

## **I ENTREE DANS LA SEANCE**

Ce que l'on a longtemps vu (que l'on voit peut être encore) en matière d'entrée dans la séance ou d'échauffement se présente comme une succession chronologique de tâches :

### **CE QUE L'ON NE SOUHAITERAIT PLUS VOIR**

**Courir sans ballon autour du terrain** (avec des courses variées)



**Manipuler la balle** (de façon variée)



**Faire des passes** (de façon variée)



**Petit jeu de passes**



**Echauffement du gardien de but**

### **CE QUI NOUS SEMBLE INTERRESSANT DE VOIR :**

**A - Entrée dans la séance par le jeu**

**B- Entrée dans la séance par le mode de jeu**

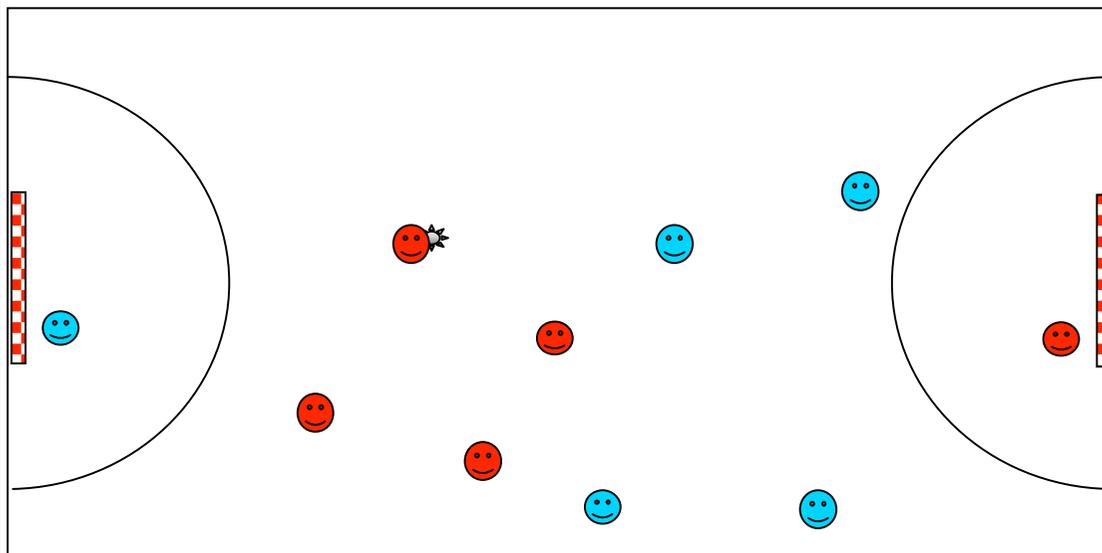
**C- Entrée dans la séance par Le Duel Tireur GB**

## **II PRESENTATION D'UNE SITUATION SUR LES INTENSIONS DEFENSIVES**

## **III MISE EN PLACE D'UNE DEFENSE AGRESSIVE 3 / 3**

**Catégorie : moins de 12 ans**

**ENTREE PAR Le jeu**



**Fonctionnement (déroulement, score, rotations)**

2 équipes : Règle handball sans dribble pour marquer tir 2 mains

Variante : jeu handball mais pour pouvoir tirer il est obligatoire de recevoir la balle de l'avant.

**Ce que l'on ne souhaite plus voir :** illustration passe et va Carré Tchèque...

**Ce qui doit être appris**

*Comportements attendus :*

Prise de décision rapide du porteur de balle

**Ce a quoi il faut veiller**

*Pour le bon déroulement*

Pas d'agression du porteur de balle

**Ce sur quoi il faut solliciter l'activité adaptative**

*Mode de jeu*

Passer d'un joueur qui ne cherche prioritairement a progresser avec la balle à un joueur qui prend en compte le réseau d'échange .

