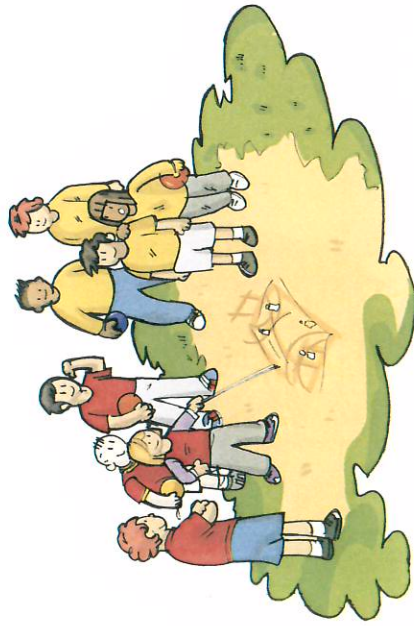




Les ballons croisés



6 à 10



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.

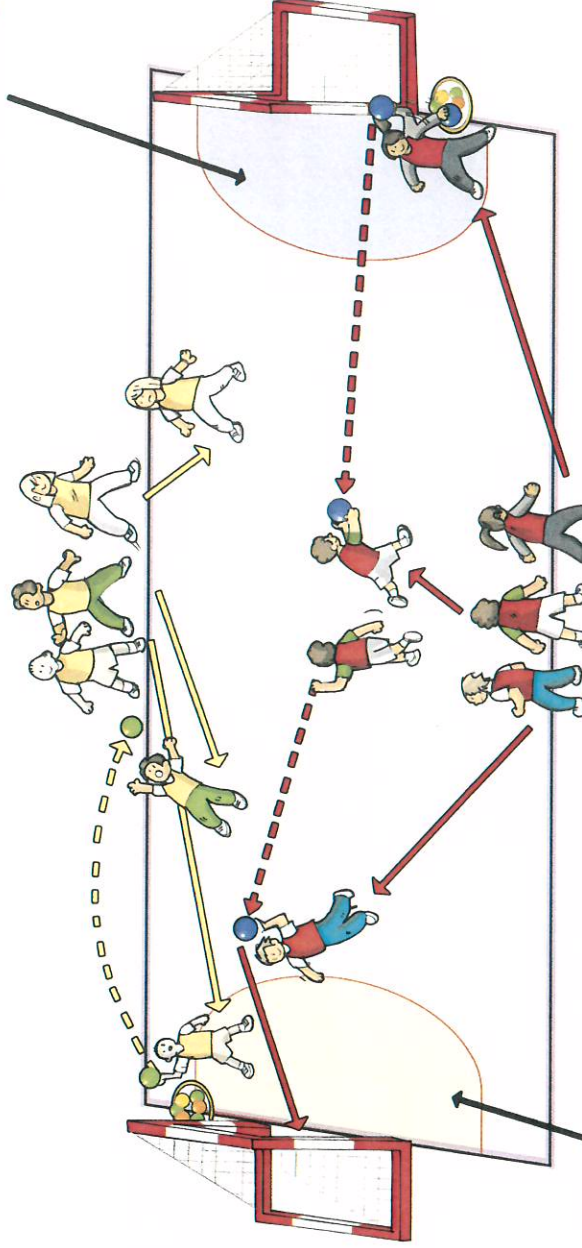
Les joueurs vont chercher la balle dans leur camp et s'organisent pour transporter en passes la balle dans le but adverse.

1-on va chercher le ballon



2-on attaque !

Camp des rouges



Camp des jaunes

1-on va chercher le ballon



2-on attaque !

Constats

Régulations - Relances

Pas assez de passes.	Inciter 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.

S2

! Soyez stricts sur le respect de la règle.

Marcher, dribble, etc.



