



66

MINI-HAND

LES ATELIERS - JEUX

**“ LE DUEL ”**

**Objectif : Duel tireur - gardien** (Prise en compte par le tireur de la position du GB)

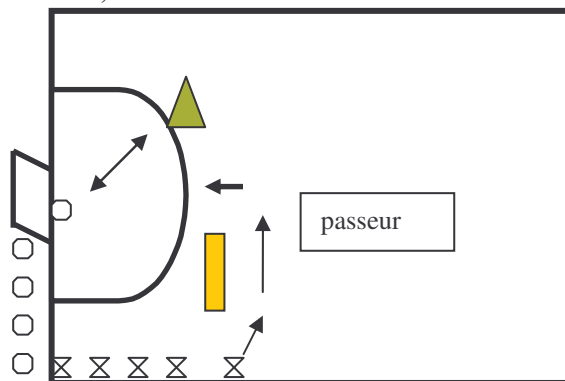
1 équipe de tireurs (X)

1 équipe de Gardiens de But ayant une tâche à réaliser avant la parade (O)

1 passeur (l'enseignant) avec une réserve de ballons (3 ou 4).

Le GB se déplace jusqu'au plot puis revient effectuer la parade.

**Comptabiliser les buts ; durée 4 minutes**



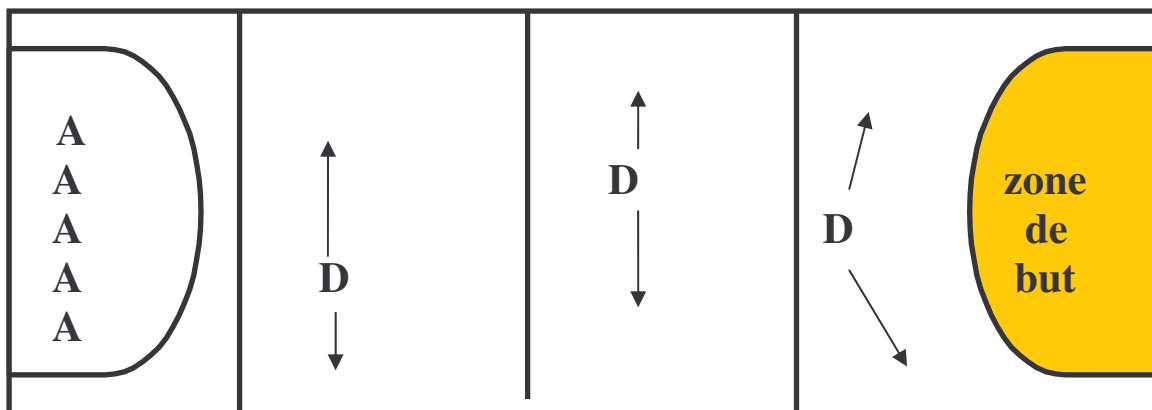
**Lorsque le G.B. touche le plot, L'attaquant démarre, contourne le banc, attrape le ballon, puis tire au but.**

- Changement rapide de GB après chaque tir
- Le tireur ramène rapidement le ballon au passeur et retourne à la queue.

**Variables possibles :**

- éloigner ou rapprocher le plot pour mettre ou pas le GB en difficulté.
- Rapprocher le passeur du départ pour imposer un dribble avant le tir.
- Déplacer le banc.

**“ PASSE – MURAILLES ”**



2 équipes, règles du Mini-Hand. Le terrain est divisé en 3 zones, occupées chacune par 1 défenseur D.

L'équipe d'attaquants(A) doit amener et poser le ballon dans la zone *de but opposée*.

**Comptabiliser le nombre de ballons apportés en 4 minutes.**

Prévoir une réserve de 3 ou 4 ballons au départ.

**Variables possibles :**

- Nombre de défenseurs dans les zones - Nombre d'attaquants – Espace de jeu + ou – large.
- Modifier le but en introduisant un GB.

## “ LE DEFI Attaquant – Défenseur ”

1 équipe d'attaquants (A)

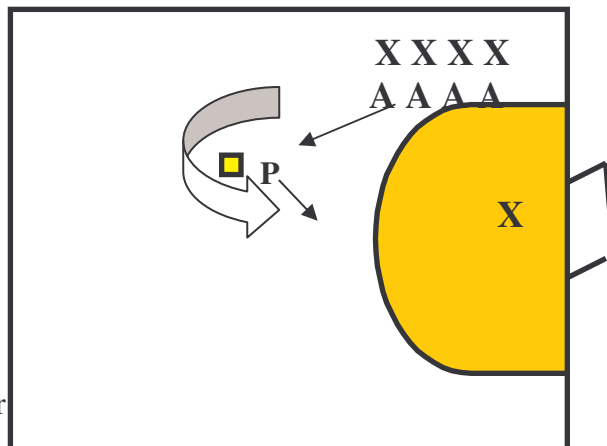
1 équipe de défenseurs (X) dont 1 gardien de but.

