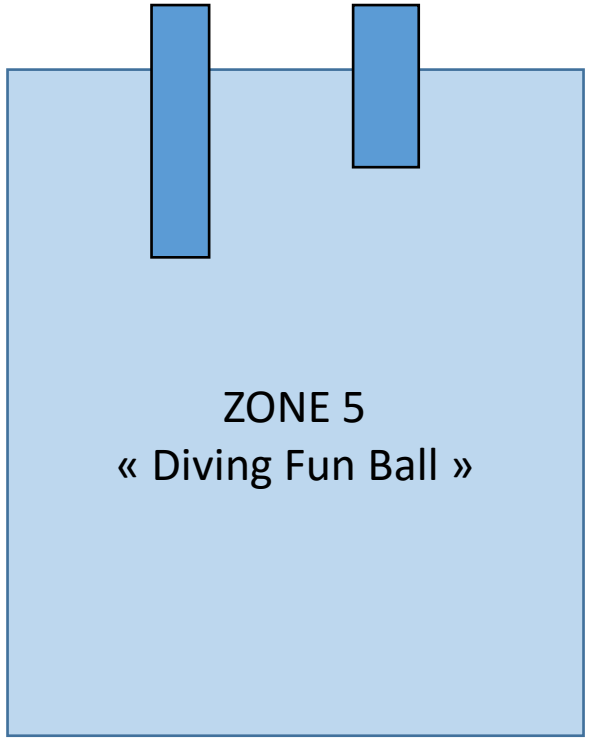
Organisation « OSONS LE WATER-POLO »

Journée Découverte ENF 2 – 6 mars 2016 Bassins ATLANTIS à ALBI



ZONE 1
Jeux avec Déplacements
Spécifiques WP

ZONE 2
Jeux de Shoots

ZONE 3
Jeux de Passes

ZONE 4
Parcours avec Ballon

Organisation Espace / Temps

- Prévisionnel capacité enfant idéal
  - STN : 10 / SDNT : 10 / Albi : 20 / autres clubs : 10 = 50 enfants au total
- Horaires 9h30 à 10h30
  - 5 zones composées de 8 à 10 enfants
  - Toutes les 10’ minutes, on tourne dans le sens des chiffres (1,2 ,3…5, 1, 2…)
  - Au bout d’1h pause de 10’ minutes
- 10h30 à 10h45 = Pause + goûter ?
- 10h45 à 12h Matchs par équipe de club en 2 x 5’
  - STN vs Albi 1
  - Albi 2 vs SDNT
  - Albi 1 vs Albi 2
  - SDNT vs STN
  - Albi 2 vs STN
  - SDNTvs Albi 1
- 12h à 12h10 : Proposition aux enfants de refaire les ateliers préférés sur 10’

Organisation Moyens Matériels / Humains

- Matériels
  - 2 lignes d'eau pour couper le grand bassin en croix
  - Zone 1 : 2-3 ballons
  - Zone 2 : 1 grande cage WP ; pull, planche, différents matériels pour à renverser pour « jeu de massacre » ; 4-5 ballons
  - Zone 3 : 1 ligne petite ligne d'eau, pleins de ballons/balles pour « jeu Balle brulante »
  - Zone 4 : 1 paire de cages gonflables, 1 petite ligne de séparation (facultatif), 2 mannequins flottant/lesté (= debout à la surface), 2 ballons.
  - Zone 5 : 2 ballons
- Moyens humains :
  - 1 par zone + 1 tournant = 6 personnes

ZONE 1
Jeux avec Déplacements Spécifiques WP

- Epervier
  - Objectif : Identifier chasseur / chassé. Communication entre chasseurs
  - Consigne : Pour l'épervier, le but du jeu est d'attraper un poisson qui devient épervier après. Pour les poissons, ne pas se faire attraper en terminant le dernier attraper.
  - Variante : Nager et attraper avec la mauvaise main, attraper le pieds droit, gauche (notion d'allongement)
- Béret
  - Déroulement : 2 équipes de chaque côté du bord, donner un numéro à chaque participant.
  - Consigne : Le but du jeu est d'attraper le ballon lors de l'annonce de son numéro et de le ramener dans son camp sans se faire toucher.
  - Variantes : plusieurs numéros appelés en même temps, droit au passes

ZONE 2 : Jeux de Shoots

- Séquence de Tirs au But (cf Pass'Compétition WP)
  - Déroulement : L'enfant doit tirer à 5mètres à 5 reprises en 45''. S'il marque il gagne 3'' par tir.
  - Consigne : Le but du jeu est de marquer 3 buts sur 5 en 45''.
  - Variantes : Tires après fixation, Tirs en revers, Tirs en piston à 2m

