

Ces documents sont extraits du fichier

Premiers pas « Le handball en Cycle II » Fédération Française de Handball et USEP

Vous pouvez consulter la totalité du document à l'USEP 12



Les pirates



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

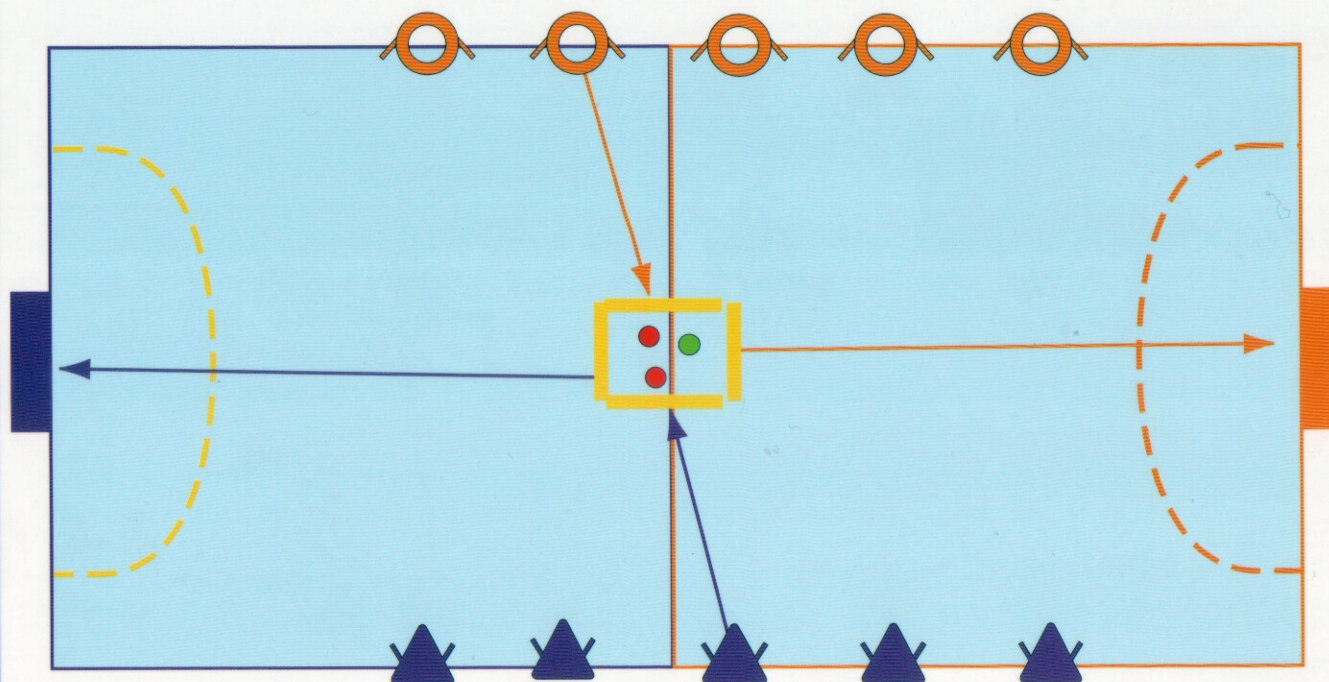
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'empiétement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



Les capacités développées

Percevoir	les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible
Décider	dribbler vers la cible ou tirer
Agir	maîtrise du dribble et du tir, s'opposer

S1



Les pirates



6 à 10



L'histoire :

Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

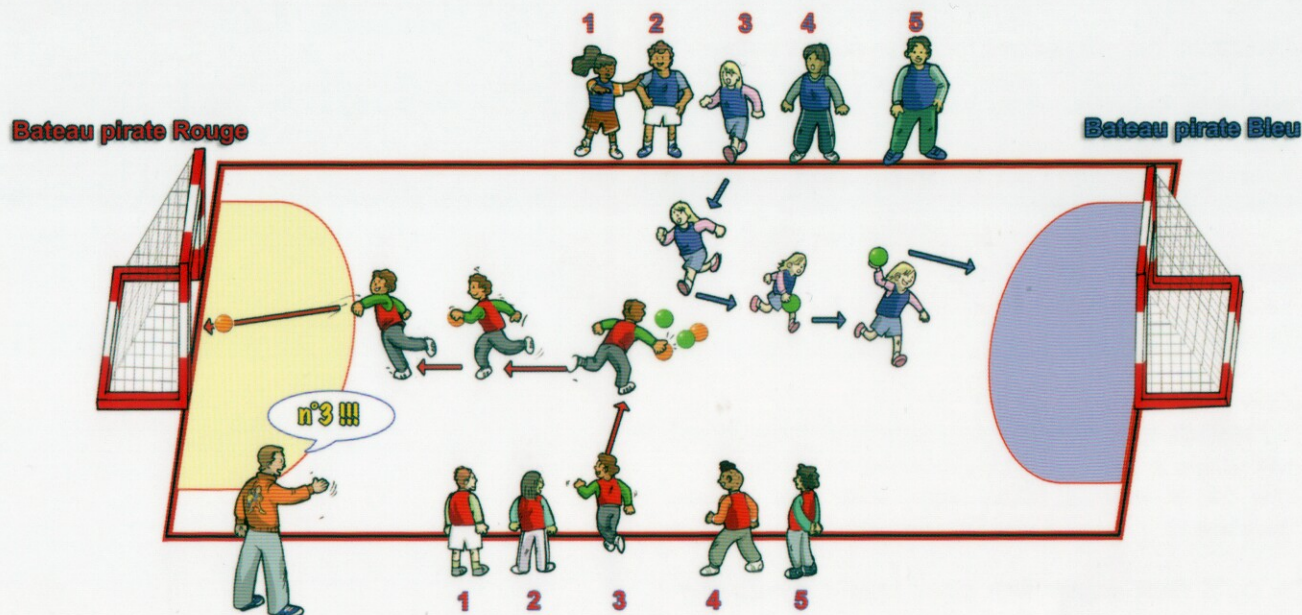
Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du bérêt, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.



Constats

Trop facile.

Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

S1



Sauvez le poisson clown



6 à 10

Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- Progresser en dribblant malgré un défenseur.
- Lancer à un partenaire.
- Empêcher la progression d'un attaquant.

Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un ballon chacun ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

Consignes :

Aux attaquants :

- “Vous devez apporter le ballon à votre camarade situé dans le but, vous pouvez vous arrêter dans un cerceau, vous êtes alors protégé. Si vous perdez le ballon, vous revenez au point de départ, et vous recommencez”.

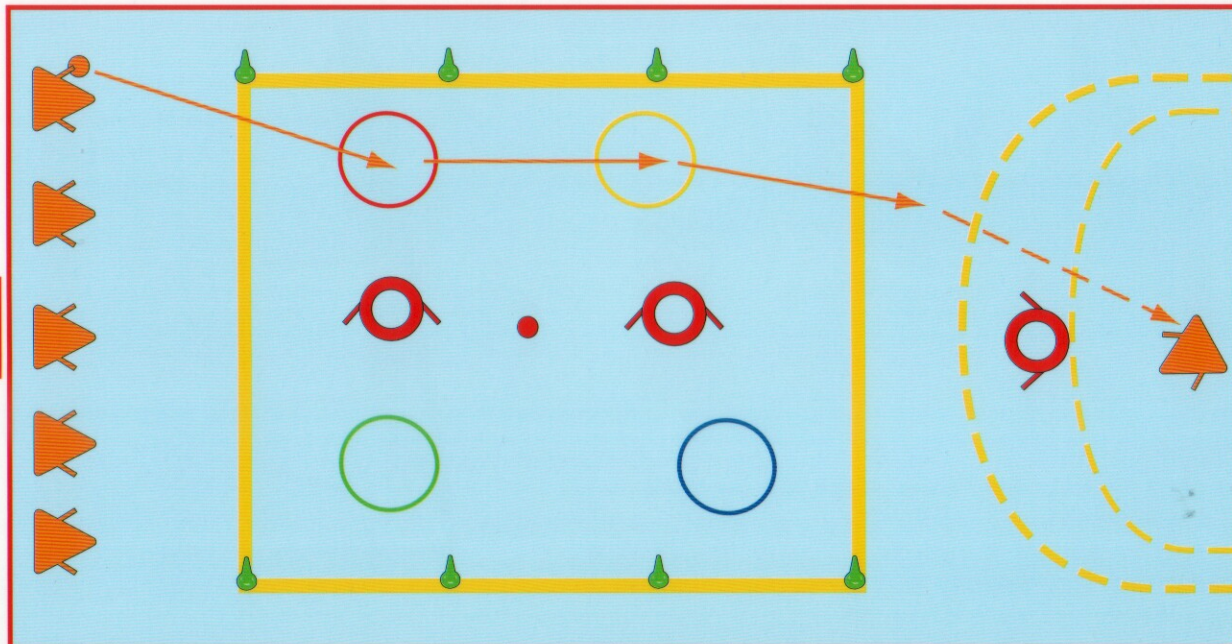
Aux défenseurs :

- “Vous devez gêner les attaquants et leur prendre le ballon”.

