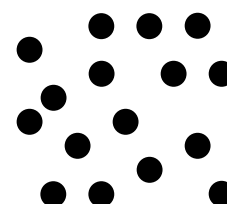
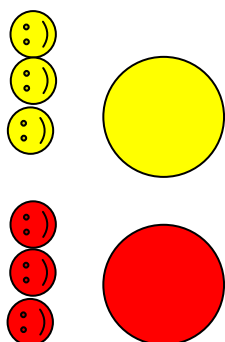


En attaque : progresser vers la cible
Conduire la balle

LA COURSE AU TRESOR

Compétences :

Conduire la balle



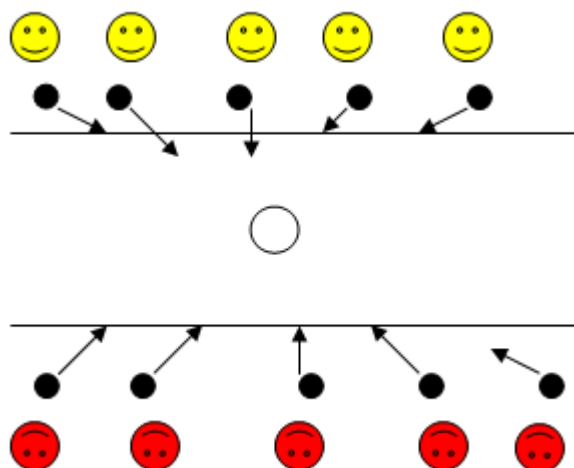
OBJECTIFS	Conduire la balle sans la perdre
BUT	Ramener le plus de balles possibles dans son camp
DISPOSITIF	Les joueurs divisés en 2 équipes doivent traverser le terrain et ramener les balles dans leur camp.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez aller chercher les balles et les ramener dans votre camp, le plus vite possible. Vous ne devez transporter qu'une balle à la fois »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir ramené plus de balles que les adversaires
MATERIEL	2 cerceaux, environ 3 balles pour chaque joueur
VARIANTES	Augmenter les distances Mettre des obstacles Ajouter un ou des défenseurs

En attaque : marquer
Marquer seul sans opposition

LE POUSSE BALLON

Compétences :

Tirer, atteindre une cible



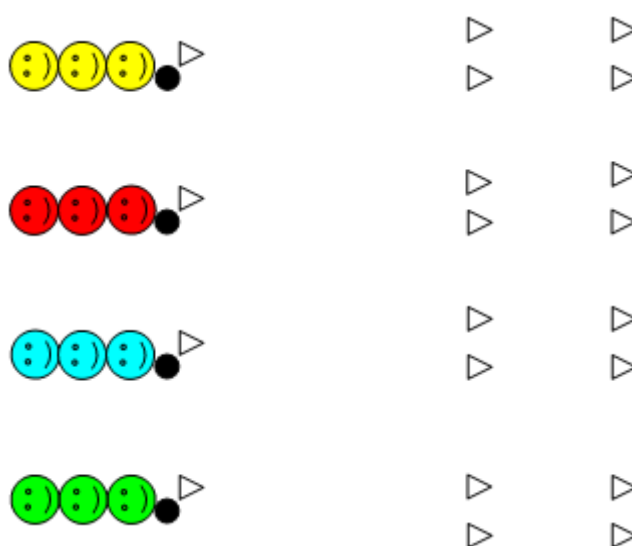
OBJECTIFS	Améliorer la frappe de balle, en force et en précision.
BUT	Pousser le ballon
DISPOSITIF	Groupes de 2 fois 5 enfants répartis sur plusieurs ateliers. Lancer les balles afin de pousser un ballon.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez tirer dans le ballon afin de le pousser dans le camp adverse. Vous devez rester dans votre camp. »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir poussé le ballon dans le camp adverse.
MATERIEL	3 ballons, 1 balle par élève
VARIANTES	Augmenter le nombre de ballons. Augmenter la distance de lancer.

