



Chamboule tout



4 à 10
ou plus



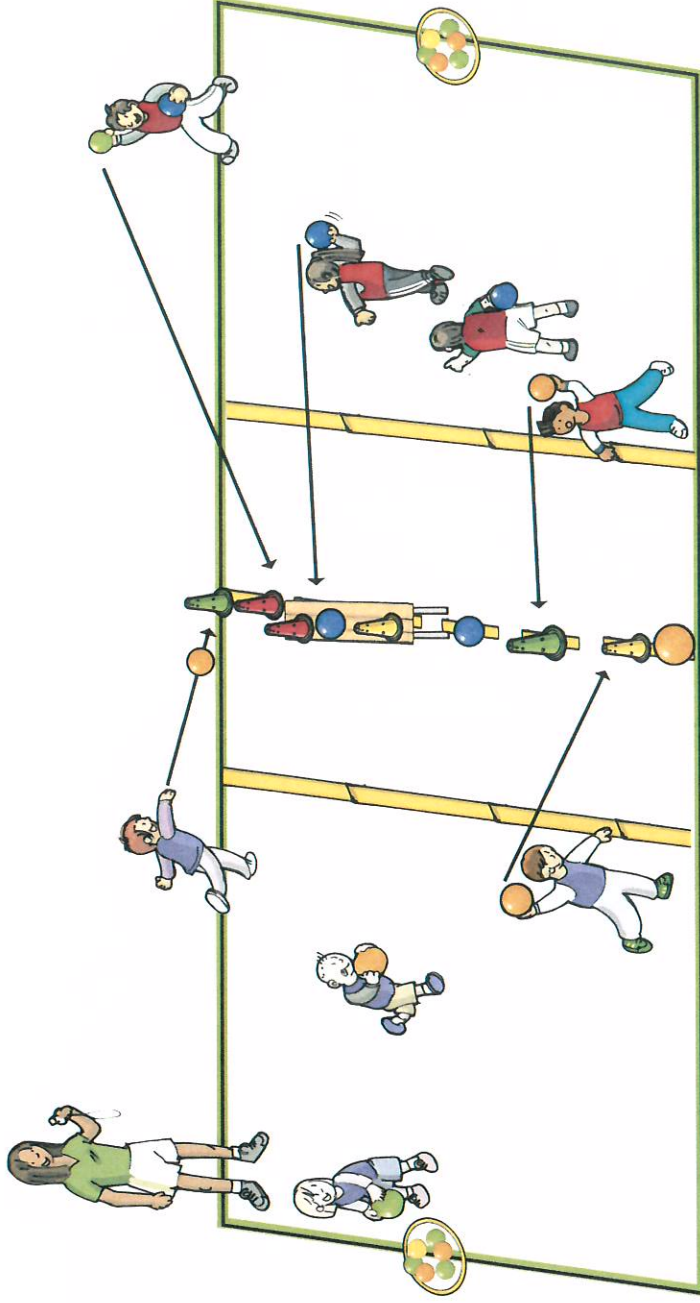
L'histoire :

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.

Ajustement individuel.

Si c'est facile.

Régulations - Relances

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

Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume.
Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.

S4

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



Chamboule tout



4 à 10
ou plus

Effectif : de 4 à 10 ou plus...

Matériel : 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) 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 :

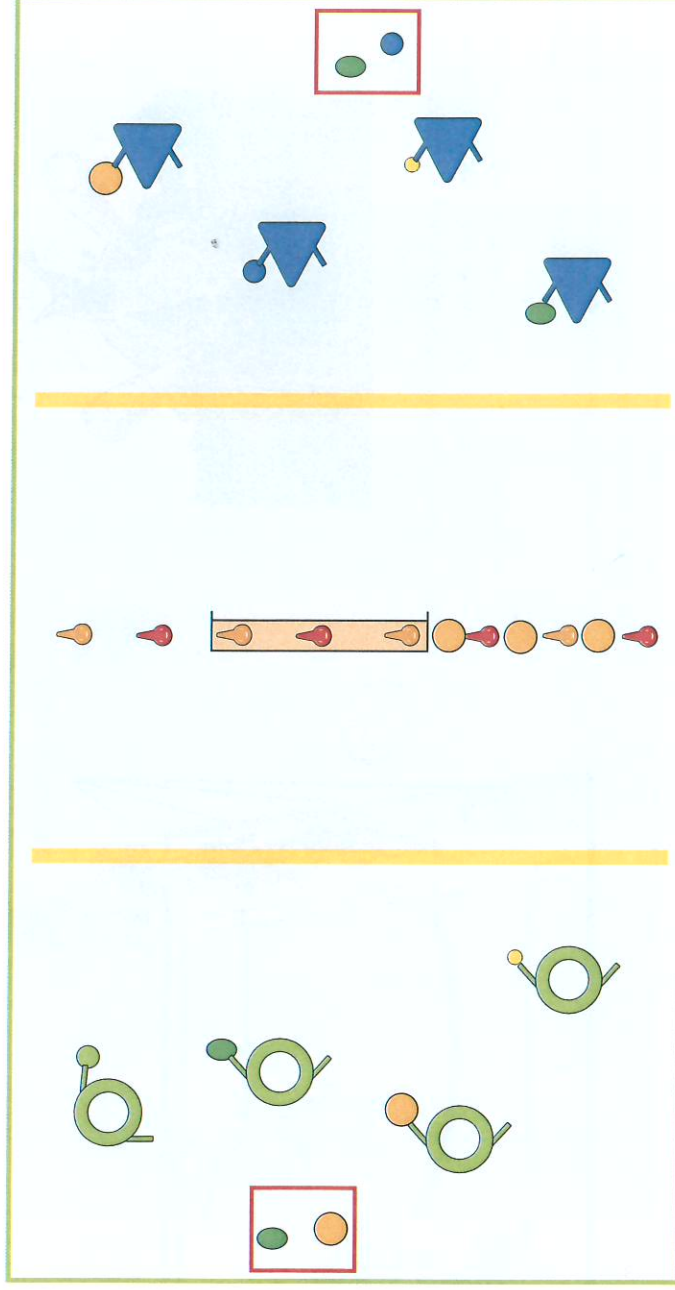
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

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.



