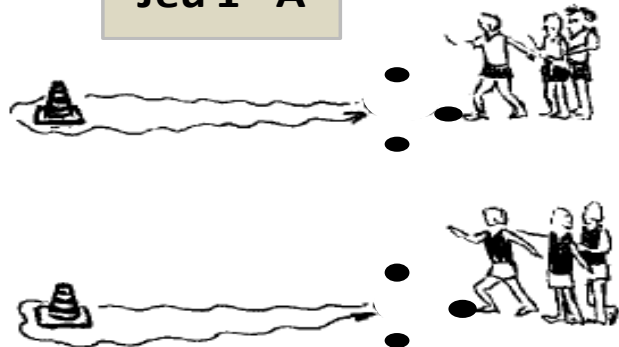


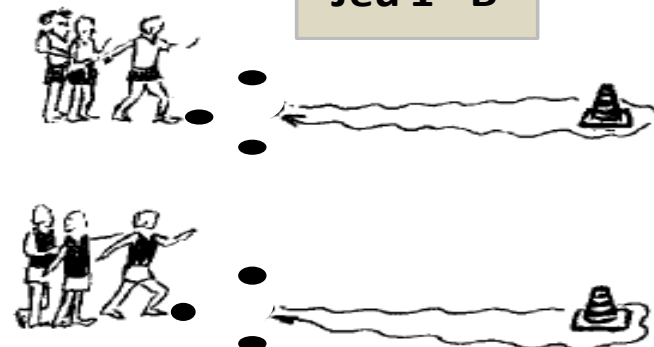
Jeu n° 1 ... Relais - Conduite de balle

**SENS DU TERRAIN DE HAND**

Jeu 1 A



Jeu 1 B



A tour de rôle, les joueurs de chacune des deux équipes partent au milieu des coupelles avec le pied, effectuent en conduite de balle le tour du plot et reviennent immobiliser le ballon dans le cerceau. Ils tapent ensuite dans la main d'un partenaire qui part à son tour.

1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte. Possibilité de varier le sens de rotation.

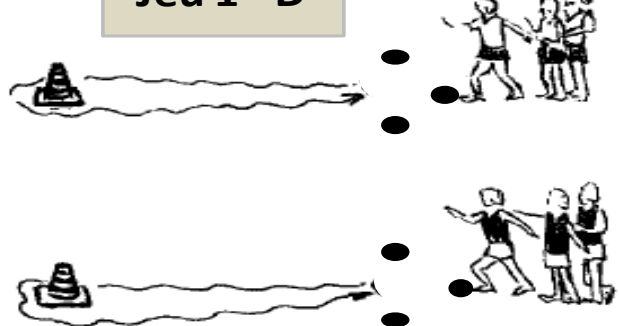
2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut) - ANIMER et COMPTER les points.

Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

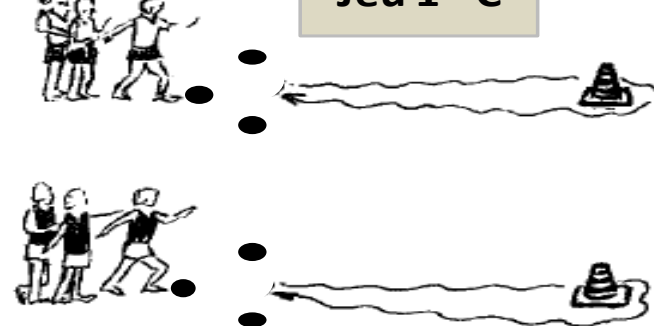
BUT DE HAND

BUT DE HAND

Jeu 1 D



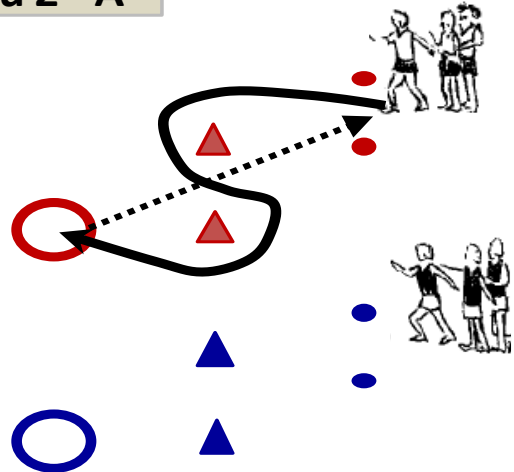
Jeu 1 C



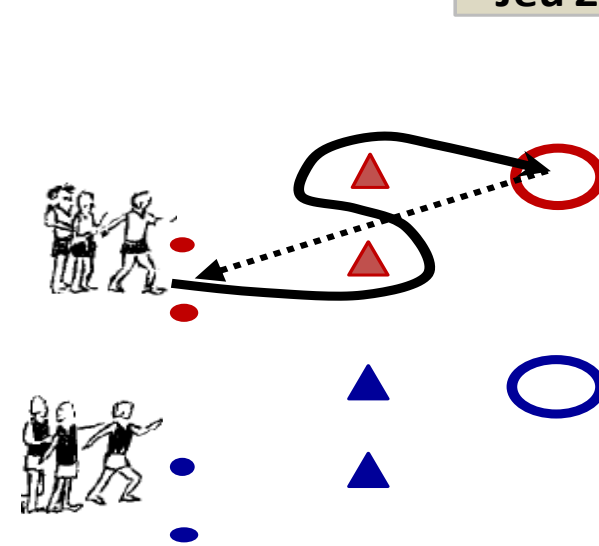
Jeu n° 2 ... Conduite et contrôles

**SENS DU TERRAIN DE HAND**

Jeu 2 A



Jeu 2 B



A tour de rôle, les joueurs de chacune des deux équipes partent du milieu des 2 coupelles avec le ballon au pied), effectuent le slalom en conduite de balle, vont poser le ballon à l'intérieur du cerceau et reviennent taper dans la main d'un partenaire qui i part à son tour.

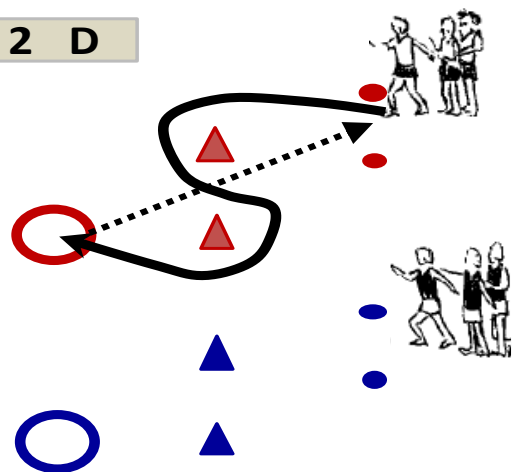
1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (2/3 passages) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut) - ANIMER et COMPTER les points.

BUT DE HAND

BUT DE HAND

Jeu 2 D



Jeu 2 C

