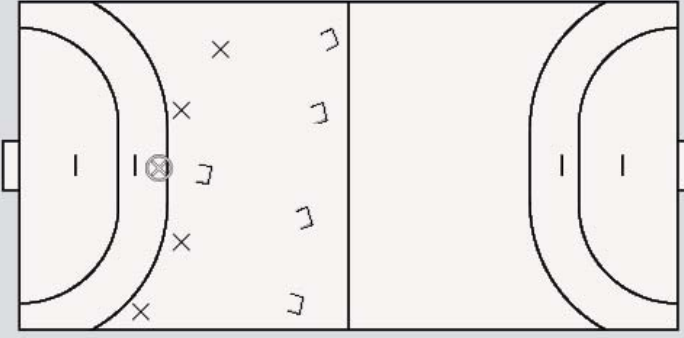


Séance :

Discipline : Handball

2 situations	Certitude et incertitude	Niveau : - de 13 - de 14 ans
--------------	---------------------------------	--

 <p>Matériel à prévoir : Maillots.</p> <p>Descriptif : Jeu sans ballon. 2 équipes de 5 joueurs s'affrontent. Il faut réussir à poser le ballon virtuel dans la zone de l'adversaire = 1 point.</p>	<p>But : Poser la balle virtuelle dans la zone adverse</p> <p>Pour l'(es) attaquant(s) : Le porteur de balle virtuelle se signale en levant le bras. La "passe" se fait en nommant un partenaire. Interdiction de rester plus de 3" dans les 9 m Quand le porteur se fait toucher, il donne son "ballon" et se place à 3 mètres du joueur.</p> <p>Pour l'(es) défenseur(s) : Empêcher l'accès à la zone de marque. Défense homme à homme. Si un défenseur touche le "porteur de balle" il récupère " le ballon" et doit remettre le "ballon" en jeu par une passe.</p> <p>Variables : - Mettre effectivement un vrai ballon avec possibilité de se déplacer sans dribbler. - Limiter le temps de possession du "ballon". - Passe redoublée interdite.</p>
--	---

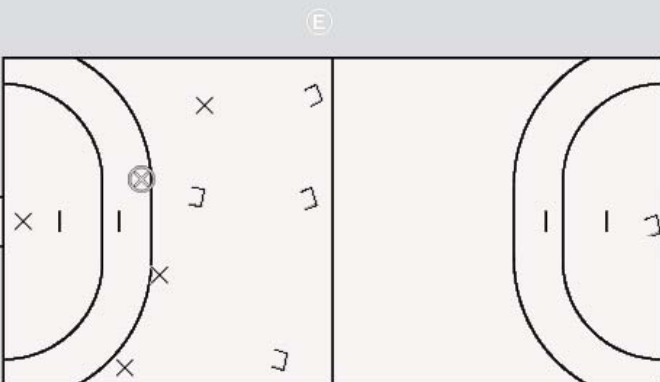
CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :	
<p>A(ux) l'attaquant(s) : Se placer, se déplacer en tenant compte de la position de ses partenaires (jouer ensemble). Un espace libéré par un partenaire est systématiquement réoccupé : l'espace de jeu est occupé de façon rationnelle. L'appel de balle dans un espace libre doit provoquer la passe.</p>	<p>Au(x) défenseur(s) : S'adapter en passant d'une défense homme à homme stricte à une défense homme à homme avec flottement et changement (défendre de façon plus sectorielle).</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE :	
Marquer plus de points que l'équipe adverse.	

JOUEURS				OBJETS				ACTIONS		
Joueur attaquant	Joueur défenseur	Porteur ballon	Entraîneur	Plot	Hale	Latte	Cerceau	Direction passe	Déplacement du joueur	Ecran
X	U	⊗	ⓔ	▲	┃	—	○	...→	→	┃

Séance :

Discipline : Handball

2 situations	Certitude et incertitude	Niveau : - de 13 - de 14 ans
--------------	---------------------------------	--

 <p>Matériel à prévoir : Maillots, ballon.</p> <p>Descriptif : 2 équipes - 1 ballon. Arriver dans les 9 m adverses pour pouvoir tirer.</p>	<p>But : marquer des buts</p> <p>Pour l'(es) attaquant(s) : Possibilité de se déplacer sans dribbler. Le joueur doit pénétrer ou recevoir la balle en course dans les 9 mètres pour pouvoir tirer : interdiction de rester dans les 9 m ou de recevoir la balle arrêté (sinon balle à l'adversaire).</p> <p>Pour l'(es) défenseur(s) : Empêcher l'accès à la zone de marque. Défense homme à homme. Pour récupérer le ballon le défenseur doit toucher le porteur de balle à 2 mains en lui faisant face.</p> <p>Variables : Toute l'équipe doit avoir franchi la ligne médiane pour avoir le droit de tirer.</p>
---	---

CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :	
<p>A(ux) l'attaquant(s) : Porteur de balle : voir les appels de balle et donner en mouvement. Non porteur : appel de balle (recevoir en mouvement). Notion d'appui et de soutien. Liaison entre les joueurs (s'appuyer sur un langage commun) pour assurer la progression du ballon jusqu'au but adverse.</p>	<p>Au(x) défenseur(s) : S'organiser pour gêner, empêcher la progression du ballon. Prise en charge individuelle d'un adversaire. Entraide et solidarité défensive.</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE :	
Nombre de buts marqués sur nombre de possessions de balle.	

JOUEURS				OBJETS				ACTIONS		
Joueur attaquant	Joueur défenseur	Porteur ballon	Entraîneur	Plot	Hale	Latte	Cerceau	Direction passe	Déplacement du joueur	Ecran
X	□	⊗	ⓔ	▲	┃	—	○	...→	→	┃