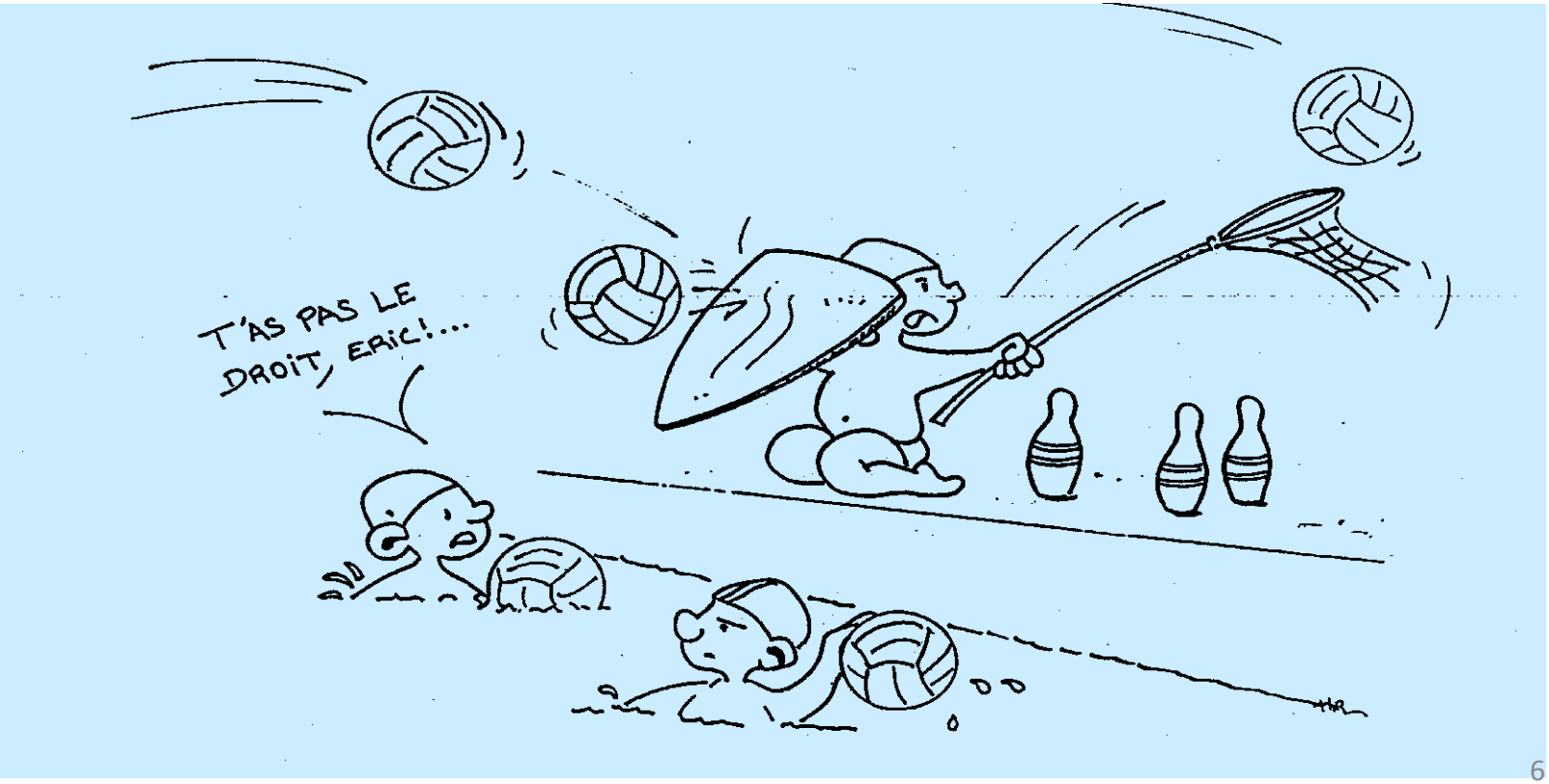
- « Jeu du Massacre » : Cf Diapositive 6

ZONE 2 : LE JEU DE MASSACRE

OBJECTIFS : Notions attaque-défense et de tir sur cible

ORGANISATION : 2 équipes disposent d'un terrain et de plusieurs ballons. Des planches, des quilles, des Pull-Buoy, etc… sont disposées sur chaque fond de terrain.

DEROULEMENT : Au signal, les 2 équipes vont renverser les cibles de l'adversaire le plus vite possible.



