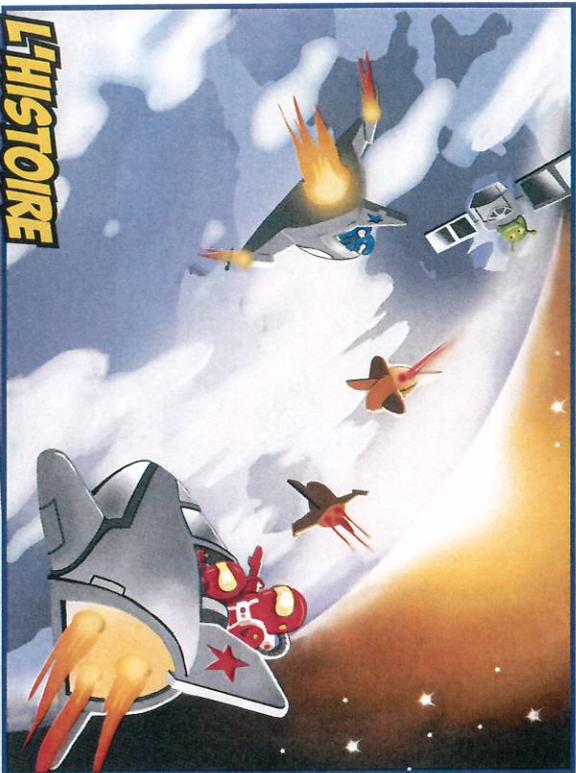


4 LA CONQUÊTE DES PLANÈTES / LE RETOUR

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

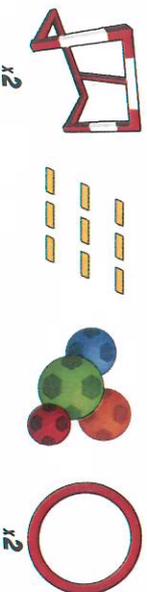
6-10 JOUEURS



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



◆ Comment ça marche ?

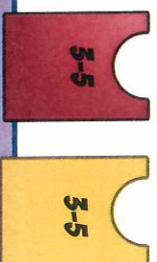
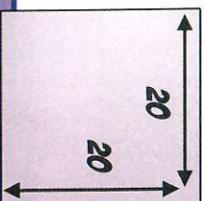
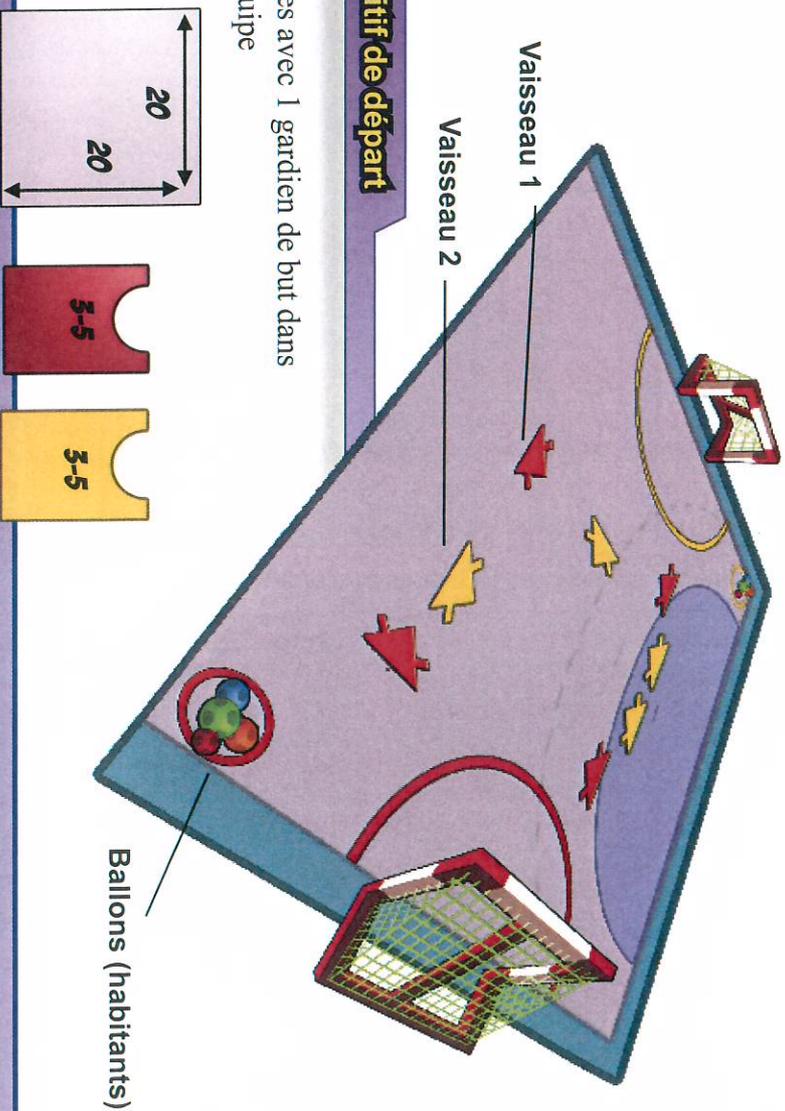
Un vaisseau (joueur) récupère un habitant (ballon) dans sa réserve et l'emmène, en faisant des passes, rapidement vers la cible. Dès que tous les habitants ont été transportés, on compte les points et on recommence. Jouer 1 ballon à la fois par équipe sur le terrain.

