

De...  
peu ou pas de tirs

**Thème d'étude 1**  
**Favoriser l'attaque de la cible**

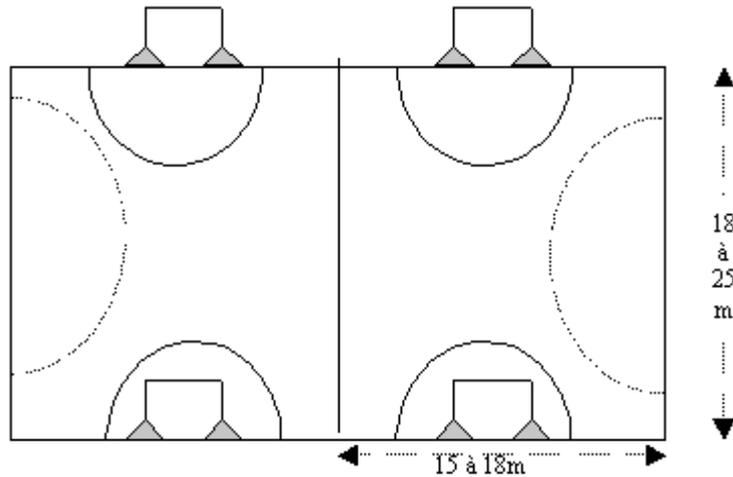
à...  
des tirs nombreux et ciblés

## Séquence 1-1 : Le "multibut"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...les règles...**la cible**

**But de la tâche :** Situation de jeu... marquer plus de buts que l'adversaire.

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit (3 contre 3 ou 4 contre 4)

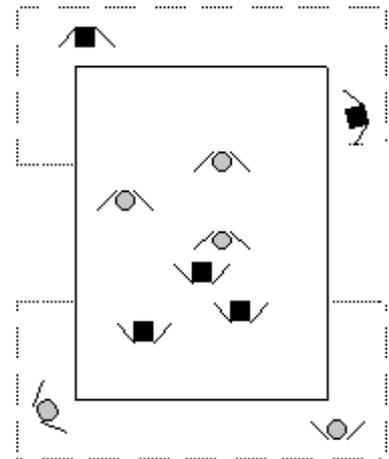
Plusieurs jeux en parallèle

Multiplier les cibles (ex des plots à toucher) en les plaçant sur la ligne du fond (elles sont très faciles à atteindre).

**Consignes :** On joue au hand : pour marquer un point il faut toucher indifféremment une des cibles.

**Critères de réussite :** Nombre de buts marqués (score élevé)

**Variantes :** mettre aussi une cible sur la ligne de touche, des joueurs-buts sont les cibles (ils évoluent autour d'une partie de terrain)



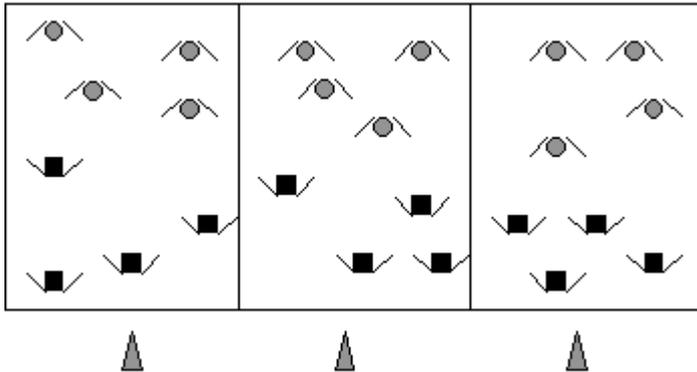
## Séquence 1-2 : "Vite au but"

---

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible

**But de la tâche :** Effectuer en un temps donné (2 min par exemple) le maximum d'attaque face à une défense. (Une attaque est considérée comme réussie quand elle se conclut par un tir.)

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit

(4 contre 4 ou 3 contre 3)

Plusieurs jeux en parallèle

Attaquant 

Défenseur 

**Consignes :** Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend, celle-ci doit la retourner immédiatement à l'équipe adverse en la faisant rouler au sol.

