Les programmes 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 connaitre et à mieux connaître les autres; ils apprennent aussi à veiller à leur santé. »

Compétence spécifique

« Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement «

- Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser
- Jeux de raquettes : faire quelques échanges
- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

Progressions pour le CP et le CE1
(BO HS n°1 du 5 janvier 2012)

Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon

« Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) »

Jeux sans ballon :

CP	CE1
Courir, transporter, conquérir des objets Conquérir un territoire Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge Toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles Juger une action simple (adéquation à la règle, atteinte de l'objectif)	Enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite … Construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace partagé ou réservé …) S'orienter vers un espace de marque S'engager dans des phases de jeu alternées

Jeux de ballon :

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon Se déplacer vers le but pour marquer Faire progresser le ballon collectivement S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon	Coordonner ses actions en respectant les règles du jeu pour : - en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer - en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but Identifier son statut en fonction des actions Assurer le rôle d'arbitre Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles : - attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) - défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression
CP	**CE1**

Les compétences générales *Référence au Socle Commun*

- **C6-Les compétences sociales et civiques**
- Respecter les autres et les règles de vie collective
- Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles
- Appliquer les codes de politesse dans ses relations avec ses camarades
- **C7-L'autonomie et l'initiative**
- Travailler en groupe, s'engager dans un projet
- Maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer
- Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée
- Appliquer des règles élémentaires d'hygiène de vie

Quelques définitions …

Jeu : Activité spontanée, libre

Jeu traditionnel : Activité souplement codifiée, non institutionnalisée (permet des modes originaux d'action et d'interaction. Suppose l'acceptation partagée de la loi du jeu …)

Jeu sportif : Situation motrice codifiée, non institutionnalisée (contrat ludique qui implique une organisation sociale du jeu. Système de règles. Possibilité d'intentions éducatives)

Sport : Codification extrême et institutionnalisation.

Le jeu :

Il y a un enjeu

Il est circonscrit dans le temps et l'espace

Il suscite du plaisir

Il est du domaine de la fiction

Il n'y a pas de but précis

Situation qui comporte des règles

Règles d'or

- **SECURITE**

Aire de jeu sans danger (trous, obstacles, surface glissante …)

Dégagements suffisants autour des limites de l'aire de jeu

Matériel en bon état

Établir des règles de sécurité à respecter (ne pas faire mal …)

Tenue adaptée

- **ORGANISATION**

Espaces d'action définis (tracés, plots, cordes …)

Durée du jeu annoncée (sifflet, chronomètre pour l'arbitrage)

Élèves d'une même équipe identifiés (dossards, foulards …)

- **PEDAGOGIE**

Règles conformes à la logique du jeu et introduites progressivement

Favoriser l'arbitrage par les élèves

Vérifier la compréhension du but du jeu

Temps d'activité important

Faire tenir des rôles différents

Matérialiser les résultats si nécessaire

Faire évoluer les jeux à partir de la trame de variance

Typologie des jeux

- Jeux de course / poursuite (attraper un adversaire ou fuir pour lui échapper)
- Jeux de réflexe (réagir à un signal)
- Jeux de relais
- Jeux d'orientation
- Jeux de conquête d'objet ou de territoire
- Jeux de coopération (et/ou opposition)

Ou encore …

- Jeux de groupes (béret, chat glacé, épervier …)
- Jeux collectifs sur terrains séparés (balles brûlantes, balle aux prisonniers …)
- Jeux collectifs sur terrain commun aux deux équipes (balle aux deux cercles, balle au capitaine …)

Trame de variance

Elle permet de faire évoluer un jeu et de :

- Relancer l'intérêt des élèves
- Faire évoluer les comportements individuels et les stratégies collectives
- Rééquilibrer les rapports de force entre les équipes en augmentant ou en réduisant les pouvoirs des joueurs

Paramètres

- Le droit des joueurs (sur les objets / dans les relations avec les autres / moteur et corporel)
- Le temps (temps de jeu / types de signaux sonore ou visuel)
- Le matériel (type et nombre d'objets ou de ballons)
- Le nombre de joueurs (nombre d'attaquants / nombre de défenseurs)
- L'espace (la taille du terrain de jeu / les refuges / les zones interdites / le sens du jeu)
- La cible (taille / nature / emplacement)

