



Le Mini Handball à l'école

# SOMMAIRE

Présentation de la journée



**1. Qu'est ce que le Handball ? - Brainstorming**



**2. Le Handball – la définition (ou logique interne)**



**3. L'EPS et l'enseignement du Handball**



**4. Les apprentissages fondamentaux**



**5. Le Mini Hand à l'école – les rencontres**



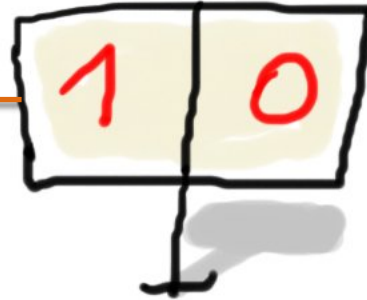
**6. Les règles du jeu**



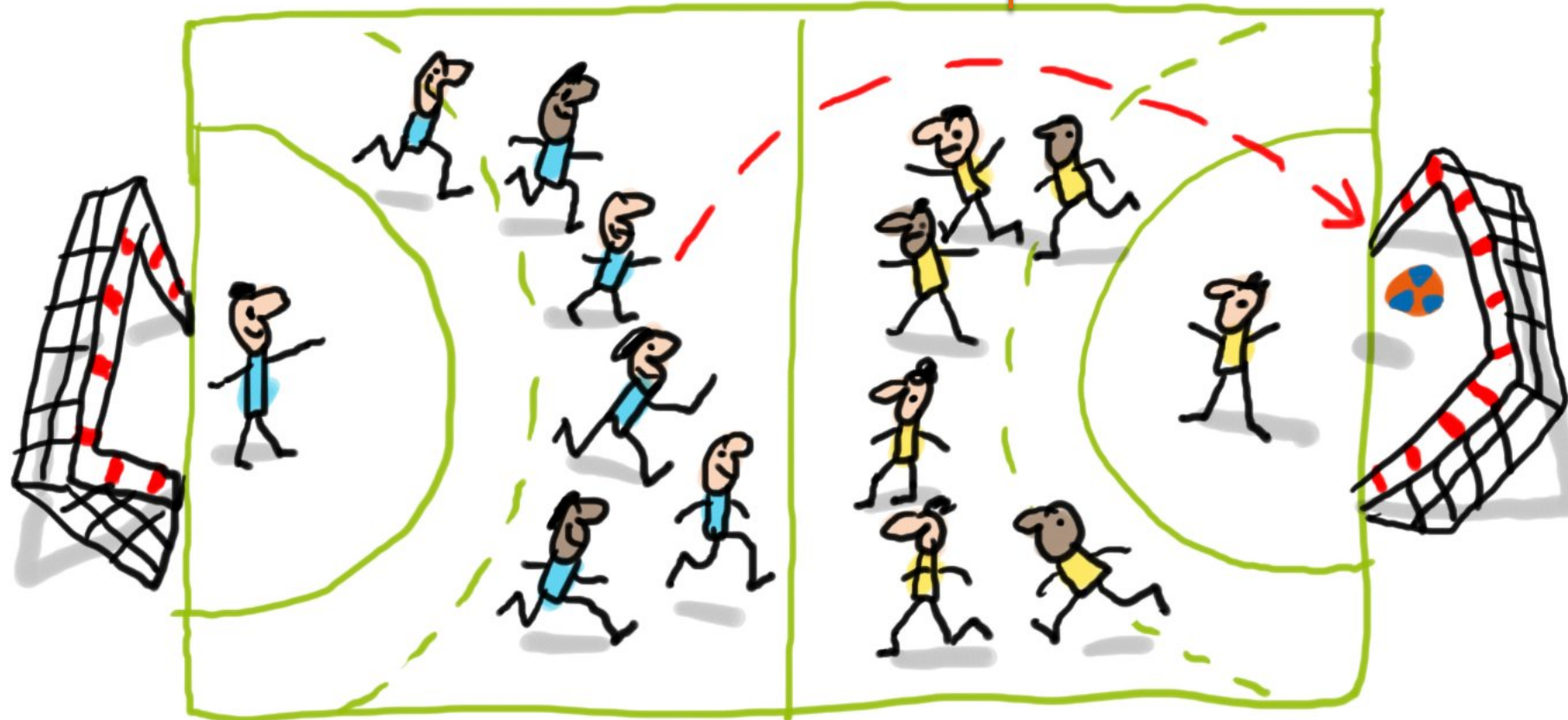
**7. Des situations pédagogiques**

# DÉFINITION ET LOGIQUE INTERNE

Objectif : Marquer au moins un but de plus que l'équipe adverse



Une équipe contre une autre équipe



Jeu d'opposition et de coopération avec un ballon dans un espace partagé

# DÉFINITION DE L'EPS À L'ÉCOLE



« Discipline d'enseignement, l'EPS permet l'acquisition de connaissances et la construction et savoir permettant la gestion de la vie physique aux différents âges de son existence, ainsi que l'accès au domaine de la culture que constituent les pratiques sportives. »

*C. PINEAU, Introduction à une didactique de l'EP ; Dossier EPS N°8*

## Définition

L'éducation physique et sportive (EPS) vise le **développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques (APSA)**. L'EPS participe au **développement cognitif de l'enfant** : il apprend d'abord avec son corps (concret), puis ses apprentissages s'acheminent vers le cerveau (abstrait). Elle participe aussi au **développement physique** (musculaire, cardiovasculaire, pulmonaire, croissance). L'objectif de l'école est de **former de futurs citoyens libres**, capables de conduire leurs vies. Les capacités motrices, physiques, intellectuelles, sociales développées par l'EPS y participent.



# LES COMPÉTENCES MINI HAND EN EPS

**Cycle 2 :** L'éducation physique vise le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices et offre une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques. Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de l'effort et de la persévérance. Les élèves apprennent à mieux se connaître, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur santé.

- **C6 : Les compétences sociales et civiques** : pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles.
- **C7 : L'autonomie et l'initiative** : maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ; se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée

**Cycle 3 :** L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).

- **C6 : Les compétences sociales et civiques** : respecter les règles de la vie collective notamment dans les pratiques sportives ; coopérer avec un plusieurs camarades
- **C7 : L'autonomie et l'initiative** : s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ; se déplacer en s'adaptant à l'environnement ;



Vers le Mini-Hand qui permet de développer des ressources motrices, cognitives et sociaux-affectives.

# LES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX DU MINI HAND

## En attaque :

**Le porteur de balle (PB) « il organise l'attaque » :**

Il repère et s'oriente vers le but adverse

Il coordonne son déplacement avec le ballon

Il conduit la balle vers le but adverse : il dribble pour avancer, il dribble pour déborder son adversaire direct, il passe vers l'avant à un partenaire démarqué, il tire pour marquer

**Le non porteur de balle (NPB), il est un appui (en avant) et/ou un soutien (en arrière) du PB :**

Il se reconnaît attaquant potentiel et agit en tant que tel, il repère et se place dans un espace libre afin d'assurer une continuité de l'action du PB, de permettre une progression vers le but adverse et le tir, il est capable de recevoir la balle en mouvement.

## En défense :

Chaque joueur doit être capable d'intervenir rapidement sur son adversaire direct, en respectant les règles pour :

- Récupérer la balle
- Protéger son but

**Le défenseur direct PB :**

Il harcèle le PB (perturber et gêner la progression du PB vers le but)

Il excentre le PB (repousser la balle vers les ailes)

Il subtilise la balle (enlever la balle sans la frapper)

**Les défenseurs sur les NPB :**

Il dissuade (empêche le joueur de recevoir la balle)

Il suit son joueur pour l'empêcher de se démarquer

Il intercepte la balle

**Le Gardien de But (GB) est :**

**Le 1<sup>er</sup> attaquant**

Après un but, le GB récupère la balle et effectue l'engagement de sa zone à un partenaire démarqué. Il peut participer au jeu en respectant les règles des joueurs de champ.

**Le dernier défenseur**

Il cherche à protéger son but, par son placement et ses déplacements, en déviant ou en bloquant la balle.

**Tous les joueurs doivent savoir enchaîner rapidement des actions d'attaque et de défense → changements de statuts**

# LE MINI HAND À L'ÉCOLE : LES RENCONTRES



Marquer un but de plus que l'équipe adverse



- Deux terrains en largeur sur un terrain de handball
- Deux buts et deux surfaces de but de 5 mètres par terrain
- Deux équipes de 5 joueurs (4 + 1 GB)
- Un ballon Mini Hand par terrain



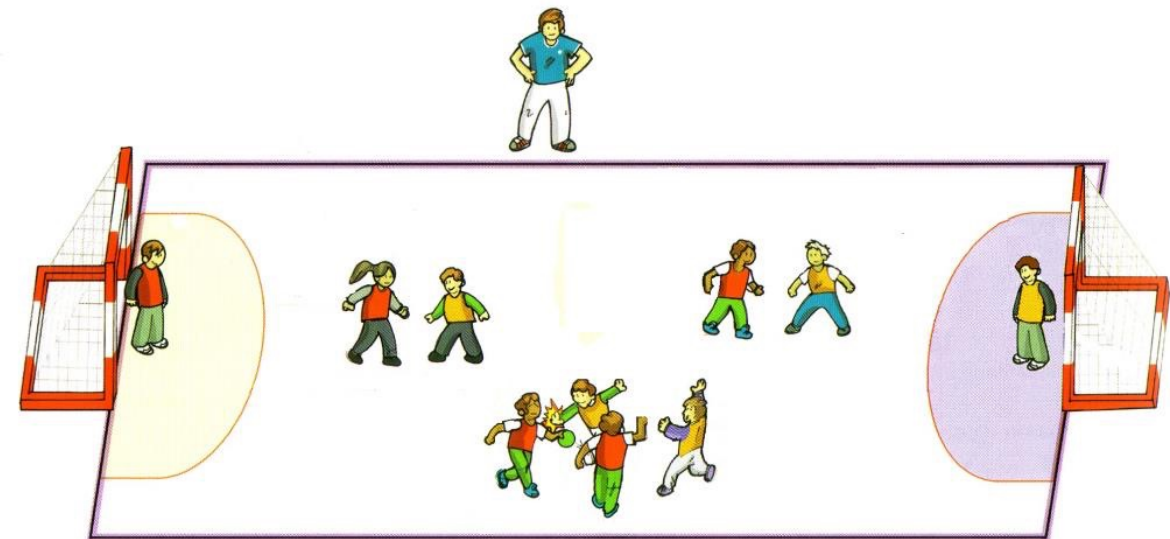
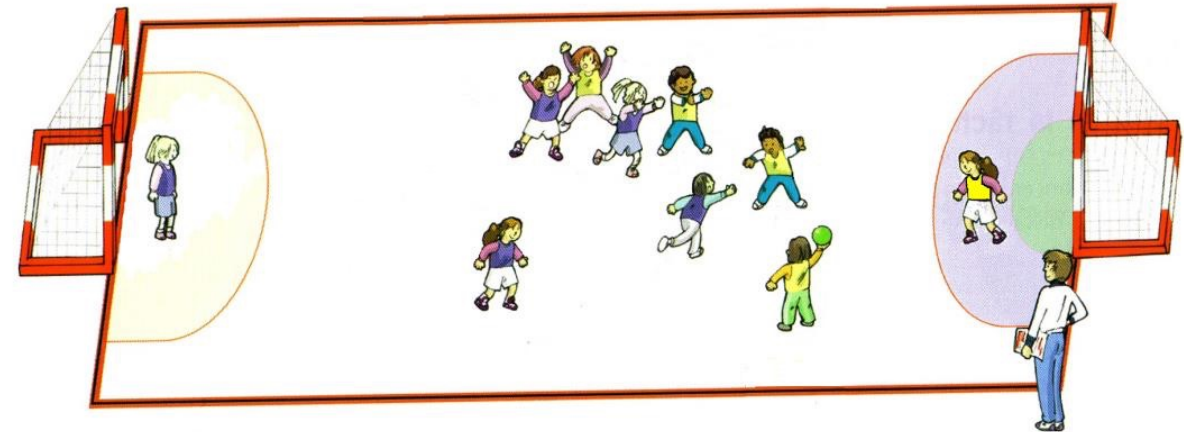
L'**engagement** se fait au milieu du terrain au début de chaque période et par le gardien dans sa surface de but après un but.

## La remise en jeu :

Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), la remise en jeu se fait sur cette ligne.

Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), la remise en jeu se fait par le gardien de but sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (corner).

