

2 LES SINGES TAPAGEURS

Lancer à bras cassé - Tirer

★
6 - 10 JOUEURS



◆ Comment ça marche ?

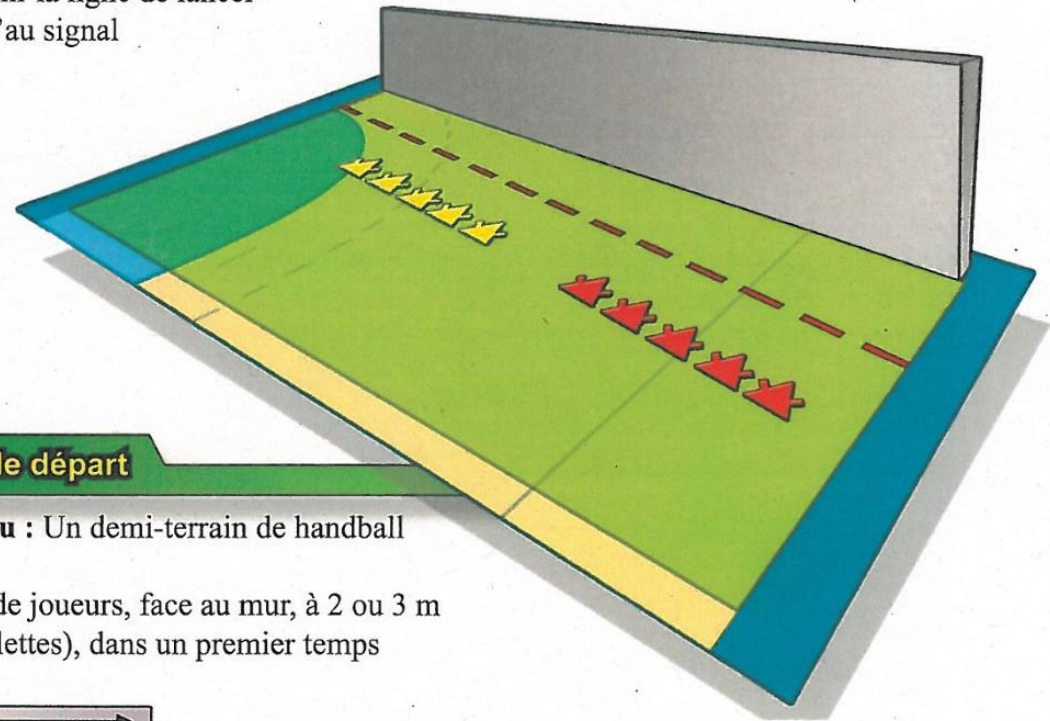
Au premier signal, les singes lancent leur noix de coco contre le mur.
Au second signal, éventuellement, les singes vont récupérer leurs ballons.

◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Respecter les consignes
- ◆ Ne pas franchir la ligne de lancer
- ◆ Ne lancer qu'au signal

◆ Dispositif de départ

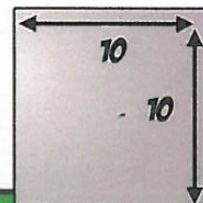
- ◆ Espace de jeu : Un demi-terrain de handball
- ◆ Un mur
- ◆ Une dizaine de joueurs, face au mur, à 2 ou 3 m (ligne de bandelettes), dans un premier temps



L'HISTOIRE

« Dans la jungle, terrible jungle, les singes font la fête et jouent à lancer des noix de coco contre les rochers. »

◆ Matériel



2 LES SINGES TAPAGEURS

Lancer à bras cassé - Tirer

★
6 - 10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu
et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Accepter toutes les formes de lancer.

2^{EME} temps :
Se reculer et lancer loin pour devoir lancer
à bras cassé.

3^{EME} temps :
Autoriser les lancer après des pas d'élan en
appui ou en suspension.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1
Si difficultés à réussir un lancer correct (ballon
au-dessus de l'épaule, coude écarté du corps,
appuis décalés...)

2
Si réussite

- ◆ Jouer sur les effets produits par la balle
- ◆ Faire beaucoup de bruit contre le mur
- ◆ "Faire tomber le mur"

- ◆ Faire prendre conscience de la position du corps (« tes pieds... ton coude... ») par questionnement ou comparaison

- ◆ Agrandir la zone de lancer
- ◆ Imposer la forme de lancer (bras cassé au-dessus de l'épaule)
- ◆ Imposer une zone d'impact

- ◆ Aller vers le lancer avec élan... et la suspension... Lancer le jeu sous forme de course relais (rapidité d'exécution des actions motrices)

- ◆ Changer de ballons, ne pas donner que les ballons de mini-hand, des balles de tennis, voire de tennis de table, et s'éloigner de plus en plus du mur

- ◆ Demander aux joueurs de rattraper leur balle avant qu'elle ne tombe par terre

