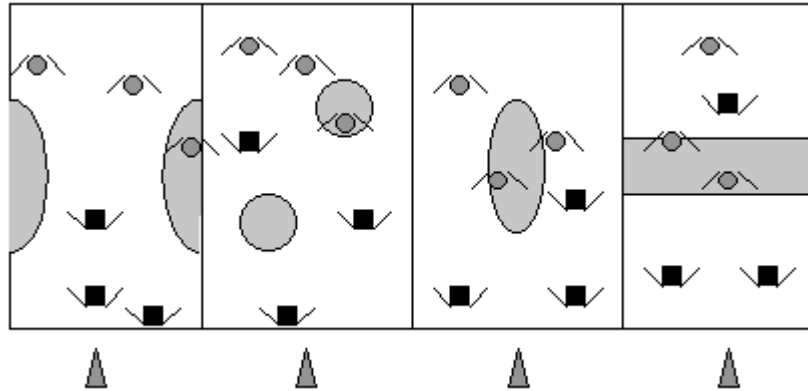


Situation d'apprentissage : SA 3

S'organiser pour faire progresser la balle

But de la tâche :
Attaquer une cible face à une défense



Jeu à effectif réduit (3 contre 3), défenseur attaquant
Plusieurs jeux en parallèle

Consignes :

Les attaquants conduisent 5 attaques consécutives (ou disposent de 5 ballons). Les défenseurs tentent de s'y opposer **sans entrer dans les refuges**.

Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise.

Variable(s) :

Taille des zones refuges.

Taille des cibles (but, plots, bouteilles...)

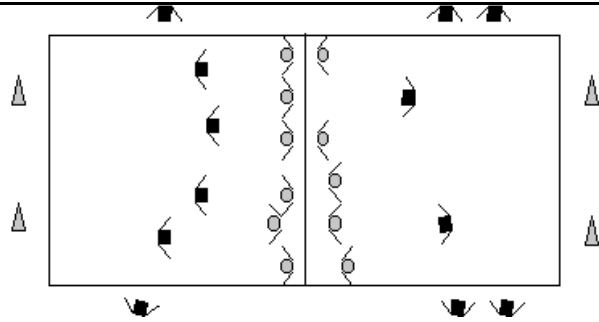
indicateurs de réussite :

Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

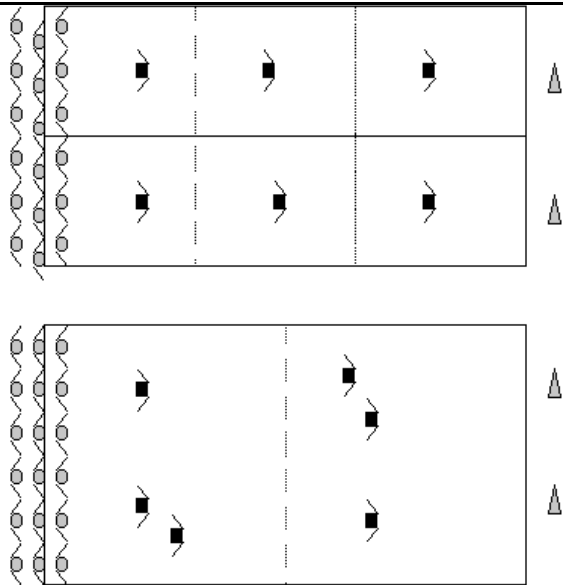
Situation d'apprentissage : SA 5

S'organiser pour faire progresser la balle

But de la tâche :
Attaquer une cible face à une défense ,les attaquants sont plus nombreux que les défenseurs.



Les attaquants sont par 3
Des défenseurs ne sont pas actifs pour un temps court
1 déf. inactif **3 contre 2**
2 déf. inactifs **3 contre 1**



Les attaquants sont par 3. Chaque "vague" joue à son tour.
Chaque défenseur est actif dans sa zone
3 contre (1 puis 1 puis 1)
les attaquants sont par 3. Chaque "vague" joue à son tour.
Une zone est occupée par 2 défenseurs, l'autre par 1
3 contre (1 puis 2)
3 contre (2 puis 1)

Consignes :

- Les attaquants conduisent X attaques consécutives (ou disposent de X ballons).
- Les défenseurs tentent de s'y opposer en restant dans leur zone.

- Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise.
- Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

Variable(s) :

Le surnombre peut se décliner avec différents oppositions

4 contre 2 ; 4 contre (2 puis 2)

5 contre 3 ; 5 contre (2 puis 3)

Indicateurs de réussite :

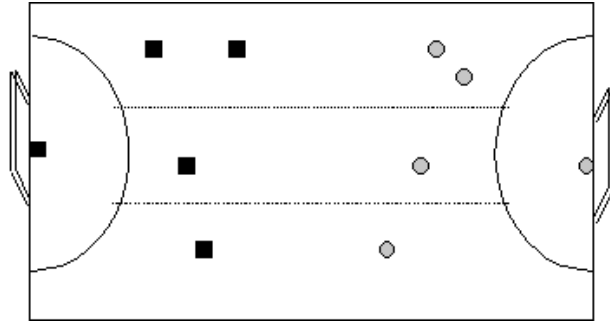
Au moins 4 attaques sur 5 se concluent par un tir.

Situation d'apprentissage : SA 1

Progresser en occupant l'espace

But de la tâche :
Situation de jeu. Marquer plus de buts que l'équipe adverse

Développer des stratégies de jeu pour éviter l'effet de grappe.
Construire l'espace de jeu et rechercher des espaces libres



Trois bandes sont matérialisées.

Dans chaque bande latérale évoluent 2 ou 1 joueurs de chaque équipe, 1 joueur dans la bande centrale.

Ajuster le niveau d'opposition dans chaque bande (joueurs de même niveau)

La balle passe par les trois bandes, le but compte double.

Consignes :

Le jeu se déroule normalement ; les joueurs doivent rester dans leur bande de terrain tant pour l'attaque que pour la défense.

Variable(s) :

Si la balle passe par les trois bandes, le but compte double.

Introduire des joueurs jokers sur les côtés ou au centre.

Contraindre les joueurs à passer le ballon aux joueurs excentrés avant de marquer.

Indicateurs de réussite :

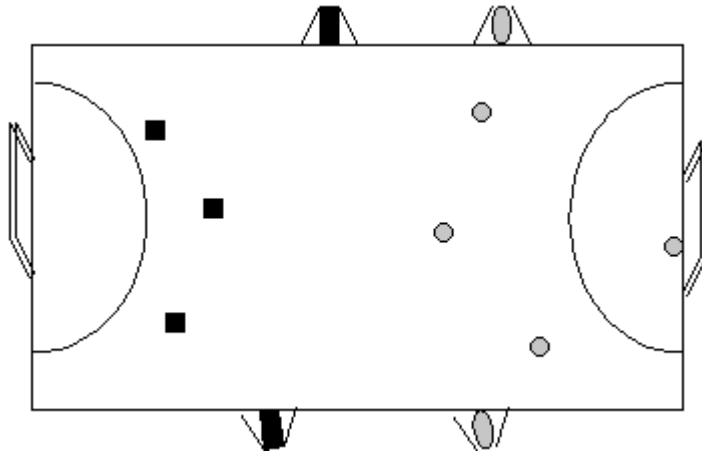
Nombre de buts marqués

Relation entre score et but

Situation d'apprentissage : SA 2

Progresser en occupant l'espace

But de la tâche :
Situation de jeu (marquer plus de but que l'adversaire).



2 joueurs de chaque équipe se déplacent le long de la ligne de touche : ce sont les joueurs-joker. Ils participent au jeu sans entrer sur le terrain.

Consignes :
Les joueurs-joker ne s'opposent pas entre eux.

