

Jeux pour le cycle 3

1. LA BALLE AU GRAND CERCLE.....	1
2. LE CAMP RUINE.....	2
3. GAGNE-TERRAIN.....	3
4. TOUCHE-BALLON.....	4
5. LA BALLE AU BUT.....	4
6. LA BALLE AU CHASSEUR.....	5
7. LE BALLON CAPITAINE.....	6
8. LE BALLON CHATEAU.....	7
9. LE BALLON PANIER.....	7
10. LE BALLON PIQUET.....	8
11. BALLON, VOLE !.....	9
12. LA « QUADRIPORTE ».....	10

1. LA BALLE AU GRAND CERCLE

But	Marquer des buts au gardien de l'équipe adverse.
Conditions d'exécution	Deux équipes de 7 joueurs, dont un gardien de but. Le jeu se déroule en deux manches de 5 minutes sur une aire de jeu circulaire. Chaque équipe est disposée autour du demi-cercle qui fait face à son gardien. Au signal de l'arbitre, le gardien de l'équipe désignée par le tirage au sort envoie la balle à l'un de ses partenaires. Les joueurs progressent alors vers le demi-cercle adverse pour aller marquer un but. Le cercle est exclusivement réservé aux gardiens, qui se tournent le dos. Si un joueur pénètre dans le cercle, le ballon est donné à l'équipe adverse. Au cours du jeu, les équipes sont en défense ou en attaque selon qu'elles sont ou non en possession du ballon et du côté du but adverse. Après chaque but, les joueurs se replacent en situation de départ. L'équipe qui engage est celle qui a encaissé le but : le gardien effectue la première passe. L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de buts au cours du jeu.
Consignes	On totalise le nombre de buts inscrits par chaque équipe dans le temps imparti.
Critères de réussite	« Marquez un but au gardien de l'équipe adverse en vous déplaçant tout autour du cercle, sans jamais y pénétrer. »
Matériel	Un ballon de type handball et un but de mini-handball. Deux jeux de dossards. Un cercle de 5 mètres de rayon tracé au sol. Un chronomètre ou une pendule.
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Les joueurs réagissent lentement à la perte ou au gain du ballon quand ils ne sont pas impliqués directement	Attitudes : s'identifier rapidement comme attaquant ou défenseur et agir en conséquence pour se replacer de manière automatique
Les joueurs ont de la difficulté à marquer des buts.	Habilités motrices : faciliter les tirs en réduisant la dimension du cercle et en travaillant parallèlement des situations en ateliers, pour améliorer la puissance du tir.
Le jeu est diffus, non construit, le ballon part dans tous les sens, les joueurs se gênent.	Habilités motrices : séparer les phases de jeu en faisant jouer les enfants dans un demi-cercle au premier engagement, puis dans l'autre, etc. Les rôles des joueurs (attaquants, défenseurs) sont ainsi clairement définis. Méthodes : être mobile autour du cercle, soit pour se démarquer et être en position de tir dans un espace libre, soit pour faire une passe à un partenaire mieux placé.
VARIABLES	
Règle	Limiter les déplacements des joueurs porteurs du ballon à un nombre de pas (3 par exemple). Introduire le dribble
Joueurs	Augmenter le nombre de joueurs en fonction du diamètre du cercle (12 joueurs maximum et un rayon maximal de 6 à 9 mètres). Introduire un surnombre dans l'équipe la plus en difficulté pour lui permettre d'organiser son jeu.
Espace	Réduire ou augmenter le rayon du cercle (6 à 9 mètres au maximum comme pour les deux zones au handball).
Temps	La première équipe comptabilisant 10 points remporte la partie