1 passeur (P) de l'équipe des attaquants.

3 ballons

### Consignes à l'attaquant :

- Je lance le ballon au passeur (signal de départ).
- Je vais contourner le plot (sans ballon)
- Je reçois la balle.
- Je tire au but puis je récupère le ballon pour le ramener dans la file d'attente
- Dès le tir réalisé, l'élève suivant peut démarrer
- 



**Consignes au passeur :** Je réceptionne le ballon de mon partenaire, puis je le lui redonne juste après qu'il ait contourné le plot. Je me prépare pour le suivant.

### Consignes au défenseur :

- Je démarre dès que l'attaquant a lancé le ballon au passeur,
- Je contourne le plot.
- Je gêne l'attaquant dès qu'il a le ballon.
- *Je ne peux pas gêner l'échange entre attaquant et passeur.*

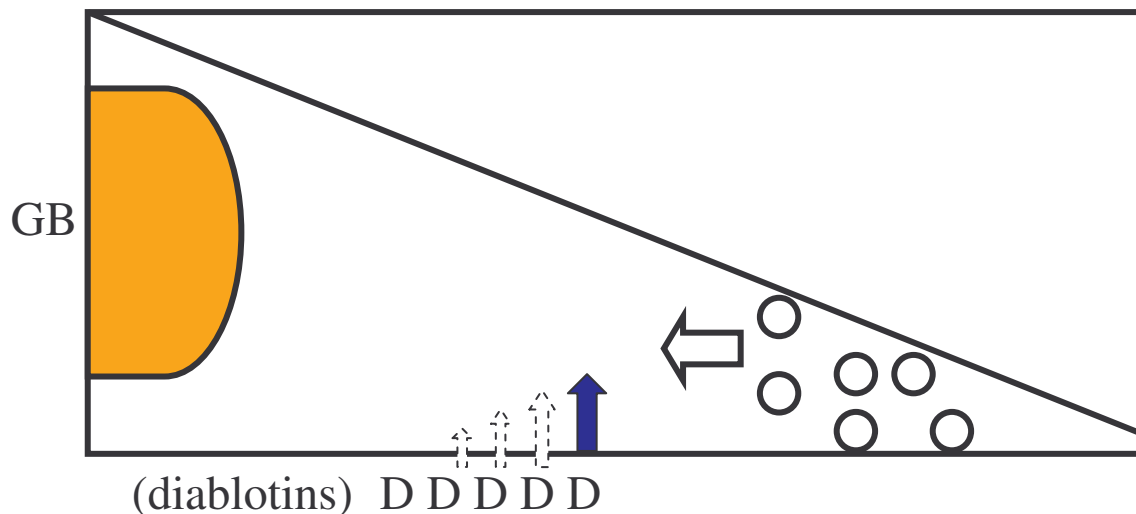
◆ Règles mini-hand : toute faute du déf. sanctionnée par 1 point pour l'attaquant.

**Comptabiliser les buts marqués en 4 minutes.**

### Variables possibles ::

- Pour favoriser l'un ou l'autre des joueurs modifier le point de départ. (att. ou déf. avancé)
- Distance entre le plot et la zone (Augmentation de la distance impose un dribble au tireur)
- Donner la possibilité au défenseur d'intercepter le ballon entre passeur et attaquant.

## “ LES DIABLOTINS ”



1 équipe d'attaquants – 1 équipe de défenseurs dont 1 GB – 1 ballon pour 2  
2 ou 3 ballons disponibles – ½ terrain (diagonale)

### Consignes aux attaquants :

- Nous sommes par 2 avec un ballon
- Nous devons nous rapprocher de la zone en effectuant des passes et marquer un but
- Si nous perdons la balle, (hors limite ou marcher) nous retournons au départ
- Après le tir, il faut ramener le plus vite possible le ballon au départ en prenant soin de passer à l'extérieur du terrain.