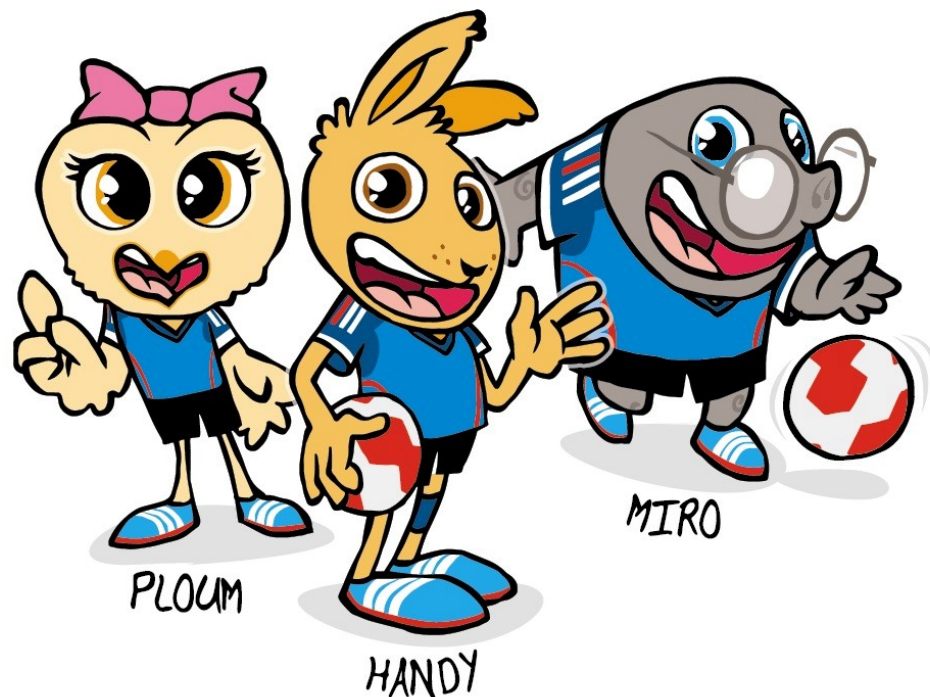
Dans le cadre d'un tournoi à 4 équipes et plus, le match se joue en **deux mi-temps de 6'**.



# LES RÈGLES DU JEU

## JE PEUX

- ✓ Pour augmenter mes chances de réussite, je peux me rapprocher pour tirer.
- ✓ Je peux dribler.
- ✓ Je peux aussi faire des passes à mes partenaires.
- ✓ Je peux subtiliser la balle à l'adversaire et l'empêcher d'avancer (le harceler).



## JE NE PEUX PAS

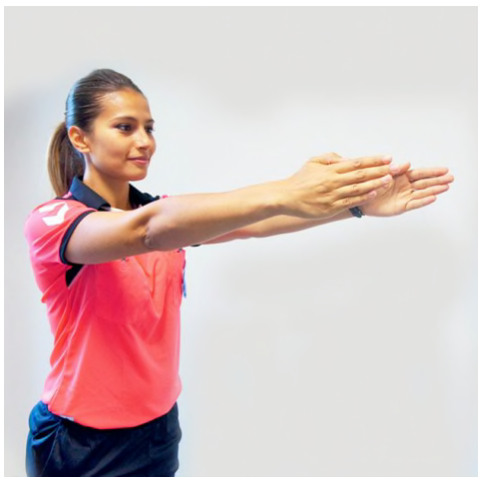
- ✗ Je n'ai pas le droit d'entrer dans la zone du GB.
- ✗ Règle de la reprise de dribble : je ne peux pas faire rebondir la balle, la saisir à une ou deux mains et la faire rebondir de nouveau
- ✗ Règle du marcher : je ne peux pas me déplacer en portant le ballon.
- ✗ Règle de non-contact : je ne peux pas toucher l'adversaire, effectuer des gestes dangereux à son égard, lui arracher le ballon



# LE RÔLE ET LES GESTES DE L'ARBITRE

- ✓ J'assure le bon déroulement du jeu, dans le respect des joueurs et des règles.
- ✓ Je siffle un coup à chaque infraction du règlement (marcher, reprise de drible, zone, faute sur l'adversaire).
- ✓ Je siffle deux coups pour valider le but ou pour l'engagement (je ne siffle pas lors des remises en jeu).

J'explique toujours d'un geste mon coup de sifflet



## Remise en jeu

La balle est sortie du terrain, j'indique le camp de l'équipe qui a perdu la balle (le sens du jeu). Elle est remise en jeu par l'équipe qui ne l'a pas touchée en dernier.



## Zone

Balle remise au gardien car le joueur adverse est entré dans la zone.



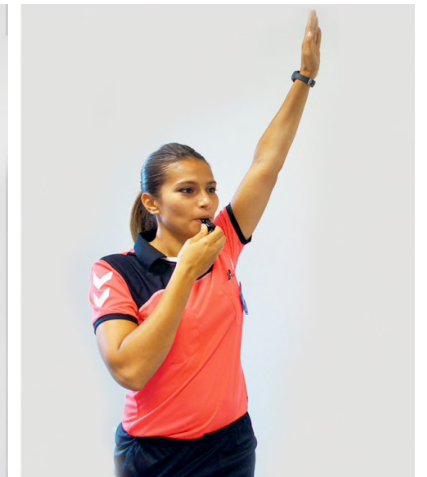
## Reprise de drible

Je vais à l'endroit de la faute, et j'indique d'un battement de bras : « tu as driblé, tu as arrêté et driblé de nouveau. »



## Marcher

Je vais à l'endroit de la faute, et j'indique d'une moulinette : « tu as fait plus de trois pas. »

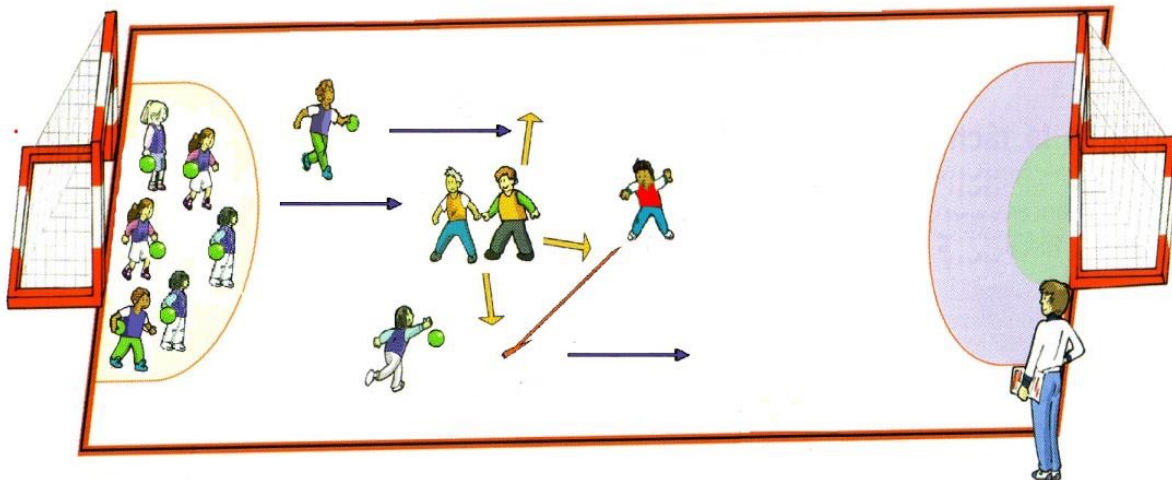


## But

# UNE PROPOSITION D'ORGANISATION DES SÉANCES

Mise en œuvre pédagogique : deux terrains et la classe est divisée en deux.

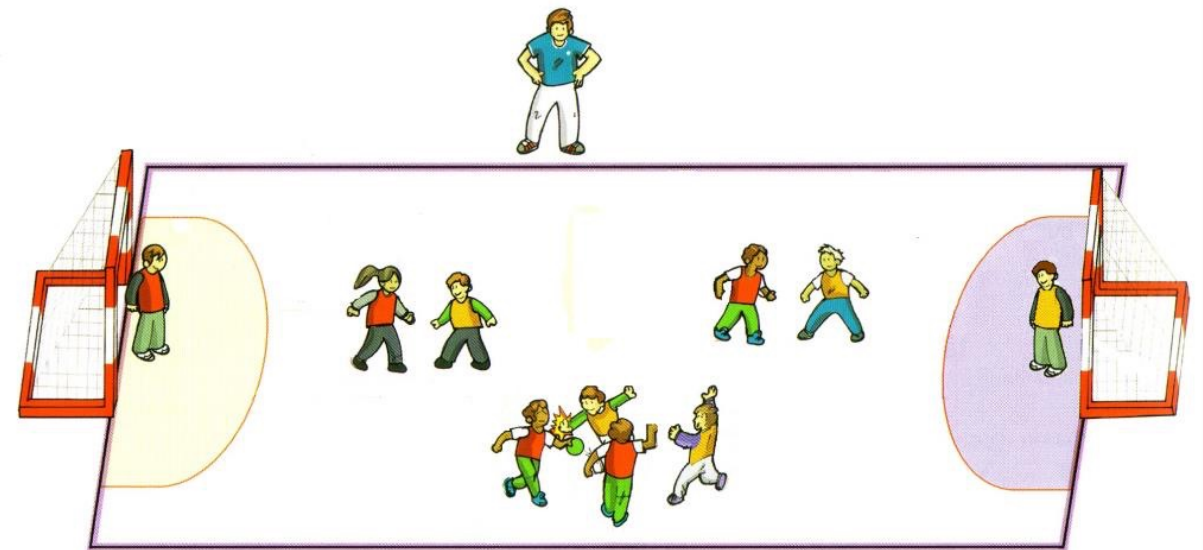
## TERRAIN N°1



Espace motricité, habiletés motrices :

Travail des différentes actions motrices (courir, dribler, passer, tirer, etc...) en effectif réduit à travers des jeux.

## TERRAIN N°2



Espace de confrontation collective :

Situation de référence, cf « les rencontres »

En cours de séance, rotation des deux groupes sur les deux terrains.



# DES SITUATIONS

Le Handball, ce n'est pas jouer d'emblée avec la totalité des règles. L'élève doit les approprier progressivement.

Les situations proposées doivent créer une activité simplifiée mais pas appauvrie.

Une séance doit  
contenir tous les  
éléments  
caractéristiques  
du jeu

- Une cible
- Des partenaires
- Des adversaires (défenseurs et GB)
- Des choix

Les séances devront proposer une grande quantité d'activités pour chaque joueurs :

1. Répétitions et rotations
2. Jeux et situations à effectif réduit

# SITUATION 1 : CHAMBOULE TOUT

## Matériel

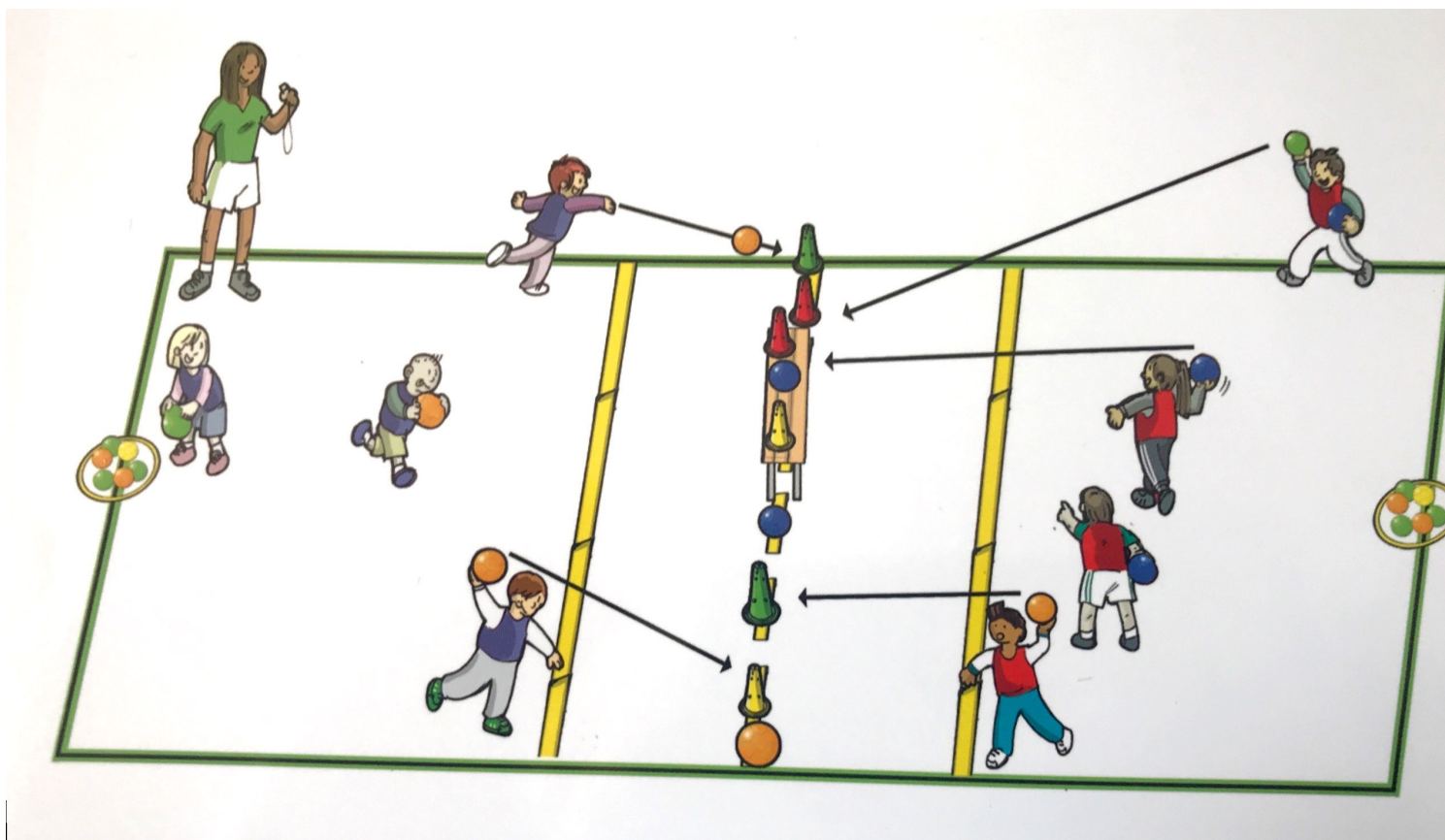
- Ballons
- Plots

## Compétences

- Lancer
- Tirer/Passer
- S'organiser  
individuellement/collectivement

## But

- Avoir plus de points que l'équipe adverse en faisant tomber les plots



## CONSIGNES :

Sur un temps défini, chaque équipe doit faire tomber le plus de plots possibles. La balle appartient à l'équipe adverse une fois passée la ligne des plots.  
Un plot tombé = 1 pts