Les capacités développées

Percevoir

les cibles à atteindre

Décider

choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités

Agir

expérimenter les lancers sur des cibles

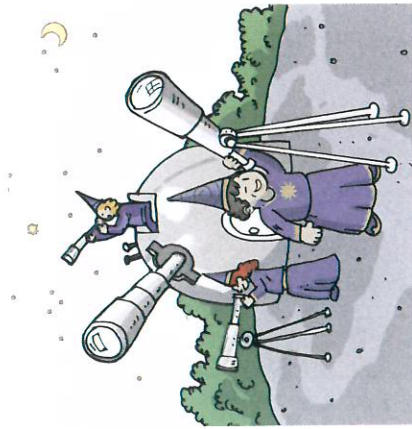
S4



Les étoiles filantes



6 à 10



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 ?"

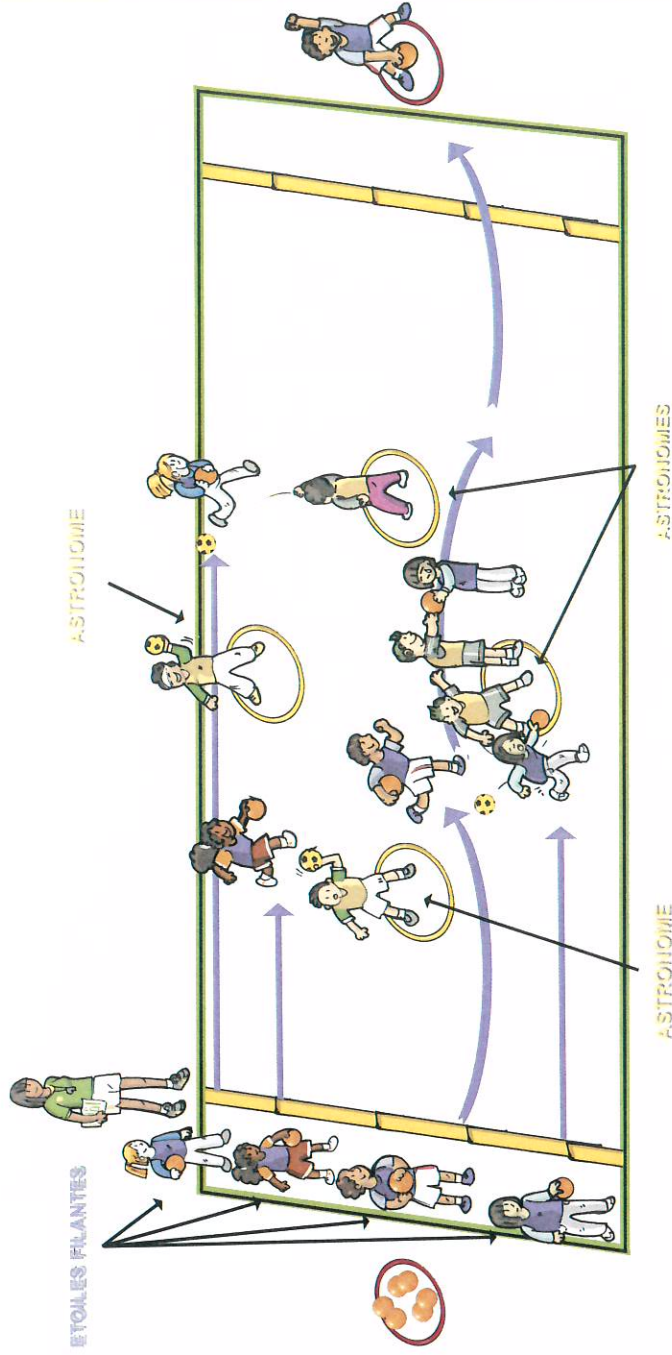
Comment ça marche ?

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.



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.

Régulations - 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 balles dans les réserves.

S5

! Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.

Les étoiles filantes



6 à 10

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 :

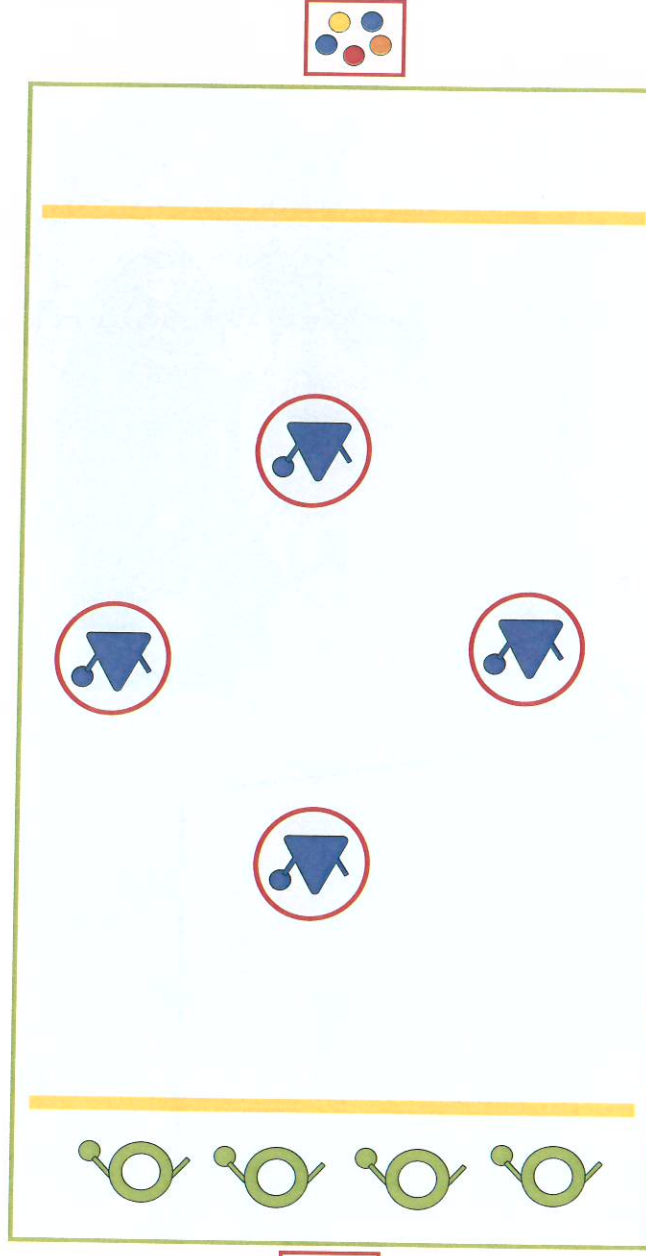
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire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



Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles

S5



La conquête des planètes



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 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.

