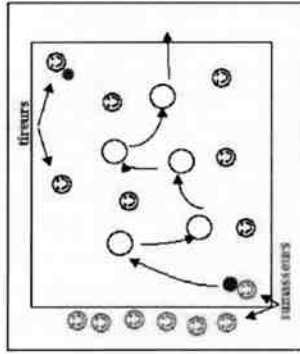


Le ramasse foulards

But :

Ramasser des foulards sans être touché

Aménagement :



- 1/2 terrain de hand
- 5 cercles de 1m de diamètre avec 5 foulards
- 1 équipe de 7 « dribbleurs-ramasseurs » + 1 équipe de 7 tireurs

Matériel

- 1 ballon de Basket
- 1ballon de hand.
- 5 foulards

Consignes :

- Dribbleurs-ramasseurs** : Chacun son tour ramasse un ou plusieurs foulards en dribblant sans se faire toucher par les tireurs. Arrêt du dribble autorisé pour ramasser.
- Tireurs** : Sur le terrain, ils peuvent se déplacer quand ils n'ont pas la balle ; sinon il faut passer ou tirer. La balle part du coin opposé aux dribbleur-ramasseurs. On ne peut tirer que par touche directe (sans rebond) et autrement qu'à la tête. Il est interdit de gêner les dribbleurs-ramasseurs.

Critères de réussite :

En additionnant le nombre de foulards ramassés par son équipe, celle qui en a le plus a gagné

Cycle 3

Jeu de ballon

Savoirs à enseigner

- Attraper / passer vite
- Esquiver
- Dribbler en se déplaçant (et ramasser)
- S'informer vite pour décider vite

Comportements attendus

Pour les ramasseurs :

Coordination du dribble et du ramasser.
Dribble rapide en évitant les tirs

Pour les tireurs :

Enchaînement de passes et tirs précis.
Occupation stratégique de l'espace

Variantes

Espace

-Jouer sur l'écartement des cercles

Nombre de joueurs

-Autoriser 2 dribbleurs ramasseurs

Droit des joueurs

-Ne toucher qu'après 5 passes (situation plus facile pour le dribbleur et oblige l'équipe des tireurs à s'organiser rapidement)

-Arrêt du dribble interdit (plus difficile pour le dribbleur)

Matériel

-Foulards avec différentes valeurs : ceux qui sont les plus éloignés comptent plus (entraîne une plus grande prise de risque pour les dribbleurs : stratégie à mettre en place)