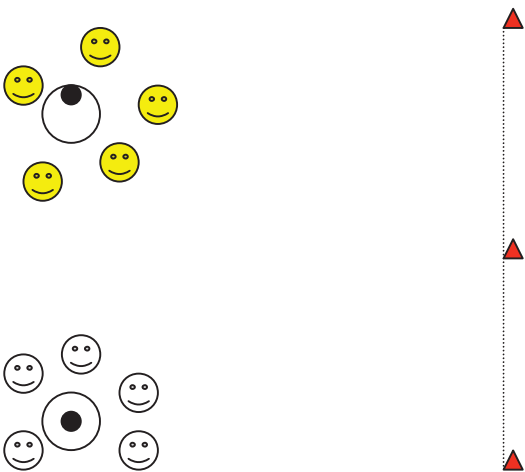


# Déménageurs

## F2

« Faire progresser un ballon vers une cible sans puis avec 1 ou 2 adversaires »

Dispositif matériel	Equipes de 5 maxi	Matériel
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones</li><li>• Des dossards</li><li>• Un ballon par équipe</li></ul>

### But du jeu

Transporter le ballon pour aller le poser sur la ligne et revenir le ranger dans le cerceau .

### Règles

- ⇒ Déplacements avec le ballon interdits
- ⇒ Autoriser un rebond sur une passe : s'il y a plus d'un rebond sur une passe, le ballon revient au départ si la faute a eu lieu dans la première moitié du terrain et il revient sur la ligne médiane si la faute a eu lieu dans la deuxième moitié du terrain
- ⇒ Le jeu démarre , joueurs assis autour du cerceau et finit de même.
- ⇒ 4 points à l'équipe assise la première, 3 points à la suivante, etc...

### Des conseils pour l'animation...

- pas plus de 5 joueurs par équipe , si possible 3 joueurs.
- Essayer à blanc avant de compter les points.

### Pour jouer autrement...

- ⇒ Transporter successivement une réserve de 5 ballons
- ⇒ Chaque équipe envoie un ou deux gêneur(s) dans un des terrains adverses : son rôle sera de ralentir la progression du ballon ou d'intercepter le ballon qui sera alors déposé dans un cerceau « ballons perdus » . L'équipe gagnante sera l'équipe ayant réussi à passer le plus de ballons pendant le temps imparti.

### Intérêt de la situation

- Faire comprendre l'orientation du jeu : prise en compte du ballon et de la cible à atteindre.
- Enchaîner des actions : recevoir – passer – se déplacer vers l'avant, entre le porteur du ballon et la cible
- Faire progresser le ballon vers une cible malgré une opposition directe d'un ou deux adversaires (premiers démarquages)

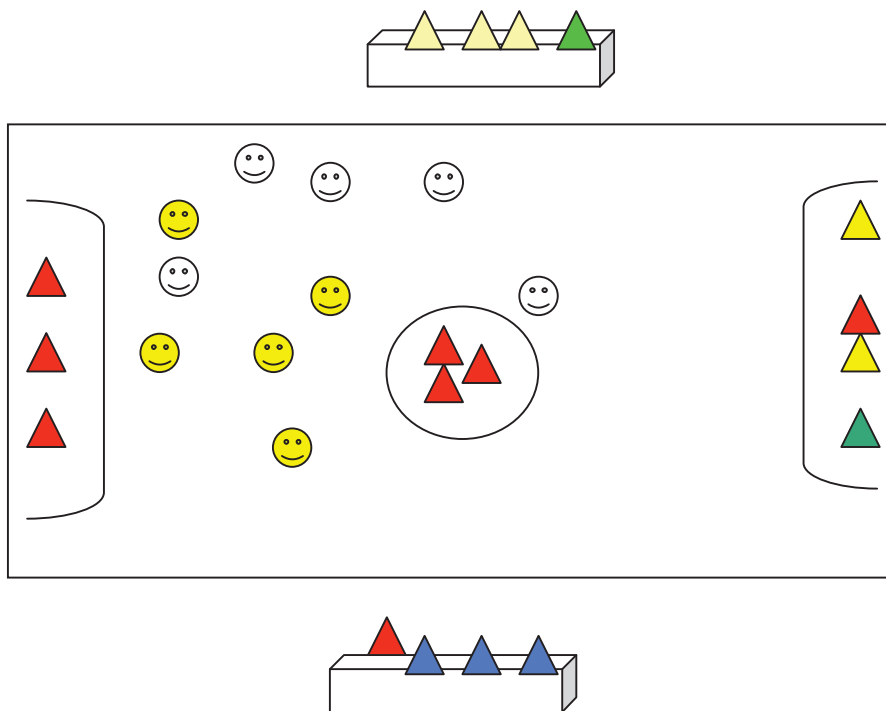
# Chamboule-tout *avec opposition directe*

# F7

Sources : Jacques Lalande

« Transporter une balle en se faisant des passes et tirer sur des cibles »

## Dispositif matériel



## Matériel

- Des cibles dans des zones interdites (cônes ou mieux encore : cartons)
- Des dossards
- Un ballon par équipe

Possibilité : Demi terrain de hand pour permettre deux jeux parallèles

## But du jeu

Abattre le plus possible de cibles dans le temps imparti .

## Règles

- ⇒ Une équipe joue contre une autre.
- ⇒ Déplacements avec le ballon interdits .
- ⇒ Quand on a tiré sur une cible (avec réussite ou non) , l'équipe doit obligatoirement se déplacer vers une autre cible pour le tir suivant.
- ⇒ 1 cible abattue ou touchée = 1 point
- ⇒ Si la balle est interceptée par un joueur de l'équipe adverse, changement de rôle (les attaquants deviennent défenseurs)
- ⇒ Changement de rôle chaque fois qu'un point est marqué.
- ⇒ On ne peut tirer sur la cible d'où est fait l'engagement.
- ⇒ gagnante : l'équipe ayant le plus de points à la fin du jeu.

## Pour jouer autrement...

- taille des cibles, éloignement des cibles
- Forme du tir : tir en suspension (tir effectué pendant le saut)

## Intérêt de la situation

- ➔ Quantité d'actions : déplacements motivés par tir.
- ➔ Déplacements orientés vers une cible avec opposition directe.

# Ballon capitaine

# F12

« Faire progresser une balle dans une direction malgré l'opposition d'adversaires »

## Dispositif matériel

## Matériel



- Des plots de marquage
- Des dossards
- Un ballon par terrain installé

## But du jeu

Transporter le ballon pour le passer au capitaine.

## Règles

- ⇒ Celles du handball
- ⇒ Le capitaine peut se déplacer tout le long de sa zone.
- ⇒ La passe au capitaine se fait « directement » ou « avec un rebond autorisé » selon le niveau des enfants

## Des conseils pour l'animation...

- Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter le rôle de capitaine.
- Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.

## Pour jouer autrement...

- Changer la nature de la « cible » :
  - ↘ Un partenaire : le capitaine (jeu décrit ci-dessus)
  - ↘ La ligne : pour marquer un point, il faut poser le ballon sur la ligne de but ou mieux encore, sur la ligne de « zone »
  - ↘ Les cartons : des gros cartons disposés derrière la ligne de but. Pour marquer un point il faut tirer sur un des gros cartons.
- Limiter le nombre de joueurs : 3 contre 3

## Intérêt de la situation...

- Situation proche du handball, avec moins d'installation matérielle (pas de but, pas de zone)