

2 LE MATCH DES OUISTITIS

Courir et enchaîner des duels : att / déf et T / Gb

★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Jeu libre en introduisant progressivement les règles du mini-hand.

2^{EME} temps :
Rajouter un partenaire dans chaque zone à qui on lance la balle.

3^{EME} temps :
Remplacer les réserves par des buts de mini hand couchés.

4^{EME} temps :
Redresser les buts de Mini hand et mettre un gardien de but.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les ouistitis attaquants courent avec le ballon (plus de 4 pas)

2

Si les ouistitis attaquants sont agglutinés

3

Si les ouistitis amènent facilement leur noix de coco dans leur arbre

4

Si les ouistitis réussissent facilement la passe à leur équipe dans leur zone

Accepter dans un premier temps... Puis perte de la noix de coco. On peut commencer à introduire la règle du marcher.

Proposer un espace avec 3 couloirs, 1 couple dans chaque couloir et défense d'en sortir. Intervenir oralement par questionnement : « est-ce facile de te lancer la balle ? » (cf. merles et canaris, espace duel) Accepter le changement de couloir.

Rajouter un ouistiti dans l'arbre. On doit toujours amener sa noix de coco dans son arbre mais il faut maintenant faire une passe au ouistiti qui, lui, reste dans cet arbre. On joue à 4 contre 4 avec 3 ouistitis sur le terrain et un ouistiti dans l'arbre.

Interdire de passer la noix de coco à celui qui l'a envoyée.

Ajouter un gardien ouistiti de l'équipe adverse et coucher le but mini-hand. A chaque but, le ouistiti qui a marqué devient gardien.



2 LE MATCH DES OUISTITIS

Courir et enchaîner des duels : attaquant / défenseur et T / Gb

6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Deux familles de ouistitis se disputent des noix de coco. Elles doivent tenter de les rapporter dans leur arbre. »

Matériel



x2

Comment ça marche ?

- ◆ Au signal, l'animateur lance la noix de coco. Les ouistitis doivent apporter la noix de coco récupérée dans leur arbre (même couleur) en se faisant des passes.
- ◆ L'équipe qui n'a pas la noix de coco doit la récupérer.

Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Il est interdit de prendre la noix de coco des mains de l'équipe adverse.
- ◆ Si la noix de coco sort des limites, elle est rendue à l'équipe adverse.

Dispositif de départ

- ◆ 1 demi-terrain dans la largeur
- ◆ équipe de 3 joueurs (si plus, faire des rotations)
- ◆ 1 animateur qui lance des noix de coco