## VARIANTES :

- Distance de tir
- Nombre de plots/ballons
- Rôle de « gardien des plots » : il se positionne entre les plots et l'équipe adverse dans un espace délimité.

# SITUATION 2 : LES ÉTOILES FILANTES

## Matériel

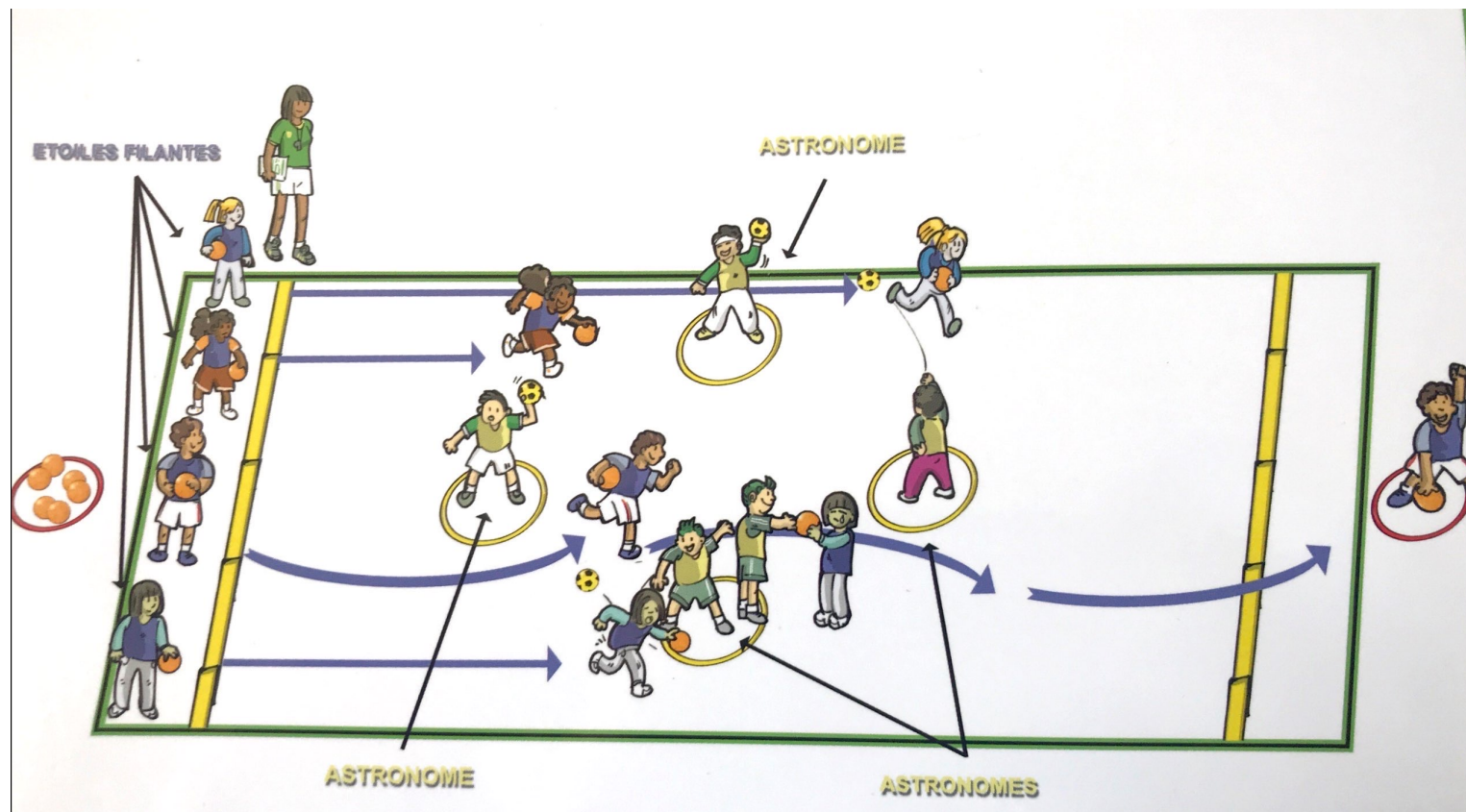
- Ballons
- Cerceaux

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Tirer/Passer
- S'organiser  
individuellement/collectivement

## But

- Avoir le plus de points possible quand je suis lanceur.



## CONSIGNES :

Sur un temps défini, je dois faire des allers/retours sans être touché par un lanceur.

Je dois toucher un joueur lorsqu'il traverse.  
Un joueur touché = 1 pts

## VARIANTES :

- En passe à 2
- Espace de jeu
- Nombre de lanceurs

# SITUATION 3 : BÉRET (AMÉNAGÉ)

## Matériel

- Ballons
- Chasubles

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer
- Accélérer/Déborder

## But

- Avoir plus de points que l'équipe adverse en ramenant sa balle dans son camp.

## CONSIGNES :

Définir des numéros par joueur et par équipe. Mettre la chasuble en « queue de lapin » pour les attaquants. Mettre un défenseur par équipe dans l'espace de l'adversaire.

**Attaquants** : Quand j'entend mon numéro, je dois aller chercher la balle et aller tirer dans le but adverse.

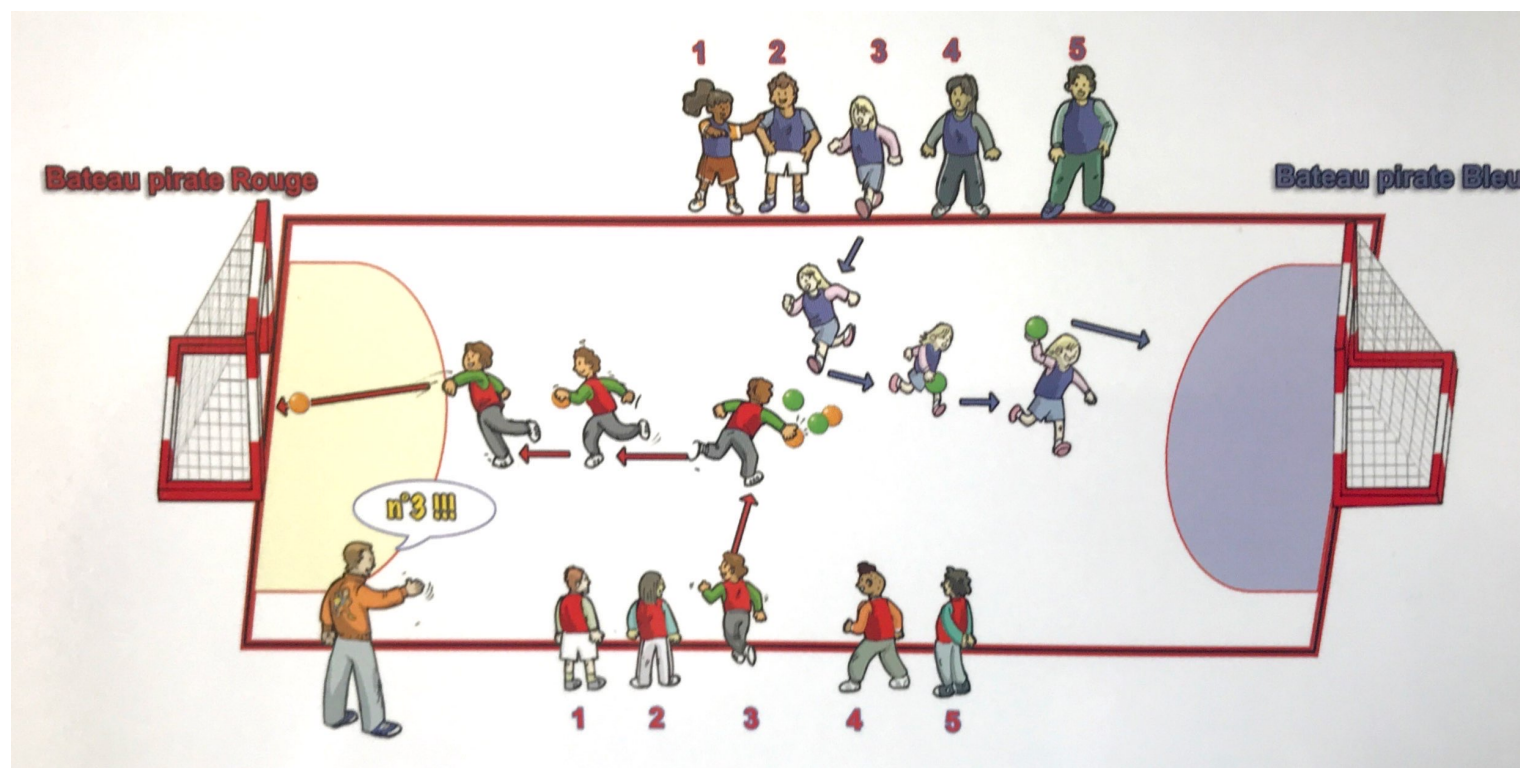
J'y arrive = 1 pts, Je marque = 2 pts

**Défenseurs** : Je dois arracher la chasuble de l'adversaire tant qu'il n'a pas la balle ou je dois récupérer/lui faire perdre le ballon quand il l'a en sa possession.

