

1 DEBARRASSEZ-MOI DE CES SOURIS!

Lancer à bras cassé

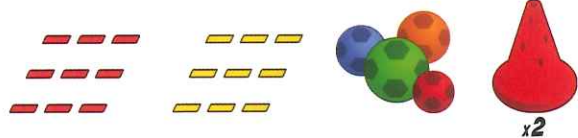
★
6-12 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Un village est envahi par des souris. Les habitants s'en débarrassent en envoyant ces petits rongeurs chez les voisins. »

Matériel

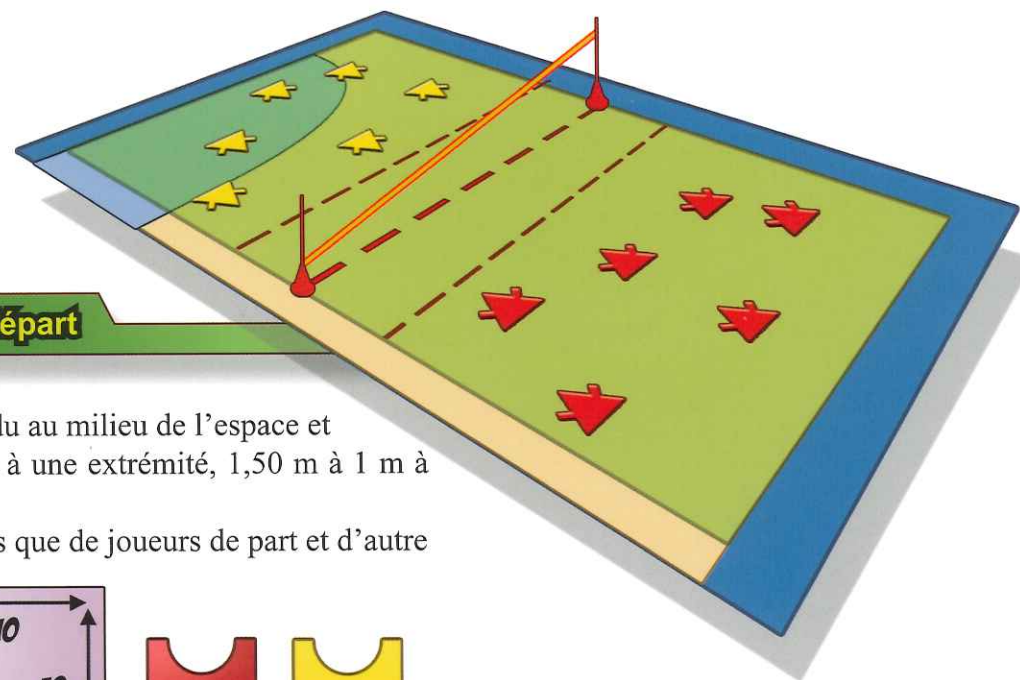


Comment ça marche ?

- ◆ Au premier signal les 2 équipes lancent leurs souris (ballons) dans l'autre camp.
- ◆ Au 2^e signal : arrêt du jeu et l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné. Et ainsi de suite... (2^e manche).

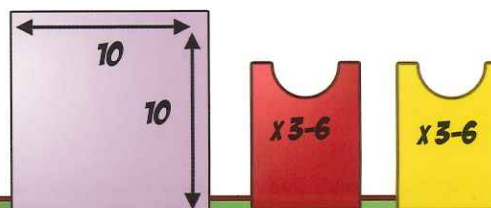
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Ne pas pénétrer dans le camp adverse.
- ◆ Arrêter de jouer impérativement au signal.
- ◆ Respecter la forme de lancer imposée.



Dispositif de départ

- ◆ 2 équipes de 6
- ◆ Un élastique tendu au milieu de l'espace et en oblique (2,50 m à une extrémité, 1,50 m à 1 m à l'autre)
- ◆ Autant de ballons que de joueurs de part et d'autre



2 LES SINGES TAPAGEURS

Lancer à bras cassé - Tirer

★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

*pour amener le jeu
et/ou aller plus loin*

1^{ER} temps :
Accepter toutes les formes de lancer.

2^{EME} temps :
Se reculer et lancer loin pour devoir lancer
à bras cassé.

3^E temps :
Autoriser les lancer après des pas d'élan en
appui ou en suspension.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si difficultés à réussir un lancer correct (ballon
au-dessus de l'épaule, coude écarté du corps,
appuis décalés...)

2

Si réussite

- ◆ Jouer sur les effets produits par la balle
- ◆ Faire beaucoup de bruit contre le mur
- ◆ "Faire tomber le mur"

- ◆ Faire prendre conscience de la position du corps (« tes pieds... ton coude... ») par questionnement ou comparaison

- ◆ Agrandir la zone de lancer
- ◆ Imposer la forme de lancer (bras cassé au-dessus de l'épaule)
- ◆ Imposer une zone d'impact

- ◆ Changer de ballons, ne pas donner que les ballons de mini-hand, des balles de tennis, voire de tennis de table, et s'éloigner de plus en plus du mur

- ◆ Aller vers le lancer avec élan... et la suspension... Lancer le jeu sous forme de course relais (rapidité d'exécution des actions motrices)

- ◆ Demander aux joueurs de rattraper leur balle avant qu'elle ne tombe par terre



3 ALERTE AU VOLCAN

Manipuler la balle - lancer - se déplacer

4-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps : découverte du parcours

Si la boule de lave atteint l'océan : 1pt.
Celui qui a le plus de points gagne.

Variante: idem mais comptage par équipe.

2^{EME} temps :

Donner des contraintes avec le matériel en place : slalom, passer dessous, sauter par-dessus...

3^{EME} temps :

Utiliser les contraintes précédentes et varier les déplacements: en dribble, marche arrière, de côté...

4^{EME} temps :

Respecter les déplacements en faisant des passes.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Difficultés à lancer le ballon dans le but

2

Facilité à atteindre le but

3

Facilité à atteindre le but

◆ Rapprocher la ligne qui délimite la zone.

- ◆ Varier les modes de déplacements et de manipulations de balle.
- ◆ Faire partir les joueurs par 2, l'un derrière l'autre. Le 1^{er} mène et le 2^e le suit en mimant (décentrage du ballon).
- ◆ Lancer le jeu sous forme de course relais (rapidité d'exécution des actions motrices).
- ◆ Faire partir un poursuiveur derrière les joueurs (gestion du stress).

- ◆ Varier les formes des tirs.
- ◆ Remettre le but normalement et rajouter un gardien de but ou rajouter des cibles dans le but.



4 LA COURSE DES POULES

Attraper et passer un ballon dans un milieu aménagé

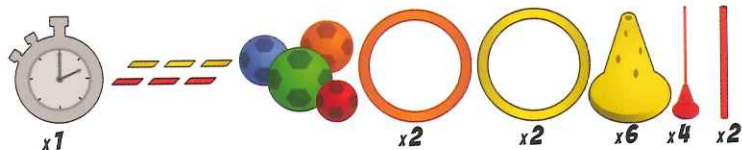
★★
6-12 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Deux familles de poules font la course pour mettre le maximum d'œufs dans leur nid. Mais les nids sont de l'autre côté des rivières. »