Compétences à développer …

Composantes des jeux collectifs	Cycle 1	Cycle 2	Cycles 3
Equipe	Se reconnaître comme appartenant à une équipe	Reconnaître son équipe	Reconnaître son équipe et coopérer
But	Comprendre qu'il y a un but commun	Reconnaître le but commun	Atteindre un but commun
Espace de jeu	Reconnaître un espace de jeu matérialisé	Différencier espace de jeu et espace extérieur	Utiliser l'espace de jeu en fonction de la cible et des phases de jeu
Enjeu	Comprendre l'enjeu : savoir ce qu'il faut faire pour gagner	Identifier l'enjeu : savoir ce qu'il faut faire pour gagner	Maîtriser l'enjeu : s'organiser au sein de l'équipe pour gagner
Rôles	Identifier un rôle, des rôles : - Chat/souris, touché/délivré - Observateurs	Identifier un rôle, des rôles : - Attaquant/défenseur - Observateur - Arbitre	Assurer des rôles différents selon les phases de jeu : - Attaquants/défenseurs - Arbitre - Organisateur
Motricité	Développer une motricité spécifique : courir pour attraper, pour se sauver, transporter, lancer…	Développer une efficacité motrice spécifique : courir, lancer, attraper, se démarquer, gêner l'adversaire	Organiser une activité motrice adaptée en combinant les actions : courir, lancer, attraper, se démarquer, feinter…

Règles à mettre en place

	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
	Des règles à vivre, comprendre et appliquer	**Des règles à comprendre, appliquer et faire évoluer**	**Des règles à construire**
1er temps	Jouer avec un minimum de règles : dire ce qu'il faut faire pour jouer	Jouer avec un minimum de règles et identifier les problèmes qui se posent	Jouer avec un minimum de règles et identifier les problèmes qui se posent
2ème temps	Faire énoncer les différentes actions du jeu : verbaliser, dessiner	Proposer et expérimenter des règles en cohérence avec l'enjeu, pour régler les problèmes	Construire un corpus de règles en cohérence avec l'enjeu, pour résoudre les problèmes rencontrés
3ème temps	Comprendre et appliquer les règles, faire éventuellement des propositions de règles	Choisir les règles les plus adaptées	Pour un même jeu, essayer des règles différentes Fixer des règles*

* et les échanger avec une autre classe ayant travaillé sur le même jeu pour pouvoir se rencontrer

Niveaux d'habiletés en jeux collectifs

Compos-antes des jeux	Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
Evolution	**De**	**A**	**De**	**A**	**De**	**A**
Rapport à la règle	- Ne prend pas en compte les règles	- Joue en fonction d'une règle simple	- Subit, conteste ou ne respecte pas les règles	- Comprend et respecte les règles du jeu - Participe à la construction de règles	- Comprend et respecte les règles du jeu	- Propose des solutions pour faire évoluer le jeu - Sait arbitrer
Attitudes	- Ne joue pas - Court partout - Garde l'objet	- Joue avec plaisir - Organise son déplacement en fonction du but	- Passivité - Peur de l'objet - effet de grappe	- S'engage dans le jeu - Comprend l'enjeu	- S'engage dès le début du jeu	- S'engage physiquement dans le jeu - Occupe l'espace de jeu
Efficacité motrice	- Maladresses	- Transporte des objets - Court pour attraper ou éviter	- Maîtrise peu le lancer/ rattraper - Court sans intention précise - Subit le jeu, agit en réaction, en retard	- Maîtrise du lancer - Réceptionne mieux - Adapte ses déplacements au but du jeu - S'engage dans l'action	- Oriente son action en fonction de la cible - court vite pour échapper ou attraper	- Lance loin, précis - Réceptionne plus efficacement - Prend des indices pour organiser son déplacement et anticiper - Combine les actions
stratégies individuelles et collectives	- Pas de stratégie même individuelle, réagit à la situation	- Joue seul	- Ne prend pas en compte l'adversaire - N'a pas intégré la dimension collective du jeu	- Identifie les différents rôles - Commence à proposer des stratégies collectives	- Développe des stratégies de feinte et d'évitement	- Se place en fonction de son rôle dans l'équipe - Joue en fonction des partenaires et des adversaires - Prend conscience de la nécessité d'une stratégie collective