J'y arrive = 1 pts

## VARIANTES :

- Départ à 2 pour rapporter la balle en passe.
- Distance départ/ballon
- Nombre de défenseurs/ballons/joueurs par équipes





# SITUATION 4 : SAUVEZ LE POISSON CLOWN

## Matériel

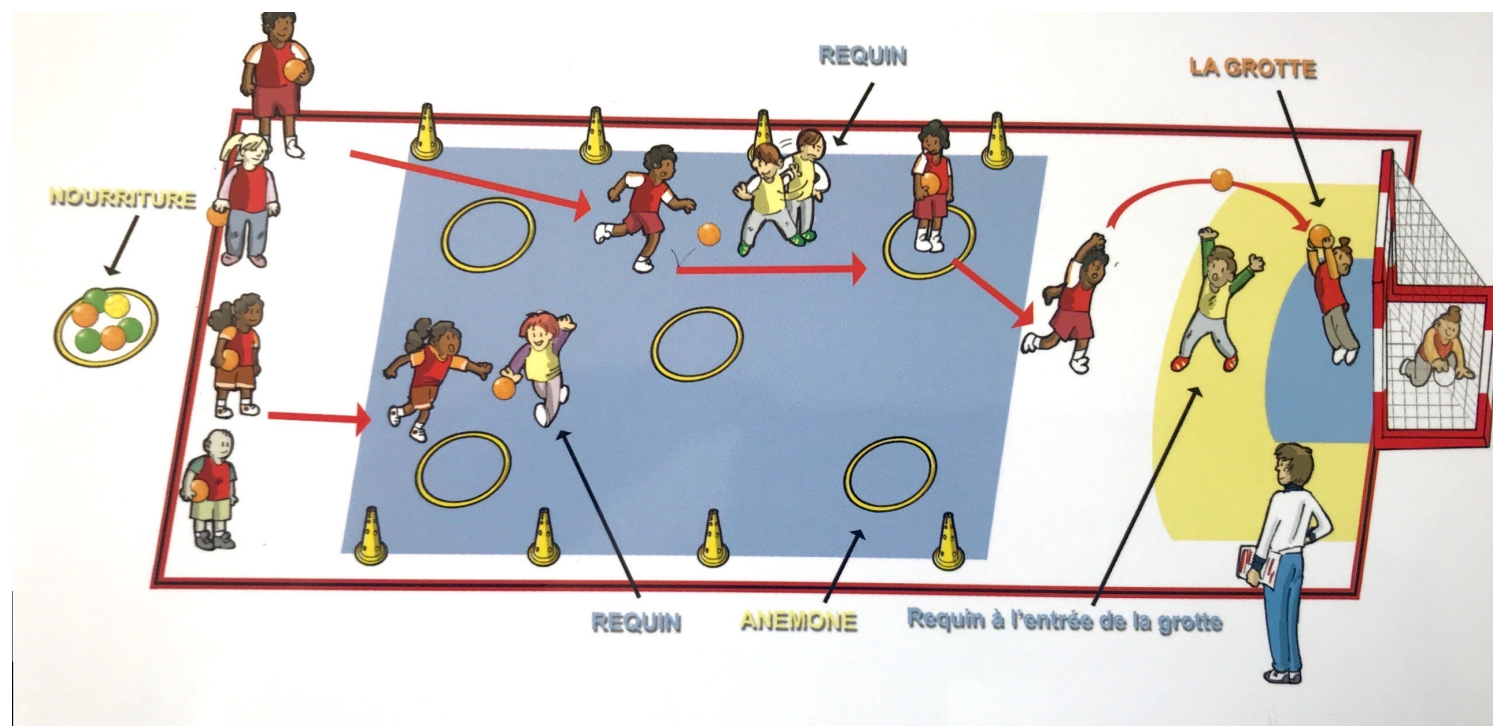
- Ballons
- Chasubles
- Cerceaux

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer
- S'organiser individuellement/collectivement

## But

- Apporter le plus de ballons possible à son partenaire et avoir le plus de points possible individuellement.



## CONSIGNES :

**Attaquants** : Je dois apporter le ballon à mon partenaire en lui faisant une passe. Je peux m'arrêter dans une maison (les cerceaux).

J'y arrive = 1 pts

**Défenseurs** : Je dois gêner les attaquants et leur prendre la balle.

J'y arrive = 1 pts

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Nombre de défenseurs/cerceaux

# SITUATION 5 : LES LIONS ET LES GAZELLES

## Matériel

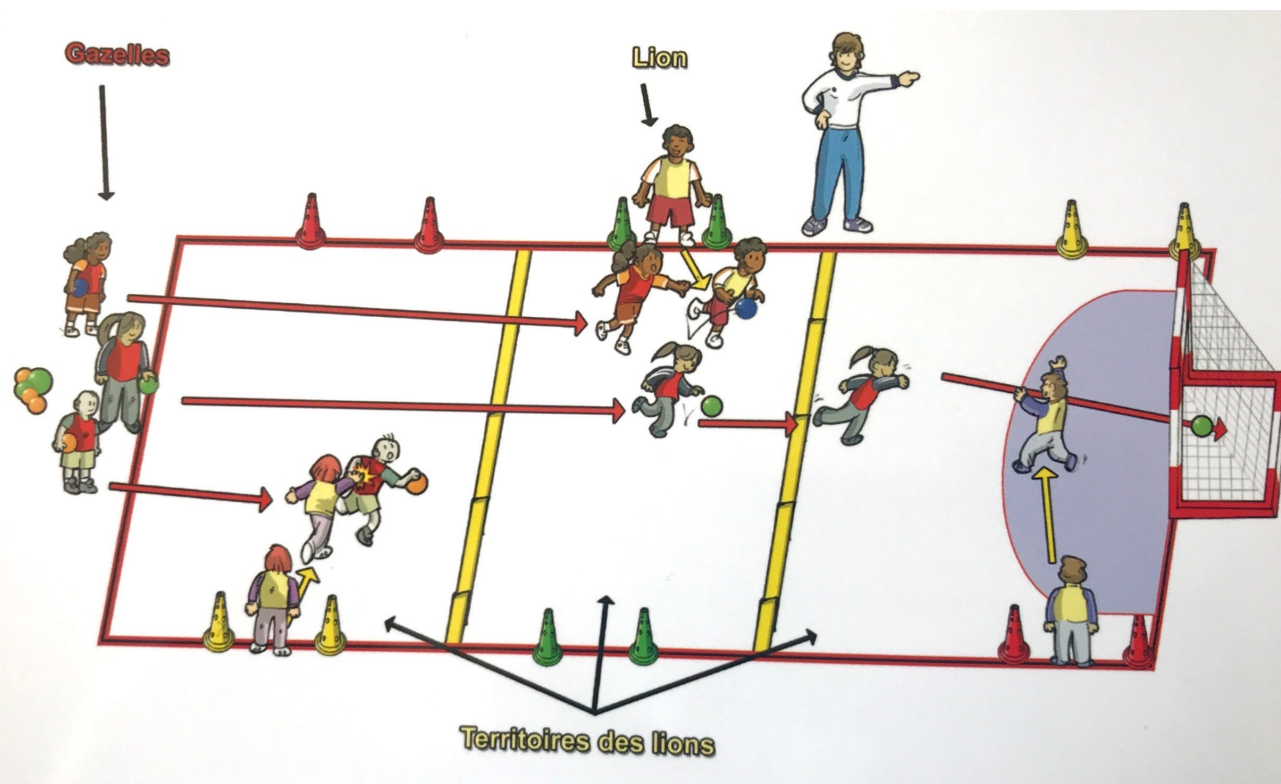
- Ballons
- Chasubles

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Tirer

## But

- Marquer le plus de but individuellement



## CONSIGNES :

**Attaquants** : Au signal, je dois aller au tir sans me faire toucher par un défenseur.

Je tire = 1 pts, Je marque = 2 pts

**Défenseurs** : Dès qu'un joueur a pénétré dans mon espace, je peux essayer d'aller le toucher

Je touche = 1 pts

## VARIANTES :

- En passe à 2
- Espace de jeu
- Distance des défenseurs



# SITUATION 6 : LES JOUEURS JOKERS LATÉRAUX

## Matériel

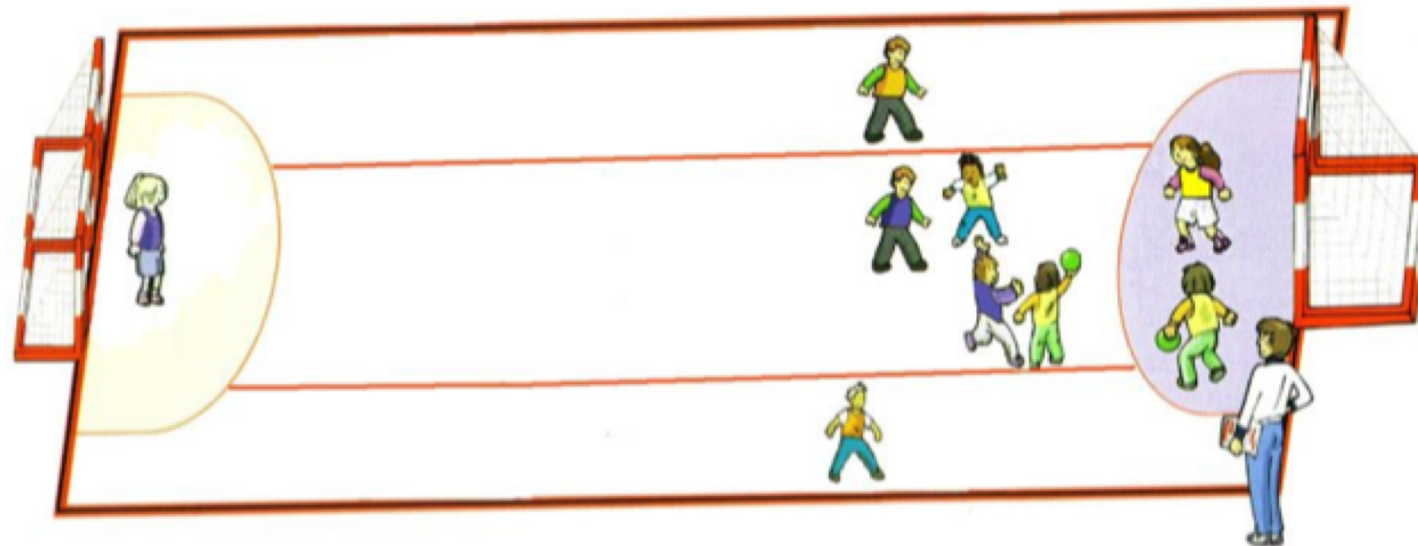
- Ballons
- Chasubles
- Plots

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Tirer/Passer
- Déborder
- Percevoir/Choisir

## But

- Faire progresser le ballon pour pouvoir marquer un but.



## CONSIGNES :

**Attaquants** : Je dois essayer d'aller marquer un but en avançant en passe, en dribble ou en utilisant les jokers.

**Défenseurs** : Je dois récupérer le ballon sans contact avec les attaquants.

**Jokers** : Je peux recevoir et passer le ballon. Je ne peux pas dribler ou tirer.

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Nombre d'attaquants/défenseurs

# SITUATION 7 : LES BLOQUEURS

## Matériel

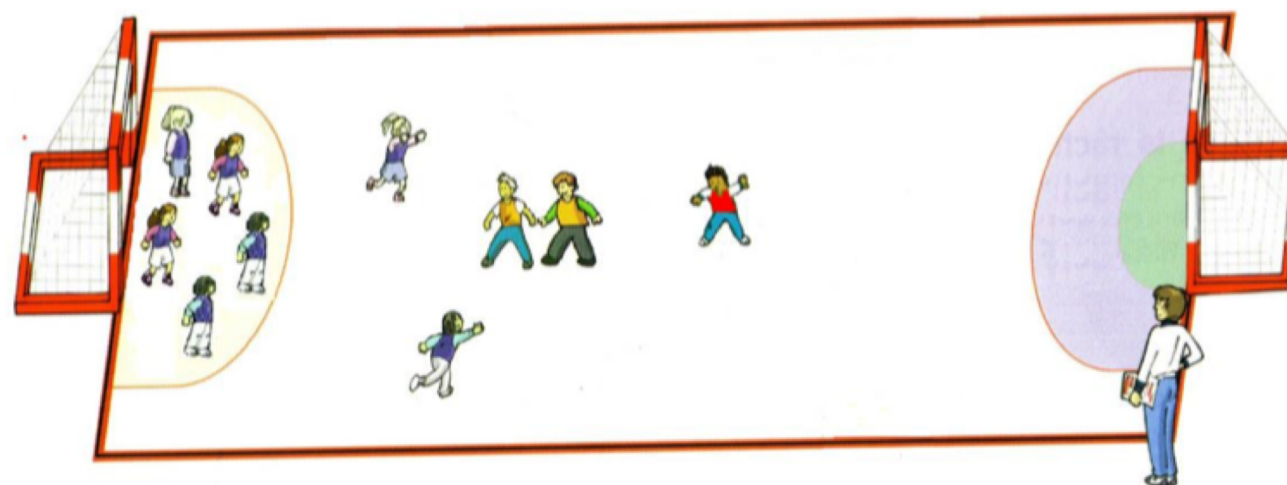
- Ballons
- Chasubles

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer
- S'organiser individuellement/collectivement
- Percevoir/Choisir

## But

- Traverser le terrain et être le dernier

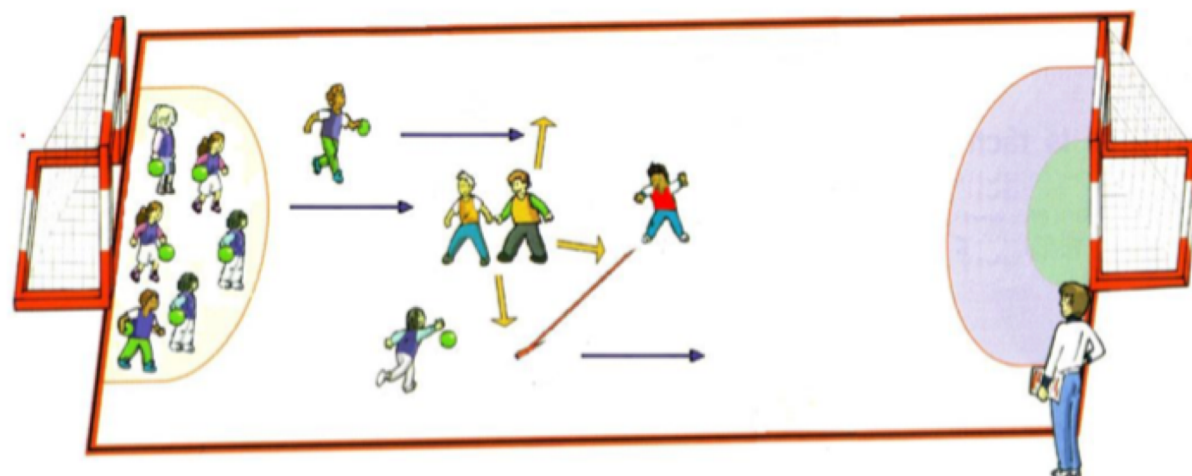


## CONSIGNES :

**Attaquants** : Je dois traverser le terrain sans me faire toucher ou sortir des limites. Quand je suis touché, je deviens bloqueur.