En attaque : marquer
Marquer seul sans opposition

LE RELAIS BUT

Compétences :

Marquer un but en roulant



OBJECTIFS	Tirer avec précision en roulant
BUT	Gagner la course
DISPOSITIF	Les élèves sont répartis en équipes de 5. Sous forme de relais, ils doivent marquer, récupérer la balle et la donner au suivant.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, arrivés au niveau des plots, tirer pour marquer un but. Quand le but est inscrit, vous pouvez récupérer la balle et la donner à votre partenaire »
CRITERES DE REUSSITE	Tirer avec précision, aller plus vite que les autres.
MATERIEL	5 plots et une balle par équipe
VARIANTES	Ajouter un slalom

En attaque : passer, se démarquer et recevoir

Passer et recevoir la balle à l'arrêt

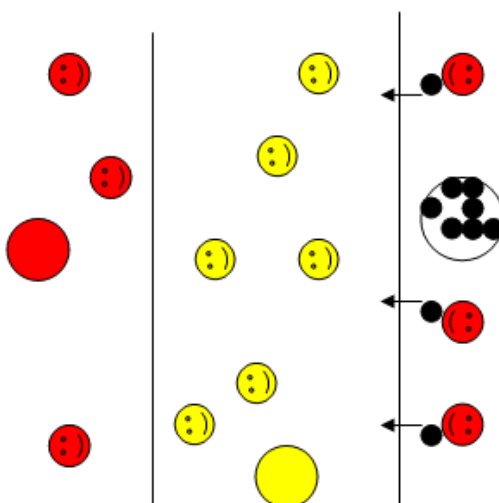
En défense : reprendre la balle, empêcher de marquer

Occuper l'espace

LA RIVIERE AUX CROCODILES

Compétences :

Recevoir et passer la balle à l'arrêt



OBJECTIFS	Passer la balle fort et précisément
BUT	Pour les attaquants (en rouge), faire passer le plus de balles d'un camp à l'autre sans se les faire prendre.
DISPOSITIF	Le terrain est délimité en 3 zones avec une rivière au milieu. Les crocodiles (en jaune) tentent d'intercepter les balles et les stockent dans leur réserve.
CONSIGNES	« Au signal, les rouges doivent faire passer les balles de l'autre côté, les jaunes doivent tenter de les intercepter. »
CRITERES DE REUSSITE	Avoir plus de balles que les adversaires
MATERIEL	3 cerceaux et environ 10 balles pour chaque atelier
VARIANTES	Varier le nombre de crocodiles Varier la taille de la rivière

En attaque : passer, se démarquer et recevoir

Passer et recevoir la balle en mouvement

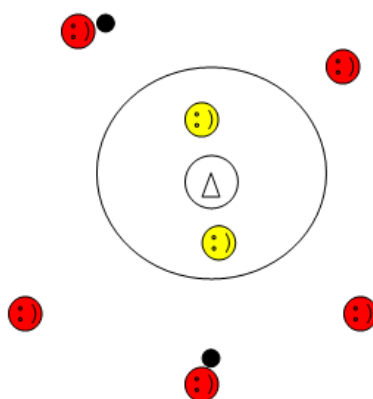
En défense : reprendre la balle, empêcher de marquer

Occuper l'espace

LE GARDIEN DU CHATEAU

Compétences :