Les ballons croisés



6 à 10

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 :

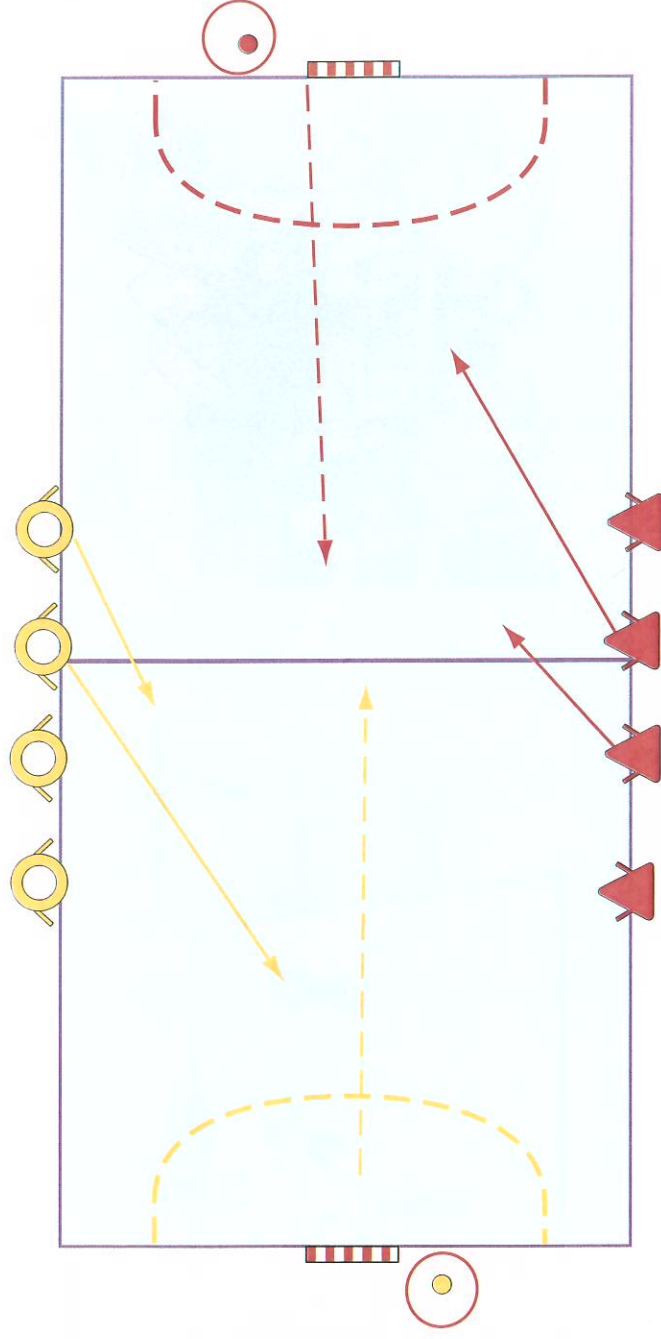
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

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.



Les capacités développées

Percevoir	les partenaires et la distance pour pouvoir passer et réceptionner
Décider	passer à un partenaire ou tirer
Agir	maîtrise de la passe, de la réception et du tir

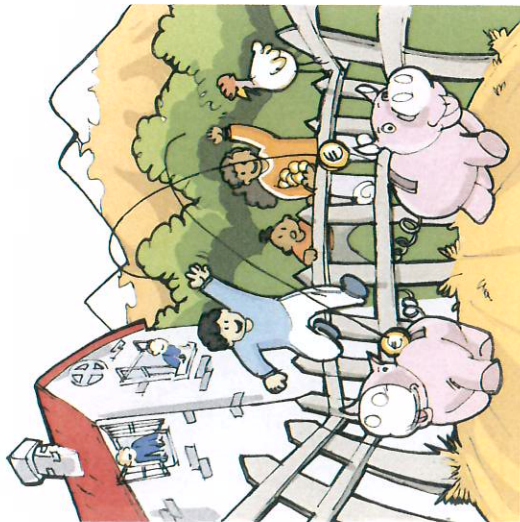
S2



La tirelire



8 à 10



L'histoire :