**Bloqueurs** : Je dois ralentir les coureurs ou les faire sortir du terrain, je dois rester attaché.

**Chat** : Je dois toucher les coureurs.



## VARIANTES :

- Espace de jeu
- En drible
- Nombre de bloqueurs par groupe

# SITUATION 8 : LE TIREUR POURSUIVI

## Matériel

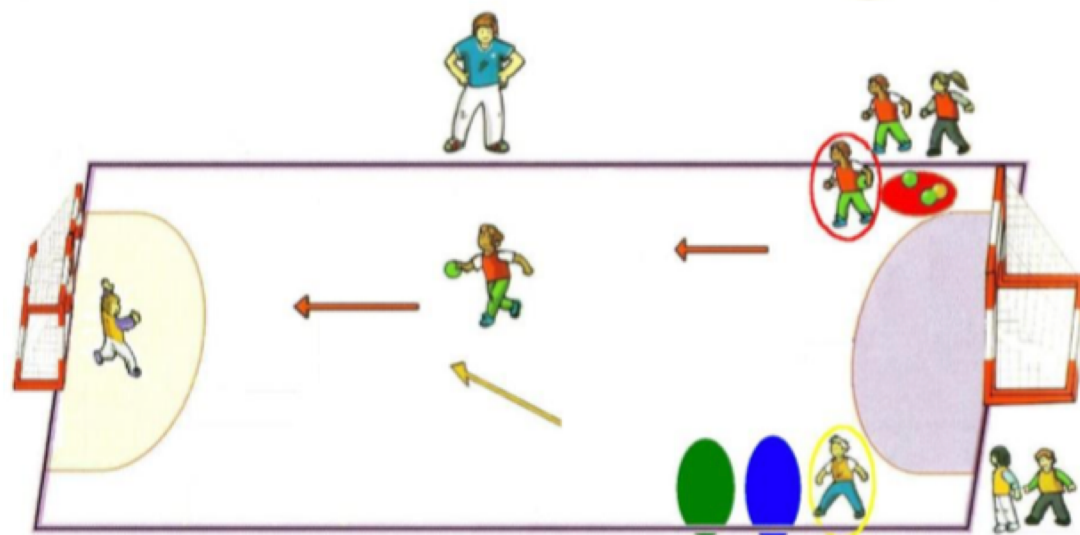
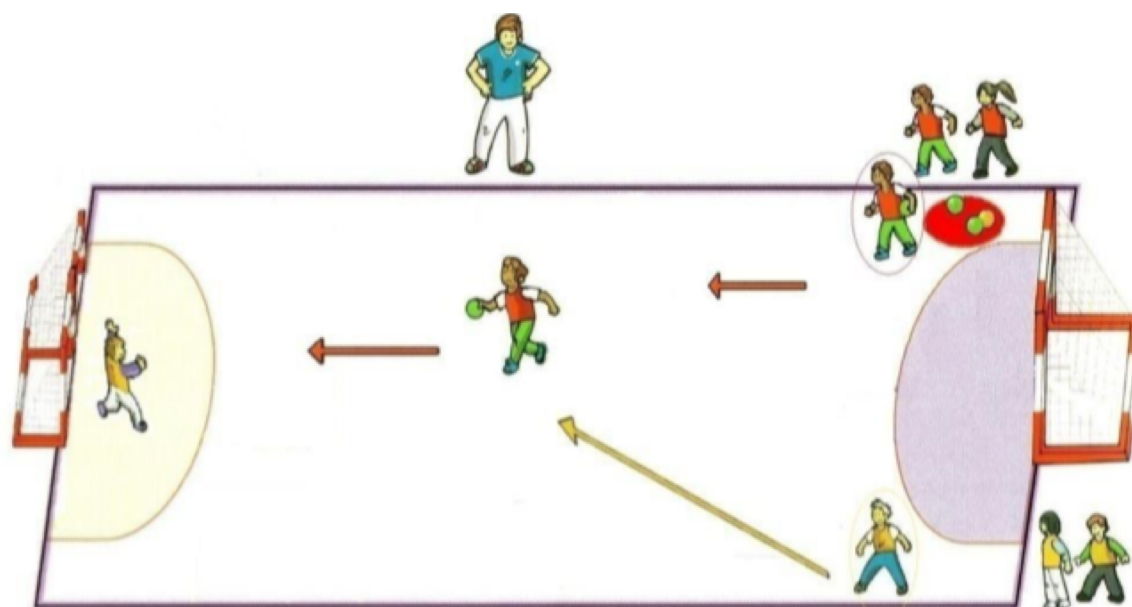
- Ballons
- Chasubles

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Tirer
- Déborder

## But

- Marquer un but et avoir plus de points que l'équipe adverse.



## CONSIGNES :

**Attaquants :** Je pars du cerceau et je dois aller marquer un but en driblant.

Je tire = 1 pts, Je marque = 2 pts

**Défenseurs :** Je pars du cerceau, dès que l'attaquant sort du sien je dois essayer de me replacer devant lui ou de lui prendre le ballon.

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Distance entre défenseurs/attaquants
- Changer les points si proche ou éloigner

# SITUATION 9 : LE HAND AUX CROCODILES

## Matériel

- Ballons
- Chasubles
- Plots

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Tirer/Passer
- Percevoir/Choisir

## But

- Marquer un but et avoir le plus de points par binôme.

## CONSIGNES :

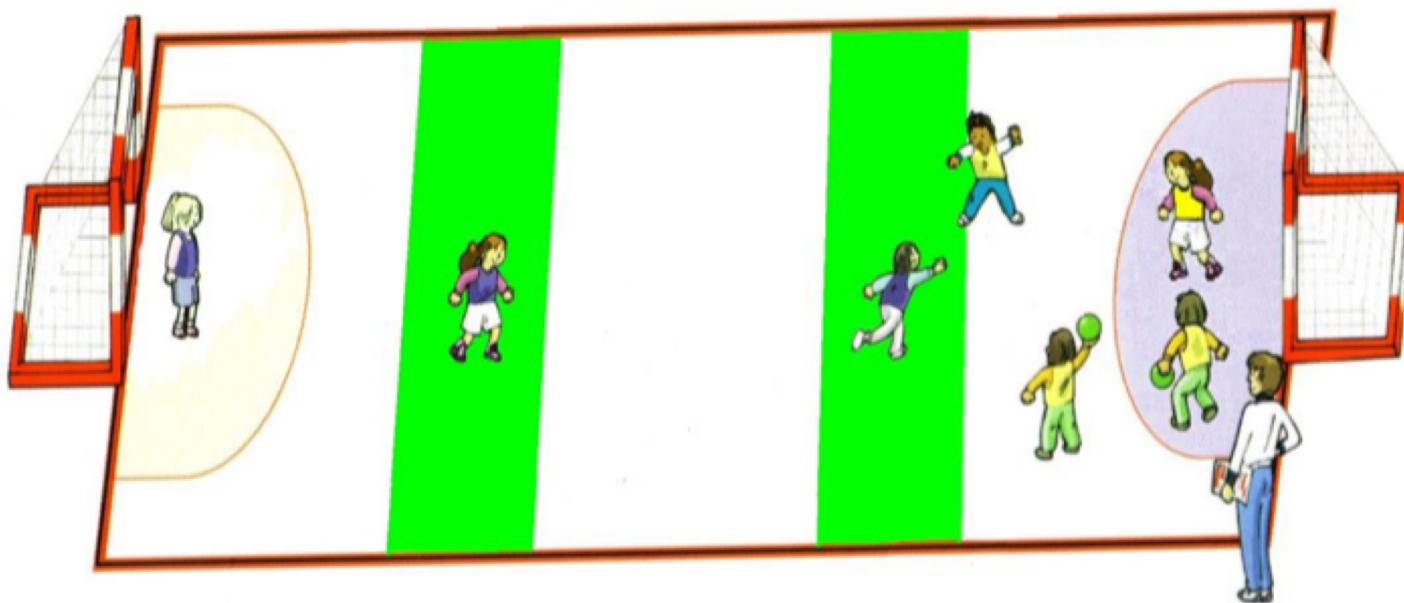
**Attaquants** : Je dois, par deux, en passe ou en drible, aller marquer un but.

Je tire = 1 pts, Je marque = 2 pts

**Défenseurs** : Je dois empêcher les attaquants d'aller marquer en interceptant ou en volant le ballon sans contact.

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Espace des défenseurs
- Nombre de défenseurs/attaquants





## SITUATION 10 : LA CONQUÊTE DES PLANÈTES

## Matériel

- Ballons
- Chasubles
- Plots

## Compétences

- Courir
- Dribler
- S'organiser  
individuellement/collectivement

But

- L'équipe qui transporte le plus de balles sur les planètes gagne.

**CONSIGNES :**

Aux attaquants : « Au signal vous devez transporter un ballon sur l'une des 4 planètes pour la conquérir ».

« Vous devez transporter des ballons sur une des planètes. Interdit de transporter un ballon deux fois de suite sur la même planète ».

« Avec 3 ballons sur une même planète, celle-ci est coloniser par les Jedis et vous marquer 5 points ».

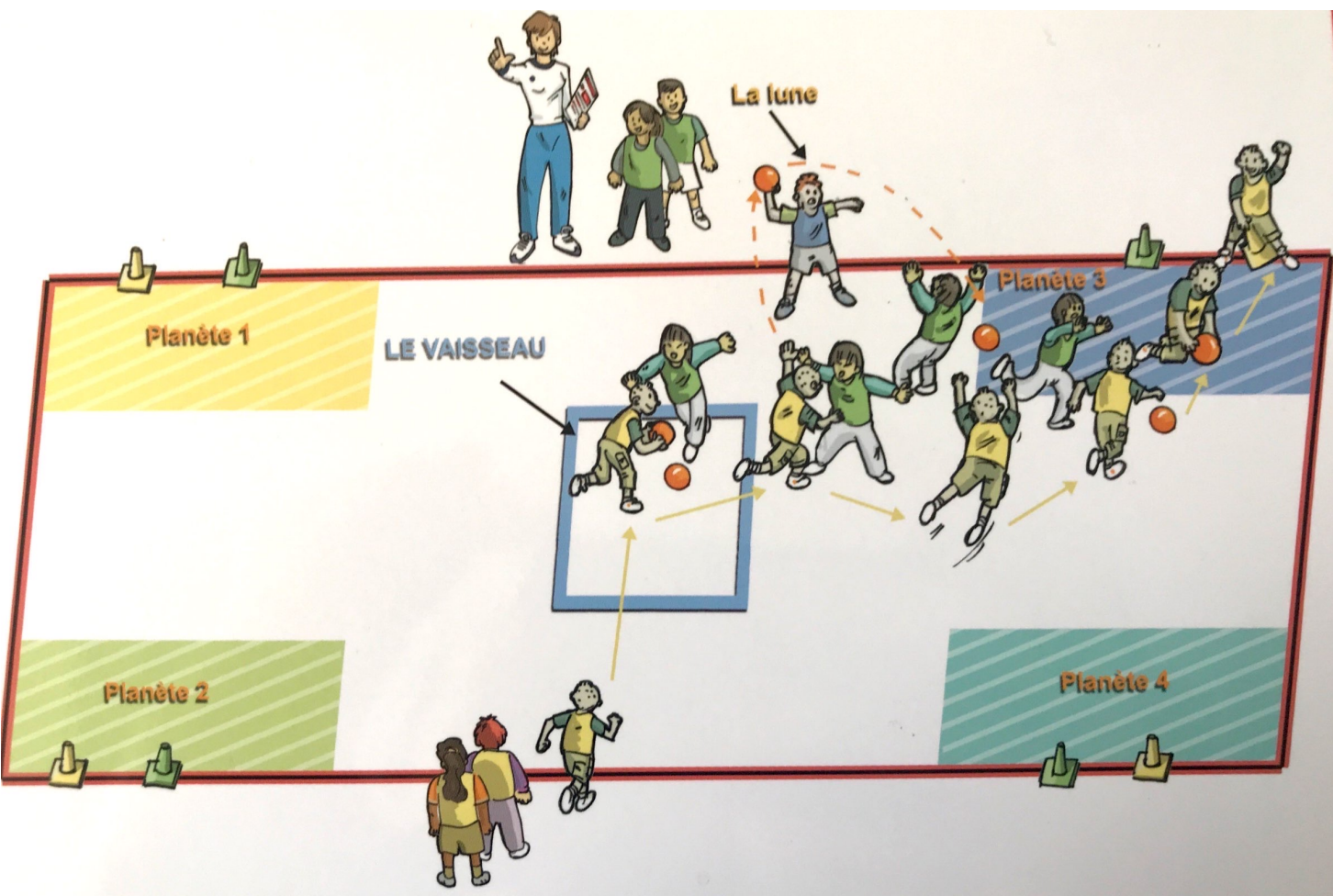
Aux Défenseurs : « Vous devez intercepter, subtiliser la balle pour la détruire et interdire l'accès aux planètes ».