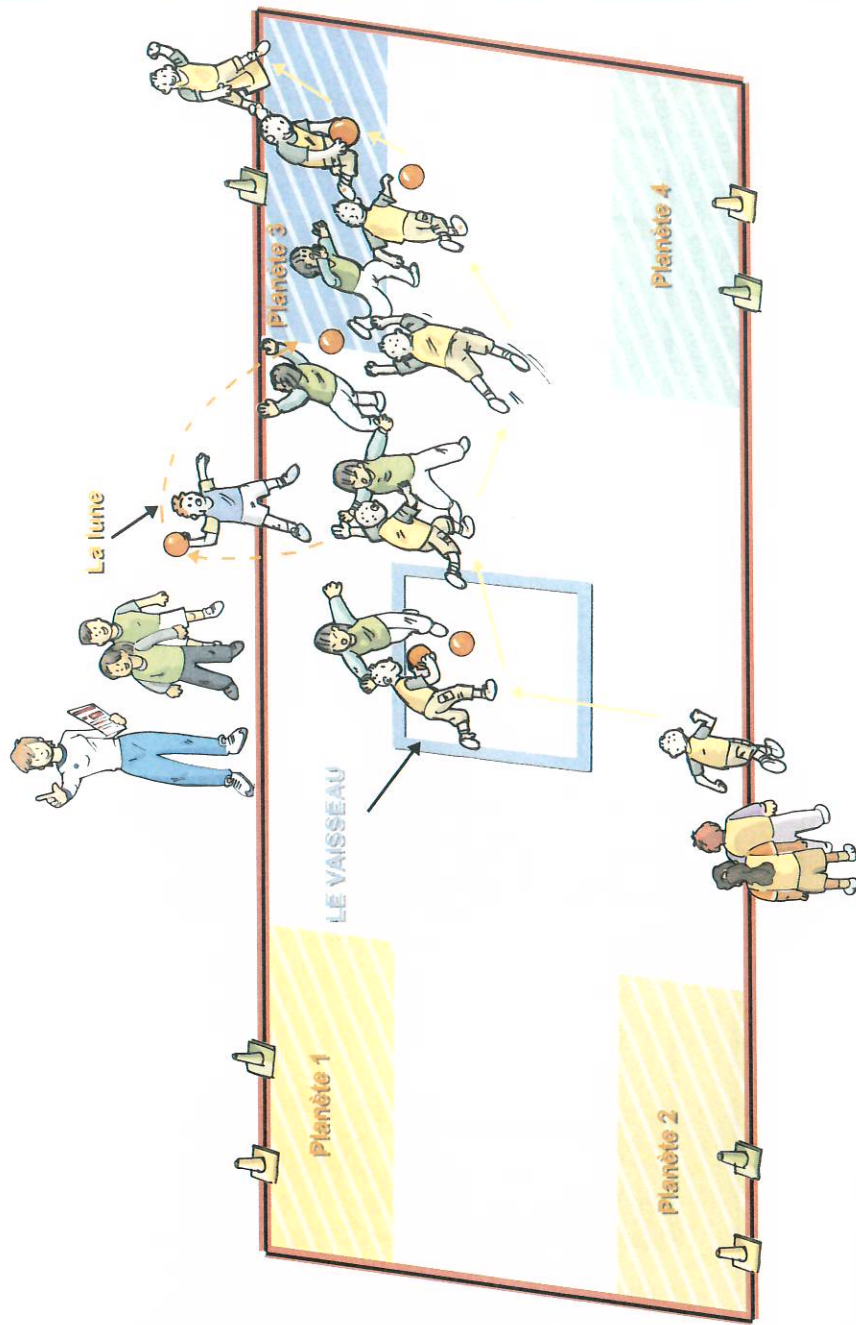
Pour progresser, il peut se servir du dribble ou de la lune qui sert de relais.

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.

Faire respecter les règles du handball.

Lorsqu'il a perdu son vaisseau l'astronaute essaie de le reconquérir.



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.

S1



La conquête des planètes



5 à 10

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 :

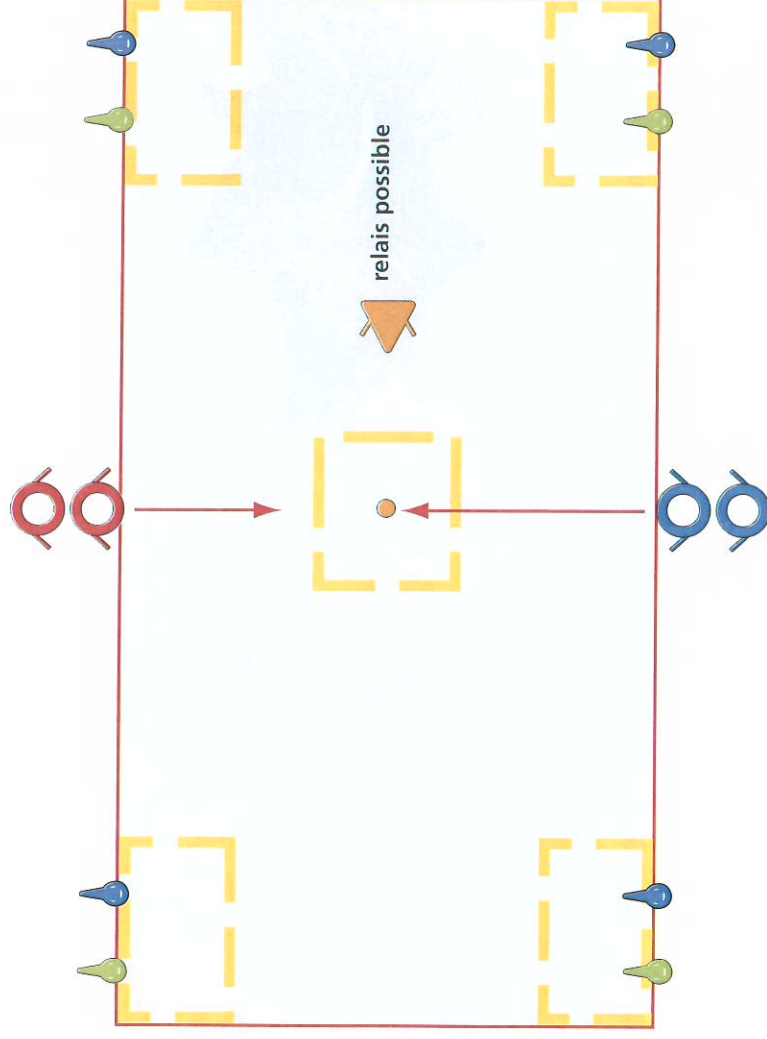
- Au signal aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

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).