◆ 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



Ballons (habitants)

4 LA CONQUÊTE DES PLANÈTES / LE RETOUR

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

6-10 JOUEURS



LES ÉVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

DEMARCHE :

- ◆ Faire commencer la situation avec le minimum de consignes.
- ◆ Au signal, récupérer 1 balle par équipe et l'amener le plus rapidement possible dans la cible.

1^{ER} temps :

Amener le plus rapidement possible la balle vers la cible (dans le but), sans opposition ni gardien.

Ex: pour générer une meilleure organisation collective faire partir en parallèle un joueur en dribble et une équipe.

L'équipe devra atteindre la cible en premier.

2^{EME} temps :

Ajouter 1 gardien de but.

Avec la règle de comptage de point du Recto

3^{EME} temps :

Ajouter des actions défensives :

- ◆ uniquement 1 ou 2 joueurs chargés de retarder l'autre équipe
- ◆ jusqu'à l'opposition classique (tout le monde défend et attaque)

COMPORTEMENTS OBSERVÉS

1

Les joueurs ont des difficultés pour attraper le ballon

2

Les joueurs ne reconnaissent pas leur cible, se trompent de cible / de cage

3

Les joueurs jouent seuls ou à 2 (tout le monde ne participe pas à la progression de la balle)

4

Il y a peu de but (avec gardien)

Changer le type de ballon.

Rajouter une chasuble de couleur sur le mini but (repère visuel).

Interdire le dribble.
Interdire le redoublement de passes.

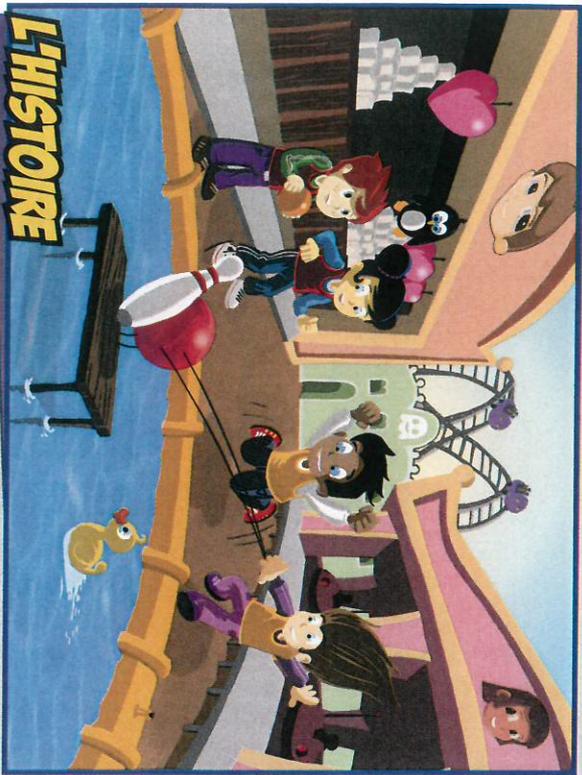
Remplacer le gardien de but, mettre des cibles à atteindre **OU** mettre une contrainte au gardien (aller toucher un plot...).