Matériel



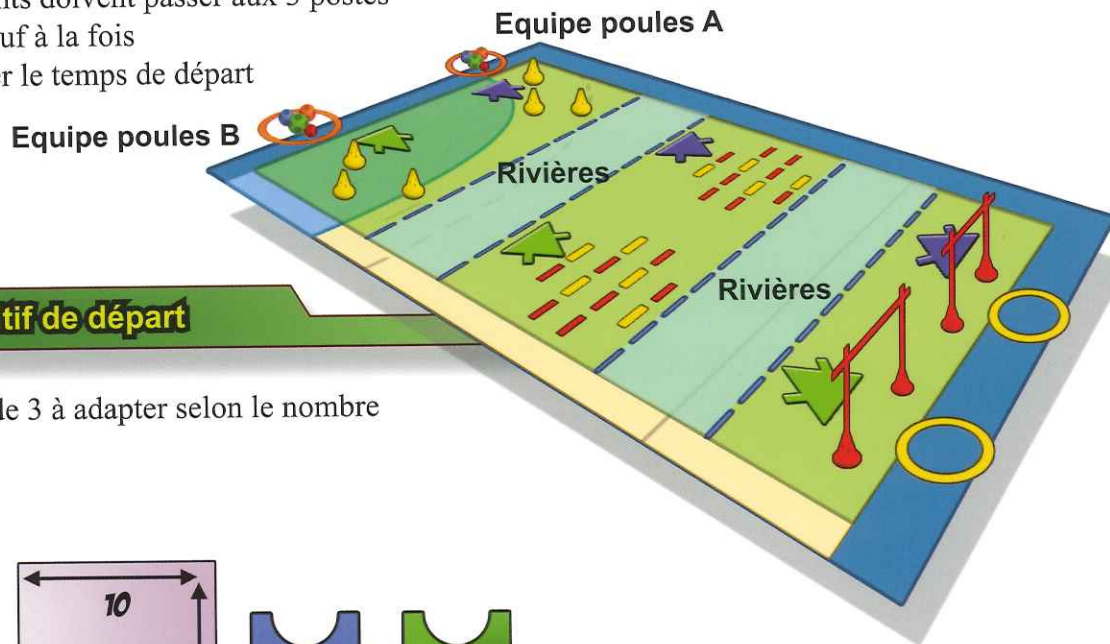
Comment ça marche ?

Les poules ne peuvent pas traverser les rivières. Elles doivent lancer les œufs à leurs partenaires. Les œufs bien attrapés par les poules sont placés dans le nid de l'équipe. Les œufs cassés sont jetés au canard dans la rivière.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Avant de lancer leur œuf, les poules doivent traverser des obstacles (exemple : slalom, poser les pieds sur les lattes de même couleur, passer par-dessous et par-dessus des barres...). Le type de lancer est libre et les poules peuvent faire plusieurs pas pour s'approcher de la rivière pour faire leur passe.

- ◆ Les enfants doivent passer aux 3 postes
- ◆ 1 seul œuf à la fois
- ◆ Respecter le temps de départ



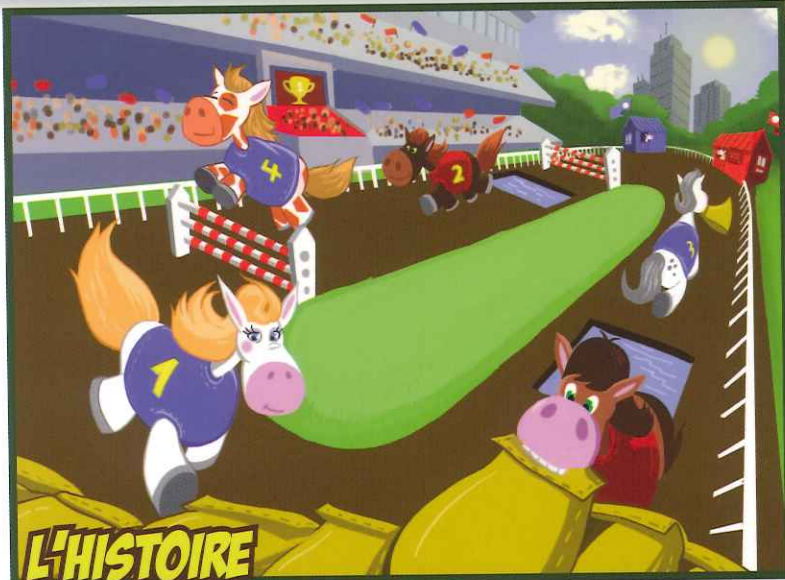
Dispositif de départ

2 équipes de 3 à adapter selon le nombre d'enfants.

5 LA COURSE DES CHEVAUX

Sauter de différentes façons - Tirer dans une cible fixe

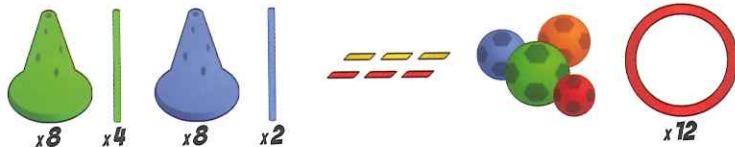
6-10 JOURNEURS



L'HISTOIRE

« 2 groupes de chevaux réalisent une course d'obstacles pour gagner des sacs d'avoine. Les gagnants sont ceux qui ont ramené le plus de sacs d'avoine. »

Matériel



Comment ça marche ?

Au signal, le premier cheval de chaque colonne part à l'aveugle entre les rochers de départ.

Les chevaux doivent :

- ◆ Franchir la rivière à cloche-pied sur les rochers matérialisés par des cerceaux
- ◆ Sauter d'un côté à l'autre de la haie
- ◆ Sauter à pieds joints les 2 barrières
- ◆ Lancer le ballon à travers le cerceau pour le transformer en sac d'avoine.

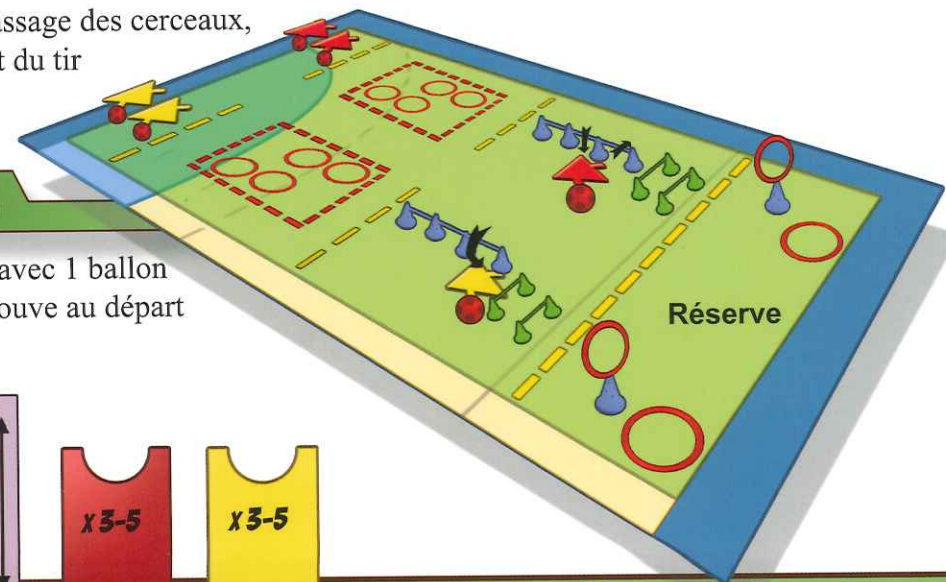
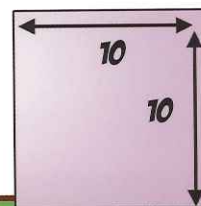
Après le passage, chaque cheval remet le matériel en place et récupère la balle du suivant puis va se replacer dans la colonne par les extérieurs. Une fois transformé, le sac d'avoine est déposé dans la réserve, sinon le cheval ramène le ballon à son équipe. La première équipe qui a transformé tous ses sacs d'avoine a gagné.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Réalisation correcte des sauts en fonction des obstacles (impulsion, réception, appuis au sol...)
- ◆ Être vigilant entre la précision des ateliers de motricité et la vitesse d'exécution
- ◆ Être équilibré dans le passage des cerceaux, des barrières et au moment du tir

Dispositif de départ

2 équipes en file indienne avec 1 ballon chacun sauf celui qui se trouve au départ derrière la cible.