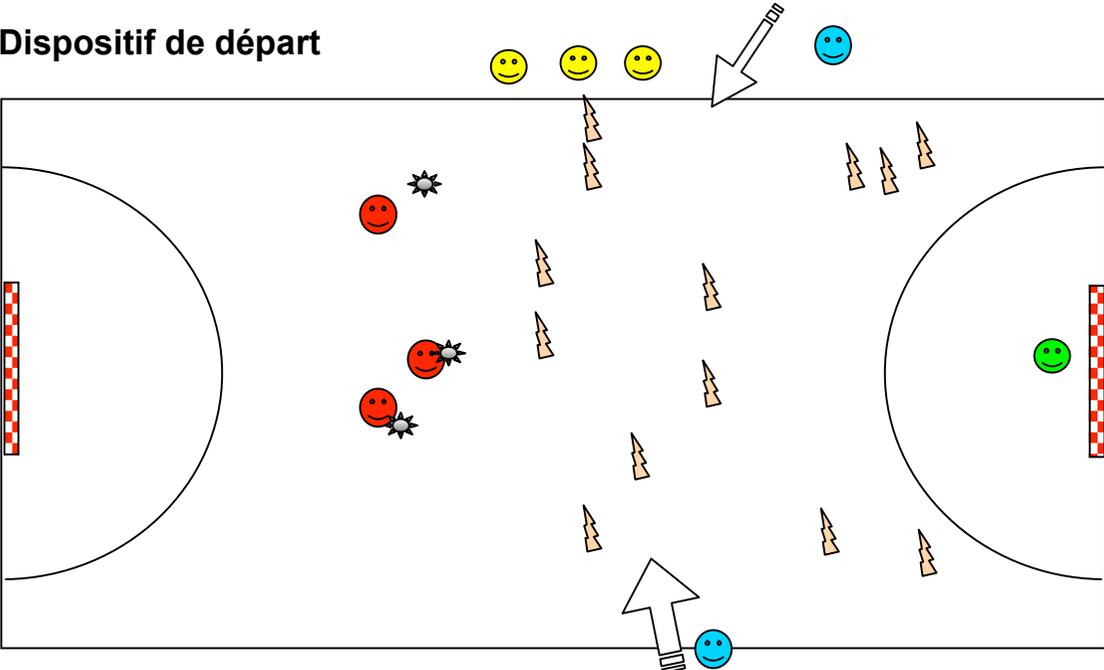
A .....

**Et comment faire**

*Régulations*

Les défenseurs ne doivent pas défendre sur les joueur en arrière du porteur de balle.

Permettre le dribble avec les mêmes règles mais si le joueur est neutralisé par l'adv. La balle change d'équipe.

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>Catégorie : moins de 12 ans</b>  | <b>ENTREE PAR Un mode de jeu le jeu du porteur de balle</b>   |  |
| <b>Dispositif de départ</b>  | <b>Fonctionnement (déroulement, score, rotations)</b><br>3 équipes 1 équipe qui attend / 1 équipe attaque / 1 équipe qui bouche les portes.<br>Règle : au signal Les défenseurs et les attaquants partent<br>Les défenseurs pour boucher des espaces<br>Les attaquants pour marquer des buts en passant par les portes.<br>Les attaquants doivent respecter les règles du handball ( pas de reprise de dribble, pas de marcher..)<br><b>Ce que l'on ne souhaite plus voir</b> : manipulation de balle |  |
| <b>Ce qui doit être appris</b>  | <b>Ce a quoi il faut veiller</b>  | <b>Ce sur quoi il faut solliciter l'activité adaptative</b>  |
| Prise d'information sur l'espace avant et évaluation du rapport distance / temps                                | <i>La manipulation de balle, le comportement du défenseur</i>   | <i>Mode de jeu</i><br>Passer d'un joueur qui conduit sa balle et prend l'information sur l'obstacle à un joueur qui essaye de prévoir les meilleurs possibilités pour accéder au but<br>A un joueur qui essaye de prévoir les meilleurs possibilités pour accéder au but<br>Et comment faire<br><i>Régulations</i> <i>jouer sur l'espace de jeu</i><br>+ densité des joueurs<br>1 balle pour 3 ( jeu passeur /récepteur) |