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Si trop d'échecs à cause du dribble, le supprimer, tolérer les reprises.
- Si trop d'échecs à cause des défenseurs, en supprimer un...



Les capacités développées

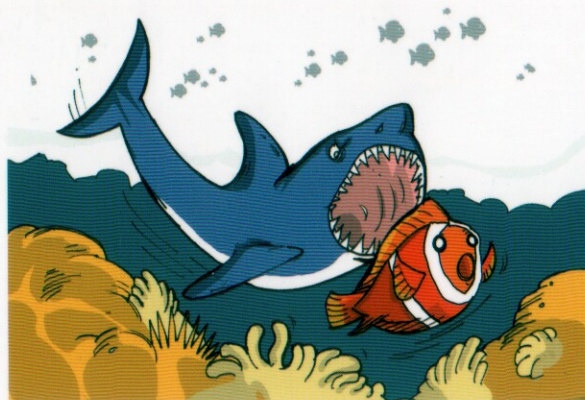
Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

S2

Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)



Sauvez le poisson clown



L'histoire :

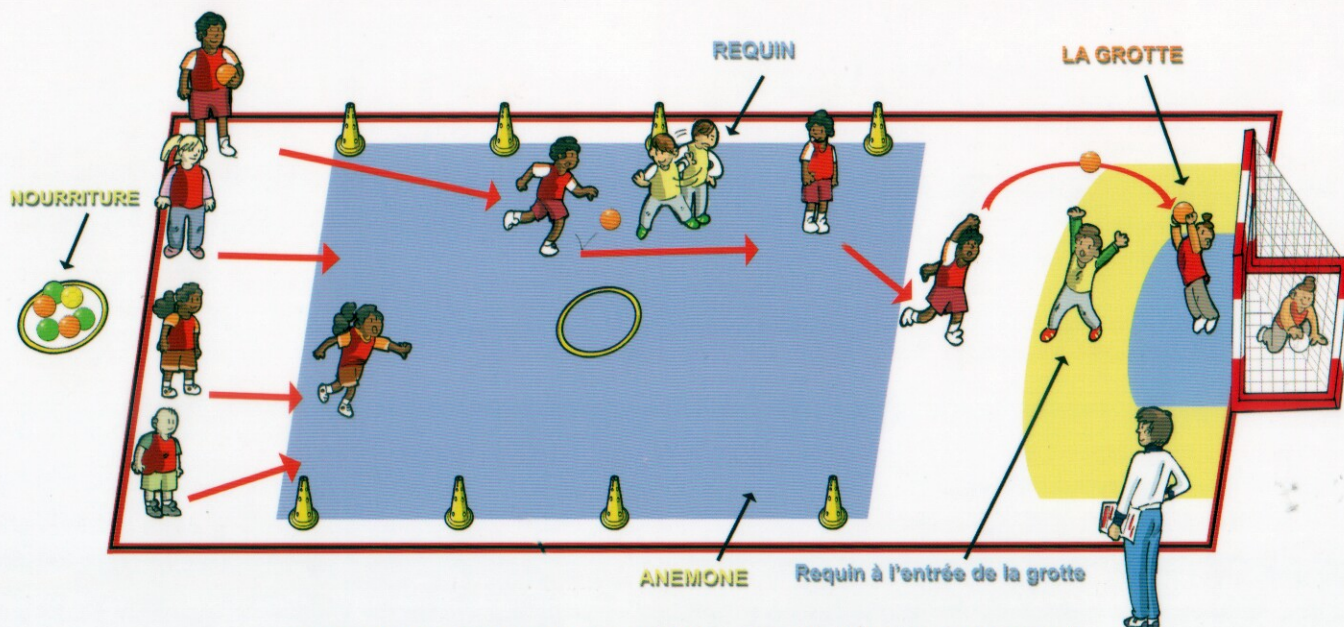
Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.

Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en dribblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.

Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).
Jouer sur le nombre de requins.

Constats

Trop de poissons devant la grotte.

Arrêts trop longs dans les anémones.

Jeu difficile à réaliser

Réglations - Relances

Différer les départs.

Limiter le temps de protection.

*Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins.
Pas de requin devant la grotte.*



En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.
Veiller aux accrochages.

Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)



Chamboule tout



4 à 10
ou plus

Effectif : de 4 à 10 ou plus...

Matériel : 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et touches différents).

Objectifs :

– Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

Description de la tâche :

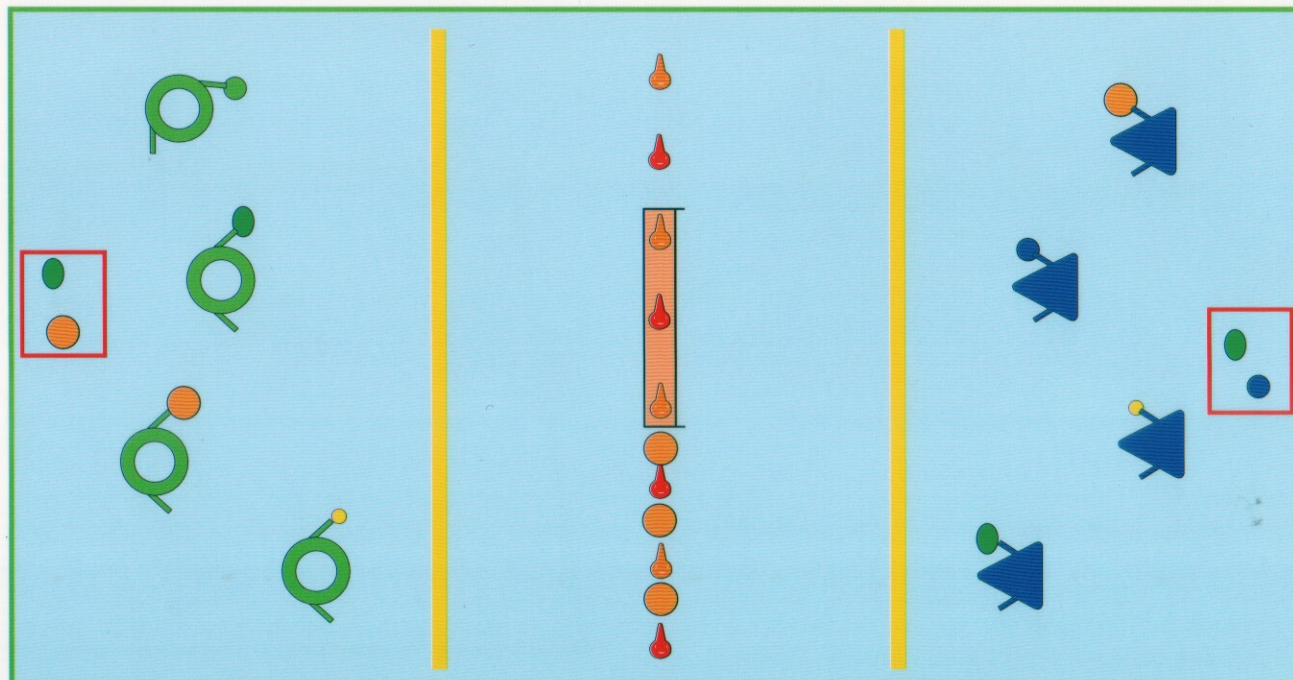
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

Consignes :

– "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".
– Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– La distance de tir (zone limitée).
– La façon de tirer (pas de coup de pied !).
– Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



Les capacités développées

Percevoir	les cibles à atteindre
Décider	choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités
Agir	expérimenter les lancers sur des cibles

