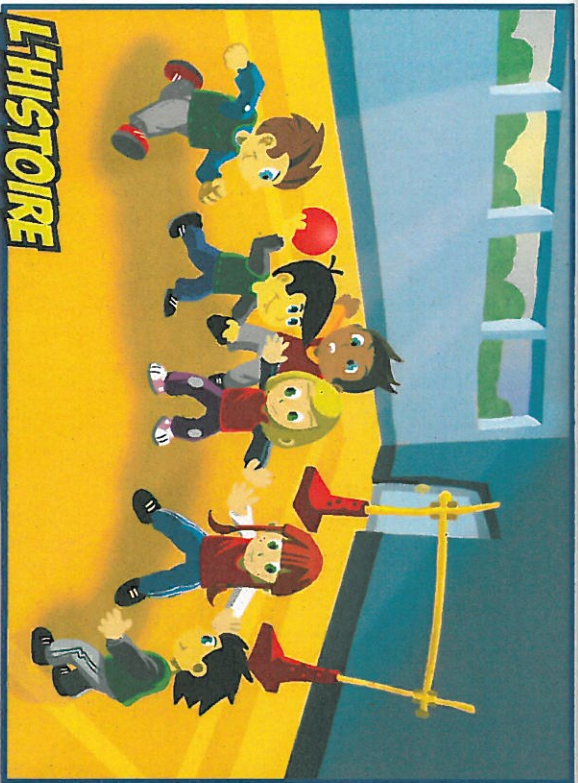


# 6 LES ATTAQUANTS ET LES DEFENSEURS

*Percevoir et occuper les espaces libres pour accéder à la cible et marquer un but*

6-8 JOUEURS



« Les attaquants doivent marquer un but malgré les défenseurs. Chaque but rapportera 1 point. »

## ◆ Comment ça marche ?

- ◆ Les défenseurs ont chacun un ballon entre les mains.
- ◆ Au signal, un défenseur envoie 1 ballon à l'un des attaquants et le jeu démarre. Le départ se fait de plus en plus près du but.
- ◆ Après trois passages avec le même statut, on change de rôle (attaquant / défenseur).

## ◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Avant chaque mise en jeu, exiger que les défenseurs soient positionnés à la bonne hauteur (entre deux plots).

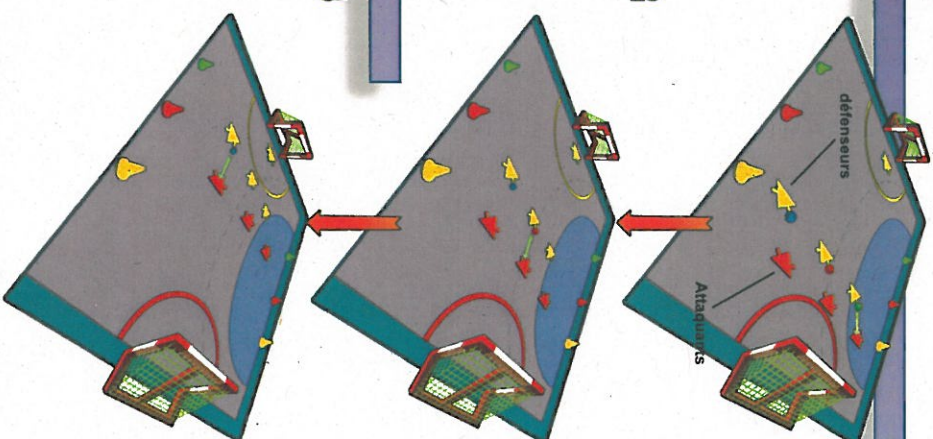
- 1 - premier ballon : positionnement plot jaune
- 2 - second ballon : positionnement plot rouge
- 3 - troisième ballon : positionnement plot vert

Surveiller les mauvais gestes (accrochages, poussettes).

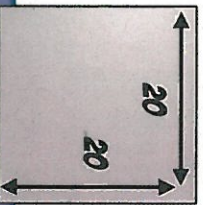
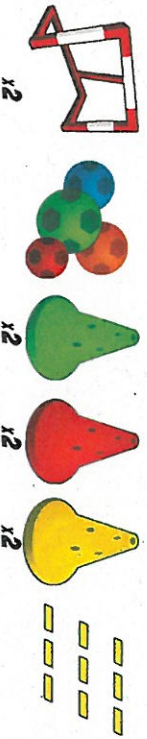
## ◆ Dispositif de départ

- ◆ 1 ballon par défenseur (= 3 ballons).
- ◆ 1 équipe de 4 attaquants.
- ◆ 1 équipe de 4 défenseurs dont 1 GB.

3



## ◆ Matériel



# 6 LES ATTAQUANTS ET LES DEFENSEURS

Percevoir et occuper les espaces libres pour accéder à la cible et marquer un but.

6-8 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

**CE** jeu nécessite d'avoir compris le démarquage, la progression vers le but. Il demande une maîtrise du ballon ; il faut donc le faire en fin de formation premiers pas, juste avant le jeu global du Mini hand. Il est possible, lorsque le jeu est compris, d'enchaîner les tâches sur le 3<sup>e</sup> ballon. Cela fait travailler le changement de statut, permet de jouer la montée de balle et se rapproche du jeu global.



## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**  
Difficultés à atteindre le but.

**2**  
Facilité à atteindre le but.

**3**  
Les attaquants jouent latéralement.

**4**  
Les attaquants dribblent beaucoup.



Autoriser le marcher.



Permettre les reprises de dribbles.



Interdire le redoublement de passe : je ne peux pas redonner le ballon à celui qui me l'a envoyé.



Passer à 3 contre 3 + 1 gardien dans le but. L'animateur donnera les ballons. Augmenter le nombre de joueurs ou diminuer l'espace.



Augmenter la densité de joueurs.



Passer vers l'avant (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> ballon).



Le joueur, touché en train de dribbler, est obligé de faire une passe.