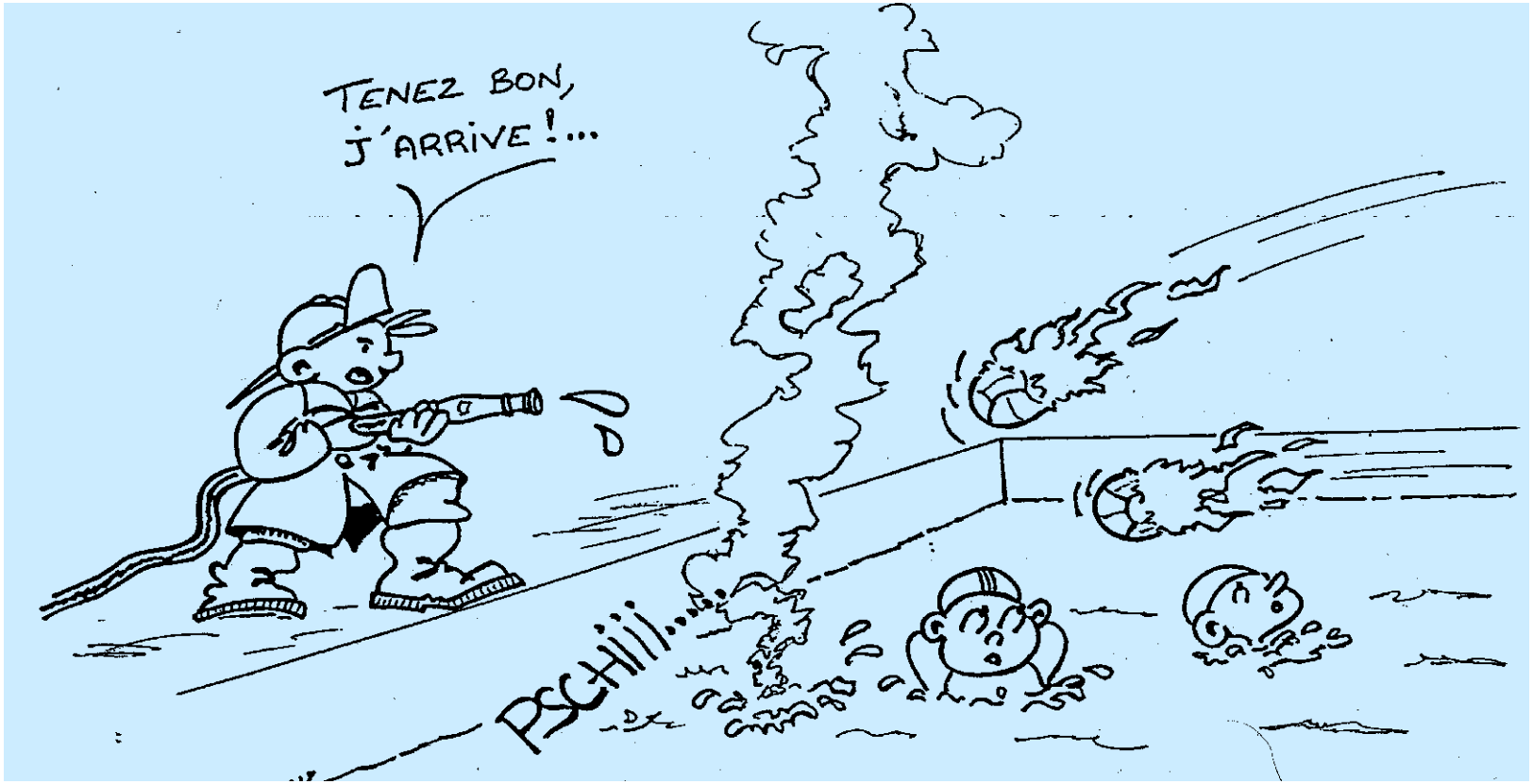
ZONE 3 : Jeux de Passes

- « Passes à 10 évolutive »
  - Variantes : Interdit de redoubler la passe, tout le monde dans l'équipe doit toucher la balle pour comptabiliser le point.