S4



Chamboule tout



4 à 10
ou plus



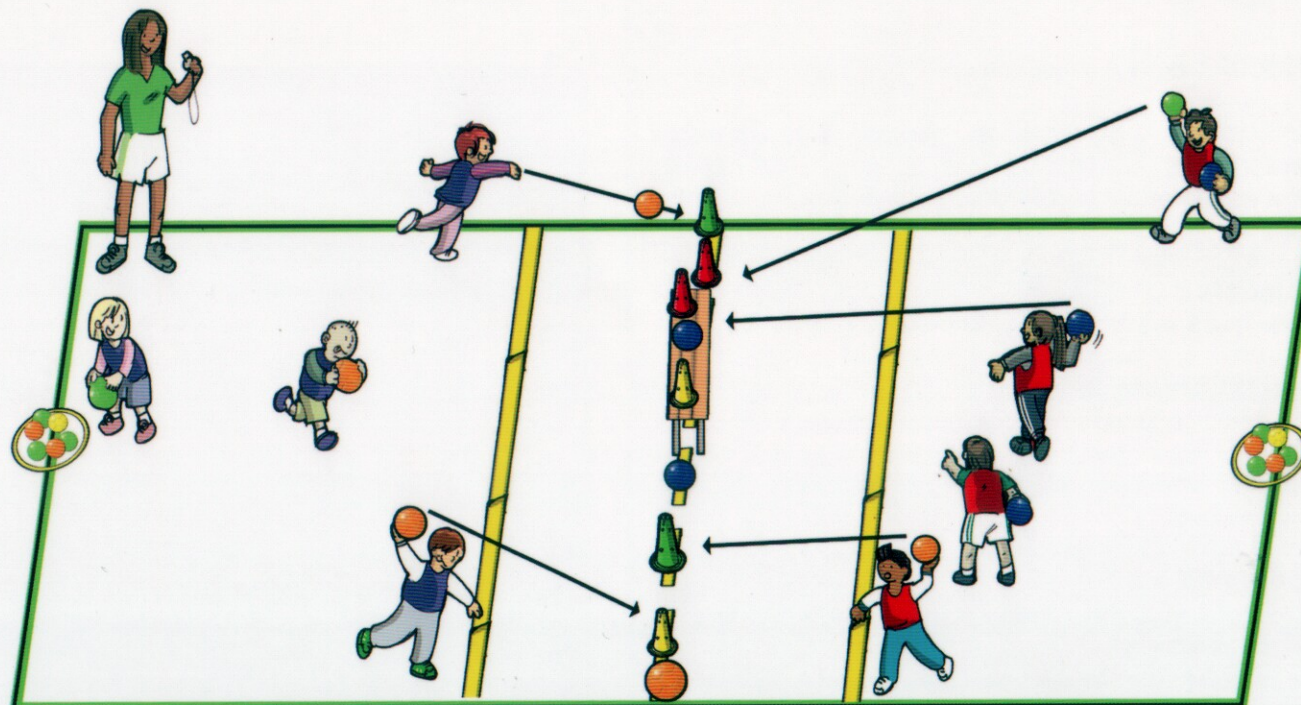
L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.

L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



Constats

S'ils sont en échec.

Ajustement individuel.

Si c'est facile.

Régulations - Relances

Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer
Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).

Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume. Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.



Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.



Les lions et les gazelles



3x3

Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs.

Matériel : 6 balises ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandelettes, 6 balles, 2 jeux de chasubles de couleurs différentes.

Objectifs :

- Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs successifs.

Description de la tâche :

