

Durée 1h30	Moins de 17 ans féminines (national)	16 dont 2 GB	Thème : relation base arrière/pivot
------------	--------------------------------------	--------------	-------------------------------------

Règles essentielles et contraintes créatives :

- Tirs indirects obligatoires (rebond, lob, chabala, roucoulettes...)
- Neutralisation interdite mais contact autorisé

**Motricité & Manipulation** sur le thème de la disponibilité du ballon

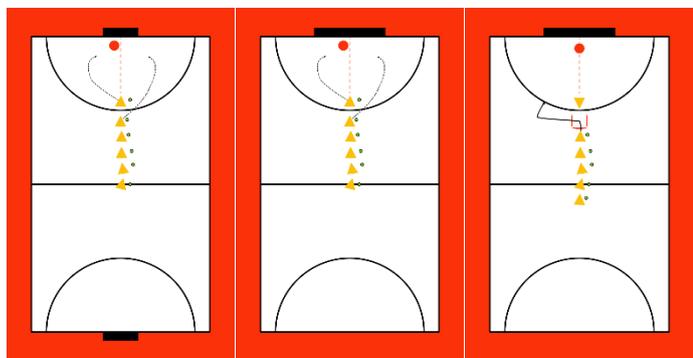
Fonctionnement :

1 - « A à B à C à A » : Échanges à 3 avec 2 ballons. Une joueuse se déplace entre les 2 autres. Toujours être orientée vers la joueuse qui me passe le ballon, percevoir/deviner où est la joueuse à qui je passe le ballon.

2 - « Passe-Redonne » : À 3 avec 2 ballons, A donne à B qui lui redonne, puis C donne à B qui lui redonne et ainsi de suite. Dans un espace défini A et C essaient dans leurs déplacements d'être derrière B (hors du champ de vision), pour obliger B à avoir en permanence A et C dans son champ de vision.

3 - 2 ballons pour 3 (1 ballon circule entre les deux AR, 1 ballon circule sur le croisé DCxAR)

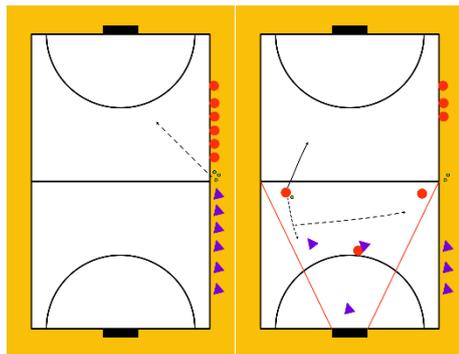
- ARG passe à l'ARD
- DC croise avec ARG
- ARD passe à DC(arg)
- ARG(dc) croise avec ARD
- etc



Fonctionnement :

*Si le PB est trop prêt, le GB peut agir sur le dribble*

- 1 - PB entre dans la zone en dribblant à droite ou à gauche de l'axe, il pousse pour marquer dans la moitié de but qui lui fait face
- 2 - idem mais avec deux buts à défendre pour le GB, le PB peut changer de quart de terrain pour aller marquer dans l'autre but (toujours pousser pour marquer dans le but qui fait face au PB)
- 3 - double appui pour « sortir » du cylindre défensif à droite ou à gauche, le PB tire dans le but qui lui fait face (tir indirect)



Fonctionnement :

3 x 2+1

3 attaquants qui s'organisent à 2 + PVT

2 défenseurs + 1 GB

En attaque, le premier PB n'a pas le droit de déborder et devient GB dès sa première passe réalisée  
Si le problème du 3x2 n'est pas solutionné à 3 alors jeu à 2x2 (à l'aide d'un bloc du PVT)

En défense, dès le changement de possession, jeu à 3 en attaque (puis à 2 si la solution n'a pas été trouvée à 3)

Dès que les 2 équipes ont joué deux possessions, elles sortent du terrain

	<p><b>Gérer un avantage temporaire à 4 x 3</b></p> <p>Principe de fonctionnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- GB passe</li> <li>- Le premier PB (celui à qui le GB à fait la passe) sort du terrain dès qu'il aura fait une passe</li> <li>- Si surnombre alors duel interdit pour le PB</li> </ul> <p>Situation 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Défense tout terrain</li> <li>- S'approprier la contrainte du surnombre temporaire</li> </ul>
	<p>Situation 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- PVT dans une moitié de terrain</li> <li>- GB passe à l'opposé</li> </ul> <p>1 - Jeu à 4 x 3 (ici dès que l'ARG a fait une passe, elle se replace dans les buts)</p> <p>2 - Puis si aucune solution trouvée à 4 x 3 alors PVT bloc et jeu à 3 x 3</p>

Pour aller plus loin :

Approches des Handballs [204](#) et [205](#)

[Cycle débutants](#)

Cycle intermédiaire à venir

[Concept pédagogique](#)

[Boite à outils Hand à 4](#)

« SAV » [Fabrice Bertrand](#)