Les capacités développées

Percevoir

l'adversaire, le partenaire et la cible à atteindre

Décider

oser s'engager dans l'action

Agir

expérimenter les courses, les passes et les réceptions
maîtriser le duel

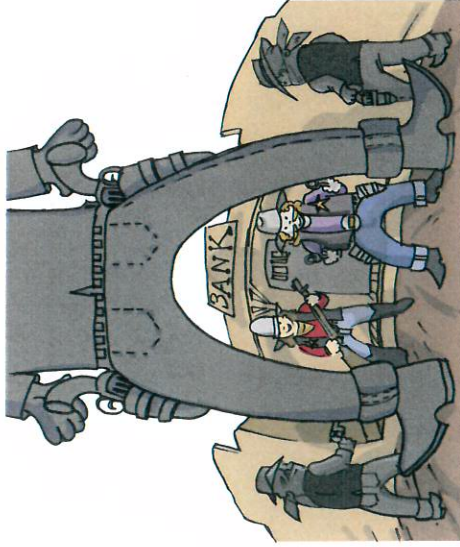
S1



Le meilleur shérif



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 empêcher.

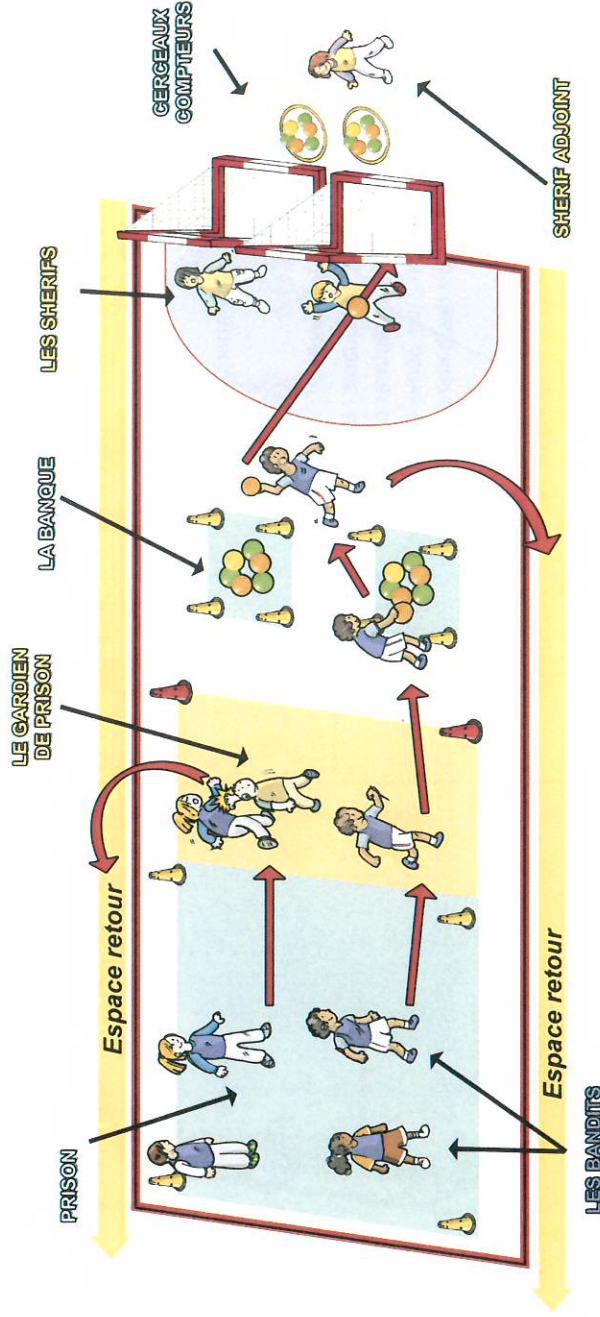
Comment ça marche ?

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 oeuvre 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.

S3



Le meilleur shérif



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 :

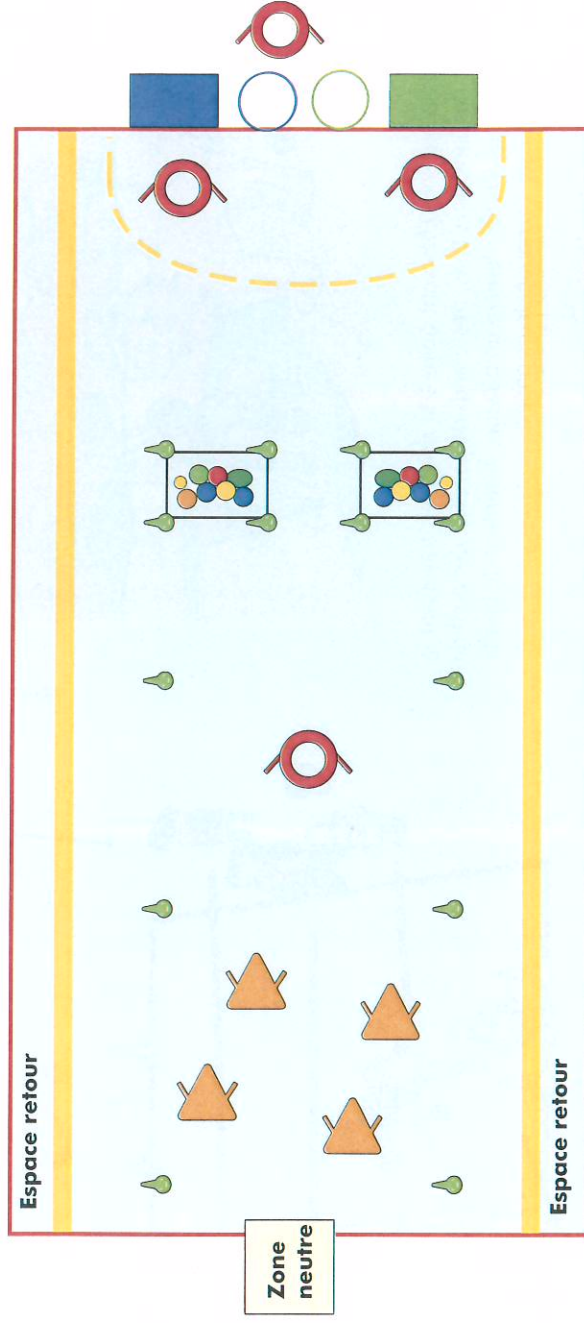
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

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).



Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, le tir maîtriser le duel

S3



Les lions et les gazelles



3x3



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 ?

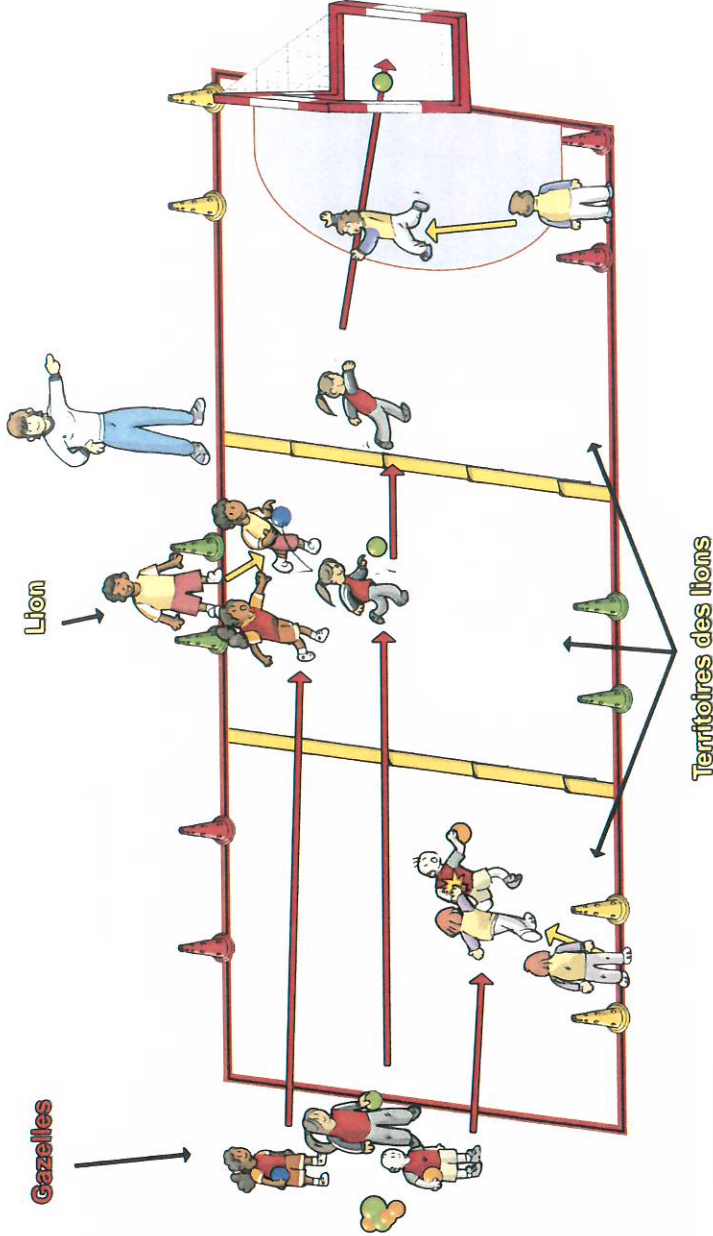
Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

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 un 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.

S4



Les lions et les gazelles



3x3

Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs.

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

Objectifs :

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

Description de la tâche :

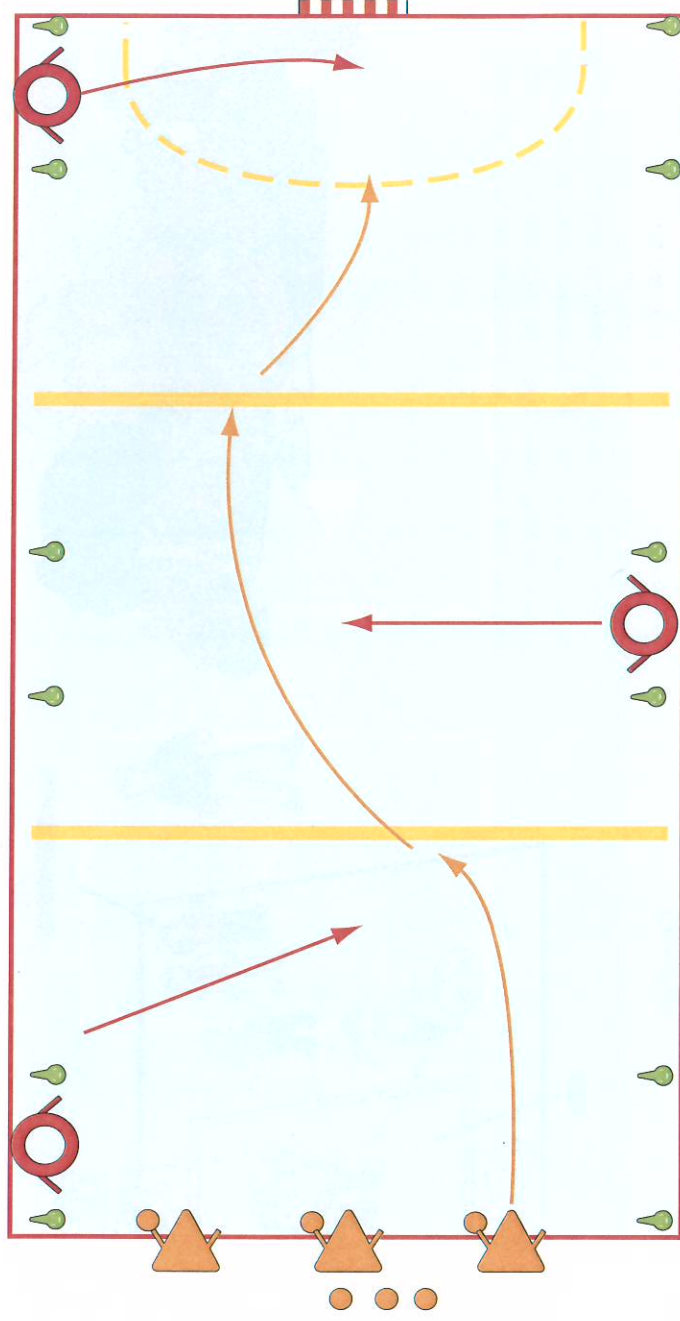
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans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



Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

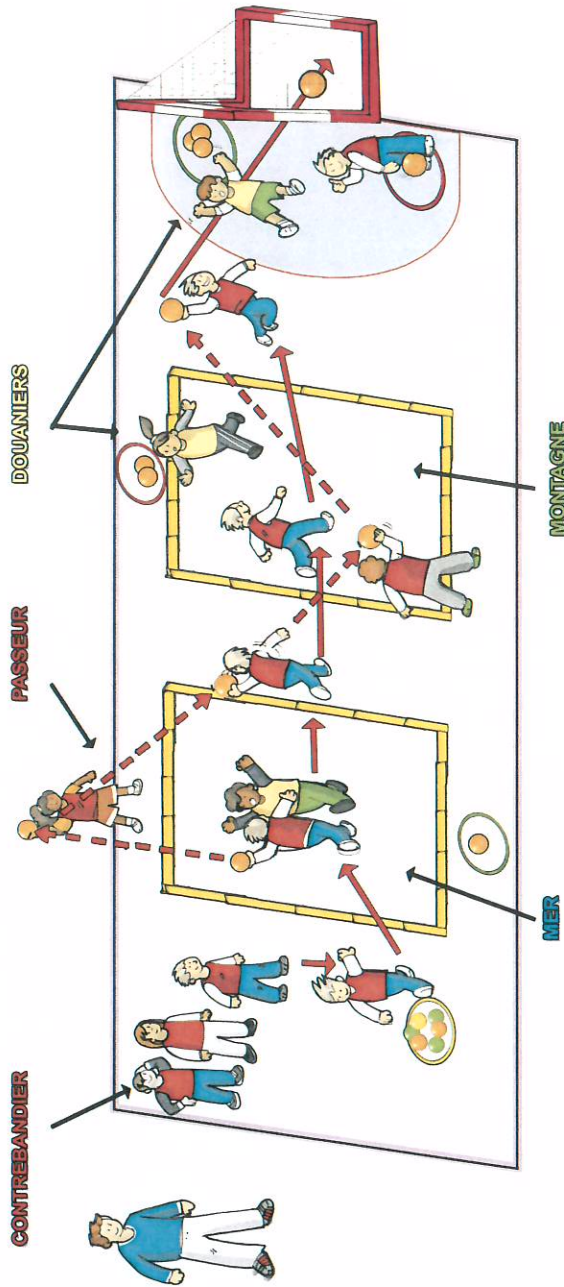
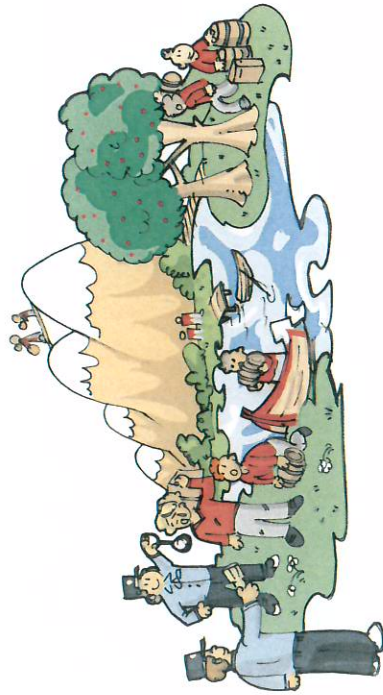
S4



Les douaniers et les contrebandiers



8 à 10



L'histoire :

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

Comment ça marche ?

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

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

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

Constats

Beaucoup de pertes 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.

55



Les douaniers et les contrebandiers



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 :

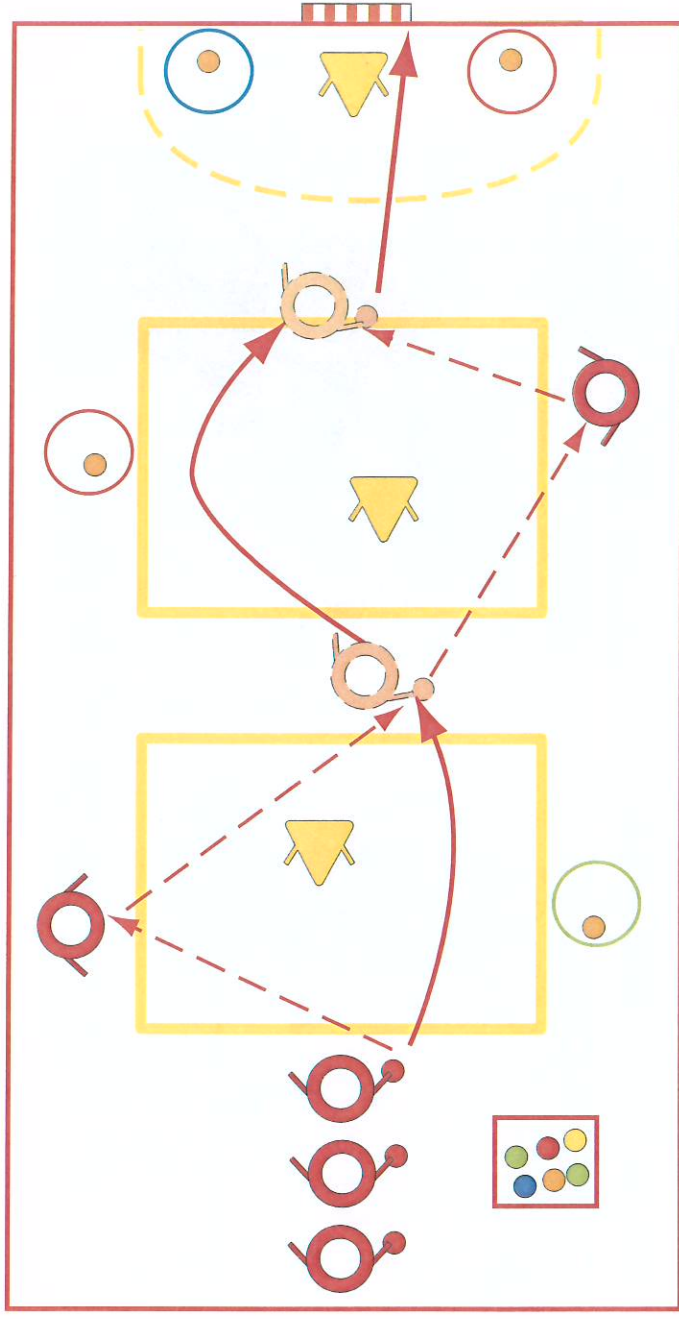
- Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de 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 passes, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribbles 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 passes entre les joueurs.