Construction d'une unité d'apprentissage

L'unité d'apprentissage est une unité de temps :
- C'est un ensemble de séances articulées et cohérentes destinées à faire progresser les enfants. Elle se compose d'un minimum de 5 à 8 séances.

C'est une unité d'acquisition :
- l'élève y construit ses savoirs
- il acquiert un niveau de pratique défini dans une activité
- il maîtrise des compétences définies par les programmes

Démarche d'apprentissage :

La séance
- prévoir un seul jeu en le faisant évoluer
- prévoir une situation de retour au calme

Temps 1 : Proposer le jeu
- *Le but* : ce qu'il faut faire pour jouer, pour gagner…
- *Les conditions d'actions* : désigner l'espace de jeu, organiser les équipes, le matériel, distribuer les rôles…
- Les règles minimales

Temps 2 : foisonnement / évaluation diagnostique
Ce peut être un temps de « Découverte –Exploration libre – Recherche » permettant de faire émerger des comportements spontanés.
- Donner aux élèves le temps d'explorer les possibilités du jeu qu'ils découvrent.
- Rappeler les règles.
- Interroger les élèves sur ce qu'ils font.
- Observer les comportements, les niveaux de participation.
- Adapter les conditions d'action aux élèves.
- Encourager, guider.

Temps 3: diversification / pratique d'éducatifs
Ce peut être un temps de « Complexification – Enrichissement – Affinement – Relance » permettant de rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels.
- Rebondir sur les éléments de règle qui dysfonctionnent.
- Proposer des évolutions via la trame de variance (modification de la règle, du temps, de l'espace, changement de matériel, etc…) pour *provoquer des transformations.*

Temps 4 : structuration / évaluation formative
Ce peut être un temps de « Réinvestissement – Évaluation » permettant d'obtenir des comportements spécifiques.

SOMMAIRE

1 – Jeux sans ballon

- La queue du diable
- Le trésor des écureuils
- Les déménageurs
- Le mur chinois
- La barrette
- Poule/renard/vipère

2 – Jeux avec ballons

- La passe à 5 à 10
- Le handball américain
- Le quadriporte
- Le ballon château

La queue du diable

Jeux collectifs de poursuite, sans ballon

Matériel :

- Un foulard par élève
- Réserve de foulards
- Plots pour délimiter le terrain
- Sifflet
- Chronomètre

Dispositif :

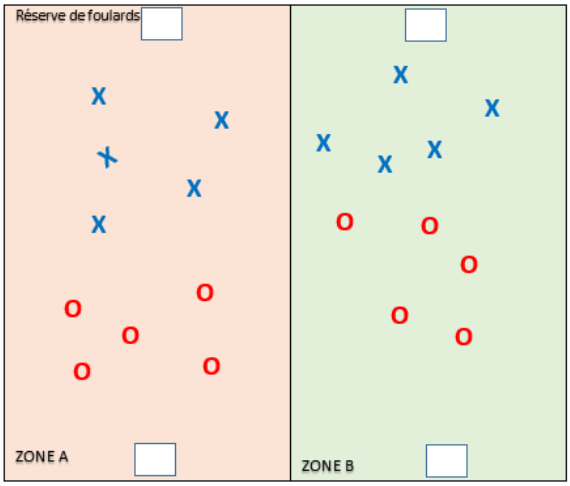
- 1 terrain de hand-ball partagé en 2, une « réserve » par équipe
- 4 équipes différenciées d'effectif identique

But :

Capturer la totalité des foulards de l'équipe adverse

Déroulement :

Les joueurs sont dispersés sur le terrain, le foulard à la ceinture. Chacun doit subtiliser le foulard d'un adversaire puis le déposer dans sa réserve. L'élève qui s'est fait subtiliser le foulard doit sortir des limites du terrain et puiser un foulard dans sa réserve pour rejouer. L'équipe qui n'a plus de joueur sur le terrain a perdu.



