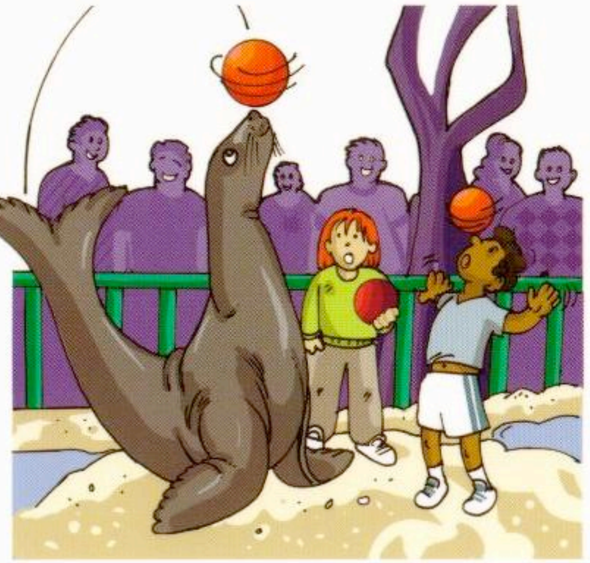


Les otaries jongleuses

8 à 10

1



L'histoire :

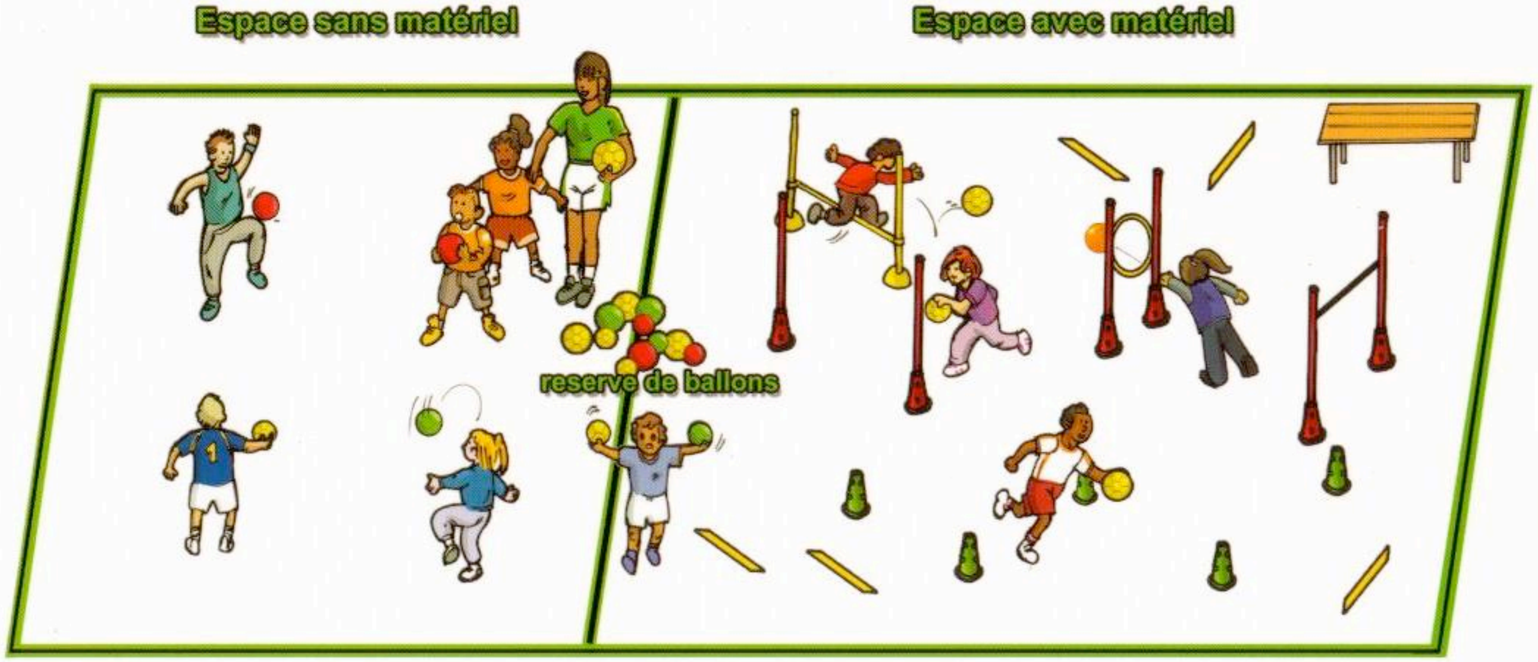
Dans le bassin aquatique d'un zoo, des otaries montrent leur savoir-faire.
Rentrez dans la peau d'une otarie jongleuse !

Comment ça marche ?

Dans l'espace sans matériel :
- Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.
- De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres… Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.

Dans l'espace avec matériel :
- Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions…

Laisser les enfants s'essayer… Encourager… Gratifier…



Constats	Régulations - Relances
Les enfants sont groupés.	"Il faut du monde partout".
Les enfants n'y arrivent pas.	Supprimer du matériel pour faciliter.
Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.	Ajouter du matériel pour complexifier. Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.



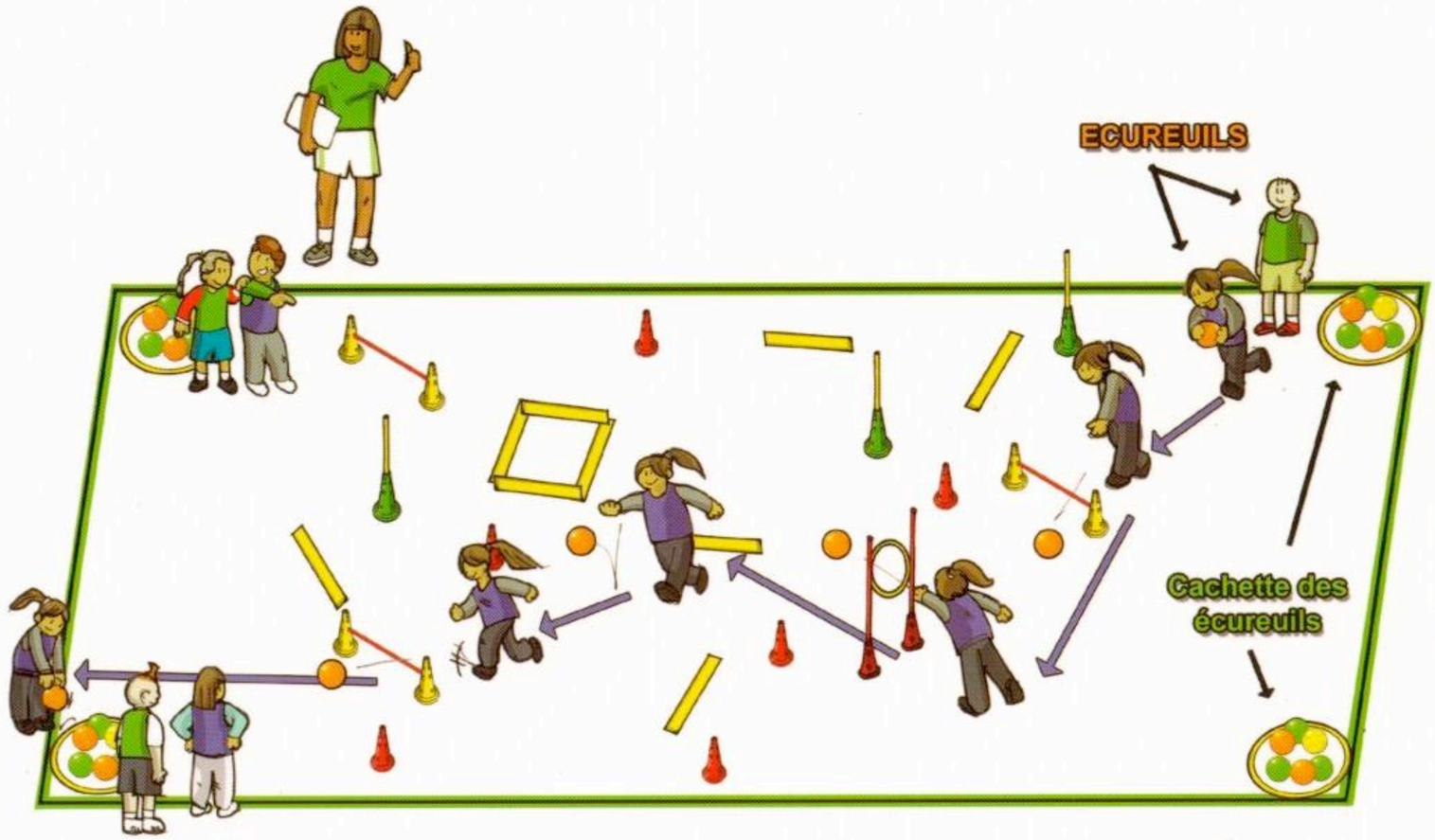
La cachette des écureuils






2





L'histoire :

