

INITIATION au MINI-HANDBALL

PROJET PEDAGOGIQUE

Classes de CM1 et CM2

Cycle 3 / 1 classe / 1 intervenant

INITIATION au MINI-HANDBALL

PROJET PEDAGOGIQUE CM1 et CM2

I) Objectifs généraux :

Le but est d'initier des enfants âgés de 9 à 11 ans à la pratique d'un sport collectif : le Handball.

A travers la pratique de cette activité l'enseignant visera l'acquisition de la compétence générale **“s’opposer individuellement et collectivement”**, s’inscrivant dans le domaine d’**“actions de coopération et d’opposition”**.

La mise en œuvre de l'activité devra permettre à l'élève :

- D'apprendre à organiser ses actions avec ou contre d'autres en fonction de règles, de rôles et de codes.
- De coopérer, d'adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer un projet commun.
- De comprendre les notions d'équipe par la recherche d'un but commun.
- De construire des projets d'action collectifs, adaptés à ses possibilités.
- D'exercer des rôles différents complémentaires ou antagonistes (attaquant, défenseur, observateur, arbitre)
- De s'engager lucidement dans des actions progressivement plus complexes.
- De reconnaître, exprimer, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées.
- D'apprécier des indices de plus en plus variés.
- D'appréhender des notions relatives à l'espace et au temps.
- D'établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.
- De prendre conscience de ses capacités, de ses ressources corporelles et affectives.
- De développer ses aptitudes motrices.
- D'évaluer ses progrès.
- D'acquérir des compétences et des connaissances pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.

L'éducation physique et sportive, par les situations riches en sensations et émotions qu'elle fait vivre, est un support privilégié pour parler de sa pratique (nommer, exprimer, communiquer...) sans trop empiéter sur le temps de l'activité physique, et pour lire et écrire en classe des textes divers (fiches, récits, documents...). De façon plus spécifique, elle participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Tout en répondant au "besoin de bouger" et au "plaisir d'agir", elle donne aux élèves le sens de l'effort et de la persévérance. Elle est également l'occasion d'acquérir des notions et de construire des compétences utiles dans la vie de tous les jours.

L'éducation physique et sportive contribue à la formation du citoyen, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. Elle offre la possibilité de jouer avec la règle, de mieux la comprendre, de la faire vivre, et d'accéder ainsi aux valeurs sociales et morales.

L'éducation physique aide également à concrétiser certaines connaissances et notions plus abstraites, elle en facilite la compréhension et l'acquisition, en relation avec les activités scientifiques, les mathématiques, l'histoire et la géographie...

L'exploitation par l'enseignant de ces divers aspects est développée dans le document d'application.

Les jeux collectifs possèdent la particularité de proposer 2 statuts : le statut d'attaquant et celui de défenseur. Cette dualité va permettre un développement des qualités physiques (déplacements, lancers, ...) et mentales (apprendre à gagner ou à perdre en équipe, ...).

Les objectifs resteront sensiblement les mêmes d'un jeu à l'autre, à savoir :

- attaquant → se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et la passer ou tirer - marquer-en position favorable
- défenseur → courir pour gêner le porteur de balle, ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but

Caractéristiques de l'activité



II) Définition de l'activité handball :

Le handball est un jeu sportif collectif de coopération et d'opposition avec des équipes interpénétrées dont l'objectif est de lancer (sans utiliser les parties du corps en dessous du genou) la balle à travers une cible verticale rectangulaire protégée à la fois par une zone interdite au sol et par un gardien de but (qui peut utiliser toutes les parties de son corps pour arrêter la balle) afin de gagner un match et par corollaire empêcher l'adversaire d'atteindre cet objectif en protégeant son but et en essayant de récupérer le ballon, puisqu'il fait partie des jeux à somme nulle (ce qui est gagné par un est perdu par l'autre).

III) Démarche pédagogique :

Logique d'intervention



La logique du jeu

Le hand, ce n'est pas...	Le hand, c'est...	Conséquences pédagogiques
jouer d'emblée avec la totalité des règles	- Un système complexe de règles que l'enfant doit s'approprier progressivement (cf. situation de référence)	Situation de référence avec des règles minimales
Commencer par savoir passer, dribbler, tirer pour ensuite jouer (Conception analytique)	- Construire une intelligence tactique en jeu. - Avoir une habileté gestuelle en fonction de l'action.	Activités simplifiées mais pas appauvries : - les situations d'apprentissage devront contenir tous les éléments caractéristiques du jeu : une cible - des partenaires - des adversaires
Se retrouver dans la situation codifiée pour le jeu adulte (7 contre 7, Règles strictes sur la manipulation de la balle.)	- Des situations où l'élève peut facilement " lire " le jeu. (Nombre d'évènements ajusté à ses capacités de traitement de l'information.)	- Grande quantité d'actions pour chaque joueur : grand nombre de ballons, jeux et situations à effectif réduit

La logique de l'enfant

L'enfant veut	Conséquences pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> - agir dès le début de la séance. - investir l'espace. - le ballon pour lui - jouer - gagner et avoir des chances égales de gagner 	<ul style="list-style-type: none"> - Commencer la séance avec 1 ballon pour 2 - Organiser les séances en 3 temps - Faire affronter des équipes de force égale

Modalités de mise en pratique :

Séance 1 : Situation de référence

Il s'agit de faire jouer les élèves avec un minimum de règles à un jeu collectif "le hand-ball" .

Séance 2 à 6 : Situations d'apprentissage

L'évaluation réalisée avec les enfants pendant et sur le jeu global (cf. séance 1) permet de dégager les compétences à travailler.

Séance 7 : Situation de référence

Un retour à la situation de référence permet de réinvestir les compétences travaillées et d'évaluer les progrès réalisés.

Séance 8 : Rencontres

Deux classes ayant suivi le projet se rencontrent sur la base d'un mini match de Hand-Ball.

IV) Organisation :

Deux adultes (un enseignant + un intervenant) pour une classe.

La classe est répartie en deux groupes.

Chaque adulte prend en charge un groupe pour un atelier :

- L'intervenant gère un atelier de jeux collectifs
- L'enseignant gère un atelier de maîtrise de balle

Lors d'une même séance d'apprentissage, chaque groupe d'élèves participe à chacun des deux ateliers.

La durée de l'intervention est de 8 séances d'une heure maximum. (Rem : dans le planning avec intervenant une neuvième séance est prévue pour reporter une éventuelle séance annulée)

L'intervenant prend en charge le matériel qu'il achemine et dispose sur le lieu.

V) Les qualités d'une séance :

Educative

- Elle comprend des situations d'apprentissage
- L'élève apprend et donne du sens à ses apprentissages

Active

- Le temps d'activité réelle de chaque élève est important (2/3 de la séance minimum)

Motivante

- L'élève agit avec plaisir
- Il évalue ses progrès quelles que soient ses compétences de départ.

EVALUATION

SEANCE 1 et 7

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une **situation de référence** : le match de hand-ball avec des règles minimales.

Modalités d'organisation :

Des **chasubles** (ou foulards) de deux couleurs différentes sont indispensables.

La classe est répartie en **deux groupes (soit 4 équipes)**

L'**intervenant** a préalablement délimité une aire de jeux et une aire d'ateliers autonomes (cf. fiches plastifiées)

L'**enseignant** a préalablement complété la fiche d'évaluation collective avec les noms et prénoms des élèves.

Après explication collective des règles du jeu, la classe est répartie en deux groupes :

- **Un groupe (2 équipes)** effectue la situation de référence
L'**intervenant** arbitre.
L'**enseignant(e)** évalue sur la fiche collective à partir de ce qu'il observe et des remarques de l'intervenant.
- **Un groupe (2 équipes)** effectue des ateliers (prévoir 2 ateliers dédoublés)

A mi-parcours, chaque groupe change d'activité.

La fiche d'évaluation individuelle sera remplie ultérieurement, en classe, par les élèves (une fois après la première séance, une fois après la dernière séance). Elle peut cependant servir d'appui pour compléter la fiche collective car les compétences observées y sont détaillées.

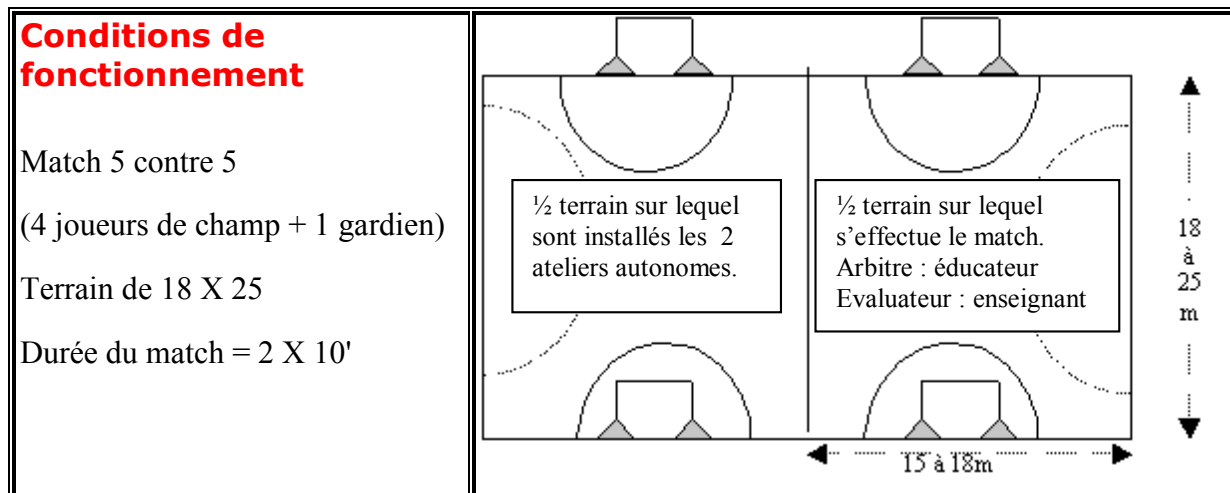
Le nombre de joueurs doit être respecté : 4 ou 5 attaquants + 1 gardien. L'intervenant et l'enseignant veillent à effectuer les changements, afin que chaque élève joue sur le terrain. Le rôle du gardien n'est pas obligatoirement tenu par tous les élèves.