5 DU CHAMBOULE TOUT AU MINI-HAND

Jouer au mini hand

★
6-10 JOUEURS



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

Matériel



Comment ça marche ?

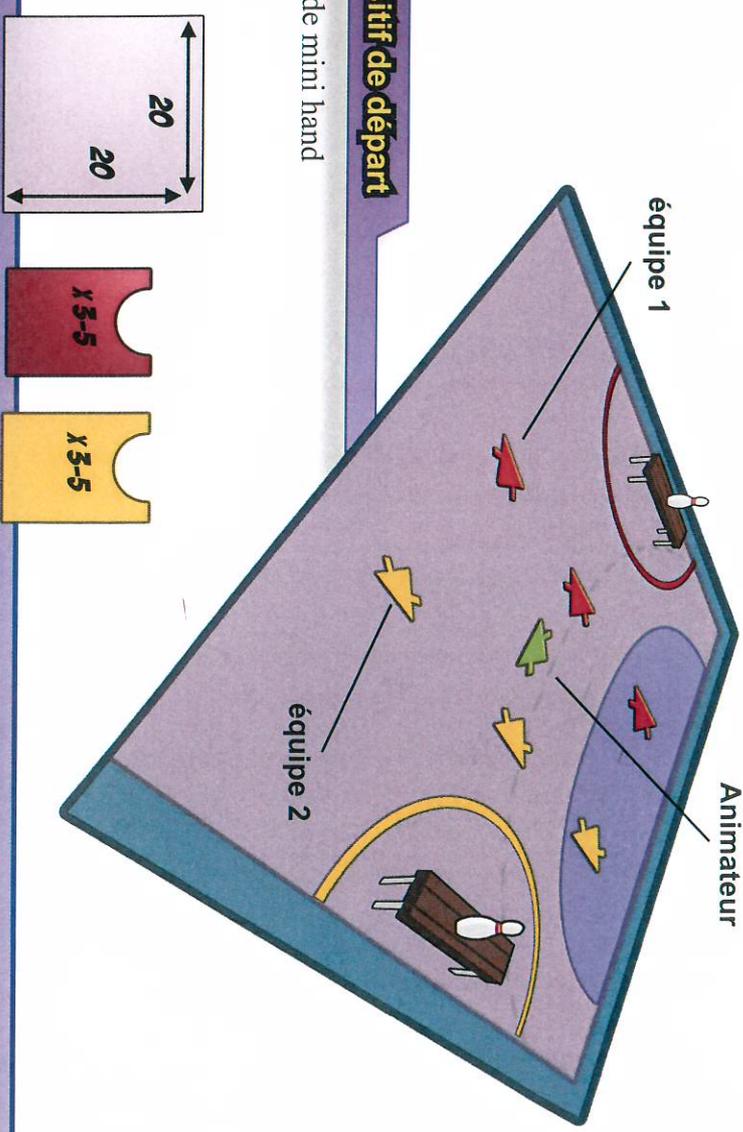
Au signal, l'animateur donne une balle à une équipe qui s'organise pour faire tomber une quille située sur un banc au milieu d'un bassin / piscine. Il est interdit de rentrer dans la piscine. Après un tir, la balle est donnée à l'équipe en défense.

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



5 DU CHAMBOULE TOUT AU MINI-HAND

Jouer au mini hand

6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

REMARQUES

Ce jeu est la suite logique des singes tapageurs (espace aisance corporelle) et des Merles et des canaris (espace duel).

