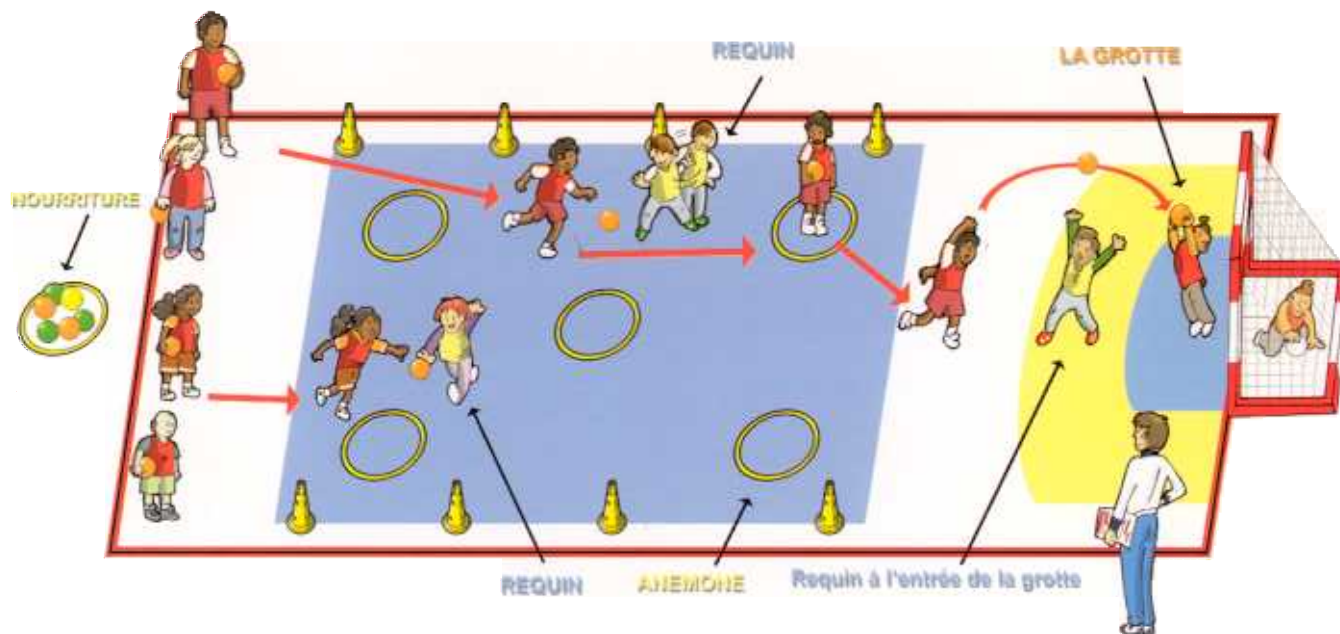
Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.

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 dribblant 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

Régulations - 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.



Sauvez le poisson clown



2

6 à 10

Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain mini-hand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- Progresser en dribblant 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".