Se faire des passes en mouvement



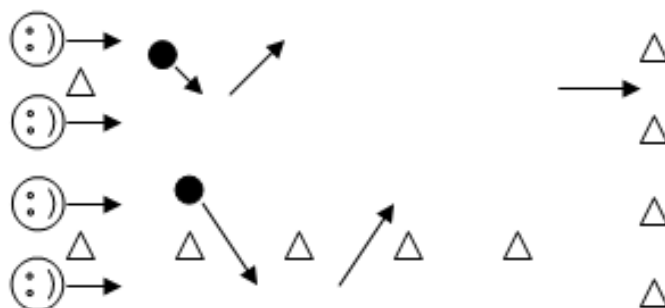
OBJECTIFS	Améliorer l'attaque en se faisant des passes
BUT	Détruire le château
DISPOSITIF	Les attaquants (en rouge) tentent en se faisant des passes de renverser le plot. Les défenseurs (en jaune) essaient de les en empêcher. Chacun reste dans sa zone.
CONSIGNES	« Au signal, les rouges doivent faire tomber le plot des jaunes en tirant dessus. Chaque équipe doit rester dans son camp. »
CRITERES DE REUSSITE	Maîtriser les passes, les interceptions et les contrôles de balle. Savoir marquer et se démarquer. Viser, tirer avec précision et puissance.
MATERIEL	1 plot et 2 balles par atelier, 1 craie
VARIANTES	Varié le nombre de balles et de plots. Augmenter les distances.

En attaque : passer, se démarquer et recevoir
Passer et recevoir la balle en mouvement

LA PASSE A 2

Compétences :

A 2, traverser le terrain en se faisant des passes



OBJECTIFS	Améliorer la technique de passes.
BUT	Se déplacer en coopérant.
DISPOSITIF	Les élèves par 2 doivent traverser le terrain en se faisant des passes « libres », puis entre des plots et marquer un but.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle.
MATERIEL	1 balle pour 2 et des plots
VARIANTES	Le faire sous forme de course ou de relais.

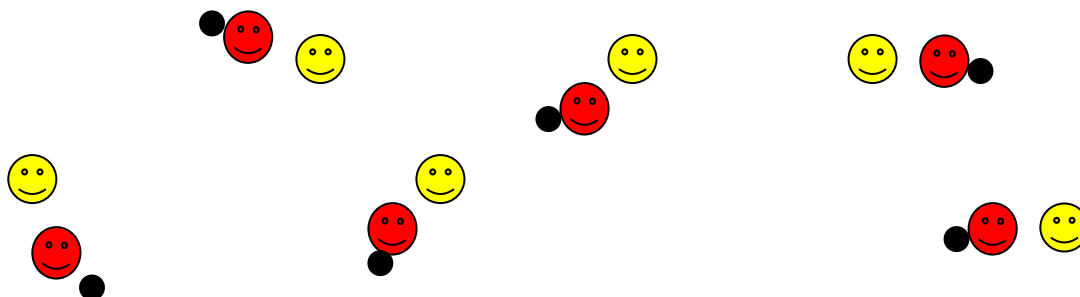
En attaque : progresser vers la cible
Dribbler un adversaire

En défense : reprendre la balle
Intercepter la balle en 1 contre 1

A MOI !

Compétences :

Prendre la balle et la conserver individuellement



OBJECTIFS	Développer la technique de dribble, de protection et de récupération de balle.
BUT	Conserver, récupérer la balle et se déplacer avec.
DISPOSITIF	Les élèves sont par deux et n'ont qu'une seule balle. Le « propriétaire » du moment se promène en la poussant, suivi de son adversaire. Au signal, ce dernier essaie de s'emparer de la balle et chacun, en la poussant, la protégeant ou en dribblant tente de la conserver.
CONSIGNES	« Au signal, ceux qui ont la balle la protège, les autres tentent de la récupérer. »
CRITERES DE REUSSITE	Savoir protéger et récupérer la balle
MATERIEL	1 balle pour 2 joueurs
VARIANTES	Mettre les joueurs par 3

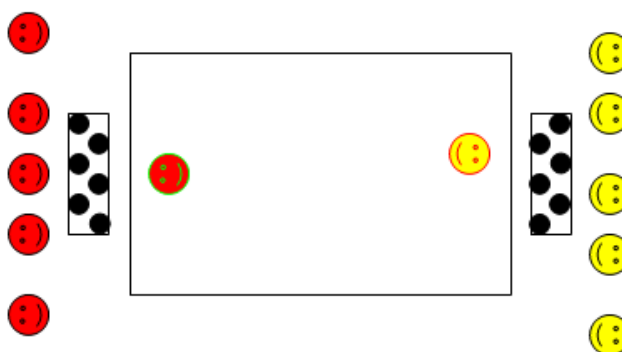
En attaque : progresser vers la cible
Dribbler un adversaire