**Critères de réussite :** Marquer au moins 2 points dans les 2 min

**Variante :** Jouer en surnombre (ex : 4 contre 3)

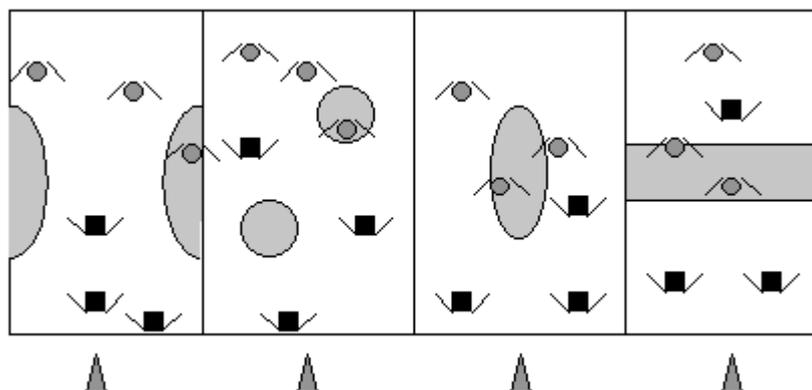
De... La balle ne circule pas	<b>Thème d'étude 2</b> <b>S'organiser collectivement pour assurer la continuité de la progression de la balle</b>	à... L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation de tir
----------------------------------	--	--

## Séquence 2-1 : "Les zones-refuge"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible

**But de la tâche :** Attaquer une cible face à une défense

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit (3 contre 3),  
défenseur attaquant

Plusieurs jeux en parallèle

Des zones sont interdites aux défenseurs donc constituent des refuges pour les attaquants. Les refuges peuvent être de taille et de formes variées.

**Consignes :** Les attaquants conduisent 5 attaques consécutives (ou disposent de 5 ballons). Les défenseurs tentent de s'y opposer **sans entrer dans les refuges**. Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise. Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

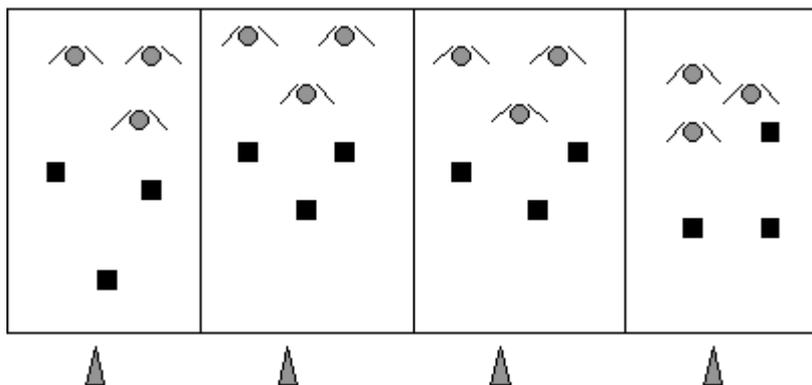
**Critères de réussite :** Au moins 4 attaques sur les 5 se concluent par un tir.

## Séquence 2-2 : "Les pingouins"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles...**la cible

**But de la tâche :** Attaquer une cible face à une défense

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit (3 contre 3)  
défenseur attaquant

Plusieurs jeux en parallèle

Les défenseurs jouent avec un handicap : ils n'utilisent pas les bras (le long du corps)

**Consignes :** Les attaquants conduisent 5 attaques consécutives (ou disposent de 5 ballons).

Les défenseurs tentent de s'y opposer sans utiliser les bras devant un attaquant.

Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise. Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

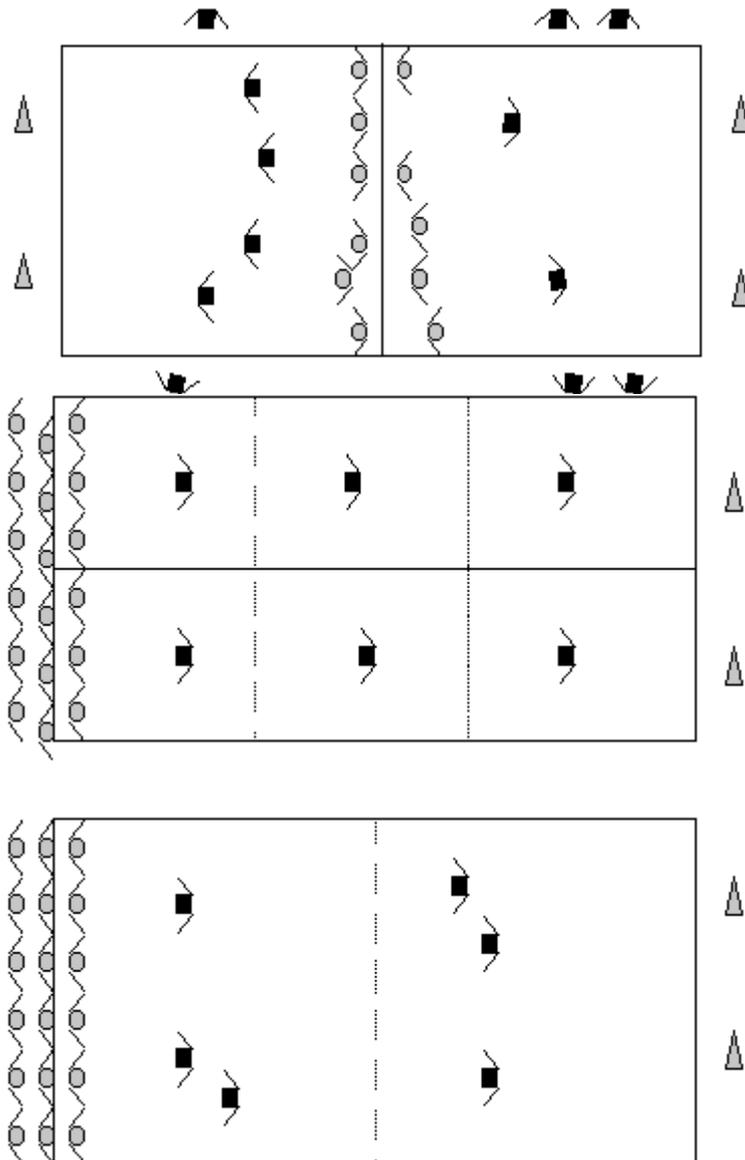
**Critères de réussite :** Au moins 4 attaques sur les 5 se concluent par un tir.

## Séquence 2-3 : "Le surnombre"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles...**la cible

**But de la tâche :** Attaquer une cible face à une défense, les attaquants sont plus nombreux que les défenseurs.

**Conditions d'exécution :**



Les attaquants sont par 3

Des défenseurs ne sont pas actifs pour un temps court

1 déf. inactif **3 contre 2**

2 déf. inactifs **3 contre 1**

Les attaquants sont par 3. Chaque "vague" joue à son tour.

Chaque défenseur est actif dans sa zone

**3 contre (1 puis 1 puis 1)**

les attaquants sont par 3. Chaque "vague" joue à son tour.

Une zone est occupée par 2 défenseurs, l'autre par 1

**3 contre (1 puis 2)**

**3 contre (2 puis 1)**

**Consignes :**

- Les attaquants conduisent X attaques consécutives (ou disposent de X ballons).
- Les défenseurs tentent de s'y opposer en restant dans leur zone.
- Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise.
- Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

**Critères de réussite :**

Au moins 4 attaques sur 5 se concluent par un tir.