Les écureuils ont décidé de transporter leurs noisettes (balles) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noisette dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noisette transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

Comment ça marche ?

Le joueur se déplace avec une balle. Il explore l'espace en jouant avec la balle, d'une réserve à l'autre.

Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de balle et empruntent des parcours variés.

Changer la forme et la taille des balles.

Constats	Régulations - Relances
Trop de dribbles.	Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).
Toujours le même parcours.	Déplacer les obstacles et les réserves.
Utilise toujours le même type de balle.	Obliger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.



La tirelire



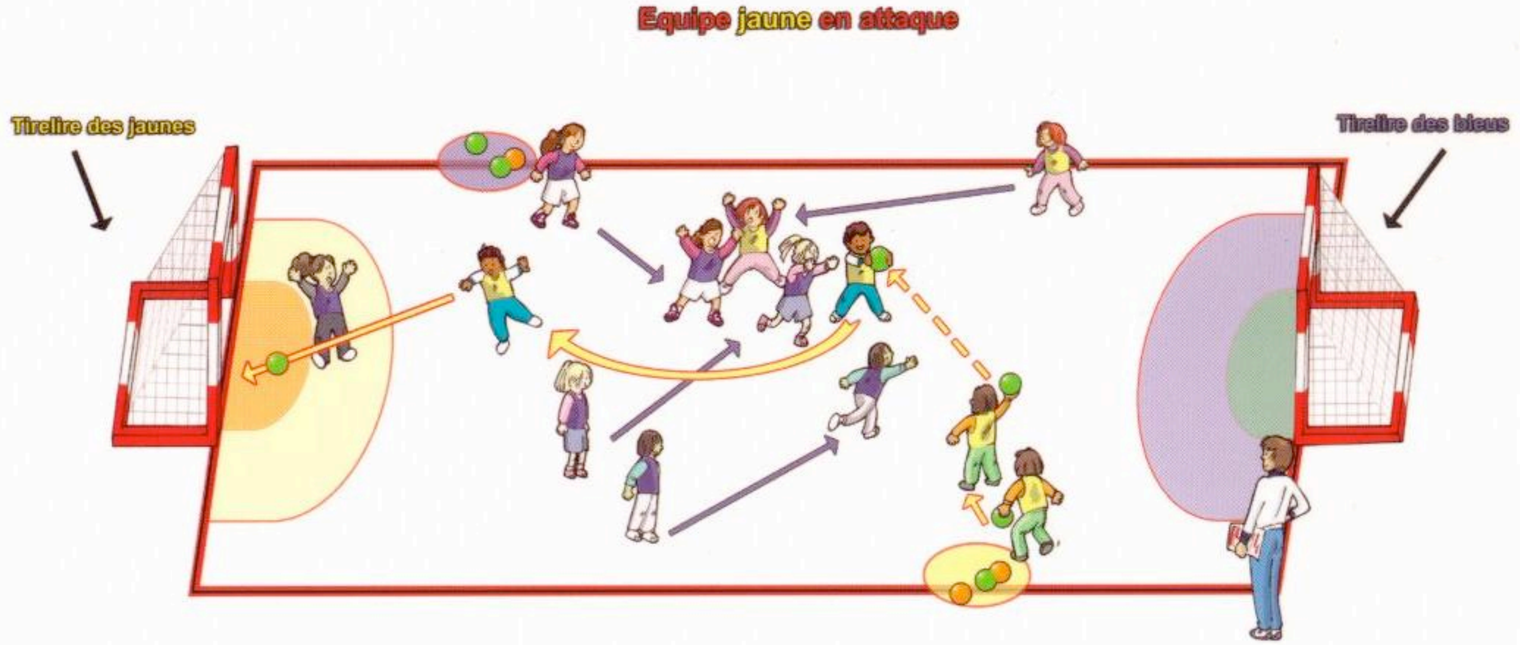


8 à 10



3





L'histoire :

2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire.
Augmenter sa cagnote le plus possible, voire la doubler.

Comment ça marche ?

Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaque Euro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse.
Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque.
L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.

Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.

Constats	Régulations - Relances
En cas d'échecs répétés (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires).	Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet : – Jouer sans gardien de but – Diminuer le nombre de défenseurs – Utiliser ou interdire le dribble
Si le jeu est trop long.	On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.
Si le jeu est trop rapide.	Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les joueront en plus de leurs Euros.

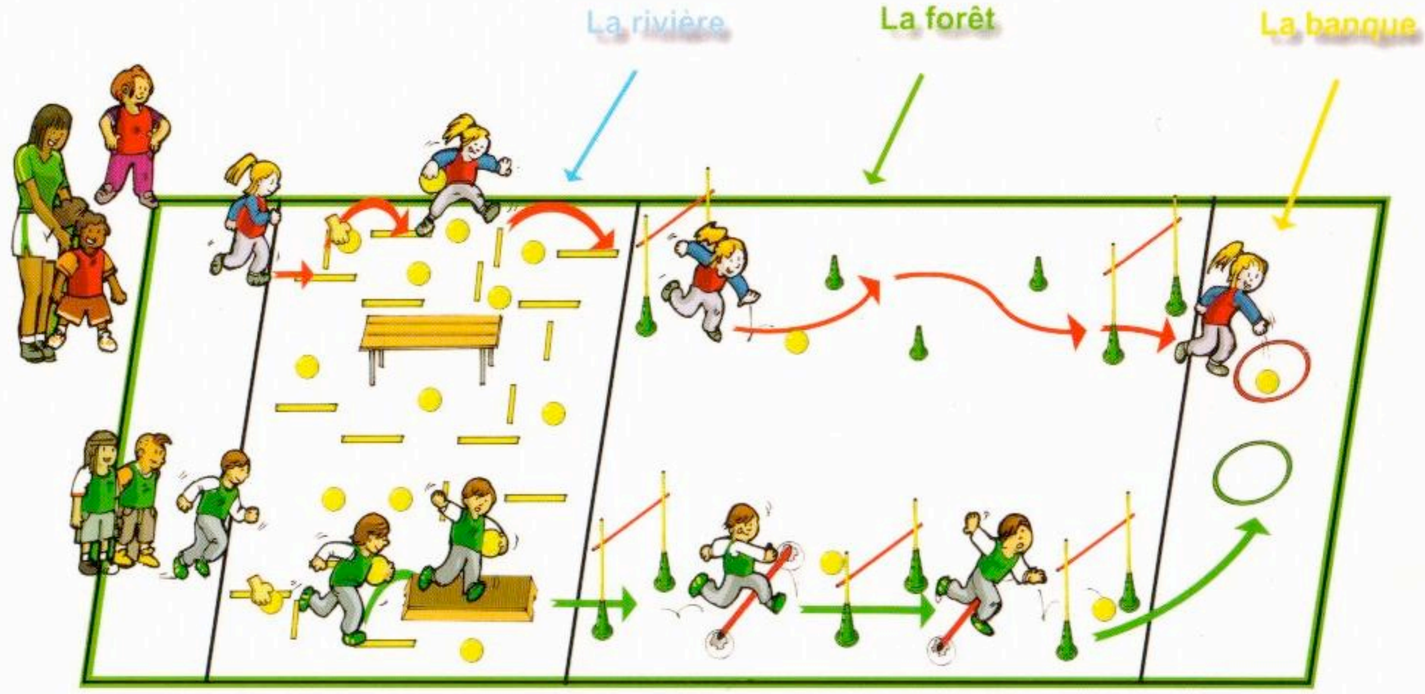


Les chercheurs d'or



3





L'histoire :

2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Comment ça marche ?

Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.
Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.

Si un pied touche l'eau, retour au point de départ.

Constats	Régulations - Relances
Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.	Imposer un parcours type cloche pied. Faire partir un voleur derrière lui.
Les chercheurs vont très vite dans la forêt.	Augmenter la difficulté du parcours. Les faire poursuivre par un voleur.
Les chercheurs réussissent les lancers.	Éloigner la banque, la mettre verticale.
Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.	Simplifier le parcours.
Les chercheurs ont du mal dans la forêt.	Simplifier la façon de la traverser.
Les chercheurs réussissent.	Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.



Chamboule tout

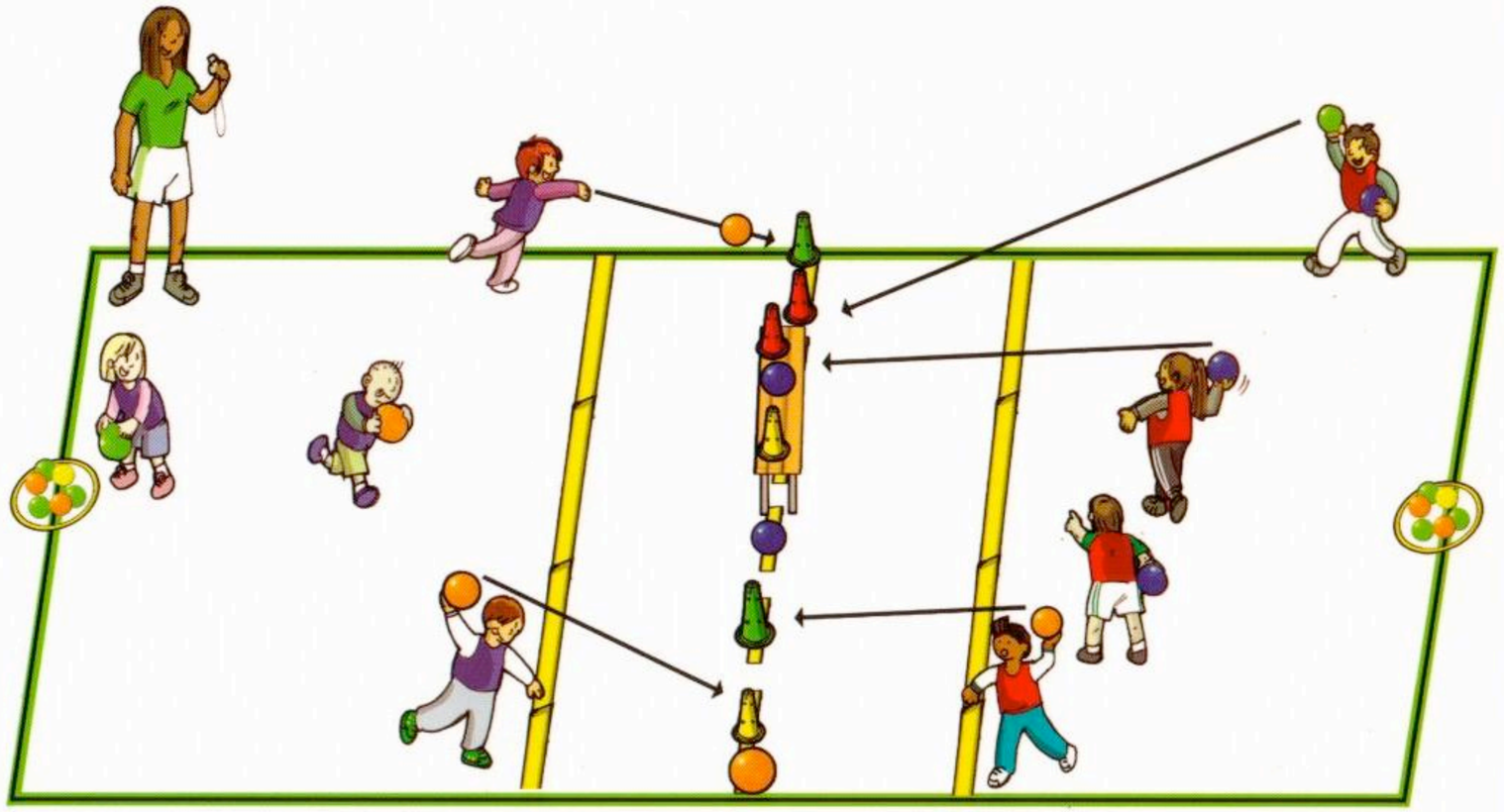




4 à 10 ou plus

4





L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse.
Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.
L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.

Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.

Constats	Régulations - Relances
S'ils sont en échec.	Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).
Si c'est facile.	On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume.

4 LA BATAILLE DES ECUREUILS

Marquer malgré un défenseur

6-12 JOUEURS



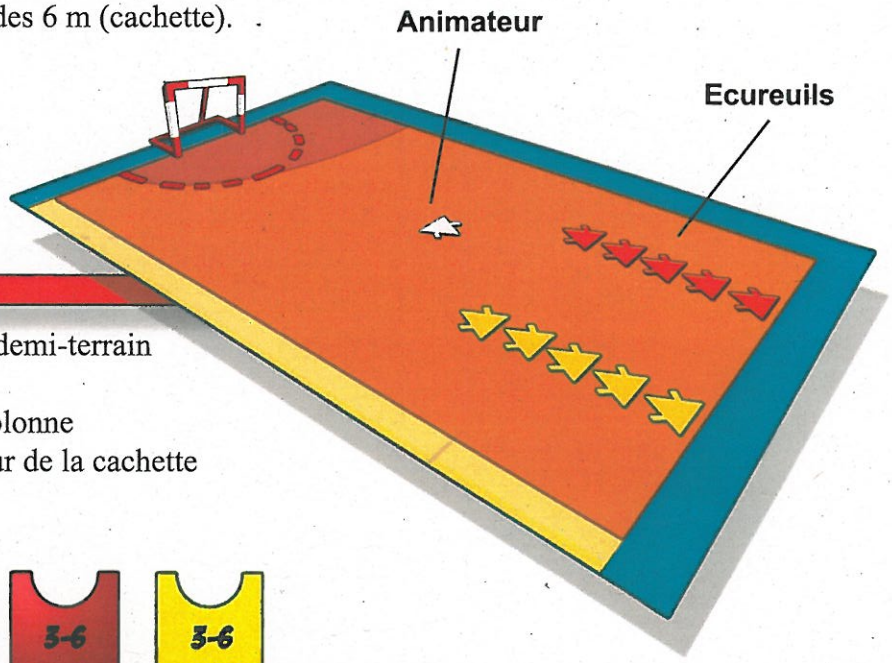
« Des écureuils espiègles font leur provision de noisettes pour l'hiver. »

Comment ça marche ?

Les écureuils sont par 2, en colonne, dos à l'animateur. Une noisette tombe d'un arbre (lancée par l'animateur). Un des 2 écureuils s'en saisit et va la lancer dans sa cachette protégée par un écureuil voleur. L'autre écureuil essaie de l'en empêcher.