En défense : reprendre la balle
Intercepter la balle en 1 contre 1

LES DEMENAGEURS

Compétences :

Conduire la balle, la protéger, la récupérer



OBJECTIFS	Maîtriser la conduite de balle, dribbler, récupérer la balle de l'adversaire
BUT	Vider son camp
DISPOSITIF	Chaque élève prend une balle à la fois dans son camp et doit la porter dans le camp adverse. Chaque équipe a un épervier reconnaissable qui peut prendre la balle à ses adversaires pour la remettre dans le camp opposé.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez prendre une balle et la déposer dans le camps adverse en évitant l'épervier qui peut vous la prendre. »
CRITERES DE REUSSITE	Conduire la balle dans le camp adverse le plus vite possible. Pour l'épervier gêner les joueurs adverses.
MATERIEL	12 balles par atelier
VARIANTES	Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants). Augmenter le nombre d'objets à déplacer, le nombre d'éperviers et la surface de l'espace d'action. Encombrer l'espace d'action.

En attaque : marquer
Marquer seul avec opposition

En défense : reprendre la balle, empêcher de marquer
Intercepter la balle en un contre un

LE 1 CONTRE 1 VERS UN BUT

Compétences :

Progresser vers le but à 1 contre 1



OBJECTIFS	Améliorer la technique de dribble Travailler la défense
BUT	Marquer un but, empêcher de marquer
DISPOSITIF	L'attaquant (en rouge) tente de dribbler et d'aller marquer. Le défenseur (en jaune) essaie de l'en empêcher. Il y a 3 trajectoires possibles. Lorsque les joueurs ont tenu les 2 rôles, ils changent de place.
CONSIGNES	« Au signal, le joueur désigné avance avec la balle et tente de dribbler son adversaire pour marquer un but, le défenseur tente de l'empêcher. »
CRITERES DE REUSSITE	Le but est marqué / le but n'est pas marqué
MATERIEL	1 balle pour 2
VARIANTES	Le défenseur défend sans crosse (facilitateur). Il se déplace seulement en marche arrière.

En attaque : marquer

Marquer à plusieurs en opposition

En défense : reprendre la balle, empêcher de marquer

Occuper l'espace

LE 2 CONTRE 1 VERS UN BUT**Compétences :****Progresser vers le but à 2 contre 1**

OBJECTIFS	Améliorer la technique de passe et le démarquage. Travailler la défense
BUT	Marquer un but, empêcher de marquer
DISPOSITIF	Les 2 attaquants (en rouge) tentent en se faisant des passes d'aller marquer un but. Le défenseur (en jaune) essaie de les empêcher. A chaque passage, les élèves changent de place.
CONSIGNES	« Au signal, vous devez avancer avec la balle, en vous faisant des passes puis marquer un but, le défenseur tente de vous empêcher. »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle et marquer.
MATERIEL	1 balle pour 3 et 2 plots
VARIANTES	Le défenseur défend sans crosse (facilitateur). Il se déplace seulement en marche arrière.

En défense : reprendre la balle, empêcher de marquer

Occuper l'espace

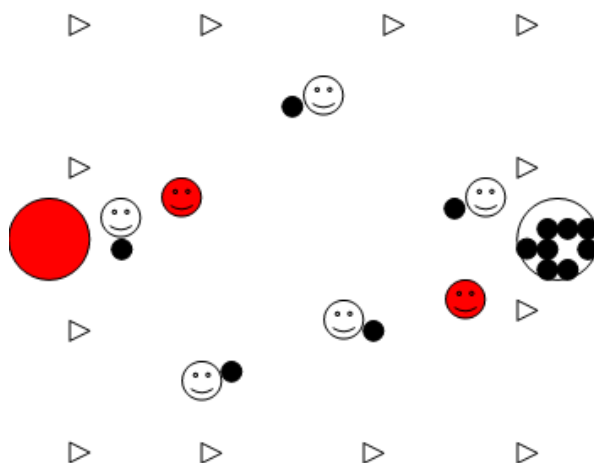
En attaque : progresser vers la cible

Utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu

LES SORCIERS

Compétences :