Regroupement en fin de séance :

- Les **élèves** sont invités à faire des remarques sur la phase de jeu.
- Les **adultes** leur explique que durant 5 séances ils vont travailler pour essayer de progresser tant au niveau du jeu collectif que de la manipulation de balle. Ils referont la situation de référence lors de la dernière séance afin d'évaluer s'ils ont progressé.

Situation de référence

But du jeu : marquer plus de buts que l'équipe adverse



<p>Les règles minimales d'entrée dans l'activité sont en gras, les autres sont à introduire en fonction de l'évolution du jeu.</p>	<p>Pourquoi ces règles ?</p>
<p>Le joueur ne se déplace pas balle en main, quelques pas autorisés seulement. Le joueur ne peut garder la balle plus de 3 secondes, Il peut progresser en faisant rebondir, la balle au sol (dribbler).</p>	<p>La balle est convoitée par tous, mais elle doit être partagée.</p>
<p>Pas d'accrochage (du bras en particulier). Pas de ceinturage, pas de bousculade. L'arrachage du ballon dans les mains est interdit.</p>	<p>Le porteur du ballon peut être gêné mais pas agressé</p>
<p>Le joueur de champ n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but, sauf en suspension.</p>	<p>La surface de but est réservée au gardien</p>
<p>L'engagement après un but est réalisé par le gardien.</p>	

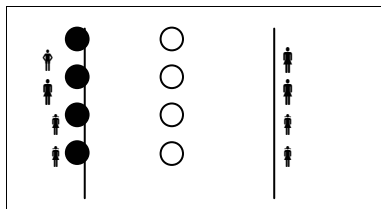
ATELIER n°1 : **atelier de tir**

Matériel : 1 ballon pour 2, 1 plot pour 2, 1 craie (ou ligne au sol)

2 par 2

Dispositif :

- Ballon
- Plot
- | Ligne



But du jeu : toucher le cône

Règles du jeu :

- Le joueur qui a le ballon essaie de toucher le cône.
- Le joueur qui est en face récupère le ballon et tente de le toucher à son tour.
- Si le cône est renversé, le remettre en place.

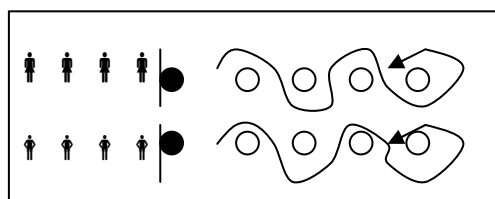
ATELIER n°2 : **atelier de dribble**

Matériel : 2 ballons, 8 plots (4 plots par slalom), 1 craie (ou une ligne au sol)

Le groupe se répartit en **2 équipes**.

Dispositif :

- Ballon
- Plot
- | Ligne



But du jeu : réaliser le plus de passage en dribblant.

Règles du jeu :

- les joueurs se mettent à la queue leu leu derrière la ligne, face aux plots.
- faire le slalom en dribblant à l'aller et au retour
- passer le ballon au joueur suivant
- se placer derrière la queue

CM1

1 ⇒ ☹ 2 ⇒ ☺ 3 ⇒ ☺

	NOM Prénom Répartir la classe en 4 équipes (même nombre de joueurs par équipe)	Passe à 1 main		Qualité de la réception		Sens du jeu		Respect des règles	
		S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
9									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
9									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
9									

PASSE

- ☹ Je fais **rarement** la passe à une main.
- ☺ Je fais **parfois** la passe à une main.
- ☺ Je fais **souvent** la passe à une main.

SENS DU JEU

- ☹ Je permets **rarement** à la balle de progresser vers le but.
- ☺ Je permets **parfois** à la balle de progresser vers le but.
- ☺ Je permets **souvent** à la balle de progresser vers le but.

QUALITE DE LA RECEPTION

- ☹ J'attrape **rarement** la passe que l'on me fait.
- ☺ J'attrape **parfois** la passe que l'on me fait.
- ☺ J'attrape **souvent** la passe que l'on me fait.

RESPECT DES REGLES

- ☹ Je respecte **rarement** les règles.
- ☺ Je respecte **parfois** les règles.
- ☺ Je respecte **toujours** les règles.

EVALUATION MINI – HAND

Circonscription de Tremblay-en-France (Fiche individuelle)

ECOLE :	Niveau de classe : CM1
NOM :	PRENOM :

		Séance 1	Séance 7
★	<u>PASSE</u>		
	☹ Je fais rarement la passe à une main.	☹ ☹ ☹	☹ ☹ ☹
	☺ Je fais souvent la passe à une main.	☺ ☺ ☺	☺ ☺ ☺
🏠	<u>QUALITE DE LA RECEPTION</u>		
	☹ J'attrape rarement la passe que l'on me fait.	☹ ☹ ☹	☹ ☹ ☹
	☺ J'attrape souvent la passe que l'on me fait.	☺ ☺ ☺	☺ ☺ ☺
🚗	<u>SENS DU JEU</u>		
	☹ Je permets rarement à la balle de progresser vers le but.	☹ ☹ ☹	☹ ☹ ☹
	☺ Je permets souvent à la balle de progresser vers le but.	☺ ☺ ☺	☺ ☺ ☺
👂	<u>RESPECT DES REGLES</u>		
	☹ Je respecte rarement les règles.	☹ ☹ ☹	☹ ☹ ☹
	☺ Je respecte souvent les règles.	☺ ☺ ☺	☺ ☺ ☺

EVALUATION MINI -HAND (fiche collective)

ECOLE :

CM2

Circonscription de Tremblay-en-France

Niveau de classe :

1 ⇒ ☹ 2 ⇒ 😐 3 ⇒ ☺

	NOM Prénom Répartir la classe en 4 équipes (même nombre de joueurs par équipe)	Qualité de la passe		Démarquage		Sens du jeu		Respect des règles	
		S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

QUALITE DE LA PASSE

- ☹ Je fais **rarement** la passe dans les mains de mon partenaire.
- 😐 Je fais **parfois** la passe dans les mains de mon partenaire.
- ☺ Je fais **souvent** la passe dans les mains de mon partenaire.

SENS DU JEU

- ☹ Je permets **rarement** à la balle de progresser vers le but.
- 😐 Je permets **parfois** à la balle de progresser vers le but.
- ☺ Je permets **souvent** à la balle de progresser vers le but.

DEMARQUAGE

- ☹ Je cours **rarement** sans la balle.
- 😐 Je cours **parfois** sans la balle.
- ☺ Je cours **souvent** sans la balle.





RESPECT DES REGLES

- ☹ Je respecte **rarement** les règles.
- 😐 Je respecte **parfois** les règles.
- ☺ Je respecte **toujours** les règles.

EVALUATION MINI – HAND

Circonscription de Tremblay-en-France (Fiche individuelle)

ECOLE :	Niveau de classe : CM2
NOM :	PRENOM :

		Séance 1	Séance 7
	<p><u>QUALITE DE LA PASSE</u></p> <p>☹ Je fais rarement la passe dans les mains de mon partenaire.</p> <p>☺ Je fais parfois la passe dans les mains de mon partenaire.</p> <p>☺ Je fais souvent la passe dans les mains de mon partenaire.</p>	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<p><u>DEMARQUAGE</u></p> <p>☹ Je cours rarement sans la balle.</p> <p>☺ Je cours parfois sans la balle.</p> <p>☺ Je cours souvent sans la balle.</p>	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<p><u>SENS DU JEU</u></p> <p>☹ Je permets rarement à la balle de progresser vers le but.</p> <p>☺ Je permets parfois à la balle de progresser vers le but.</p> <p>☺ Je permets souvent à la balle de progresser vers le but.</p>	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺
	<p><u>RESPECT DES REGLES</u></p> <p>☹ Je respecte rarement les règles.</p> <p>☺ Je respecte parfois les règles.</p> <p>☺ Je respecte toujours les règles.</p>	☹ ☺ ☺	☹ ☺ ☺

ATELIER
pris en charge par l'enseignant(e)

MAITRISE DE BALLE

CM1

RAPPEL :

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : le match de Hand-ball avec des règles minimales.

Les séances 2, 3, 4, 5 et 6 visent à faire progresser chaque élève, tant sur le plan du jeu collectif (cf. atelier jeu collectif mené par un intervenant) que sur le plan de la maîtrise de balle (pris en charge par l'enseignant), en fonction des observations de la phase d'évaluation.

