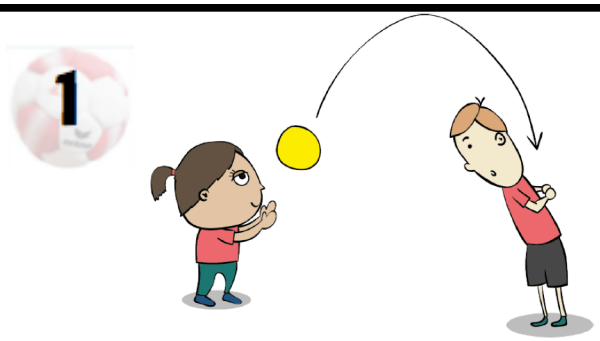
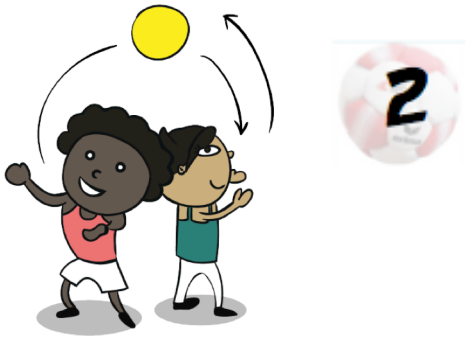
Etre habile à deux

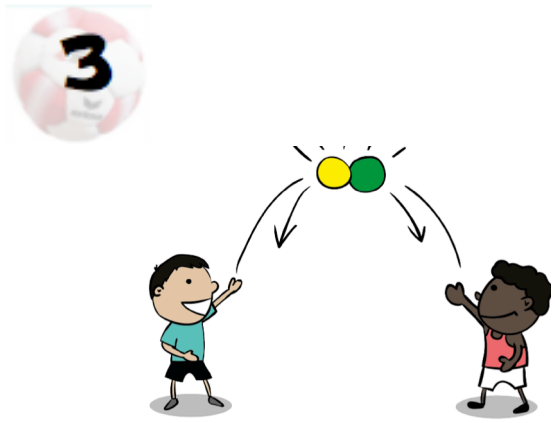


Lancer la balle à deux mains, de derrière le dos par-dessus la tête. Le partenaire la réceptionne à deux mains et essaie à son tour.

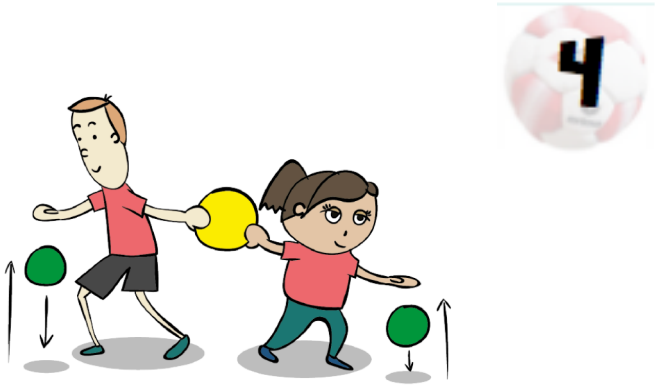


A et B, dos à dos, bras tendus, se lancent le ballon par-dessus la tête.

<u>Variante</u>: se passer le ballon main à main de côté, par dessous.

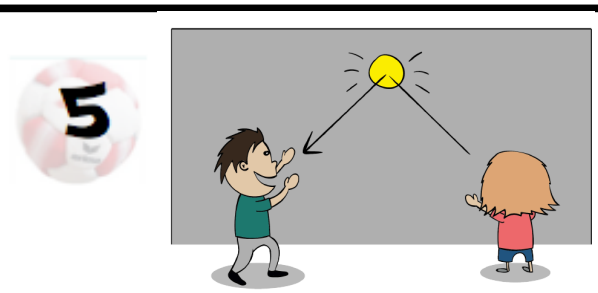


A et B lance leur balle en même temps pour qu'elles se touchent.

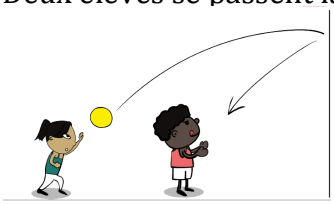


A et B dribblent à une main chacun une balle. Ils sont reliés par une balle qu'ils maintiennent entre leur deuxième main.

