



Nous vous présentons une séance pour les moins de 12 préparée par J. MOUTON entraîneur Niveau 4 et BEES 1^{er} degré. Cette séance montre avec beaucoup de pertinence comment utiliser des situations ludiques avec des objectifs d'apprentissage. Nous ne pouvons que vous encourager à la mettre en œuvre et si vous le souhaitez nous faire part de vos commentaires. Bon entraînement, le C.T.R. Pierre BLAISE

Echauffement « Le jeu du toucher » (≈ 15 minutes)

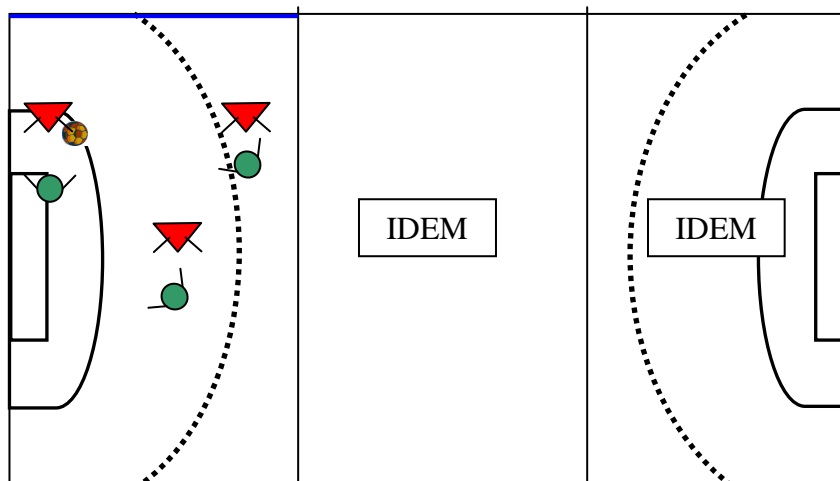
Objectif : Pour le porteur de balle (P.B) : prélever des informations sur le jeu (cible, adversaire direct, partenaires les mieux démarqués et adversaires) afin de choisir le crédit d'actions* le plus pertinent (dribbler, tirer, éviter, échanger ou combiner).

Organisation : 6 équipes de 3 joueurs.

3 contre 3 sur ½ terrain.

2 matchs de 7 minutes : à chaque match, les équipes restent les mêmes mais rencontre des adversaires différents.

Les enfants s'auto arbitrent sous la responsabilité de l'entraîneur.



Consignes :

Pour les attaquants : Aller poser la balle derrière la ligne bleue adverse pour marquer 1 point sans se faire toucher balle en mains par les défenseurs.

Pour les défenseurs : Si vous touchez un attaquant qui a la balle, vous récupérez le ballon.

Variables :

Simplification : AUGMENTER LE TEMPS DISPONIBLE* DU P.B POUR LIRE, CHOISIR ET AGIR :

- Les défenseurs, pour récupérer le ballon en touchant le P.B, doivent le toucher à 2 mains.
- Les défenseurs, pour récupérer le ballon en touchant le P.B, doivent le toucher de face.

Complexification : DIMINUER LE TEMPS DISPONIBLE DU P.B POUR LIRE, CHOISIR ET AGIR :

- Augmenter le nombre de joueurs = augmenter le nombre d'informations à prélever.
- Diminuer l'espace de jeu = diminuer la distance entre les défenseurs et le P.B.

Gages :

L'équipe qui a gagné donne un gage aux perdants, en sachant que l'équipe gagnante devra réaliser la moitié de ce gage (exemple : réaliser un aller en canard pour l'équipe perdante et un ½ aller pour l'équipe gagnante).

Echauffement Gardien de but (G.B)

« Les portes »