Variables – Evolutions possibles :

- Temps : + ou – long
- Espace : endroits de dépôt des foulards
- Matériel : augmenter le nombre de foulards pour diversifier les stratégies / aux parties du corps engagées
- Sens du jeu : 1 équipe attaquante sans foulard/une équipe de défenseurs avec foulards

Le trésor des écureuils

Jeux collectifs de poursuite, sans ballon

Matériel :

- Une grande caisse ou 2/3 cerceaux
- 3 à 4 objets par joueur
- 4 brassards/casquettes pour les 4 gardiens
- Plots pour délimiter le terrain
- Sifflet
- Chronomètre

Dispositif :

- 1 terrain de hand-ball partagé en 2 zones de jeu, une « réserve » par équipe
- 4 équipes différenciées d'effectif identique

But :

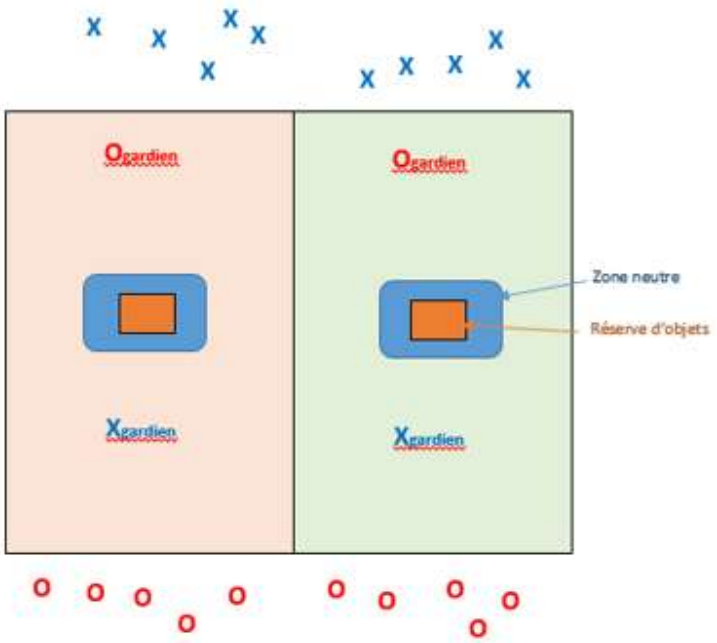
Ramener le plus d'objets dans son camp dans un temps donné / Ramener le plus d'objets dans son camp jusqu'à ce que la caisse soit vide

Déroulement :

Chaque élève prend un objet à la fois dans la réserve d'objetsau centre du terrain et doit le ramener dans son camp. La réserve d'objets est dans une zone neutre dans laquelle aucun joueur ne peut être pris (cf gardien).