Les capacités développées

Percevoir	le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre
Décider	choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire
Agir	s'opposer, intercepter pour les douaniers se démarquer pour les contrebandiers



Les aventuriers et les crocodiles



6 à 10



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.

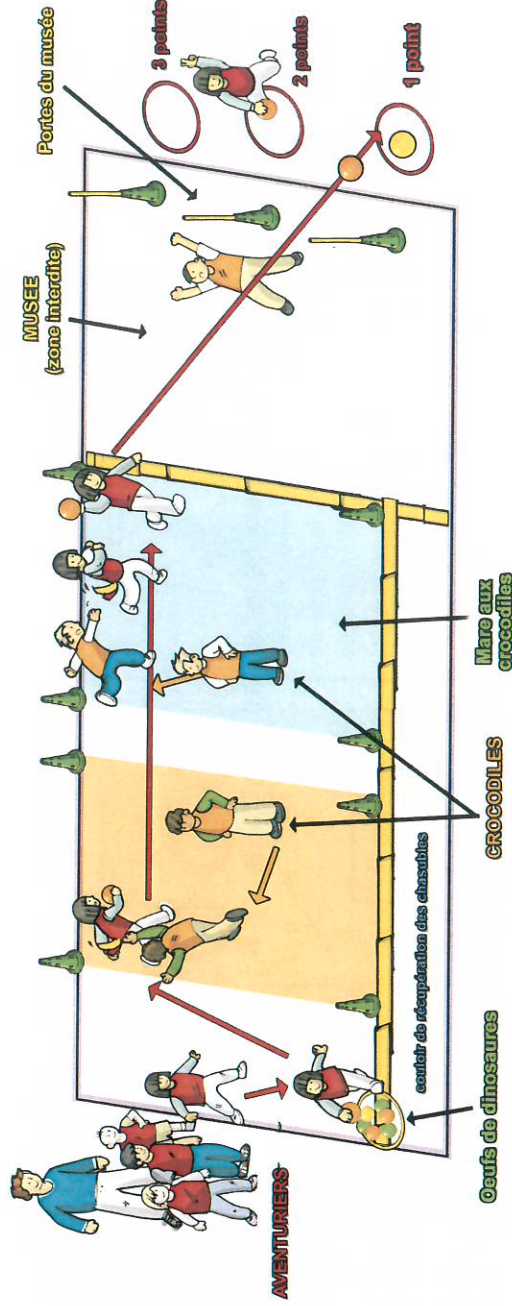
Comment ça marche ?

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.



Constats

5-6 ans.

7-8 ans.

Régulations - Relances

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

Dribble obligatoire, zone à 5 mètres.

S6

! 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.



Les aventuriers et les crocodiles



6 à 10

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 :

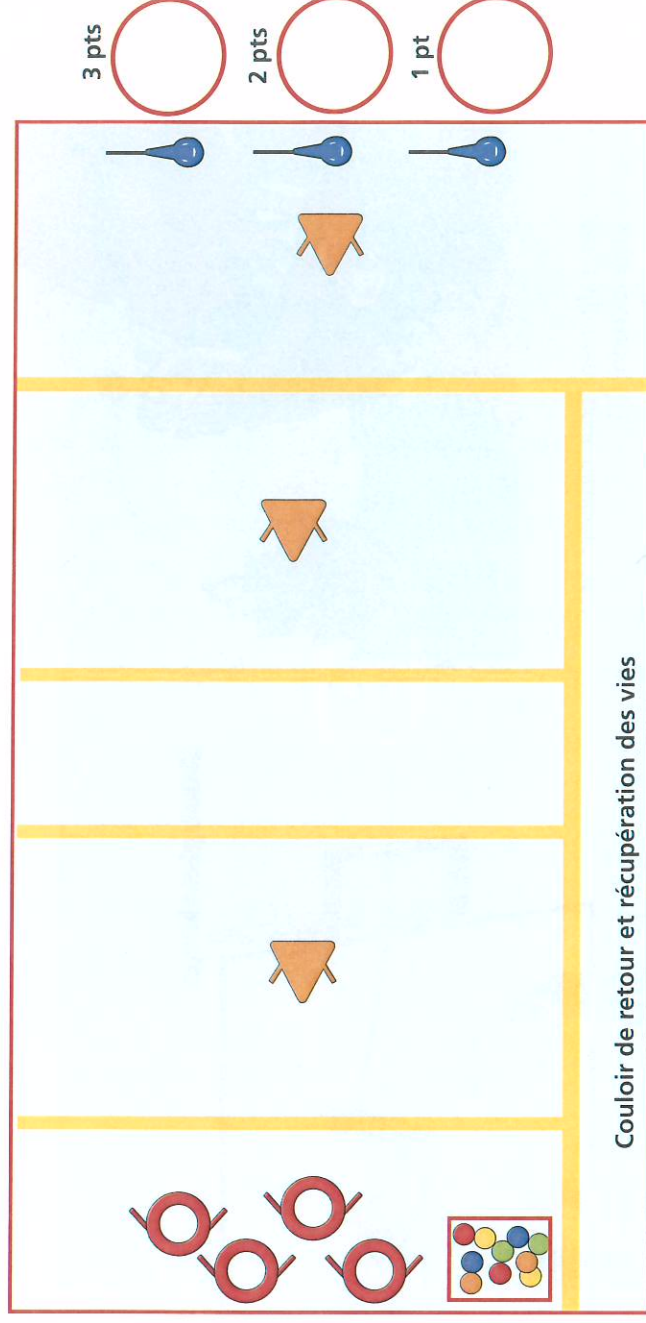
- Traverser sans perdre de vie.
- Déborder un défenseur.
- Feinter.
- Tirer.