2. LE CAMP RUINE

But	Passer dans le camp adverse.
Conditions d'exécution	La partie se joue avec deux équipes de 7 joueurs. Pour changer de camp, le joueur doit bloquer de volée le ballon lancé par un adversaire par-dessus la «rivière», zone interdite de 4 mètres de large, qui sépare les deux camps. Un joueur qui a réussi à investir le camp adverse peut permettre à l'un de ses partenaires de le rejoindre en rattrapant de volée le ballon que celui-ci lui aura lancé. Si le ballon tombe dans la rivière, il est donné à l'équipe vers laquelle il était lancé. Tout contact entre joueurs est strictement interdit. L'équipe gagnante est celle dont tous les joueurs ont investi le camp adverse.
Consignes	« Bloque la balle envoyée par l'adversaire de façon à envahir son camp ou, si tu y es déjà, rattrape celle envoyée par ton partenaire pour lui permettre de te rejoindre.»
Critères de réussite	La partie est remportée par la première équipe ayant intégralement quitté son camp.
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Des cônes pour matérialiser les zones de jeu.
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Les tirs sont régulièrement bloqués par l'adversaire.	Habiletés motrices : travailler la technique de tir dans des ateliers parallèles, en diversifiant la puissance et les effets du ballon. Méthodes : viser des espaces vides et hors de portée des adversaires.
Les passes arrivent rarement à un partenaire.	Attitudes : rester concentré car le ballon peut être envoyé à tout moment à n'importe quel joueur. Méthodes : ne pas rester figé sur place, essayer de se démarquer pour faciliter la tâche de ses partenaires.
VARIABLES	
Matériel	Remplacer la rivière par un filet vertical de type volley-ball pour provoquer des tirs en cloche.
Joueurs	Faire varier les dimensions du terrain (largeur, profondeur) et de la rivière, de manière à induire des types de tirs et de passes différents, des déplacements et positionnements de joueurs plus diversifiés.
Règle	Introduire un temps limite de jeu : l'équipe ayant réussi à faire passer le plus de joueurs sera déclarée gagnante. Autoriser ou non les déplacements des joueurs en possession du ballon. Limiter le nombre de pas des porteurs de balle. Introduire le dribble

3. GAGNE-TERRAIN

But	Gagner du terrain, c'est-à-dire faire reculer l'équipe adverse au-delà de sa ligne de fond, en lançant le ballon le plus loin possible.
Conditions d'exécution	La partie se joue entre deux équipes de 8 à 10 joueurs. Au signal de l'arbitre, l'équipe qui engage, placée devant sa ligne de fond de terrain, lance le ballon à la main le plus loin possible dans le camp adverse. Les partenaires du lanceur doivent toujours se trouver derrière lui. Si un joueur adverse réceptionne la balle de volée, il est autorisé à avancer de trois pas avant de relancer. Si le ballon a été seulement repoussé vers l'avant, sans être bloqué, on le relance depuis l'endroit où le contact avec le joueur a eu lieu. L'équipe gagnante est celle qui a fait reculer l'autre en totalité derrière sa ligne de fond.
Consignes	« Faites reculer tous vos adversaires derrière leur ligne de fond. Pour cela, lancez le ballon le plus loin possible dans leur camp. »
Critères de réussite	La partie est remportée par l'équipe ayant intégralement fait reculer ses adversaires derrière leur ligne de fond.
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Des cônes pour matérialiser les espaces de jeu
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Le secteur visé par le joueur ne permet pas de gagner efficacement du terrain	Méthodes : viser des espaces libres à portée de tir et hors d'atteinte des adversaires.
La défense est peu efficace car certains joueurs occupent des espaces dans lesquels il est peu probable, ou impossible, que le ballon soit lancé	Méthodes : se placer dans une zone qui est à portée de tir des adversaires.
Réceptionner le ballon au sol occasionne gêne ou bousculade entre partenaires	Méthodes : définir des aires respectives d'action au sein de l'équipe.
Le temps de réaction après un tir manqué est long.	Attitudes : se replier rapidement si l'on a un rôle d'attaquant, et au contraire avancer rapidement si on est défenseur
VARIABLES	
Règle	Introduire le jeu au pied avec un ballon de football ou de rugby.
Joueurs	Faire varier le nombre de joueurs en fonction de la surface du terrain... ce qui peut aller jusqu'à l'opposition de deux équipes de 15 joueurs sur un terrain de rugby.
Temps	Introduire un temps limite au jeu à l'issue duquel on estimera, par la position des joueurs, laquelle des deux équipes a gagné le plus de terrain