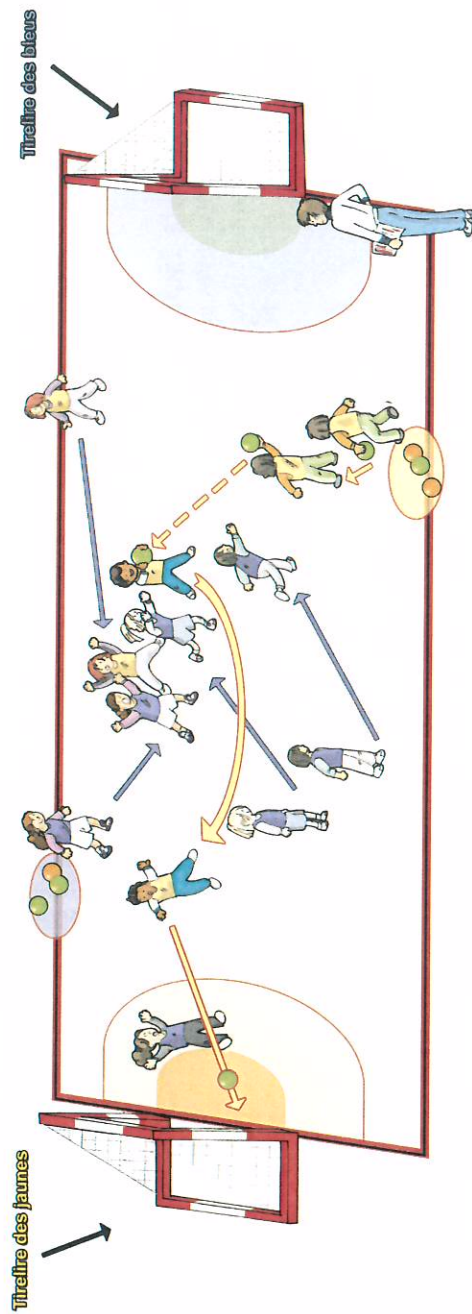
2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire. Augmenter sa cagnote le plus possible, voire la doubler.

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.

Equipe jaune en attaque



Constats

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

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.

53



La tirelire



8 à 10

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, bandellettes jaunes.

Objectifs :

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

Description de la tâche :

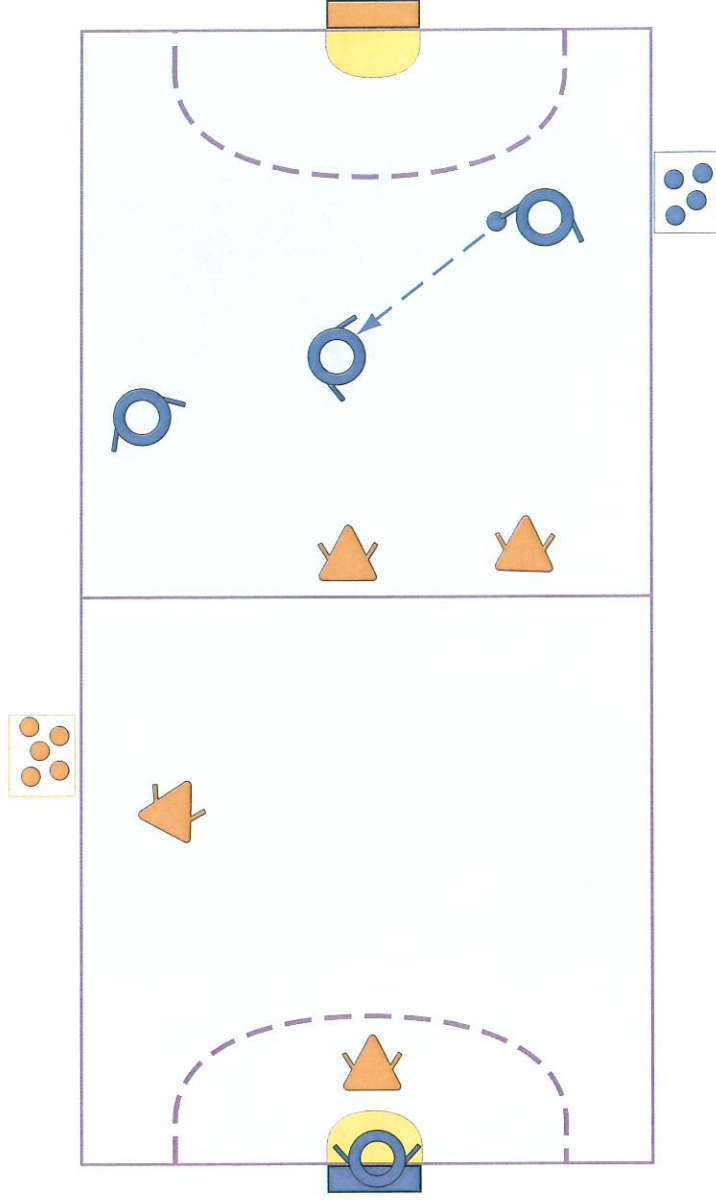
- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de mini-handball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- Le gardien de but de l'équipe en défense est en 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 :

