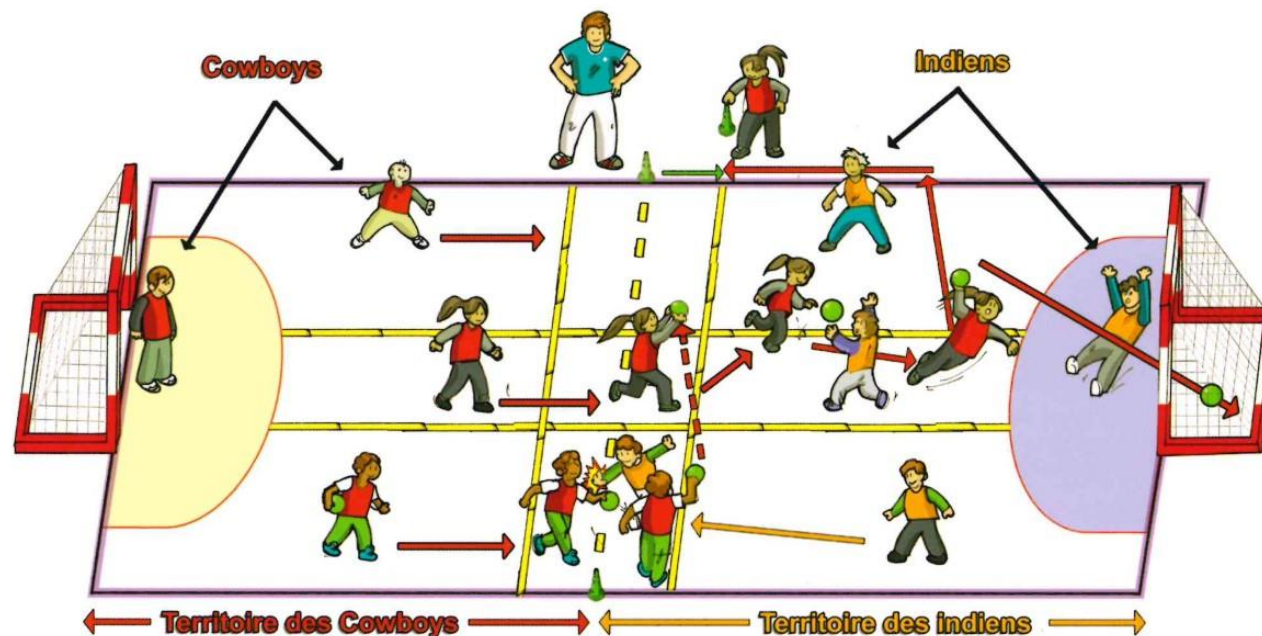




Les cowboys et les indiens



L'histoire :

Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre.

Comment ça marche ?

Il faut marquer un but pour agrandir son territoire.

Chaque fois qu'un but est marqué, on avance d'un pas les 2 cônes qui symbolisent la frontière.

A la fin du temps de jeu fixé, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

En fonction de l'activité déclenchée, on procèdera aux aménagements ci-dessous :
Neutraliser une zone centrale "le grand Canyon" (sur la longueur) pour jouer plus sur les espaces latéraux en répartissant le nombre de joueurs dans chaque espace (2 contre 2 et 1 contre 1).
Matérialiser une rivière au niveau de la ligne médiane qui sépare les 2 territoires et où on ne pourra pas dribbler.

Constats

Jeu groupé autour du porteur de balle. Les joueurs ne progressent pas vers l'avant.
 Les joueurs n'occupent pas la largeur du terrain.

Une action très bien réussie.

Régulations - Relances

Mettre en place le canyon et la rivière.
 Questionnement pour prise de conscience.
 Mettre en place le canyon.

La refaire au ralenti... discussion.



En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, jeu en "grappe", trop de maladresses...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.

S5



Les cowboys et les indiens



8 à 10

Effectif : 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien et pour chaque équipe un gardien d'un plot central (frontière).

Matériel : Terrain minihand, 1 ballon, 2 plots, chasubles.

Objectifs :

- Progresser collectivement vers le but adverse pour marquer en utilisant tout l'espace de jeu.

Description de la tâche :

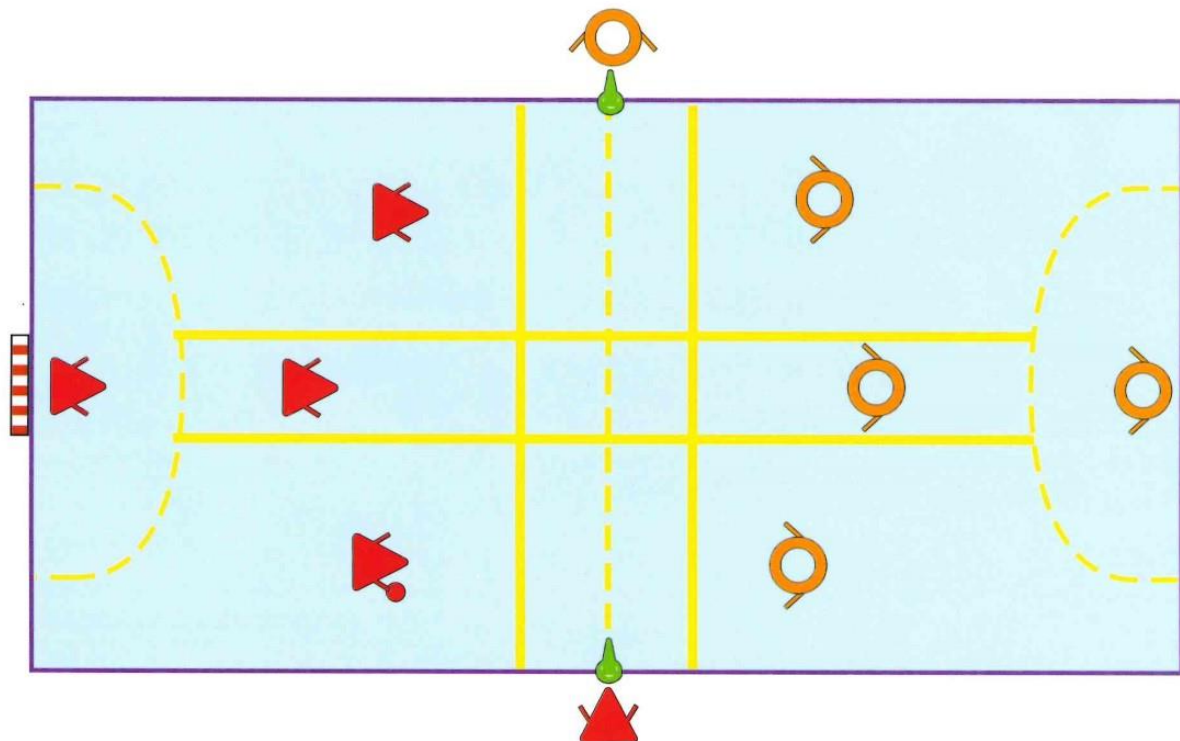
- A chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.
- A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

Consignes :

- Aux attaquants : "vous jouez avec les règles du hand".
- Aux défenseurs : "vous essayez de récupérer le ballon".
- Aux 2 gardiens des plots : "à chaque but marqué, déplacer le plot d'un pas".
- Ne pas oublier de changer le rôle des joueurs.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, pas de progression vers les cibles, mauvaises passes...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard dans l'année.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

S5