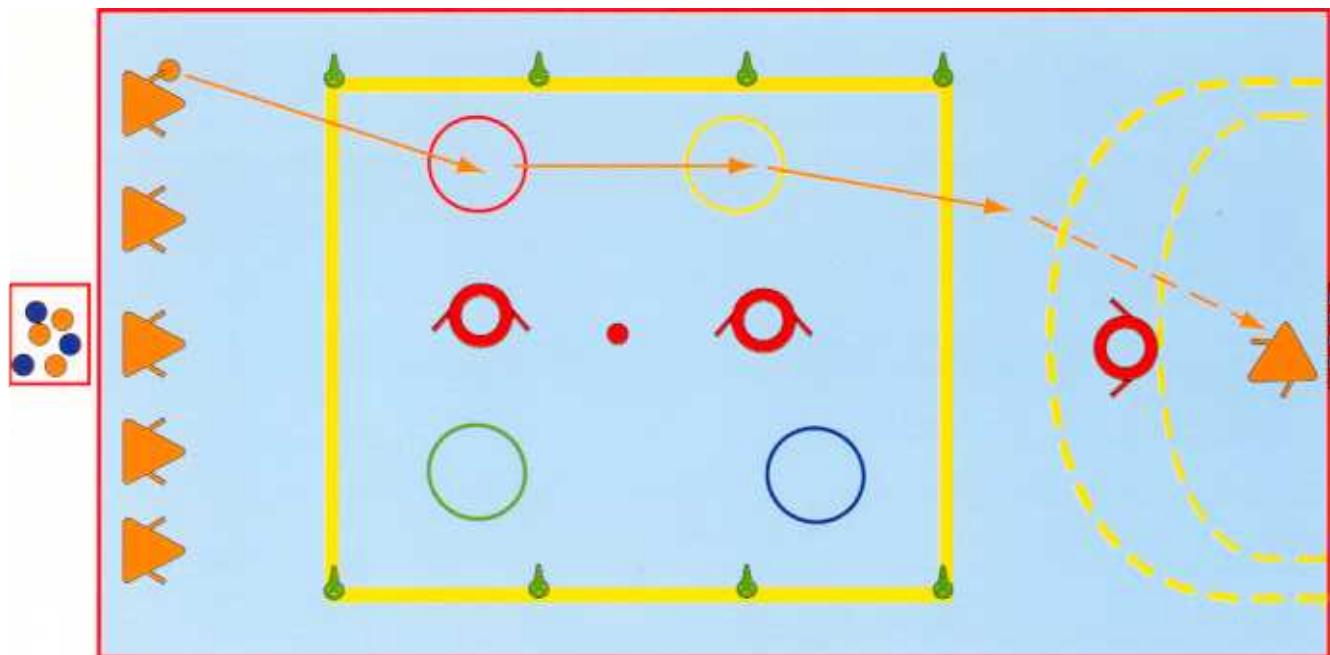
Aux défenseurs :

- "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 ?"

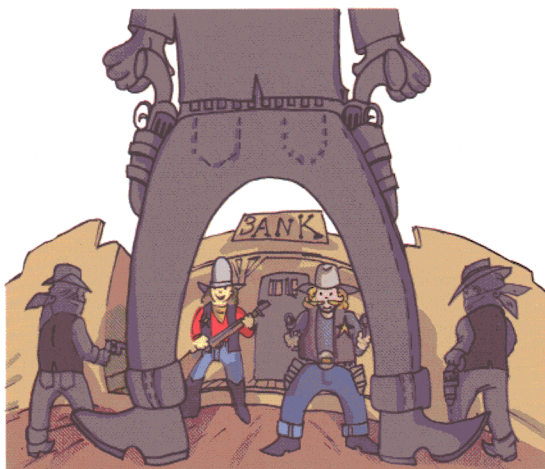


Le meilleur shérif



3

7 à 10



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 en empêcher.

Comment ça marche ?