**Variantes :**

Le surnombre peut se décliner avec différentes oppositions

4 contre 2 ; 4 contre (2 puis 2)

5 contre 3 ; 5 contre (2 puis 3)

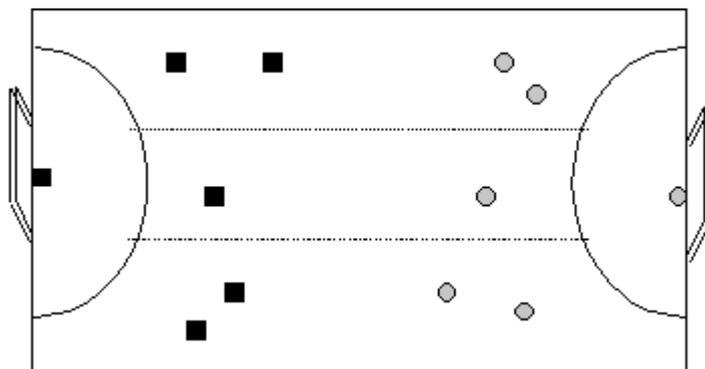
De... Tous les joueurs sont centrés sur le ballon	<b>Thème d'étude 3</b> <b>Progresser vers le but en occupant le maximum d'espace</b>	à... Tout l'espace de jeu est utilisé
--	---	--

### Séquence 3-1 : Les trois bandes

**Modifications portant sur...**le rapport de force...**l'espace**...les règles...la cible

**But de la tâche :** Situation de jeu.

**Conditions d'exécution :**



Trois bandes sont matérialisées.

Dans chaque bande latérale évoluent 2 joueurs de chaque équipe, 1 joueur dans la bande centrale.

Ajuster le niveau d'opposition dans chaque bande (joueurs de même niveau)

**Consignes :** Le jeu se déroule normalement ; les joueurs doivent rester dans leur bande de terrain tant pour l'attaque que pour la défense.

**Critères de réussite :** La balle va dans les trois bandes. Les passes se font d'une bande latérale à l'autre.

**Variantes :** Si la balle passe par les trois bandes, le but compte double.

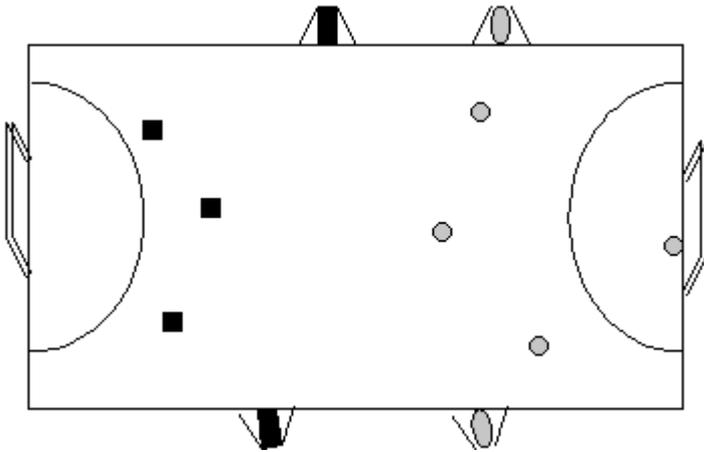
## Séquence 3-2 : Les joueurs-joker

---

**Modifications portant sur...**le rapport de force...**l'espace...les règles...**la cible

**But de la tâche :** Situation de jeu (marquer plus de but que l'adversaire).

**Conditions d'exécution :**



2 joueurs de chaque équipe se déplacent le long de la ligne de touche : ce sont les joueurs-joker. Ils participent au jeu sans entrer sur le terrain.