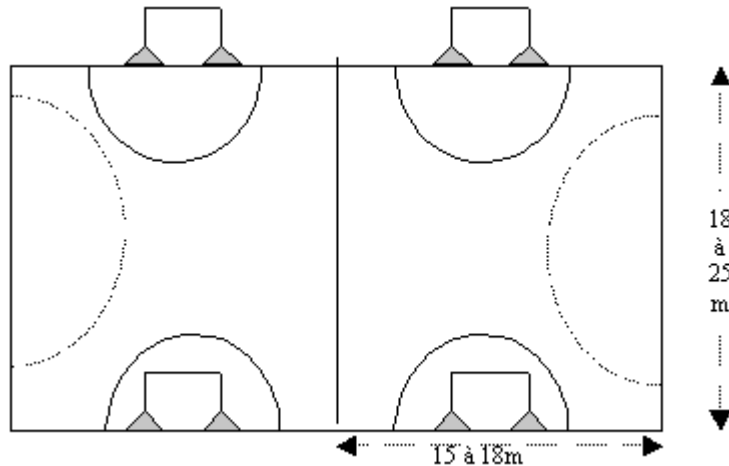
Variable(s) :
Si les 2 joueurs-joker ont eu la balle au cours d'une attaque le but compte double

Indicateurs de réussite :
: Le jeu s'étend sur tout le terrain.

Situation d'apprentissage : SA 7

Favoriser l'attaque

But de la tâche :
Situation de jeu... marquer plus de buts que
l'adversaire.



Jeu à effectif réduit

(3 contre 3 ou 4 contre 4)

Plusieurs jeux en parallèle

Multiplier les cibles (ex des plots à toucher) en les plaçant sur la ligne du fond (elles sont très faciles à atteindre).

Consignes :

On joue au hand, pour marquer un point il faut toucher indifféremment une des cibles

Variable(s) :

mettre aussi une cible sur la ligne de touche, des joueurs-buts sont les cibles (ils évoluent autour d'une partie de terrain)

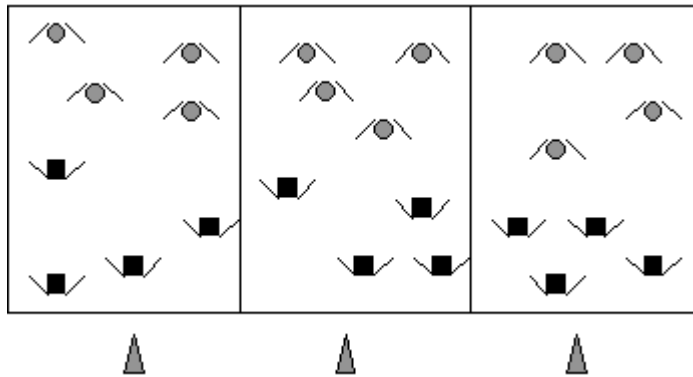
Indicateurs de réussite :

Nombre de buts marqués (score élevé)

Situation d'apprentissage : SA 8

Favoriser l'attaque

But de la tâche :
Effectuer en un temps donné (2 min par exemple) le maximum d'attaque face à une défense. (Une attaque est considérée comme réussie quand elle se conclut par un tir.)



Jeu à effectif réduit
(4 contre 4 ou 3 contre 3)
Plusieurs jeux en parallèle

Consignes :
Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend, celle-ci doit la retourner immédiatement à l'équipe adverse en la faisant rouler au sol

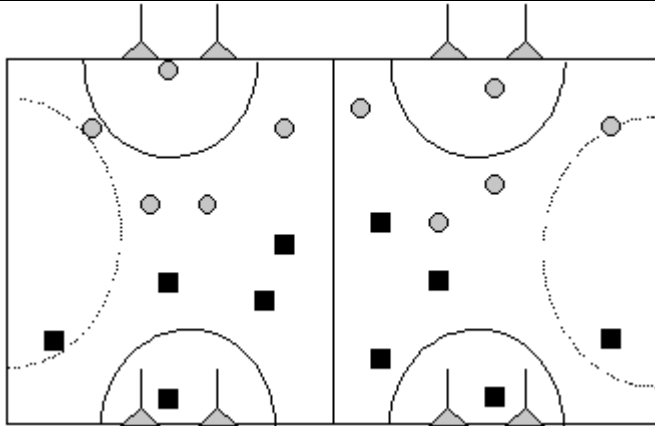
Variable(s) :
Jouer en surnombre (ex : 4 contre 3)

Indicateurs de réussite :
Marquer au moins 2 points dans les 2 min

Situation d'apprentissage : SA 9

Intégrer tous les joueurs dans l'organisation collective (lutter contre le jeu personnel)

But de la tâche :
Marquer plus de buts que l'adversaire.