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



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

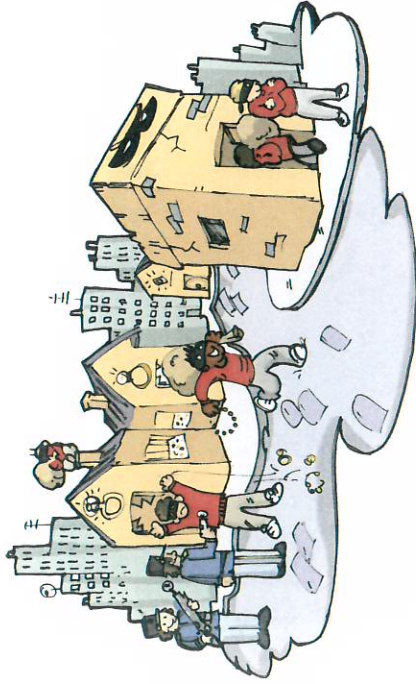
S3



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



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 cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

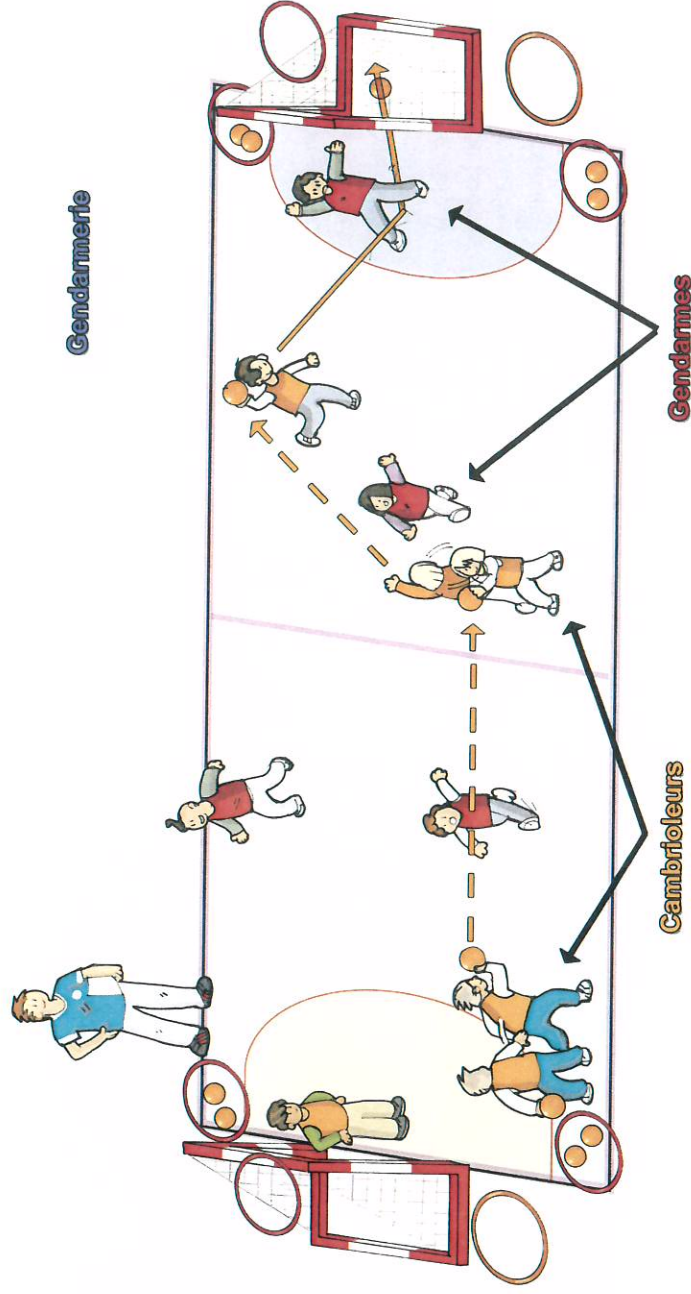
Comment ça marche ?

