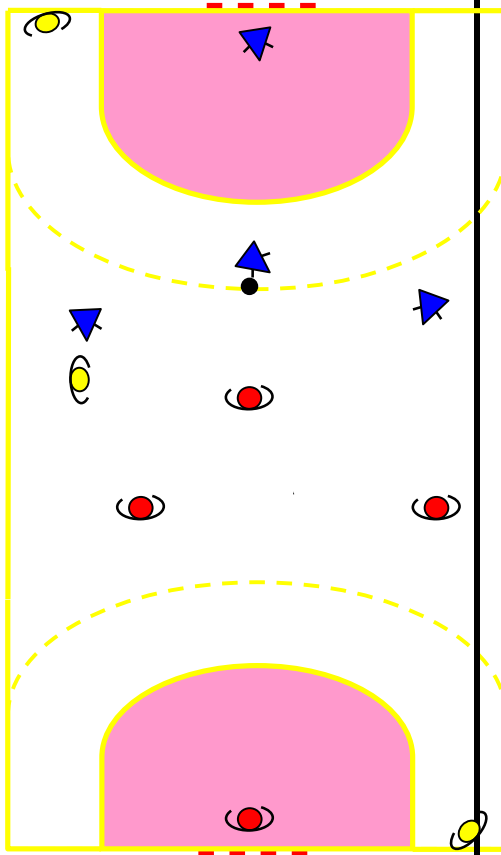


|   |     |     |     |     |     |     |   |   |       |  |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|---|---|-------|--|
| Public(s) ciblé(s)  | - 9 | -12 | -14 | -16 | -18 | Sen | ♀ | ♂ | Thème |  |
| <b>Thème de séance :</b><br>Passer d'une activité mono-centrée à une activité adaptative prenant en compte les besoins spécifiques à la catégorie moins de 12 ans<br>(approche de deux séances différentes, une sur terrain A « on a l'habitude de faire » et l'autre sur terrain B « on pourrait essayer de faire ») |     |     |     |     |     |     |   |   |       |  |
| Soirée technique du du 28 novembre 2005 - Club Club MOIRANS - Support ..... Formateur : Armel MERLAUD   |     |     |     |     |     |     |   |   |       |  |

Situation d'entrée dans la séance : TERRAIN A

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Objectifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ S'échauffer</li> <li>⇒ Manipuler la balle</li> </ul> <p><b>Disposition / Organisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Epervier en rouge</li> <li>⇒ Attaquants avec 1 ballon en bleu</li> <li>⇒</li> </ul> <p><b>Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation</b></p> <p><b>But du jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Pour les attaquants : passer d'une zone à l'autre sans se faire toucher par le défenseur</li> <li>⇒ Pour le défenseur : toucher un porteur de balle</li> </ul> <p><b>Règles de fonctionnement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ On ne peut pas toucher le dos de l'attaquant, toujours être entre le porteur de balle et son but</li> <li>⇒ Le joueur touché prend la place du défenseur</li> </ul> <p><b>Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Pour les joueurs bleus : regarde l'épervier, va ou il n'est pas, contrôle ta balle, varie ta vitesse, réduire l'espace</li> </ul> <p><b>Evolution</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Avec deux éperviers</li> <li>⇒ Subtiliser au lieu de toucher</li> </ul> |  |
|---|--|

Situation d'entrée dans la séance : TERRAIN B

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Objectifs</b></p> <p>⇒ Solliciter l'activité du joueur par le match</p> <p>⇒ Varier les rôles</p> <p><b>Disposition / Organisation</b></p> <p>⇒ 3 équipes, 2 équipes jouent, 1 équipe organise et arbitre (2 juges de zone et de touche, 1 arbitre de champ, 1 chronométreur)</p> <p>⇒ tournoi match de 5 minutes</p> <p><b>Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation</b></p> <p><b>But du jeu :</b></p> <p>⇒ Pour les attaquants : marquer le plus de but possible</p> <p>⇒ Pour les défenseurs : encaisser le moins de but possible</p> <p><b>Règles de fonctionnement</b></p> <p>⇒ On peut prendre la balle en la subtilisant ou en jouant sur les trajectoires</p> <p><b>Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur</b></p> <p>⇒ Pour les joueurs bleus : peu d'interventions, on laisse place à l'autonomie</p> <p><b>Evolution</b></p> <p>⇒</p> |  <p>The diagram illustrates a rectangular field with two pink goal areas at the top and bottom. A dashed yellow line runs across the middle. Blue triangles (attackers) are positioned near the top goal, and red circles (defenders) are positioned near the bottom goal. Yellow circles (ball) are shown in various positions on the field.</p> |
|---|--|

## Situation 1 :

### TERRAIN A

#### Objectifs

- ⇒ Conduire et manipuler la balle en allant plus vite que l'adversaire

#### Disposition / Organisation

- ⇒ 2 équipes
- ⇒ fonctionnement type relai

#### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

**But du jeu : slalomer sans perdre la balle**

#### Règles de fonctionnement

- ⇒ dribbler en passant à l'extérieur des plots
- ⇒ on part quand son partenaire a franchit la ligne

#### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur

- ⇒ contrôle ta balle
- ⇒ vérifier que la vitesse ne l'emporte pas sur la qualité du dribble
- ⇒ être attentif aux fautes (reprise, marché, pied)
- ⇒ possibilité du changement de main

#### Evolution

- ⇒ varier le parcours
- ⇒ mettre en place un passeur

### TERRAIN B (Situation d'apprentissage)

#### Objectifs

- ⇒ Passer de contourneur à traverseur

#### Disposition / Organisation

- ⇒ Equipes de 3 joueurs
- ⇒ 6 passages par équipes

#### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

**But du jeu :**

- ⇒ Pour les attaquants : aller marquer en passant obligatoirement dans une porte
- ⇒ Pour les défenseurs : retarder et empêcher les attaquants d'aller marquer en fermant l'accès aux portes

#### Règles de fonctionnement

- ⇒ Le joueur central donne le signal de départ en posant son dribble
- ⇒ Les défenseurs n'ont pas le droit d'intervenir sur le porteur de balle
- ⇒ On compte pour l'attaque : je suis le premier à tirer je marque 1 point, si je marque le but j'ai 1 point, je suis le dernier pas de point, l'équipe additionne ses points

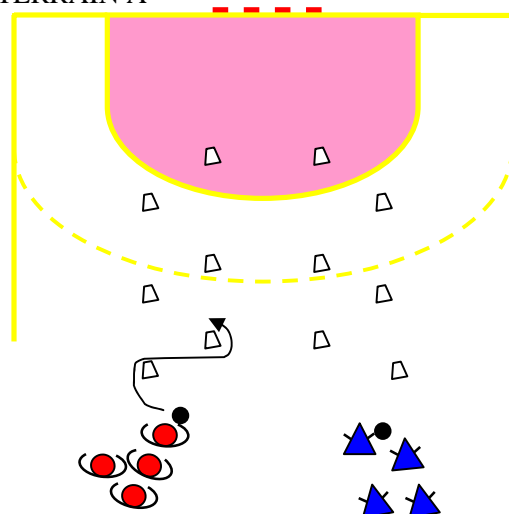
#### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur

- ⇒ Pour les attaquants :
- ⇒ Aménager le nombre de portes et la distance entre les portes
- ⇒ Comptage des points
- ⇒ Questionnement
- ⇒ Position des défenseurs

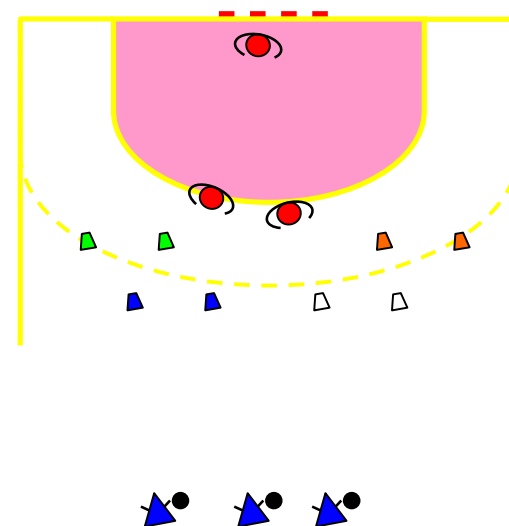
#### Evolution

- ⇒ Augmenter les possibilités des défenseurs
- ⇒ Réduire le nombre de portes

### TERRAIN A



### TERRAIN B



## Situation 2 :

### TERRAIN A (situation évolutive)

#### Objectifs

- ⇒ Jouer un deux contre un

#### Disposition / Organisation

- ⇒ Par deux joueurs
- ⇒ Deux attaquants, 1 défenseur et 1 gardien

#### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

##### But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : marquer
- ⇒ Pour les défenseurs : empêcher de marquer

##### Règles de fonctionnement

- ⇒ Règles de handball
- ⇒ Respecter les limites de l'espace de jeu

#### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur

- ⇒ Que fait le défenseur
- ⇒ Jouer sur le crédit d'action du porteur de balle

#### Evolution

- ⇒ Rajouter un défenseur

### TERRAIN B (situation d'alternance)

#### Objectifs

- ⇒ Jouer en collaborant
- ⇒ Réduire l'attention, diversifier

#### Disposition / Organisation

- ⇒ 3 gardiens
- ⇒ 2 défenseurs
- ⇒ 1 ballon pour deux attaquants

#### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

##### But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : aller marquer en se faisant des passes dans la cage de son choix
- ⇒ Pour les défenseurs : toucher le porteur de balle pour l'empêcher de marquer

##### Règles de fonctionnement

- ⇒ Sur coup de sifflet chaque binôme part si le porteur de balle est touché il faut revenir au point de départ
- ⇒ J'arrête un but = 1 pt, on marque = 1 pt, je touche le porteur de balle = 1 pt, on compte les points