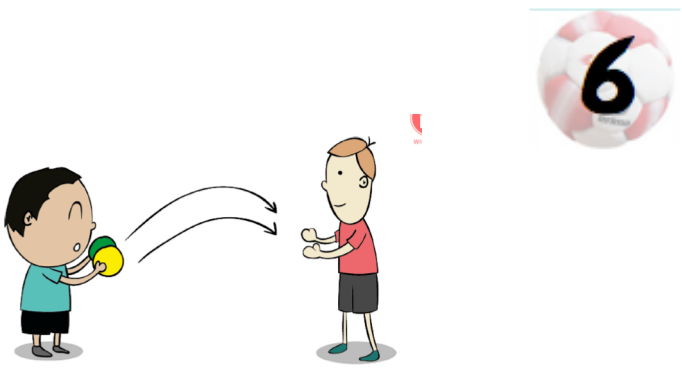
<u>Variante</u> : Changer de main de dribble après 4 essais.



Deux élèves se passent la balle via le mur.



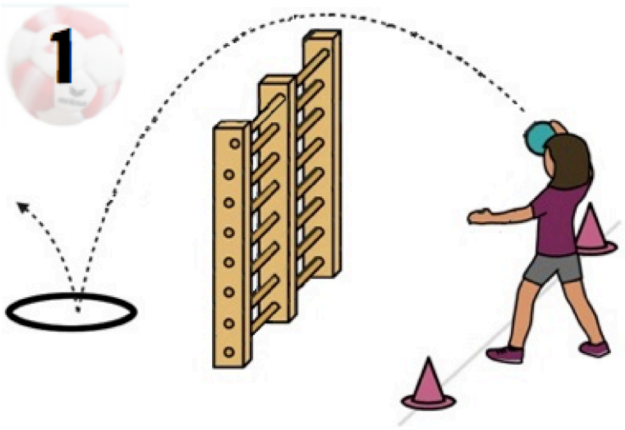
Variante : A se place derrière B



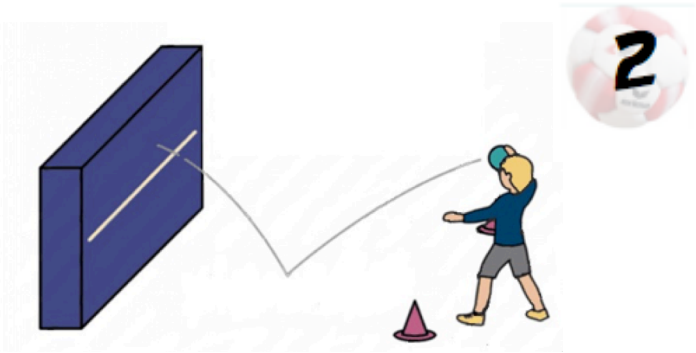
Une balle dans chaque main, A et B se font des passes

Animation pédagogique 2021-2022
Lara Barloggio – Magali Bovas – Corinne Bornand Streit – Nadine Bruttin

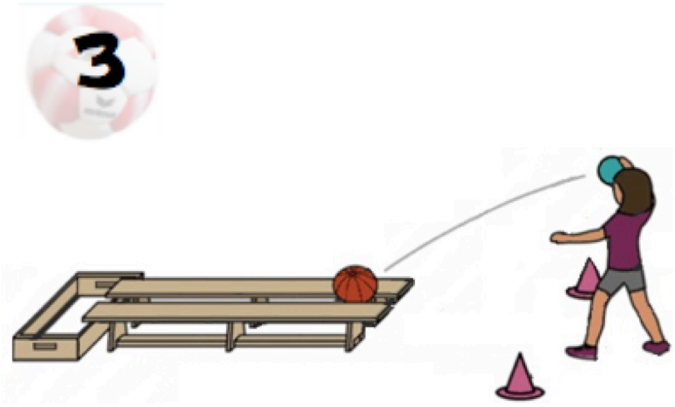
Etre habile seul



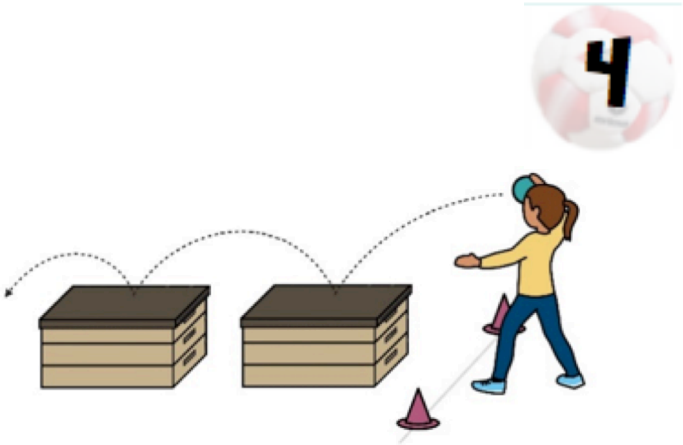
Lancer le ballon par-dessus les espaliers ouverts afin qu'il rebondisse dans le cerceau placé au sol derrière ceux-ci.