Consignes :
Le jeu se déroule avec les règles habituelles. Une consigne supplémentaire : lorsqu'un but est marqué sans dribbler, il compte double

Variable(s) :

Indicateurs de réussite :

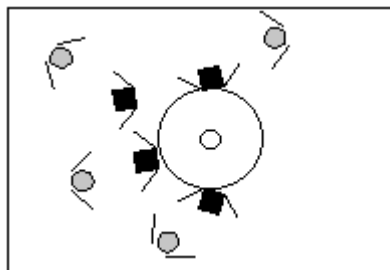
Beaucoup de buts sont marqués sans dribble

Situation d'apprentissage : SA 10

S'organiser pour récupérer le ballon perdu.

But de la tâche :

Pour les attaquants : marquer des points en lançant le ballon dans le cerceau. Pour les défenseurs : interdire le tir en "couvrant" les adversaire



Terrain de 10 X 10m environ Cible : un cerceau Une petite zone interdite (diamètre 2 à 3 m)

Consignes :

Pour les attaquants : tirer lorsqu'on est pas "couvert".

Pour les défenseurs : "couvrir " tous les attaquants.

Un attaquant ne peut tirer (envoyer le ballon dans le cerceau) seulement s'il a le champ libre ; si un adversaire est proche de lui, entre lui et la cible, on dit qu'il est " couvert " ; alors il n'a pas le droit de tirer.

Temps de jeu : 2 minutes

Variable(s) :

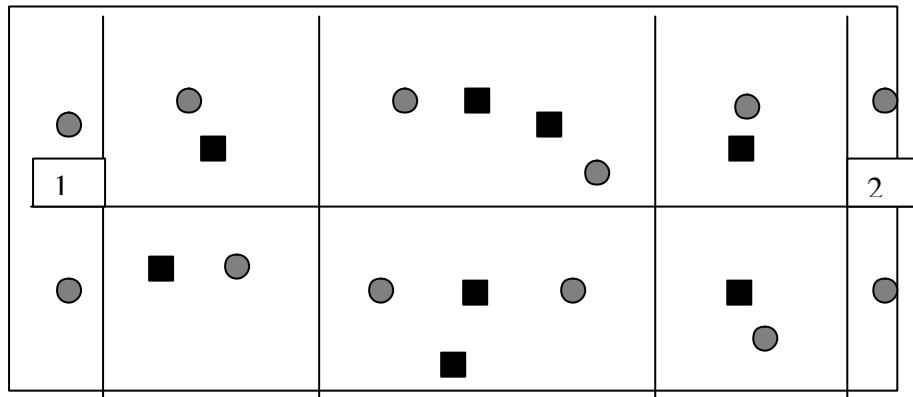
Indicateurs de réussite :

L'équipe adverse ne réussit pas à se mettre en position de tir.

Situation d'apprentissage : SA 6

S'organiser pour faire progresser la balle

But de la tâche :
Réussir le plus grand nombre de trajet en respectant les contraintes d'espace et en évitant les défenseurs.



Terrain hand divisé en deux parties dans le sens de la longueur.
Chaque bande est divisée en 3 zones.

Consignes :

L'équipe qui attaque doit faire circuler le ballon de 1 à 2 en faisant passer le ballon dans toutes les zones. Chaque trajet rapporte 1 point à l'équipe.

L'équipe qui défend cherche à intercepter le ballon.

Les contacts sont interdits. ((retour à l'autre équipe ou à 1)

Ballon intercepté ou sorti des limites revient à 1.

Variable(s) :

Privilégier l'attaque en créant des surnombre dans chaque zone

Varié la taille des zones.

Indicateurs de réussite :

Pour les attaquants, les passes sont rapides et assurées : pas de chutes de ballons, ni d'interception.

