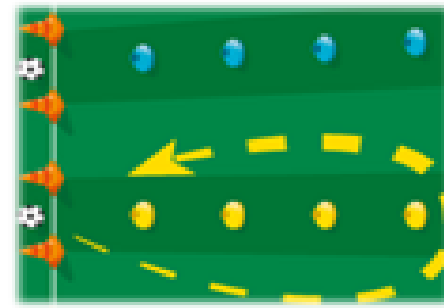
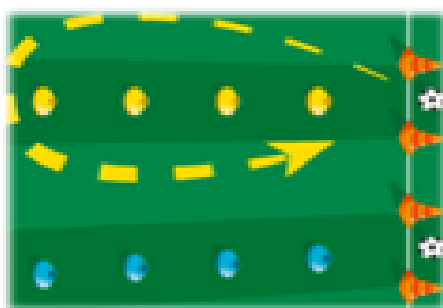


Jeu n° 1 ... Relais - Conduite de balle

SENS DU TERRAIN DE HAND

Jeu 1 A



Jeu 1 B

Relais 1 : à tour de rôle, les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le prochain relayeur puisse partir avec.

Relais 2 : même principe, mais en slalomant entre les coupelles sans les faire tomber

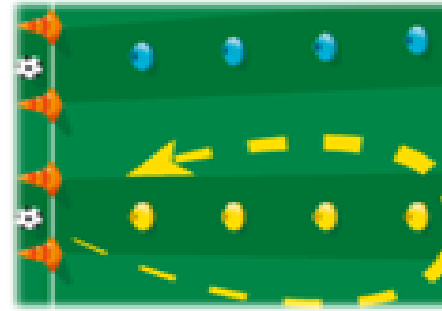
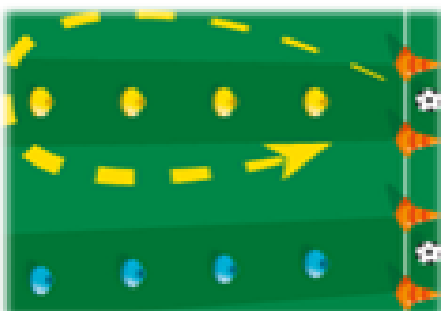
1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 2 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte. Possibilité 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.

BUT DE HAND

BUT DE HAND

Jeu 1 D



Jeu 1 C

Jeu n° 2 ... Le Béret

SENS DU TERRAIN DE HAND

Jeu 2 A



Jeu 2 B

Les 4 joueurs de chaque équipe, désignés par un numéro (1, 2, 3 et 4), se placent sur un côté du terrain. Quand leur numéro est appelé, deux joueurs viennent récupérer le ballon au centre du terrain, le conduisent vers le but adverse puis tirent au but.

1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir sans compétition en observant que :
 - les joueurs lèvent la tête avant de frapper, pour voir la position du but et du gardien ;
 - les joueurs placent bien leur pied d'appui près du ballon au moment de la frappe ;
 - les joueurs utilisent différentes parties du pied (intérieur, cou-de-pied) pour frapper.
 L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes = Chaque équipe marque 1 point par but marqué - ANIMER et COMPTER les points.

Variante: L'objectif est de marquer avant l'adversaire. Seul le but marqué en premier est comptabilisé.

BUT DE HAND

BUT DE HAND

Jeu 2 D



Jeu 2 C

