

7 LES PHOQUES ET LES OTARIES

Se démarquer - Attraper - Passer - Gêner - Intercepter

★
8 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Une équipe de phoques joue contre une équipe d'otaries, chacune tentant de garder le ballon le plus longtemps possible. »

♦ Matériel

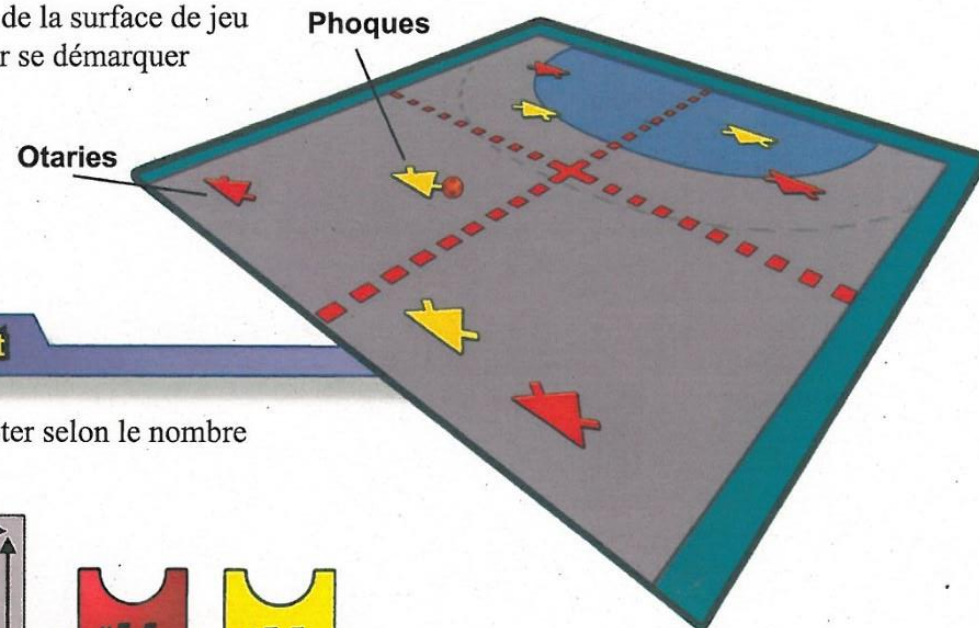


♦ Comment ça marche ?

- ♦ La première équipe qui arrive à se faire 5 passes marque 1 point.
- ♦ 1 phoque et 1 otarie sont positionnés dans chacun des 4 bassins.
- ♦ Il est interdit de changer de bassin.
- ♦ Le ballon peut tomber dans l'eau.
- ♦ L'équipe qui n'a pas le ballon doit tenter de le récupérer.
- ♦ Il est interdit de prendre le ballon des mains de l'adversaire.
- ♦ Si le ballon sort des bassins, il est rendu à l'équipe adverse.

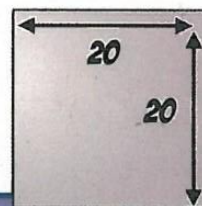
♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Tous les enfants doivent recevoir la balle
- ♦ Le respect des limites de la surface de jeu
- ♦ Les déplacements pour se démarquer



♦ Dispositif de départ

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



7 LES PHOQUES ET LES OTARIES

Se démarquer - Attraper - Passer - Gêner - Intercepter

LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

Remarque : le jeu de la passe à 5 est incomplet car l'espace n'est pas orienté. Mais il permet les actions citées dans le titre. Pour former des handballeurs, il convient de passer par les étapes 2 & 4.

1^{ER} temps :

Mettre en place la situation sans cible à atteindre après la passe à 5.

2^{EME} temps :

Supprimer les secteurs et lancer le jeu sur tout le terrain.

3^{EME} temps :

Rajouter des cibles (cerceaux, etc.) une fois la passe à 5 effectuée (point supplémentaire pour l'équipe qui aplatit la balle dans la cible).

4^{EME} temps :

Une fois la passe à 5 effectuée, les attaquants doivent progresser vers le but adverse pour aller marquer (point si but). Les défenseurs doivent récupérer le ballon, un des défenseurs doit aller très rapidement dans le but.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si la balle circule entre deux mêmes secteurs

2

Si une seule équipe arrive à marquer

3

Si le nombre de joueurs est impair



Interdire de passer le ballon à celui qui l'a envoyé.



Quand le ballon tombe dans l'eau, il revient à l'équipe adverse.
Donner le ballon à l'équipe adverse quand il touche le sol.



Utiliser un des joueurs comme joker qui peut servir de soutien pour aider les attaquants à faire leurs 5 passes. Il peut également jouer le rôle de gardien sur la montée de balle (cf 4^e temps).

