

# 4 LA BATAILLE DES ECUREUILS

Marquer malgré un défenseur

6-12 JOURNÉES



## LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

**1<sup>ER</sup> temps :**  
Accepter les courses balle en main.

**2<sup>EME</sup> temps :**  
Introduire les règles pour l'attaquant (zone, marcher, reprise).

**3<sup>EME</sup> temps :**  
Varier les positions de départ des écureuils assis, allongés...

**4<sup>EME</sup> temps :**  
Rajouter des écureuils partenaires ou adversaire sur le bord du terrain.

**5<sup>EME</sup> temps :**  
Mettre un écureuil devant le but.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**  
Si les enfants ont des difficultés à marquer

**2**  
Si les enfants ont trop de facilité à marquer

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

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

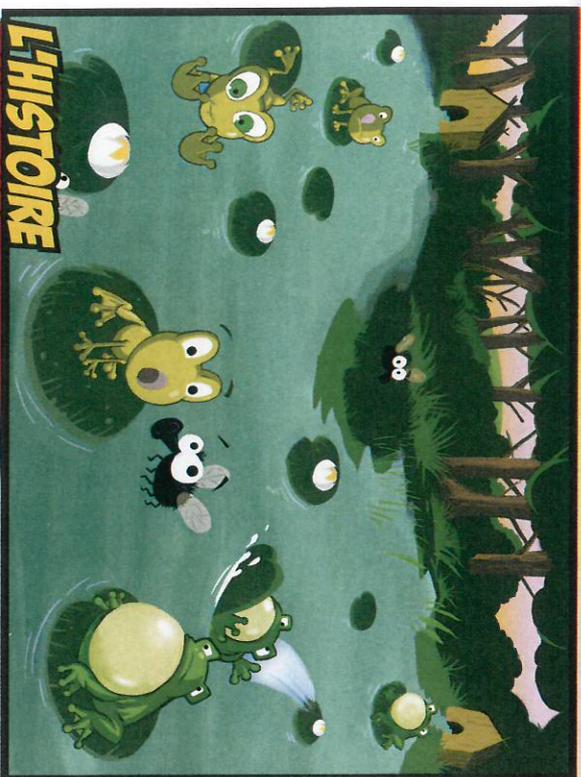
Rajouter un gardien de but.



# 5 LES GRENOUILLES ET CRAPAUDS

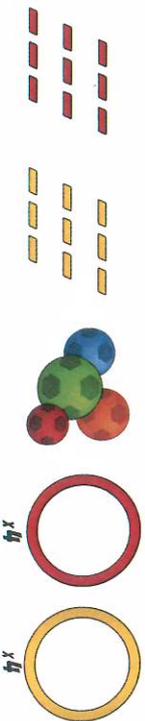
Récupérer un ballon - Protéger un espace

4-10 JOUEURS



« 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.

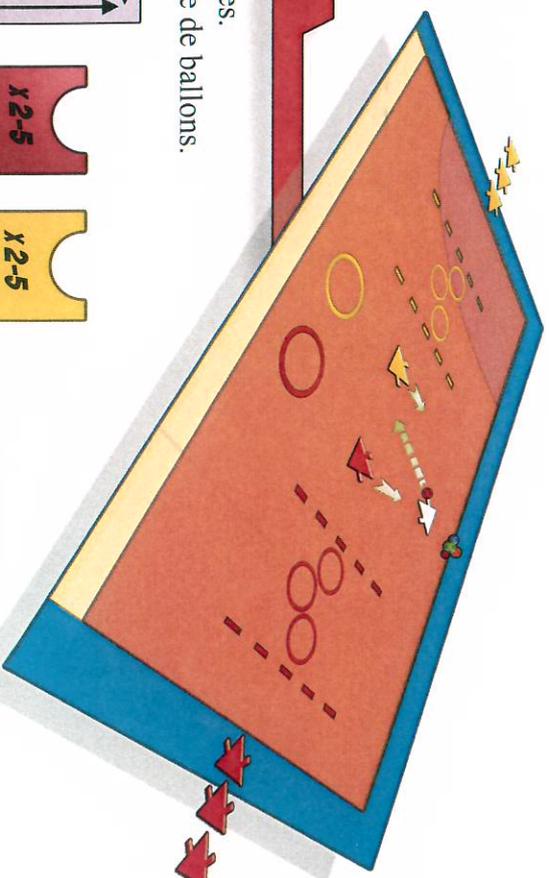
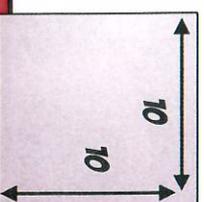
Veiller à ce que les duels soient les plus équilibrés possible.