Consignes :

- Si c'est réussi avec 2 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.



Couloir de retour et récupération des vies

Les capacités développées

Percevoir	l'espace libre pour traverser, la cible non gardée
Décider	choisir de tirer dans la cible non gardée
Agir	maîtrise du dribble et du tir pour les aventuriers s'opposer pour les crocodiles

S6



Les pirates



6 à 10



L'histoire :

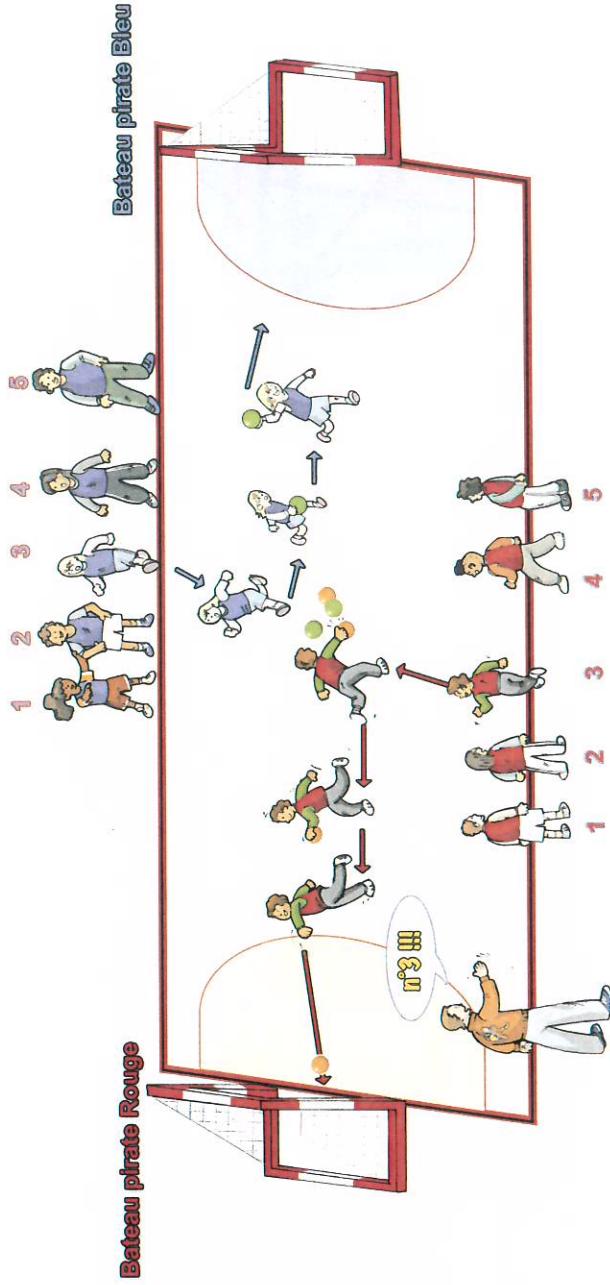
Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béré, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute 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 placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).

! 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.

S1



Les pirates



6 à 10

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 :

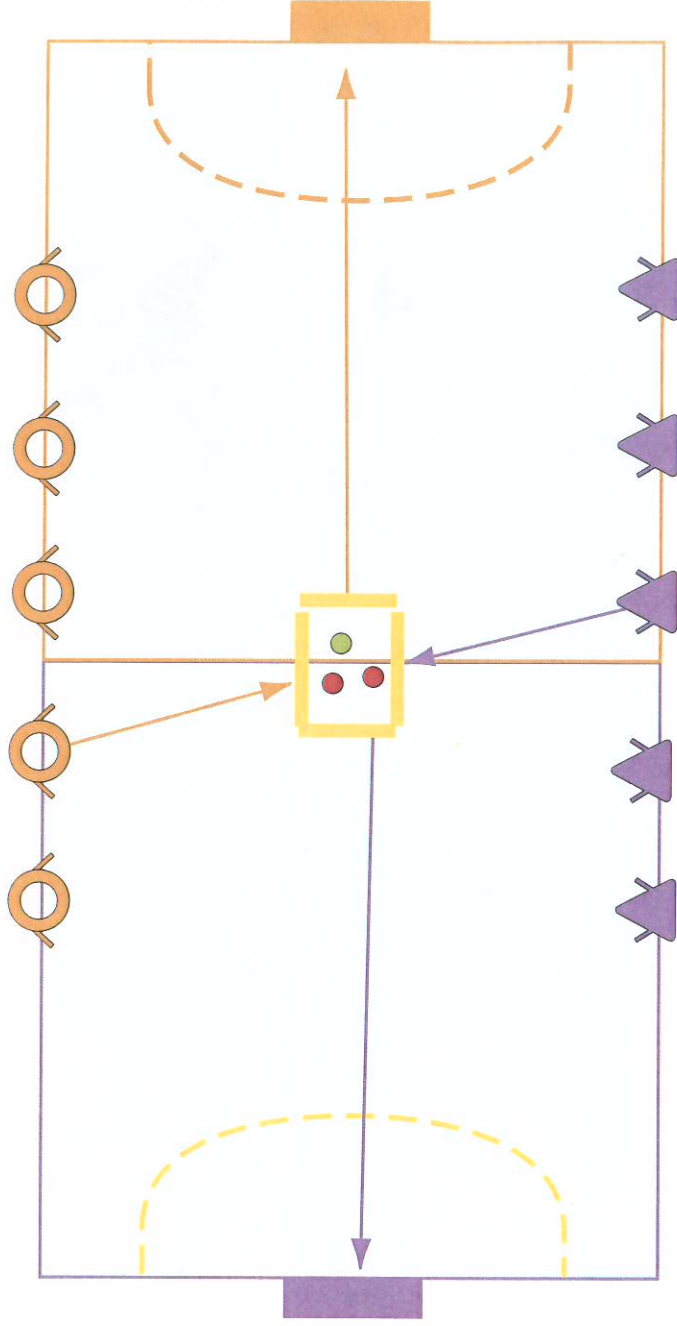
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

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'empiétement 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.



Les capacités développées

Percevoir	les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible
Décider	dribbler vers la cible ou tirer
Agir	maîtrise du dribble et du tir, s'opposer

S1