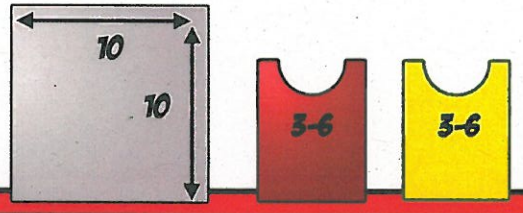
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- Le couple d'écureuils en action est dos à l'animateur.
- Bien lancer la balle pour faciliter le jeu.
- Les fautes des défenseurs.
- Les fautes de l'attaquant (à introduire petit à petit).
- Ne pas renter dans la zone des 6 m (cachette).



Dispositif de départ

Espace de jeu : Un demi-terrain de handball
Ecureuils par 2 en colonne
Un écureuil défenseur de la cachette



Matériel



4 LA BATAILLE DES ECUREUILS

Marquer malgré un défenseur

6-12 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1ER temps:
Accepter les courses balle en main.

2EME temps :
Introduire les règles pour l'attaquant (zone, marcher, reprise).

3EME temps :
Varier les positions de départ des écureuils assis, allongés…

4EME temps :
Rajouter des écureuils partenaires ou adversaire sur le bord du terrain.

5EME temps :
Mettre un écureuil devant le but.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Si les enfants ont des difficultés à marquer

→ N'introduire les règles de hand que petit à petit en fonction des progrès des joueurs : marcher, reprises de dribble, accrochages…

2
Si les enfants ont trop de facilité à marquer

→ Demander au porteur de balle de toucher un plot pour permettre le duel.

→ Rajouter un gardien de but.



4 LA COURSE DES POULES

Attraper et passer un ballon dans un milieu aménagé

★ ★ 6-12 JOUEURS



« Deux familles de poules font la course pour mettre le maximum d'œufs dans leur nid. Mais les nids sont de l'autre côté des rivières. »

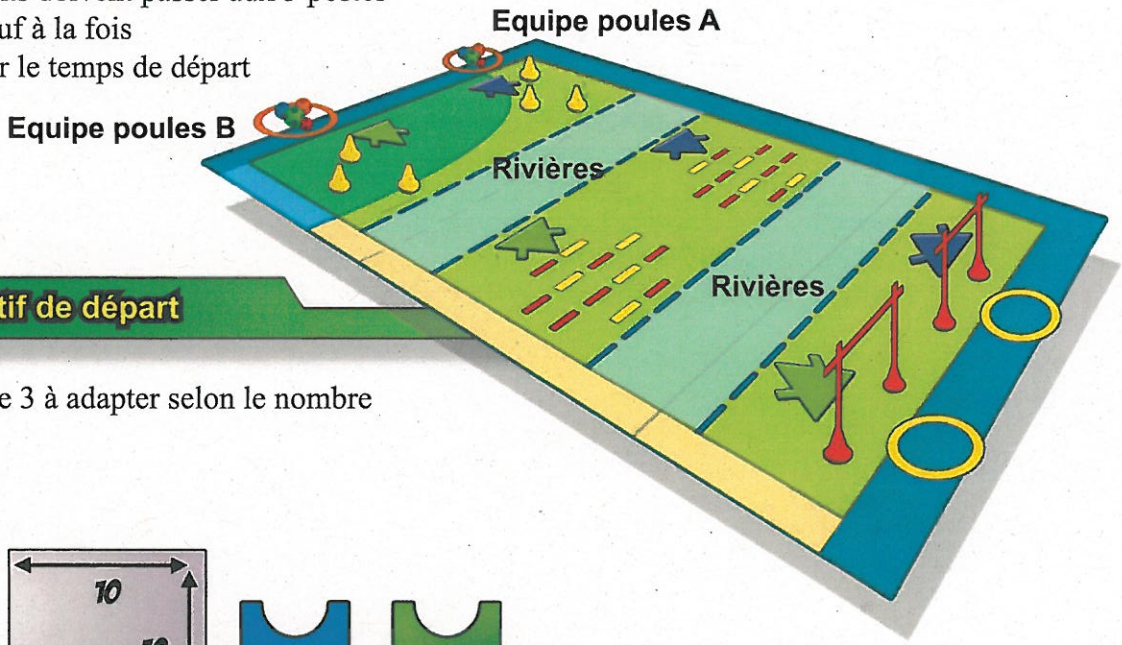
Comment ça marche ?

Les poules ne peuvent pas traverser les rivières. Elles doivent lancer les œufs à leurs partenaires. Les œufs bien attrapés par les poules sont placés dans le nid de l'équipe. Les œufs cassés sont jetés au canard dans la rivière.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Avant de lancer leur œuf, les poules doivent traverser des obstacles (exemple : slalom, poser les pieds sur les lattes de même couleur, passer par-dessous et par-dessus des barres…). Le type de lancer est libre et les poules peuvent faire plusieurs pas pour s'approcher de la rivière pour faire leur passe.

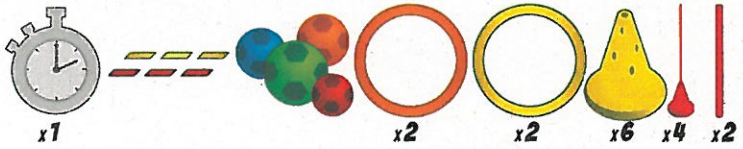
- Les enfants doivent passer aux 3 postes
- 1 seul oeuf à la fois
- Respecter le temps de départ

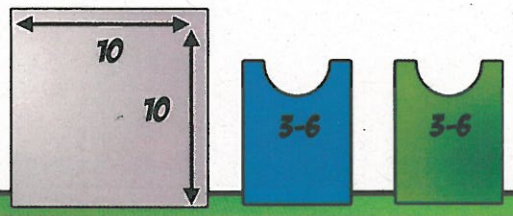


Dispositif de départ

2 équipes de 3 à adapter selon le nombre d'enfants.

Matériel





4 LA COURSE DES POULES

Attraper et passer un ballon dans un milieu aménagé

★ ★ 6-12 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1ER temps:
Libre pour découvrir la situation

2EME temps :
Course contre un adversaire

3EME temps :
Course par équipe (relais)



COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Si les poules n'arrivent pas à faire de passes

→ ◆ Diminuer la largeur des rivières.

2
Si les poules arrivent à faire de passes

→ ◆ Augmenter la largeur des rivières.

3
Si les poules ont des difficultés à traverser les obstacles

→ ◆ Alléger le parcours afin qu'il soit plus facile à réaliser (exemple sur le parcours central : possibilité de poser les pieds sur toutes les bandes).

4
Si les poules traversent trop facilement les obstacles

→ ◆ Ajouter une consigne sur le maniement du ballon (ex : utilisation du dribble, passe en l'air, faire tourner le ballon autour de sa taille…)





Les douaniers les contrebandiers

8 à 10

5

Effectif : minimum 8 joueurs.

Matériel : 10 à 15 balles, coupelles ou bandelettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chasubles de 3 couleurs différentes.