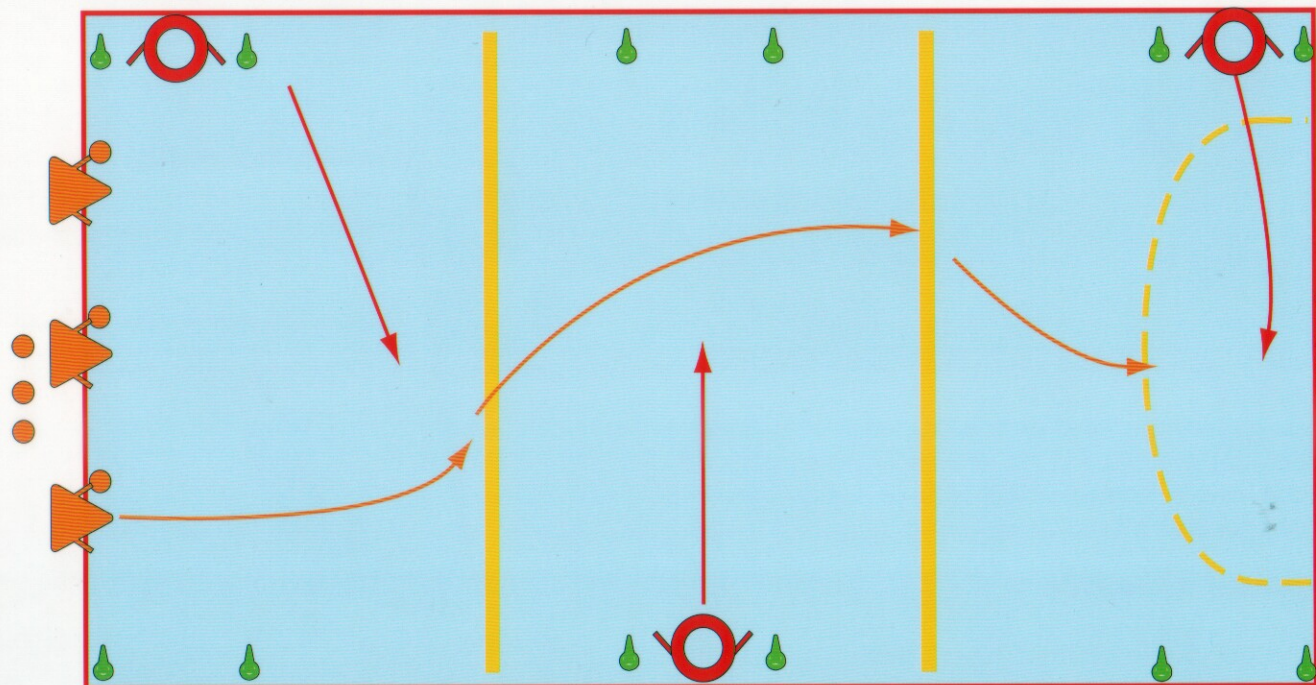
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans la zone du défenseur. Ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le troisième défenseur.
- Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.

Consignes :

- Vous transportez la balle comme vous voulez, mais vous ne devez pas être touché balle en main pour pouvoir tirer. Sinon, vous perdez la balle et devez retourner en prendre une autre dans la réserve.
- Les défenseurs retournent se cacher après le passage de chaque attaquant.
- Pour démarrer, les attaquants attendent que les défenseurs soient en place.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect du départ : c'est l'attaquant qui donne le signal en entrant balle en main dans le premier espace.
- Les dimensions des espaces : plus ils sont grands plus c'est facile pour l'attaquant et difficile pour les défenseurs.



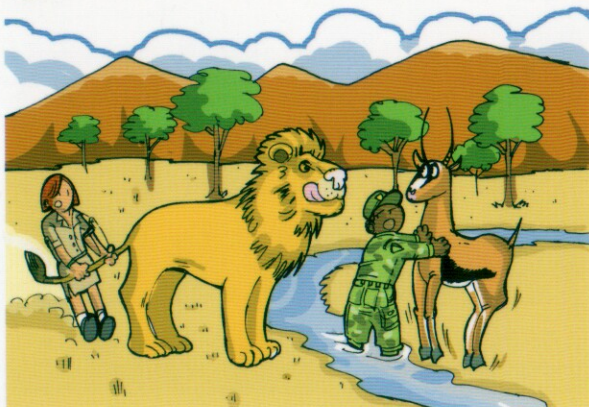
Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

S4



Les lions et les gazelles



L'histoire :

Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies.