Seul ou plusieurs face à des adversaires, gêner leur progression



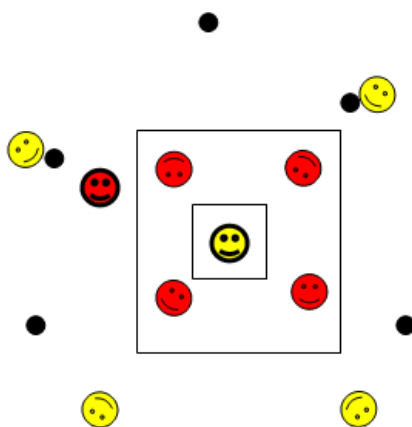
OBJECTIFS	Prendre la balle à un adversaire.
BUT	Les sorcières doivent récupérer un maximum de balle en un temps limité (2 minutes).
DISPOSITIF	Les gazelles se déplacent avec une balle dans un espace délimité. Les sorcières doivent prendre les balles.
CONSIGNES	« Au signal, les gazelles doivent se déplacer avec leur balle, les éperviers essaient de leur prendre pour les ramener dans leur camp. Les gazelles qui n'ont plus de balle vont en reprendre une dans leur réserve. »
CRITERES DE REUSSITE	Récupérer le plus de balles possibles.
MATERIEL	3 balles par joueur
VARIANTES	Augmenter le nombre de sorcières. Varier la taille du terrain.

En attaque : passer, se démarquer et recevoir

Passer la balle à un partenaire démarqué, se démarquer pour recevoir la balle

En défense : Ralentir la progression de l'adversaire

Occuper l'espace

REEMPLIR LE BUT**Compétences :****Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu**

OBJECTIFS	Améliorer l'attaque et la défense.
BUT	Pour les attaquants (en jaune) mettre toutes les balles dans la zone centrale.
DISPOSITIF	Les attaquants restent à l'extérieur de la zone de défense et envoient les balles au « ramasseur » 😊 qui doit les réceptionner, les défenseurs dans leur zone tentent de les empêcher, le chien 😞 à l'extérieur en fait de même.
CONSIGNES	« Pendant 3 mn, les attaquants doivent donner le plus de balles possibles au ramasseur, les défenseurs et le chien tentent de les empêcher. »
CRITERES DE REUSSITE	Faire des passes précises, ne pas perdre la balle. Bloquer les passes.
MATERIEL	1 balle pour 2.
VARIANTES	Augmenter ou diminuer le nombre de balles, les espaces de jeu et le nombre de défenseurs ou d'attaquants.

