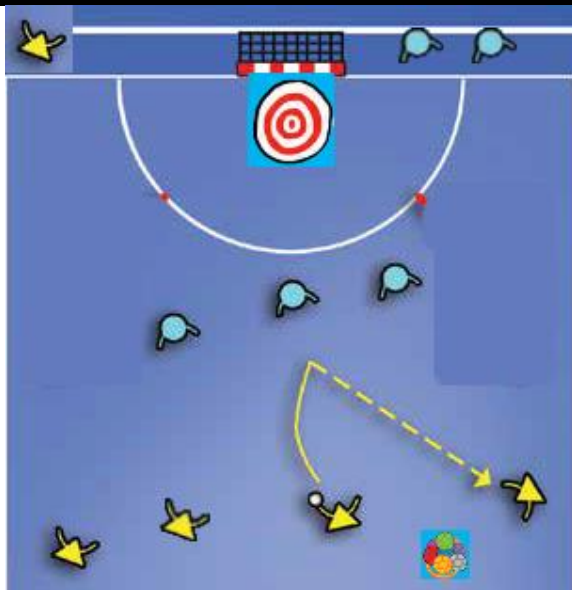


Situation de référence



Une partie se déroule en deux manches :

- Une manche où les bleus attaquent et les jaunes défendent
- Une manche où l'on inverse les rôles

Déroulement d'une manche : l'équipe qui attaque a le droit à 5 chances, 5 ballons placés dans un cerceau pour marquer le plus de points.

L'équipe qui attaque a 4 joueurs sur le terrain, celle qui défend en a 3.

Le but est de créer un surnombre en attaque.

On fait entrer les remplaçants à chaque phase d'attaque ou défense.

Pour marquer un point l'équipe doit tirer sur la cible.

Une phase d'attaque s'arrête si un point est marqué (tir sur la cible), si le ballon est intercepté par la défense, si le ballon sort des limites (pas de touche).

A l'issue des deux manches, l'équipe qui a le plus de points a gagné.

Si un défenseur touche un attaquant, celui-ci est « gelé » et doit faire la passe.

Pistes de séances pour aller vers la situation de référence



Objectifs : Se démarquer / progresser collectivement

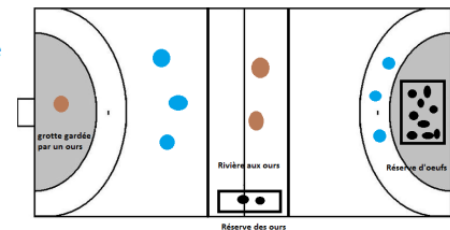


Matériel : Ballons, chasubles, plots

Entrée dans la séance



les pingouins doivent récupérer des poissons (ballons) et les envoyer de l'autre côté de la rivière pour que les autres pingouins les attrapent et les envoient dans la grotte mais attention aux ours qui veulent les attraper pour les mettre dans leur réserve.



Situation d'apprentissage 1



Traverser le terrain pour marquer

Départ par 3 avec un ballon pour 3 pour aller marquer. 1 défenseur.

Si je suis touché par le défenseur je suis glacé et je dois faire la passe pour continuer.



Variante : 5 passes maximum pour aller marquer. -1 passe si je suis touché.

PANIQUE AU POULAILLER

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons en jeu.


Variables didactiques :

- Proposer des ballons variés (mousse, foot, basket, hand, balles)
- Augmenter la taille des terrains
- Mettre deux coqs
- Lancer à une main, à deux mains, assis

Pour la rencontre, 2 phases de jeu de 15 minutes :

- Une phase jeu classique de 15 minutes
- Phase 2, 15 minutes: le coq doit cette fois tirer sur les poules adverses (récupère les balles qui passent à proximité, fait des passes assises, reçoit des passes de ses coéquipières)
La partie s'arrête quand le coq a touché les 4 poules adverses

Chaque équipe ajoute un ramasseur qui devra récupérer les ballons qui sortent des limites pour les remettre en jeu.