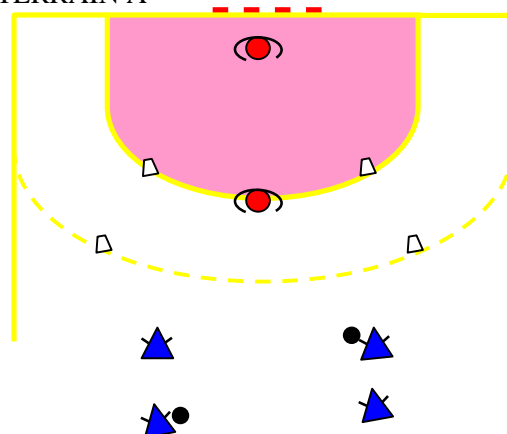
#### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur

- ⇒ Pas de sollicitation sur l'apprentissage, jeu libre

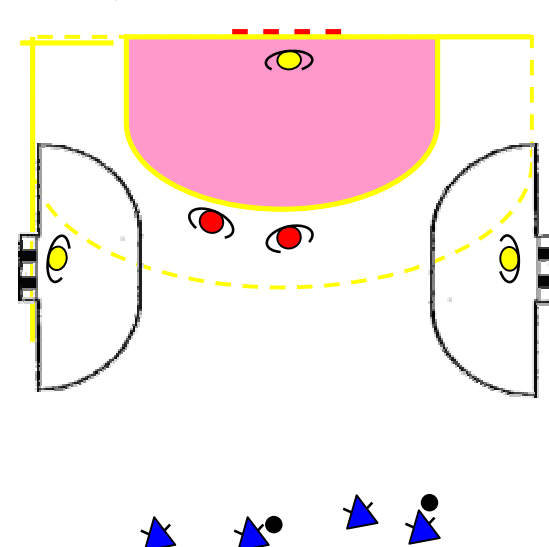
#### Evolution

- ⇒ Augmenter les possibilités des défenseurs

### TERRAIN A



### TERRAIN B



### Situation 3 :

#### TERRAIN A (prolonger la situation pour aller au match)

##### Objectifs

- ⇒ Jouer à 3 contre 3, 4 contre 4

##### Disposition / Organisation

- ⇒ Deux équipes
- ⇒

##### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

###### But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : marquer
- ⇒ Pour les défenseurs : empêcher de marquer

##### Règles de fonctionnement

- ⇒ Règles de handball
- ⇒ 1<sup>ère</sup> équipe à marquer 3 buts fait faire sanction à l'autre équipe

##### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur

- ⇒ Que fait le défenseur
- ⇒ Jouer sur le crédit d'action du porteur de balle

##### Evolution

- ⇒ Aménager les règles, aménagement de l'espace par pose de tapis et de plots

#### TERRAIN B (situation d'apprentissage)

##### Objectifs

- ⇒ Passer de percuteur à éviteur feinteur
- ⇒ Marquer face au gardien tout en se souciant de son défenseur

##### Disposition / Organisation

- ⇒ 3 gardiens
- ⇒ 1 défenseur et 1 attaquant

##### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

###### But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : Marquer un but en positionnant son défenseur
- ⇒ Pour les défenseurs : subtiliser la balle pour l'empêcher de marquer (pas de fautes)
- ⇒ Pour les gardiens : Arrêter le but

##### Règles de fonctionnement

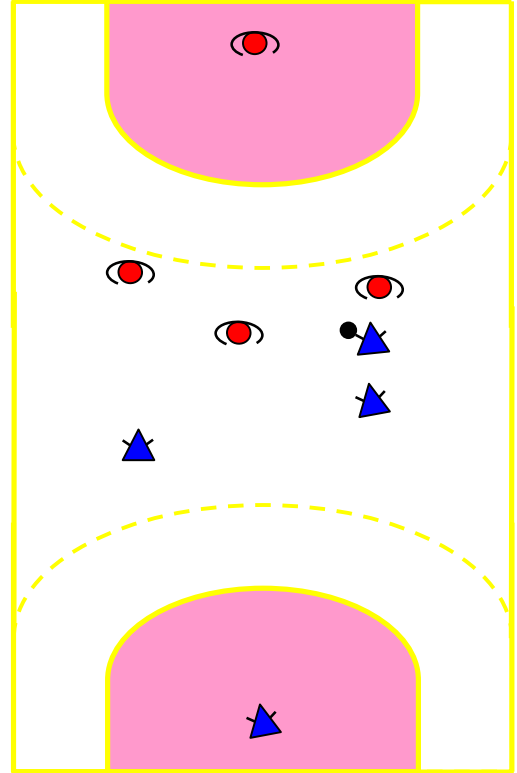
- ⇒ Si je fais partir mon défenseur du plot vert et que je vais à six mètres sans me faire toucher = 1 pt, si je fais partir du plot orange = 2 pts, si plot rouge = 3 pts, si je marque j'ai un point en plus
- ⇒ Au signal de départ (drible du porteur), le défenseur se met en activité et le gardien va toucher le plot de son choix (ne peut toucher deux fois de suite le même plot)
- ⇒ 5 passages à chaque poste pour tous les joueurs, on change d'atelier et d'adversaires en fonction des points marqués

##### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer le joueur

- ⇒ vérifier la distance des différents plots
- ⇒ questionnement sur le plot choisi par le gardien

##### Evolution

#### TERRAIN A



#### TERRAIN B