4. TOUCHE-BALLON

But	Passer à l'extérieur du cercle.
Conditions d'exécution	La partie se joue à deux équipes de 8 joueurs, en deux manches. Les attaquants, emprisonnés à l'intérieur du cercle, doivent, pour en sortir, toucher le ballon (il n'est pas nécessaire de l'intercepter) que se passent les défenseurs, placés à intervalles réguliers sur le cercle et immobiles. Lorsqu'un joueur réussit à sortir du cercle, il reste acteur car il conserve la possibilité de toucher le ballon pour permettre à un autre joueur de son équipe de le rejoindre. L'équipe gagnante est celle qui aura mis le moins de temps pour sortir du cercle.
Consignes	Aux attaquants : « Touchez le ballon pour sortir du cercle ». Aux défenseurs : « Faites-vous des passes en évitant de vous faire toucher par le ballon ».
Critères de réussite	On compare les temps mis par les deux équipes pour passer à l'extérieur du cercle. L'équipe la plus rapide gagne le jeu.
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Un cercle de 6 à 8 mètres de diamètre tracé au sol. Un chronomètre ou une pendule
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Les joueurs situés à l'intérieur du cercle ne parviennent pas à toucher le ballon.	Méthodes : s'organiser entre partenaires pour gêner les réceptionneurs du ballon qui encadrent le lanceur
Les joueurs situés à l'intérieur et à l'extérieur du cercle ne parviennent pas à gêner les porteurs de ballon	Attitudes : adopter une attitude dynamique avec des mouvements de bras qui suivent les déplacements du ballon.
Les joueurs placés sur le cercle réalisent souvent le même type de passe et se font toucher le ballon fréquemment	Habiletés motrices : donner au ballon la trajectoire la plus sûre (directe, en cloche, avec rebond...) en adaptant le geste de lancer (à deux mains, bras tendus, bras roulé, au-dessus de la tête) Méthodes : varier les trajectoires pour surprendre l'adversaire.
VARIABLES	
Règle	Proposer de jouer au pied avec un ballon de football.
Joueurs	Varié le nombre des joueurs en fonction de la surface du terrain.
Espace	
Temps	Introduire au jeu un temps limite à l'issue duquel on comptabilisera, dans chaque équipe, le nombre de joueurs parvenus à changer de camp.

5. LA BALLE AU BUT

But	Poser le ballon dans l'en-but adverse en se faisant des passes.	
Conditions d'exécution	La partie dure 3 minutes avec deux équipes de 7 joueurs. Le terrain possède une zone de but derrière chaque camp. On ne peut pénétrer dans l'en-but que si l'on est porteur du ballon. Les contacts et bousculades sont interdits. En cas de faute, de sortie des limites du terrain, la balle est remise à l'équipe adverse. L'équipe gagnante est celle qui aura déposé le plus de ballons à l'issue du temps réglementaire.	
Consignes	« Posez le ballon dans l'en-but adverse. » « Faites-vous des passes car vous ne pouvez pas faire plus de trois pas quand vous êtes en possession du ballon. »	
Critères de réussite	Comptabiliser le nombre de ballons déposés par chaque équipe dans l'en-but adverse à l'issue du temps imparti.	
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Des cônes de matérialisation des espaces de jeux, notamment la ligne d'en-but. Un chronomètre ou une pendule.	
COMPORTEMENTS OBSERVÉS		PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER
Effet de « grappe » : seule la partie du terrain où le ballon est en jeu est utilisée.	Méthodes : définir des secteurs d'intervention pour chaque enfant en fonction des rôles attribués au départ du jeu (avant, arrière, centraux, latéraux).	
On constate bousculades, chocs intentionnels ou non, dans la conquête ou la défense du ballon.	Attitudes : ne jamais toucher son adversaire est un comportement à ériger en principe.	
Les joueurs ne cherchent pas à se démarquer.	Méthodes : en tant que non-porteur du ballon, essayer de se dégager de ses adversaires pour être vu par le partenaire qui le possède.	
Trop de passes restent imprécises ou le ballon est souvent intercepté.	Habilités motrices : mettre en place des ateliers de maîtrise technique de la balle	
VARIABLES		
Matériel	Introduire : un ballon de rugby pour l'élaboration d'autres stratégies pour les passes à la main, un ballon de football pour le jeu au pied.	
Joueurs	Varier le nombre de joueurs selon la précision des passes effectuées ou la capacité à se démarquer. Introduire un gardien.	
Temps	Allonger le temps de jeu en fonction de l'âge et du niveau de maîtrise des enfants ou comptabiliser le nombre de points jusqu'à dix	

