

6 LES LAPINS 1

Carré - Suivre un « projectile » en se déplaçant - Lancer sur une cible en mouvement

5 - 10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

Ce jeu fait suite au jeu des étoiles filantes (voir première malette)

1^{ER} temps :
Jeu libre

2^{EME} temps :
Départ avec un ballon en dribble, au pied...

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les défenseurs ne parviennent pas à toucher les attaquants.

2

Les attaquants ont des difficultés à ramener les objets dans le cerceau.

3

Pour faire évoluer la situation (taux de réussite équivalent entre attaquants / défenseurs)

- ♦ Réduire la distance de lancer
- ♦ Demander un type de déplacement au lapin pour le ralentir

- ♦ Augmenter la distance de lancer
- ♦ Faire partir 3 attaquants (ou plus) en même temps

- ♦ Autoriser le chasseur à toucher les lapins à l'aller et au retour.
- ♦ Si le lapin est touché à l'aller, il doit toucher un des plots de départ pour repartir.
- ♦ Augmenter la surface de jeu : déplacements plus longs pour les attaquants ; tirs à longue distance pour les défenseurs.
- ♦ Voir la situation Les lapins 2



7 LES LAPINS 2

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

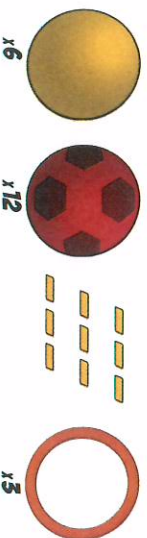
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

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

Matériel



Comment ça marche ?

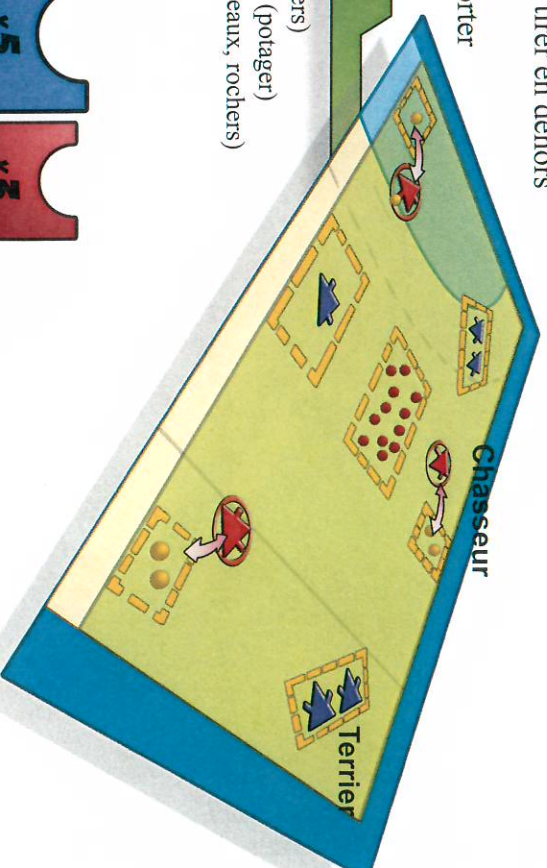
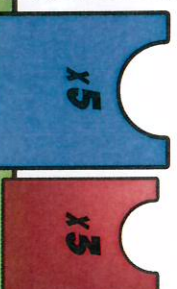
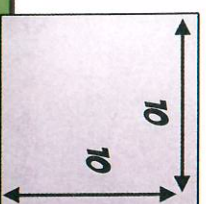
- ♦ Mise en place :
 - . 3 chasseurs répartis sur leur rocher avec une réserve de 2 ballons à 1,5 m de ce dernier
 - . 5 lapins répartis dans les 3 terriers (pas plus de 2 par terriers)
- ♦ Au signal :
 - . Les lapins doivent récupérer les carottes pour les ramener dans un des 3 terriers.
 - . Les chasseurs 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



7 LES LAPINS 2

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

★★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Jeu libre

2^{EME} temps :
Ramenner le ballon en dribble

3^{EME} temps :
Ramenner le ballon à 2. Le joueur sans ballon ne peut pas se faire tirer dessus.