Objectifs :

– Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

Description de la tâche :

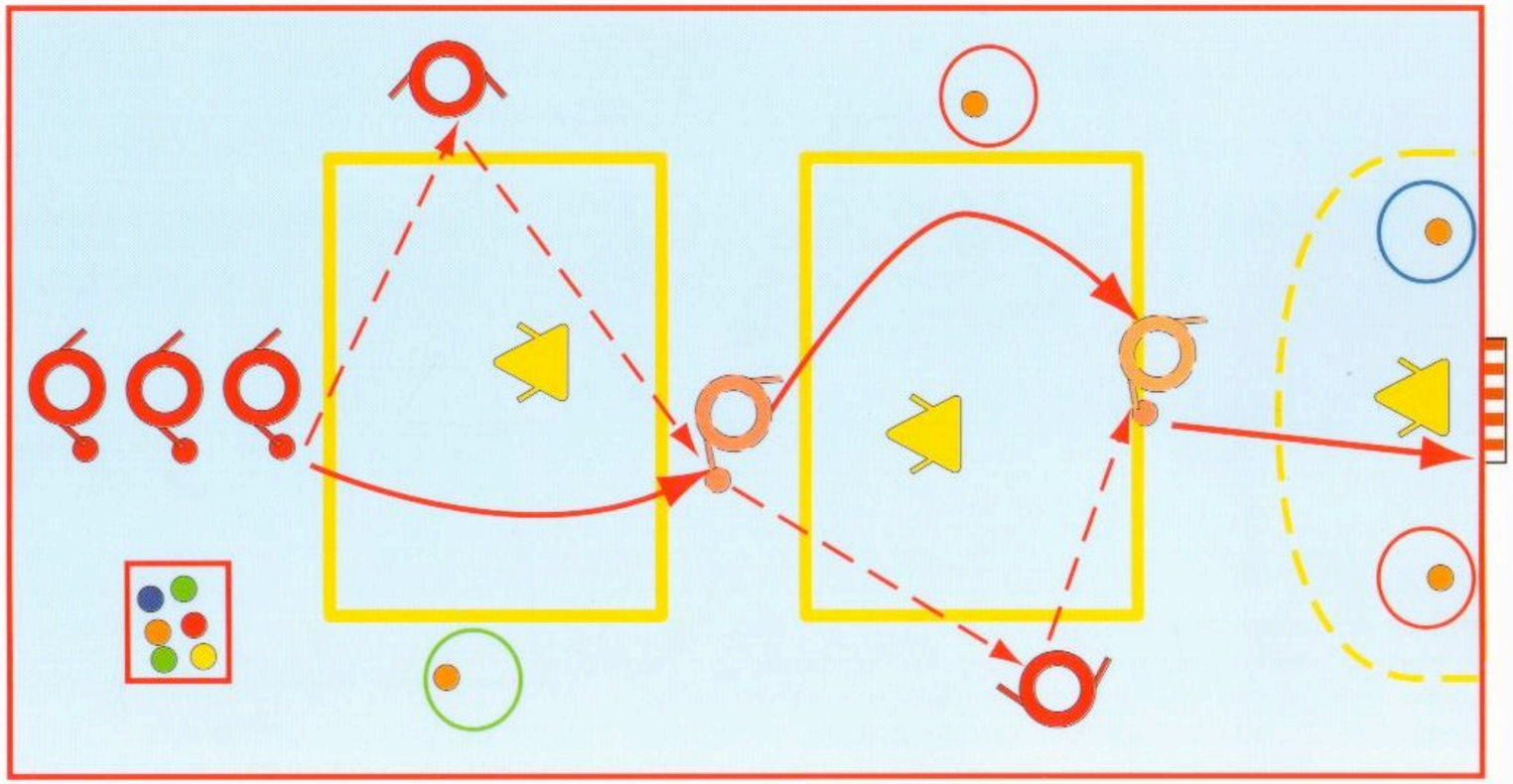
– Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passe, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

Consignes :

– Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passe, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribble en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– L'activité du défenseur et le respect des consignes.
– Les distances de passe entre les joueurs.



Ce qui peut être modifié

Les attaquants mettent un foulard à leur ceinture et les défenseurs doivent s'emparer de ce foulard. Lorsqu'ils réussissent, l'attaquant peut continuer, mais les défenseurs compteront le foulard comme une balle interceptée.

Constats	Régulations - Relances
Beaucoup de perte de balles.	Réduire les espaces.
Trop facile pour les attaquants.	Supprimer un passeur.
Trop difficile pour les attaquants.	Accepter que l'attaquant démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.



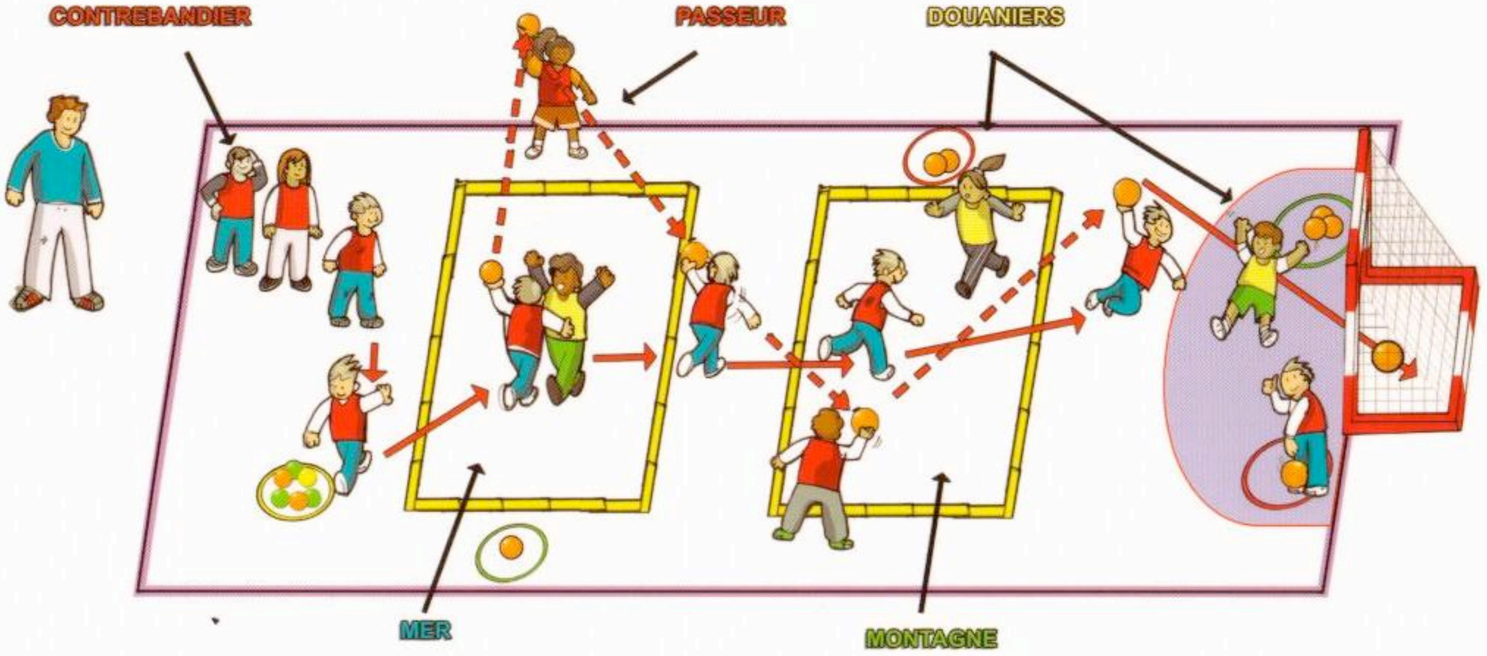
Les douaniers les contrebandiers



8 à 10


5





L'histoire :

Une bande de contrebandiers vient de récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers.

Comment ça marche ?

Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.

L'animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commettent pas de fautes sur les attaquants (pas de contacts), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l'attaquant à distance de bras.
Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau de départ.

Constats	Régulations - Relances
Beaucoup de perte de balles.	Réduire les espaces.
Trop facile pour les contrebandiers.	Supprimer un passeur.
Trop difficile pour les contrebandiers.	Accepter avec les plus jeunes débutants, qu'ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5", 5 pas) et progressivement être plus rigoureux.. Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.