6. LA BALLE AU CHASSEUR

But	Toucher de volée avec son ballon le plus grand nombre d'adversaires pendant le temps de jeu. Éviter de se faire toucher par un ballon de l'équipe adverse.	
Conditions d'exécution	Deux équipes de 8 à 10 joueurs jouent 5 minutes sur un demi-terrain de handball. Toute la surface du terrain est autorisée à tous les joueurs. Les joueurs porteurs du ballon ne peuvent pas se déplacer. Un joueur touché après rebond n'apporte aucun point à l'adversaire. Quand un joueur sort des limites du terrain, un point est attribué à l'équipe adverse. L'équipe gagnante est celle qui aura touché le plus grand nombre de joueurs adverses dans le temps imparti.	
Consignes	« Touchez de volée avec le ballon le plus grand nombre possible d'adversaires pour marquer le plus de points pendant la durée du jeu. »	
Critères de réussite	On totalise le nombre de joueurs touchés à l'issue du temps de jeu.	
Matériel	Deux ballons de type handball, si possible avec des couleurs assorties à celles des dossards. Deux jeux de dossards. Des cônes pour délimiter l'aire de jeu. Un chronomètre ou une pendule.	
COMPORTEMENTS OBSERVÉS		
Les ballons sortent souvent du terrain.	Habilités motrices : orienter son tir pour éviter que le ballon sorte des limites du terrain. Méthodes : utiliser une stratégie de placement au sein de l'équipe en spécialisant les tâches (récupérateurs, tireurs...).	
Le ballon n'atteint que peu de joueurs.	Méthodes : augmenter la rapidité de décision pour passer ou tirer en fonction de sa position, de celle de ses partenaires et adversaires.	
Les joueurs se font rapidement toucher	Méthodes : savoir en permanence où se trouve le ballon de l'équipe adverse pour s'en éloigner le plus possible quand on est attaqué.	
VARIABLES		
Règle	Autoriser les déplacements du porteur de la balle en les limitant à trois pas au maximum.	
Espace	Varier les dimensions du terrain pour augmenter le nombre de joueurs touchés. Délimiter des surfaces interdites (zones refuges) à l'intérieur même du terrain.	
Temps	Arrêter le jeu quand tous les joueurs d'une équipe ont été touchés une fois par le ballon.	

7. LE BALLON CAPITAINE

But	Passer le ballon à son capitaine qui doit le rattraper de volée.
Conditions d'exécution	Deux équipes de 7 joueurs (capitaine compris) jouent 5 minutes sur un demi-terrain de handball. Les zones d'en-but, de 2 mètres de profondeur, sont strictement réservées aux capitaines et interdites aux autres joueurs. Pour marquer des points, les joueurs doivent passer la balle à leur capitaine, sans qu'elle soit interceptée par l'adversaire. Si un joueur de l'équipe adverse intercepte la balle, c'est lui qui tente de l'envoyer à son capitaine. Tout contact est interdit entre les joueurs. Si un joueur commet une faute ou envoie la balle en dehors des limites du terrain, le ballon est remis à l'équipe adverse.
Consignes	Consignes Aux joueurs : « Passez la balle à votre capitaine sans entrer dans sa zone ». Au capitaine : « Pour marquer un point, intercepte la balle de volée ».
Critères de réussite	Comptabiliser le nombre de ballons récupérés par chaque capitaine pendant le temps de jeu : 1 point par passe réussie. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de points.
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Des cônes pour matérialiser les espaces de jeu, notamment les zones d'en-but (2 mètres de profondeur). Un chronomètre ou une pendule
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Peu de passes parviennent au capitaine les balles sont interceptées par l'équipe adverse.	Méthodes : repérer les espaces libres avant de tirer. Habilités motrices : ne tirer que si l'on est sûr de le faire avec suffisamment de puissance et de précision pour que la balle parvienne au capitaine.
Peu de passes parviennent au capitaine : les tirs sont trop imprécis ou le capitaine ne parvient pas à bloquer le ballon	Habilités motrices : aménager des ateliers éducatifs, en parallèle, de type « passe à 10 », ou tirs sur cibles.
Peu de passes parviennent au capitaine car la stratégie collective est inefficace.	Attitudes : faire partie d'une équipe implique en permanence d'être attentif au jeu et à l'écoute de l'autre pour décider si l'on tire, si l'on fait une passe ou si l'on se déplace pour venir en aide à un partenaire.
Les joueurs ne parviennent pas à se démarquer.	Méthodes : regarder les mouvements de jeu pour se placer à portée de passe du ballon, en se libérant de son adversaire direct.
VARIABLES	
Règles	Limiter les déplacements du porteur de ballon à trois pas, introduire le dribble
Joueurs	Augmenter le nombre de joueurs (10 maximum) quand le jeu collectif est suffisamment construit.
Espace	Réduire la surface du terrain pour favoriser les passes courtes et augmenter la fréquence des passes en direction du capitaine. Élargir la zone d'en-but du capitaine par rapport à la surface totale du terrain pour faciliter les tirs de ses coéquipiers et ses propres réceptions.
Temps	Jouer la partie au nombre de points : l'équipe qui en totalise 10 est déclarée gagnante.