L'HISTOIRE

« C'est la panique dans les 2 poulaillers ! Les poules veulent déménager et pour cela elles vont lancer leurs œufs au coq qui les attend de l'autre côté. Mais les poules sont coquines et veulent récupérer tous les œufs de leurs voisines ».

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en 2 équipes de part et d'autre d'une barrière matérialisée avec des cônes, un enfant de chaque équipe est placé à l'opposé derrière une séparation matérialisée par des objets à disposition (bancs, matelas...). Chaque équipe dispose d'une réserve de ballons équivalente dans un cerceau placé sur le côté.

CONSEILS

Surveiller les zones d'évolution de chaque équipe : les coqs restent dans leurs poulaillers (ainsi que les poules !).

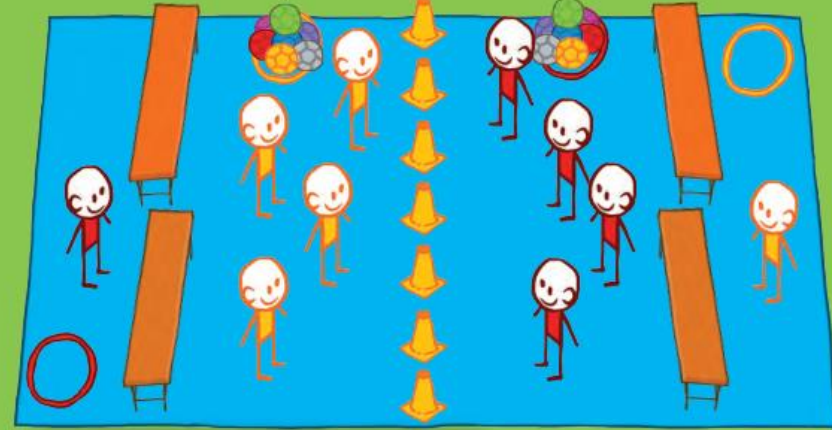

EXPLICATIONS

Au signal, chaque équipe tente d'envoyer les ballons à son « coq ». Si celui-ci les attrape, il les dépose dans son cerceau. Chaque équipe tente d'intercepter les ballons de l'autre équipe pour les envoyer à son coq.

Le jeu s'arrête lorsque tous les ballons ont été récupérés par les coqs. Ceux-ci comptent alors leur collecte et l'équipe du coq qui en a le plus a gagné.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer vers une cible en évitant un adversaire.
- Intercepter et rattraper des ballons.
- Se déplacer pour gêner la trajectoire du ballon.
- Dénombrer.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En augmentant le nombre de coqs pour réceptionner les œufs. Vous pouvez également faciliter les lancers des poules en rapprochant les zones des coqs.	Dans chaque poulailler un poussin coquin protégé par les poules s'amuse à aller chez le coq voler les œufs (1 à la fois). Mais si le coq le touche, le poussin doit laisser l'œuf et repartir dans son poulailler se faire caresser par une poule pour pouvoir repartir en chasse.

LE MATÉRIEL

- 8 cônes.
- 4 cerceaux (2 couleurs).
- 10 ballons.
- Objets pour matérialiser une séparation.

27

GENDARMES ET VOLEURS

PHASE 1

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent : 6 attaquent et 5 défendent (1 remplaçant)

Les joueurs ne peuvent pas franchir la ligne médiane, ils restent donc dans leur demi terrain sur chaque phase de jeu.

Consigne :

« Attaquants : vous devez aller Marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs.
Défenseur : vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but »

Description de la tâche :

- Par demi terrain 3 attaquants et deux défenseurs (pour créer un surnombre) plus un gardien et un remplaçant chez les défenseurs
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but dans la cage opposée
- Si on marque un but on place le ballon dans la réserve des attaquants, sinon dans celle des défenseurs
- Quand il n'y a plus de balle à transporter on compte les points.
- Après chaque ballon on fait tourner les joueurs en défense : le gardien sort remplacé par un joueur de champ, le remplaçant entre en jeu. Chaque joueur devra être gardien une fois.

PHASE 2 :

On inverse les rôles sans changer de côté