6 LES ECUREUILS ET LES RENARDS

Accélérer et changer de direction

8-12 JOUEURS



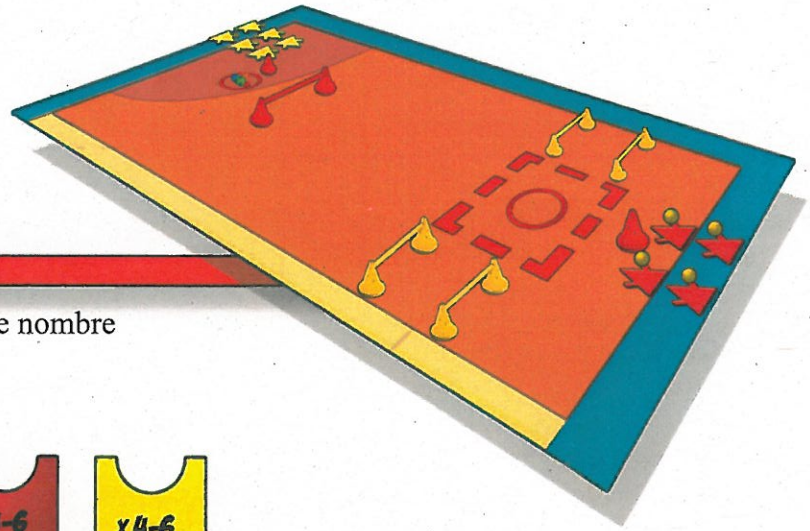
« Les écureuils préparent leur réserve pour l'hiver mais les renards veulent les en empêcher. »

Comment ça marche ?

Au départ, un écureuil et deux renards sont cachés derrière leur arbre (plot rouge).
Au signal, l'écureuil va chercher une noisette (dans le noisetier), saute par-dessus son tronc d'arbre à pieds joints. De leur côté, les renards munis d'une griffe (ballon) sautent à pieds joints leurs troncs d'arbres respectifs.
L'écureuil tente d'apporter sa noisette dans sa réserve sans se faire toucher par les renards. Les renards n'ont pas le droit de rentrer dans la réserve.
Les renards doivent le toucher avec leur griffe. Ils n'ont pas le droit de tirer.
L'écureuil qui a réussi est celui qui met sa noisette au centre de la réserve.
Celui qui se fait toucher ramène sa noisette dans le noisetier.
Tous les enfants doivent être écureuils et renards.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- Interdiction de prendre deux noisettes à la fois.

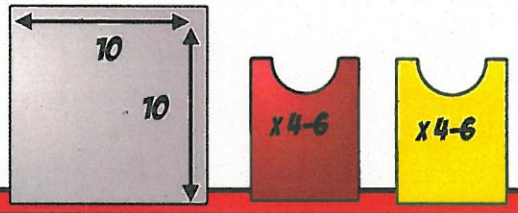


Matériel



Dispositif de départ

- 2 équipes de 4 (à adapter selon le nombre d'enfants)



6 LES ECUREUILS ET LES RENARDS

Accélérer et changer de direction

8-12 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1ER temps:
Faire partir 1 attaquant pour 2 défenseurs.

2EME temps :
Equilibrer le nombre d'attaquants et de défenseurs (rajouter un tronc d'arbre pour les attaquants et faire 2 colonnes côte à côte).

3EME temps :
Les attaquants doivent atteindre leur réserve en dribbles et les défenseurs doivent leur faire perdre la balle en respectant la règle.

4EME temps :
Faire partir un défenseur devant (confrontation) et un défenseur derrière (poursuite).

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Si les attaquants se font toucher à chaque fois

- Ecarter les obstacles des défenseurs.
- Introduire un renard pour deux écureuils.

2
Si les attaquants apportent facilement

- Enlever un obstacle des défenseurs.
- Eloigner le plot de départ.



7 LES LAPINS 2

Récupérer une balle et tirer sur une cible en mouvement - Eviter des projectiles

★★ 6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les lapins veulent ramener des carottes dans leur terrier. Mais les chasseurs sont à l'affût… »

Matériel



Comment ça marche ?

Mise en place :

. 3 chasseurs répartis sur leur rocher avec une réserve de 2 ballons à 1,5 m de ce dernier

. 5 lapins répartis dans les 3 terriers (pas plus de 2 par terriers)

Au signal :

. Les lapins doivent récupérer les carottes pour les ramener dans un des 3 terriers.

. Les chasseurs sortent de leur rocher pour chercher un balle dans leur réserve et reviennent un pied dedans et dehors pour tirer sur les lapins en possession d'une carotte.

. Les lapins touchés entre le potager et leur terrier déposent leur carotte au pied du chasseur.

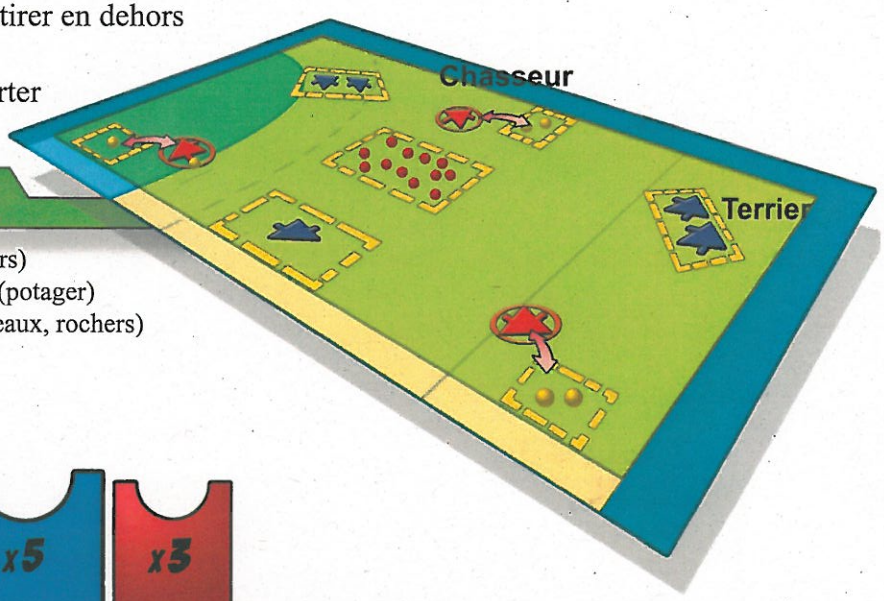
. Les lapins qui n'ont pas été touchés laissent leur carotte dans leur terrier.

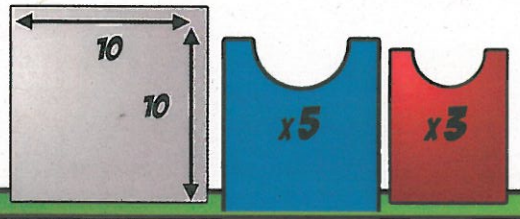
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- Les chasseurs ne peuvent pas tirer sur les lapins dans les terriers lors du trajet vers le potager et à l'intérieur de ce dernier.
- Les chasseurs ne peuvent pas tirer en dehors de leur rocher.
- Les lapins ne peuvent transporter qu'une seule carotte.

Dispositif de départ

- 3 espaces pour les attaquants (terriers)
- 1 espace pour la réserve de ballons (potager)
- 3 espaces pour les défenseurs (cerceaux, rochers)
- 5 attaquants
- 3 espaces avec 2 ballons chacun





7 LES LAPINS 2

Récupérer une balle et tirer sur une cible en mouvement - Eviter des projectiles

★ ★ 6-10 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1ER temps:
Jeu libre

2EME temps :
Ramener le ballon en dribble

3EME temps :
Ramener le ballon à 2. Le joueur sans ballon ne peut pas se faire tirer dessus.

4EME temps :
Autoriser le chasseur à sortir de son rocher et de toucher le lapin balle en main.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Les lapins n'arrivent pas à ramener les ballons dans leur camp

→
- Augmenter la distance de lancer
- Faire partir 3 attaquants (ou plus) en même temps
- Ne donner qu'une munition

2
Les chasseurs n'arrivent pas à toucher les lapins

→
- Réduire la distance de lancer
- Demander un type de déplacement au lapin pour le ralentir



9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

★ ★ 8 - 12 JOUEURS



« Une famille de pingouins pêche pour nourrir ses petits, mais des ours polaires sont là pour leur voler les poissons. »

Matériel



Comment ça marche ?