S3

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <p><b>Catégorie : moins de 12 ans</b></p>  |   | <p><b>ENTREE PAR Le duel tireur gardien.</b></p>  |  |
|  |   | <p><b>Fonctionnement (déroulement, score, rotations)</b><br/>         Situation A : Essayer de faire parvenir la balle à son partenaire.</p> <p><b>Ce que l'on ne souhaite plus voir :</b> Situation B : Tir en cascade avec des commentaires...</p>  |  |
| <p><b>Ce qui doit être appris</b></p>  | <p><b>Ce a quoi il faut veiller</b></p>   | <p><b>Ce sur quoi il faut solliciter l'activité adaptative</b></p>  |  |
| <p><i>Comportements attendus :</i></p> <p>Que le tireur mobilise le gardien pour faire parvenir la balle à son partenaire. ( se jouer du gardien...)</p> | <p><i>Pour le bon déroulement</i></p> <p><i>Veiller au distance entre tireur est GB</i></p> | <p><i>Mode de jeu</i></p> <p>Passer d'un tireur qui tir fort en direction du but</p> <p>A un tireur qui essaye de se jouer du gardien de but</p> <hr/> <p><i>Et comment faire</i></p> <hr/> <p><i>Régulations</i></p> <p>Sur la distance de tir<br/>         Sur la position du Gb<br/>         Sur la forme de tir</p> |  |

# Obstacle aux circulations du ballon et des joueurs

## Définition

L'effet recherché dans cette forme de jeu collective est d'opposer constamment une forte densité de joueur à l'activité du porteur de balle.

## Problèmes rencontrés

Il s'agit de trouver un équilibre entre la neutralisation et le contrôle de l'adversaire direct, et l'aide qu'il faut apporter au défenseur en charge du porteur de balle.

## Compétences à développer chez ...

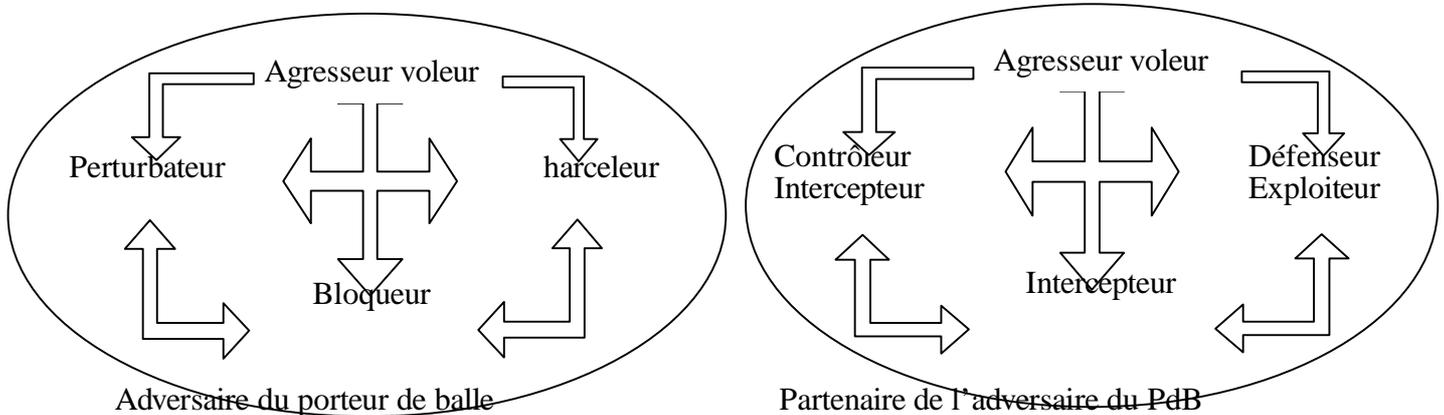
- L'adversaire du porteur de balle : réduire les possibilités d'action du PdB

- Espace d'évolution  
- Couloir de jeu direct  
- Crédit d'action

- Le partenaire de l'adversaire du porteur de balle :

- Réduire le réseau d'échanges possibles  
- Renforcer la défense du couloir de jeu direct  
- Coordonner son action avec celle de l'adversaire du porteur de balle