6 LES LAPINS 1

Courir - Éviter un « projectile » en se déplaçant - Lancer sur une cible en mouvement

★ ★
5-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Afin de faire leurs réserves pour l'hiver, une "meute" de lapins pillent les jardins des villageois pour trouver des carottes. Mais attention, des chasseurs vont essayer de les en empêcher. »

Matériel



x5

x1

x8

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

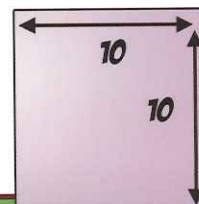
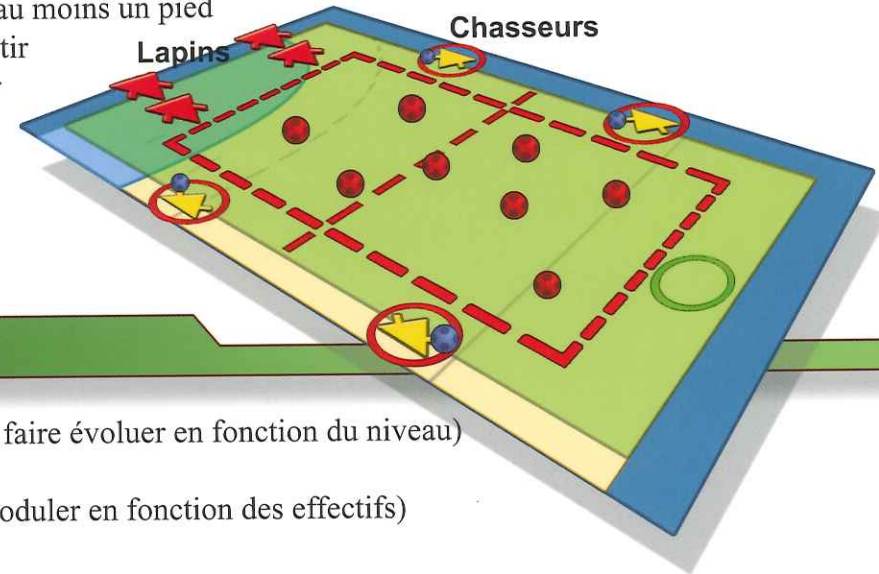
Au signal, les lapins (attaquants) partent 2 par 2 en courant et doivent aller chercher les carottes une par une le plus vite possible. Ils les ramènent dans le cerceau en évitant de se faire toucher au retour par les balles en mousse des chasseurs. Si le lapin est touché, il doit rapporter la carotte dans le jardin et retourner au point de départ en passant sur le côté avant de repartir. Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir du cerceau pour tirer sur les attaquants. Compter le nombre de carottes rapportées à la fin du temps (1 min 30).

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Les attaquants doivent avoir une seule carotte à la fois
- ◆ Les chasseurs doivent poser au moins un pied dans un cerceau au moment du tir
- ◆ Retour au point de départ sur le côté par les lapins

Dispositif de départ

- ◆ 1 espace de 7 x 15 mètres (à faire évoluer en fonction du niveau)
- ◆ 4 attaquants minimum
- ◆ 4 défenseurs maximum (à moduler en fonction des effectifs)



7 LES LAPINS 2

Récupérer une balle et tirer sur une cible en mouvement - Éviter des projectiles

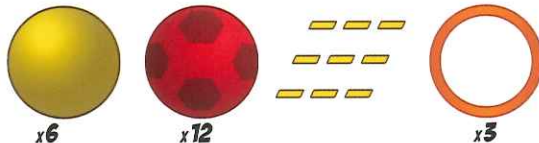
★★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les lapins veulent ramener des carottes dans leur terrier. Mais les chasseurs sont à l'affût... »

Matériel



Comment ça marche ?

Mise en place :

- . 3 chasseurs répartis sur leur rocher avec une réserve de 2 ballons à 1,5 m de ce dernier
- . 5 lapins répartis dans les 3 terriers (pas plus de 2 par terriers)

Au signal :

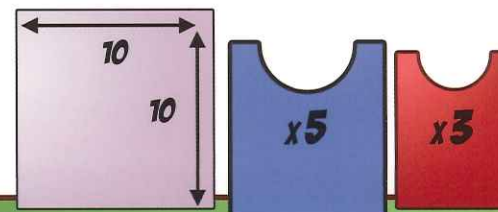
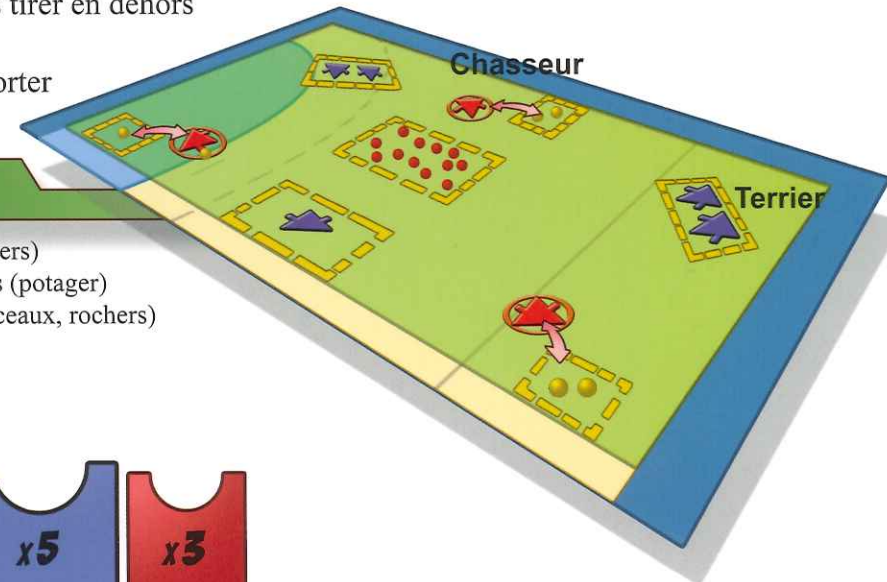
- . Les lapins doivent récupérer les carottes pour les ramener dans un des 3 terriers.
- . Les chasseurs sortent de leur rocher pour chercher une balle dans leur réserve et reviennent un pied dedans et dehors pour tirer sur les lapins en possession d'une carotte.
- . Les lapins touchés entre le potager et leur terrier déposent leur carotte au pied du chasseur.
- . Les lapins qui n'ont pas été touchés laissent leur carotte dans leur terrier.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Les chasseurs ne peuvent pas tirer sur les lapins dans les terriers lors du trajet vers le potager et à l'intérieur de ce dernier.
- ◆ Les chasseurs ne peuvent pas tirer en dehors de leur rocher.
- ◆ Les lapins ne peuvent transporter qu'une seule carotte.

Dispositif de départ

- ◆ 3 espaces pour les attaquants (terriers)
- ◆ 1 espace pour la réserve de ballons (potager)
- ◆ 3 espaces pour les défenseurs (cerceaux, rochers)
- ◆ 5 attaquants
- ◆ 3 espaces avec 2 ballons chacun



8 LES MACAQUES

Courir - Changer de direction - Dribbler

6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Deux familles de macaques s'amuse à se voler les fruits qu'elles ont récoltés. La famille vainqueur est celle ayant le plus de fruits dans sa réserve à la fin du temps imparti. »

Matériel



Comment ça marche ?

Au signal, les macaques doivent voler les fruits dans la réserve adverse et les ramener en courant dans leur propre réserve (un par un).

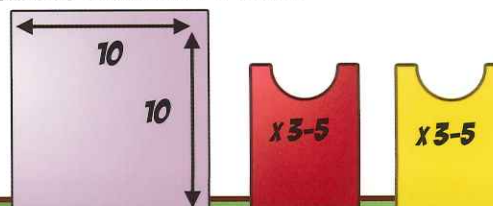
- ◆ Il est interdit de bousculer son adversaire, de lui prendre la balle des mains.
 - ◆ Il est autorisé de ramasser un ballon étant au sol.
- Faire 3 passages d'une minute maximum.
Compter les fruits de part et d'autre.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Les joueurs ne prennent qu'un ballon à la fois.
Pas de contact entre les joueurs dans un premier temps.