4^{EME} temps :
Autoriser le chasseur à sortir de son rocher et de toucher le lapin balle en main.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Les lapins n'arrivent pas à ramener les ballons dans leur camp

2
Les chasseurs n'arrivent pas à toucher les lapins

- ◆ Augmenter la distance de lancer
- ◆ Faire partir 3 attaquants (ou plus) en même temps
- ◆ Ne donner qu'une munition

- ◆ Réduire la distance de lancer
- ◆ Demander un type de déplacement au lapin pour le ralentir



8 LES MACAQUES

Courir - Changer de direction - Driller

6 - 10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Deux familles de macaques s'amusent 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 ?

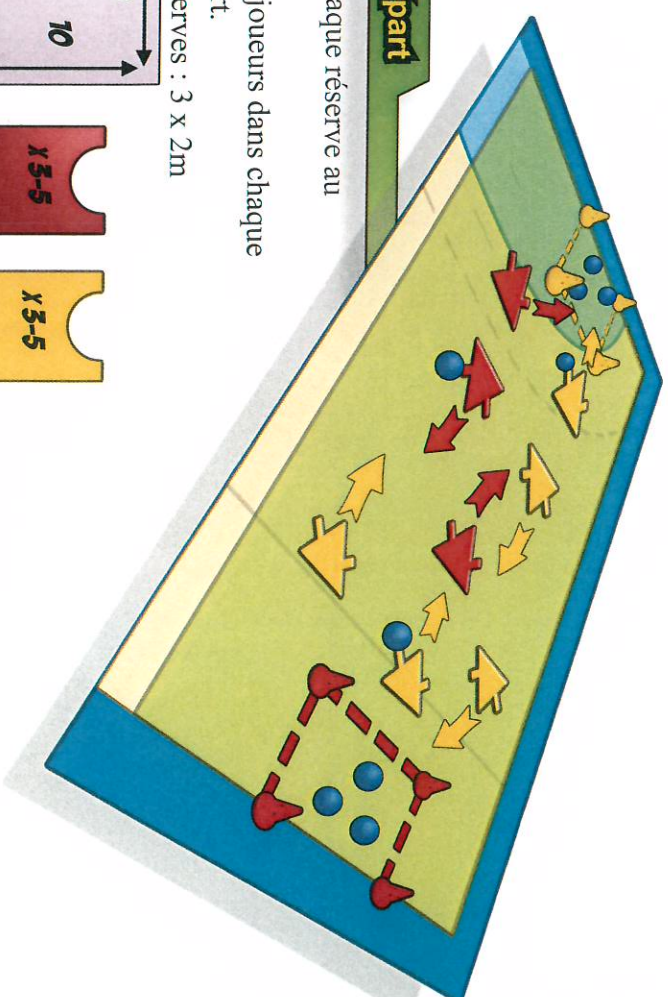
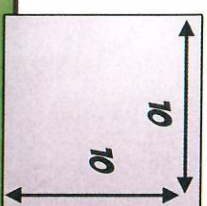
- ♦ Au signal, les macaques doivent voler les fruits dans la réserve adverse et les ramener en courant dans leur propre réserve (un par un).
- ♦ Il est interdit de bousculer son adversaire, de lui prendre la balle des mains.
- ♦ Il est autorisé de ramasser un ballon étant au sol. Faire 3 passages d'une 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



8 LES MACAQUES

Courir - Changer de direction - Dribbler

6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller

plus loin

1^{ER} temps :

Libre pour découvrir la situation

2^{EME} temps :

Imposer le dribble dans les déplacements.

3^{EME} temps :

Inclure des obstacles (lattes...)

4^{EME} temps :

Ramener le ballon en se faisant des passes.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les joueurs parviennent facilement à transporter les ballons d'une zone à l'autre en évitant les joueurs de l'autre équipe

2

Les joueurs rencontrent des difficultés à ne pas s'éviter

3

Pour faire évoluer la situation



♦ Les joueurs doivent ramener les ballons en dribblant.

