

1 - Conditions pour qu'il y ait vraiment jeu

Mise en place

- Deux équipes jouent, deux observent
- Signes distinctifs. Ballon de hand-ball
- Terrain de Hand-ball ou de basket
- Séquences courtes (5 mn). Compter les buts

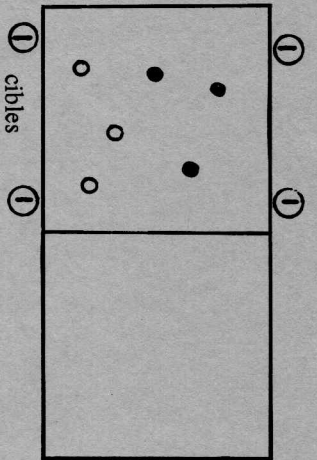
But du jeu

- Détruire à l'aide du ballon, les bornes (tours des châteaux) du camp adverse (cercle de 3 à 5 m de diamètre).

Règlement

- Droit à se faire des passes. Le porteur du ballon ne marche pas
- Interdire tout contact entre adversaires et toute pénétration dans les cercles
- Les cibles peuvent être contournées
- Toutes les fautes sont sanctionnées en donnant la balle à l'adversaire à l'endroit de la faute.

6 - 1 – BALLON CHATEAU



- Diversifier les attaques
- Progresser - se démarquer en possession du ballon
- Organisation de l'équipe (notion de défense)

2 – Conditions pour qu'il y ait quantité et variété des actions

- Deux jeux en parallèle
 - Début et fin des parties au signal
 - Toutes les équipes se rencontrent
- A ↔ B A ↔ C A ↔ D
C ↔ D B ↔ D C ↔ B

Jouer plus

- Utiliser plusieurs cibles
- Le porteur du ballon a le droit de dribbler
- Les lignes de fond ne peuvent être franchies (notion de zone)

Jouer autrement

Jouer différents rôles

6 - 1 - BALLON CHATEAU

3 - Conditions pour qu'il y ait recherche de progrès spécifiques

- Epervier dribbleur

Dribbler

- Dribbler et changer — de direction

— de rythme

- Ballon quilles

Tirer

- Relais à 2 pour monter la balle

Lancer
Attraper

- Relais navette par 2 — passer de face
— passer de côté
— passer vers l'arrière

- Le touche - ballon
- Intercepte ballon

Relations

Se reporter aux situations
de transformations