Dispositif de départ

- ◆ 5 ballons dans chaque réserve au départ.
- ◆ 2 équipes de 3 à 5 joueurs dans chaque demi-terrain au départ.
- ◆ Dimension des réserves : 3 x 2m



10

10

x 3-5

x 3-5

10

10

x 3-5

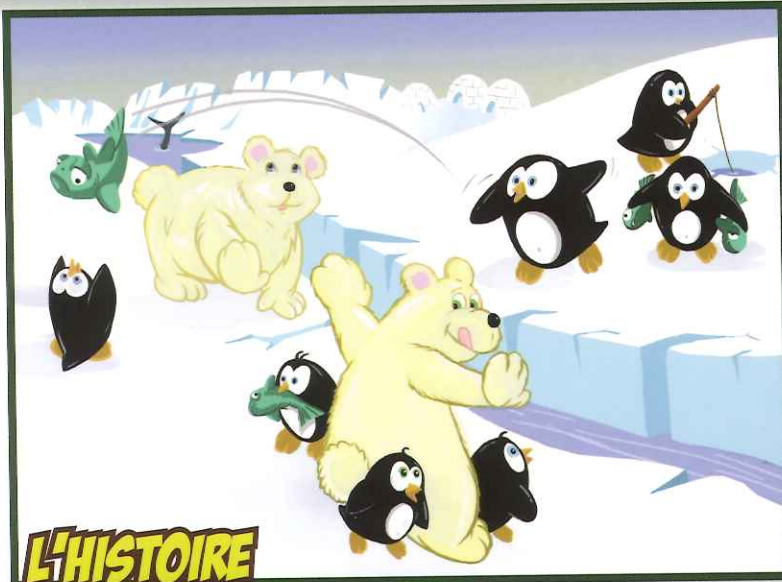
x 3-5

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 ?

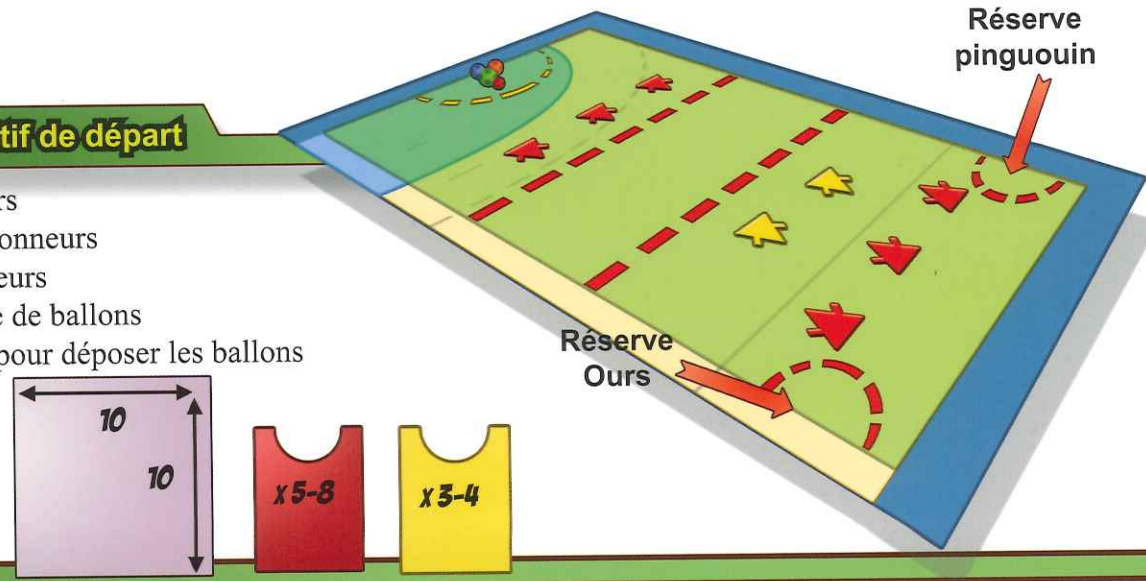
- ◆ Mise en place :
 - . 3 pingouins pêcheurs (côté réserve de poissons)
 - . 3 pingouins et 2 ours de l'autre côté de la crevasse
- ◆ Au signal :
 - . Les pingouins pêcheurs doivent lancer les poissons (ballons) à leurs petits sans qu'ils ne tombent dans la crevasse.
 - . Les jeunes pingouins doivent 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



7 LES MERLES ET LES CANARIS

Se démarquer

★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Un dresseur d'oiseaux a groupé merles et canaris par couple. »

♦ Matériel

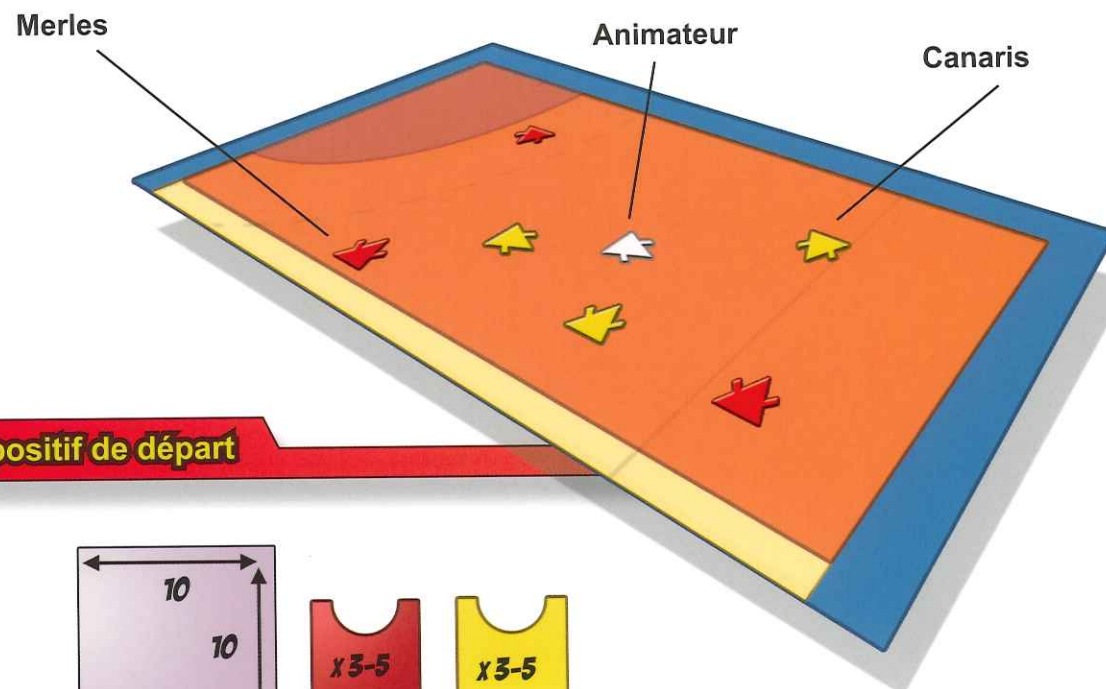


♦ Comment ça marche ?

- ♦ Un dresseur d'oiseau (l'animateur) joue tantôt avec les merles, tantôt avec les canaris. Il ne lance qu'au « merle qui s'est démarqué du canari »... Le merle reçoit et relance à l'oiseleur, et le jeu continue, toujours avec les merles.
- ♦ Après quelques minutes, l'animateur joue avec les canaris...

♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Exiger que les couples « merle-canari » ne se défassent pas.



