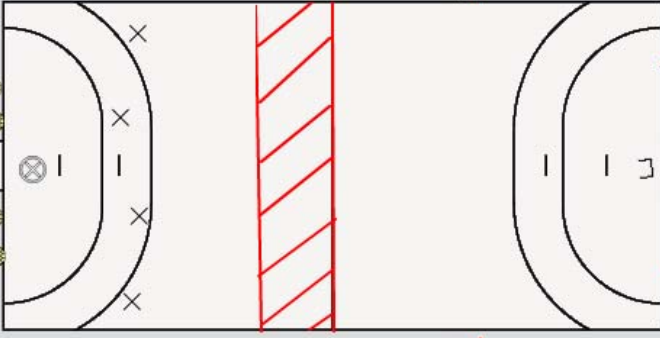


Séance :

Discipline : Handball

	Adaptation à l'organisation adverse	Niveau : - de 13 - de 14 ans
--	--	---

 <p>Matériel à prévoir : Maillots, ballons, plots ou coupelles pour matérialiser la zone du milieu de terrain.</p> <p>Descriptif : 2 équipes de 5 joueurs (4 + 1 GB). 5 attaques consécutives avant d'inverser les rôles.</p>	<p>But : marquer à égalité numérique</p> <p>Pour l'(es) attaquant(s) : 5 balles d'attaque. Mise en jeu du gardien. Une action se termine quand il y a but, sortie de balle, interception ou faute d'attaque. Totaliser le plus de points en 5 actions : but = 2 points, tir cadré = 1 point, balle perdue = 1 point pour la défense.</p> <p>Pour l'(es) défenseur(s) : Ne pas prendre de but. Les défenseurs pénètrent sur le terrain quand la balle ou un joueur arrive dans la zone matérialisée. Homme à homme. Les défenseurs changent de place à chaque nouvelle action.</p> <p>Variables : - imposer une défense étagée ou alignée. - retarder l'entrée d'un des défenseurs.</p>
--	--

CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :	
<p>A(ux) l'attaquant(s) : Occupation maximale de l'espace en largeur et en profondeur. Jouer en courant dans les espaces libres. Porteur de balle porte le danger vers le but (recherche du tir) s'il peut ou fixe la défense et passe (recherche du tir pour un partenaire). Non porteur s'engage dans un intervalle ou dans le dos des défenseurs. Evaluer rapidement la mise en place de la défense</p>	<p>Au(x) défenseur(s) : Se placer rapidement et s'orienter par rapport à un adversaire en s'informant de la position du ballon. Etre réactif et solidaire pour s'adapter à l'organisation adverse. Communiquer.</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE :	
Tirer et marquer le plus de fois possible.	

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