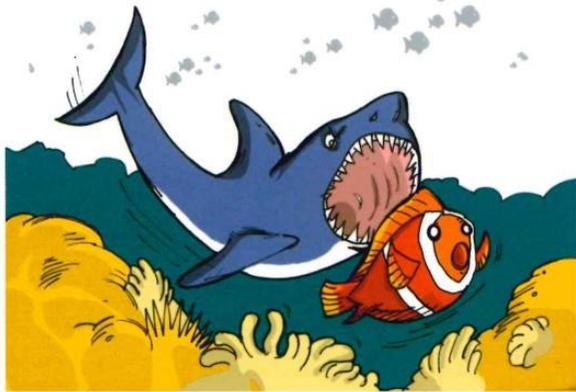




Sauvez le poisson clown



6 à 10



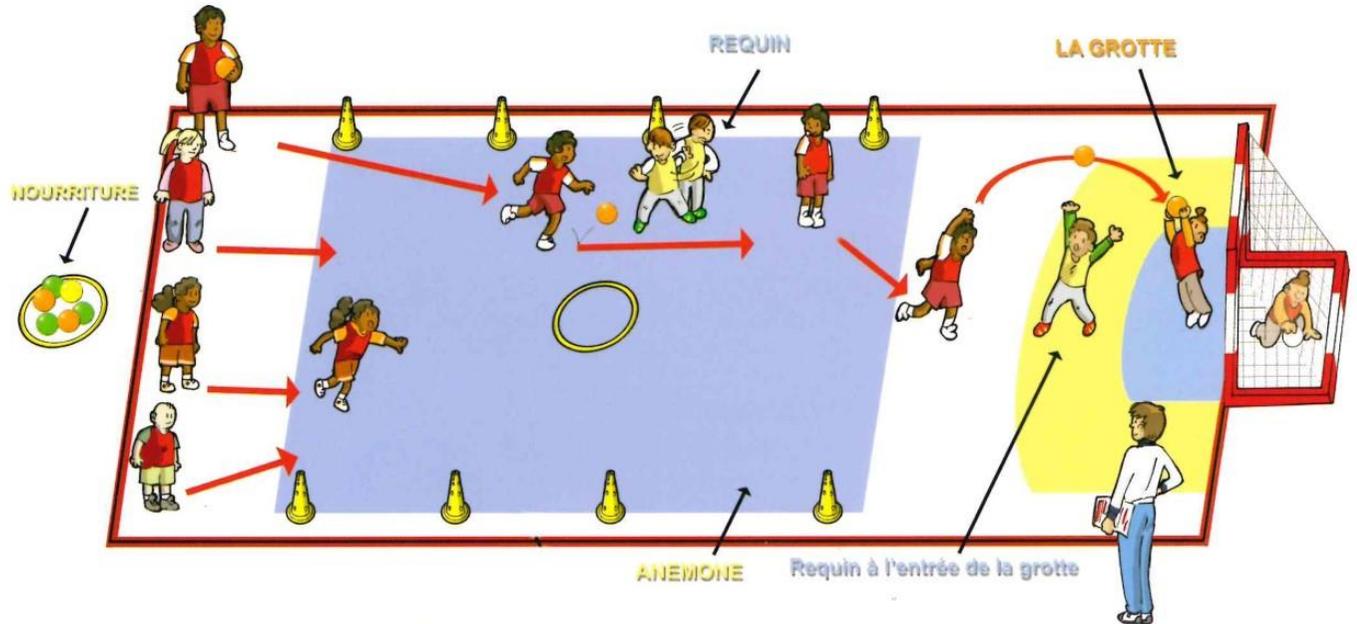
L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.

Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent lancer la nourriture dans l'aquarium gardé par un requin pour sauver un poisson clown. Ils ne peuvent apporter qu'une sorte de nourriture à la fois. Ils peuvent progresser vers l'aquarium en se passant le ballon ou en dribblant. Si un requin attrape un poisson, il met la nourriture dans sa réserve. Il y a 10 ballons à transporter à l'aquarium. Ceux qui ont le plus de ballons à la fin du jeu on gagné.



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).
Jouer sur le nombre de requins.

Constats

Trop difficile pour les poissons-crustacés..