« Si vous récupérez le ballon vous devez aller le déposer dans la décharge galactique ».

Les équipes seront à tour de rôle Jedis et Gardiens.

### VARIANTES :

- Les Jedis peuvent transporter deux ballons en même temps.
- Un Jedi a un crédit de trois dribles max pour progresser seul.



# SITUATION 11 : LES LIVREURS DE PIZZA

## Matériel

- Ballons
- Chasubles
- Coupelles

## Compétences

- Passer/Tirer
- Dribler

## But

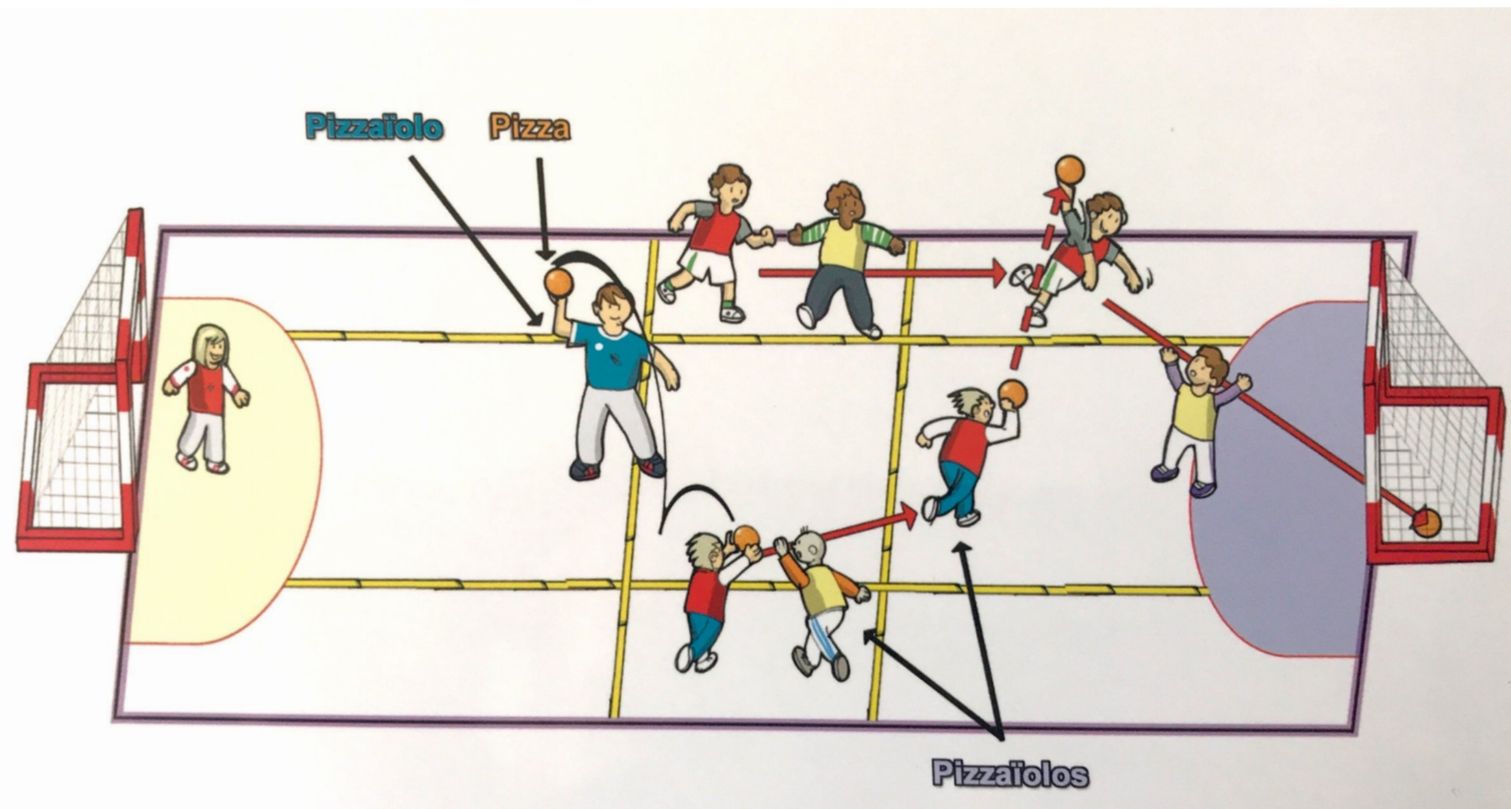
- Être l'équipe ayant le plus de points.

## CONSIGNES :

Placez-vous dans un couloir face à un adversaire. Lorsque le pizzaïolo lance le ballon, en l'air ou à rebond, vous tentez de vous en emparer le plus vite possible. Vous devez avancer d'un étage en dribble ou passe (vers l'avant ou sur le côté). But en ayant joué vers l'avant = 2 points  
Autre but = 1 point

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Nombre de joueurs/ballons





# SITUATION 12 : LES COWBOYS ET LES INDIENS

## Matériel

- Ballons
- Chasubles
- Plots

## Compétences

- Passer/Tirer
- S'organiser individuellement/collectivement

## But

- A chaque but marqué, la frontière imaginaire créée par les 2 plots avance. Avoir le plus grand territoire à la fin du temps de jeu

## CONSIGNES :

**Attaquants** : « vous jouez avec les règles du handball ».

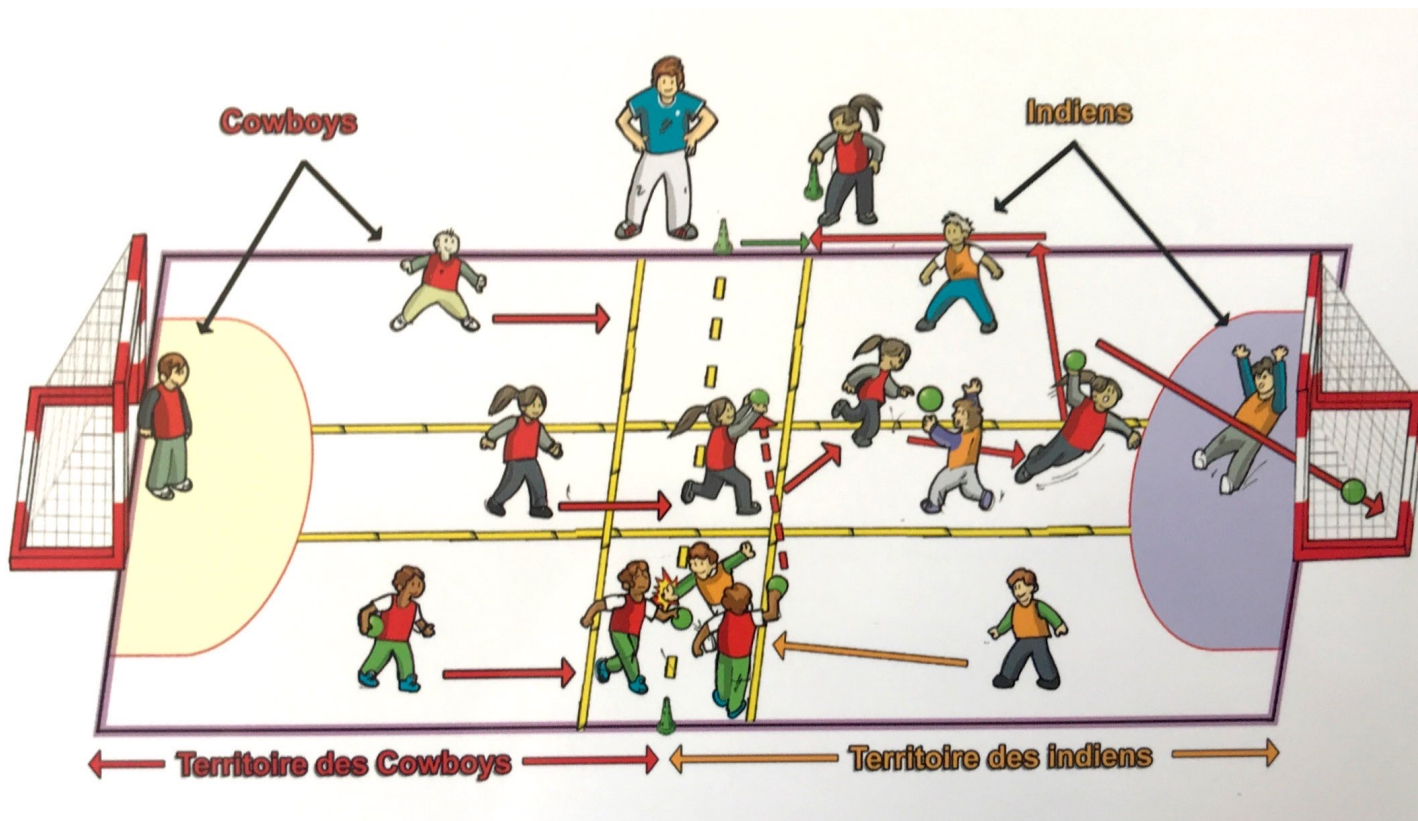
**Défenseurs** : « vous essayez de récupérer le ballon ».

**Gardiens des plots** : « à chaque but marqué, déplacer le plot d'un pas ».

Ne pas oublier de changer le rôle des joueurs.

## VARIANTES :

- Espace de jeu (interdire l'espace central sur la longueur)
- Nombre de joueurs par espace (2v2, 1v1)



# SITUATION 13 : LES GENDARMES ET LES VOLEURS

## Matériel

- 8 ballons
- 8 cerceaux
- Chasubles

## Compétences

- Passer/Tirer

## But

- Avoir le plus de ballon dans sa réserve quand il n'y a plus de balles à transporter.

## CONSIGNES :

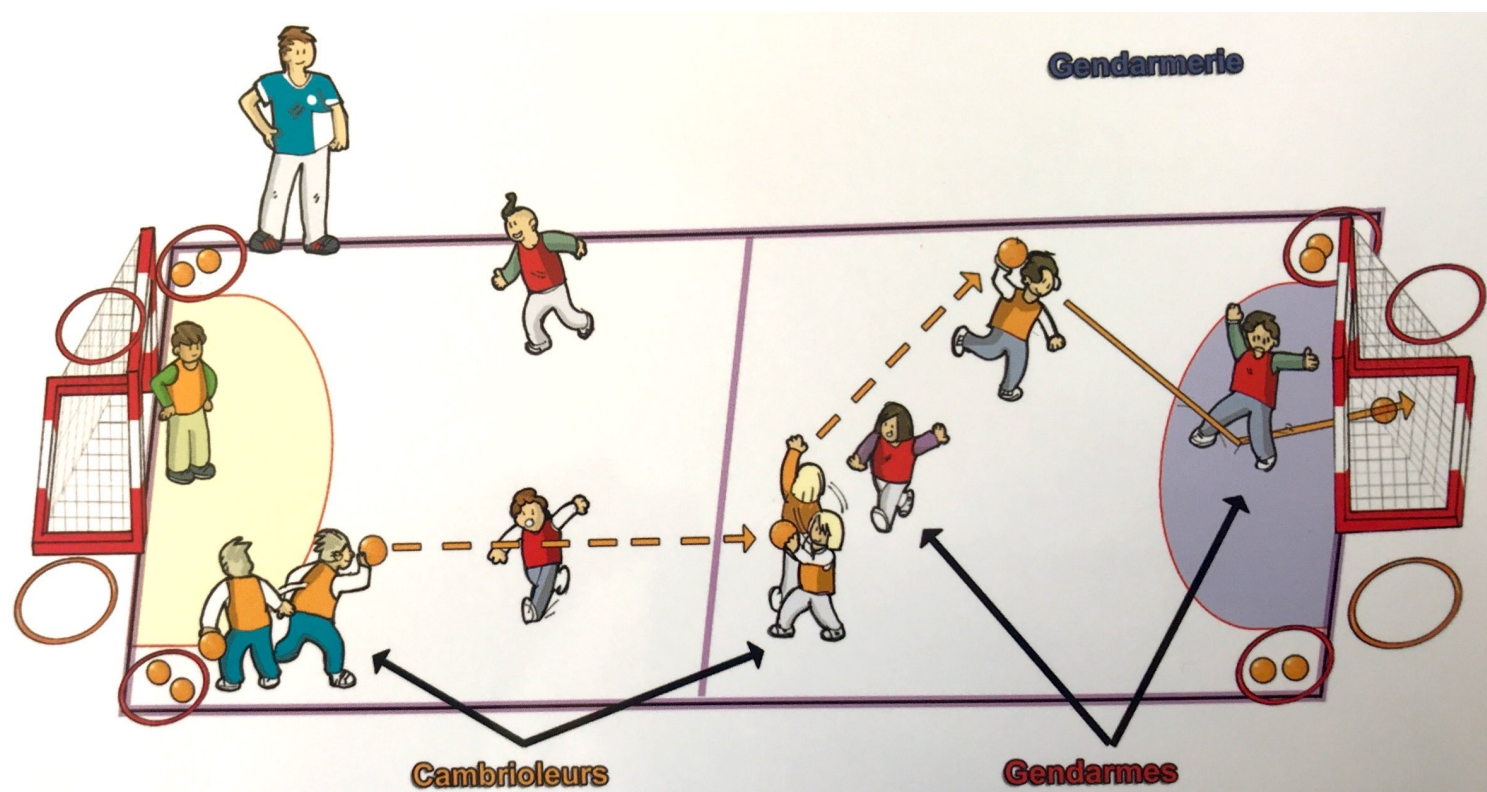
Par demi-terrain, deux attaquants et deux défenseurs. Prendre un ballon dans une réserve pour aller marquer.