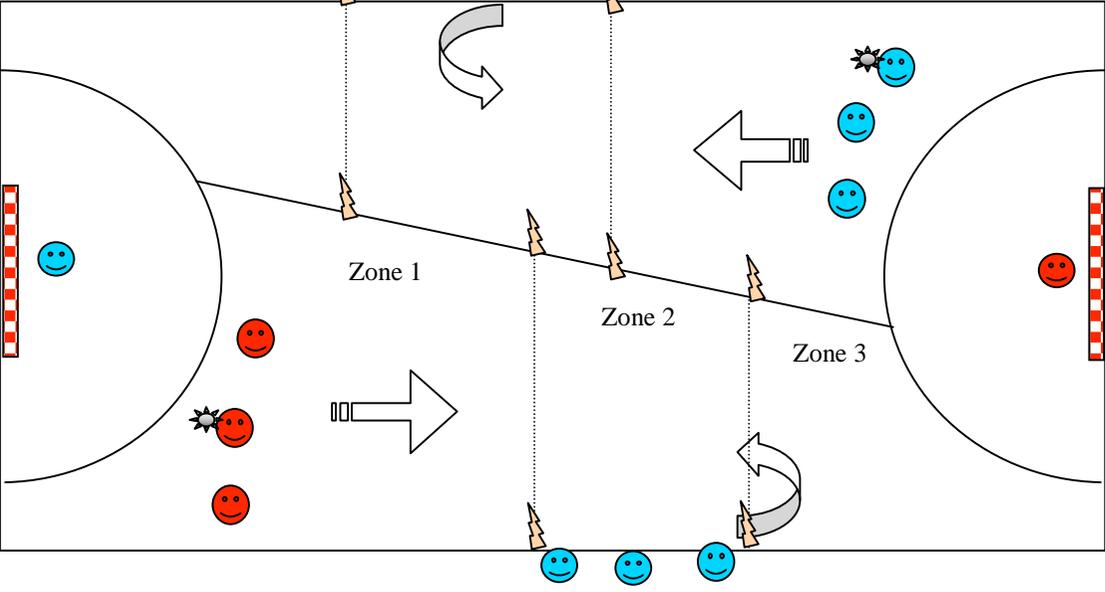
Agir sur les modes de jeu pour transformer les formes de jeu

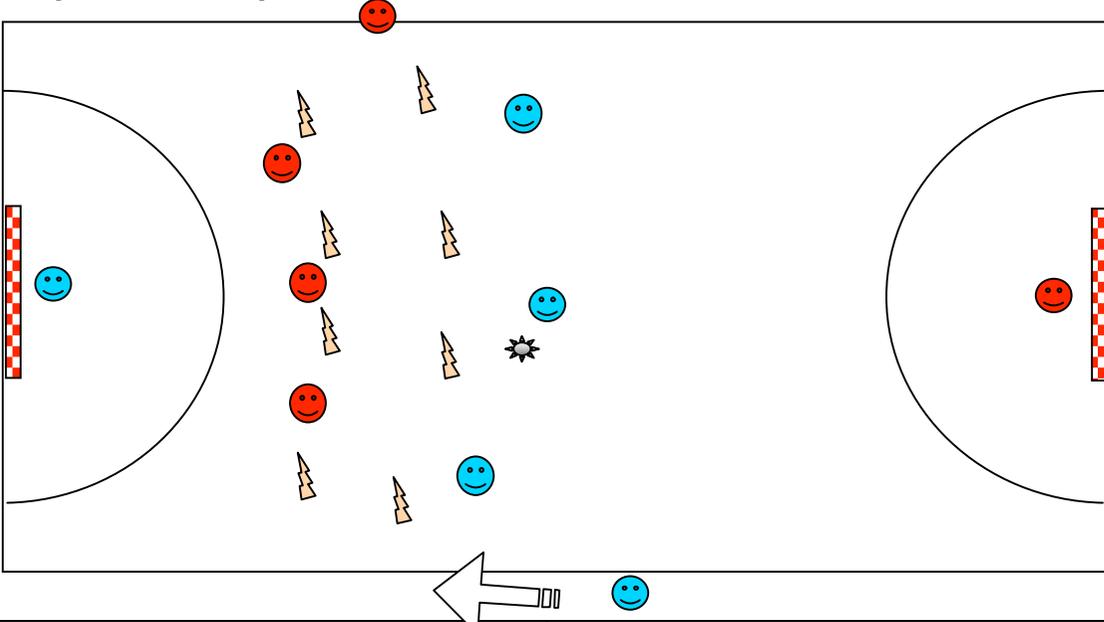


## Conclusion

Mettre le joueur en situation de choix pour développer la compétence d'un jeu qui va tendre vers un jeu en lecture