1^{ER} temps:

Petit à petit, introduire les règles du marcher, de la reprise de dribble. Etre strict sur le jeu du défenseur.

2^{EME} temps:

Placer un gardien qui protège les quilles.

3^{EME} temps:

Remplacer les bancs et les plots par un but de mini hand.

4^{EME} temps:

Tracer des couloirs de jeu avec un couple attaquant / défenseur par couloir.

5^{EME} temps:

Jeu du Mini hand.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Peu de plots sont touchés

2

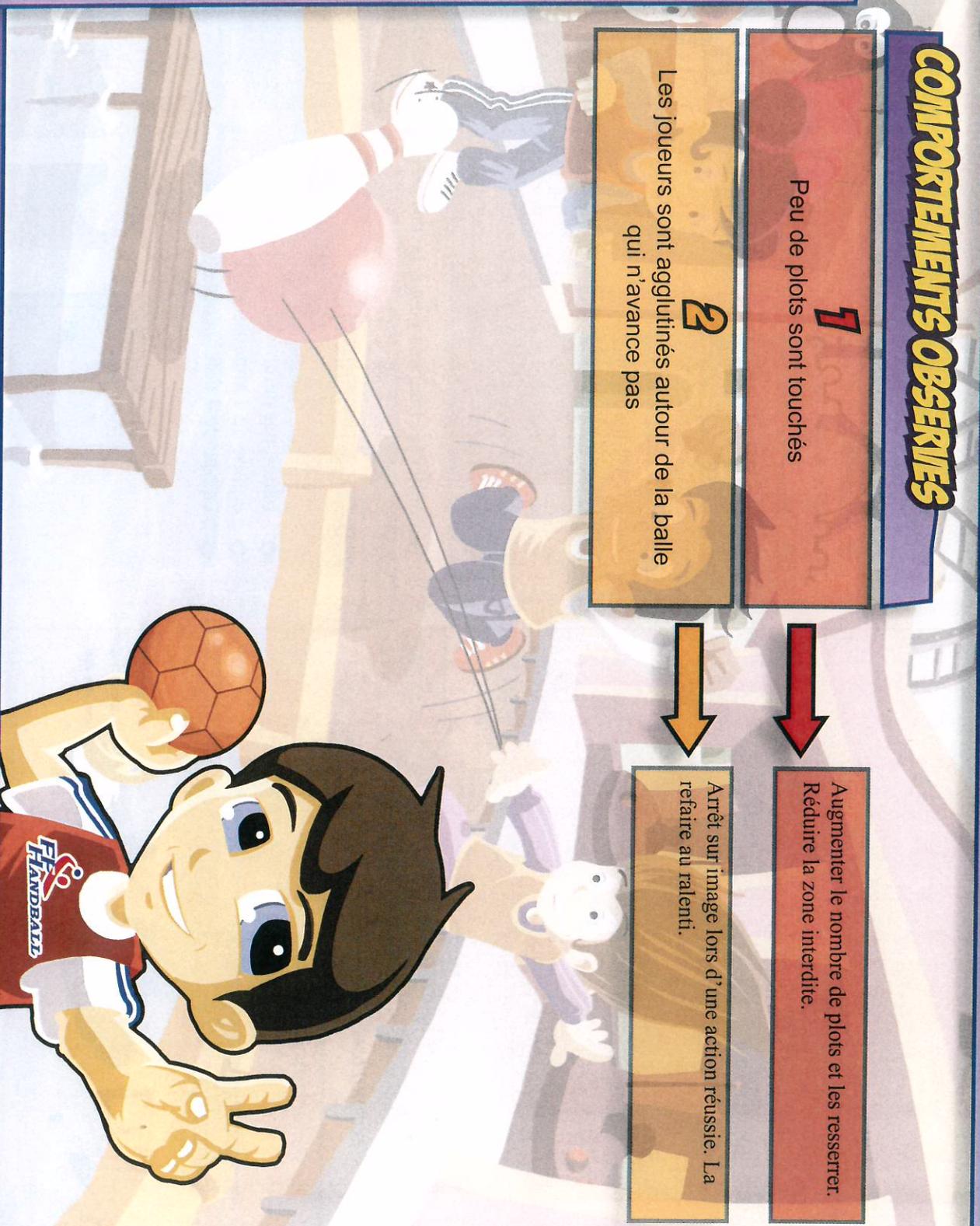
Les joueurs sont agglutinés autour de la balle qui n'avance pas



Augmenter le nombre de plots et les resserrer. Réduire la zone interdite.



