

FICHE D'ACTIVITE 5

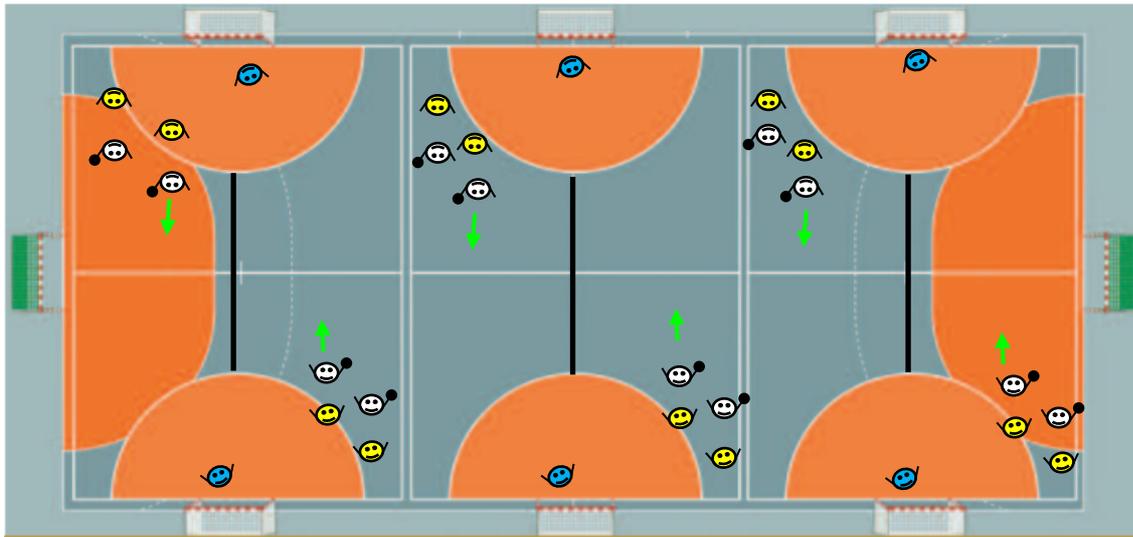
Objectif de la situation : marquer en étant poursuivi

Mise en place

ESPACE : 4 à 6 couloirs (selon l'espace disponible pour former 2 à 3 terrains de hand)

ORGANISATION : répartition par groupe de 3 (un gardien de but, un défenseur pour un attaquant)

MATERIEL : 4 - 6 buts (possibilité d'utiliser des plots hauts, piquets...) 1 balle pour 2 joueurs



Problème posé* : Prendre de vitesse le défenseur. Être capable d'aller vite en dribblant avec le ballon. Marquer le but malgré la pression/stress créé par le défenseur. Trouver la bonne conduite du ballon en dribble.

Consignes : les joueurs sont par deux en plus du gardien. L'attaquant a un ballon. Le défenseur est placé derrière l'attaquant. Lorsque l'attaquant décide de partir, il part vers le but en essayant d'aller marquer en dribblant, sans se faire rattraper par le défenseur (sans se faire toucher).

Critères de réussite (observables*) :

- L'accélération de l'attaquant au départ/prise de vitesse et dribble
- La qualité du tir malgré la pression

Evolution/Variantes :

- La position de départ du défenseur pour le retarder (assis, debout, de dos...), le point de départ (décalé, accolé, éloigné...)
- Rotation avec le gardien de but (celui qui marque)

Vidéo 4 (bis)