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.

! 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.



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.

S4



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

Effectif : 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 :

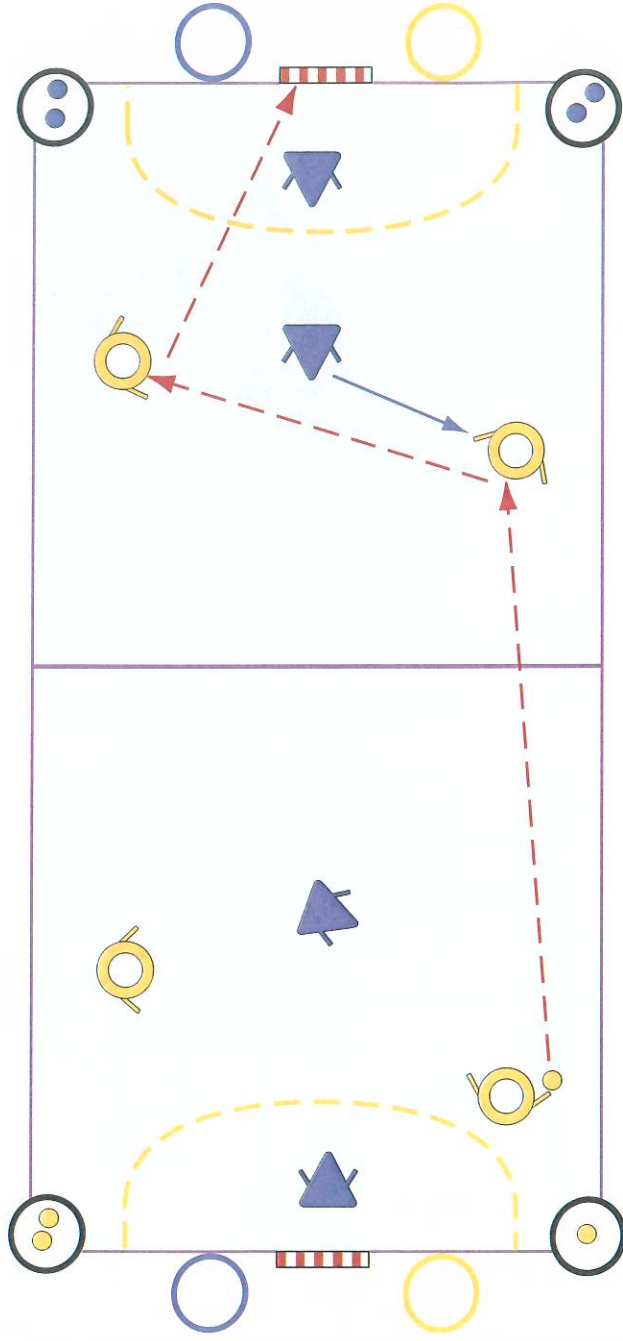
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter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