♦ Si un joueur se fait toucher avec le ballon en main, il doit retourner dans sa zone pour pouvoir repartir.

♦ Mettre 2 petites zones dans chaque coin au lieu d'une grande centrale.

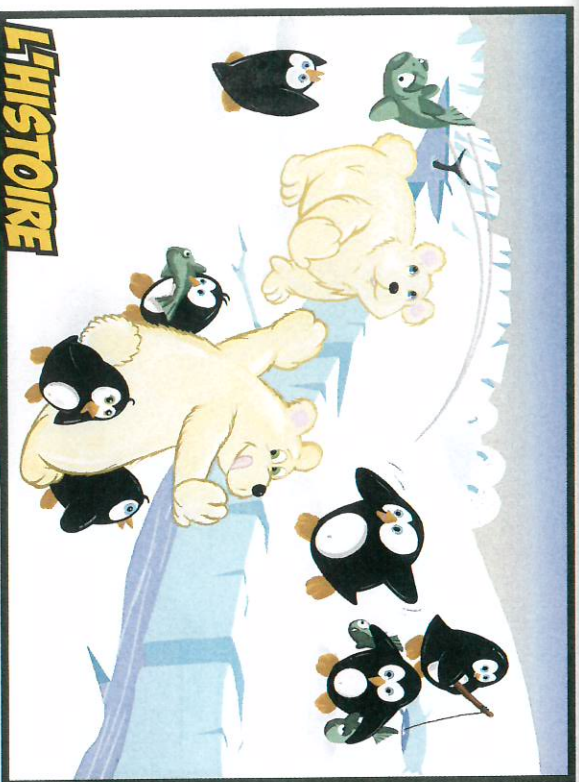
♦ Les joueurs doivent se faire des passes pour amener les ballons d'une zone à l'autre (pas de dribble, pas de marcher).
♦ Même principe que ci-dessus mais les joueurs qui n'ont pas de ballon dans les mains peuvent intercepter les ballons (lecture des trajectoires, anticipation, feinte...)



9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

8-12 JOURNÉES



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 ?

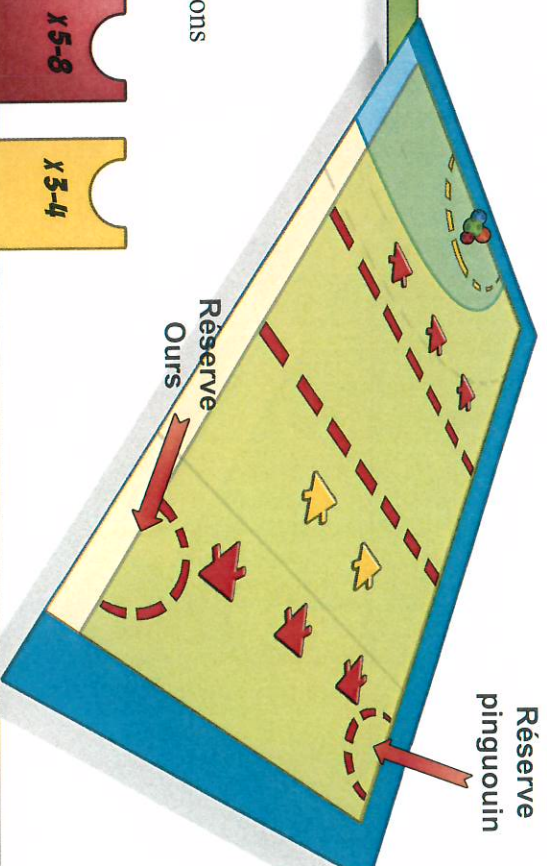
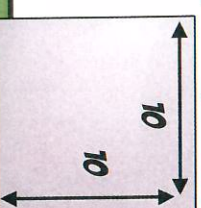
- ◆ Mise en place :
 - . 3 pingouins pêcheurs (côté réserve de poissons)
 - . 3 pingouins et 2 ours de l'autre côté de la crevasse
- ◆ Au signal :
 - . Les pingouins pêcheurs doivent lancer les poissons (ballons) à leurs petits sans qu'ils ne tombent dans la crevasse.
 - . Les jeunes pingouins doivent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



9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

8-12 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

Pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps:

Réaliser un concours entre les ours pour savoir quelle paire a attrapé le plus de poissons.

