

Situations

Circulation de la balle sur la longueur du terrain par des passes successives sans déplacement avec la balle en main.

- Passes libres.
- Passes alternées : garçon-fille...
- Chronométrées : une équipe après l'autre, celle mettant le moins de temps pour traverser la terrain a gagné.
- Relais : une équipe contre l'autre en parallèle, la première arrivée a gagné.
- Avec opposition : Une équipe sur chaque 1/2 terrain, chacune envoie un ou une défenseur (puis 2, 3 en mixte) dans l'équipe adverse.

La balle volée.

Les deux équipes se disputent la balle : chaque interception de balle rapporte un point à l'équipe.

- Interception/marquage dans les règles du korfbal : garçon/garçon, filles/filles.
- Jeux en parallèle : Une équipe sur chaque 1/2 terrain, chacune envoie un (2,3,...) joueur sur le terrain adverse en opposition. Jeux au temps : L'équipe qui a le plus d'interception pendant le temps imparti a gagné.
- Jeu total : Equipe /équipe

Passes à quatre (...six...) sans dribble et sans déplacement balle en main .

Deux équipes tentent de réussir le nombre de passes définies (= 1 pt) sans se faire intercepter la balle par l'équipe adverse.

Ateliers

- Passes sur place.
- Passes longues, passes courtes.
- Passes à deux en déplacement.
- Passes à deux (mixte) avec une opposition (respect de la règle de mixité, alterner le genre)

- Idem ateliers précédents.

- Idem ateliers précédents.
- Remise de balle en jeu après sortie.
- Lancer franc.
- Lancer de pénalité.

- Passes libres.
- Passes alternées : filles-garçons...
- Sans 1-2 (ne pas relancer la balle à son serveur)
- Marquage/interception imposé : fille-garçon/fille-garçon.
- Reprendre le compte des passes à zéro quand la balle tombe au sol.

Le coupe-file.

Une équipe tente de conserver le ballon par des passes successives et sans déplacement balle en main. L'équipe adverse tente de reprendre l'initiative du jeu en essayant de couper les trajectoires des passes adverses par le déplacement d'un joueur (= 1 point).

- Jeux à 2/1.
- Jeux à 2/2.
- +Idem ateliers précédents.

- Règles de marquage :
Garçon/garçon, filles/filles

Jeu en zone

Réussir à faire circuler la balle vers le panier adverse avec la contrainte de faire deux passes dans chaque zone. Règle des rôles, des zones et du marquage.

- Jeu en parallèle sur chaque demi-terrain dans le sens longitudinal :
Equipe la plus rapide.
- Jeu en parallèle :Chaque équipe envoie un (2, 3, ...) joueur en opposition sur le terrain adverse
- Idem situation précédente, mais un joueur placé dans la zone de lancer tente le panier : L'équipe qui marque la première a gagné.
- Jeu total : Equipe / équipe.
- Idem ateliers précédents.