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

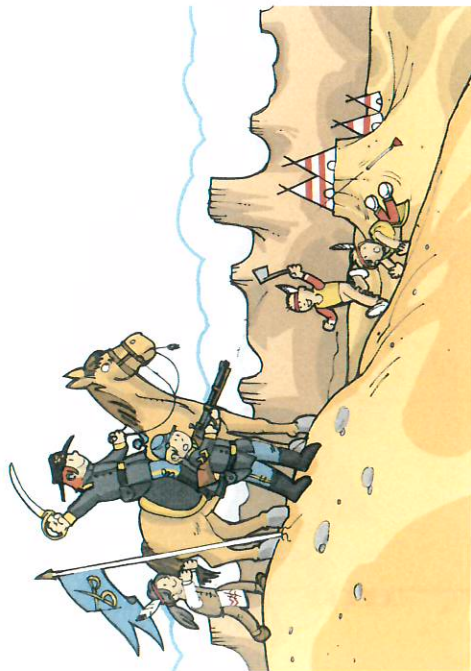
S4



Les cowboys et les indiens



8 à 10



L'histoire :

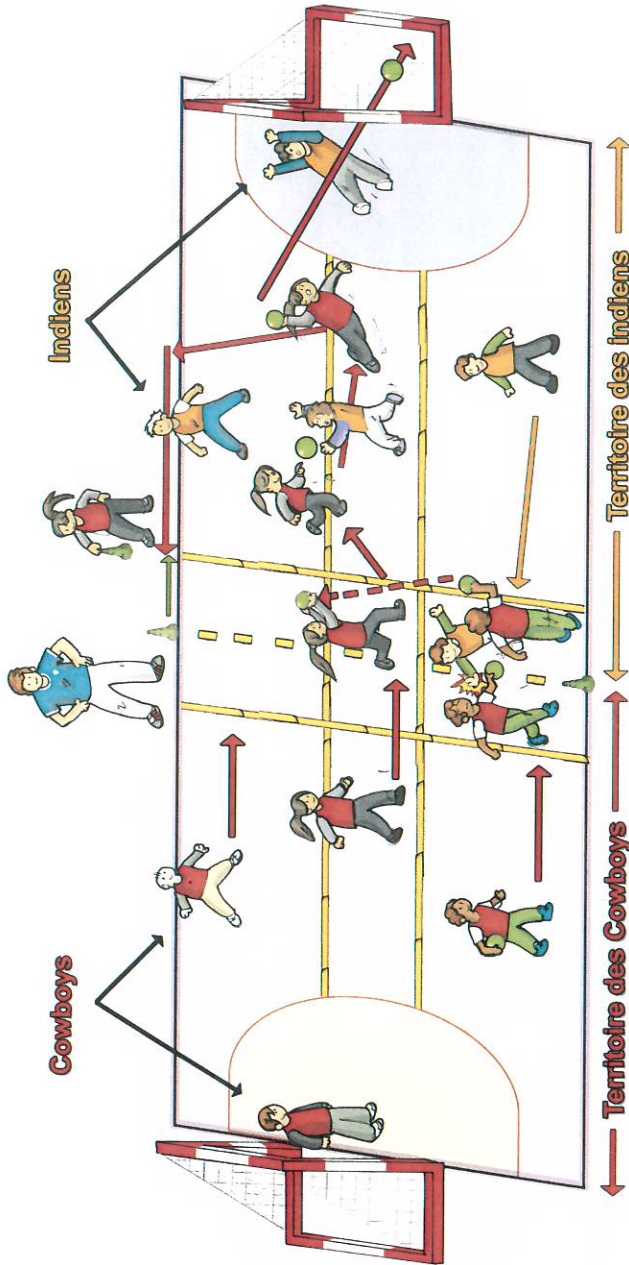
Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre.

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.

S5

! En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, jeu en "grappe", trop de maladresses...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.