La classe est répartie en 2 groupes (4 équipes).
Chaque groupe réalise les 2 ateliers dans une même séance.

ATELIER de MAITRISE DE BALLE :

Matériel : 1 ballon par élève.

Il est animé par l'enseignant qui prend en charge une ½ classe.

Il comprend 5 séances.

Chaque séance dure environ 20 minutes.

Chaque séance se décompose en 3 phases :

- ◆ Une phase de manipulation : 1 enfant, 1 ballon
- ◆ Une phase de manipulation : 2 enfants, 1 ballon
- ◆ Une phase de travail du dribble*

Les modalités d'organisation sont laissées à la diligence de l'enseignant qui peut :

- soit aborder les 3 phases successivement, avec l'ensemble de son groupe.
- soit constituer 3 sous-groupes pour 3 ateliers (un par phase) avec rotation des sous-groupes.

La deuxième modalité offre l'avantage de pouvoir mieux gérer les difficultés de certains en les laissant plus longtemps sur l'atelier qui leur pose problème.

*même si celui-ci n'est pas forcément recherché dans la phase collective ou l'on pourra l'interdire afin de favoriser le jeu collectif, il reste néanmoins que la dextérité qu'il nécessite est du point de vue moteur très importante à travailler.

Séance 2 (CM1) :

Manipulation : 1 enfant, 1 balle

- ❖ Lancer la balle à une main en l'air et la rattraper à 2 mains, au-dessus de la tête, au niveau de la ceinture...
- ❖ Même travail en la rattrapant après un rebond, après plusieurs rebonds.

Manipulation : 2 enfants, 1 balle

- ✓ Echanger une balle de plusieurs façons : à une main, à deux mains, bras cassé, par-dessus la tête...

Dribbler (faire rebondir la balle au sol sans la bloquer entre deux rebonds) :

- A deux mains, à une main (droite et gauche), d'une main à l'autre.
- En faisant rebondir haut, très haut.

Séance 3 (CM1) :

Manipulation : 1 enfant, 1 balle

- ❖ Faire passer la balle autour de sa taille en la passant d'une main dans l'autre.
- ❖ Même travail autour des cuisses, des chevilles (accroupi, jambes tendues)

Manipulation : 2 enfants, 1 balle

- ✓ Echanger une balle de plusieurs façons : à une main, à deux mains, bras cassé, par-dessus la tête... en déplacement, en pas chassés...

Dribbler (faire rebondir la balle au sol sans la bloquer entre deux rebonds) :

- A deux mains, à une main (droite et gauche), d'une main à l'autre, à l'arrêt, en avançant, en reculant, en courant, en marchant, en pas chassés...

Séance 4 (CM1) :

Manipulation : 1 enfant, 1 balle

- ❖ Lancer la balle devant, courir et la rattraper (après un rebond, sans rebond)

Manipulation : 2 enfants, 1 balle

- ✓ Par deux, face à face, effectuer 5 passes en se déplaçant. Si les 5 passes sont réussies (la balle n'ayant pas touché le sol), on essaie de faire 6 passes puis 7 etc...
Si une passe est ratée, retour à 5 passes dans la série.

Dribbler (faire rebondir la balle au sol sans la bloquer entre deux rebonds) :

- A deux mains, à une main (droite et gauche), d'une main à l'autre, en s'asseyant, en s'accroupissant

Séance 5 (CM1) :

JEUX autour du DRIBBLE

1°/ La locomotive.

Matériel : 1 ballon par élève.

But du jeu : faire fonctionner son train correctement

Règles du jeu “la locomotive”:

- ❑ Les élèves sont répartis en équipes de 3 ou 4.
- ❑ Chaque équipe forme un train (élèves en file indienne).
- ❑ Le premier élève représente la locomotive, les suivants sont les wagons.
- ❑ La locomotive se met en route (en dribblant) et s'arrête (en dribblant sur place) quand elle le désire.
- ❑ Les wagons suivent la locomotive.
- ❑ Rem : Les différents trains ne doivent pas entrer en collision \Rightarrow le joueur-locomotive doit prendre des indices en détachant son regard du ballon.
- ❑ Changer de locomotive.

2°/ Chacun son refuge

Matériel :

- cerceaux [1 cerceau de moins qu'il y a d'élèves dans un groupe (1 groupe = 2 équipes)]ou bien une craie pour tracer des cercles au sol
- 1 ballon par élève.
- des coupelles pour limiter le grand cercle.

But du jeu : trouver un refuge

Règles du jeu “Chacun son refuge” :

- ❑ 6 joueurs (ou plus), 5 cerceaux (1 de moins que le nombre de joueurs) posés au sol à l'extérieur d'un grand cercle.
- ❑ Les joueurs sont dans un grand cercle central et dribblent.
- ❑ Au signal, ils doivent rejoindre un refuge (cerceau) en dribblant.
- ❑ Le dernier se retrouve seul sans cerceau.

Séance 6 (CM1) :

JEUX autour de la PASSE

1°/ Les mouches

Matériel :

- 1 ballon pour 4

But du jeu : avoir le plus de mouches

Règles du jeu “Les mouches”

- ❑ 3 joueurs se placent côte à côte (espacés d'environ un mètre) ; 1 joueur porteur du ballon (= le meneur) se place face à eux.
- ❑ Le meneur fait une passe au joueur de son choix. Ce dernier lui retourne sa passe puis joint les deux mains : il a attrapé une mouche. Le meneur choisit alors un autre joueur.
- ❑ Tant que les mains restent jointes les mouches sont en possession du joueur. Il ne peut les ouvrir que pour capturer une seconde mouche puis une troisième, etc...
- ❑ S'ils ouvrent les mains sans recevoir le ballon (ex : feinte du meneur), les mouches s'envolent.

Rem : changer le meneur.

2°/ Le béret ballon

Matériel :

- 2 ballons
- des coupelles (autant de coupelles que de joueurs)

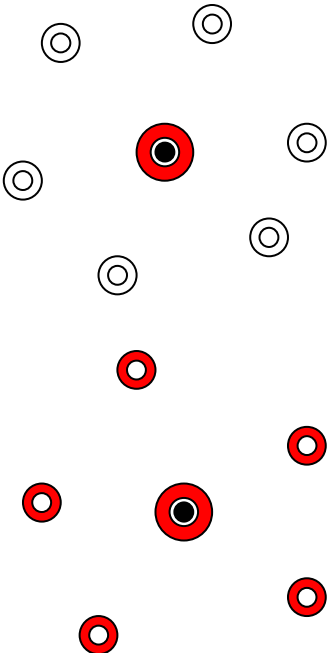
But du jeu : Avoir plus de points que l'équipe adverse

Règle du jeu “Le béret ballon”

- ❑ 2 équipes, côte à côte, derrière une ligne de départ. Chaque joueur de chaque équipe choisit un numéro (autant de numéro que de joueurs dans une équipe ; en cas d'effectif inégal un joueur portera deux numéros)
- ❑ L'enseignant appelle un numéro.
- ❑ Chaque joueur de chaque équipe portant ce numéro se précipite vers le ballon.
- ❑ Quand ce dernier lève le ballon au-dessus de sa tête, tous les autres joueurs viennent se placer en cercle autour de lui (1 joueur par coupelle).
- ❑ Le joueur appelé fait alors une passe avec le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoie (en cas de nombre inégal, veiller à ce que chaque équipe effectue le même nombre de passes)
- ❑ Au fur et à mesure que les coéquipiers ont réalisé leur passe, ils retournent derrière la ligne de départ.
- ❑ Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon sur sa coupelle et rejoint son équipe derrière la ligne de départ.
- ❑ L'équipe dont le joueur appelé est revenu dans son camp le premier marque un point.

Rem : le type de passe peut varier à chaque partie ⇒ passe à une main, passe à rebond...

Dispositif :



😊 joueur

◯ coupelle

● ballon

ATELIER
pris en charge par l'éducateur sportif

JEUX COLLECTIFS

CM1

RAPPEL :

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : le match de Hand-ball avec des règles minimales.

Les séances 2, 3, 4, 5 et 6 visent à faire progresser chaque élève, tant sur le plan du jeu collectif (cf. atelier jeu collectif mené par un intervenant) que sur le plan de la maîtrise de balle (pris en charge par l'enseignant), en fonction des observations de la phase d'évaluation.

La classe est répartie en 2 groupes (4 équipes)
Chaque groupe réalise les 2 ateliers dans une même séance.

ATELIER de JEUX COLLECTIFS :

Il est animé par l'intervenant qui prend en charge une ½ classe.

Il comprend 5 séances.

Chaque séance dure environ 20 minutes.

Chaque séance vise à faire progresser chaque élève au niveau du jeu collectif.