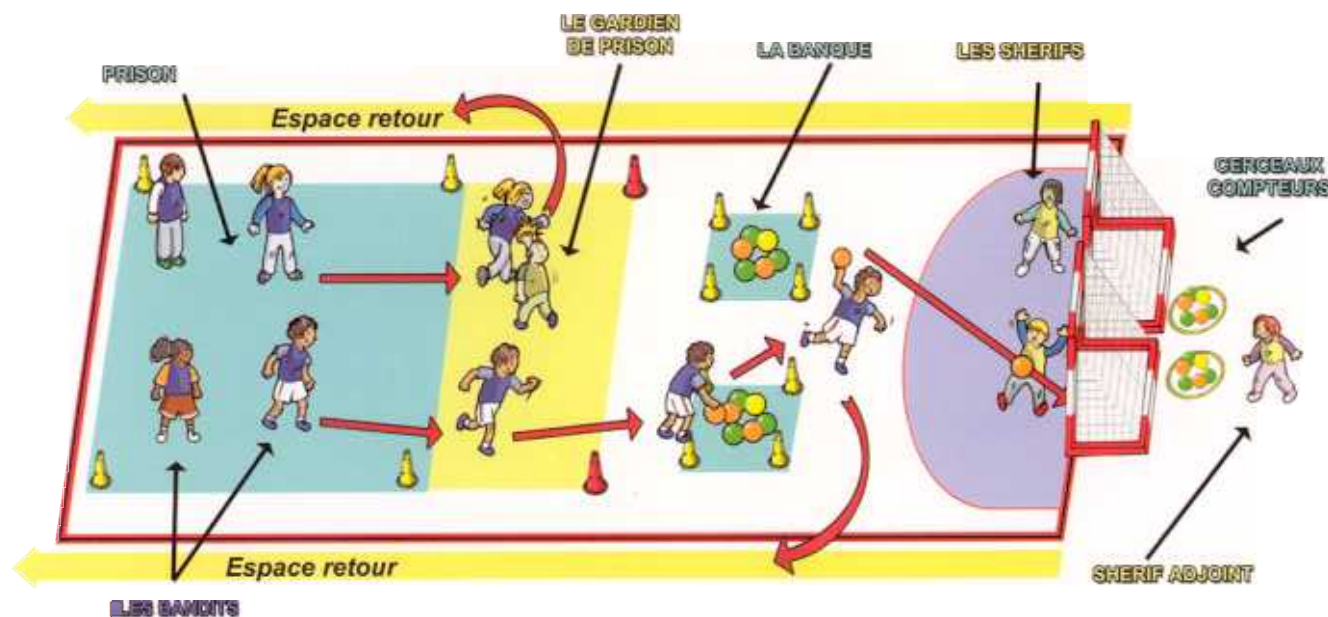
Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison. Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs. Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux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



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.



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.



Le meilleur shérif



3

7 à 10

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 :

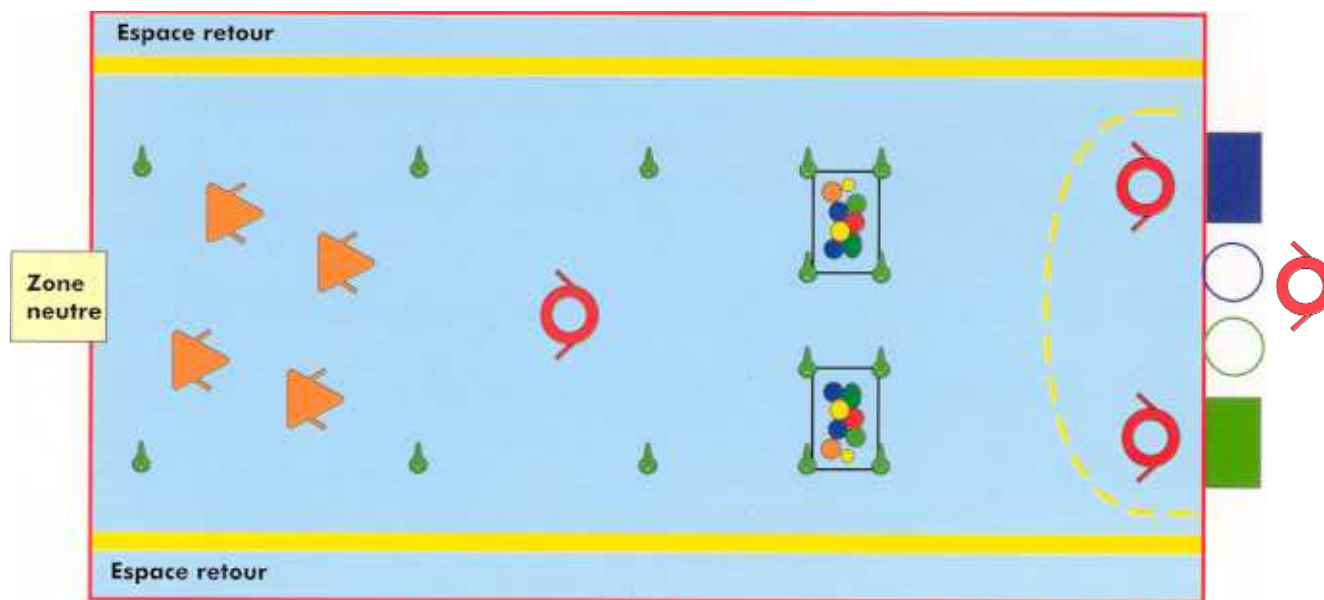
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