Les cowboys et les indiens



8 à 10

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 :

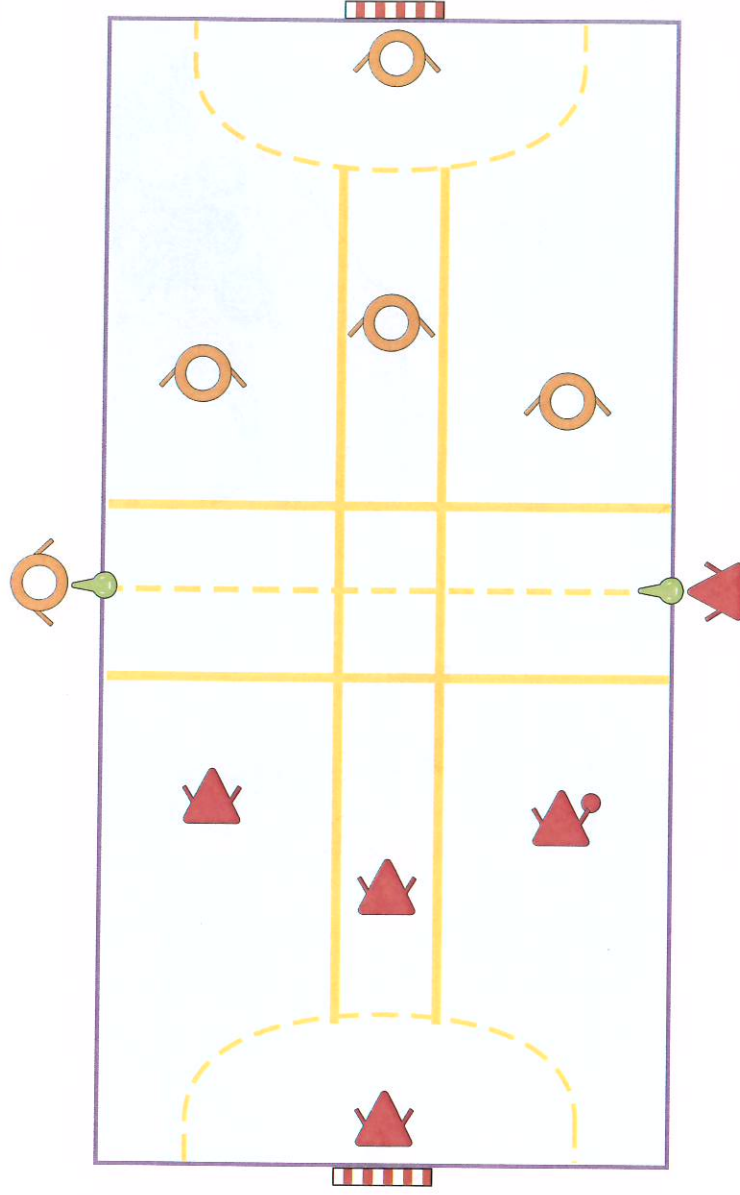
- A chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.
- A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

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.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

S5

Les livreurs de pizzas



6 à 10



L'histoire :