Séance 2 : CHAT BALLON

Séance 3 : BALLON CHRONO

Séance 4 : PASSE A CINQ

Séance 5 : L'EPERVIER

Séance 6 : LA BALLE AUX PRISONNIERS

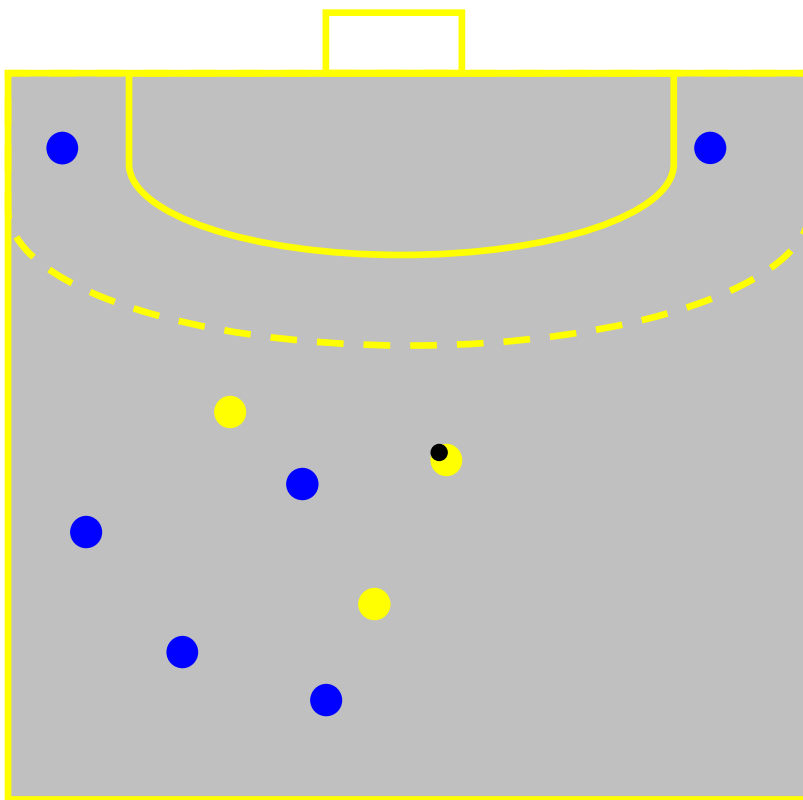
Chat ballon

But : toucher tous les joueurs (souris) avec la balle, sans la lancer

Objectifs : travailler les déplacements, la passe et donc construire une action collective

Matériel : 1 ballon

Dispositifs :



Règles :

- Le chat doit toucher toutes les souris avec le ballon.
- Si on est touché, on devient chat AVEC l'autre chat.
- On peut se faire des passes entre chats.

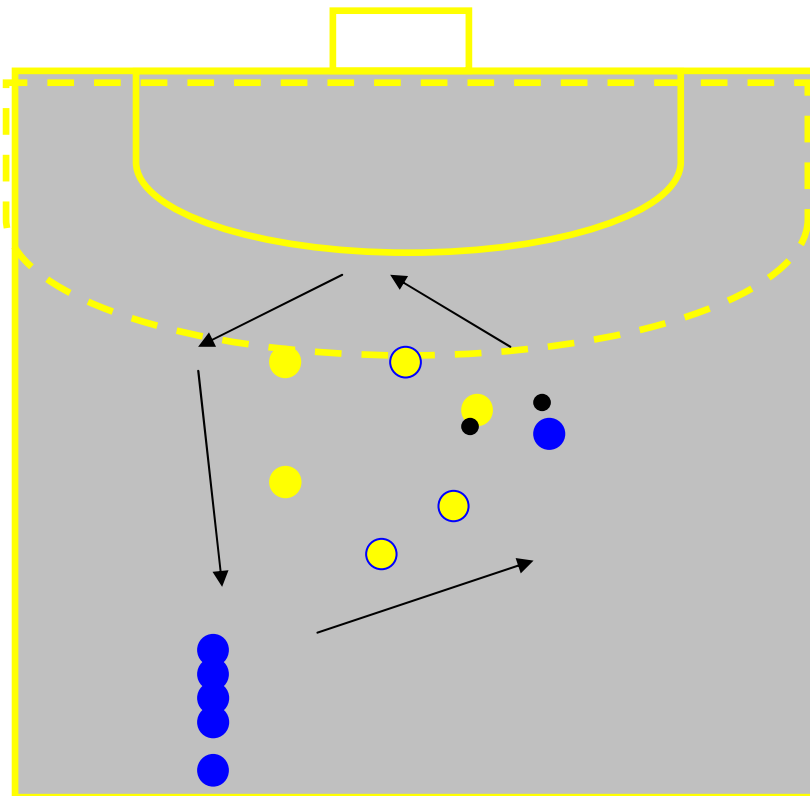
Ballon Chrono

But : aller le plus vite possible / se faire le plus de passes possibles

Objectifs : travailler les déplacements en dribble et la passe

Matériel : 2 ballons

Dispositifs :



Règles :

- 1 équipe cherche à se faire le plus de passes possibles pendant que l'autre cherche à aller le plus vite possible sur le parcours (simple)
- Les 2 équipes réalisent les 2 épreuves.
- Celle qui fait le plus de passes gagne le point.

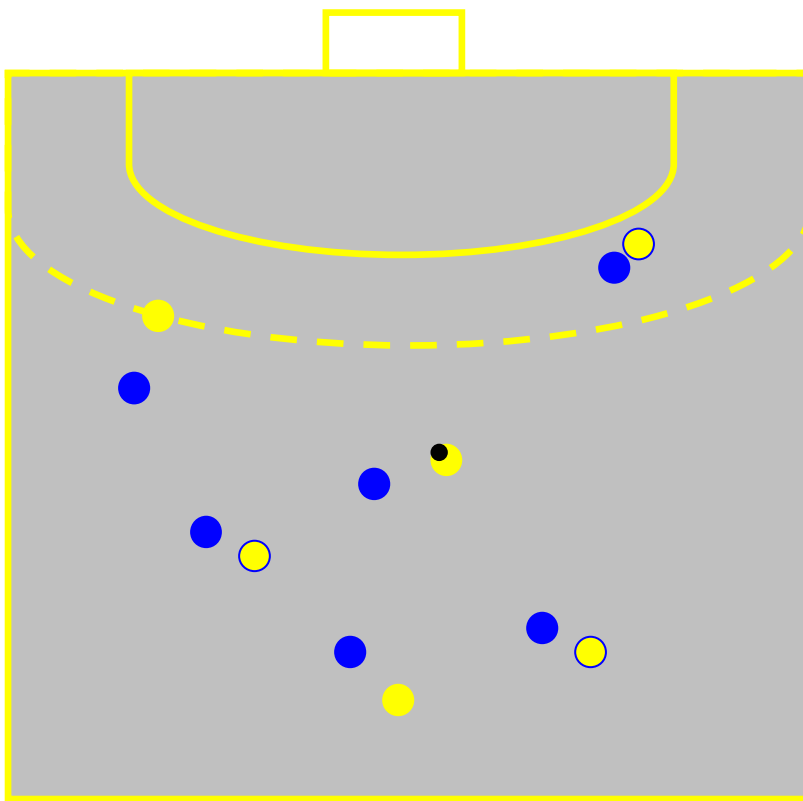
Passe à 5

But : se faire 5 passes consécutivement

Objectifs : travailler les déplacements, la passe, le changement de statut et le marquage / démarquage

Matériel : 1 ballon

Dispositifs :



Règles :

- On marque un point si on arrive à se faire 5 passes de suite.
- Pas le droit de prendre la balle dans la main d'un adversaire (interception pour récupérer la balle)
- Pas le droit aux contacts.

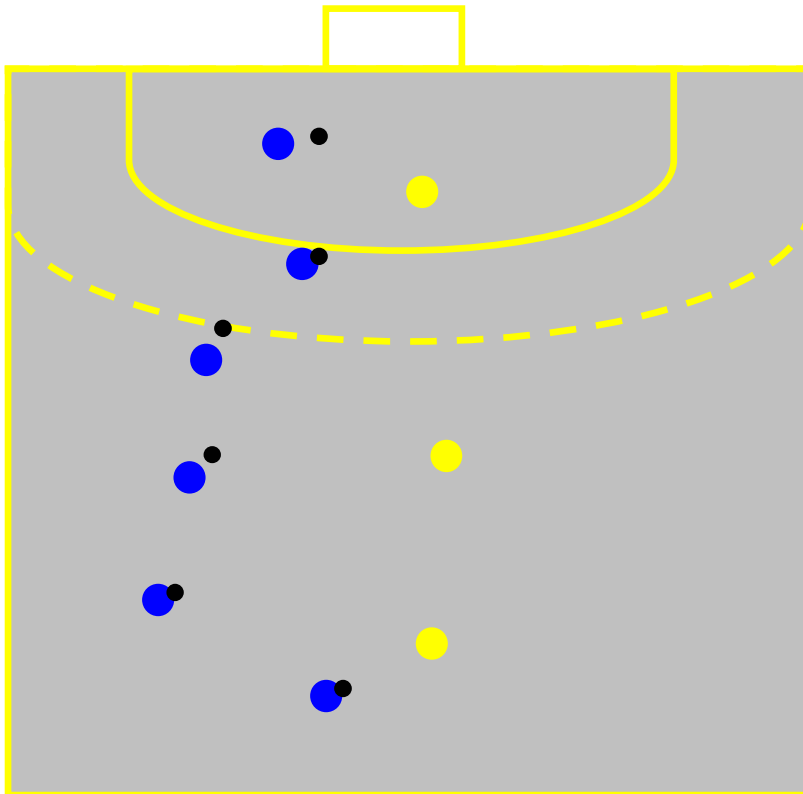
Jeu de l'épervier

But : faire progresser en dribble la balle vers la cible (ligne)

Objectifs : travailler le dribble (attaquant) et la subtilisation (défenseur)

Matériel : 1 ballon par joueur

Dispositifs :



Règles :

- Les attaquants, en dribblant, doivent traverser le terrain sans perdre le contrôle du ballon.
- L'épervier cherche à faire arrêter le dribble à l'attaquant.