Les ballons lancés doivent être différents.

## Dispositif de départ

2 équipes en files indiennes.

1 passeur avec une réserve de ballons.



# 5 LES GRENOUILLES ET LES CRAPAUDS

Récupérer la balle / Protéger un espace

4-10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

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

### 1<sup>ER</sup> temps :

Remplacer les réserves par des buts de mini-hand couchés ; tirer dans le but.

### 2<sup>EME</sup> temps :

Redresser les buts de mini-hand et mettre un gardien de but.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**

Les joueurs franchissent trop vite les cerceaux

**2**

Les joueurs ont des difficultés à franchir les cerceaux

**3**

Un joueur attrape trop facilement les ballons

**4**

Un joueur n'attrape jamais la balle

**5**

Le joueur qui a récupéré le ballon a du mal à le déposer dans sa réserve

**6**

La réserve est trop facilement accessible

**7**

Le défenseur n'est pas efficace

Élargir la rivière et augmenter la distance entre les cerceaux **OUI** augmenter le nombre de cerceaux **OUI** franchir les cerceaux à cloche-pied.

Réduire la largeur de la rivière et la distance entre les cerceaux **OUI** aligner les cerceaux.

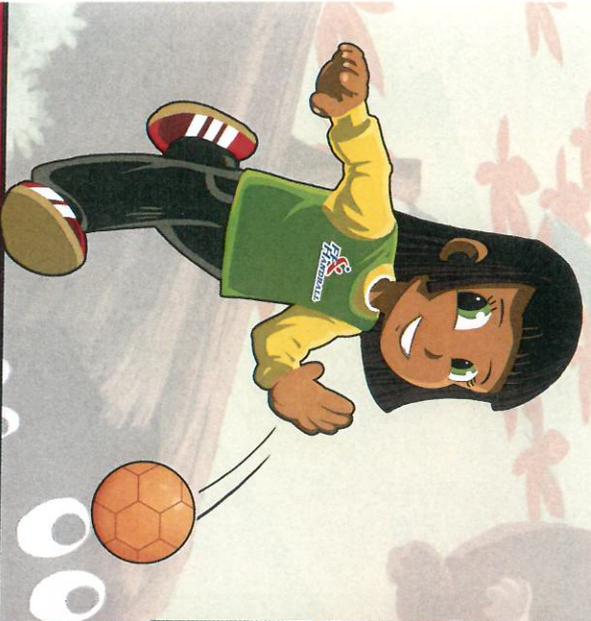
Proposer des balles et des lancers plus difficiles à saisir.

Proposer des balles et des lancers plus adaptés **OUI** lancer la balle vers le joueur en difficulté.

Comment faire pour contourner le défenseur ? Comment le piéger ? **OUI** proposer 2 réserves par équipe.

Remplacer le grand cerceau par un plus petit.

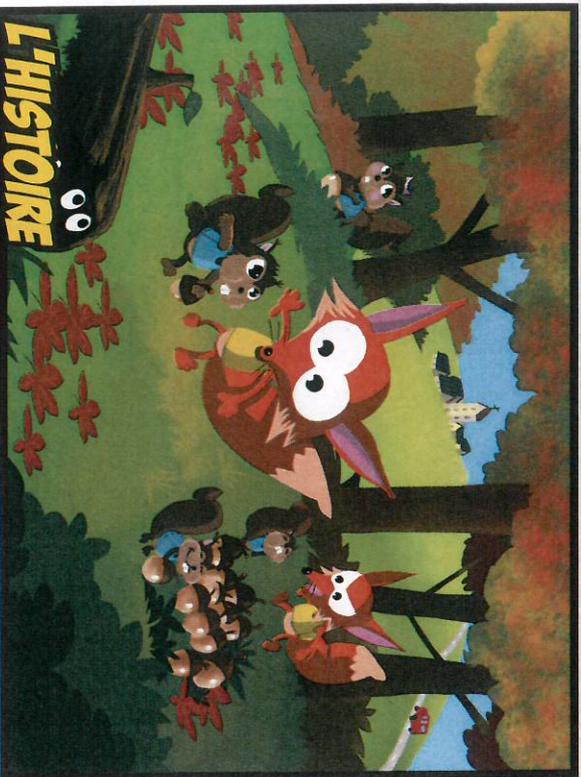
Où doit se placer le défenseur ? Comment doit-il se déplacer ?



