



# LES MEILLEURS SERVEURS !



## L'Histoire :

Bienvenue à la plus grande course de serveurs du monde qui se déroule cette année dans la capitale française : PARIS.

Aujourd'hui, pour la finale, la FRANCE et la CROATIE s'opposent pour remporter le titre de meilleurs serveurs du monde.

L'objectif est de servir le maximum de chocolats chauds.

Mais attention la règle permet à certains serveurs concurrents de voler les plateaux...

Le match s'annonce « chaud »...

## Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain (terrain coupé sur la longueur) :

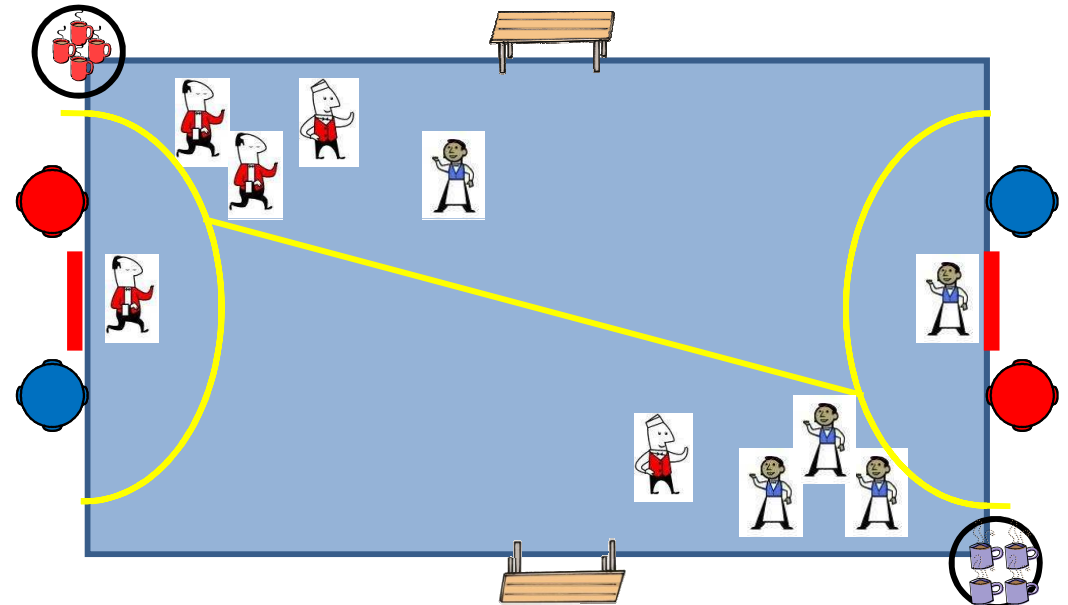
- 3 serveurs d'une équipe
- 2 d'une autre dont un dans le but.

Les 3 serveurs essaient de transporter chaque chocolat chaud vers leur table.

Les 2 serveurs concurrents doivent les empêcher de réaliser leurs missions .

## Variante

Idem mais en chronométrant le jeu.



## Constats

## Régulations-Relances

Que 2 serveurs qui jouent.	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.
Pas assez de passes. Trop de dribbles.	Le serveur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou de tirer.
Les serveurs n'accèdent pas ou mettent trop de temps à accéder aux buts.	Passer vers l'avant obligatoire. OU Faire partir le concurrent derrière les serveurs.
Les serveurs accèdent au but mais n'arrivent pas à marquer des buts.	Mettre une contrainte au concurrent GB (ballon tenu dans les 2 mains). OU Enlever le GB et pencher le but.



# LES MEILLEURS SERVEURS !



8 à 12

**Effectif :** 8 à 12 joueurs répartis en 2 équipes.

**Matériel :** 2 mini buts, des bandelettes, 8 ballons et 2 couleurs de chasubles et des cerceaux.

## Objectifs :

- S'organiser et progresser collectivement pour monter vite la balle et marquer le but.
- Jouer dans la profondeur.
- Récupérer le ballon, défendre son but (intercepter, s'opposer).

## Description de la tâche :

- Par demi terrain (sur la longueur), 3 ATT, 1 DEF et un GB.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour faire avancer vite la balle.
- Si but, le GB pose la balle dans le cerceau « couleur des ATT ».
- Si arrêt du GB, il place le ballon dans le cerceau de sa couleur.
- Si le défenseur récupère le ballon, il va poser le ballon dans le cerceau près de la touche.

L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de points (compter les contenus de tous les cerceaux).

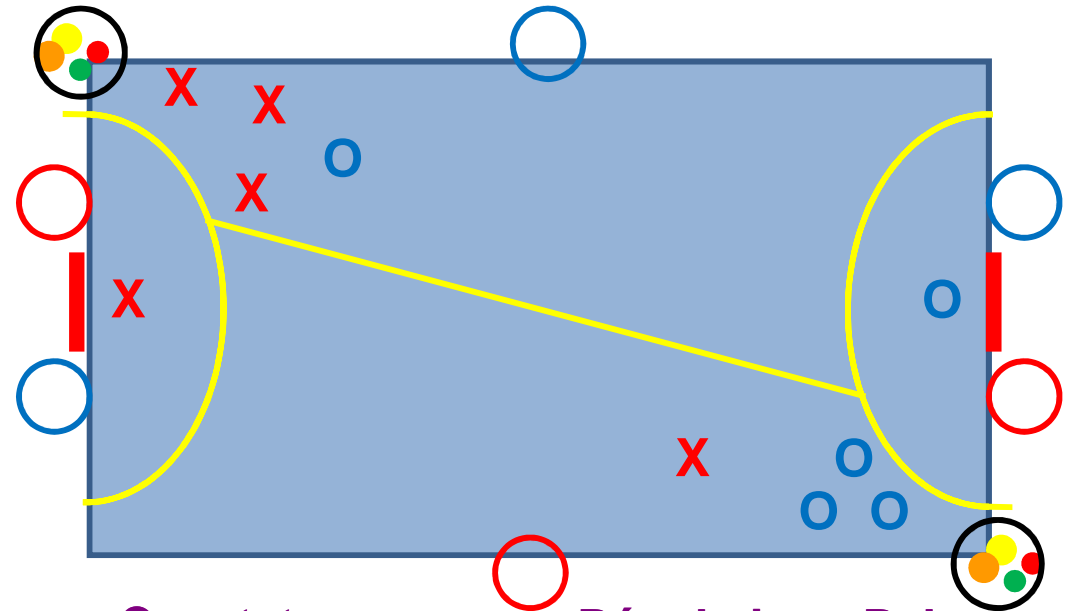
## Consignes :

Aux attaquants : vous devez aller marquer un but avec les règles du hand malgré le défenseur et le GB.

Aux défenseurs : vous devez essayer de récupérer le plus de ballons possibles ou de provoquer une perte de balle.

## Ce qu'il faut surveiller pour que cela marche :

- Les actions du défenseur sur le porteur de balle (règles).
- Jouer les ballons un par un de chaque côté.



## Constats

## Régulations-Relances

Que 2 joueurs qui jouent.	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.
Pas assez de passes. Trop de dribbles.	Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou de tirer.
Les attaquants n'accèdent pas ou mettent trop de temps à accéder aux buts.	Passe vers l'avant obligatoire. OU Faire partir le défenseur derrière les attaquants.
Les attaquants accèdent au but mais n'arrivent pas à marquer des buts.	Mettre une contrainte au GB (ballon tenu dans les 2 mains). OU Enlever le GB et pencher le but.