2^{EME} temps :

Les attaquants doivent marquer un but dans un mini but gardé par un gardien au lieu de poser la balle dans le cerceau. On peut alors placer cette situation dans l'espace Duel.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les attaquants gagnent systématiquement

2

Les attaquants perdent à chaque fois

3

Les défenseurs n'arrivent pas à intercepter les ballons

♦ Augmenter le nombre de défenseurs

♦ Augmenter la taille de la zone neutre (crevasse) pour allonger la distance de passe
♦ Modifier le mode de déplacement des attaquants dans la 2^e zone (dribble puis passe entre les attaquants de la même zone)

♦ Augmenter le nombre d'attaquants
♦ Diminuer le nombre de défenseurs.

♦ Augmenter le nombre de défenseurs

♦ Augmenter la taille de la zone neutre pour allonger la distance de passe.



1 LES MERLES ET LES CANARIS

Se démarquer

6-10 JOUEURS



« 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'un « 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...

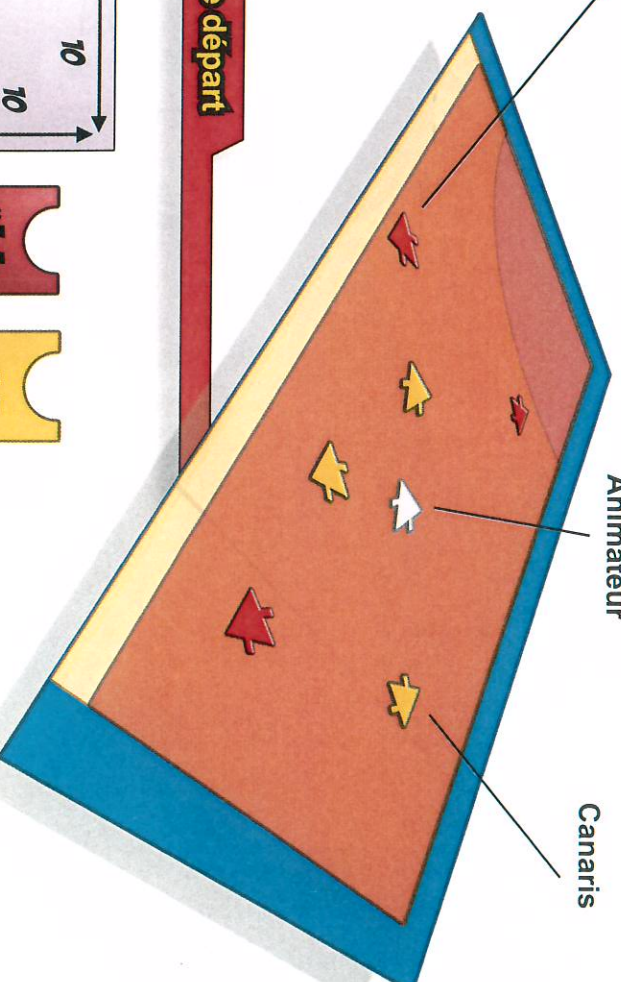
♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

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

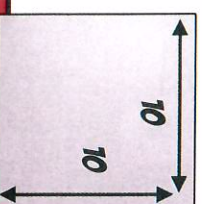
Merles

Animateur

Canaris



♦ Dispositif de départ



1 LES MERLES ET LES CANARIS

Se démarquer

6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps:

L'animateur se place à différents endroits de l'espace de jeu, utilise diverses formes de passes.

2^{EME} temps:

Un enfant prend la place de l'animateur.

3^{EME} temps:

Comptabiliser le nombre de réception dans un temps donné (3 mn).