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.

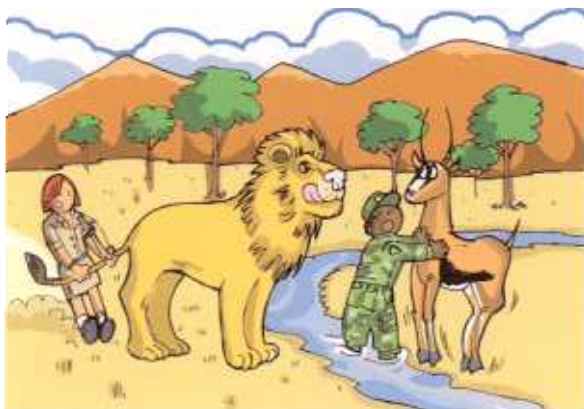
Reculer ou avancer la zone de tir.



Les lions et les gazelles



4



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 dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

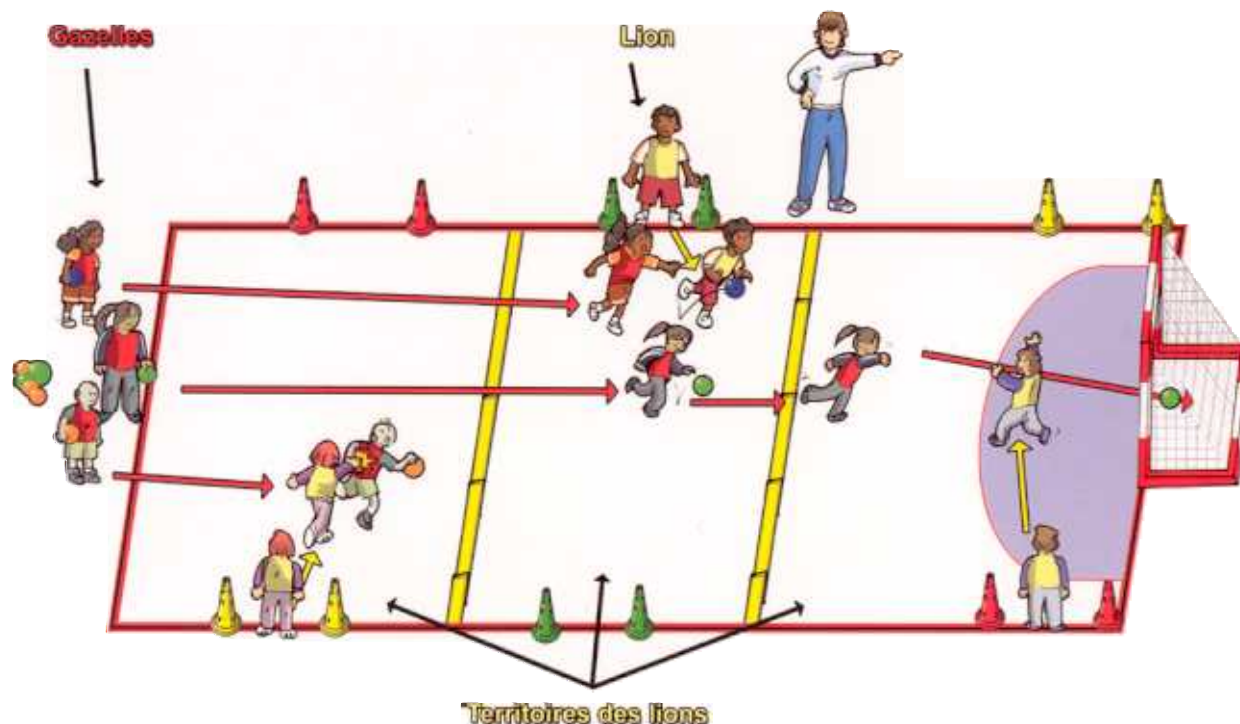
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