Arrêt sur image lors d'une action réussie. La refaire au ralenti.



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. »

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).

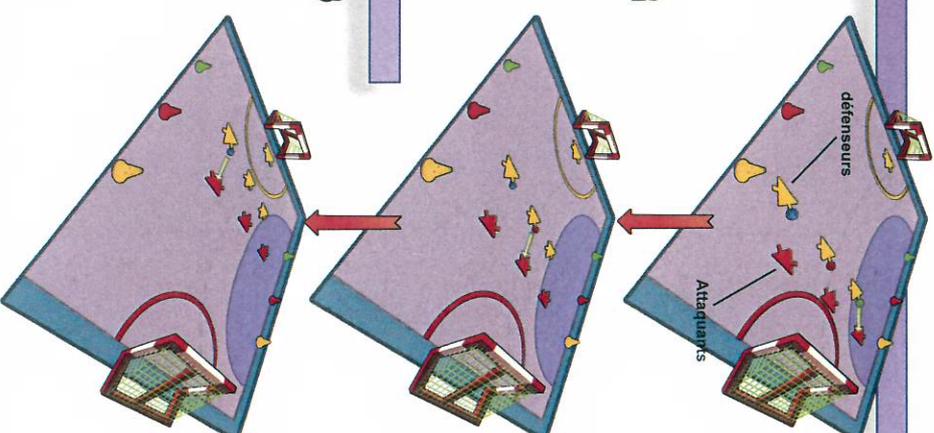
- 1 - premier ballon : positionnement plot jaune
- 2 - second ballon : positionnement plot rouge
- 3 - troisième ballon : positionnement plot vert

Surveiller les mauvais gestes (accrochages, poussettes).

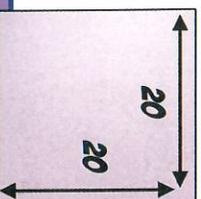
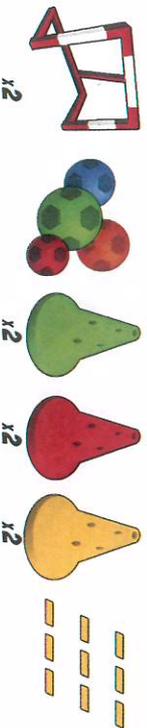
Dispositif de départ

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

3



Matériel



6 LES ATTAQUANTS ET LES DEFENSEURS

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

6-8 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

CE jeu nécessite d'avoir compris le démarquage, la progression vers le but. Il demande une maîtrise du ballon ; il faut donc le faire en fin de formation premiers pas, juste avant le jeu global du Mini hand. Il est possible, lorsque le jeu est compris, d'enchaîner les tâches sur le 3^e ballon. Cela fait travailler le changement de statut, permet de jouer la montée de balle et se rapproche du jeu global.



COMPORTEMENTS OBSERIES

1 Difficultés à atteindre le but.

2 Facilité à atteindre le but.

3 Les attaquants jouent latéralement.

4 Les attaquants dribblent beaucoup.

Autoriser le marcher.

Permettre les reprises de dribbles.

Interdire le redoublement de passe : je ne peux pas redonner le ballon à celui qui me l'a envoyé.

Passer à 3 contre 3 + 1 gardien dans le but. L'animateur donnera les ballons. Augmenter le nombre de joueurs ou diminuer l'espace.

Augmenter la densité de joueurs.

Passer vers l'avant (1^{er} et 2^e ballon).

Le joueur, touché en train de dribbler, est obligé de faire une passe.