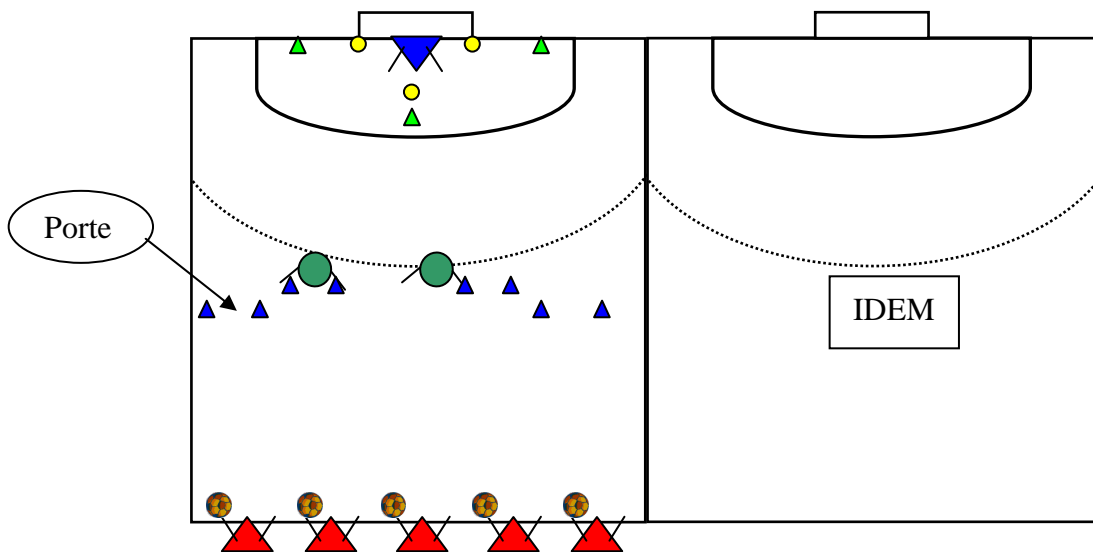
(≈ 10 minutes)

Objectif : Pour le porteur de balle (P.B) :

- Reconnaître les espaces libres* : soit :
 - Exploiter le couloir de jeu direct* libre.
 - Changer de couloir pour réattaquer dans un espace libre.
- Reconnaître le placement du G.B afin de tirer dans un espace libre.

Organisation : La moitié du groupe par ½ terrain.

Dans chaque moitié : 1 G.B, 2 défenseurs et 5 attaquants avec 1 ballon chacun (les autres attendent le prochain départ.)



Consignes : Les 5 attaquants partent en même temps.

Pour le G.B : Dès qu'un attaquant franchit une porte (entre les cônes bleus), le G.B va toucher un des 3 plots verts.

Puis, entre chaque tir, il doit poser le pied sur une des pastilles jaunes posées au sol.

Pour les attaquants : Aller jouer le duel avec le G.B après avoir franchi une porte, sans être touché par un défenseur (entre les portes).

Pour les défenseurs : Si ils touchent l'attaquant entre une porte, ce dernier doit changer de porte pour aller au tir.

Remarque : les défenseurs ne sont pas en défense homme à homme* : ils ne doivent pas se centrer exclusivement sur un seul attaquant. Quand l'attaquant change de porte, le défenseur ne peut pas rester en face de lui pour bloquer la porte suivante.

Pour les tireurs : il y a but uniquement si le G.B ne touche pas le ballon.

Variables :

Complexification : Les défenseurs peuvent enlever le dribble des attaquants pour les empêcher d'aller tirer.

Remarques :

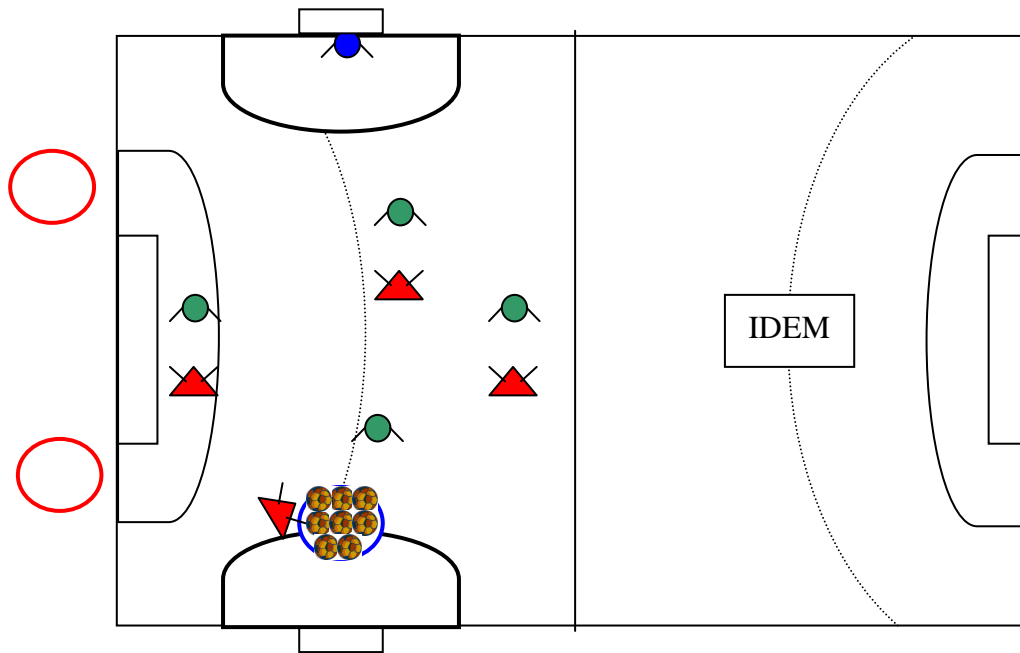
Les défenseurs ainsi que le G.B doivent être changés régulièrement de manière à ce que tous les enfants passent à tous les postes.