**Attaquants** : « vous devez aller marquer un but dans la cage opposée » si but on place la balle dans la réserve des attaquants.

**Défenseurs** : « vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but » si pas de but on place la balle dans la réserve des défenseurs.

## VARIANTES :

- Nombre de joueurs (attaquants et défenseurs).





# SITUATION 14 : LES OTARIES JONGLEUSES

## Matériel

- Ballons
- Plots
- Lattes

## Compétences

- Maîtrise des ballons et de l'environnement

## But

- Rester dans l'air du jeu. Le ballon reste dans les limites du terrain. Respecter au maximum les règles du hand.



## CONSIGNES :

**Espace sans matériel :** « Laissez libre cours à votre imagination ».

**Espace avec matériel :** « tu joues avec ton ballon uniquement de la main droite, etc... »

## VARIANTES :

- Changer la disposition du matériel

# SITUATION 15 : LA CACHETTE DES ÉCUREUILS

## Matériel

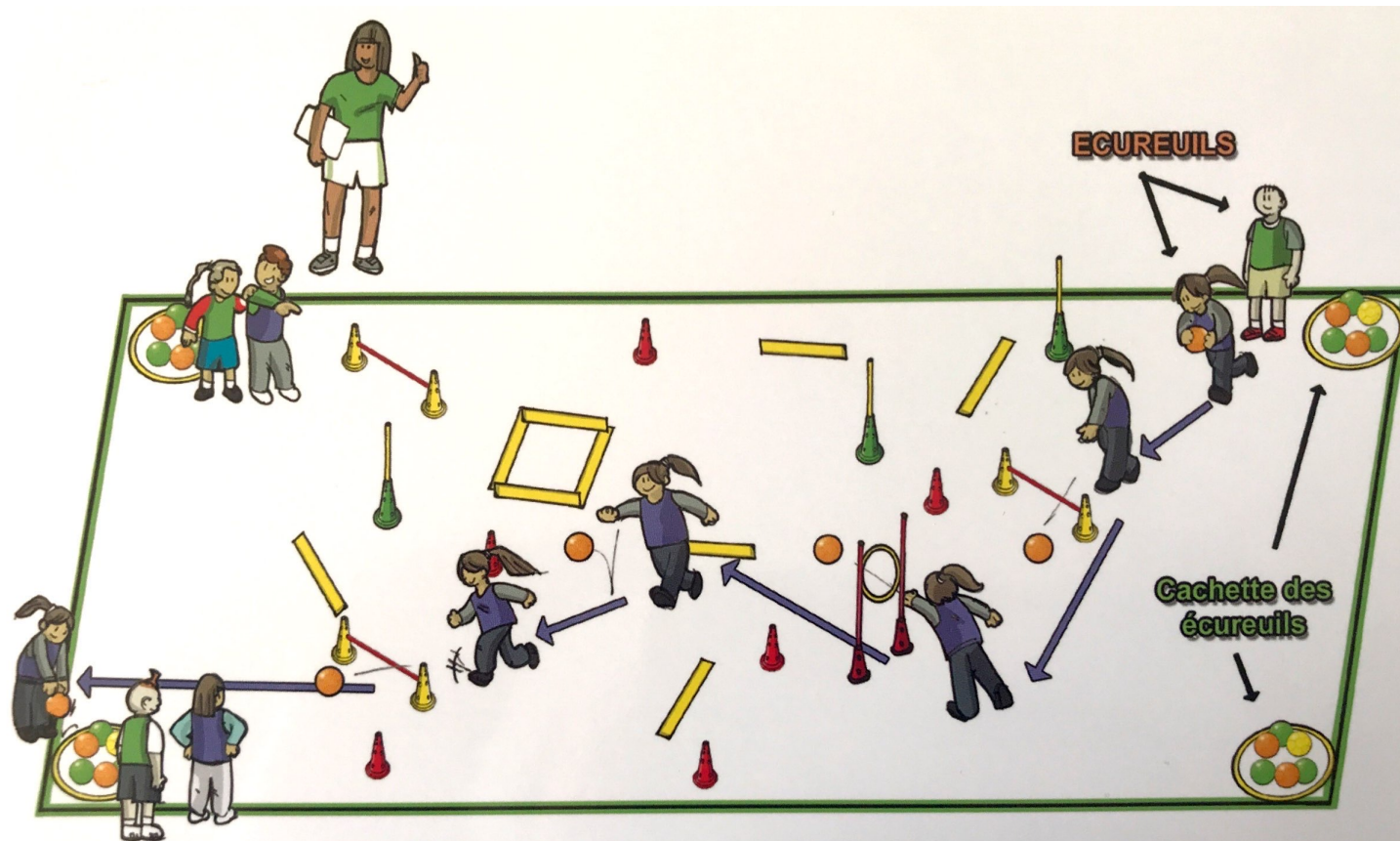
- Ballons
- Plots
- Haies
- Obstacles

## Compétences

- Dribler
- Lancer
- Rouler
- S'organiser individuellement

## But

- Transporter sa balle d'une réserve à l'autre sans la perdre ou sortir de l'espace de jeu.



## CONSIGNES :

- « Invente une façon de te déplacer avec la balle ».
- « Utilise que la main gauche ».
- « Change la balle que tu utilises, etc... »

## VARIANTES :

- Changer la disposition du matériel
- Taille des ballons



# SITUATION 16 : LES CHERCHEURS D'OR

## Matériel

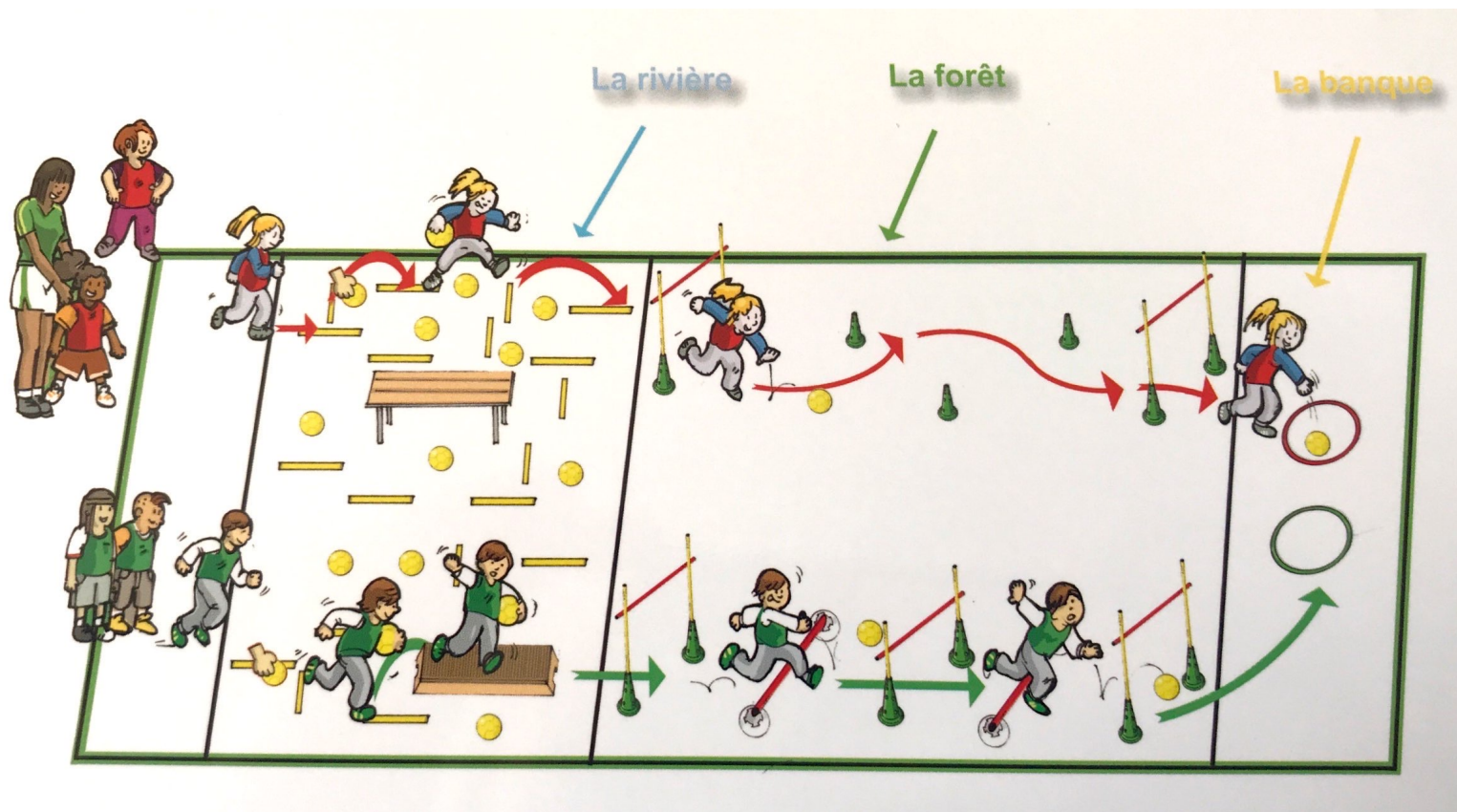
- Ballons
- Plots
- Haies
- Cerceaux

## Compétences

- Dribler
- Lancer

## But

- Être la première équipe à transporter son or dans sa réserve.



## CONSIGNES :

Les consignes varient en fonction du parcours qui est en place.  
« Vous passez sur l'obstacle sans mettre le pied au sol ».  
« Vous lancez dans la cible ».  
« Vous devez aller le plus vite possible ».

## VARIANTES :

- Forme du parcours
- Récupérer l'or dans le parcours

# SITUATION 17 : LE MEILLEUR SHÉRIF

## Matériel

- Ballons (x15)
- Plots

## Compétences

- Courir
- Esquiver
- Tirer

## But

- Avoir plus de ballons que les shérifs et inversement.

