La balle au but

Type de jeu
Jeu de démarquage
Progression vers un but

F26

Fiche-jeu élaborée par Sylvain Obholtz

Objectifs essentiels

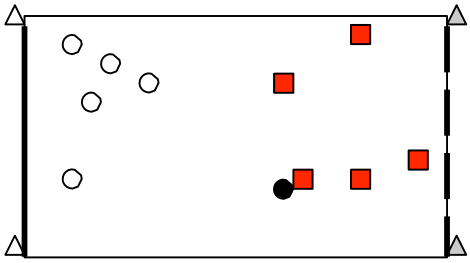
- Prendre des informations et faire des choix en fonction du contexte : progresser ou passer, marquer un adversaire…
- Faire circuler la balle pour créer un espace libre permettant d'accéder au but.
- Élaborer collectivement des règles d'actions.

Matériel

Équipes de 5 joueurs

- 2 ballons de handball.
- Dossards ou foulards (4 couleurs)
- De quoi matérialiser clairement deux terrains (plots de marquage)

Dispositif matériel



Terrain de 20m x12m

But du jeu pour chaque équipe :

Poser le ballon dans le but adverse (= ligne de fond entre les deux cônes)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie.

Règles:

- En début de partie : engagement au centre du terrain.
- Après un point : engagement depuis la ligne du fond, chaque équipe étant dans son camp.
- Contacts interdits.
- Progression du ballon : passes uniquement.
- Interdiction de se déplacer avec le ballon tenu (sauf dans l'élan : le temps de s'arrêter)
- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.

Règles d'actions à élaborer avec les élèves

- *En attaque, près de la cible, les non-porteurs de la balle occupent toute la largeur de la cible pour écarter les défenseurs et créer des espaces libres*

Conseils pour l'animation

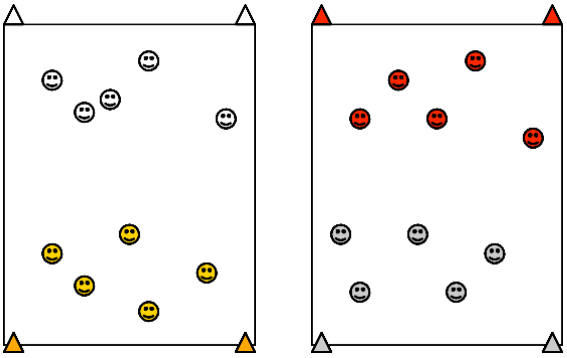
- *Dans une première phase, 2 équipes jouent et 2 équipes regardent. Précision des règles puis organiser deux jeux parallèles.*
- *Alternance "action – réflexion" permettant l'émergence des règles d'actions. (questions – réponses)*

Situations aménagées

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 5 »

Objectifs:

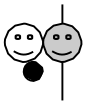
- *Obliger ou permettre à chacun de s'investir dans le jeu.*
- *Augmenter pour chacun la quantité d'actions*



« Modifications des règles"

- ~~Variante 1:~~
  ~~*Objectif: privilégier la passe et choisir le dribble à bon escient .*~~
  ~~On ne peut dribbler que s'il n'y a personne entre le porteur de balle et le but (*"le chemin est dégagé"*)!~~
- Variante 2 :
  Objectif: obliger les attaquants à s'écarteur pour créer des espaces libres en faisant circuler la balle.
  Le porteur de ballon ne peut poser son ballon sur la ligne que si aucun défenseur ne s'est intercalé .

Le porteur du ballon peut poser son ballon.

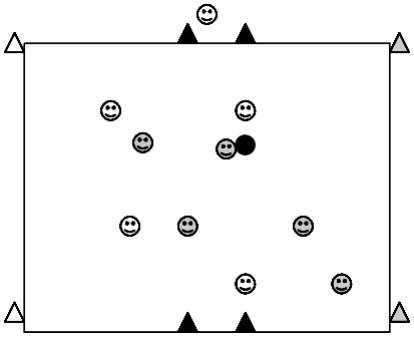


Le porteur du ballon ne peut pas poser son ballon.

- Variante 3:
  Permettre aux attaquants et aux défenseurs de disposer de suffisamment de temps pour s'organiser
  On ne change plus de statut : on reste attaquant pendant 5 minutes. Changement de rôle après 5 minutes de jeu dans un des deux statuts.
  - Adapter les règles en conséquence (avec les élèves)
    # Exemples:
    - *Si les défenseurs interceptent le ballon en l'air, le ballon est redonné aux attaquants qui perdent un point.*
    - *Après chaque but, remise en jeu au milieu par les attaquants qui gardent le ballon.*

Les jokers "attaquants"

Joker



Descriptif:
Un joker par équipe : celui-ci n'entre en jeu que lorsque son équipe possède la balle. Il sort du jeu dès que son équipe perd la balle.
Le joker entre en jeu obligatoirement par la porte (entre les deux cônes).

Objectif:
Permettre la réussite des attaquants en donnant la possibilité de se démarquer dans un espace vide en direction d'un but.

Évolution :

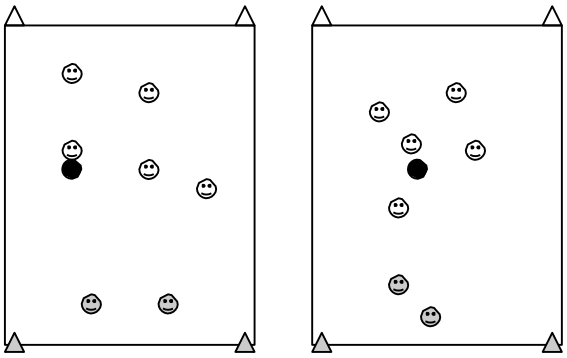
Deux jokers par équipe (5 contre 3) …

« Jouer en deux jeux parallèles à 5 contre 2»

Objectifs:

- *Déborder les défenseurs*
- *Attirer les défenseurs vers soi pour créer des espaces libres*
- *Se démarquer pour offrir au porteur de balle des possibilités de passe.*

***Règles** :*
Le ballon ne peut être posé que si aucun défenseur ne s'est intercalé entre le porteur du ballon et la ligne .
Changement de défenseurs après chaque point.



Défenseurs
en attente

Évolution
Compenser le déséquilibre créé en faveur des attaquants par un droit nouveau des défenseurs: possibilité de récupérer le ballon par simple toucher du porteur de balle.
Objectif:
Obliger les attaquants à la rapidité de choix et d'action.

COMPORTEMENTS OBSERVÉS	*PROPOSITIONS POUR LES TRANSFORMER*
Effet de « grappe » : seule la partie du terrain où le ballon est en jeu est utilisée.	*Définir des secteurs d'intervention pour chaque enfant en fonction des rôles attribués au départ du jeu (avant, arrière, centraux, latéraux).*
Trop de passes restent imprécises ou le ballon est souvent intercepté.	*Habiletés motrices : mettre en place des ateliers de maîtrise technique de la balle*