# 6 LES ÉCUREUILS ET LES RENARDS

*Accélérer et changer de direction*

★  
8-12 JOUEURS



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

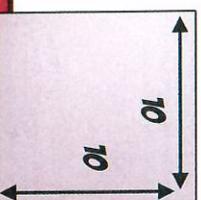
Celui qui se fait toucher ramène sa noisette dans le noisetier. Tous les enfants doivent être écureuils et renards.

## 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)



# 6 LES EQUIREUILS ET LES RENARDS

*Accélérer et changer de direction*

8-12 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

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

### 1<sup>ER</sup> temps:

Faire partir 1 attaquant pour 2 défenseurs.

### 2<sup>EME</sup> temps :

Equilibrer le nombre d'attaquants et de défenseurs (rajouter un tronc d'arbre pour les attaquants et faire 2 colonnes côte à côte).

### 3<sup>EME</sup> temps :

Les attaquants doivent atteindre leur réserve en dribbles et les défenseurs doivent leur faire perdre la balle en respectant la règle.

### 4<sup>EME</sup> temps :

Faire partir un défenseur devant (confrontation) et un défenseur derrière (poursuite).

## COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les attaquants se font toucher à chaque fois

◆ Ecarter les obstacles des défenseurs.

◆ Introduire un renard pour deux équireuils.

2

Si les attaquants apportent facilement

◆ Enlever un obstacle des défenseurs.

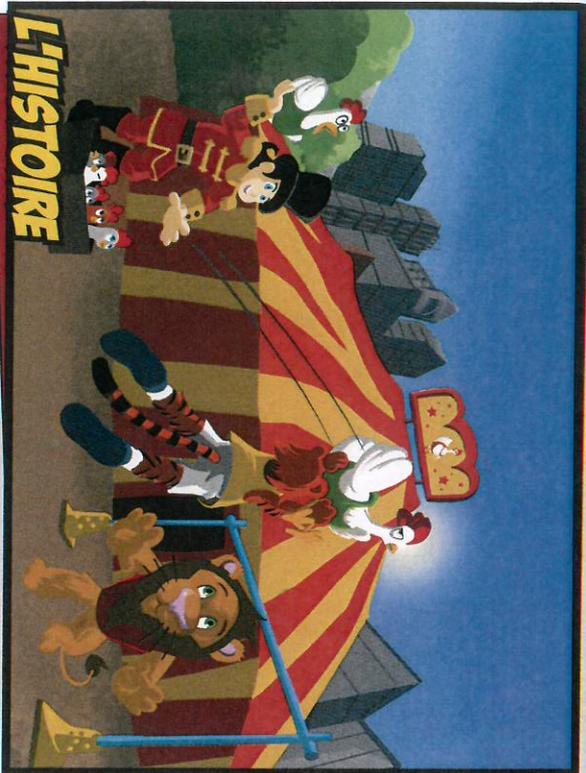
◆ Eloigner le plot de départ.



# 7 LES TIGRES ET LES LIONS

*Carriir 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 ?

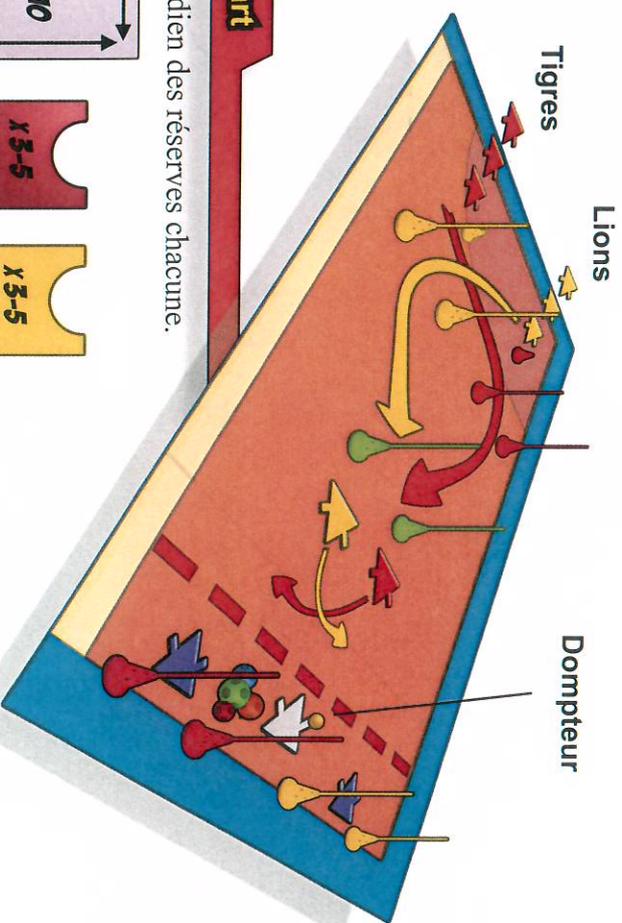
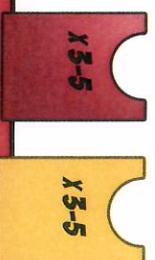
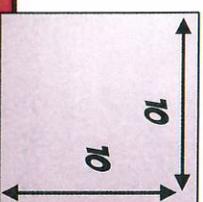
Départ d'un tigre (rouge) et d'un lion (jaune) au signal du dompteur. Ils doivent passer par la porte correspondant à leur couleur puis par une porte centrale pour rattraper le poulet lancé par le dompteur. Le premier qui se saisit du ballon doit marquer dans le but adverse. Les gardiens doivent empêcher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



