

THEME : DUEL TIREUR / GARDIEN

MARQUER / ARRÊTER

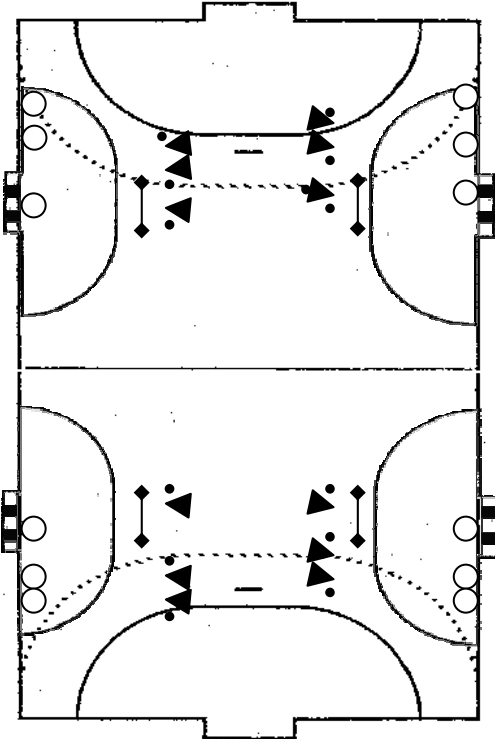
4 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer le tir et les arrêts en fonction du rapport de force : **duel choisi**
- deux situations individuelles pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu du tireur :
 - **les trois plots** : prendre en compte le placement du gardien de but et de son adversaire
 - **marquer des buts** : prendre en compte le déplacement du gardien
- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu du gardien : **arrêter des buts**

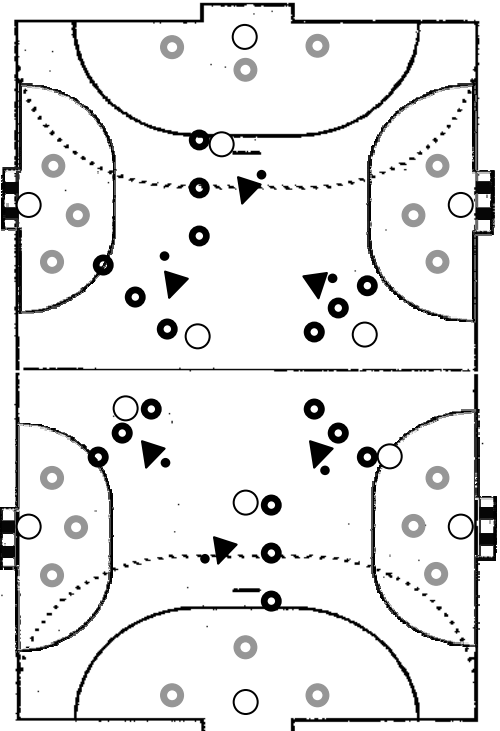
PHASE DE STRUCTURATION : DUEL CHOISI

THEME : MARQUER/ARRÊTER

Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre à l'élève de tirer et d'arrêter des buts en fonction d'un rapport de force identifié

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>TIREUR :</u> Cadrer le tir et/ou marquer un but</p> <p><u>GARDIEN :</u> Toucher et/ou arrêter un tir</p>	<p>4 équipes de 3 joueurs par terrain de mini hand : 1 équipe de gardiens et 1 équipe de tireurs par 1/2 terrain</p> <p>Une latte matérialise l'endroit d'où l'on tire</p> <p>Durée de jeu : 3 tirs par joueur, et deux rotations. Inverser les rôles.</p> 	<p><u>1^{er} tour :</u></p> <p><u>Les tireurs :</u> ils tirent chacun leur tour et se mettent d'accord pour désigner quel sera leur gardien respectif.</p> <p><u>Le gardien :</u> il est dans sa cage, il arrête les tirs</p> <p><u>2^{ème} tour :</u></p> <p><u>Le gardien :</u> il se place dans la cage, et se met d'accord avec les autres gardiens pour désigner quel sera son tireur.</p> <p><u>Les tireurs :</u> ils tirent chacun leur tour en fonction de la demande des gardiens.</p>	<p><u>Le tireur :</u> Il marque : - 1 point quand son tir est cadré (arrêté par le gardien de but ou par les poteaux) - 2 points quand il y a un but</p> <p><u>Le gardien :</u> Il marque : - 1 point quand il y a un but et qu'il touche la balle - 2 points quand il arrête ou repousse le ballon</p>

Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre aux élèves de se mettre en situation favorable de tir en fonction du défenseur et de la position du gardien

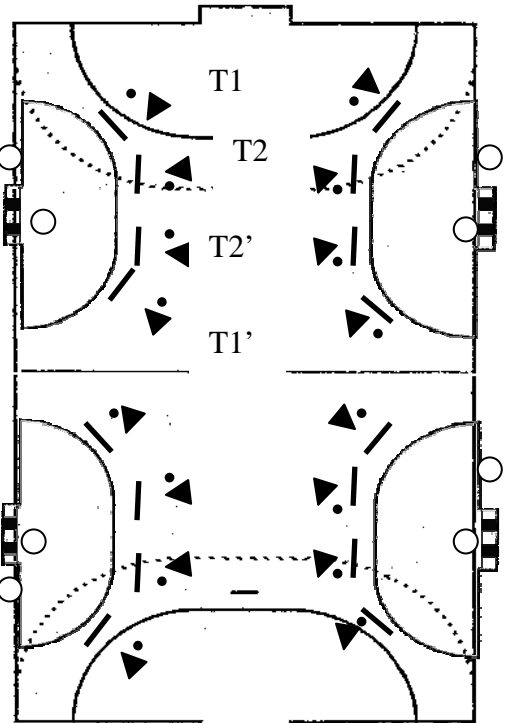
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS :</u> Marquer un but en fonction de la position du défenseur et du gardien.</p> <p><u>DEFENSEURS :</u> Gêner le tireur.</p> <p><u>GARDIEN :</u> Arrêter le tir après avoir touché un des plots situés dans sa zone.</p>	<p>6 groupes de 4 joueurs : un gardien un défenseur, un attaquant, un juge. Un ballon pour l'attaquant Un ballon tenu avec les deux mains pour le défenseur. 3 plots dans la zone à 2m50 du gardien. 3 autres plots à 5m, 7m et 9m pour placer les défenseurs. Durée de jeu : Tous les joueurs changent de rôle après cinq attaques. Chaque équipe passe sur les trois dispositifs du ½ terrain.</p> 	<p>La situation commence dès que l'attaquant pose un dribble.</p> <p><u>L'attaquant :</u> ▼ il part toujours du plot du milieu. Il choisit le plot de départ pour le défenseur. Il joue 3 ballons.</p> <p><u>Le défenseur :</u> ○ sur la demande de l'attaquant il se place vers l'un des trois plots. Il gêne l'attaquant tout en gardant un ballon dans les mains.</p> <p><u>Le gardien :</u> ○ Il est au milieu de sa cage. Dès que l'attaquant pose un dribble, il touche un des trois plots avant d'arrêter le tir. Il doit changer à chaque fois de plot.</p> <p><u>Le juge :</u> Il note le résultat de l'attaquant.</p>	<p>Si l'attaquant marque un but alors que le défenseur part :</p> <ul style="list-style-type: none"> - du plot le plus éloigné, il marque 1 point - du plot du milieu, il marque 2 points - du plot près de la zone, il marque 3 points <p>L'attaquant qui a le plus de points a gagné.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : MARQUER DES BUTS