Situation 3 : « le transport de ballons »

(≈ 15 minutes)

Objectif : Pour le porteur de balle (P.B) : Reconnaître le NPB (Non Porteur de Balle) le mieux démarqué afin de jouer avec lui pour ne pas se faire intercepter le ballon.

Organisation : 4 équipes de 4 joueurs + 2 G.B + 8 ballons par terrain + 3 cerceaux par terrain.
Dans chaque terrain, 2 équipes de 4 joueurs + 1 G.B.



Consignes :

Pour les attaquants :

- Marquer le plus de ballons possibles dans le but adverse. Les attaquants peuvent jouer un seul ballon à la fois, mais dès qu'ils ne l'ont plus en leur possession, ils peuvent aller en récupérer un autre dans le cerceau bleu.
- Une fois qu'un ballon est joué, il ne peut plus être réutilisé.
- Si le P.B est touché par un défenseur, il doit s'arrêter et échanger avec un partenaire.
- Chaque but marqué vaut 1 point.

Pour les défenseurs :

- Intercepter le plus de ballons possibles puis aller les placer dans un des cerceaux rouges.
- Chaque ballon posé dans un cerceau rouge vaut 1 point.

Gain de la manche :

L'équipe qui a le plus de points gagne la manche.

Gain du match :

A la fin de chaque manche, le rôle de chacun change (les attaquants passent en défense et inversement).
Le match se déroule en 4 manches.

L'équipe qui gagne est celle qui a remporté le plus de manches (la dernière manche vaut double).

Gages :

Idem que lors de l'échauffement.

Situation 4 : **« les Matches »** (≈ 20 minutes)

Objectif : Réinvestir en situation de matchs les contenus appris précédemment.

Organisation : 4 équipes de 5 joueurs.

2 matchs de 9 minutes:

- 2 équipes par ½ terrain s'affrontent.
- A l'issue du premier match, les 2 équipes victorieuses et les 2 équipes perdantes se rencontrent.

Lexique

Crédit d'actions : Ensemble des actions possibles dont dispose le porteur de balle.

Remarque : Plus le joueur conserve un crédit d'actions important face au défenseur, plus il dispose de variété dans son jeu : passe, 3 pas, débordement, dribble, Schwenker...

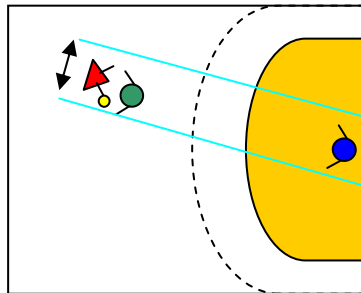
Temps disponible : Temps que le P.B dispose pour réaliser son action avant que le défenseur n'intervienne.

Espaces libres : Secteur non occupé par la défense ou le G.B et directement utilisable par l'attaquant.

Remarque : Zone de fragilité de la défense, la recherche de cet espace doit être la priorité du joueur en attaque.

Couloir de jeu direct : Couloir (virtuel) qui va du porteur de balle au but.

Remarque : Ce couloir est constamment à reconstruire dans le jeu collectif et individuel.



Défense homme à homme : Système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct exclusivement.

Bibliographie

- Revue EPS n°283 Mai/Juin 2000, Nouvelle approche didactique fonctionnelle, J.Mariot – S.Delerce.
- Le glossaire du handball, 2005