En attaque : progresser vers la cible, marquer

Marquer à plusieurs avec opposition

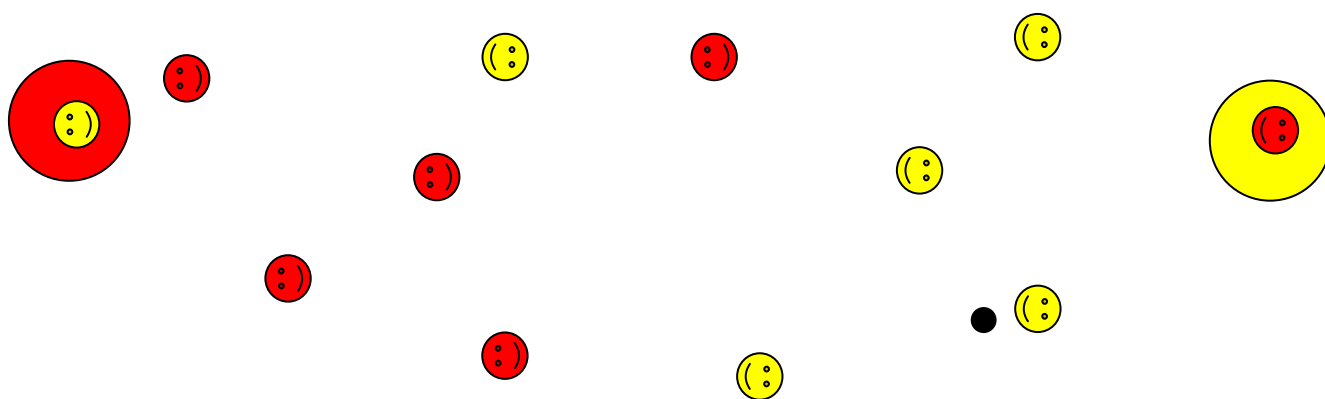
En défense : reprendre la balle, empêcher de marquer

Intercepter la balle et relancer

LA BALLE AU ROI

Compétences :

Attaquer et défendre



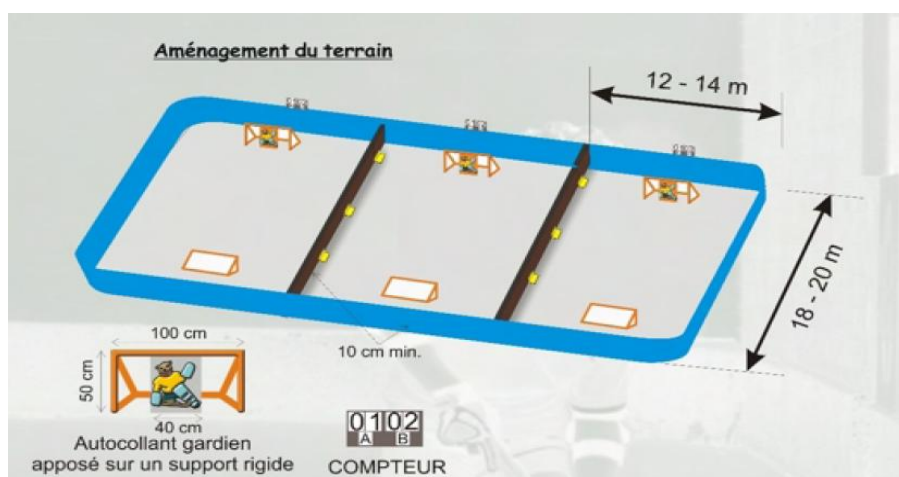
OBJECTIFS	Jouer en équipe
BUT	Marquer plus de points que l'équipe adverse.
DISPOSITIF	Chaque équipe a un roi dans un cercle (tracé à la craie), il faut lui faire une passe pour marquer 1 point.
CONSIGNES	« Au signal, les joueurs qui sont en possession de la balle doivent aller faire une passe à leur roi. Les autres tentent de les en empêcher. S'ils récupèrent la balle, les rôles sont inversés. »
CRITERES DE REUSSITE	Gagner le « match »
MATERIEL	1 balle
VARIANTES	Augmenter ou diminuer l'espace.

SITUATION DE REFERENCE

RH3

Compétences :

**Faire partie d'une équipe et s'engager physiquement dans le jeu
(situation de référence)**



OBJECTIFS	S'approcher du jeu réel. Evaluer les progrès.
BUT	Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
DISPOSITIF	Situation de match de 7 mn, opposition à 3 contre 3 sur des terrains de 20 x 13 avec des buts de 1m de large sans zone ni gardien.
CONSIGNES	« Vous devez jouer contre l'équipe adverse en respectant les règles suivantes : ne pas lever la crosse, ne pas jouer avec les mains et les pieds ou si vous êtes tombés, ne pas pousser les autres. »
CRITERES DE REUSSITE	Gagner le match
MATERIEL	3 terrains, 6, buts, 3 balles