**Consignes :** Les joueurs-joker ne s'opposent pas entre eux.

**Critères de réussite :** Le jeu s'étend sur tout le terrain.

**Variante :** Si les 2 joueurs-joker ont eu la balle au cours d'une attaque le but compte double

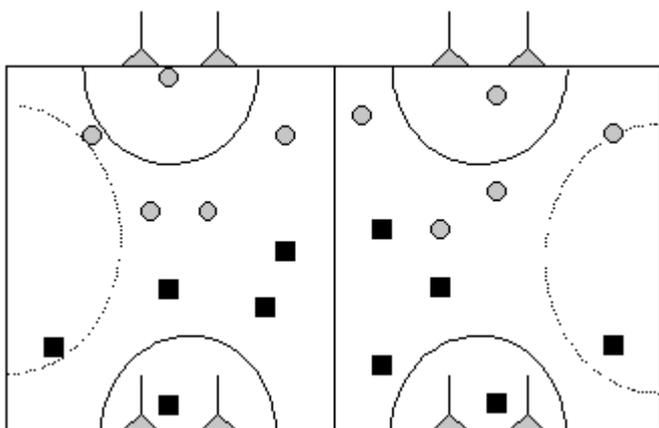
De... Une équipe avec des enfants peu impliqué	<b>Thème d'étude 4</b> <b>Intégrer tous les joueurs dans</b> <b>l'organisation collective (lutter contre le</b> <b>jeu personnel)</b>	à... Une équipe où l'ensemble des joueurs participe activement
--	--	--

## Séquence 4-1 : 1 but en vaut 2

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible

**But de la tâche :** Marquer plus de buts que l'adversaire.

**Conditions d'exécution :**



**Consignes :** Le jeu se déroule avec les règles habituelles. Une consigne supplémentaire : lorsqu'un but est marqué sans dribbler, il compte double

**Critères de réussite :** Beaucoup de buts sont marqués sans dribble

**Variantes :** Utiliser cette règle dans le jeu joueur-but.

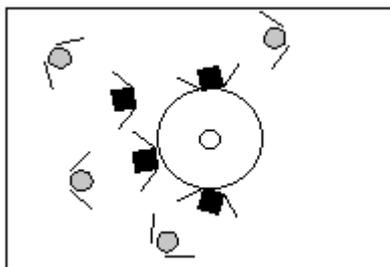
De... Des joueurs non impliqués en défense	<b>Thème d'étude 5</b> <b>S'organiser pour récupérer le ballon perdu.</b>	à... Des joueurs actifs, organisés en fonction de la cible à protéger
---	--	--

## Séquence 5-1 : Tir interdit car je te "couvre"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible

**But de la tâche :** Pour les attaquants : marquer des points en lançant le ballon dans le cerceau. Pour les défenseurs : interdire le tir en "couvrant" les adversaires

**Conditions d'exécution :**



Terrain de 10 X 10m environ Cible : un cerceau Une petite zone interdite (diamètre 2 à 3 m)

**Consignes :**

Pour les attaquants : tirer lorsqu'on n'est pas "couvert".

Pour les défenseurs : "couvrir " tous les attaquants.

Un attaquant ne peut tirer (envoyer le ballon dans le cerceau) seulement s'il a le champ libre ; si un adversaire est proche de lui, entre lui et la cible, on dit qu'il est " couvert " ; alors il n'a pas le droit de tirer.

Temps de jeu : 2 minutes

**Critères de réussite :** L'équipe adverse ne réussit pas à se mettre en position de tir.



## L'évaluation

### Des outils pour évaluer...

#### L'attaque

Critères	Participation à l'action	Efficacité des attaques	Comportements de démarquage
<b>Indicateurs</b>	Nombre de balles reçues par ce joueur	Nombre d'attaques aboutissant à un tir	Nombre de fois où le joueur est " seul " (dans un espace libre) lorsqu'il reçoit la balle

#### Des outils

Prénoms	Nombre de fois où le joueur a reçu le ballon	
	1er mi-temps	2° mi-temps

#### les attaques de l'équipe A

Les observateurs comptent le nombre de passes à chaque attaque.

Ils inscrivent si elle aboutit à un tir.

Ils entourent si le but est marqué.

**Exemple :** 5T - 2 - 4T - 6 - 5 - 7T - 3 ...

Prénoms	Nombre de fois où le joueur a reçoit le ballon dans un espace libre	
	1er mi-temps	2° mi-temps

#### La défense

Critères	Participation à l'action	Efficacité des actions défensives
<b>Indicateurs</b>	Positionnement par rapport à son attaquant	Nombre d'interceptions Nombre de tirs contrés

#### Des outils

Prénoms	Gêne son attaquant dès que son équipe a perdu le ballon	
	oui	non

	Interceptions	Tirs contrés
Equipe A		
Equipe B		