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les enfants ne se démarquent pas

2

Les enfants ont bien compris et mettent tout en œuvre le démarquage



♦ Répéter la consigne « *je donne la balle au merle qui le mérite* ». Ne pas hésiter à donner plusieurs fois au même merle. Utiliser le questionnement : « *Pourquoi a-t-il le ballon ?* »

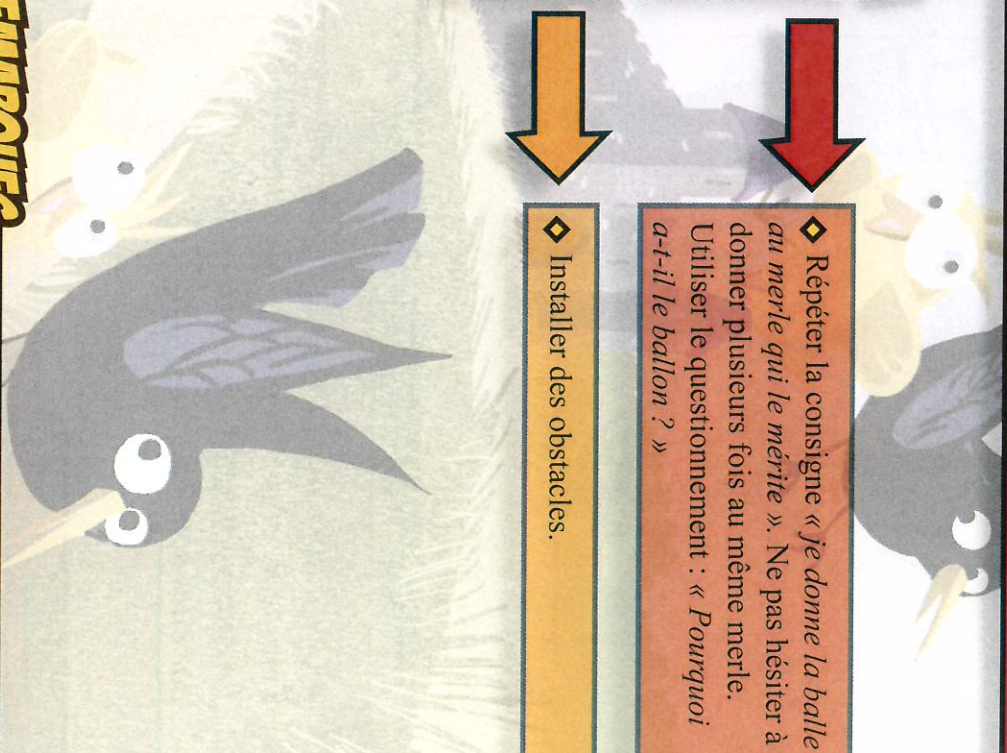


♦ Installer des obstacles.



REMARQUES

Lorsque vous constatez dans un jeu quelconque des difficultés à se démarquer, il est possible de remettre en place rapidement cette situation : reprendre le 1^{er} jeu et voir les effets produits.



2 LA MOUSSE AU CHOCOLAT

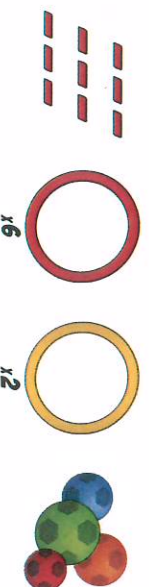
éviter, contourner un défenseur

8-12 JONEURS



« 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 ?