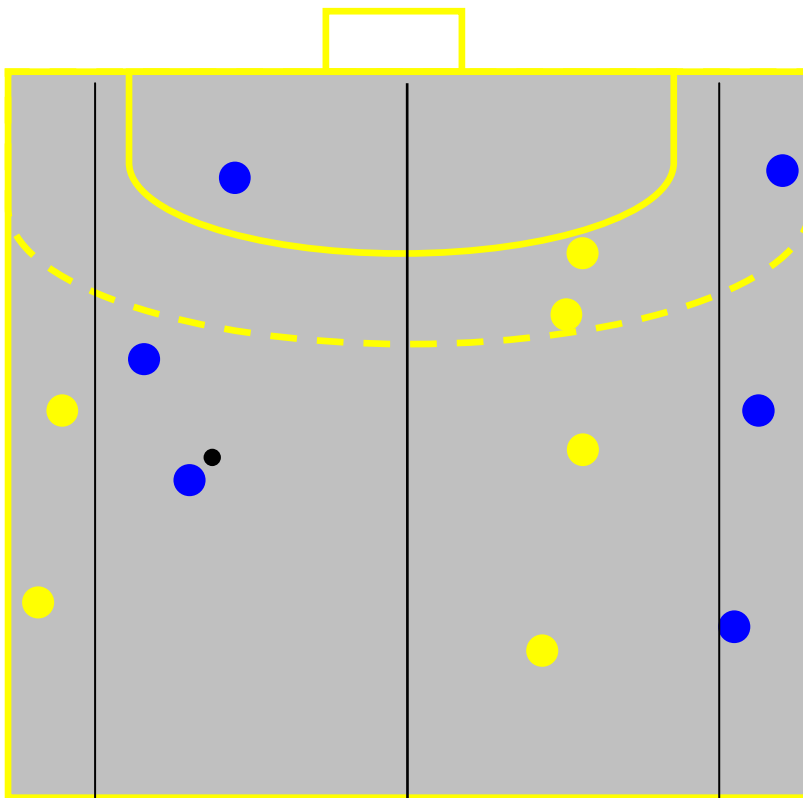
Jeu de la balle au prisonnier

But : toucher tous les joueurs de l'équipe adverse pour les faire devenir « prisonniers »

Objectifs : - améliorer la visée
- construire une action collective pour piéger l'adversaire

Matériel : 1 ballon, 20 plots (délimiter les prisons)

Dispositifs :



Règles :

- Les attaquants, en restant dans leur camp doivent toucher tous les joueurs de l'équipe adverse.
- Si un joueur est touché il va dans la prison adverse, il peut se délivrer s'il touche un joueur de l'équipe adverse à son tour.

ATELIER
pris en charge par l'enseignant(e)

MAITRISE DE BALLE

CM2

RAPPEL :

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : le match de Hand-ball avec des règles minimales.

Les séances 2, 3, 4, 5 et 6 visent à faire progresser chaque élève, tant sur le plan du jeu collectif (cf. atelier jeu collectif mené par un intervenant) que sur le plan de la maîtrise de balle (pris en charge par l'enseignant), en fonction des observations de la phase d'évaluation.

La classe est répartie en 2 groupes (4 équipes).
Chaque groupe réalise les 2 ateliers dans une même séance.

ATELIER de MAITRISE DE BALLE :

Matériel : 1 ballon par élève.

Il est animé par l'enseignant qui prend en charge une ½ classe.

Il comprend 5 séances.

Chaque séance dure environ 20 minutes.

Chaque séance se décompose en 3 phases :

- ◆ Une phase de manipulation : 1 enfant, 1 ballon
- ◆ Une phase de manipulation : 2 enfants, 1 ballon
- ◆ Une phase de travail du dribble*

Les modalités d'organisation sont laissées à la diligence de l'enseignant qui peut :

- soit aborder les 3 phases successivement avec l'ensemble de son groupe,
- soit constituer 3 sous-groupes pour 3 ateliers (un par phase) avec rotation des sous-groupes.

La deuxième modalité offre l'avantage de pouvoir mieux gérer les difficultés de certains en les laissant plus longtemps sur l'atelier qui leur pose problème.

*même si celui-ci n'est pas forcément recherché dans la phase collective ou l'on pourra l'interdire afin de favoriser le jeu collectif, il reste néanmoins que la dextérité qu'il nécessite est du point de vue moteur très importante à travailler.

Séance 2 (CM2) :

Manipulation : 1 enfant, 1 balle

- ❖ Lancer la balle en l'air très haut et faire quelque chose pendant le lancer (frapper dans ses mains, tourner sur soi-même, s'asseoir...)
- ❖ Se passer la balle d'une main à l'autre devant le visage ; continuer en écartant les mains le plus possible.

Manipulation : 2 enfants, 1 balle

- ✓ Par deux, face à face, sur deux lignes parallèles distantes de 5 pas, effectuer 5 passes.

Si les 5 passes sont réussies (la balle n'ayant pas touché le sol), on recule d'un pas...

Si une passe est ratée, retour à 0 dans la série.

Dribbler (faire rebondir la balle au sol sans la bloquer entre deux rebonds) :

- A une main en suivant un tracé, un itinéraire (en passant ou non, au-dessus ou en dessous d'un obstacle)

Séance 3 (CM2) :

Manipulation : 1 enfant, 1 balle

- ❖ Renvoyer la balle vers le haut à l'aide de différentes parties du corps : main, pied, tête, coude...
- ❖ Lancer la balle contre le mur et la rattraper : loin, près, fort, doucement, haut, bas. Faire quelque chose avant de reprendre la balle.

Manipulation : 2 enfants, 1 balle

- ✓ Par deux, face à un mur :

A lance la balle contre le mur, **B** la rattrape directement ou après un rebond et la lance à son tour.

Dribbler (faire rebondir la balle au sol sans la bloquer entre deux rebonds) :

- En faisant une ronde : dribbler sur place, au signal se déplacer à droite ou à gauche et continuer avec la balle du voisin.

Séance 4 (CM2) :

Manipulation : 1 enfant, 1 balle

- ❖ Lancer la balle derrière, se retourner et la rattraper (après un rebond, sans rebond)

Manipulation : 3 enfants, 1 balle

Jeu des mouches :

Dribbler (faire rebondir la balle au sol sans la bloquer entre deux rebonds) :

- A une main, en contre-haut (ballon sur un banc ou un muret)
- A une main, en contrebas (joueur sur un banc ou un muret)

S'il n'y a pas de banc ou de muret :

- En donnant la main à un camarade.

Séance 5 (CM2) :

JEUX autour du DRIBBLE

1°/ La locomotive.

Matériel : 1 ballon par élève.

But du jeu : réussir à maintenir son train en état de fonctionnement.

Règle du jeu “la locomotive” :

- ❑ Les élèves sont répartis en équipes de 3 ou 4.
- ❑ Chaque équipe forme un train (élèves en file indienne).
- ❑ Le premier élève représente la locomotive, les suivants sont les wagons.
- ❑ La locomotive se met en route (en dribblant) et s'arrête (en dribblant sur place) quand elle le désire.
- ❑ Les wagons suivent la locomotive.
- ❑ Rem : Les différents trains ne doivent pas entrer en collision \Rightarrow le joueur-locomotive doit prendre des indices en détachant son regard du ballon.
- ❑ Changer de locomotive.

2°/ Chacun son refuge

Matériel :

- cerceaux [1 cerceau de moins qu'il y a d'élèves dans un groupe (1 groupe = 2 équipes)] ou bien une craie pour tracer des cercles au sol
- 1 ballon par élève.
- des coupelles pour limiter le grand cercle.

But du jeu : trouver un refuge

Règle du jeu “Chacun son refuge” :

- ❑ 6 joueurs (ou plus), 5 cerceaux (1 de moins que le nombre de joueurs) posés au sol à l'extérieur d'un grand cercle.
- ❑ Les joueurs sont dans un grand cercle central et dribblent.
- ❑ Au signal, ils doivent rejoindre un refuge (cerceau) en dribblant.
- ❑ Le dernier se retrouve seul sans cerceau.

Séance 6 (CM2) :

JEUX autour de la PASSE

1°/ Les mouches

Matériel :

- 1 ballon pour 4

But du jeu : avoir le plus de mouches

Règles du jeu “Les mouches”

- ❑ 3 joueurs se placent côte à côte (espacés d’environ un mètre) ; 1 joueur porteur du ballon (= le meneur) se place face à eux.
- ❑ Le meneur fait une passe au joueur de son choix. Ce dernier lui retourne sa passe puis joint les deux mains : il a attrapé une mouche. Le meneur choisit alors un autre joueur.
- ❑ Tant que les mains restent jointes les mouches sont en possession du joueur. Il ne peut les ouvrir que pour capturer une seconde mouche puis une troisième, etc...
- ❑ S’ils ouvrent les mains sans recevoir le ballon (ex : feinte du meneur), les mouches s’envolent.
Rem : changer le meneur.

