

3 LES MANCHOTS ET PINGOUINS

Jouer en profondeur / Monter la balle - Défendre / Récupérer 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. »

Matériel



Comment ça marche ?

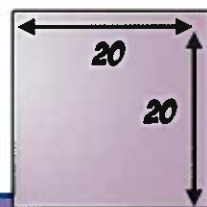
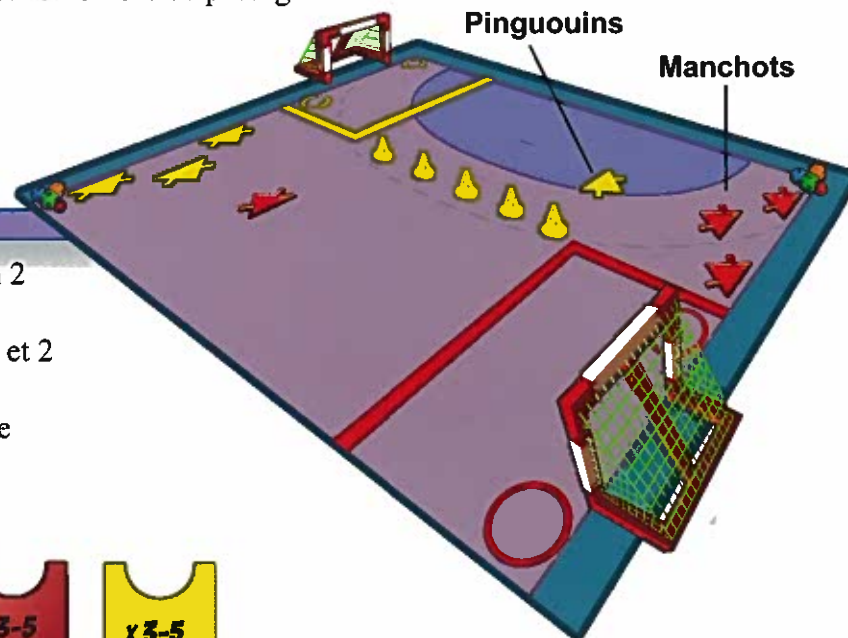
- ◆ Au signal, les manchots récupèrent une boule de glace et doivent aller la jeter dans leur congélateur.
- ◆ Le pingouin cherche à récupérer la boule de glace.
- ◆ Quand les manchots lancent dans leur congélateur, la boule de glace est placée dans le cerceau de leur équipe, sinon elle est placée dans 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



3 LES MANCHOTS ET PINGOUINS

Jouer en profondeur / Monter la balle - Défendre / Récupérer la balle - Recevoir

8-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} 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^{EME} 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 OBSERVES

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 **OU** 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
OU Imposer une contrainte au gardien (tenir un ballon à deux mains...)
OU Enlever le GB et réduire le but.

Augmenter la distance de tir
OU Imposer un tir à 2 mains.

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