8. LE BALLON CHATEAU

But	Renverser les quilles du château de l'équipe adverse.	
Conditions d'exécution	Deux équipes de 7 joueurs (y compris le gardien) jouent pendant 5 minutes. Le jeu se déroule sur un terrain de basket. Les quatre quilles figurant le château sont placées dans les cercles de tête de raquettes et le gardien du château se poste devant elles. Les joueurs doivent renverser les quilles du château adverse. Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer. Tout contact entre les joueurs est interdit. Si une faute est commise par un joueur ou que le ballon sort des limites du terrain, la balle est donnée à l'équipe adverse. Chaque fois qu'une quille est abattue, le ballon est donné à l'équipe qui subit ce dommage.	
Consignes	« Abattez le maximum de quilles du château de l'équipe adverse .»	
Critères de réussite	Comptabiliser le nombre de quilles abattues à l'issue du temps de jeu réglementaire.	
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Deux jeux de quatre quilles aux couleurs assorties à celles des dossards, si possible. Un chronomètre ou une pendule	
COMPORTEMENTS OBSERVÉS		PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER
Il n'y a pas de démarquage, les joueurs attendent le ballon en position statique et ne se libèrent pas de l'emprise de leurs adversaires		Méthodes : quand un partenaire possède le ballon, se déplacer de façon à se démarquer et à se mettre à bonne distance pour recevoir le ballon
Les défenseurs ne sont pas efficaces : individuellement, ils sont passifs. collectivement, il n'y a pas d'organisation.		Attitudes : adopter une attitude dynamique, bras levés. Méthodes : organiser une défense de zone en se plaçant de manière à protéger l'ensemble de l'enceinte du château.
Le gardien renverse les quilles lui-même		Méthodes : prendre des repères pour avoir bien en tête l'emplacement des quilles.
VARIABLES		
Matériel	Faire varier le nombre de quilles.	
Règle	Si le gardien attrape un ballon de volée, il est autorisé à replacer une quille renversée. Autoriser les déplacements du porteur du ballon, mais les limiter à trois pas. Autoriser le dribble	
Espace	Faire varier les dimensions du cercle du château. Changer de terrain d'évolution : dans un terrain de handball, c'est la zone des 6 mètres qui accueillera le château et son gardien.	

9. LE BALLON PANIER

But	Faire parvenir le ballon à son « joueur-panier », placé dans la zone opposée du terrain.
Conditions d'exécution	Deux équipes de 7 joueurs (joueur-panier compris) jouent sur un demi-terrain de handball comprenant deux zones de 3 mètres de rayon réservées aux joueurs-paniers installés sur leur tabouret. Temps de jeu de 5 minutes. Le porteur du ballon ne peut se déplacer qu'en dribblant. En cas de faute ou de perte du ballon, celui-ci est redonné à l'équipe adverse. L'équipe gagnante est celle qui comptabilisera le plus grand nombre de points à l'issue de la partie
Consignes	« Faites parvenir le ballon à votre joueur-panier en effectuant des passes. »
Critères de réussite	Comptabiliser le nombre de points obtenus par chaque équipe : le joueur-panier attrape le ballon : 2 points, le joueur-panier touche le ballon : 1 point.
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Des cônes pour matérialiser les espaces de jeu. Deux tabourets très stables. Un chronomètre ou une pendule
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Une mauvaise maîtrise du dribble occasionne des fautes ou la perte fréquente du ballon.	Habilités motrices : faire prendre conscience que le dribble ne doit être utilisé que s'il donne une possibilité supplémentaire de feinter l'adversaire. Reprendre des stratégies de passes et de démarquage donnant plus de chances de conserver le ballon. Mettre en place des ateliers décrochés pour favoriser l'acquisition de ce geste technique.
On constate une mauvaise organisation collective en attaque ou en défense.	Attitudes : savoir s'identifier comme attaquant ou défenseur pour bien organiser son jeu
Les passes sont imprécises : beaucoup de balles sont perdues.	Attitudes : rester attentif, concentré, quand on n'est pas porteur du ballon. Ne pas le perdre de vue. Méthodes : décider rapidement si on tire ou à quel partenaire (bien placé) on va passer le ballon.
VARIABLES	
Règle	Supprimer le dribble. Autoriser une progression du porteur de balle limitée à trois pas. Complexifier le jeu en se rapprochant du règlement du basket, en remplaçant le joueur-panier par un panier de baby-basket.
Joueurs	Réduire le nombre d'enfants dans chaque équipe pour intensifier le nombre de passes. Le joueur-panier peut être assis ou debout.
Espace	Faire varier (agrandir, réduire) les dimensions et la forme (rectangle, carré...) de la zone du joueur-panier (1,50 m, 2 m).