2°/ La passe à 5.

Matériel :

- 1 ou 2 ballons
- des coupelles ou une craie pour limiter 1 ou 2 espaces
- des chasubles (au moins pour une équipe)

But du jeu : faire 5 passes consécutives sans faire tomber le ballon par terre.

Règle du jeu “la passe à 5”

- ❑ Deux équipes de 4 à 5 joueurs .
- ❑ On ne peut pas se déplacer avec le ballon.
- ❑ On ne peut pas dribbler.
- ❑ On doit faire une passe à un partenaire.
- ❑ Pour marquer un point, l’équipe doit parvenir à faire 5 passes consécutives sans faire tomber le ballon par terre.
- ❑ On ne peut pas toucher l’adversaire.
- ❑ Le ballon change d’équipe quand :
 - Un joueur adverse intercepte le ballon.
 - Le ballon tombe par terre.
 - Le ballon sort des limites du terrain.
 - L’équipe qui joue parvient à marquer un point.

ATELIER
pris en charge par l'intervenant

JEUX COLLECTIFS

CM2

RAPPEL :

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : le match de Hand-ball avec des règles minimales.

Les séances 2, 3, 4, 5 et 6 visent à faire progresser chaque élève, tant sur le plan du jeu collectif (cf. atelier jeu collectif mené par un intervenant) que sur le plan de la maîtrise de balle (pris en charge par l'enseignant), en fonction des observations de la phase d'évaluation.

La classe est répartie en 2 groupes (4 équipes)
Chaque groupe réalise les 2 ateliers dans une même séance.

ATELIER de JEUX COLLECTIFS :

Il est animé par l'intervenant qui prend en charge une ½ classe.

Il comprend 5 séances.

Chaque séance dure environ 20 minutes.

Chaque séance vise à faire progresser chaque élève au niveau du jeu collectif.

Séance 2 : PASSE A DIX

Séance 3 : BALLON CHRONO

Séance 4 : L'EPERVIER

Séance 5 : LA BALLE AUX PRISONNIERS

Séance 6 : LA BALLE AU BUT

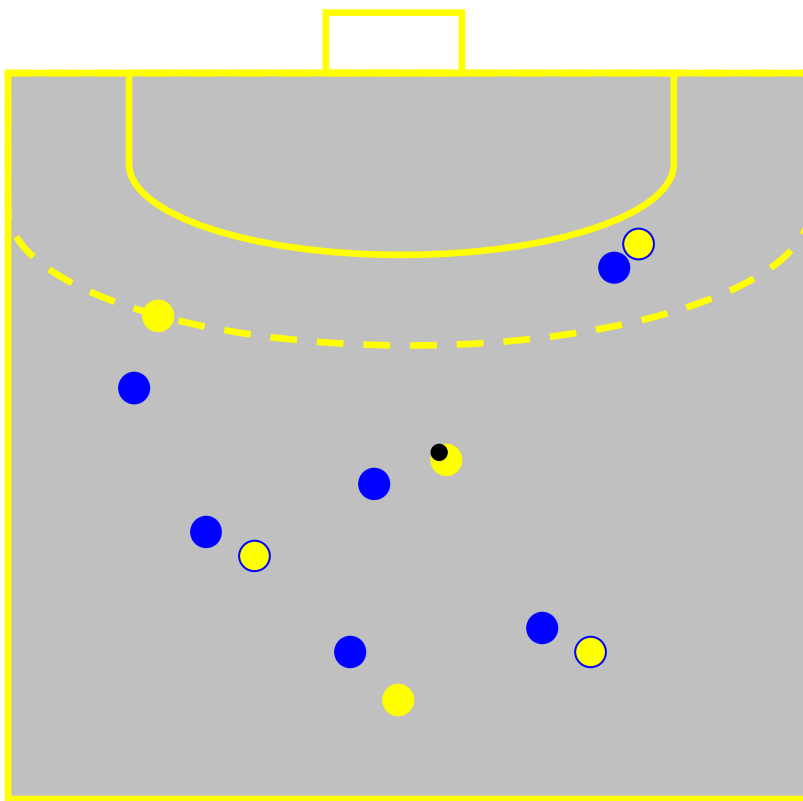
Passe à 10

But : se faire 10 passes consécutivement.

Objectifs : travailler les déplacements, la passe, le changement de statut et le marquage / démarquage.

Matériel : 1 ballon

Dispositifs :



Règles :

- On marque un point si on arrive à se faire 10 passes de suite.
- Pas le droit de prendre la balle dans la main d'un adversaire (interception pour récupérer la balle)
- Pas le droit aux contacts

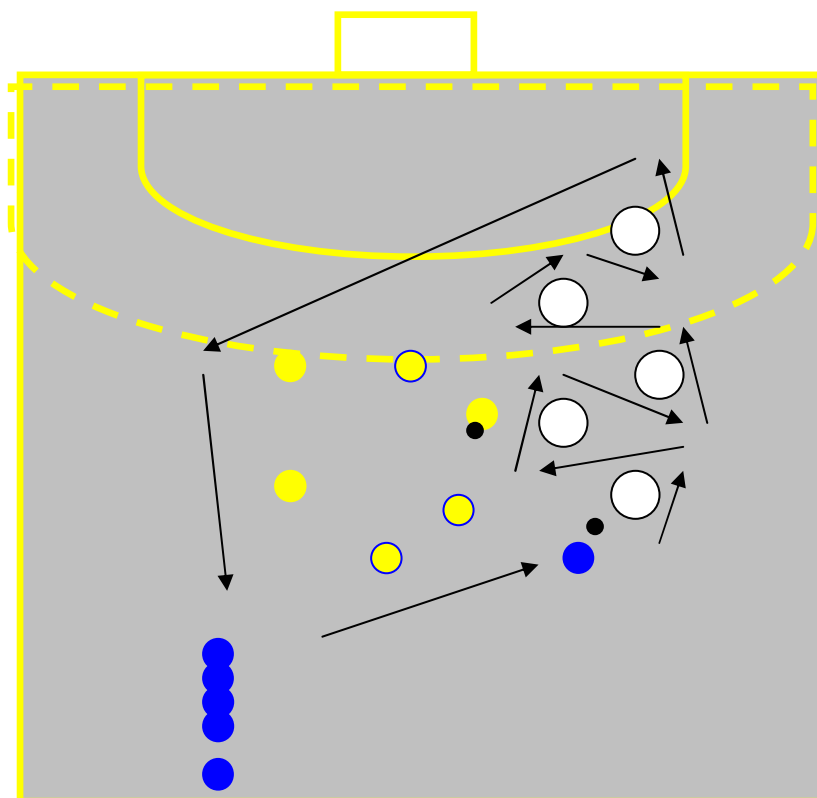
Ballon Chrono

But : aller le plus vite possible / se faire le plus de passes possibles

Objectifs : travailler les déplacements en dribble et la passe

Matériel : 2 ballons

Dispositifs :



Règles :

- 1 équipe cherche à se faire le plus de passes possibles pendant que l'autre cherche à aller le plus vite possible sur le parcours (complexe)
- Les 2 équipes réalisent les 2 épreuves.
- Celle qui fait le plus de passes gagne le point.

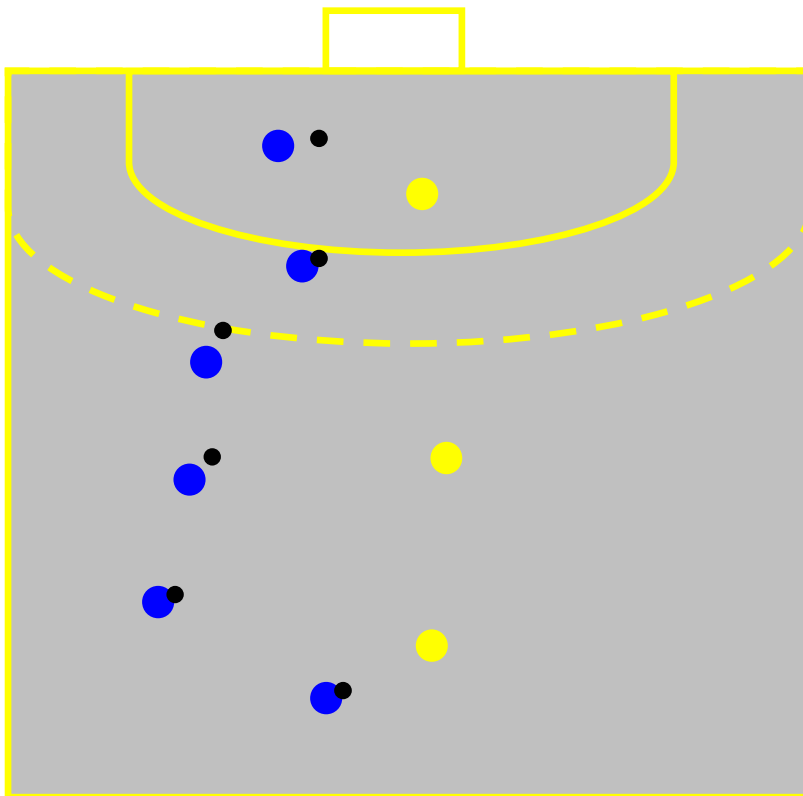
Jeu de l'épervier

But : faire progresser en dribble la balle vers la cible (ligne)

Objectifs : travailler le dribble (attaquant) et la subtilisation (défenseur)

Matériel : 1 ballon par joueur

Dispositifs :



Règles :

- Les attaquants, en dribblant, doivent traverser le terrain sans perdre le contrôle du ballon.
- L'épervier cherche à faire arrêter le dribble à l'attaquant
- S'il récupère la balle (subtilisation), il devient « attaquant »
- S'il fait perdre la balle, ils deviennent 2 éperviers et ainsi de suite...