# 7 LES TIGRES ET LES LIONS

*Carrir et enchaîner des duels* : attaquant // défenseur et Tireur // Gardien

6-10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

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

**1<sup>ER</sup> temps :**

Départ au signal d'un tigre (rouge) et d'un lion (jaune). Ils doivent ensuite passer par une porte centrale et rattraper un ballon lancé par l'entraîneur. Le premier qui se saisit du ballon doit essayer de l'envoyer dans la réserve libre sans entrer dans la zone. Le gardien des réserves doit empêcher la balle de rentrer dans la réserve.

**2<sup>EME</sup> temps :**

Modifier le lancer de l'animateur pour un duel attaquant / défenseur différent. Ajouter un gardien devant chaque but.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**

Si les attaquants arrivent facilement à lancer la balle dans leur réserve

◆ Intégrer le dribble.

◆ Reculer la ligne de zone.

◆ Réduire la largeur des réserves.

◆ Avancer la ligne de zone.

◆ Elargir la largeur des réserves.

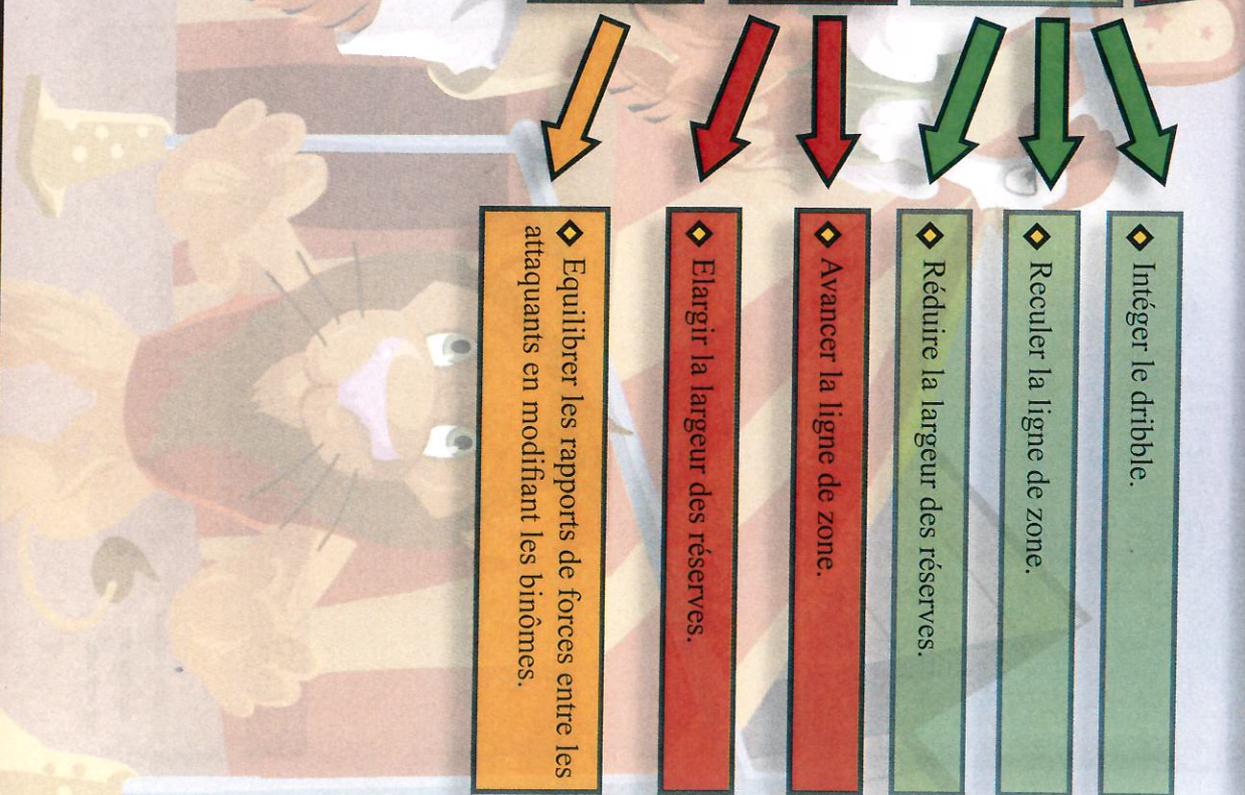