Trop difficile pour les requins

Régulations - Relances

Diminuer le nombre de requins, ajouter une baleine-joker dans le cerceau qui peut recevoir et passer le ballon sans être gênée par le requin.

Rééquilibrer le rapport de force (augmenter le nombre de requins ou diminuer le nombre de poissons-crustacés), réduire l'espace, mettre un gardien.



En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.
Veiller aux accrochages.



Sauvez le poisson clown



6 à 10

Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- Coopérer pour progresser vers la cible en passant ou en dribblant.
- Se démarquer, aider le porteur de balle.
- Intercepter, s'opposer.

Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un seul ballon en jeu ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

Consignes :

Aux attaquants :

- "Vous devez ensemble apporter le ballon à votre partenaire en passes ou en dribbles. Si vous perdez le ballon, revenez en chercher un dans la réserve".

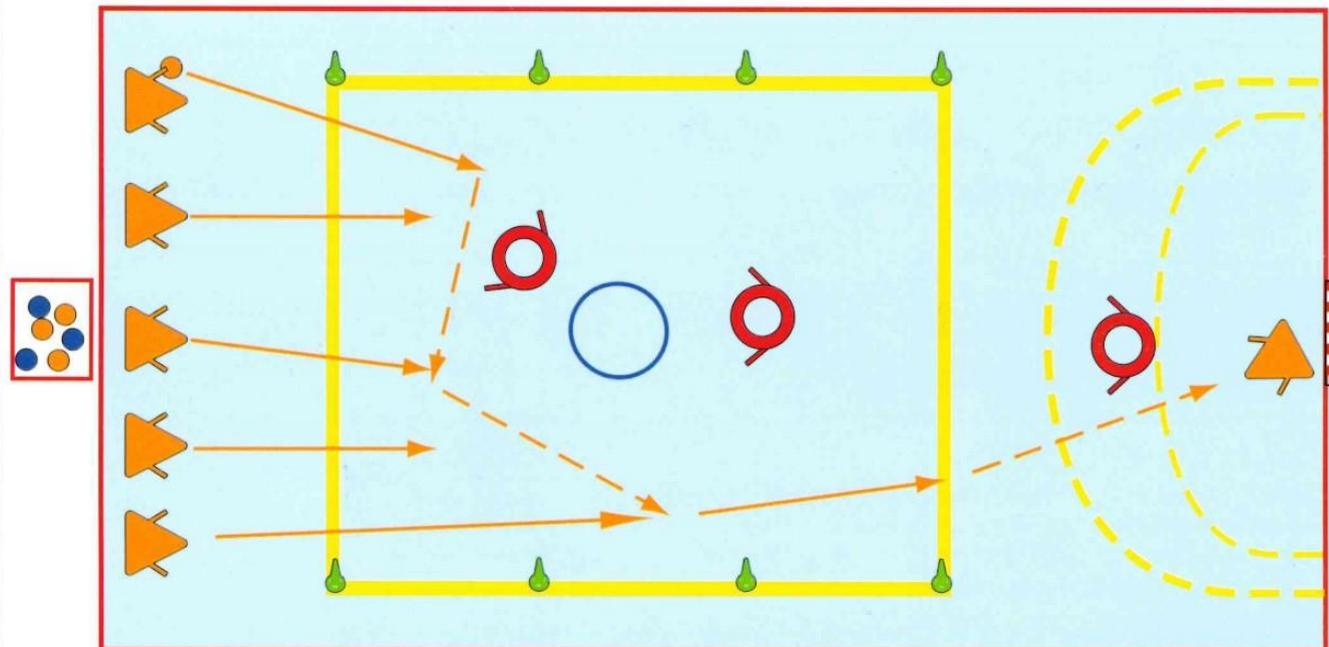
Aux défenseurs :

- "Vous devez intercepter le ballon ou toucher le porteur de balle. Si vous réussissez, vous mettez le ballon dans votre but".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Equilibrer le rapport de force.
- Inciter les passes longues pour que l'adversaire ne puisse pas toucher le porteur de balle trop vite.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires, cible à atteindre
Décider	aider le porteur de balle, choisir l'action efficace pour progresser (passer, dribbler, tirer)
Agir	passer, dribbler, tirer, se démarquer et s'opposer, intercepter