♦ Dispositif de départ

2 LA MOUSSE AU CHOCOLAT

éviter, contourner un défenseur

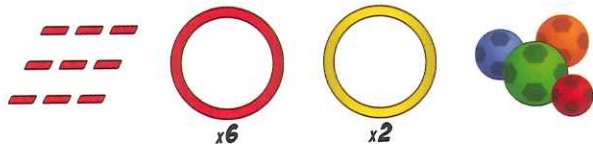
★
8-12 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Une équipe de pâtissiers prépare une mousse au chocolat géante. Mais les fourmis vont tenter de les en empêcher car elles sont très gourmandes. »

♦ Matériel

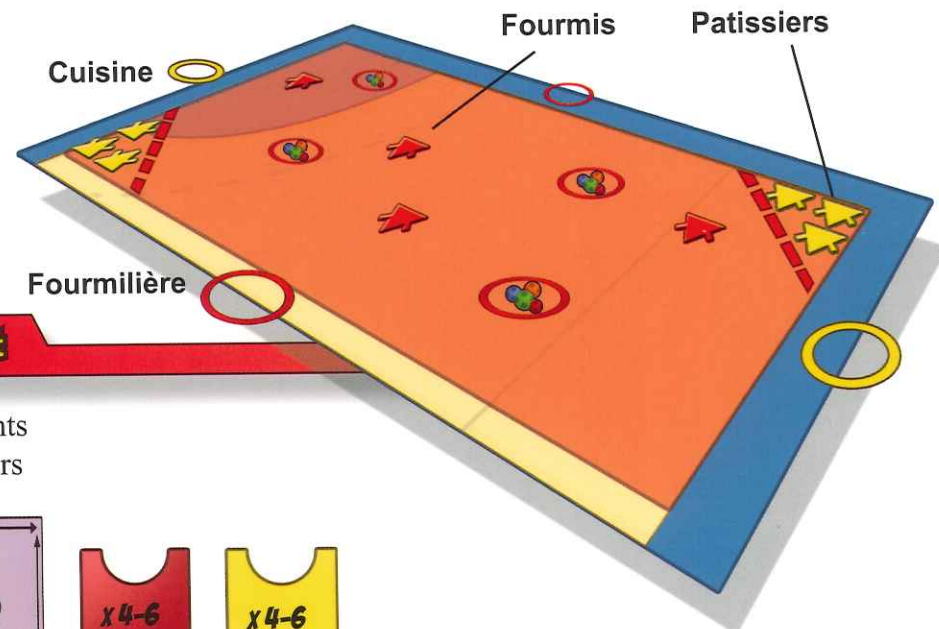


♦ Comment ça marche ?

- ♦ Au signal, les pâtissiers doivent récupérer les œufs, le sucre et les morceaux de chocolat (ballons) dans les réserves et les amener dans la cuisine sans se faire toucher par les fourmis. Dans le cas où une fourmi touche un pâtissier, elle lui prend son ingrédient et le porte dans sa fourmilière.
- ♦ Tous les enfants passent aux différents rôles (fourmis, pâtissiers).

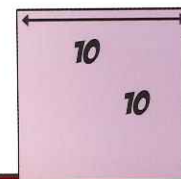
♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Ne prendre qu'un ingrédient à la fois
- ♦ La cuisine est interdite aux fourmis ainsi que la fourmilière est interdite aux pâtissiers
- ♦ Tous les enfants passent aux différents rôles (fourmis, pâtissiers)



♦ Dispositif de départ

- ♦ 2 équipes de 3 attaquants
- ♦ 1 équipe de 4 défenseurs



3 LE FEU SACRE

Eviter un défenseur

★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les hommes préhistoriques veulent ramener le feu chez eux, malgré leurs ennemis qui tentent de le leur voler. »

♦ Matériel



x4

x4

♦ Comment ça marche ?

Le joueur prend un ballon (le feu), traverse le territoire de ses ennemis sans se faire « attraper la vie » (symbolisée par la chasuble accrochée à sa ceinture) et le lance dans sa caverne.

♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ le positionnement de la vie (chasuble).
- ♦ le moment d'entrée de l'ennemi.
- ♦ un seul porteur à la fois.

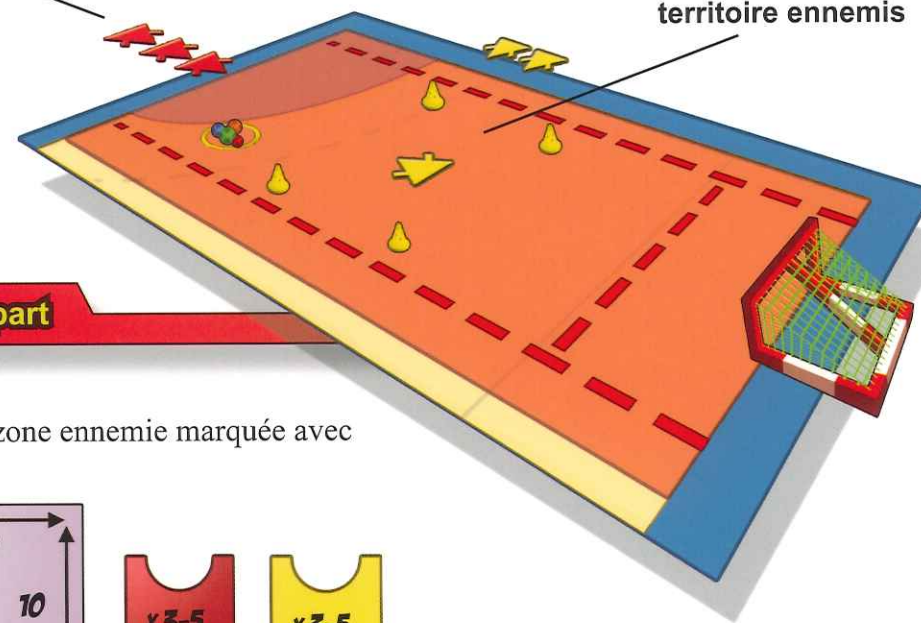
2 points : l'attaquant parvient à atteindre la cible et est toujours en possession de sa chasuble.

1 point : l'attaquant a perdu sa chasuble mais est parvenu à atteindre la cible.

1 point : le défenseur a réussi à piquer la chasuble.

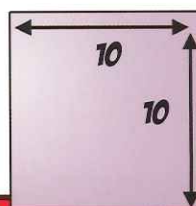
voleur de feu

territoire ennemis



♦ Dispositif de départ

- ♦ 1 but couché
- ♦ 1 zone de lancer, 1 zone ennemie marquée avec des plots.



x3-5

x3-5

4 LA BATAILLE DES ECUREUILS

Marquer malgré un défenseur

★
6-12 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Accepter les courses balle en main.

2^{EME} temps :
Introduire les règles pour l'attaquant (zone, marcher, reprise).

3^{EME} temps :
Varier les positions de départ des écureuils assis, allongés...

4^{EME} temps :
Rajouter des écureuils partenaires ou adversaire sur le bord du terrain.

5^{EME} temps :
Mettre un écureuil devant le but.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les enfants ont des difficultés à marquer



N'introduire les règles de hand que petit à petit en fonction des progrès des joueurs : marcher, reprises de dribble, accrochages...

2

Si les enfants ont trop de facilité à marquer



Demander au porteur de balle de toucher un plot pour permettre le duel.



Rajouter un gardien de but.



5 LES GRENOUILLES ET CRAPAUDS

Récupérer un ballon - Protéger un espace

★
4-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les grenouilles et les crapauds font la course sur les nénuphars pour récupérer les mouches lancées par le pêcheur. »

Matériel



Comment ça marche ?