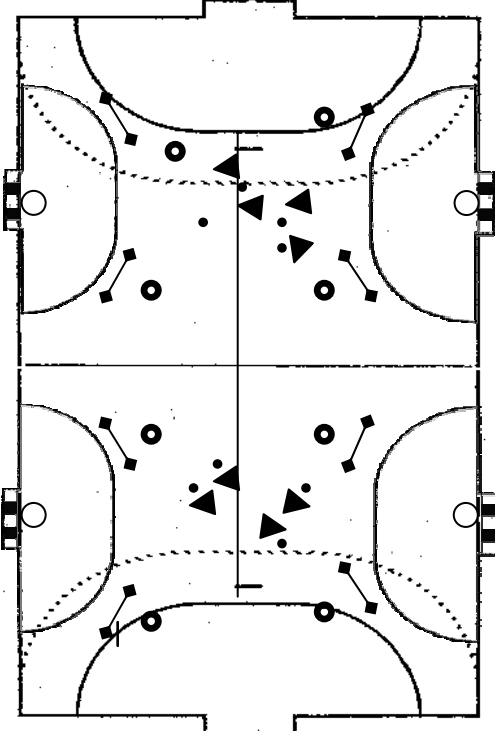
THEME : MARQUER / ARRÊTER



Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre à l'élève de tirer en fonction du positionnement du gardien suite à deux tirs consécutifs.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>TIREURS :</u></p> <p>T1 : Marquer un but T2 : identifier les espaces libérés par le gardien suite au 1^{er} tir et marquer un but.</p> <p><u>GARDIENS :</u></p> <p>Arrêter les tirs</p>	<p>Par ½ terrain de mini hand :</p> <p>2 équipes de 2 tireurs et 1 équipe de 2 gardiens de but</p> <p>1 ballon par tireur et 4 lattes pour matérialiser la position des tireurs</p> <p>Temps de jeu : 8 tirs par joueurs</p> 	<p><u>Les tireurs :</u> ◀</p> <p>T1 effectue un tir de son poste. T2 tire dès que le ballon a franchi la ligne de but ou a été repoussé par le gardien. Le gardien se repositionne. T1' et T2' font de même.</p> <p>Après deux tirs du même poste, les tireurs changent de poste. Quand chaque tireur est passé 2 fois aux deux postes, on change les gardiens.</p> <p><u>Le gardien :</u> ○</p> <p>Essaie d'arrêter un maximum de tirs.</p>	<p><u>L'équipe de tireurs</u> <u>marque :</u></p> <p>- 2 points quand c'est le premier tireur qui marque. - 1 point quand c'est le second tireur qui marque.</p> <p><u>L'équipe de gardiens</u> <u>marque :</u></p> <p>- 1 point par tir arrêté ou repoussé sur le premier tireur. - 2 points par tir arrêté ou repoussé sur le deuxième tireur.</p>

Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre à l'élève d'arrêter des tirs en fonction de la position des tireurs

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>TIREUR :</u> Marquer des buts</p> <p><u>GARDIEN :</u> Se placer dans la cage en fonction du lieu du déclenchement des tirs. Protéger sa cible en touchant le ballon et/ou en arrêtant les tirs.</p>	<p>4 groupes de 6 Cinq tireurs et un gardien par ½ terrain de mini hand 4 plots délimitent deux portes excentrées par rapport à la cage. Un plot pour imposer une course rectiligne Durée de jeu : chaque tireur tire 4 fois. Tous les 20 tirs, inverser les rôles.</p> 	<p><u>Les tireurs :</u> ▲</p> <p>Ils partent chacun leur tour d'une position centrale. Ils dribblent jusqu'à la porte de leur choix en contournant le plot puis ils tirent. Un même tireur ne doit pas choisir 4 fois la même porte. Le tireur suivant démarre son action dès que le précédent a déclenché son tir.</p> <p><u>Le gardien :</u> ○</p> <p>Il se place dans la cage pour arrêter les tirs. Il établit une relation entre le point d'impact des tirs et le lieu du déclenchement</p>	<p><u>Le gardien :</u> ○</p> <p>Quand le tir est cadré, il marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point s'il touche le ballon mais que celui-ci rentre dans la cage. - 2 points s'il arrête ou repousse le ballon hors de la cage.

