

La tirelire



8 à 10



3

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, bandelettes jaunes.

Objectifs :

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

Description de la tâche :

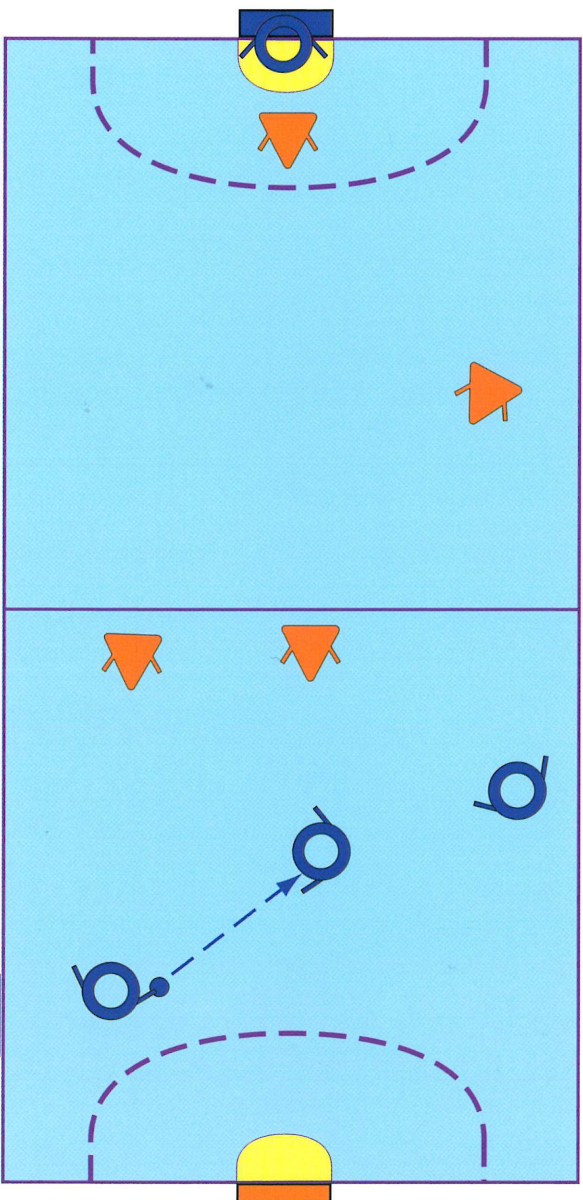
- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de mini-handball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- Le gardien de but de l'équipe en défense est en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

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



Ce qui peut être modifié

La grandeur du terrain, des zones, le nombre de joueurs.

Constats

Peu de buts.

Pas de jeu collectif.

Jeu en "grappe".

Jeu latéral.

Régulations - Relances

Pas de gardien... Diminuer le nombre de défenseurs.

Supprimer le dribble.

Questionnement : "Que se passe-t-il ? Pourquoi ?"

Diminuer le nombre de défenseurs.

Questionnement : amener les enfants à trouver la solution de se démarquer, de jouer en profondeur...



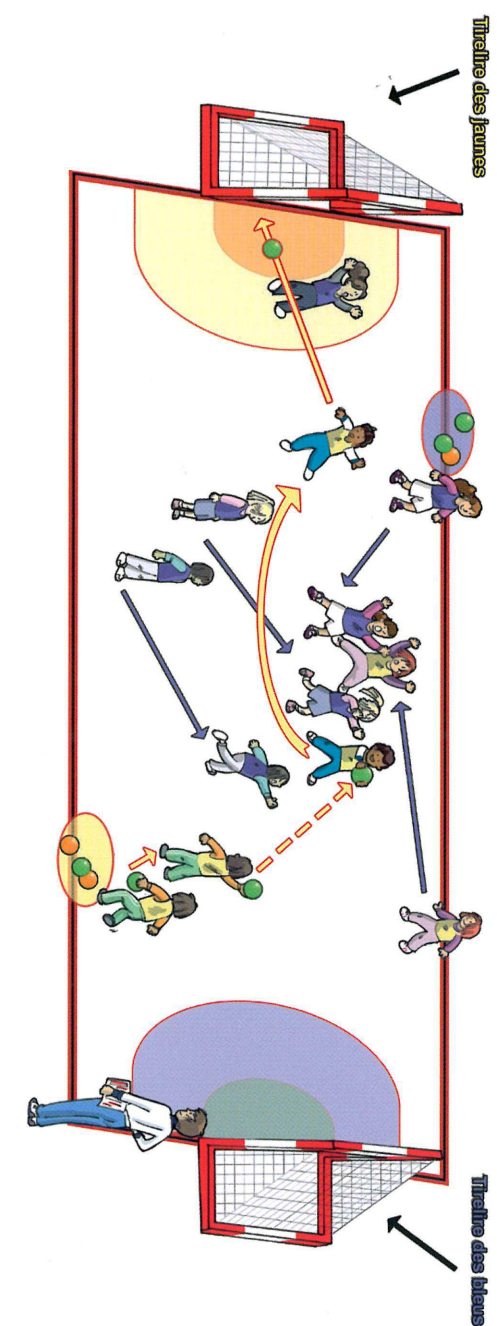
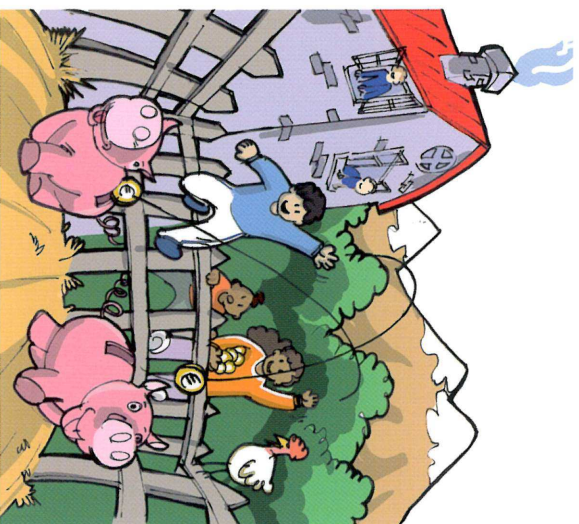
La tirelire



8 à 10



3



Equipe jaune en attaque

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.

Constats

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

- 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.