- « Balle brulante » (cf diapositive 7)

ZONE 3 : LA BALLE BRULANTE

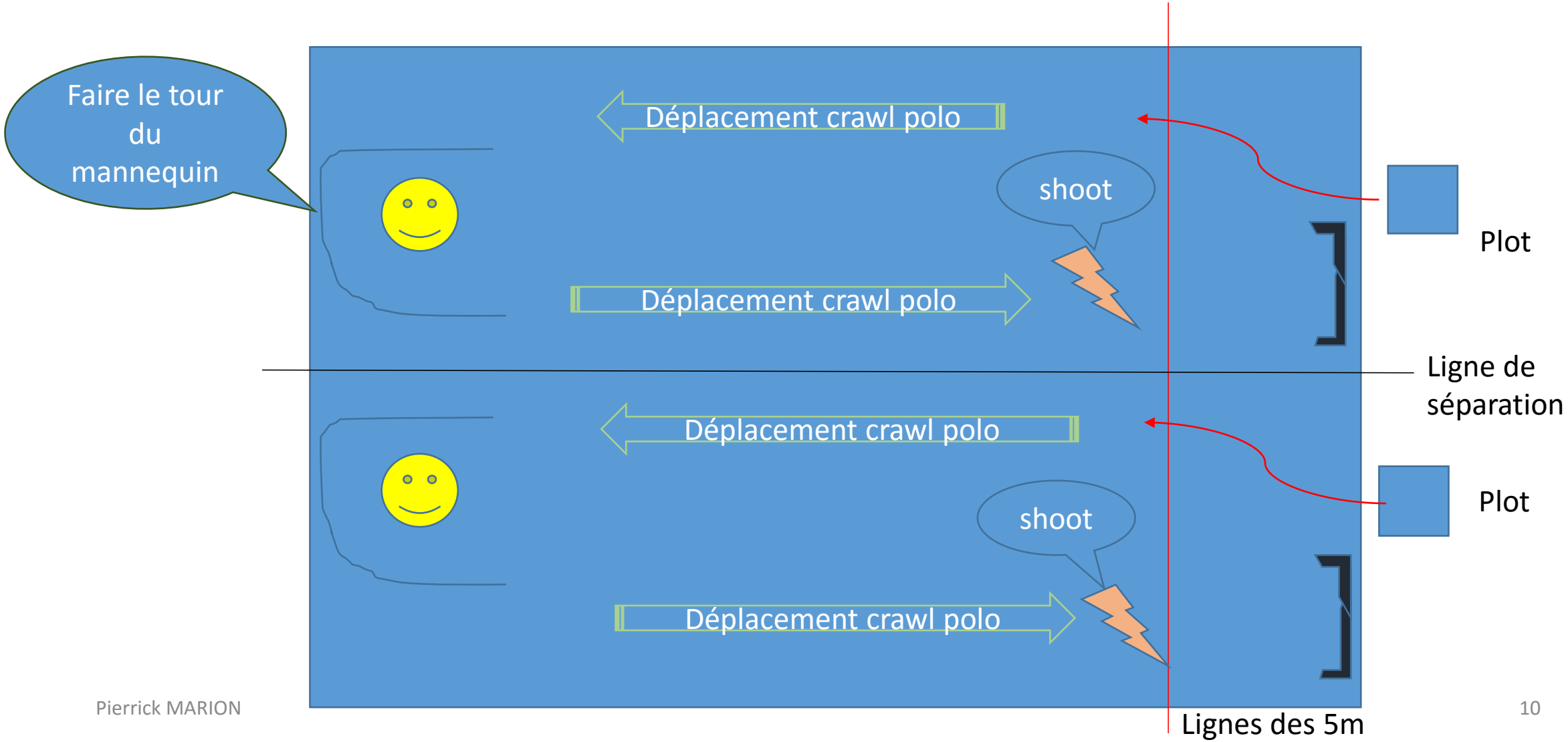
OBJECTIF : occupation du terrain, se reconnaître partenaire-adversaire, attaquant-défenseur, introduction de la notion de cible.
ORGANISATION : 2 équipes de 6 à 8 joueurs, chacune dispose au départ de 5 à 6 ballons/balles diverses et occupe une moitié de terrain qu'elle ne peut quitter.
DEROULEMENT : La partie est gagnée par l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp, dans un temps donné.