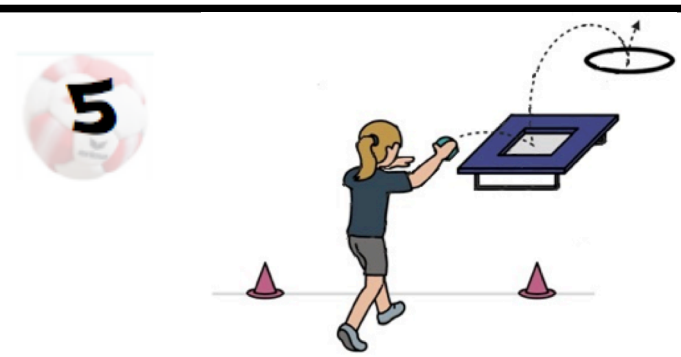
Faire rebondir le ballon au sol afin qu'il atteigne le dessus de la ligne dessinée (à la magnésie) sur le tapis.



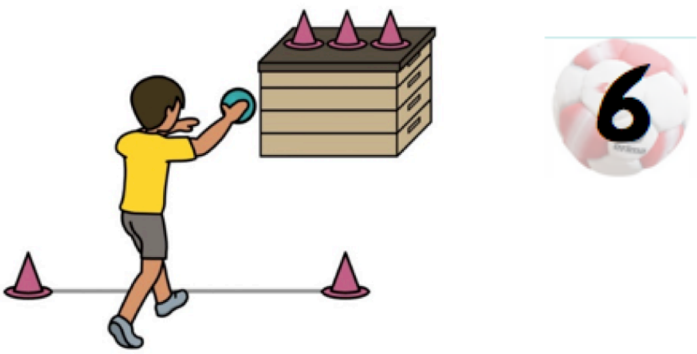
Viser le ballon lourd posé entre deux bancs et le faire rouler jusqu'à dans le caisson.



Lancer le ballon sur le premier caisson de sorte qu'il rebondisse également sur le deuxième caisson.



Faire rebondir le ballon sur le mini-trampoline afin qu'il rebondisse à son tour dans le cerceau posé derrière ceci



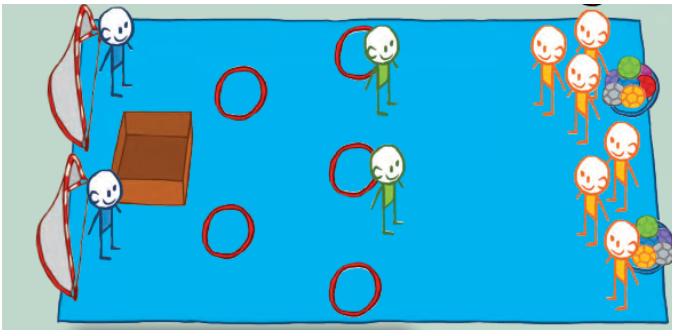
3 essais pour viser les cônes posés sur le caisson. Récupérer les ballons et ranger le poste à la fin des 3 tirs. Varier la taille des cônes et la distance de tir.

Animation pédagogique 2021-2022
Lara Barloggio – Magali Bovas – Corinne Bornand Streit – Nadine Bruttin

Etre rusé

L'assaut (1-3P)

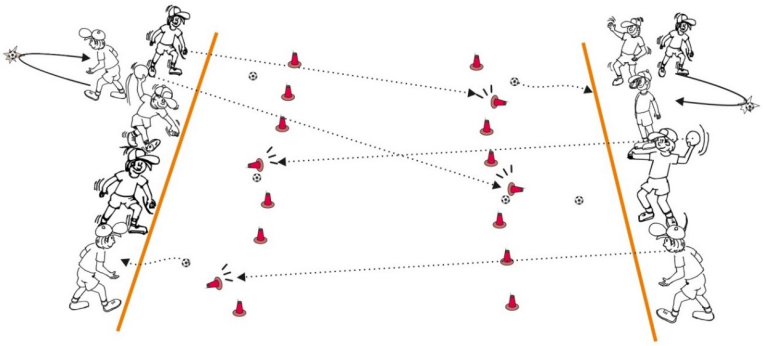
Matériel : 2 cages ou 4 piquets, 7 cerceaux, 2 sautoirs (requins), plusieurs ballons, 1 haut de caisson.