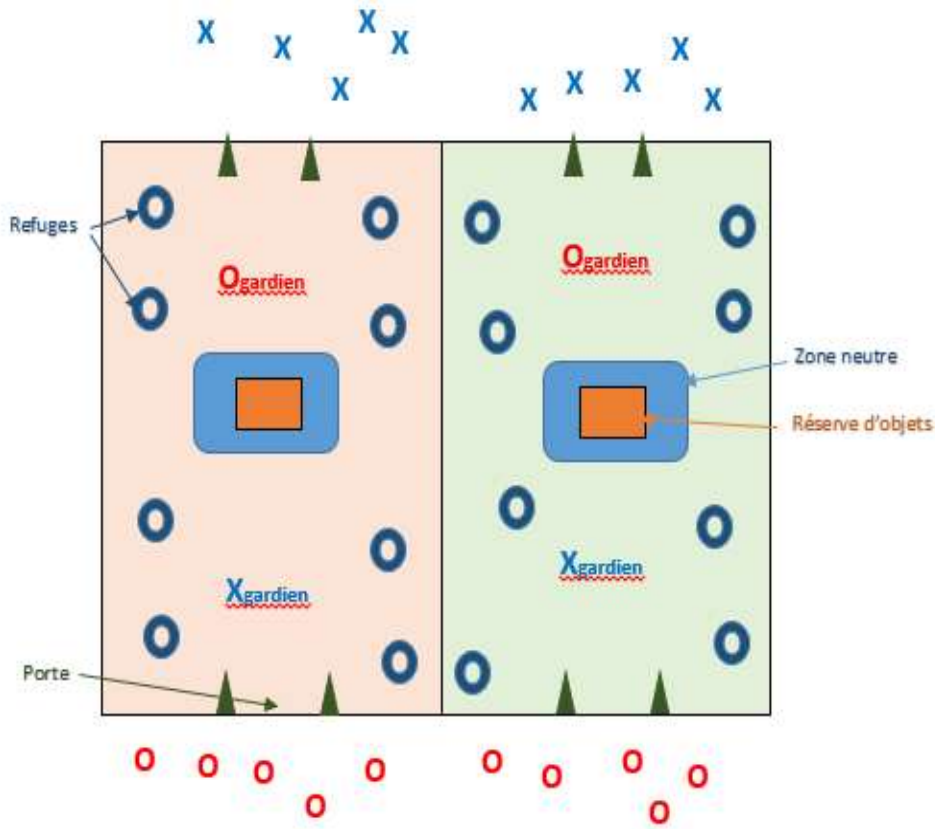
Le gardien : chaque équipe désigne un gardien chargé de toucher les joueurs adverses et de les empêcher ainsi de mener à bien leur tentative (rôle fatigant : prévoir un roulement)

Tout joueur touché un objet à la main par le gardien de l'équipe adverse doit ramener son objet dans la grande réserve. Il rejoint son camp pour se remettre en jeu.



Variables – Evolutions possibles :

- Proposer quelques refuges pour que tout joueur puisse s'y réfugier. Il ne peut y avoir plusieurs joueurs dans un même refuge.
- Les joueurs doivent passer par une porte.
- Le nombre de joueurs diminue / le nombre de gardiens augmente.
- La distance entre la zone neutre et les refuges s'allonge.



Les déménageurs

Jeux collectifs de poursuite, sans ballon

Matériel :

- 2 caisses ou 2 cerceaux
- 2 à 3 objets par joueur : 72 objets (anneaux, balles…)
- 2 bandeaux ou casquettes (pour l'épervier de chaque équipe)
- Plots pour délimiter le terrain

Dispositif :

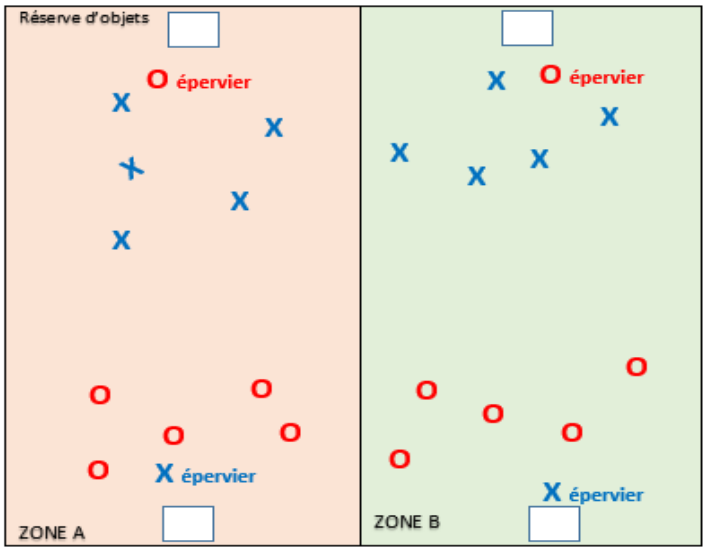
- 1 terrain de hand-ball partagé en 2 zones de jeu avec une zone cible (camp)
- 2 équipes différenciées d'effectif identique

But :

Vider sa caisse

Déroulement :

Chaque élève prend un objet à la fois dans sa caisse et doit le porter dans la caisse adverse.
Chaque équipe a un épervier reconnaissable à son bandeau.
Tout joueur touché par l'épervier de l'équipe adverse doit remettre son objet dans sa caisse.
L'équipe gagnante est celle qui a le moins d'objets dans sa caisse.