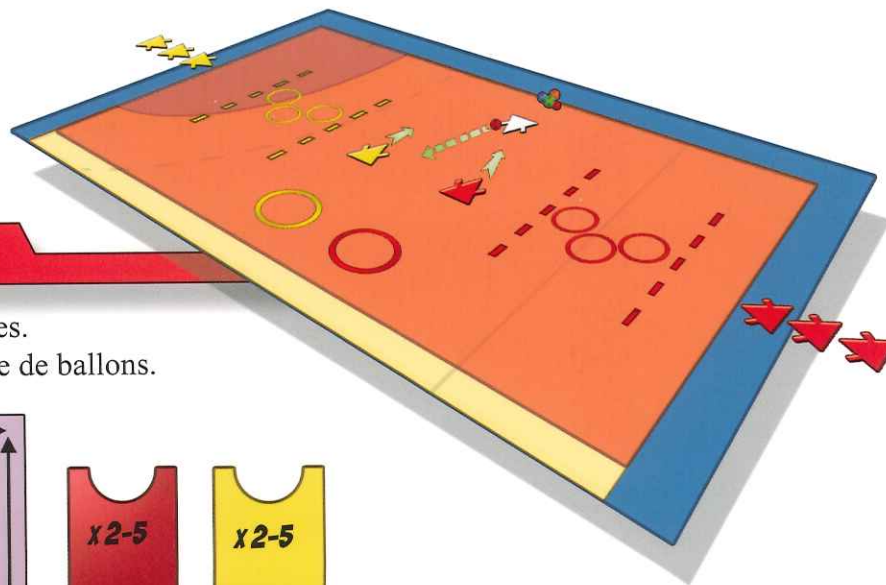
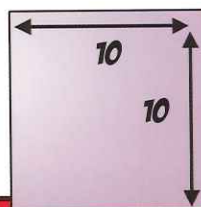
Les 2 équipes s'affrontent en duels.
Au signal, les joueurs doivent sauter à pieds joints d'un cerceau à l'autre, puis tenter de récupérer la balle lancée par le passeur.
Celui qui a attrapé le ballon doit le déposer dans sa réserve.
L'autre doit le gêner, en récupérant la balle dans le dribble ou en touchant l'adversaire s'il n'y a pas de dribble.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Les joueurs n'ont pas le droit d'arracher le ballon des mains de l'adversaire.
Le défenseur n'a pas le droit de pénétrer dans le cerceau « réserve ».
Les joueurs doivent franchir les cerceaux correctement, et sans poser les pieds en dehors.
Veiller à ce que les duels soient les plus équilibrés possible.
Les ballons lancés doivent être différents.

Dispositif de départ

2 équipes en files indiennes.
1 passeur avec une réserve de ballons.



6 LES ECUREUILS ET LES RENARDS

Accélérer et changer de direction

★
8-12 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les écureuils préparent leur réserve pour l'hiver mais les renards veulent les en empêcher. »

Matériel



Comment ça marche ?

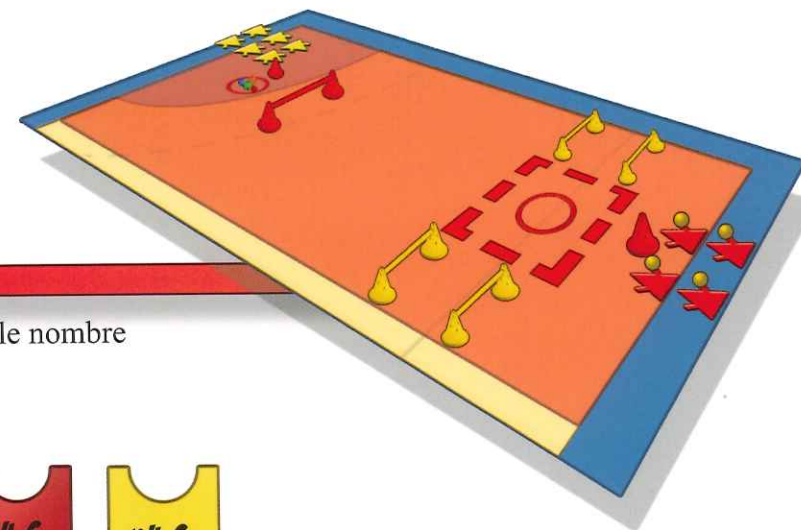
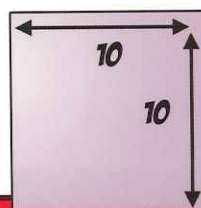
Au départ, un écureuil et deux renards sont cachés derrière leur arbre (plot rouge).
Au signal, l'écureuil va chercher une noisette (dans le noisetier), saute par-dessus son tronc d'arbre à pieds joints. De leur côté, les renards munis d'une griffe (ballon) sautent à pieds joints leurs troncs d'arbres respectifs.
L'écureuil tente d'apporter sa noisette dans sa réserve sans se faire toucher par les renards. Les renards n'ont pas le droit de rentrer dans la réserve.
Les renards doivent le toucher avec leur griffe. Ils n'ont pas le droit de tirer.
L'écureuil qui a réussi est celui qui met sa noisette au centre de la réserve.
Celui qui se fait toucher ramène sa noisette dans le noisetier.
Tous les enfants doivent être écureuils et renards.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- Interdiction de prendre deux noisettes à la fois.

Dispositif de départ

- 2 équipes de 4 (à adapter selon le nombre d'enfants)



7 LES TIGRES ET LES LIONS

Courir et enchaîner des duels : attaquant / défenseur et Tireur / Gardien

★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Tigres et lions font la course pour récupérer les poulets lancés par le dompteur. Le premier qui saisit un poulet doit essayer de l'envoyer dans sa réserve. »

Matériel

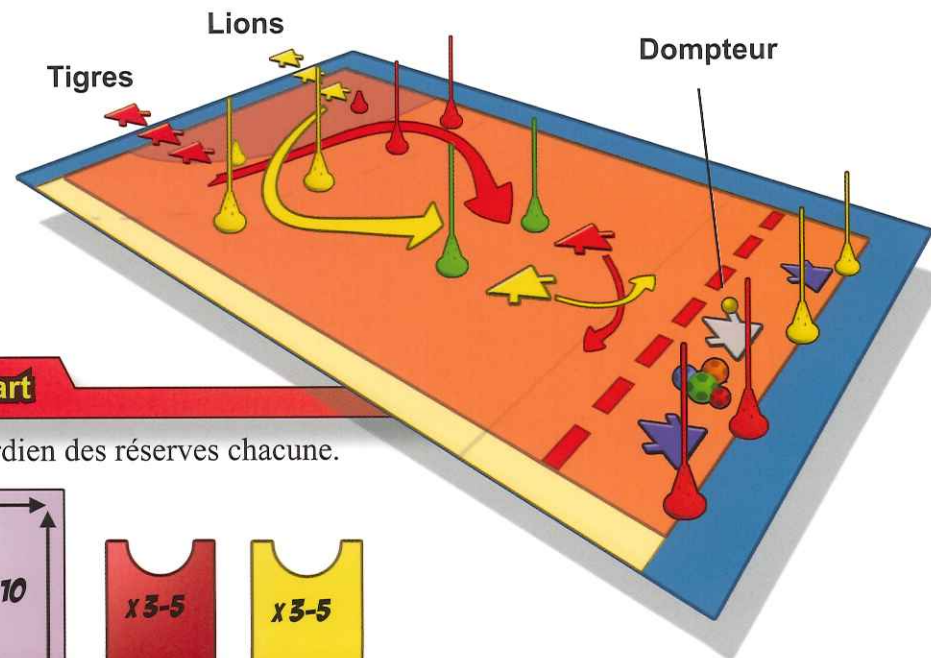


Comment ça marche ?

Départ d'un tigre (rouge) et d'un lion (jaune) au signal du dompteur. Ils doivent passer par la porte correspondant à leur couleur puis par une porte centrale pour rattraper le poulet lancé par le dompteur. Le premier qui se saisit du ballon doit marquer dans le but adverse. Les gardiens doivent empêcher la balle de rentrer dans le but.

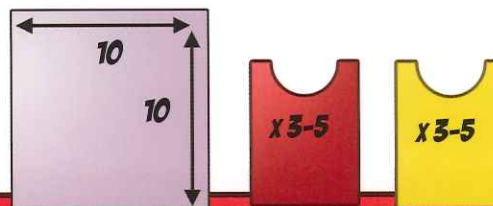
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Le respect du passage entre les portes.
- ◆ La récupération du ballon sans accrocher et sans bousculer.
- ◆ Tirer dans le but libre puis tirer dans le but adverse.
- ◆ **Attention** : lancer la balle avant le passage dans la même porte pour éviter tout problème de sécurité.