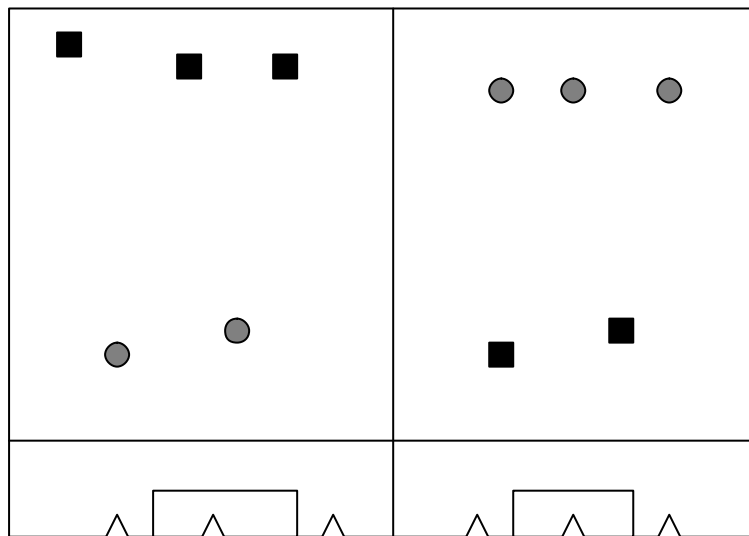
Pour les défenseurs, les interceptions sont nombreuses, l'action des défenseurs provoque des échecs dans les passes et les réceptions.

Situation d'apprentissage : SA4

S'organiser pour faire progresser la balle

But de la tâche :
Attaquer une cible face à une défense

Mener une attaque et se mettre en position de tir.



Jeu à effectif réduit (3 contre 2) défenseur - attaquant
Plusieurs jeux en parallèle

Consignes :

Les attaquants conduisent 5 attaques consécutives (ou disposent de 5 ballons).

Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise.

Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

Variable(s) :

Les défenseurs jouent avec un handicap : ils n'utilisent pas les bras (le long du corps)

Indicateurs de réussite :

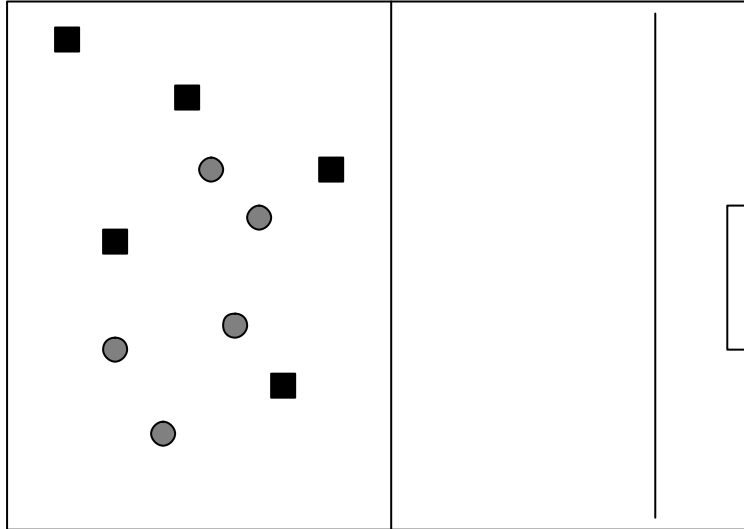
Au moins 4 attaques sur les 5 se concluent par un tir.

Situation d'apprentissage : SA11

Favoriser l'attaque

But de la tâche :
Réagir rapidement à une situation

Passer d'un statut d'attaquant à celui de défenseur et inversement.
Prendre conscience de la réversibilité du jeu.



Le jeu démarre par une passe à 5. la première équipe qui totalise 5 passes attaque le but adverse. L'équipe qui défend doit récupérer le ballon

Consignes :

L'équipe attaquante doit marquer pour avoir deux points, les défenseurs doivent récupérer le ballon pour marquer un point.

Variable(s) :

Valeur des points attribués à chaque action
Taille et nature de la cible

Indicateurs de réussite :

Nombre de point marqués