La gazelle touchée 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.
S'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.

Régulations - 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 lions et les gazelles



4

Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs.

Matériel : 6 balises ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandelettes, 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 :

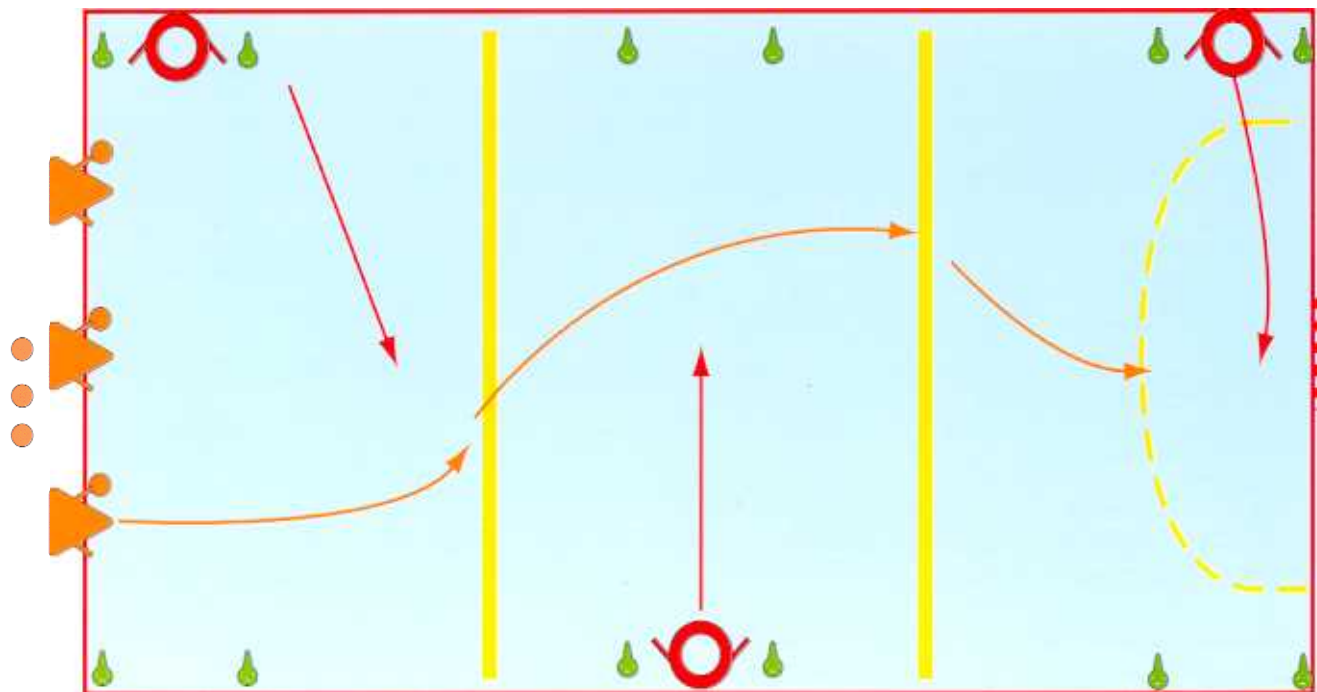
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher la balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans 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 la 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 la 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 douaniers les contrebandiers



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.