10.LE BALLON PIQUET

But	Renverser la quille avec le ballon.
Conditions d'exécution	Deux équipes de 6 à 8 joueurs s'opposent pendant une durée de jeu de 5 minutes. Le cercle central, de 3 à 5 mètres de rayon, est interdit à tous les joueurs. Pour marquer un point, les joueurs doivent renverser la quille placée au centre avec le ballon. Le porteur du ballon ne peut se déplacer qu'en dribblant. S'il n'est pas dans de bonnes conditions pour tirer, ses partenaires s'efforcent de se démarquer pour recevoir la balle. Tout contact est sanctionné. En cas de faute, la balle sera remise à l'équipe adverse. Quand un joueur renverse la quille, la balle est remise en jeu par l'équipe adverse.
Consignes	« Faites tomber la quille avec le ballon sans rentrer dans le cercle. » « Déplacez-vous sur l'ensemble du terrain. »
Critères de réussite	Une quille renversée rapporte 1 point. L'équipe gagnante totalise le plus de points.
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Une quille (ou un cône). De la craie pour matérialiser le cercle. Un chronomètre ou une pendule.
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER	
Les joueurs sont mal placés sur le terrain, la quille est mal protégée	Habilités motrices : revenir à des jeux plus simples dans lesquels la cible est clairement identifiée, le statut d'attaquant ou de défenseur mieux défini.
Les tirs sont interceptés par les défenseurs de l'équipe adverse.	Méthodes : pour le défenseur : marquer son adversaire pour l'attaquant : regarder le jeu pour faire une passe ou se démarquer, sachant qu'ici le but est un cercle placé au centre du terrain. Cette configuration spécifique est à prendre en compte pour se placer.
Les tirs sont imprécis, la quille est rare-ment renversée.	Habilités motrices : faire alterner des phases de jeu et d'ateliers avec des cibles plus grosses, plus proches, sans défenseur, disposées à une extrémité du terrain.
VARIABLES	
Matériel	Installer une seconde quille : chaque équipe a une cible clairement identifiée.
Joueurs	Deux gardiens sont placés à l'intérieur du cercle. Chacun appartient à une équipe et défend sa quille quand elle est menacée par l'équipe adverse.
Espace	Varié la dimension du cercle : plus petit pour favoriser les tirs, plus grand pour renforcer la nécessité d'une stratégie par les coéquipiers.
Règle	Complexifier le jeu en introduisant de nouvelles règles : marcher, jet franc en cas de faute... Simplifier le jeu en s'inspirant du ballon château : pendant 3 minutes, un gardien, dans le cercle s'oppose seul aux attaquants qui essaient de renverser quatre quilles figurant le château, placées au milieu du cercle. Le gardien peut intercepter la balle avec les mains ou les pieds, les attaquants n'ont pas le droit de pénétrer dans le cercle ou de se déplacer autour avec le ballon (ils doivent se faire des passes jusqu'à ce que l'un d'entre eux trouve une opportunité de tir). Pour chaque nouvelle manche, changer de rôle de façon à ce que tout attaquant devienne gardien à son tour.

11.BALLON, VOLE !