### Consignes aux diablotins :

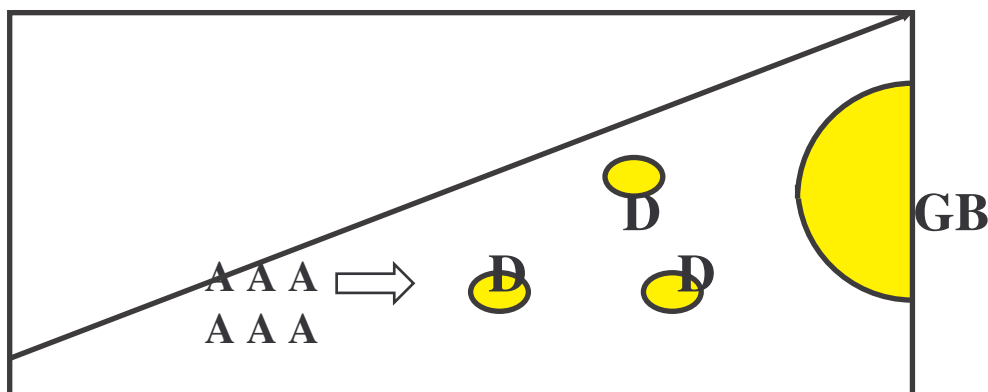
- Nous sommes en attente sur la touche au début du jeu puis, au bout de 30 secondes, 1 diable pénètre sur le terrain et gêne les attaquants (ne pas les laisser marquer).
- Ensuite toutes les 15 secondes, un diablotin supplémentaire rentre sur l'aire de jeu.

### Variables possibles ::

- Elargir ou réduire l'espace de jeu
- Augmenter ou réduire le nombre de ballons disponibles pour les attaquants
- Faire varier l'intervalle d'entrée des défenseurs
- Augmenter le nombre de diablotins qui rentrent (ex : 2 par 2)

**Comptabiliser les buts marqués en 4 minutes.**

**“ LA FORÊT EQUATORIALE ”**



**Organisation :** - 2 équipes (attaquants A et défenseurs D)

- ½ terrain (diagonale)
- 3 cerceaux fixes – 2 ou 3 ballons disponibles.

**Consignes aux attaquants :**

Nous sommes par 2 avec 1 ballon

Nous devons nous rapprocher de la zone pour tirer

Si nous perdons la balle, (hors limites ou marcher...) nous retournons au départ.

Après le tir, il faut ramener le plus vite possible le ballon au départ en prenant soin de passer à l'extérieur.

**Consignes aux défenseurs :**

L'un d'entre-nous est Gardien de But.

Les trois joueurs (1 par cerceaux) doivent tenter de récupérer le ballon et gêner les attaquants, mais ils doivent toujours conserver au moins 1 pied dans leur cerceau.

**Comptabiliser les buts marqués en 4 minutes.**

**Variables possibles :**

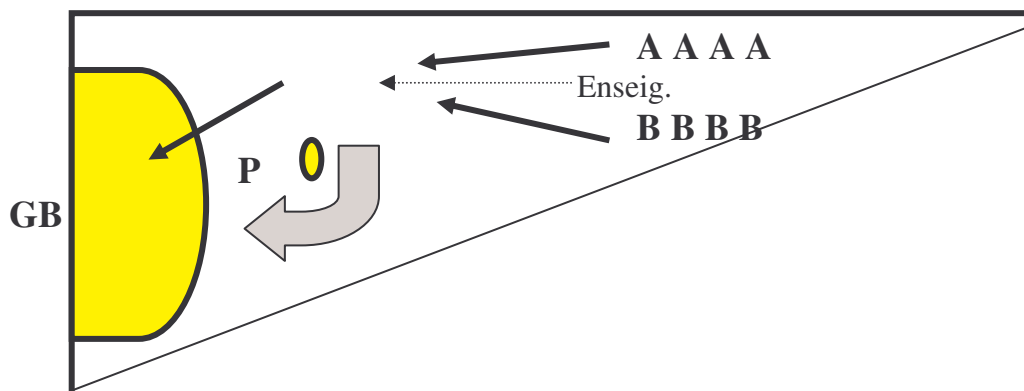
- Autoriser ou supprimer le dribble pour les A.
- Augmenter ou diminuer le nombre de D.

## “ LA DISPUTE ”

**Objectif :** S'adapter et changer rapidement de statut (attaquant-défenseur)

**Organisation :** 2 équipes (A et B) sans rôle déterminé au départ

- 1 passeur + l'enseignant qui lance la situation
- sur ½ terrain (diagonale) - 3 ou 4 ballons disponibles.



### Consignes aux élèves :

- 2 joueurs sont au départ (1 par équipe)
- Je tente de ramasser le ballon lancé par le(a) maître(sse) :
  - 1) Je récupère le ballon donc je deviens attaquant
    - Je l'envoie au passeur
    - Je contourne le plot, puis j'attrape à nouveau le ballon pour marquer un but.
  - 2) Je ne parviens pas à récupérer le ballon donc je deviens Gardien de But
    - Je cours le plus vite possible vers les cages pour arrêter le tir.

### Consignes au passeur :

- Je reçois le ballon d'un des joueur et je le lui renvoie lorsqu'il a contourné le plot.

### Comptabiliser le nombre de but marqués en 4 minutes

- Variables :**
- la distance imposée à l'attaquant pour contourner le plot. ( plot loin = plus de temps pour la mise en place du GB)
  - Autoriser ou supprimer le dribble
  - Augmenter le nombre de joueurs (2 contre 2).