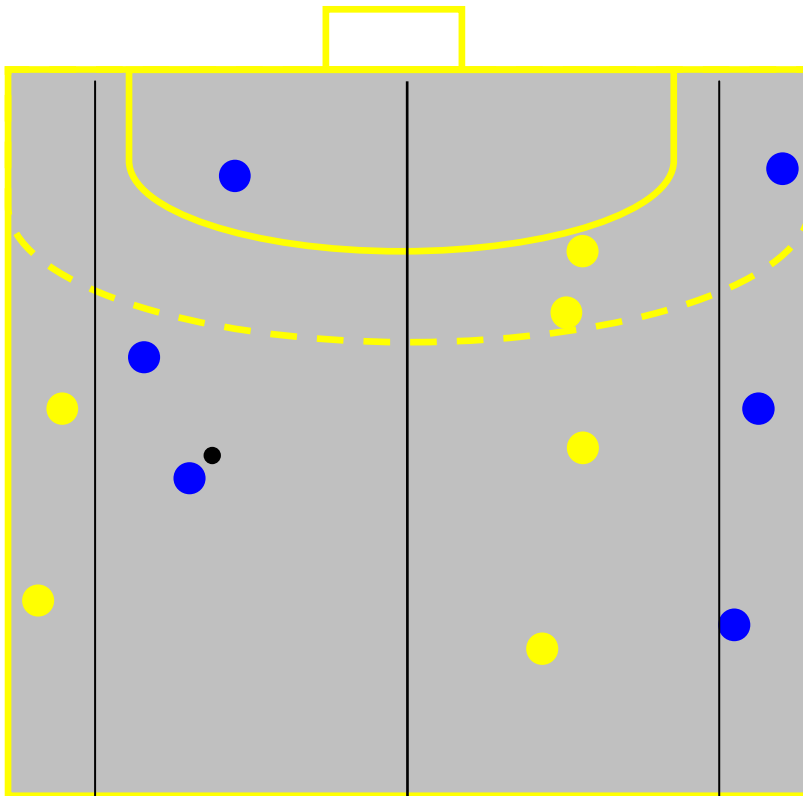
Jeu de la balle au prisonnier

But : toucher tous les joueurs de l'équipe adverse pour les faire devenir « prisonniers »

Objectifs : - améliorer la visée
- construire une action collective pour piéger l'adversaire

Matériel : 1 ballon, 20 plots (délimiter les prisons)

Dispositifs :



Règles :

- Les attaquants, en restant dans leur camp, doivent toucher avec la balle tous les joueurs de l'équipe adverse.
- Si un joueur est touché il va dans la prison adverse, il peut se délivrer s'il touche avec la balle un joueur de l'équipe adverse à son tour.
- Si la balle est ATTRAPEE, le joueur qui l'a lancé va en prison adverse.

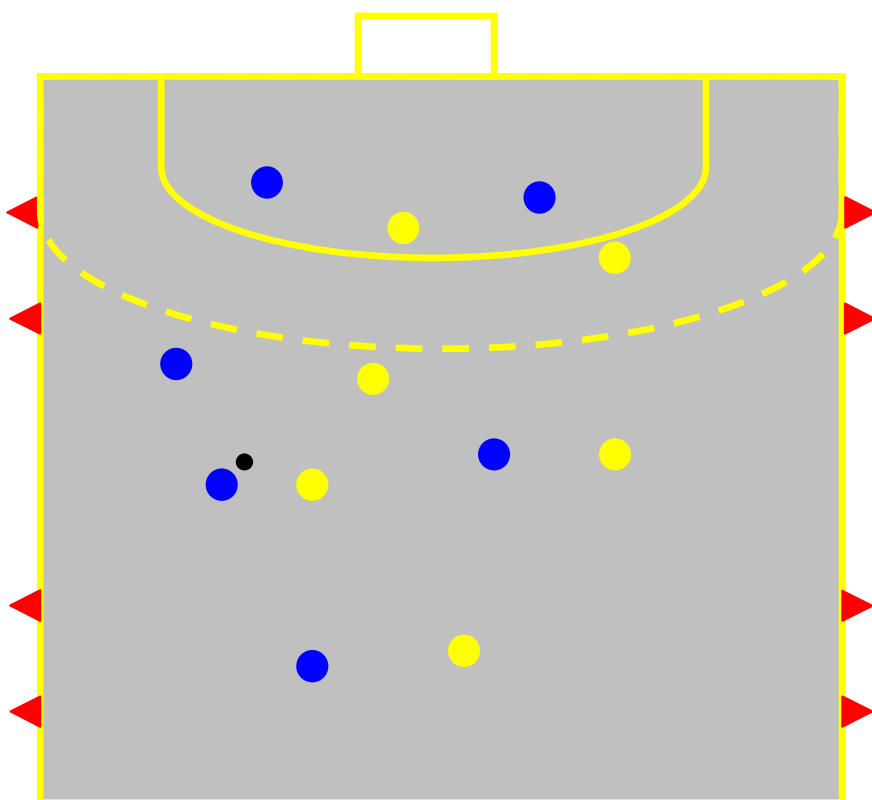
Jeu de la balle au but

But : poser la balle dans chaque « but » tour à tour

Objectifs : faire progresser sans dribbler la balle vers une cible (porte)

Matériel : 1 ballon

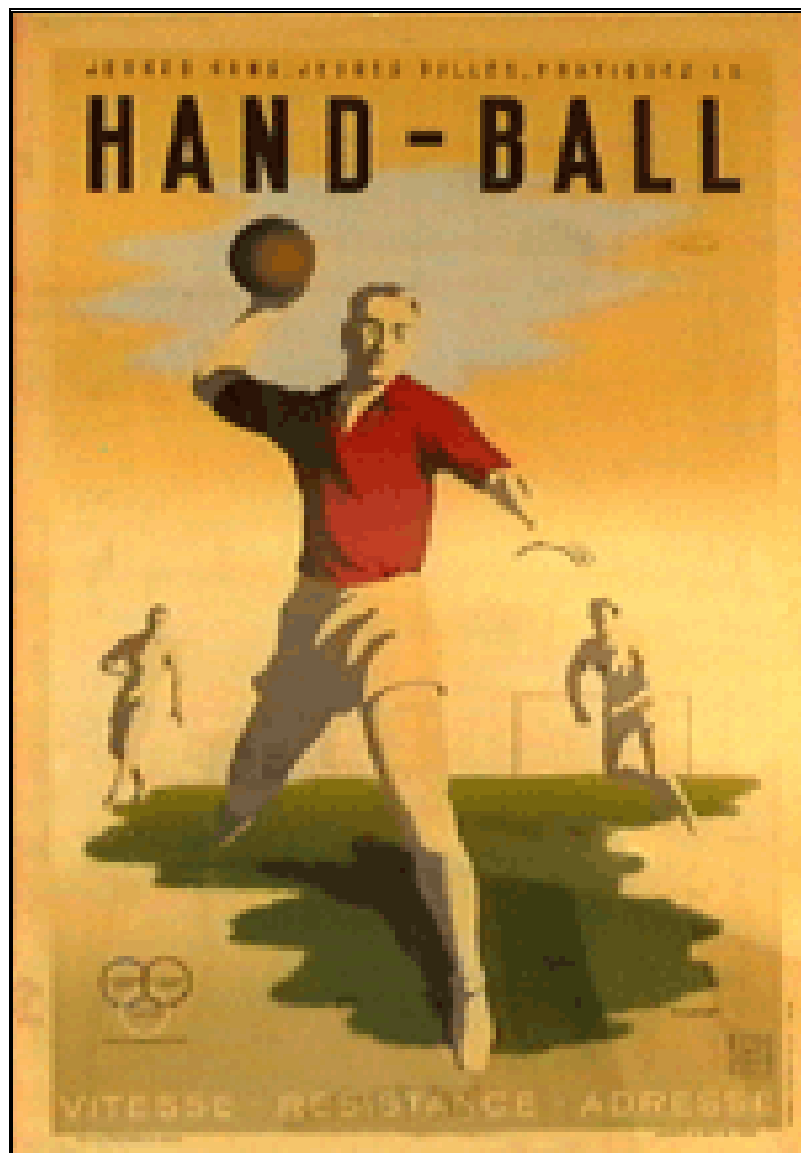
Dispositifs :



Règles :

- Les attaquants, sans dribbler, doivent poser la balle dans une des portes.
- Les défenseurs doivent récupérer la balle avant qu'elle ait été posée dans les 4 portes, consécutivement.

