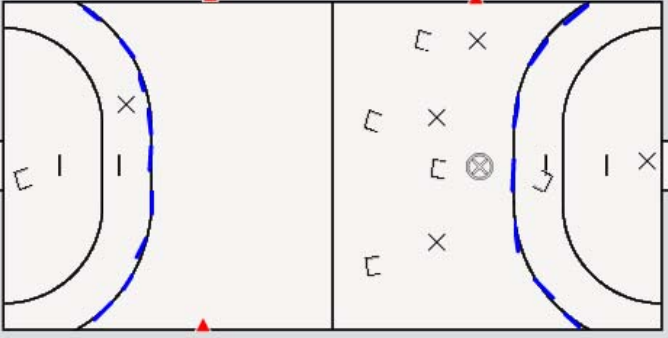


# Séance :

Discipline : Handball

	<b>MAÎTRISE COLLECTIVE DU BALLON</b>	<b>Niveau :</b> - 11 ans - 12 ans
--	--------------------------------------	---

	<p><b>But :</b> Passer la balle "au capitaine" qu'il puisse tirer et marquer</p> <p><b>Pour l'(es) attaquant(s) :</b> Dribble de progression autorisé si démarquage bien effectué, sinon passe au partenaire démarqué. Passe au capitaine autorisée à partir des plots.</p> <p><b>Pour l'(es) défenseur(s) :</b> Défense homme à homme sur tout le terrain.</p> <p><b>Variables :</b> - Dribble interdit - Passe possible de partout sur le terrain (supprimer les plots). - Temps limité pour passer au capitaine.</p>
<p><b>Matériel à prévoir :</b> ballon, chasubles, plots.</p> <p><b>Descriptif :</b> 2 équipes avec chacune un joueur ("capitaine") placé dans les 9 mètres du terrain adverse. Réussir à passer à ce joueur, seul autorisé à marquer. Le changer fréquemment.</p>	

CE QUE JE VEUX FAIRE APPRENDRE :	
<p><b>A(ux) l'attaquant(s) :</b> Notions d' occupation de l'espace, d'écartement , de démarquage dans l'espace libre. Donner et recevoir en mouvement : pour le porteur de balle, bien regarder et donner dans la course du partenaire, qui doit signifié qu'il est prêt à recevoir (regard, mains placées à hauteur des yeux). Capitaine : disponibilité pour recevoir, (ré)orientation pour tirer.</p>	<p><b>Au(x) défenseur(s) :</b> Harceler le porteur de balle (faire obstacle avec son corps), gêner les receveurs potentiels : être présent sur les trajectoires possibles de passes pour intercepter et contre-attaquer.</p>
CRITÈRES DE RÉUSSITE :	
Marquer plus de buts que l'adversaire.	

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