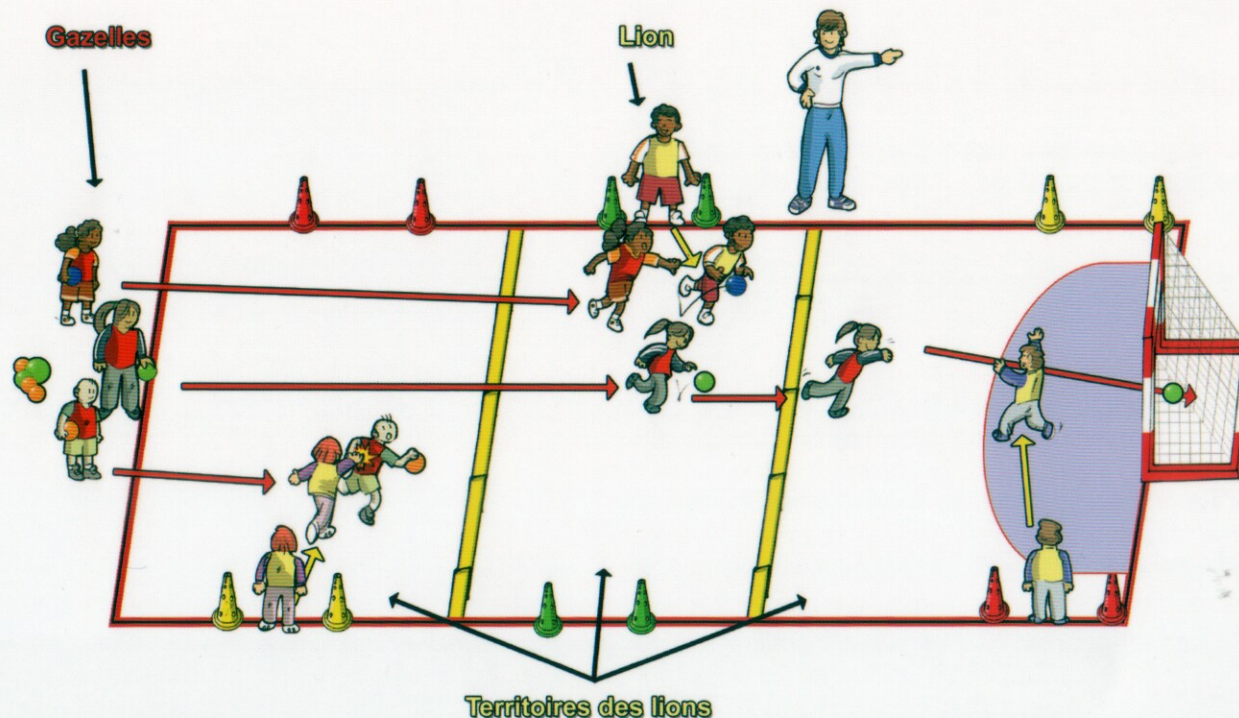
Comment ça marche ?

Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

La gazelle touchée balle en main donne sa balle au lion et doit retourner en chercher une dans la réserve.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune balle dans la réserve : faire le compte des ballons dans le but (point aux gazelles) et chez les lions (point aux lions).



Constats

Si les gazelles ont des difficultés.

Si les lions ont des difficultés.

Si le dribble est une limite.

Si c'est trop facile pour les lions.

Régulations - Relances

Augmenter les espaces de jeu.

Faire partir deux gazelles en même temps.

Réduire l'espace de jeu.

Mettre le buisson au milieu du territoire.

Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.

Mettre un foulard dans la ceinture du short des gazelles. Le lion doit tenter de récupérer le foulard.

Deux gazelles partent en emmenant un seul ballon et jouent en passes.



Si la gazelle se fait prendre la balle, le lion la met dans son buisson, et la gazelle retourne chercher une balle.

S'il y a but, la gazelle place la balle dans le cerceau compteur.

Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).

S4



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

Effectif : minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

Matériel : 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

Description de la tâche :

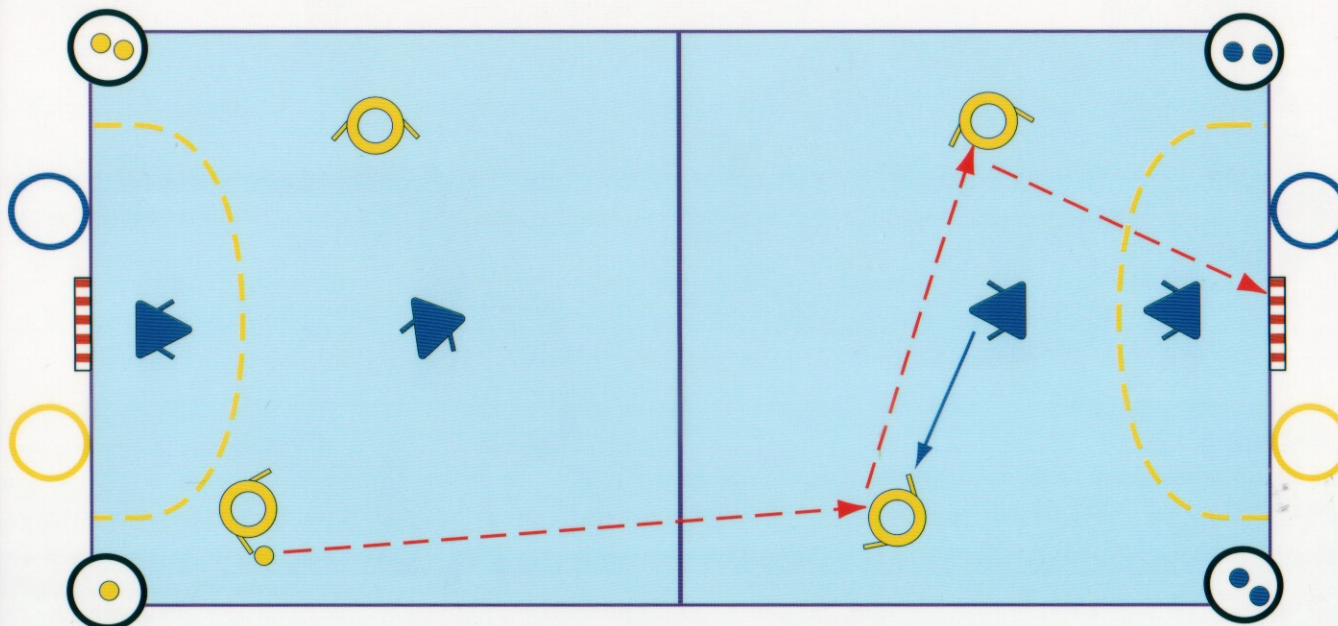
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