Mise en place :

. 3 pingouins pêcheurs (côté réserve de poissons)

. 3 pingouins et 2 ours de l'autre côté de la crevasse

Au signal :

. Les pingouins pêcheurs doivent lancer les poissons (ballons) à leurs petits sans qu'ils ne tombent dans la crevasse.

. Les jeunes pingouins doivent récupérer les poissons pour les mettre dans leur réserve.

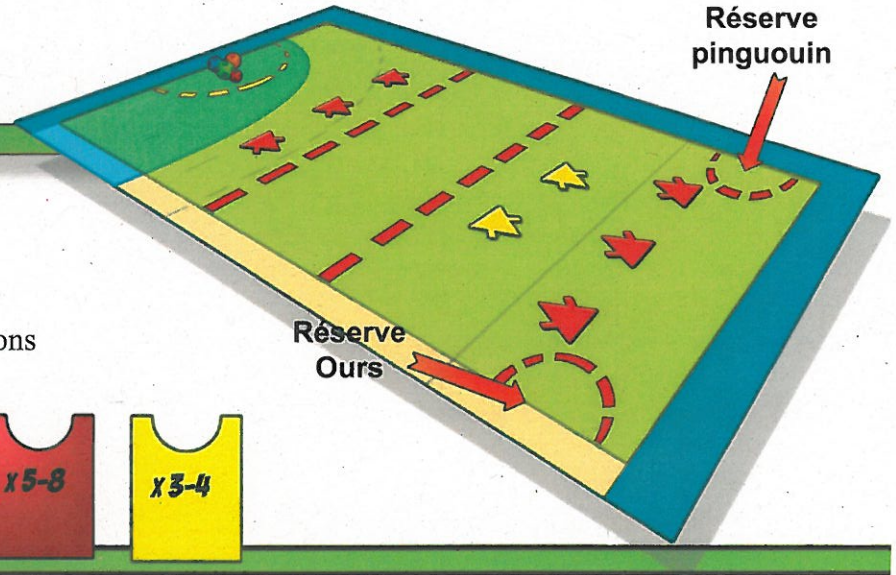
. Les ours tentent d'intercepter les poissons lancés pour les mettre dans leur réserve à eux.

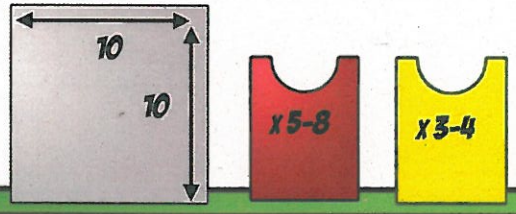
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- Les ours ne peuvent pas prendre les poissons dans la main des jeunes pingouins.
- Les poissons tombés dans la crevasse sont perdus.
- Les pingouins pêcheurs ne peuvent prendre qu'un poisson à la fois.
- Si les poissons sortent de l'espace de jeu, ils sont gagnés par les ours

Dispositif de départ

- 3 passeurs
- 3 réceptionneurs
- 2 défenseurs
- 1 réserve de ballons
- 2 cibles pour déposer les ballons





9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

★ ★ 8 - 12 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1ER temps:
Réaliser un concours entre les ours pour savoir quelle paire a attrapé le plus de poissons.

2EME temps :
Les attaquants doivent marquer un but dans un mini but gardé par un gardien au lieu de poser la balle dans le cerceau. On peut alors placer cette situation dans l'espace Duel.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Les attaquants gagnent systématiquement

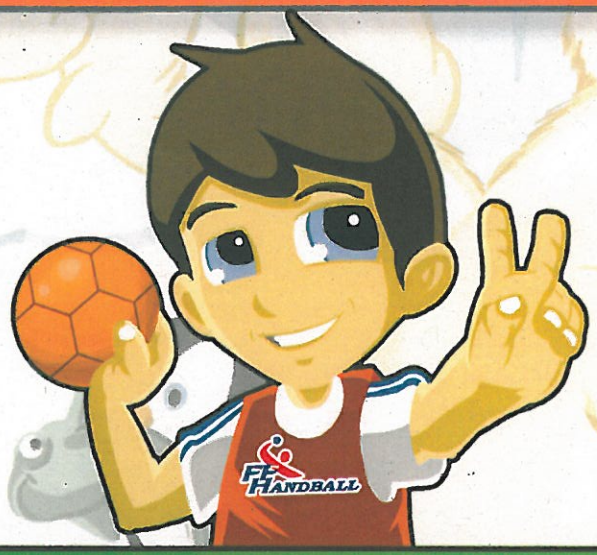
- Augmenter le nombre de défenseurs
- Augmenter la taille de la zone neutre (crevasse) pour allonger la distance de passe
- Modifier le mode de déplacement des attaquants dans la 2e zone (dribble puis passe entre les attaquants de la même zone)

2
Les attaquants perdent à chaque fois

- Augmenter le nombre d'attaquants
- Diminuer le nombre de défenseurs.

3
Les défenseurs n'arrivent pas à intercepter les ballons

- Augmenter le nombre de défenseurs
- Augmenter la taille de la zone neutre pour allonger la distance de passe.



9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

★ ★ 8 - 12 JOUEURS



« Une famille de pingouins pêche pour nourrir ses petits, mais des ours polaires sont là pour leur voler les poissons. »

Matériel



Comment ça marche ?

Mise en place :

. 3 pingouins pêcheurs (côté réserve de poissons)

. 3 pingouins et 2 ours de l'autre côté de la crevasse

Au signal :

. Les pingouins pêcheurs doivent lancer les poissons (ballons) à leurs petits sans qu'ils ne tombent dans la crevasse.

. Les jeunes pingouins doivent récupérer les poissons pour les mettre dans leur réserve.

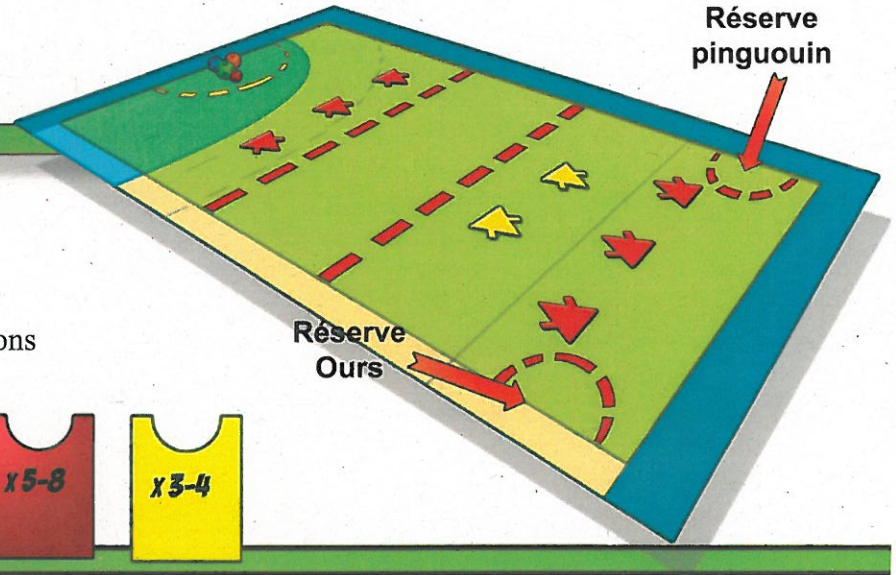
. Les ours tentent d'intercepter les poissons lancés pour les mettre dans leur réserve à eux.