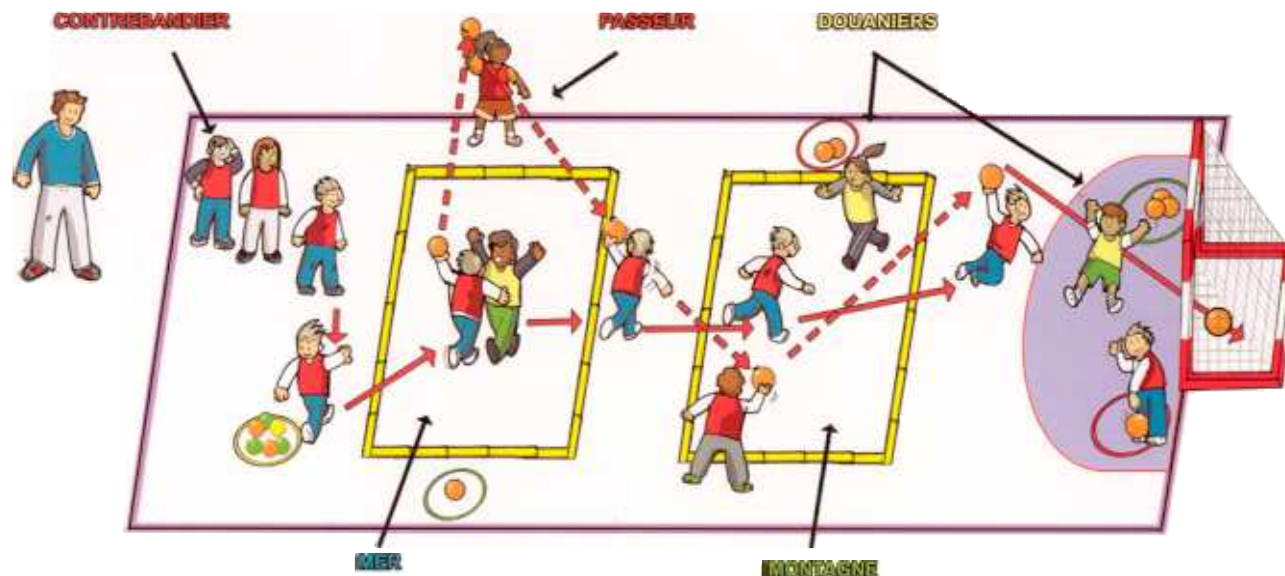
Comment ça marche ?

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.



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.

Régulations - 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

8 à 10

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 :