**2**

Si les attaquants arrivent difficilement à envoyer le ballon dans leur réserve

◆ Equilibrer les rapports de forces entre les attaquants en modifiant les binômes.

**3**

Si c'est le même joueur qui récupère le ballon lancé par l'entraîneur



# 1 LES PHOQUES ET LES OTARIES

*Se démarquer – Attraper – Passer – Générer – Intercepter*

8 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« Une équipe de phoques joue contre une équipe d'otaries, chacune tentant de garder le ballon le plus longtemps possible. »

### Matériel



### Comment ça marche ?

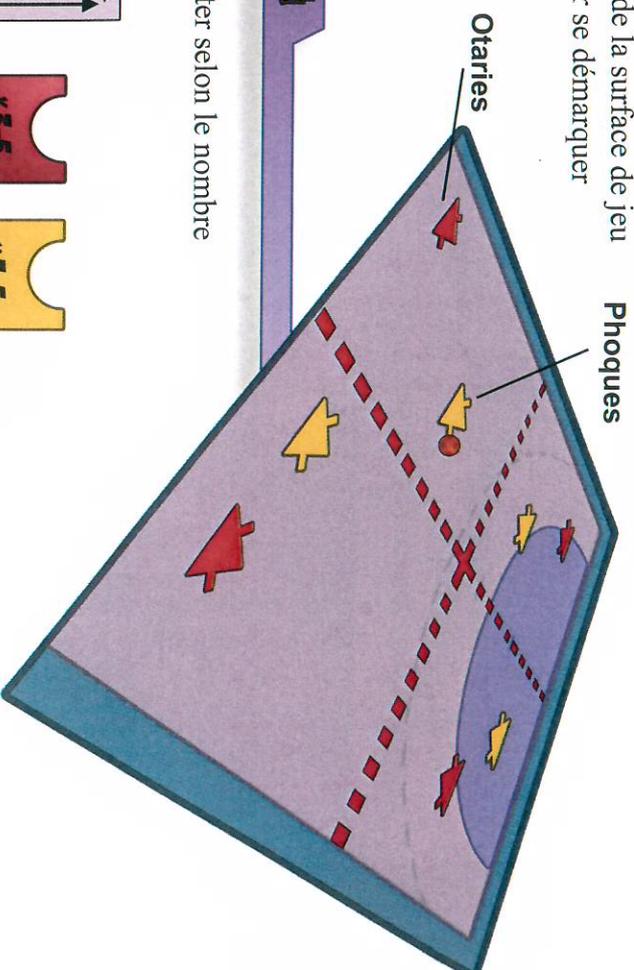
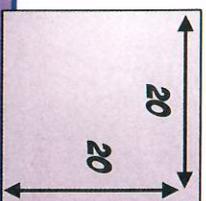
- ◆ La première équipe qui arrive à se faire 5 passes marque 1 point.
- ◆ 1 phoque et 1 otarie sont positionnés dans chacun des 4 bassins.
- ◆ Il est interdit de changer de bassin.
- ◆ Le ballon peut tomber dans l'eau.
- ◆ L'équipe qui n'a pas le ballon doit tenter de le récupérer.
- ◆ Il est interdit de prendre le ballon des mains de l'adversaire.
- ◆ Si le ballon sort des bassins, il est rendu à l'équipe adverse.

### Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Tous les enfants doivent recevoir la balle
- ◆ Le respect des limites de la surface de jeu
- ◆ Les déplacements pour se démarquer

### Dispositif de départ

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



# 1 LES PHOQUES ET LES OTARIES

*Se démarquer - Attraper - Passer - Gêner - Intercepter*

## LES EVOLUTIONS

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

**Remarque :** le jeu de la passe à 5 est incomplet car l'espace n'est pas orienté. Mais il permet les actions citées dans le titre. Pour former des handballeurs, il convient de passer par les étapes 2 & 4.

### 1<sup>ER</sup> temps :

Mettre en place la situation sans cible à atteindre après la passe à 5.

### 2<sup>EME</sup> temps :

Supprimer les secteurs et lancer le jeu sur tout le terrain.

### 3<sup>EME</sup> temps :

Rajouter des cibles (cerceaux, etc.) une fois la passe à 5 effectuée (point supplémentaire pour l'équipe qui aplatit la balle dans la cible).

### 4<sup>EME</sup> temps :

Une fois la passe à 5 effectuée, les attaquants doivent progresser vers le but adverse pour aller marquer (point si but). Les défenseurs doivent récupérer le ballon, un des défenseurs doit aller très rapidement dans le but.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si la balle circule entre deux mêmes secteurs

2

Si une seule équipe arrive à marquer

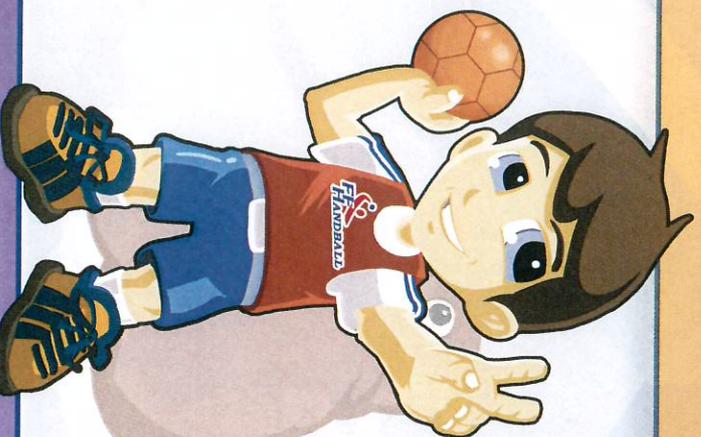
3

Si le nombre de joueurs est impair

Interdire de passer le ballon à celui qui l'a envoyé.

Quand le ballon tombe dans l'eau, il revient à l'équipe adverse.  
Donner le ballon à l'équipe adverse quand il touche le sol.

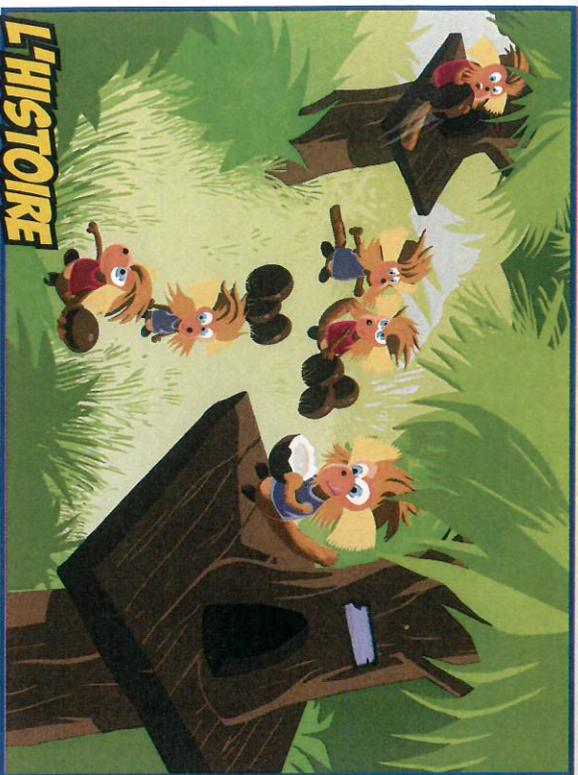
Utiliser un des joueurs comme joker qui peut servir de soutien pour aider les attaquants à faire leurs 5 passes. Il peut également jouer le rôle de gardien sur la montée de balle (cf 4<sup>e</sup> temps).