→ Faire émerger le nécessité d'une collaboration entre les deux pour mener un projet collectif de défense : l'action de l'un va influencer et déterminer l'action de l'autre.

| Catégorie : moins de 12 ans   | Statut (du joueur concerné par la situation)   |  |
|---|--|--|
| <p><b>Dispositif de départ</b></p>   | <p><b>Fonctionnement (déroulement, score, rotations)</b></p> <p>Att : Reçoivent le ballon du GB et doivent aller marquer.</p> <p>Déf. Dès que le GB à fait la passe, aller empêcher les joueurs de marquer</p> <p>Les défenseurs marquent des points s'ils récupèrent la balle dans une des 3 zones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zone 1 : 3 pts</li> <li>• zone 2 : 2 pts</li> <li>• zone 3 : 1 pts</li> </ul> |  |
| <p><b>Ce qui doit être appris</b></p> <p><i>Comportements attendus :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blocage du PdB : Défense dans le couloir de jeu direct</li> <li>• PAPB : Entraide et/ou interception</li> <li>• Lire trajectoire de balle</li> <li>• Placement à distance d'interception possible/adv direct</li> <li>• Se mettre à distance du partenaire du PdB pour induire une passe</li> </ul> | <p><b>Ce a quoi il faut veiller</b></p> <p><i>Pour le bon déroulement</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrée en jeu des défenseurs</li> <li>• Pas de contact</li> </ul>   | <p><b>Ce sur quoi il faut solliciter l'activité adaptative</b></p> <p><i>Mode de jeu</i></p> <p>Passer de : .....</p> <p>A .....</p> <p><i>Et comment faire</i></p> <p><i>Régulations</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jouer sur l'espace de jeu</li> <li>• + densité des joueurs</li> <li>• 4 x 4</li> <li>• réversibilité de la situation</li> </ul> |

| Catégorie : moins de 12 ans  | Statut (du joueur concerné par la situation)  |  |
|--|---|--|
| <p><b>Dispositif de départ</b></p>    | <p><b>Fonctionnement (déroulement, score, rotations)</b></p> <p>3 Joueurs placés entre 9 et 12 m en défense</p> <p>3 Joueurs en attaque jeu direct uniquement ( faire évoluer en fonction des réponses)</p> <p>5 passages / nb de balles récupérées</p> <p>De peu de consignes à des indications plus précises ( temps de déplacement / prises d'initiatives...)</p> <p>Ensuite dans 4 c 4 baliser l'espace de pivot.</p> |  |
| <p><b>Ce qui doit être appris</b></p>  | <p><b>Ce a quoi il faut veiller</b></p>   | <p><b>Ce sur quoi il faut solliciter l'activité adaptative</b></p>   |
| <p><i>Comportements attendus :</i></p> <p>Hierarchiser sa prise d'information.<br/>Adversaire direct – balle – partenaire proche.</p> <p>Utiliser le temps des trajectoires pour organiser ses déplacements.</p> | <p><i>Pour le bon déroulement</i></p> <p>Fautes de défenses et fautes d'attaques</p>  | <p><i>Mode de jeu</i></p> <p>Passer d'un joueur centré sur la balle et qui est attiré sur le porteur A un joueur qui prend en compte son AD direct et la balle ( trajectoire pour se déplacer)</p> <p><i>Et comment faire</i></p> <p><i>Régulations</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jouer sur l'espace de jeu et le crédit d'action</li> <li>• + densité des joueurs</li> <li>• 4 x 4</li> <li>• Sur les rapport de force</li> <li>• réversibilité de la situation</li> </ul> |