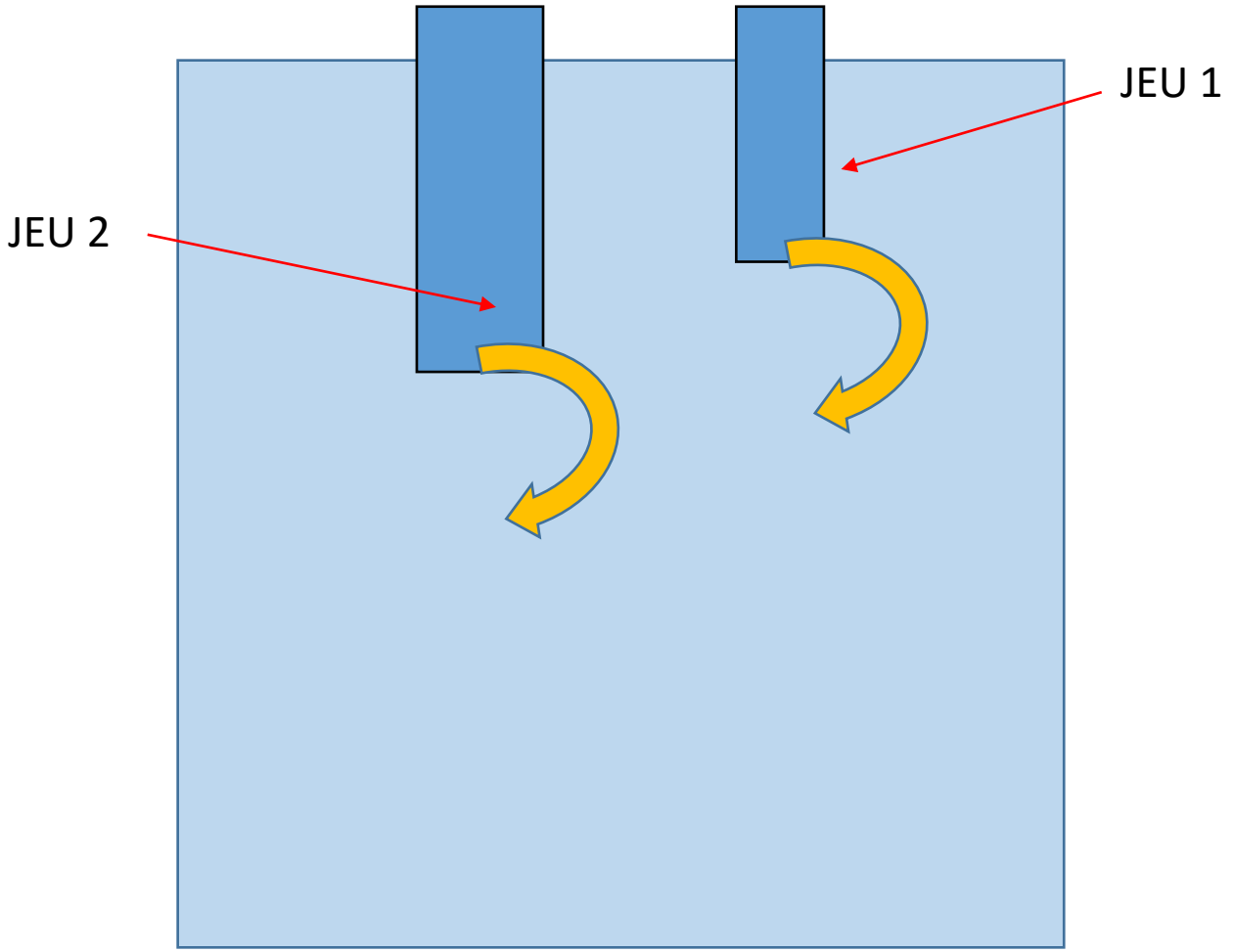
ZONE 4 : Parcours avec Ballon

- Parcours avec ballon
  - Déroulement : Enchainement de différentes actions spécifiques WP
  - Consigne : 2 équipes, au top, sur un plot, lancer le ballon par-dessus drapeau des 5m, récupérer son ballon, déplacement Crawl wp, faire le tour mannequin flottant, revenir en Crawl wp et shooter sur gardien de l'autre équipe. Tout le monde passe 1 fois. 1 shoot = 1 point, on compte à la fin qui gagne.
  - Variantes : On passe plusieurs fois, on change les modes de déplacements…
  - Schéma cf diapositive 9

ZONE 4 : Parcours avec ballon



ZONE 5 : « Diving Fun Ball »



Fosse à Plongeon

ZONE 5 : « Diving Fun Ball »

- Jeu 1
  - Objectif : Coordination et dextérité
  - Consigne : Le but du jeu est d'attraper le ballon que lui lance l'éducateur en sautant du plongeoir à 1 mètre.
  - Variantes + : Attraper à 1 main, donner 1 coup de pied dans le ballon
  - Variante - : On compte point même si l'enfant saute ou plonge sans toucher le ballon
- Jeu 2
  - Objectif : Maîtriser sans appréhension du vide
  - Consigne : Le but du jeu est de conserver le ballon en partant du plongeoir à 5 mètres (dans les airs comme dans l'eau)