# 2 LE MATCH DES OUSTITIS

*Carriir et enchaîner des duels : attaquant / défenseur et T / Gb*

6-10 JOUEURS



## L'HISTOIRE

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

### Matériel



x2

### Comment ça marche ?

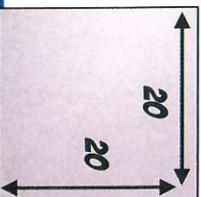
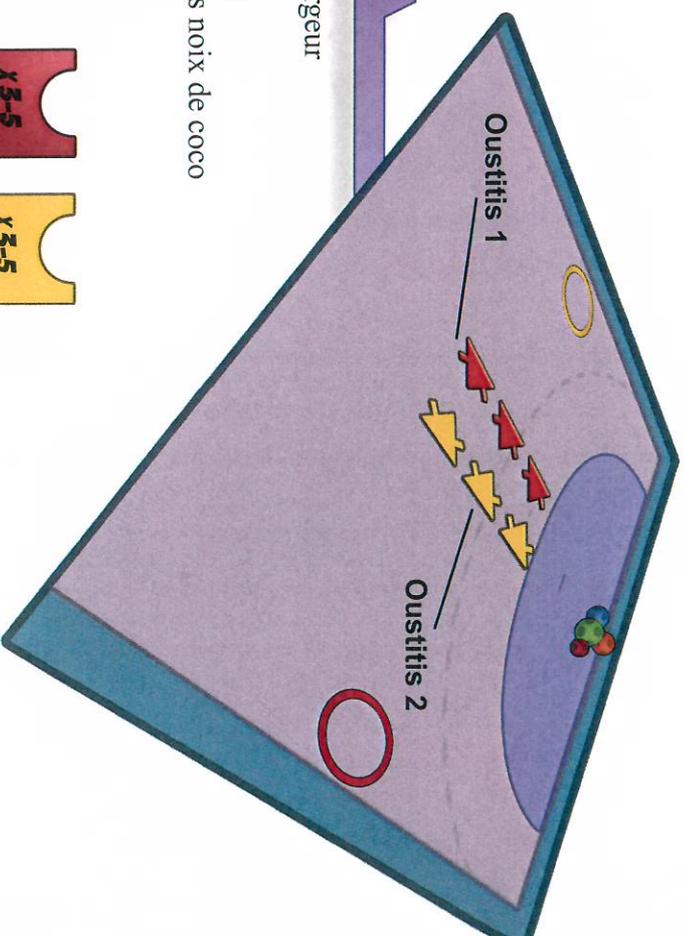
- ◆ Au signal, l'animateur lance la noix de coco. Les oustitis doivent apporter la noix de coco récupérée dans leur arbre (même couleur) en se faisant des passes.
- ◆ L'équipe qui n'a pas la noix de coco doit la récupérer.

### 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



# 2 LE MATCH DES OUISTITTIS

*Carrir et enchaîner des duels : att / déf et T / Gb*

6-10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

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

**1<sup>ER</sup> temps :**

Jeu libre en introduisant progressivement les règles du mini-hand.

**2<sup>EME</sup> temps :**

Rajouter un partenaire dans chaque zone à qui on lance la balle.

**3<sup>EME</sup> temps :**

Remplacer les réserves par des buts de mini hand couchés.

**4<sup>EME</sup> temps :**

Redresser les buts de Mini hand et mettre un gardien de but.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**

Si les ouistitis attaquants courent avec le ballon (plus de 4 pas)

**2**

Si les ouistitis attaquants sont agglutinés

**3**

Si les ouistitis amènent facilement leur noix de coco dans leur arbre

**4**

Si les ouistitis réussissent facilement la passe à leur équipe dans leur zone

Accepter dans un premier temps... Puis perte de la noix de coco. On peut commencer à introduire la règle du marcher.

Proposer un espace avec 3 couloirs, 1 couple dans chaque couloir et défense d'en sortir. Intervenir oralement par questionnement : « est-ce facile de te lancer la balle ? » (cf. merles et canaris, espace duel) Accepter le changement de couloir.

Rajouter un ouistiti dans l'arbre. On doit toujours amener sa noix de coco dans son arbre mais il faut maintenant faire une passe au ouistiti qui, lui, reste dans cet arbre. On joue à 4 contre 4 avec 3 ouistitis sur le terrain et un ouistiti dans l'arbre.

Interdire de passer la noix de coco à celui qui l'a envoyée.

Ajouter un gardien ouistiti de l'équipe adverse et coucher le but mini-hand. A chaque but, le ouistiti qui a marqué devient gardien.