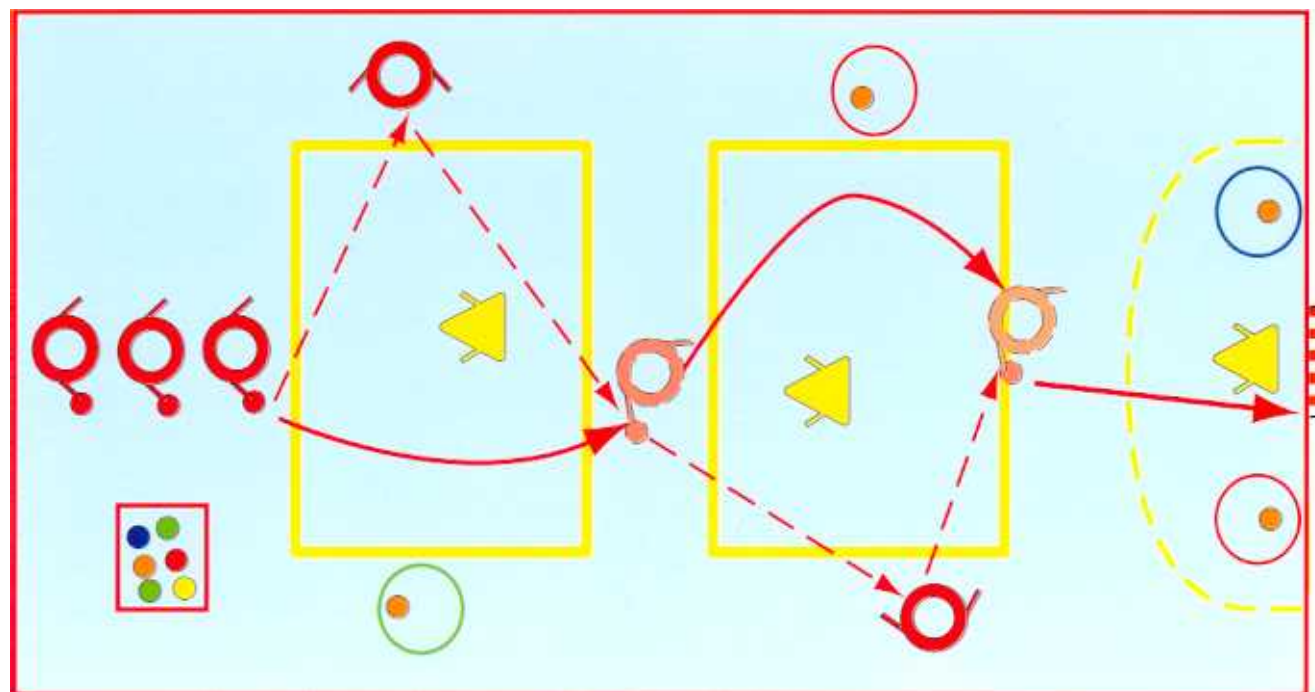
– Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passe, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de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

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 aventuriers et les crocodiles



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 en 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.

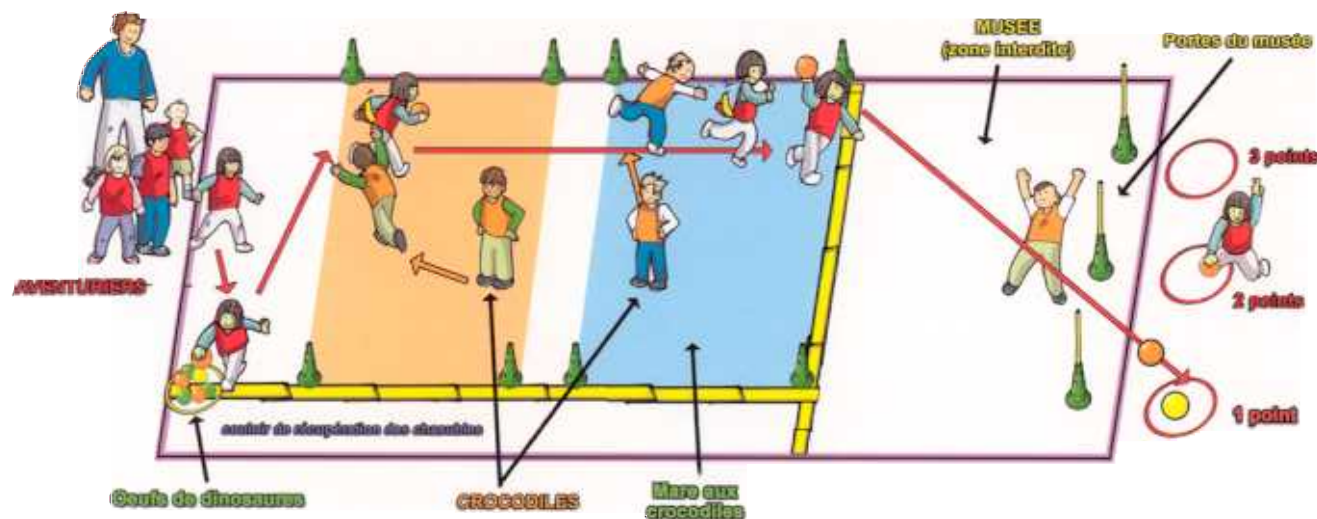
Arrivé devant le musée (zone interdite), il doit lancer l'œuf à travers l'une des deux portes du musée.