Variables – Evolutions possibles :

- Augmenter le nombre d'éperviers
- Offrir des refuges aux déménageurs (4 cerceaux)
- Équilibrer le nombre d'éperviers et de déménageurs
- Offrir des refuges aux déménageurs (6 cerceaux)
- 2 manches chronométrées avec inversion des rôles

Le mur chinois

Jeux collectifs de poursuite, sans ballon

Matériel :

- 2 chasubles pour les 2 gardiens
- Plots pour délimiter le terrain
- Sifflet
- Chronomètre

Dispositif :

- 1 terrain de hand-ball partagé en 2, une « réserve » par équipe
- 2 équipes d'effectif identique

But :

Traverser la zone du gardien sans se faire toucher

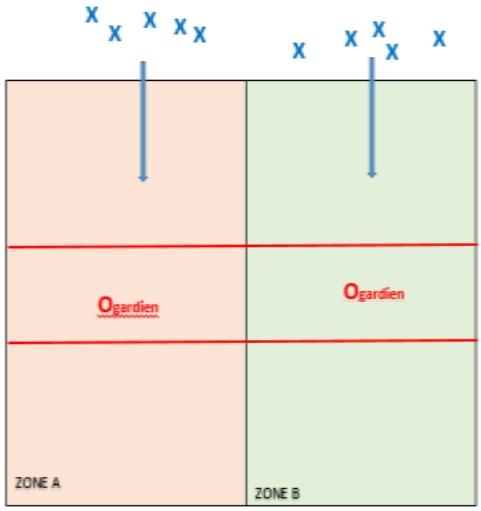
Déroulement :

Les joueurs se placent sur la ligne de fond. Le gardien se place dans le couloir central.

Au signal, les joueurs doivent traverser le couloir du gardien pour atteindre la ligne de fond opposée.

Si un joueur est touché par le gardien, il doit rester dans le couloir, immobile et écarter les jambes.(« il est transformé en statue de pierre »)

Quand plusieurs joueurs sont touchés, le gardien a le droit de placer ces joueurs pour former un ou plusieurs murs.



Variables – Evolutions possibles :

- Augmenter le nombre de gardiens
- Modifier les dimensions de l'aire de jeu pour simplifier ou complexifier la tâche du gardien.
- Modifier le déplacement des coureurs (par deux sans se lâcher la main, …)

La barrette

Jeux collectifs de poursuite, sans ballon

Matériel :

- 1 baguette (petit objet pouvant tenir dans une main sans être visible)
- Plots pour délimiter le terrain

Dispositif :

- 1 terrain de hand-ball partagé en 2 zones de jeu avec une zone cible (camp)
- 2 équipes différenciées d'effectif identique

But :

Le joueur qui la barrette doit rentrer dans la zone protégée par les défenseurs sans être touché. Les défenseurs doivent toucher le porteur de la barrette avant qu'il ait atteint la zone cible.

Déroulement :

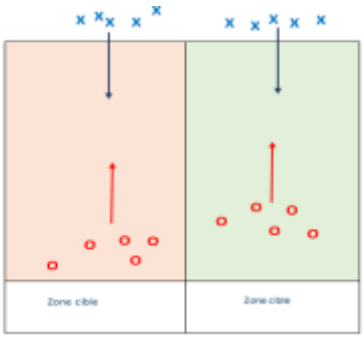
L'équipe attaquante gagne la manche et marque 1 point si la barrette arrive dans la zone cible. L'équipe des défenseurs se place devant la zone cible.