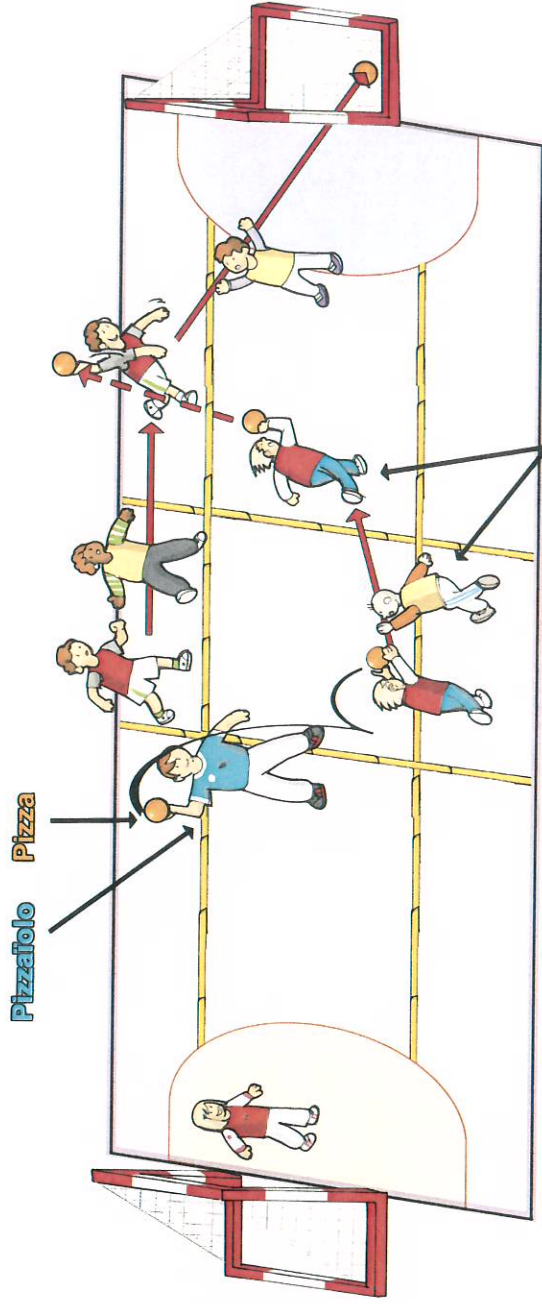
Deux sociétés de vente de Pizzas sont en concurrence sur une même ville. Chacune possède son équipe de livreurs. Mais qui en livrera le plus aujourd'hui ?

Comment ça marche ?

Au début, la pizza (ballon) est mise en jeu par le pizzaiolo (éducateur) 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'éducateur 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.



S6

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.



Evaluation

L'évaluation n'est possible que si les critères sont établis avec les apprenants. S'ils sont définis par l'enseignant, c'est un contrôle. L'enseignant doit donc, tout au long du module d'apprentissage, construire avec les élèves, et ce pour chaque capacité évaluable dans le jeu, les différents degrés de réussite. Ces observations doivent être effectuées en situation de jeu de confrontation collective.

Maîtrise des duels	Niveau 1 Ne s'engage pas dans l'action	Niveau 2 S'engage, sans prendre en compte les partenaires et les adversaires	Niveau 3 S'engage en adaptant ses déplacements (vitesse et trajectoires)
	Observables Ne joue pas	Court à la même vitesse et/ou dans la même direction	Fait varier vitesse et/ou trajectoires / partenaires et adversaires
Maîtrise des passes	Niveau 1 Ne maîtrise ni la longueur ni la trajectoire des passes	Niveau 2 Pousse la balle et/ou ne perçoit pas le déplacement des partenaires	Niveau 3 Amplitude du geste et prise en compte de la vitesse de déplacement des partenaires
	Observables Ne passe pas, ou les passes n'arrivent pas aux partenaires	Passes réussies avec des partenaires immobiles ou à proximité	Passes précises avec régularité dans toutes les situations de jeu
Maîtrise des dribbles	Niveau 1 Perd le contrôle de la balle	Niveau 2 Dribble en continuité sur des trajectoires directes, sans opposition	Niveau 3 Dribble en variant courses et trajectoires, en prenant des informations sur le jeu
	Observables Tête et regard baissés, frappe la balle	Regard centré principalement sur la balle, accompagne la balle dans le dribble	Regard décentré, conduit la balle dans le dribble, protège la balle de son corps
Maîtrise des tirs	Niveau 1 Ne contrôle pas la balle	Niveau 2 Tient la balle près de la tête et la pousse	Niveau 3 Tient la balle, le coude décollé du corps
	Observables N'atteint pas la cible	Atteint la cible quand elle est à proximité et/ou non gardée	Atteint la cible et marque même quand elle est gardée