## CONSIGNES :

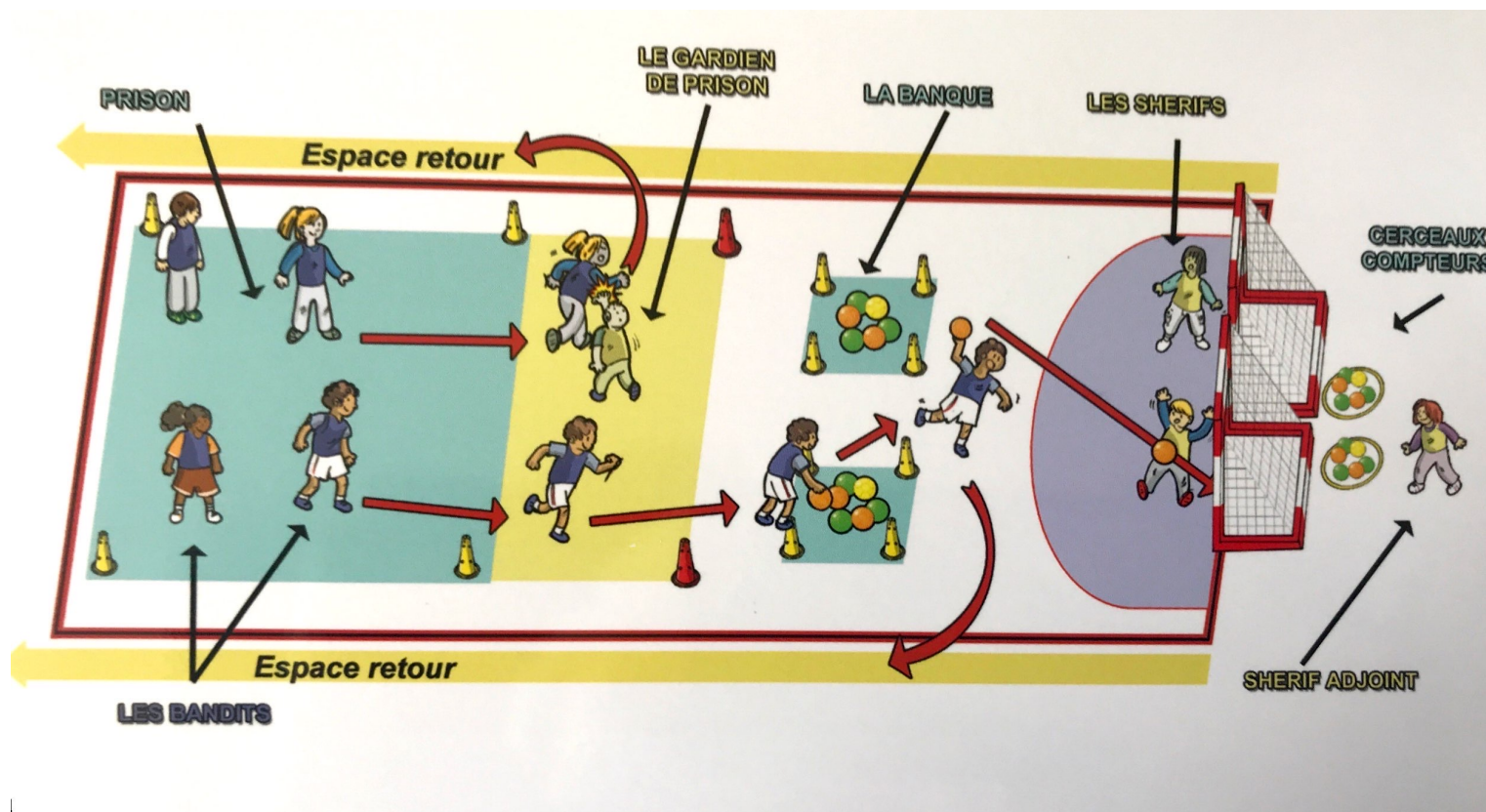
Aux bandits « vous partez par 2 pour sortir de la prison » « vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en prison » « si vous passez, vous prenez un ballon pour tirer »

Si but = vous déposez le ballon dans le cerceau des prisonniers.

Si pas but = vous déposez le ballon dans le cerceau des shérifs

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Distance de tir
- Nombre de gardiens





# SITUATION 18 : LES DOUANIERS CONTREBANDIERS

## Matériel

- Ballons (10 à 15)
- Coupelles
- Cerceaux
- Chasubles

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer/Tirer

## But

- Avoir plus de ballons possible dans son cerceau.

## CONSIGNES :

Aux douaniers : « pas de contact vous devez seulement intercepter les passes ou prendre le ballon dans le dribble »

Aux contrebandiers : « vous devez aller tirer en traversant les espaces soit en dribble soit en passe avec l'aide des passeurs »

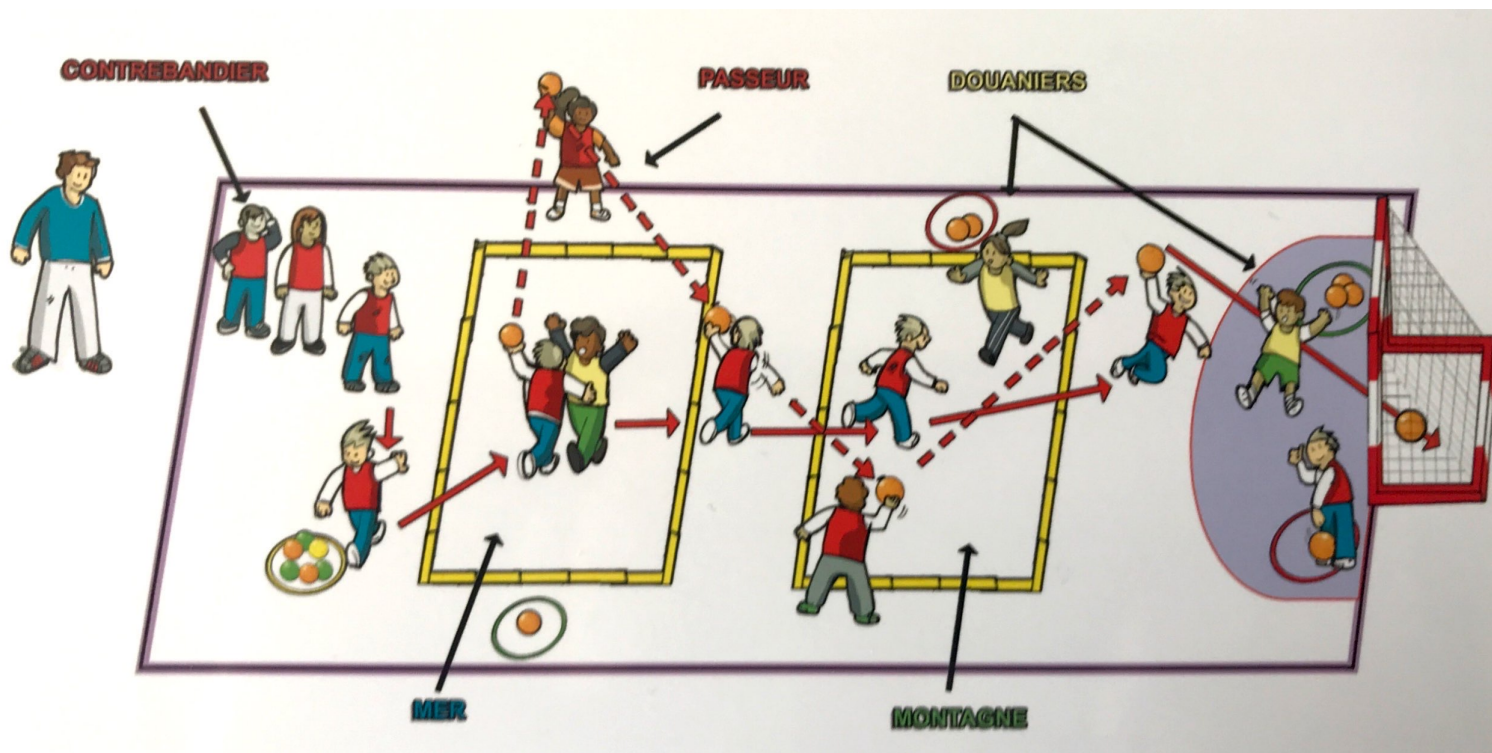
Si but : vous déposez la balle dans le cerceau des contrebandiers.

Si pas but : vous déposez la balle dans le cerceau des douaniers.

## VARIANTES :

Mettre un foulard (queue de lapin) si le défenseur le prend, cela compte comme un ballon intercepté.

- Espace de jeu,
- Nombre de défenseurs/attaquants.



# SITUATION 19 : FEU ROUGE/FEU VERT

## Matériel

- Un ballon chacun
- Coupelles rouge et verte

## Compétences

- Courir
- Percevoir
- Choisir
- Dribler
- Passer

## But

- Garder la balle sans faire de reprise de dribble ou qu'elle ne tombe par terre.

## CONSIGNES :

Je dribble à l'intérieur de l'espace délimité en allant dans les espaces libres.

Quand l'encadrant lève la coupelle rouge, je dois m'arrêter et dribler sur place, quand c'est la coupelle verte, je dois dribler en me déplaçant (marche, course, sprint).

## VARIANTES :

- Un ballon pour deux avec les mêmes consignes mais en réalisant des passes.
- Taille de l'espace.

## SITUATION 20 : FERRARI

### Matériel

- Un ballon chacun

### Compétences

- Courir
- Percevoir
- Choisir
- Dribler
- Passer

### But

- Garder la balle sans faire de reprise de drible ou qu'elle ne tombe par terre.

### CONSIGNES :

L'encadrant annonce, à voix haute, la vitesse :

1 = marche

2 = course

3 = sprint

4 = marche arrière

Je dois adapter ma vitesse le plus rapidement possible

### VARIANTES :

- Un ballon pour deux avec les mêmes consignes mais en réalisant des passes.
- Taille de l'espace.

# SITUATION 21 : HORLOGE

## Matériel

- Ballons
- Plots
- Cage

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer/Tirer
- S'organiser  
individuellement/collectivement

## But

- Avoir plus de points que l'équipe adverse en réalisant le plus de passes et en marquant le plus de buts.

## CONSIGNES :

Sur un temps défini, en inversant les rôles (ex : 2 x 3 ' : 3 ' puis inversement puis 3'). Les passeurs doivent réaliser le plus de passes possible (quand la balle tombe par terre, on retire un point au total).

Les tireurs doivent marquer le plus de buts possibles après le slalom (mettre des points en fonction des distances, proche = 1 pts, milieu = 2 pts, loin = 3 pts).

## VARIANTES :

- Distance entre les passeurs
- Longueur du slalom
- Distance du tir



## SITUATION 22 : DÉMÉNAGEUR

### Matériel

- Ballons
- Coupelles
- Cerceaux

### Compétences

- Courir
- Dribler
- S'organiser  
individuellement/collectivement
- Percevoir/Choisir

### But

- Rapporter toutes les coupelles de son équipe avant les équipes adverses.

### CONSIGNES :

Définir une couleur par équipe. Je dribble jusqu'à une coupelle, je la prend et je dois l'empiler sur une autre de mon équipe. Le dernier doit apporter le tas de coupelles dans le cerceau de son équipe pour gagner la manche.

### VARIANTES :

- Espace de jeu
- Nombre de coupelles/joueurs par équipe
- Disposition des coupelles

# SITUATION 23 : BALLE AMÉRICAINE

## Matériel

- Ballons

## Compétences

- Tirer
- Se déplacer
- S'organiser individuellement
- Choisir/Percevoir

## But

- Être le dernier dans l'espace de jeu.

## CONSIGNES :

Je dois toucher les autres joueurs en lançant la balle sur eux (sécurité : ne pas viser la tête et les parties génitales), je peux uniquement me déplacer avec les 3 pas, sauf les prisonniers (déplacements illimités).

Quand je suis touché, je me positionne autour de l'espace de jeu. Pour être libéré, soit la personne qui m'a touché devient prisonnière soit je la retouche depuis la zone extérieure. La balle appartient aux prisonniers quand elle sort de l'espace de jeu

## VARIANTES :

- Espace de jeu
- Nombre de ballons

## SITUATION 24 : JEU DU TOTEM

### Matériel

- Ballons
- Chasubles
- Feuilles
- Stylos

### Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer
- S'organiser  
individuellement/collectivement

### But

- Finir sa suite de symbole avant l'équipe adverse.

### CONSIGNES :

Mettre sa chasuble en queue de lapin. Tout le monde joue en même temps, pas d'attaquants ni de défenseurs.

Je dois aller en dribble dans la zone « maison adverse » pour aller voir les symboles et revenir dans la mienne pour les recopier sur une feuille. Si je perd ma chasuble ou mon ballon, je repars de la dernière zone que j'ai pénétré

### VARIANTES :

- Faire le chemin en passes
- Espace de jeu
- Difficulté des symboles
- Nombre de symboles



# SITUATION 25 : ZAGAMORE

## Matériel

- Ballons
- Chasubles

## Compétences

- Courir
- Dribler
- Passer/Tirer
- S'organiser  
individuellement/collectivement

## But

- Gagner le plus de duels que l'équipe adverse.

## CONSIGNES :

Mettre sa chasuble en queue de lapin.  
Répartition des numéros (ex : 1 à 10) par équipe.  
Je me déplace en dribble tout en essayant de prendre la chasuble d'un joueur adverse. Lorsque j'ai pris la chasuble, il y a un duel, je donne mon numéro, le plus grand l'emporte. Si je gagne, je continue et je marque 1 point, si je perd je dois faire un slalom en dribble et un tir avant de revenir dans l'air de jeu.

## VARIANTES :

- Sans ballon
- Espace de jeu
- Nombre de joueurs
- Formes de symboles