Les attaquants lancent le jeu dès qu'ils sont prêts. Au signal, les défenseurs essaient de toucher et éliminer les attaquants (en priorité le porteur de la barrette s'ils arrivent à l'identifier). Un défenseur ne peut toucher qu'un seul attaquant. Celui-ci s'arrête sur place ainsi que celui qui l'a touché. Ils attendent la fin de la manche. Tout joueur qui sort des limites du terrain est éliminé (attaquants ou défenseurs). Si l'attaquant porteur de la barrette arrive dans la zone cible, il crie : « Barrette ! »

La stratégie de l'équipe attaquante sera de tromper les défenseurs pour qu'ils n'identifient pas le porteur de la barrette.

Tout attaquant touché garde les mains fermées pour préserver le suspense jusqu'à la fin de la manche.

On ne peut cacher la barrette que dans la main.



Variables – Evolutions possibles :

- Placer une ou des zones refuges pour les attaquants.
- Le porteur peut passer la barrette avant qu'il soit touché.

Jeu : « La passe à 10 »

Jeux collectifs de poursuite, avec ballon

Introduire dès à présent la règle du marcher et l'interdiction de tout contact sur le Porteur de Balle.

Introduire également la règle du tenu.

Constituer 4 groupes et évoluer sur ½ terrain de HB (terrain de mini Handball).

But : réaliser 10 passes consécutives sans perdre la balle.

Conditions d'exécution : 2 équipes s'opposent. Les joueurs doivent se faire 10 passes sans que l'équipe adverse n'intercepte le ballon et sans que ce dernier ne tombe à terre. Le porteur de balle ne doit pas marcher.

Si la balletombe après avoir été bloquée, le compteur est remis à zéro.

Pas de passe à rebond.

Lorsque 10 passes sont réussies, l'équipe marque 1 point.

Critère de réussite :Marquer plus de points que l'équipe adverse pendant le temps imparti.

Variables :

Si élèves rencontrent des difficultés :

→ demander de réaliser 5 passes voire 3.

→ autoriser les élèves à faire 3 pas

→ si la balle tombe à terre après avoir été bloquée, le compteur n'est pas remis à zéro.

Si les élèves réussissent facilement à réaliser 10 passes

→ diminuer la surface de jeu

→ imposer différentes formes de passes (avec rebond, à deux mains…)

→ interdire de repasser le ballon à celui ou celle qui vient de le passer.

→ « le ballon roi » : chaque équipe se choisit un roi à l'insu de l'adversaire. L'enseignant, qui seul, connaît l'identité des 2 rois, compte les points en silence : à chaque fois que le roi attrape la balle, il donne 1 point à son équipe. Si une équipe devine qui est le roi adverse, elle s'efforce de lui interdire toute réception. Au bout de 2 ou 3 minutes, l'enseignant arrête le jeu et révèle l'identité des rois (si identité non trouvée) et annonce les scores. Les équipes choisissent un nouveau roi.

« Le Handball Américain »

Règle du marcher – Interdire le dribble et contact sur le PB

But : se déplacer vers une cible en se faisant des passes pour aller poser la balle dans une zone de marque.

Conditions d'exécution :

Terrain de mini-handball.

5 contre 5.

Mettre en place autant de terrains que de groupes de 10 élèves.

Consignes :

Aux attaquants : en partant de votre zone de marque (ligne de fond de terrain), vous vous déplacez pour aller déposer le ballon derrière une ligne (ou dans une zone) dans le terrain adverse. Le dribble est interdit.

Aux défenseurs : vous gênez les déplacements et les passes. Vous n'avez pas le droit de toucher le porteur de balle.

Dès que le ballon est posé dans la zone de marque, l'équipe marque un point et le ballon est rendu à l'équipe adverse. La remise en jeu se fait de la zone de marque.

Critère de réussite :

A l'issue du temps de jeu, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.

Chaque joueur de l'équipe a marqué un point.