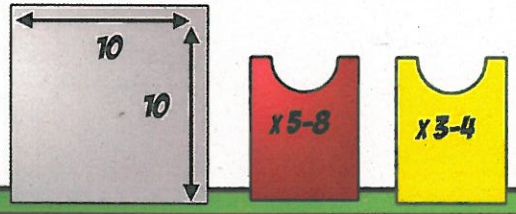
Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- Les ours ne peuvent pas prendre les poissons dans la main des jeunes pingouins.
- Les poissons tombés dans la crevasse sont perdus.
- Les pingouins pêcheurs ne peuvent prendre qu'un poisson à la fois.
- Si les poissons sortent de l'espace de jeu, ils sont gagnés par les ours

Dispositif de départ

- 3 passeurs
- 3 réceptionneurs
- 2 défenseurs
- 1 réserve de ballons
- 2 cibles pour déposer les ballons





9 LES PINGOUINS ET LES OURS

Lancer - Intercepter un ballon - Se démarquer - Attraper

★ ★ 8 - 12 JOUEURS

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1ER temps:
Réaliser un concours entre les ours pour savoir quelle paire a attrapé le plus de poissons.

2EME temps :
Les attaquants doivent marquer un but dans un mini but gardé par un gardien au lieu de poser la balle dans le cerceau. On peut alors placer cette situation dans l'espace Duel.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Les attaquants gagnent systématiquement

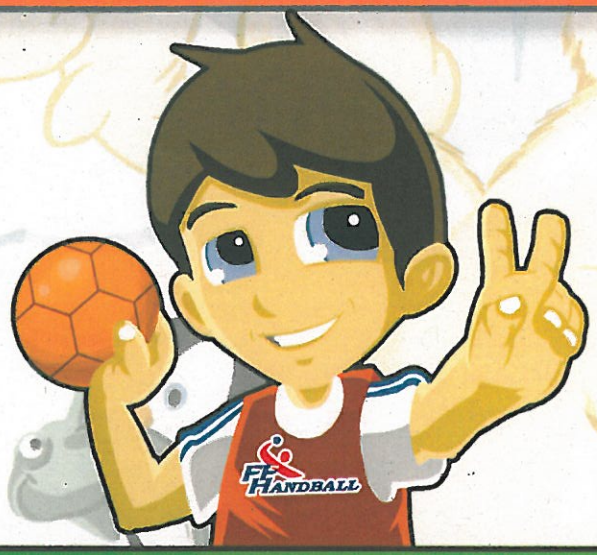
- Augmenter le nombre de défenseurs
- Augmenter la taille de la zone neutre (crevasse) pour allonger la distance de passe
- Modifier le mode de déplacement des attaquants dans la 2e zone (dribble puis passe entre les attaquants de la même zone)

2
Les attaquants perdent à chaque fois

- Augmenter le nombre d'attaquants
- Diminuer le nombre de défenseurs.

3
Les défenseurs n'arrivent pas à intercepter les ballons

- Augmenter le nombre de défenseurs
- Augmenter la taille de la zone neutre pour allonger la distance de passe.

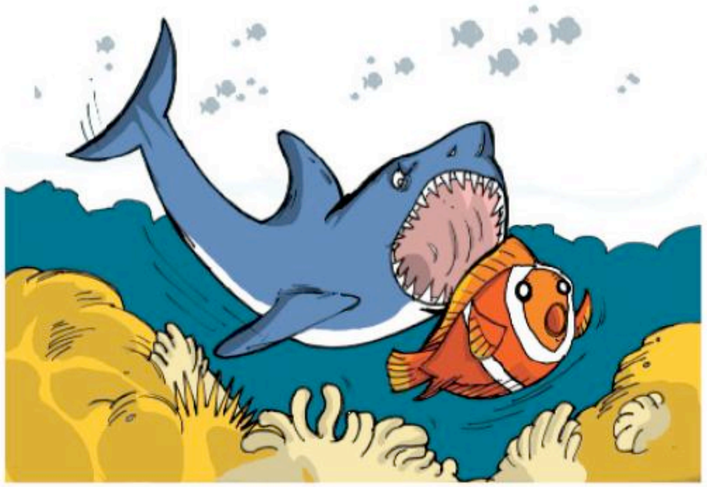


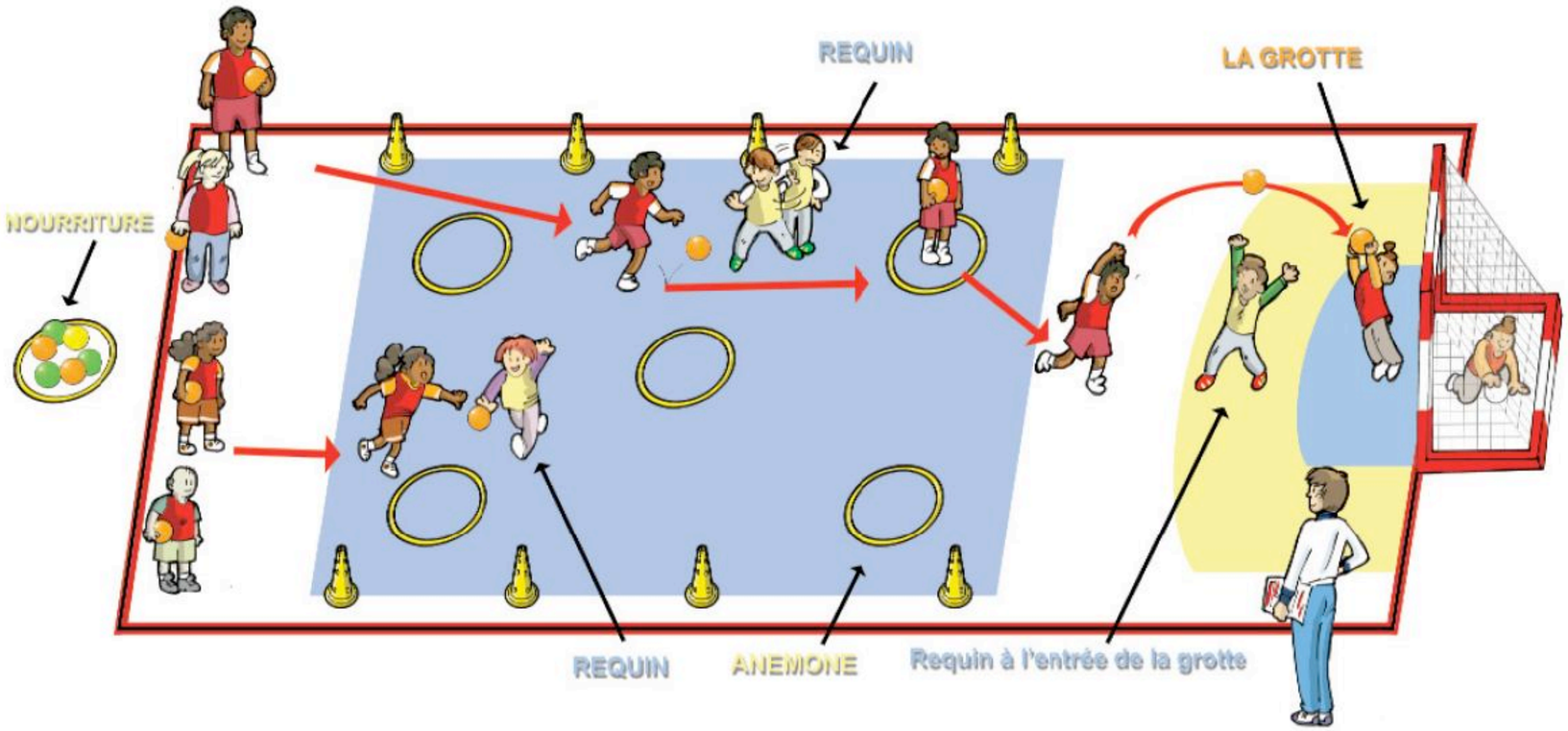


Sauvez le poisson clown



6 à 10



L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.
Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en dribblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.
Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte.
Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.

En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.
Veiller aux accrochages.

Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).
Jouer sur le nombre de requins.

Constats	Régulations - Relances
Trop de poissons devant la grotte.	Différer les départs.
Arrêts trop longs dans les anémones.	Limiter le temps de protection.
Jeu difficile à réaliser	*Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins.* *Pas de requin devant la grotte.*