

# 1 LES PHOQUES ET LES OTARIES

*Se démarquer - Attraper - Passer - Gêner - Intercepter*

★  
8 JOUEURS



**L'HISTOIRE**

« Une équipe de phoques joue contre une équipe d'otaries, chacune tentant de garder le ballon le plus longtemps possible. »

## ♦ Matériel

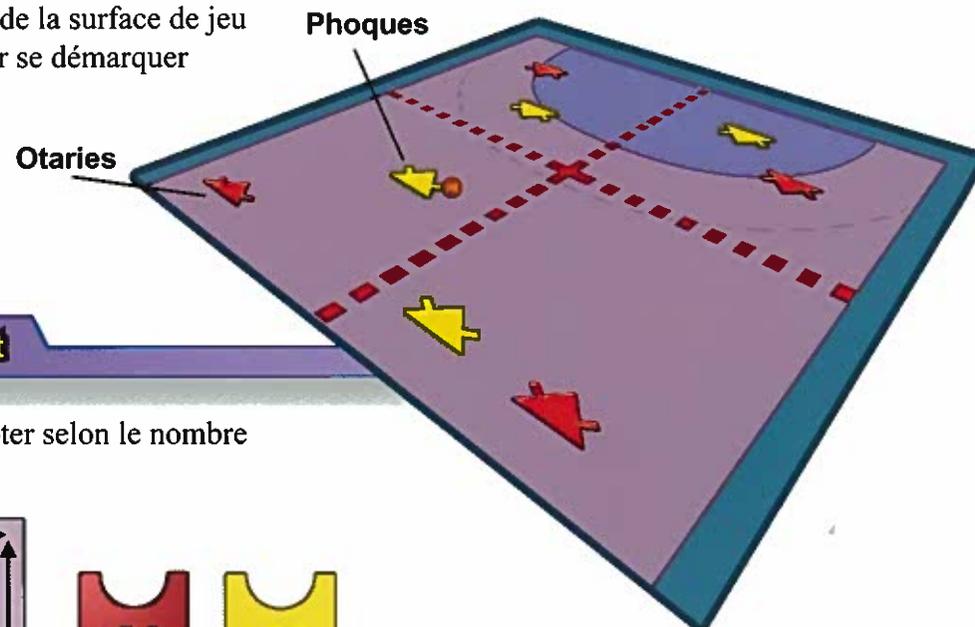


## ♦ Comment ça marche ?

- ♦ La première équipe qui arrive à se faire 5 passes marque 1 point.
- ♦ 1 phoque et 1 otarie sont positionnés dans chacun des 4 bassins.
- ♦ Il est interdit de changer de bassin.
- ♦ Le ballon peut tomber dans l'eau.
- ♦ L'équipe qui n'a pas le ballon doit tenter de le récupérer.
- ♦ Il est interdit de prendre le ballon des mains de l'adversaire.
- ♦ Si le ballon sort des bassins, il est rendu à l'équipe adverse.

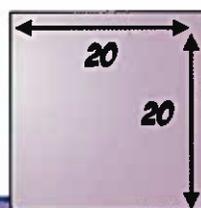
## ♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ Tous les enfants doivent recevoir la balle
- ♦ Le respect des limites de la surface de jeu
- ♦ Les déplacements pour se démarquer



## ♦ Dispositif de départ

- ♦ 2 équipes de 4 (à adapter selon le nombre d'enfants)



# 7 LES PHOQUES ET LES OTARIES

*Se démarquer - Attraper - Passer - Gêner - Intercepter*

## LES EVOLUTIONS

*pour amener le jeu et/ou aller plus loin*

**Remarque** : le jeu de la passe à 5 est incomplet car l'espace n'est pas orienté. Mais il permet les actions citées dans le titre. Pour former des handballeurs, il convient de passer par les étapes 2 & 4.

### 1<sup>ER</sup> temps :

Mettre en place la situation sans cible à atteindre après la passe à 5.

### 2<sup>EME</sup> temps :

Supprimer les secteurs et lancer le jeu sur tout le terrain.

### 3<sup>EME</sup> temps :

Rajouter des cibles (cerceaux, etc.) une fois la passe à 5 effectuée (point supplémentaire pour l'équipe qui aplatit la balle dans la cible).

### 4<sup>EME</sup> temps :

Une fois la passe à 5 effectuée, les attaquants doivent progresser vers le but adverse pour aller marquer (point si but). Les défenseurs doivent récupérer le ballon, un des défenseurs doit aller très rapidement dans le but.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si la balle circule entre deux mêmes secteurs

2

Si une seule équipe arrive à marquer

3

Si le nombre de joueurs est impair

Interdire de passer le ballon à celui qui l'a envoyé.

Quand le ballon tombe dans l'eau, il revient à l'équipe adverse.  
Donner le ballon à l'équipe adverse quand il touche le sol.

Utiliser un des joueurs comme joker qui peut servir de soutien pour aider les attaquants à faire leurs 5 passes. Il peut également jouer le rôle de gardien sur la montée de balle (cf 4<sup>e</sup> temps).