# 3 LES MANCHOTS ET PINGOUINS

*Jouer en profondeur / Maintenir la balle - Défendre 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. »

### ◆ 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.

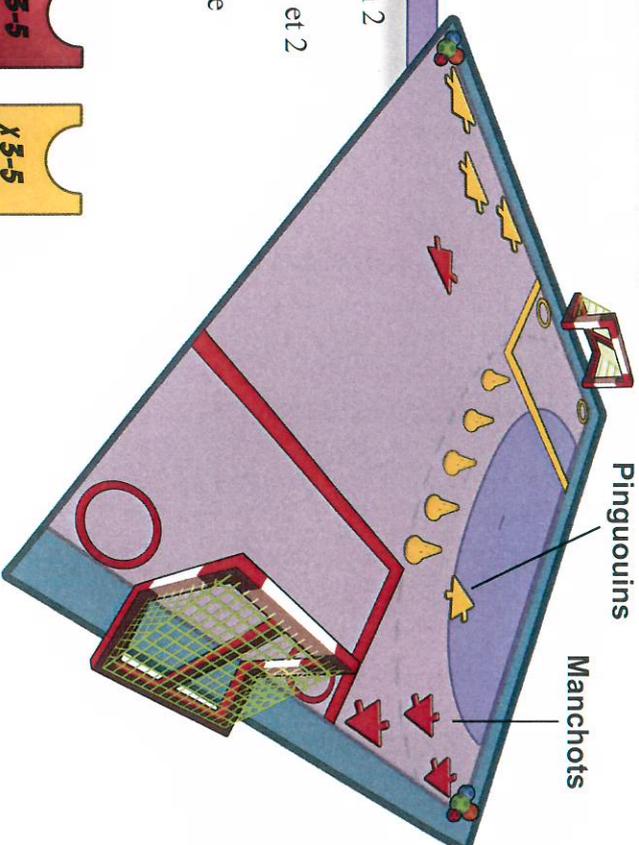
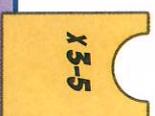
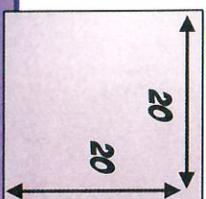
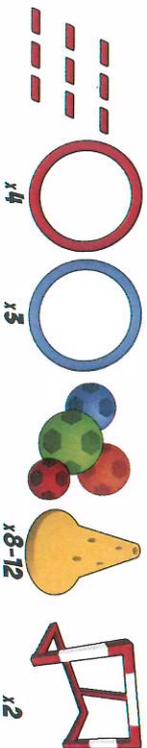
### ◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ 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

### ◆ Matériel



# 3 LES MANCHOTS ET PINGOUINS

Jouer en profondeur / Maintenir la balle = Défendre / Récupérer la balle = Recevoir

8-10 JOURNÉES



## LES EVOLUTIONS

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

### 1<sup>ER</sup> temps :

Départ du défenseur (poursuivant) derrière les attaquants au signal (passe ou dribble).

♦ Départ du défenseur à partir d'un plot sur le côté (varier les positions).

### 2<sup>EME</sup> temps :

Départ du défenseur à partir d'un plot sur le côté (varier les positions).

Du 3 contre 1 au 3 contre 3 en passant par :

- 3 contre 1 puis 3 contre 2

- 2 contre 1+1 (1 défenseur par zone en profondeur)

- 3 contre 1+1+1 (1 gardien devant le but)

- 3 contre 3 (jeu final)

Du 1/2 terrain au terrain entier.



## COMPORTEMENTS OBSERVÉS

**1**

Pas assez de passes, trop de dribbles.

**2**

Les attaquants n'accèdent pas ou mettent trop de temps à accéder au but.

**3**

Les attaquants ne jouent qu'à deux.

**4**

Les attaquants ne parviennent pas à marquer.

**5**

Les attaquants marquent trop de buts.

**6**

Les attaquants accèdent trop facilement au but.

Interdire le dribble et n'autoriser qu'un rebond pour déborder **OUI** Passe obligatoire pour l'attaquant qui est touché lors d'un dribble.

Questionnez les attaquants pour qu'ils trouvent eux-mêmes la solution. S'éloigner du porteur et du défenseur. Faire des passes vers l'avant.

Interdire de redonner à celui qui a donné la balle.

Réduire la distance de tir **OUI** Imposer une contrainte au gardien (tenir un ballon à deux mains...) **OUI** Enlever le GB et réduire le but.

Augmenter la distance de tir **OUI** Imposer un tir à 2 mains.

Ajouter un défenseur **OUI** balle est perdue dès qu'elle touche le sol.