THEME : HABILETES TRANSVERSALES

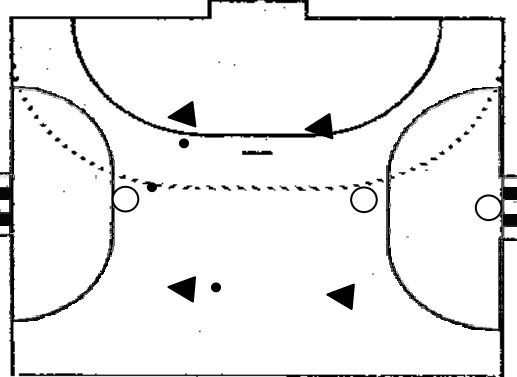
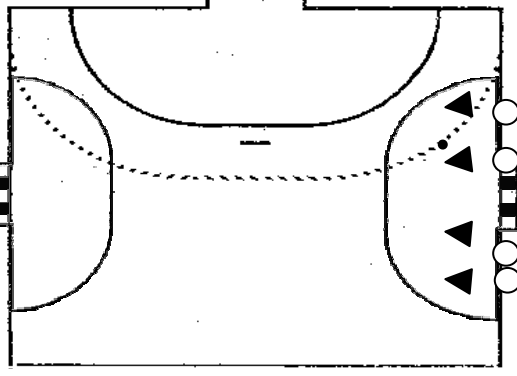
3 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation pour permettre à tous les élèves d'améliorer leurs passes, d'enchaîner des passes, d'enchaîner passer / tirer, d'adapter leurs passes en fonction de la position des partenaires et des adversaires : **les passes**.
- une situation pour permettre à tous les élèves d'améliorer leurs dribbles, d'enchaîner dribble / tir, d'adapter leur tir en fonction de la position du gardien de but : **les 6 cages**.
- une situation pour permettre à tous les élèves de tirer de loin ou des ailes dans une situation duelle : **l'embûche**.

3 fiches d'observations sont proposées :

- une fiche d'observation « dribbler – tirer »
- une fiche d'observation « passer – tirer »
- une fiche d'observation « arrêter »

Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer leurs passes, d'enchaîner des passes, d'enchaîner passer / tirer, d'adapter leurs passes en fonction de la position des partenaires et des adversaires.

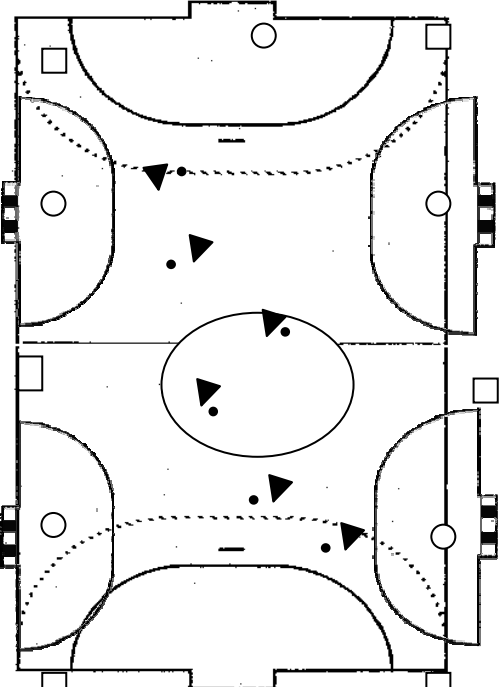
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>Situation 1 :</u></p> <p>Adapter la passe en fonction de la distance entre le lanceur et le récepteur : aller vers la passe « armée »</p>	<p>2 groupes face à face 1 b</p> 	<p>Les élèves sont face à face. Ils se font des passes. Après chaque réussite, ils reculent d'un pas.</p>	<p>Identifier une distance maximale de réussite stabilisée.</p>
<p><u>Situation 2 :</u></p> <p>Traverser le terrain de zone à zone en se faisant des passes</p>	<p>4 joueurs, un ballon 5 passages</p> 	<p>Aller poser le ballon dans la zone opposée en se faisant des passes. Si le ballon tombe au sol, revenir au point de départ.</p> <p><u>Variantes possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - faire le moins de passes possibles - enchaîner les passes, le porteur du ballon n'étant jamais à l'arrêt - deux perturbateurs viennent gêner la progression 	<p>Réussir au moins quatre traversées</p>