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

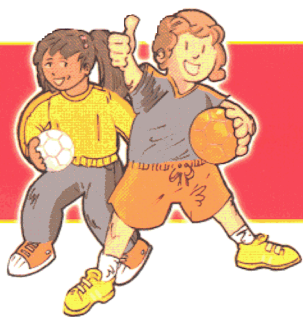
Régulations - Relances

5-6 ans.

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

6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs.

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

Objectifs :

- Se rapprocher du but et marquer.

Description de la tâche :

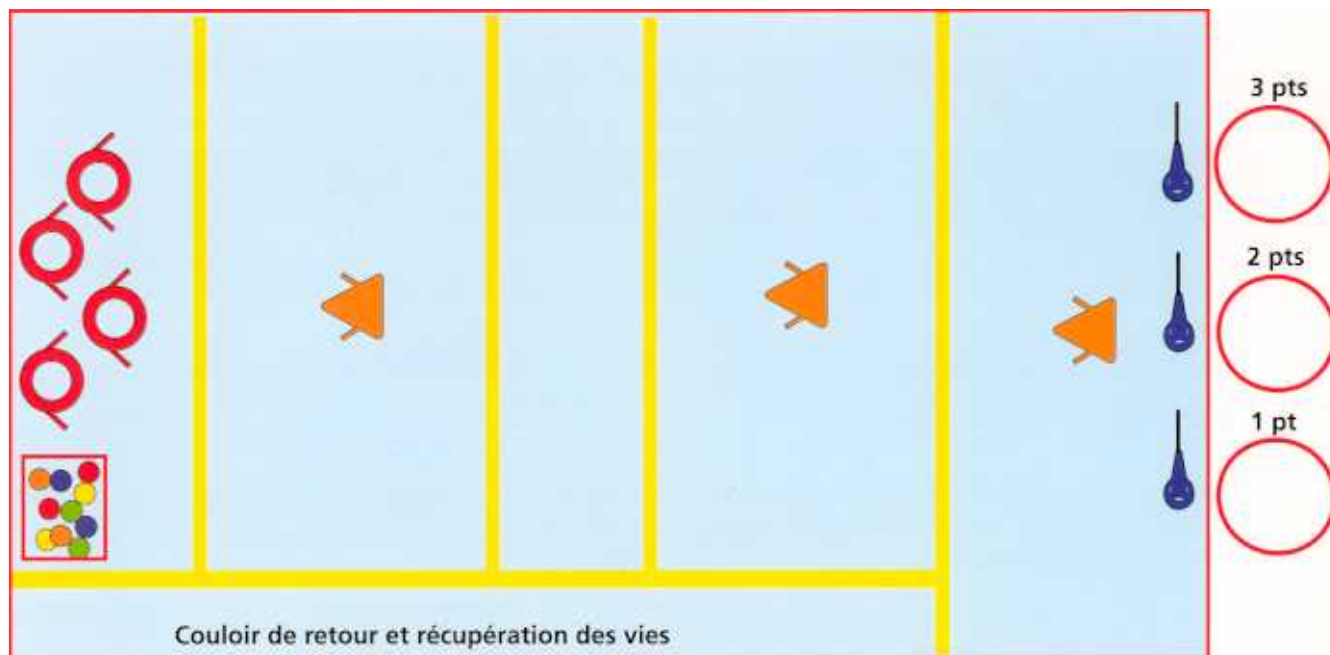
- Traverser sans perdre de vie.
- Déborder un défenseur.
- Feinter.
- Tirer.

Consignes :

- Si c'est réussi avec 2 chasubles : 3 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 pts.
- Si c'est réussi avec 1 chasuble : 2 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 2 pts.
- Si c'est réussi avec 0 chasuble : 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

Régulations - Relances

5-6 ans.

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.