Dispositif de départ

- ◆ 2 équipes avec 1 gardien des réserves chacune.



6 LES ATTAQUANTS ET LES DEFENSEURS

Percevoir et occuper les espaces libres pour accéder à la cible et marquer un but

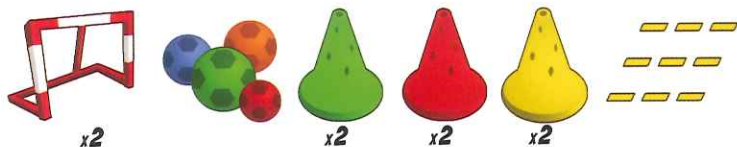
★
6-8 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les attaquants doivent marquer un but malgré les défenseurs. Chaque but rapportera 1 point. »

Matériel



Comment ça marche ?

- ◆ Les défenseurs ont chacun un ballon entre les mains.
- ◆ Au signal, un défenseur envoie 1 ballon à l'un des attaquants et le jeu démarre. Le départ se fait de plus en plus près du but.
- ◆ Après trois passages avec le même statut, on change de rôle (attaquant / défenseur).

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

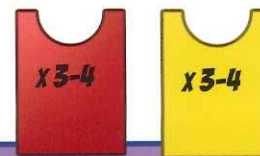
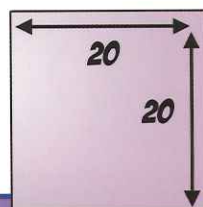
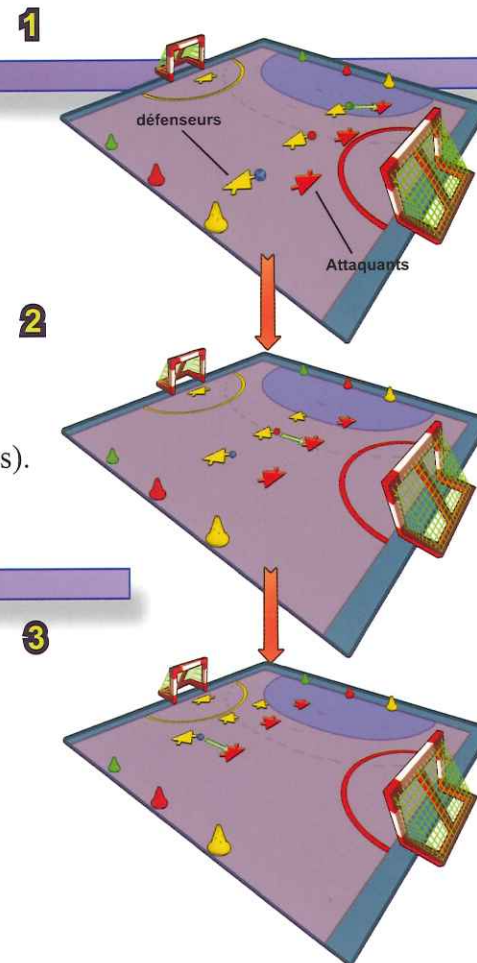
- ◆ Avant chaque mise en jeu, exiger que les défenseurs soient positionnés à la bonne hauteur (entre deux plots).

- 1 - premier ballon : positionnement plot jaune
- 2 - second ballon : positionnement plot rouge
- 3 - troisième ballon : positionnement plot vert

Surveiller les mauvais gestes (accrochages, poussettes).

Dispositif de départ

- ◆ 1 ballon par défenseur (= 3 ballons).
- ◆ 1 équipe de 4 attaquants.
- ◆ 1 équipe de 4 défenseurs dont 1 GB.



5 DU CHAMBOULE TOUT AU MINI-HAND

Jouer au mini hand

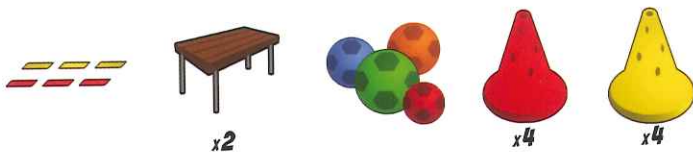
★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« C'est la fête foraine. Deux équipes s'affrontent pour faire tomber les quilles de l'équipe adverse. »

Matériel

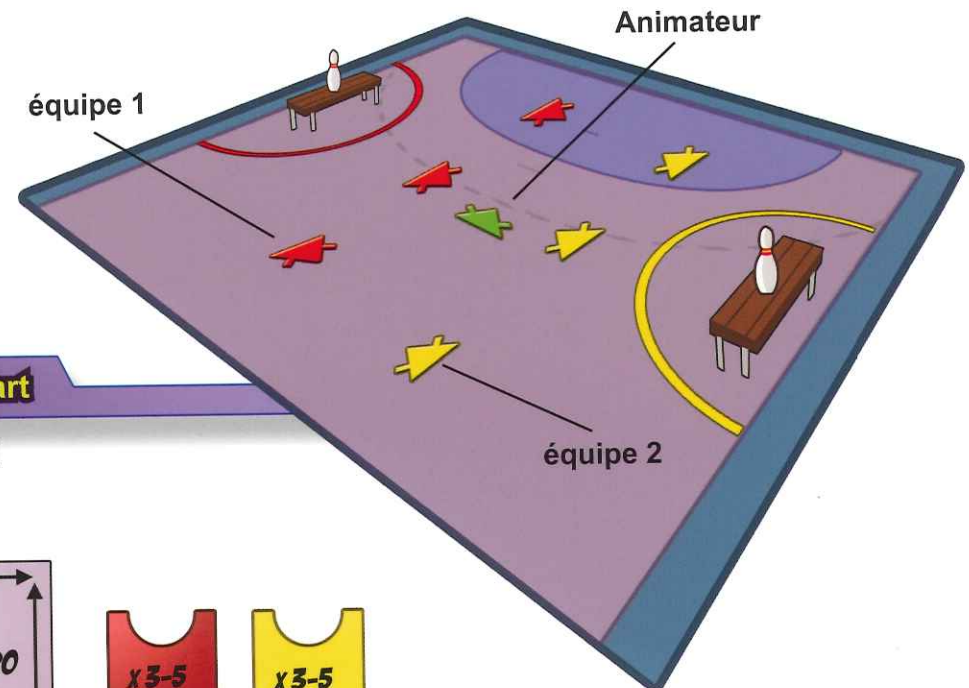


Comment ça marche ?

Au signal, l'animateur donne une balle à une équipe qui s'organise pour faire tomber une quille située sur un banc au milieu d'un bassin / piscine.
Il est interdit de rentrer dans la piscine.
Après un tir, la balle est donnée à l'équipe en défense.

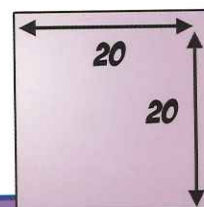
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Respect des consignes.
- ◆ Respecter la zone interdite.
- ◆ Les accrochages, surveiller les mauvais gestes.