PHASE DE STRUCTURATION : LES 6 CAGES

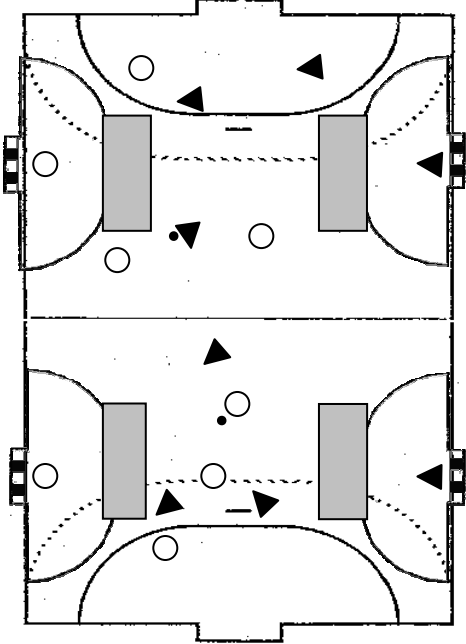
THEME HABILITES TRANSVERSALES



Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre aux élèves d'améliorer le dribble, d'enchaîner dribble et tir, d'adapter leur tir en fonction de la position du gardien de but

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS :</u></p> <p>Accéder à la cible en utilisant le dribble pour progresser, pour attendre, pour éviter...</p>	<p>4 équipes de 6 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une équipe de gardiens de but • 2 équipes d'attaquants • une équipe d'observateurs <p>Un ballon par attaquant</p> <p>Temps de jeu : le jeu s'arrête dès qu'un des attaquants a marqué un but dans chaque cage.</p> <p>Inverser les rôles</p> 	<p><u>Les attaquants :</u> ▲</p> <p>Ils dribblent pour aller marquer un but dans chaque cage.</p> <p>Il est interdit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tirer deux fois de suite dans la même cage - tirer en même temps qu'un autre - tirer pendant que le gardien rend le ballon qu'il vient d'arrêter. <p>Si un attaquant perd le ballon en dribblant, il doit repartir du centre du terrain.</p> <p><u>Les gardiens :</u> ○</p> <p>Ils défendent leur cage.</p> <p><i><u>Variantes possibles :</u></i> Ajouter un défenseur par terrain de mini hand</p> <p><u>Les défenseurs :</u></p> <p><i>Ils peuvent :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - gêner la progression d'un attaquant, - subtiliser le ballon de l'attaquant uniquement quand il dribble et sans faire de faute 	<p>L'attaquant qui a marqué le premier 1 but dans chacune des 6 cages a gagné.</p> <p>Pour les autres attaquants : avoir marqué au moins quatre buts pendant ce temps.</p>

Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre à l'élève de tirer de loin ou des ailes dans une situation d'accès au tir.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p>Marquer des buts en tirant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de loin - de l'aile <p style="text-align: center;">et</p> <p>empêcher les autres de marquer des buts</p>	<p>Sur un terrain de mini hand :</p> <p>2 tapis de 2m par 1m pour délimiter une zone interdite face à la cage</p> <p>3 équipes de 4 joueurs dont un gardien.</p> <p>2 équipes jouent, 1 équipe arbitre</p> <p>Durée du match : 5 minutes</p> 	<p>En attaque :</p> <p>Marquer un but sans pénétrer dans l'aire délimitée devant la zone.</p> <p>En défense :</p> <p>Récupérer le ballon pour devenir attaquant et marquer un but.</p> <p>Les gardiens défendent leur cage respective.</p>	<p>L'équipe qui marque le plus de buts a gagné</p>