Comment ?
Les poissons-lune doivent envoyer les sardines (ballons) aux dauphins sans se faire toucher. Si le requin les touche ballon en main, celui-ci est alors donné au requin qui le pose dans le caisson. Lorsque le poisson-lune est dans un cerceau, il ne peut pas être attaqué par le requin.
• Les poissons-lune peuvent indifféremment tirer dans l'une ou l'autre cage.
Variante : Si le requin touche un poisson balle en main, celui-ci s'immobilise et doit lancer le ballon à un coéquipier. Si la passe n'aboutit pas alors le requin la récupère

Boules de glace (1-6P)

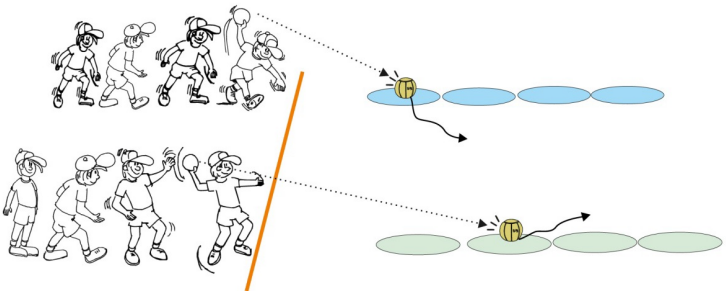
Matériel : 20 cônes (ou quilles), 20 balles



Comment ? Placer 10 cônes à deux mètres de chaque ligne de terrain de chaque équipe. Chaque joueur se positionne derrière la ligne de son terrain et vise les cônes de l'équipe adverse. Chaque joueur récupère les balles se trouvant dans son terrain. Les joueurs ont la possibilité des ramasser les balles se trouvant dans la zone des cônes, mais ils doivent revenir dans leur terrain pour effectuer les tirs.

La chenille (4-6P)

Matériel par groupe : 4-5 cerceaux, 1 ballon lourd (3 kg), 2 balles



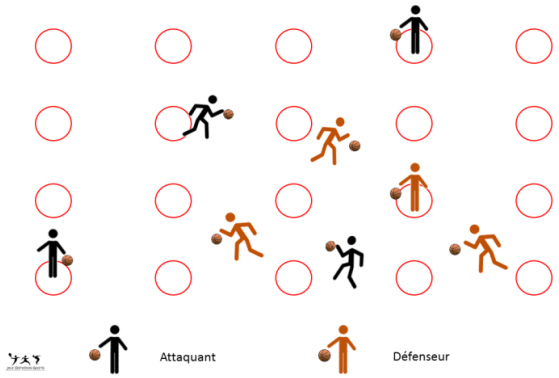
Comment ? Disposer les cerceaux en ligne et poser le ballon lourd dans le premier cerceau. Le premier jouer de chaque équipe vise son ballon lourd :
- Si le ballon lourd n'est pas touché, le joueur récupère son ballon et revient dans sa colonne.
- Si le ballon lourd roule en dehors du cerceau, le joueur pose le ballon lourd dans le cerceau suivant avant de récupérer son ballon et se remettre en colonne.

Variante : varier les balles à lancer

Etre rusé

Puissance 4 (5-6P)

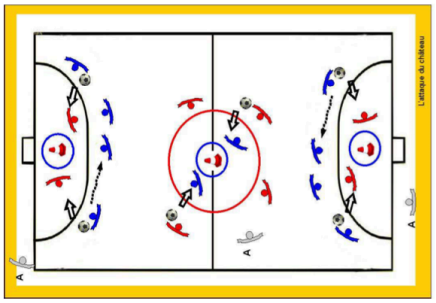
Matériel : 20 cerceaux, des sautoirs



Comment : deux équipes de 4 jouent l'une contre l'autre. Une équipe défend, l'autre attaque. L'équipe attaquante doit aligner (verticalement, horizontalement ou en diagonale) ses 4 joueurs pour marquer un point. Après deux minutes inverser les rôles. Un joueur qui a le pied dans le cerceau est considéré comme dedans. A la fin des 4 minutes, l'équipe qui a le plus de points gagne.
Variante : Les joueurs ont tous un ballon et doivent dribbler en permanence. Si un joueur ne dribble pas, un joueur adverse peut lui prendre sa place dans le cerceau

