

5 DU CHAMBOULE TOUT AU MINI-HAND

Jouer au mini hand

★
6-10 JOUEURS




L'HISTOIRE

« C'est la fête foraine. Deux équipes s'affrontent pour faire tomber les quilles de l'équipe adverse. »

♦ Matériel



♦ Comment ça marche ?

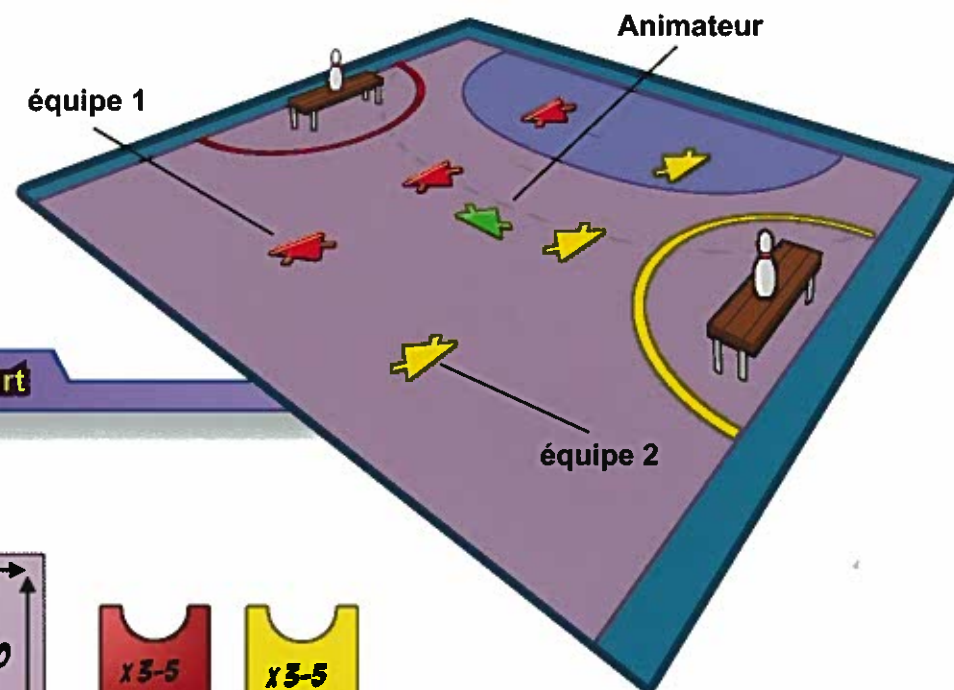
Au signal, l'animateur donne une balle à une équipe qui s'organise pour faire tomber une quille située sur un banc au milieu d'un bassin / piscine. Il est interdit de rentrer dans la piscine. Après un tir, la balle est donnée à l'équipe en défense.

♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Respect des consignes.
- ♦ Respecter la zone interdite.
- ♦ Les accrochages, surveiller les mauvais gestes.

♦ Dispositif de départ

- ♦ Terrain de mini hand



5 DU CHAMBOULE TOUT AU MINI-HAND

Jouer au mini hand

★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

REMARQUES

Ce jeu est la suite logique des singes tapageurs (espace aisance corporelle) et des Merles et des canaris (espace duel).

1^{ER} temps :

Petit à petit, introduire les règles du marcher, de la reprise de dribble. Etre strict sur le jeu du défenseur.

2^{EME} temps :

Placer un gardien qui protège les quilles.

3^{EME} temps :

Remplacer les bancs et les plots par un but de mini hand.

4^{EME} temps :

Tracer des couloirs de jeu avec un couple attaquant / défenseur par couloir.

5^{EME} temps :

Jeu du Mini hand.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Peu de plots sont touchés



Augmenter le nombre de plots et les resserrer.
Réduire la zone interdite.

2

Les joueurs sont agglutinés autour de la balle qui n'avance pas



Arrêt sur image lors d'une action réussie. La refaire au ralenti.