Dispositif de départ

- ◆ Terrain de mini hand



4 LA CONQUÊTE DES PLANÈTES / LE RETOUR

Jouer vers l'avant – Occuper l'espace – Recevoir lancer / tirer

★
6-10 JOUEURS



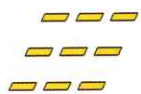
L'HISTOIRE

« Au fin fond de l'univers, des planètes veulent s'envahir les unes les autres, en transportant leurs habitants à bord de vaisseaux. Quelle planète va réussir à envahir l'autre la première ? »

♦ Matériel



x2



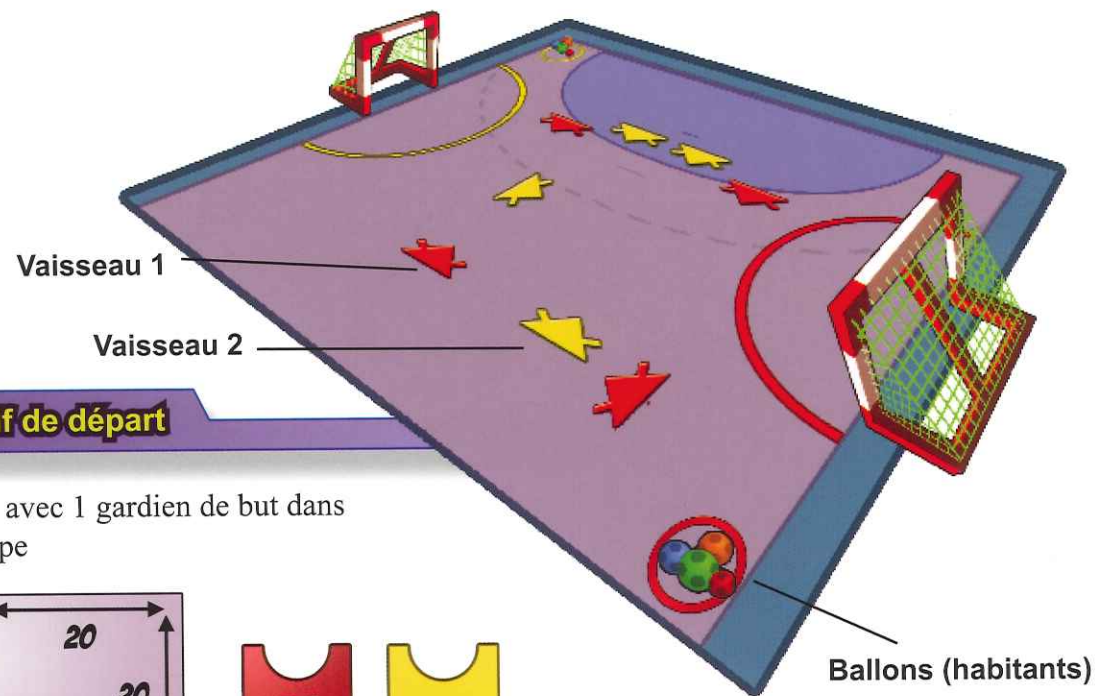
x2

♦ Comment ça marche ?

Un vaisseau (joueur) récupère un habitant (ballon) dans sa réserve et l'emmène, en faisant des passes, rapidement vers la cible. Dès que tous les habitants ont été transportés, on compte les points et on recommence. Jouer 1 ballon à la fois par équipe sur le terrain.

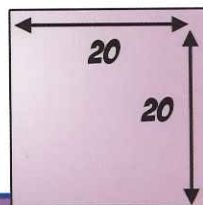
♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Orientation du jeu (notion de camp) pour que les joueurs aillent vers la bonne cible.
- ♦ Rechercher la vitesse vers l'avant.



♦ Dispositif de départ

- ♦ 2 équipes avec 1 gardien de but dans chaque équipe



3 LES MANCHOTS ET PINGOUINS

Jouer en profondeur / Monter la balle - Défendre / Récupérer la balle - Recevoir

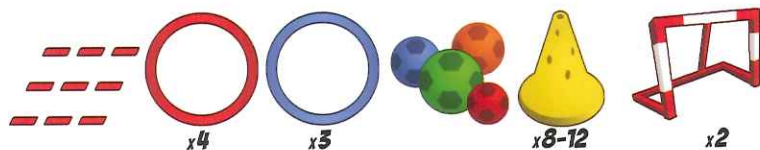
8-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les manchots et les pingouins jouent à lancer des boules de glace dans leur congélateur. L'équipe vainqueur sera celle qui aura jeté le plus de boules dans son congélateur. »

Matériel



Comment ça marche ?

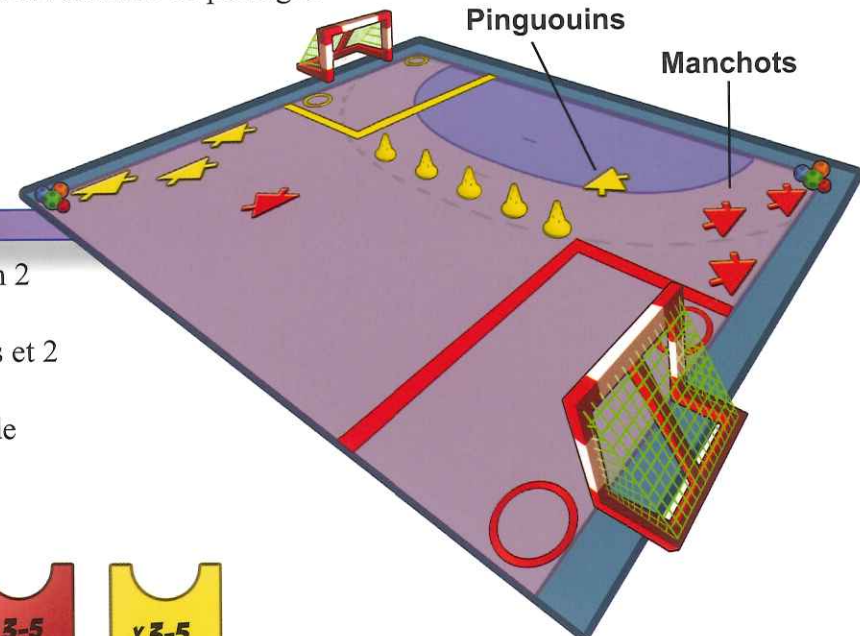
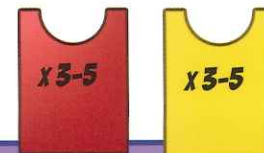
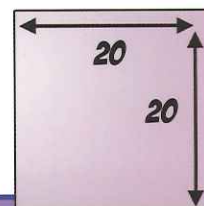
- ◆ Au signal, les manchots récupèrent une boule de glace et doivent aller la jeter dans leur congélateur.
- ◆ Le pingouin cherche à récupérer la boule de glace.
- ◆ Quand les manchots lancent dans leur congélateur, la boule de glace est placée dans le cerceau de leur équipe, sinon elle est placée dans celui des adversaires.
- ◆ L'équipe vainqueur est celle qui compte le plus de boules de glace dans son congélateur.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Veiller à ce que les règles du handball soient respectées
- ◆ Augmenter le temps de jeu effectif / nombre de passages

Dispositif de départ

- ◆ Un espace 10 x 20 m partagé en 2 sur la longueur
- ◆ Sur chaque espace, 3 attaquants et 2 défenseurs, dont un gardien
- ◆ 4 ballons par grands cerceaux de réserve



2 LE MATCH DES OUSTITIS

Courir et enchaîner des duels : attaquant / défenseur et T / Gb

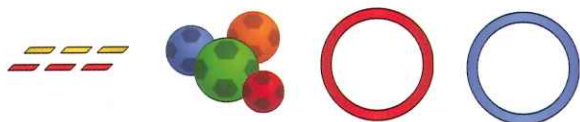
★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Deux familles de ouistitis se disputent des noix de coco. Elles doivent tenter de les rapporter dans leur arbre. »

♦ Matériel



x2

♦ Comment ça marche ?

- ♦ Au signal, l'animateur lance la noix de coco. Les ouistitis doivent apporter la noix de coco récupérée dans leur arbre (même couleur) en se faisant des passes.
- ♦ L'équipe qui n'a pas la noix de coco doit la récupérer.

♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Il est interdit de prendre la noix de coco des mains de l'équipe adverse.
- ♦ Si la noix de coco sort des limites, elle est rendue à l'équipe adverse.

♦ Dispositif de départ

- ♦ 1 demi-terrain dans la largeur
- ♦ équipe de 3 joueurs (si plus, faire des rotations)
- ♦ 1 animateur qui lance des noix de coco

