

FICHE D'ACTIVITE 4

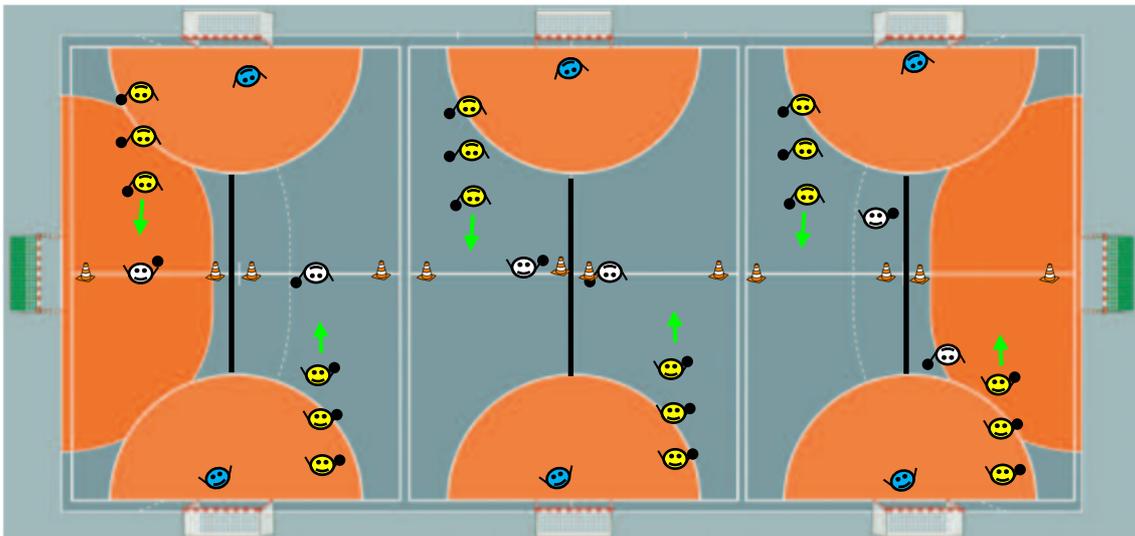
Objectif de la situation : progresser vers le but malgré le défenseur

Mise en place

ESPACE : 4 à 6 couloirs (selon la possibilité de contenir 2 ou 3 terrains de hand dans la salle)

ORGANISATION : répartition par groupe où chacun a le statut de défenseur ou d'attaquant

MATERIEL : 4 - 6 buts (possibilité d'utiliser des plots hauts, piquets) 1 balle par joueur sauf pour le gardien



Problème posé* : avoir une bonne conduite du ballon de l'attaquant, dépasser le défenseur, prendre le défenseur de vitesse

Consignes :

- Pour l'attaquant : « aller marquer le but en dribblant en passant entre les 2 plots ».
- Pour le défenseur : « au départ de l'attaquant, l'empêcher de passer sans le toucher/bousculer, tout en dribblant ».

Critères de réussites (observables*) :

- Regard décentré du ballon
- Choix de l'espace de l'attaquant pour dépasser le défenseur
- Prendre de vitesse le défenseur

Evolution/Variantes :

- Pour le défenseur : varier le point de départ du défenseur (au milieu des 2 plots ou au pied d'un plot), derrière l'attaquant (poursuite)
- Pour l'attaquant : aller marquer sans se faire toucher par le défenseur

Vidéo 4