L'attaque du château (5-6P)

Matériel : 20 cerceaux, des sautoirs



Comment : 3 équipes de 5-7 élèves (4 attaquants / 2 défenseurs / 1 juge)

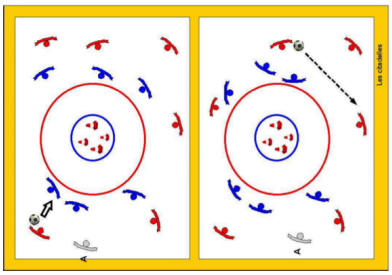
Les chevaliers (attaquants) d'une équipe se font des passes et essaient de faire tomber la tour. Mais les défenseurs les en empêchent en essayant d'intercepter leur ballon. Si le défenseur bloque le ballon, il la donne au juge qui le remettra en jeu.

Attention, les attaquants n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite ! (zone délimitée par les petites assiettes) Le juge compte combien de fois la tour a été touchée durant l'attaque de 5 minutes. Inverser les rôles après chaque attaque.

Variante : les attaquants peuvent utiliser 2 ballons pour détruire la tour !

L'attaque du château (5-6P)

Matériel : 20 cerceaux, des sautoirs



Comment : 2 équipes sur ½ terrain

4-5 chevaliers (attaquants) essaient de détruire 1 des 4 tours en se faisant des passes. Les 4-5 défenseurs les en empêchent en essayant d'intercepter leur ballon. Si le défenseur bloque le ballon, il la remet en jeu en la frappant au sol.

Attention, les attaquants n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone interdite ! (zone rouge délimitée par les petites assiettes)

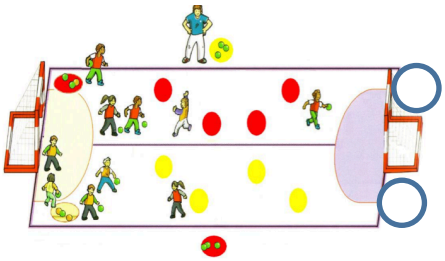
En 5 minutes, combien de tours ont été touchées ?

Variante : les attaquants peuvent utiliser 2 ballons pour détruire les tours

Mini Hand

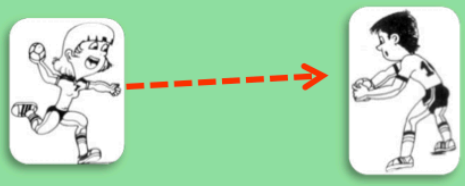
Le joker voleur (5-6P)

Matériel : petits cônes ou assiettes pour délimiter la zone de tirs, divers ballons et 10 cerceaux de 2 couleurs et des sautoirs.



Comment ? 1/2 classe sur ½ terrain
Chaque élève dribble et doit traverser le terrain sans se faire attraper par le joker.
Si l'élève est en danger, il peut trouver refuge dans un des 4 cerceaux (Max. 5 secondes).
Si l'élève arrive à déjouer le joker, il essaie de marquer un but en ne pénétrant pas dans la zone interdite.
1 goal réussi= 2 pts 1 tir au but= 1 pt
Si le joker intercepte le ballon, il peut le garder et le mettre dans sa réserve (cerceau).
Variante : augmenter ou diminuer le nombre de cerceaux. Ajouter un 2ème joker

LES REGLES DU JEU

JE PEUX	JE NE PEUX PAS
Pour augmenter mes chances de réussite, je peux me rapprocher pour tirer.	Mais je n'ai **pas le droit d'entrer dans la zone.**
Je peux dribbler.	**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.
Je peux aussi faire des passes à mes partenaires. 	**Règle du marcher:** Je ne peux pas me déplacer en portant le ballon.
Je peux subtiliser la balle à l'adversaire, et l'empêcher d'avancer (le harceler)	**Règle de non contact** Mais je ne peux pas toucher l'adversaire,effectuer des gestes dangereux à son égard lui arracher le ballon

6