

Jeu des cônes

Type de jeu

Jeu de
démarquage

F30

Objectifs essentiels

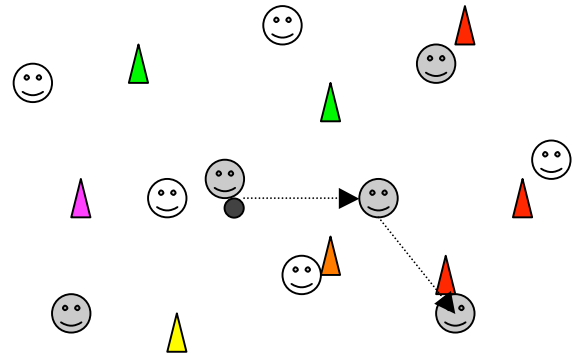
- ❑ Créer un déséquilibre en faveur de son équipe.
- ❑ Coordonner rapidement des actions de ... *"prises d'informations , course , attraper, passe"* .
- ❑ Élaborer collectivement des règles d'actions.

Matériel

Équipes de 5 joueurs

- ❑ 2 ballons de handball.
- ❑ Dossards ou foulards (4 couleurs)
- ❑ Au début 8 cônes pour un jeu organisé (16 cônes pour deux jeux).

Dispositif matériel



But du jeu:

Pour les attaquants:

Recevoir le ballon à côté d'un cône libre : 1 point

Pour les défenseurs

Être à côté du cône au moment où l'attaquant réceptionne le ballon : dans ce cas, l'attaquant ne remporte aucun point et le jeu continue.

Règles:

- ❑ Une équipe attaque, une équipe défend.
- ❑ Déplacements interdits avec le ballon (passes)
- ❑ Les défenseurs n'agissent pas sur le porteur du ballon et ne cherchent pas à s'emparer du ballon : ils doivent simplement se trouver à côté du cône au moment de la réception du ballon par un attaquant.
- ❑ Les attaquants peuvent se faire des passes de cône à cône , mais certains peuvent également servir de relais entre les cônes.
- ❑ Interdiction de se lancer sur un cône (sanction : 1 point aux attaquants)
- ❑ Changement de rôle après x minutes de jeu.
- ❑ **Gagnante** : l'équipe ayant le plus de points.

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- ❑ *Si nous sommes défenseurs :*
 - ↳ Nous occupons l'espace et nous cherchons à être près d'un cône investi par un attaquant.
 - ↳ Nous cherchons à anticiper sur les déplacements du ballon et des adversaires pour être à côté du cône "avant".
- ❑ *Si nous sommes attaquants :*
 - ↳ Nous faisons circuler la balle rapidement pour attirer les adversaires loin d'un cône
 - ↳ Nous nous déplaçons rapidement en gardant un œil sur le porteur de balle : nous faisons des appels de balle.

Conseils pour l'animation

- Dans une première phase , 2 équipes jouent et 2 équipes regardent. Précision des règles puis organiser deux jeux parallèles avec arbitrage (comptage des points) par un élève..
- Alternance "action – réflexion" permettant l'émergence des règles d'actions. (Questions – réponses)

Variante: "espace"	Intérêts
⇒ Augmenter l'espace entre les cônes	⇒ Obliger les attaquants à jouer le rôle de "relais" pour faire progresser le ballon vers un cône libre ⇒ Favoriser les passes longues.
⇒ Diminuer le nombre de cônes	⇒ Augmenter la rapidité de jeu . ⇒ Prise d'info. plus difficile.
⇒ Augmenter le nombre de cônes	⇒ Permettre la réussite des attaquants.

Variante: "règles"	Intérêts
⇒ Changement immédiat de rôle sur interception d'un ballon lors d'une passe.	⇒ Passer rapidement d'un rôle à un autre et s'organiser en conséquence.

« Activités possibles venant en appui... »



- Des écrits consacrés au jeu : affiche, fiche, texte, ...
 - ⇒ Un dessin de l'espace de jeu
 - ⇒ But du jeu
 - ⇒ Gagnant
 - ⇒ Règles Les compléter au fur et à mesure
- ⇒ « Règles d'action » ... « Comment faire pour jouer efficacement ? »
 - Quand on est attaquant porteur du ballon ?
 - Quand on est attaquant non-porteur du ballon ?
 - Quand on est défenseur ?