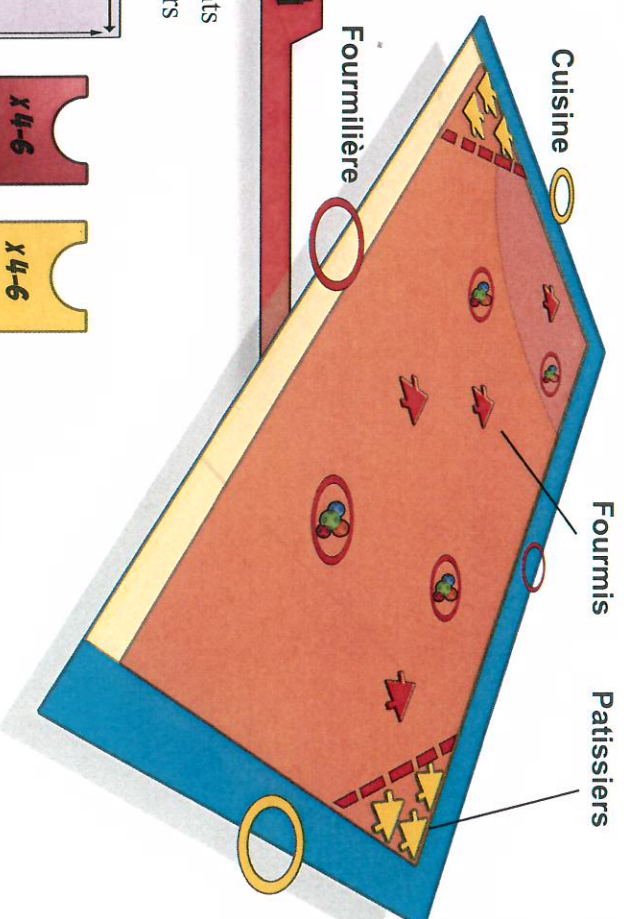
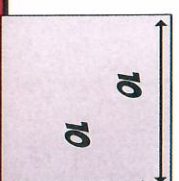
- ♦ Au signal, les pâtissiers doivent récupérer les œufs, le sucre et les morceaux de chocolat (ballons) dans les réserves et les amener dans la cuisine sans se faire toucher par les fourmis. Dans le cas où une fourmi touche un pâtissier, elle lui prend son ingrédient et le porte dans sa fourmière.
-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



2 LA MOUSSE AU CHOCOLAT

éviter / contourner un défenseur

8-12 JONEMERS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps:

Ne pas donner de contraintes aux défenseurs ni aux attaquants.

2^{EME} temps:

En fonction de la réussite des attaquants ou des défenseurs, rajouter des contraintes. **Attaquant** : utilisation du dribble, parcours pour amener le ballon à la cible, plus de cibles pour amener les ballons / plus ou moins de défenseurs.

3^{EME} temps:

Donner des points différents selon les ingrédients (couleur des ballons...).

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les défenseurs restent devant les cibles et bloquent le jeu

♦ Elargir les réserves où les patissiers prennent leurs ingrédients : au lieu de mettre des cerceaux, faire des réserves plus grandes avec des plots.

♦ Rajouter une réserve de ballons.

2

Les attaquants arrivent facilement à amener les ballons dans leurs cibles

♦ Demander aux attaquants de dribbler pour ramener le ballon dans leur cible.

♦ Augmenter le nombre de défenseurs

3

Les attaquants arrivent difficilement à amener le ballon dans leurs cibles

♦ Diminuer le nombre de défenseurs pour permettre aux attaquants de repérer les espaces libres.

4

Les attaquants arrivent difficilement à amener le ballon dans leurs cibles

♦ Diminuer le nombre de défenseurs pour permettre aux attaquants de mieux se repérer.



3 LE FEU SACRE

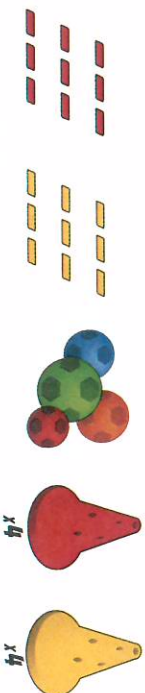
Suiter un défenseur

6 - 10 JOUEURS



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

Matériel



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.

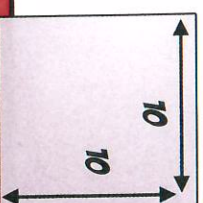
2 points : l'attaquant parvient à atteindre la cible et est toujours en possession de sa chasuble.
1 point : l'attaquant a perdu sa chasuble mais est parvenu à atteindre la cible.
1 point : le défenseur a réussi à piquer la chasuble.

voleur de feu

territoire ennemis

Dispositif de départ

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



3 LE FEU SACRE

Suivre un défenseur

6 - 10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

Pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :

Le joueur traverse le terrain en dribbles et lance dans le but.

