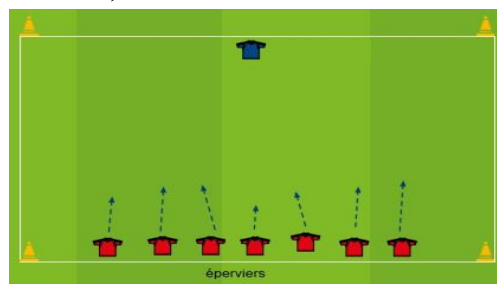
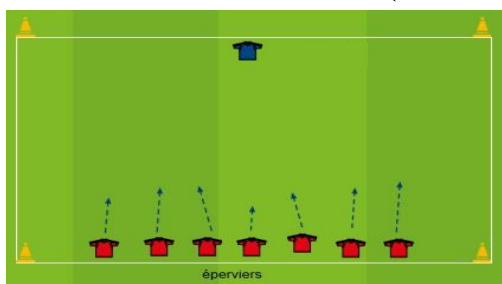


Jeu n° 1 ... L'épervier

Jeu 1 A

SENS DU TERRAIN DE HAND

Jeu 1 B



Désigner un joueur bleu (le chasseur) qui se place au centre du terrain. Les autres joueurs sont des éperviers qui se mettent dans un des deux camps. Au signal de l'épervier (ou de l'éducateur, les éperviers doivent traverser le terrain pour rejoindre le camp d'en face sans sortir des limites ou se faire toucher par le chasseur. Si cela arrive, l'épervier devient chasseur à son tour.

1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir en observant que:

- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse et les changements de direction;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre tout en levant la tête pour repérer la position des chasseurs.

L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte **MAIS** penser à laisser des temps de récupération,

2) Effectuer plusieurs manches: le vainqueur de la manche précédente débute la suivante en tant que chasseur **OU** en tant qu'épervier avec "une vie" ou "un joker" (= il a le droit de se faire toucher une fois ou de sortir de l'espace de jeu sans devenir chasseur.

- ANIMER et STIMULER.

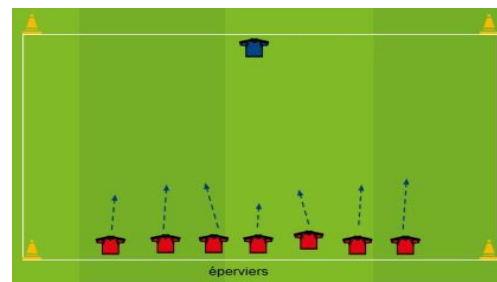
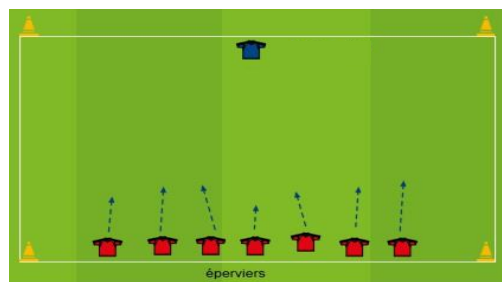
Variante: Les chasseurs se tiennent la main et forment une chaîne humaine

BUT
DE
HAND

BUT
DE
HAND

Jeu 1 D

Jeu 1 C



Jeu n° 2 ... Le Quiz du Programme Educatif Fédéral

Jeu 2 A

SENS DU TERRAIN DE HAND

Jeu 2 B



Les 4 joueurs de chaque équipe se regroupent dans leur carré et ils s'assoient, par équipe, face à leur éducateur. De manière ludique et sous forme de "compétition par équipe", le quiz est proposé aux enfants. L'éducateur anime et compte les points question après question, en laissant le temps aux enfants de réfléchir et d'échanger entre eux avant de donner une réponse (possibilité de nommer un "capitaine" parmi eux qui sera chargé de donner la réponse du groupe).

1) Penser à animer et poser les questions de manière ludique, sans les énoncer une par une d'une manière linéaire.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes = Chaque équipe marque 1 point par bonne réponse.

- ANIMER et COMPTER les points.

3) Possibilité d'animer le quiz en réunissant les huit équipes au centre du gymnase

BUT
DE
HAND

BUT
DE
HAND

Jeu 2 D

Jeu 2 C