Variables :

Si élèves rencontrent des difficultés :

→ ajouter des joueurs « jokers » circulant à l'extérieur du terrain, dans le sens de la longueur, et aidant à la progression du ballon. (permet d'augmenter l'espace de jeu et de lutter contre la grappe)

→ condamner la zone centrale pour obliger les joueurs à occuper tout l'espace de jeu avec possibilité de mettre un joueur joker au service des 2 équipes

→ ajouter des zones de marque sur les largeurs du terrain :

zone 1 passée = 1pts _ zone 2 passée = 2 pts_zone 3 passée = 3 pts_ballon posé dans la zone de marque = 4 pts

Si les élèves réussissent facilement :

→ transformer ce jeu en « la balle au capitaine » : dans la zone de marque, un capitaine doit intercepter le ballon (favorise les passes, les réceptions et permet également à un élève en difficulté, en retrait, d'occuper un poste primordial au sein de l'équipe)

→ ajouter des cibles (cibles basses et cibles hautes ...) à faire tomber et attribuer des points par cible :

→possibilité de lancer des challenges aux équipes (sur 3 minutes de temps de jeu, il vous faut marque un minimum de « x » points.

Le Quadri-porte

Autoriser le dribble

But : se déplacer vers 2 cibles (cerceau) en se faisant des passes et/ou en dribblant pour aller poser la balle dans les 2 zones de marque autorisées.

Conditions d'exécution :

Terrain de mini-handball avec 2 cibles par équipe. Prévoir une réserve de ballons au centre du terrain, sur le côté, réserve gérée par l'enseignant.

5 contre 5.

Mettre en place autant de terrains que de groupes de 10 élèves.

Consignes :

Aux attaquants : en partant de votre but, vous vous déplacez pour aller déposer le ballon dans une des 2 cibles autorisées. Le dribble est autorisé.

Aux défenseurs : vous gênez les déplacements et les passes. Vous n'avez pas le droit de toucher le porteur de balle et de protéger les cibles (pas de gardien de but).

Dès que le ballon est posé dans une des cibles, l'équipe marque un point.

La remise en jeu se fait immédiatement par l'enseignant depuis le centre du terrain (réserve de ballons). Le ballon est donné à un joueur de l'équipe adverse (celle qui ne vient pas de marquer le point).

Critère de réussite :

A l'issue du temps de jeu, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.

Chaque joueur de l'équipe a marqué un point.

Variables :

→ le point n'est autorisé que si tous les joueurs de l'équipe ont « touché » le ballon

→ le même joueur ne peut pas marquer 2 buts à la suite.

→ **pour augmenter l'espace de jeu effectif**, avancer les cibles dans le terrain avec possibilité de jouer derrière (comme au hockey sur glace).

→ pour travailler la prise d'informations, favoriser le jeu sans ballon et les passes...placer les 4 cibles aux 4 coins du terrain avec possibilité de marquer dans les 4 cibles (interdiction de marquer 2 fois de suite dans la même cible). Dans ce cas, interdire le dribble.

Le Ballon Château

Autoriser le dribble

...vers la protection d'une cible pour les défenseurs et le Gardien de But (GB)

...vers le contact « sécurisé » du Porteur de Balle (PB)

But : se déplacer vers une cible à atteindre (matérialisée par des plots) protégée ou non par un GB en se faisant des passes et/ou en dribblant.

Conditions d'exécution :

Terrain de mini-handball avec 1 cible par équipe. Chaque cible est constituée de 4 plots.

5 contre 5.

Consignes :

Aux attaquants : en partant de votre but, vous vous déplacez pour tirer sur les cibles.Le dribble est autorisé.

Aux défenseurs : vous gênez les déplacements et les passes.

Vous avez le droit de toucher le porteur de balle et de protéger la cible.

Dès qu'un plot est touché ou tombe, l'équipe marque un point. Le plot est replacé.

Si on place un gardien, obligation de le changer après chaque tir.

La remise en jeu se fait au niveau du but (par un joueur ou par le GB)

Critère de réussite :

A l'issue du temps de jeu, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.

Chaque joueur de l'équipe a marqué un point.

Variables :

→ le point n'est autorisé que si tous les joueurs de l'équipe ont « touché » le ballon

→ le même joueur ne peut pas marquer 2 buts à la suite.

→ placer des cibles hautes (au mur par exemple).