2^{EME} temps :

Introduire un voleur de feu et peut-être enlever le dribble.

Varié le point de départ du voleur de feu. Au signal, le voleur va toucher un plot avant d'agir.

3^{EME} temps :

Possibilité de mettre un ennemi devant le but pour empêcher le feu d'entrer dans la caverne.

4^{EME} temps :

Mettre un passeur neutre sur lequel s'appuie le porteur de feu.

5^{EME} temps :

Mettre un deuxième défenseur dans la deuxième partie de terrain pour empêcher le tir.

6^{EME} temps :

Permettre un deuxième attaquant.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les porteurs de feu arrivent facilement à passer

2

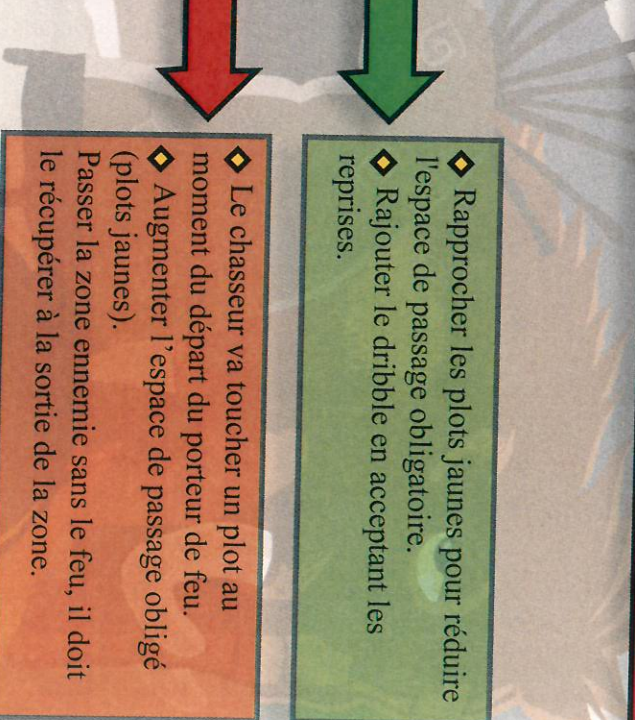
Si les porteurs de feu ont du mal à passer sans perdre leur vie



- ◆ Rapprocher les plots jaunes pour réduire l'espace de passage obligatoire.
- ◆ Rajouter le dribble en acceptant les reprises.



- ◆ Le chasseur va toucher un plot au moment du départ du porteur de feu.
- ◆ Augmenter l'espace de passage obligé (plots jaunes).
- ◆ Passer la zone ennemie sans le feu, il doit le récupérer à la sortie de la zone.



4 LA BATAILLE DES ECREUEILS

Marquer malgré un défenseur

6-12 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Des écureuils espiègles font leur provision de noix pour l'hiver. »

♦ Comment ça marche ?

Les écureuils sont par 2, en colonne, dos à l'animateur. Une noix tombe d'un arbre (lancée par l'animateur). Un des 2 écureuils s'en saisit et va la lancer dans sa cachette protégée par un écureuil voleur. L'autre écureuil essaie de l'en empêcher.

♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

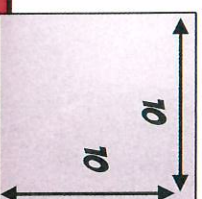
- ♦ Le couple d'écureuils en action est dos à l'animateur.
- ♦ Bien lancer la balle pour faciliter le jeu.
- ♦ Les fautes des défenseurs.
- ♦ Les fautes de l'attaquant (à introduire petit à petit).
- ♦ Ne pas rentrer dans la zone des 6 m (cachette).

Animateur

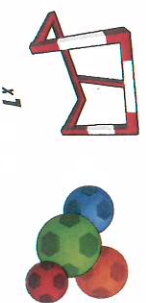
Ecureuils

♦ Dispositif de départ

Espace de jeu : Un demi-terrain de handball
Ecureuils par 2 en colonne
Un écureuil défenseur de la cachette



♦ Matériel



x1