Consignes :

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

S4



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



L'histoire :

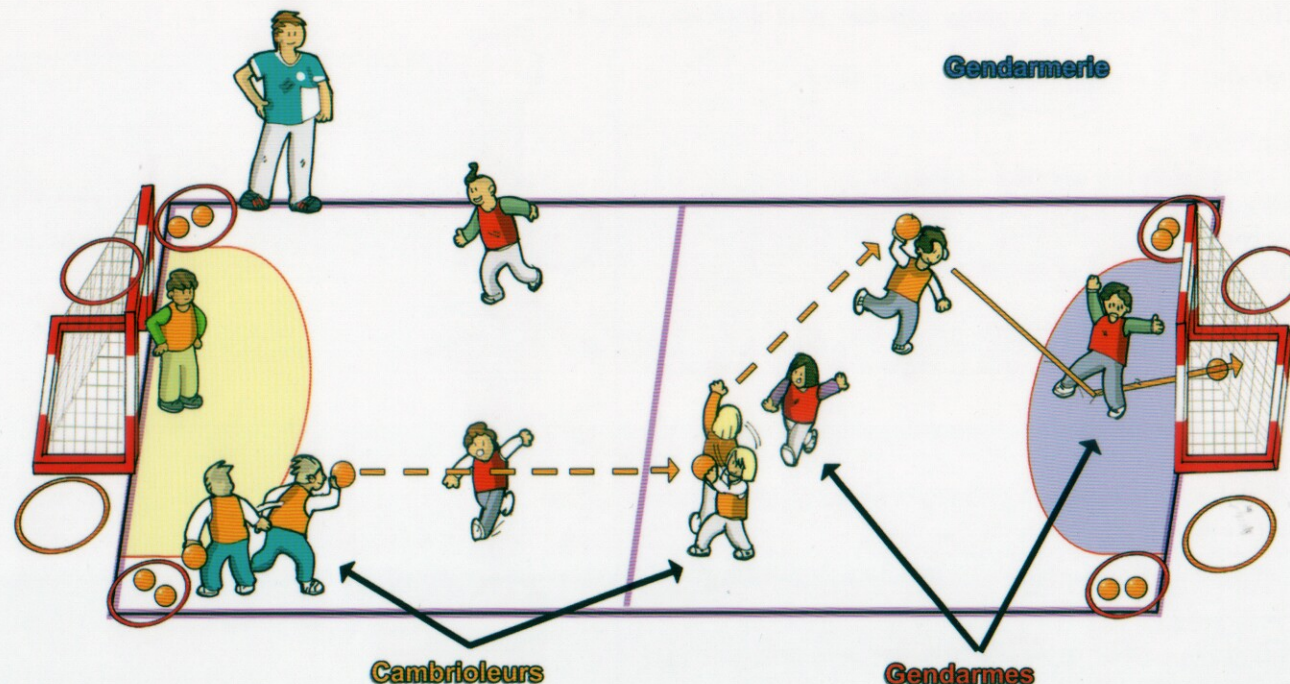
Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.



*Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.
Chaque équipe passe aux différents rôles.*

Constats

Trop de dribbles.

Beaucoup de réussites.

Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.

S4