

4 LA BATAILLE DES ECUREUILS

Marquer malgré un défenseur

★
6-12 JOUEURS



L'HISTOIRE

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

♦ Matériel



x1



♦ Comment ça marche ?

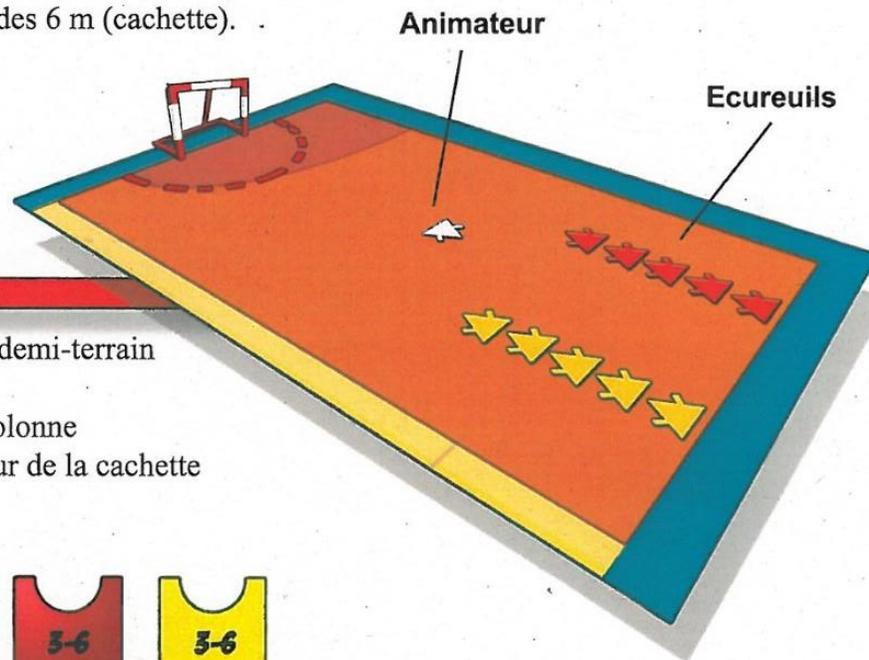
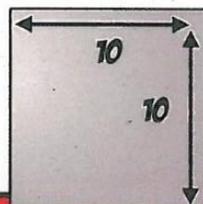
Les écureuils sont par 2, en colonne, dos à l'animateur. Une noisette tombe d'un arbre (lancée par l'animateur). Un des 2 écureuils s'en saisit et va la lancer dans sa cachette protégée par un écureuil voleur. L'autre écureuil essaie de l'en empêcher.

♦ 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 rentrer 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



4 LA BATAILLE DES ECUREUILS

Marquer malgré un défenseur

★
6-12 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Accepter les courses balle en main.

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

3^{EME} temps :
Varier les positions de départ des écureuils assis, allongés...

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

5^{EME} 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.