But	Faire parvenir le ballon de baudruche dans le camp opposé.
Conditions d'exécution	Deux équipes de 8 à 10 joueurs s'opposent sur un demi-terrain de handball, jusqu'à la victoire de l'une d'elles. Le jeu démarre par un entre-deux au centre du terrain. Les joueurs, en frappant le ballon vers le haut avec la main, doivent le faire progresser vers la ligne de fond du terrain adverse jusqu'à la lui faire franchir. Tout contact entre les joueurs est interdit. A chaque fois que le ballon touche le sol, qu'il est bloqué par un joueur ou qu'il franchit les limites du terrain, il est redonné à l'équipe adverse.
Consignes	« Sans laisser tomber le ballon au sol, vous devez lui faire franchir la ligne de terrain opposée. Pour cela, vous pouvez uniquement le frapper avec la main. »
Critères de réussite	L'équipe qui parvient à faire franchir la ligne opposée au ballon a gagné.
Matériel	Deux jeux de dossards. Un ballon de baudruche (et plusieurs en réserve). Des cônes pour matérialiser les limites du terrain.
COMPORTEMENTS OBSERVÉS	
Les joueurs ont du mal à évaluer les trajectoires et les distances parcourues par le ballon de baudruche.	Habiletés motrices : envisager un travail en atelier pour mieux s'adapter à ce type de ballon.
Les joueurs se serrent autour du ballon	Attitudes : résister à l'attrait du ballon. Prendre du recul et se placer dans un espace vide mais pas trop éloigné du frappeur du ballon.
Le ballon explose rapidement.	Habiletés motrices : frapper le ballon de baudruche pour le faire progresser sans qu'il explose nécessite de contrôler sa force et d'utiliser de préférence le plat de la main
VARIABLES	
Matériel	Introduire un second ballon. Chaque équipe doit alors faire franchir la ligne opposée à son propre ballon. Elle est autorisée à perturber la progression du ballon de l'équipe adverse. Remplacer le ballon de baudruche par un frisbee : appliquer alors les règles de l'ultimate
Temps	Introduire une durée de jeu. On peut choisir de comptabiliser le nombre de points acquis par franchissement de la ligne opposée ou bien d'estimer la progression effectuée par le ballon.

12.LA « QUADRIPORTE »

But	Envoyer la balle, à la main, dans l'un des deux buts de l'équipe adverse.	
Conditions d'exécution	Deux équipes de 7 joueurs s'affrontent pendant 5 minutes. Le jeu se déroule sur un demi-terrain de handball comprenant deux mini-buts en opposition sur les quatre côtés du terrain. Les joueurs s'efforcent d'envoyer la balle, à la main, dans l'un des deux buts adverses. Il n'y a pas de rôle de gardien spécifié à un joueur. Le porteur du ballon n'est pas autorisé à se déplacer. Tout contact entre les joueurs est strictement interdit. En cas de faute ou de sortie du ballon au-delà des limites du terrain, la balle est remise à l'équipe adverse.	
Consignes	« Marquez le plus de buts possibles à l'équipe adverse, dans l'un ou l'autre de ses buts, en jouant à la main. »	
Critères de réussite	On comptabilise le nombre de buts marqués par chaque équipe à l'issue du temps réglementaire.	
Matériel	Un ballon de type handball. Deux jeux de dossards. Quatre mini-buts. Des cônes pour matérialiser les limites du terrain de jeu. Un chronomètre ou une pendule	
COMPORTEMENTS OBSERVÉS		PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER
De nombreuses passes sont interceptées		Attitudes : en possession du ballon, lever la tête pour voir ses partenaires et faire la passe le plus rapidement possible à celui qui est le mieux démarqué.
Certains joueurs ne se mobilisent que sur un seul des buts adverses.		Méthodes : prendre des repères sur l'organisation générale du jeu et plus particulièrement sur la situation opposée des deux buts
Du fait de la double direction du jeu, certains joueurs désorientés se bousculent fréquemment		Attitudes : fixer son attention sur le ballon et anticiper sur le sens dominant du jeu
VARIABLES		
Matériel	Introduire un second ballon. Chaque équipe ne peut marquer de but qu'avec son propre ballon, mais rien n'empêche de perturber le jeu des adversaires en essayant de mobiliser et de faire circuler leur ballon.	
Règles	Autoriser mais limiter le déplacement du porteur du ballon (à trois pas, par exemple). Autoriser le dribble. Proposer de jouer au pied.	
Espace	Introduire une zone interdite à tous les joueurs devant chaque but.	