Pour aller plus loin



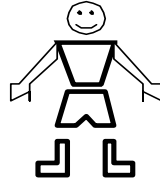
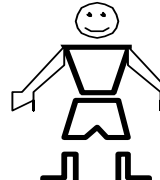
Mes progrès au cours des séances de Handball

JE CONNAIS LE HANDBALL

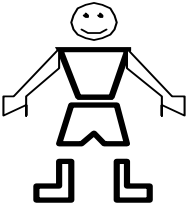
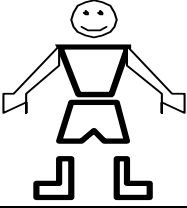
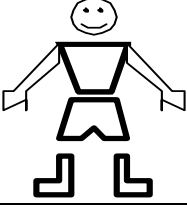
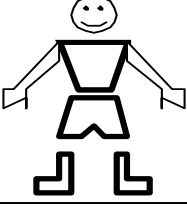
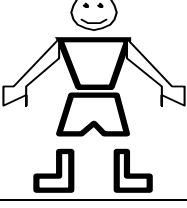
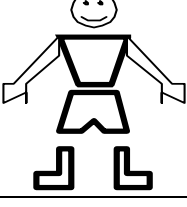
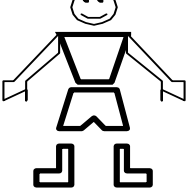
1/ J'utilise le vocabulaire spécifique au handball	J'utilise, je lis, j'écris le vocabulaire spécifique à l'activité ; par exemple les verbes : <i>dribbler – passer – tirer – recevoir – intercepter - se démarquer</i> et les noms : <i>la zone - la défense - l'attaque - la contre attaque - le marcher - la reprise de dribble - le coup franc - le penalty - le tir en suspension - le saut de zone</i>
2/ Je connais le handball	J'ai effectué une recherche concernant : l'histoire du handball, les pays qui le pratiquent, les grands clubs et les grands champions dans le monde et en France en particulier.

Quand j'ai réussi :
je colorie les chaussettes pour le niveau 1,
short et chaussettes pour le niveau 2,
tout l'équipement du joueur pour le niveau 3 (niveau à atteindre si possible en fin de CM2)

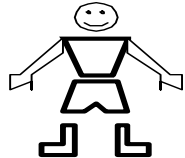
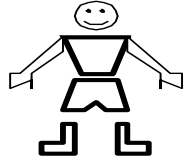
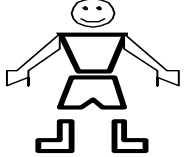
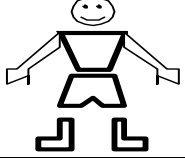
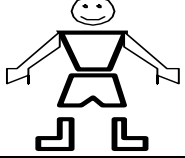
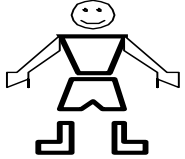
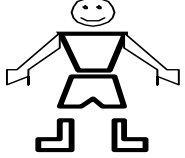
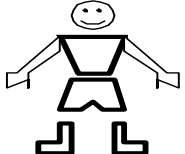
1. JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES ET JE M'OPPOSE AUX ADVERSAIRES

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/ Je progresse vers un objectif	Avec un partenaire, je traverse un demi-terrain de handball, sans me faire prendre la balle par un adversaire	Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, je trouve des solutions pour progresser vers le but (en appui, en soutien, en me démarquant)	Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, je traverse le terrain le plus rapidement possible et je termine par un tir	
2/ Je m'oppose à des adversaires	Seul face à 2 adversaires, je gêne leur progression	Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, j'arrête la progression des adversaires et j'identifie plusieurs possibilités (j'intercepte, je bloque, je contre)	Avec des partenaires et en présence d'un même nombre de défenseurs, j'arrête la progression des adversaires et je change aussitôt de rôle (je passe de défenseur à attaquant, les attaquants devenant défenseurs)	

2. JE TIENS DIFFERENTS ROLES

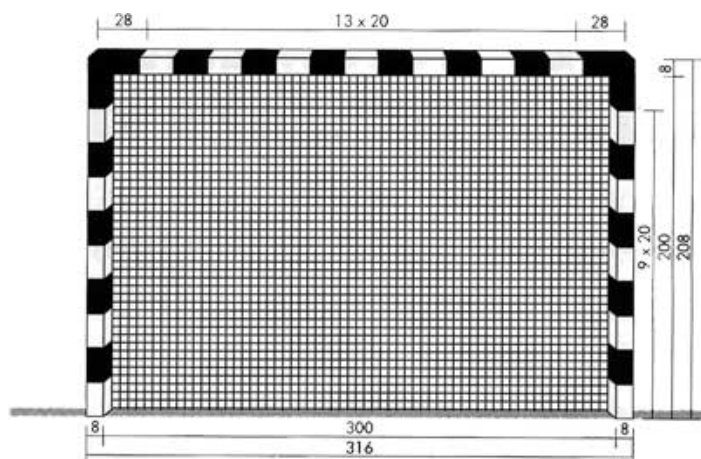
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/ Je joue au handball	Je fais partie d'une équipe	Je fais partie d'une équipe et je donne mon avis	Je fais partie d'une équipe, je fais des propositions, j'essaie de les faire accepter et respecter pendant le jeu	
	Je participe au jeu	Je m'engage physiquement dans le jeu	Je prends des initiatives en lançant une contre attaque, en tirant en position difficile...	
	Je connais les règles principales du jeu	J'accepte les observations lorsque je n'ai pas respecté les règles	J'accepte et je comprends les décisions d'arbitrage ; je peux les expliquer et tenter de ne pas les renouveler	
	J'observe une période de jeu	Je peux faire des remarques sur le jeu qui se déroule	Je sais donner des conseils (à un camarade ou à une équipe), je sais les justifier	
2/J'arbitre	J'accepte d'arbitrer avec une aide	J'arbitre et je sais justifier mes décisions	J'arbitre, je justifie mes décisions et je les fais respecter	
3/ Je tiens une feuille de match ou de rencontre	Je sais lire une feuille de match	Je sais remplir une feuille de match	Je sais remplir une feuille de match et donner des informations pendant et après le jeu	
	Je comprends l'organisation d'une rencontre entre plusieurs équipes	Je prépare une rencontre entre plusieurs équipes	J'organise avec des camarades un tournoi	

3. JE MAITRISE LA BALLE

JE MANIPULE LA BALLE AVEC AISANCE				
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/ Je conduis la balle	Je dribble sans perdre la balle	Je dribble en me déplaçant sur un parcours	Je dribble des adversaires	
2/ Je maîtrise la balle	Je passe la balle à un partenaire	Je passe la balle de plusieurs façons (passe tendue, en cloche, avec rebond)	Je passe la balle de plusieurs façons et je me déplace rapidement	
	Je réceptionne la balle en la bloquant	Je reçois la balle de plusieurs façons (à 2 mains ; au-dessus de la tête ; sous le bassin...)	Je reçois la balle de plusieurs façons et j'enchaîne une action (dribbler, tirer, passer)	
3/ Je tire et je marque	Je tire d'un lieu choisi librement (hors la zone)	Je tire depuis plusieurs endroits : distances et orientations différentes	Je tire après un déplacement et depuis plusieurs endroits	
4/ J'arrête ou je bloque la balle quand je suis gardien de but	Je fais un geste en direction de la balle	J'utilise plusieurs parties du corps (bras, mains, jambes, pieds) pour arrêter la balle	Je choisis la bonne partie du corps pour arrêter la balle puis je relance rapidement	
JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES				
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/Je passe et je reçois la balle en me déplaçant	En marchant, je passe et je reçois la balle sans la perdre	En courant, je passe et je reçois la balle, sans la perdre	A 2, en faisant des passes et sans perdre la balle, je traverse le terrain le plus rapidement possible	
2/ Je progresse vers un objectif	A 2 (ou plus), je me déplace d'un point à un autre (chaque joueur recevant le ballon)	A 2 (ou plus) je traverse le terrain en utilisant les passes et le dribble	En un minimum de temps et à plusieurs, je traverse le terrain et je tire	
JE M'OPPOSE AUX ADVERSAIRES				
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
Seul, je récupère ou je conserve la balle	Dans un espace donné, je prends la balle à un adversaire qui dribble	Dans un espace délimité, je dribble et je conserve la balle un minimum de temps	Je prends la balle à un adversaire qui dribble puis je la conserve en dribblant	

Mes compétences en handball

fin de cycle 3



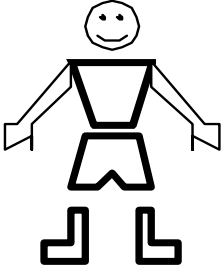
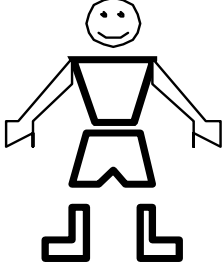
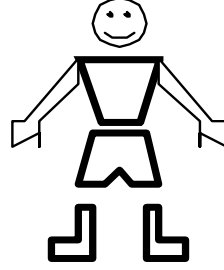
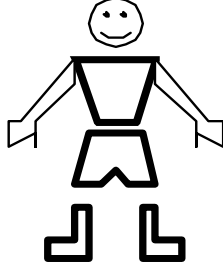
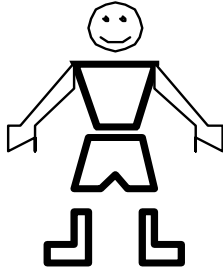
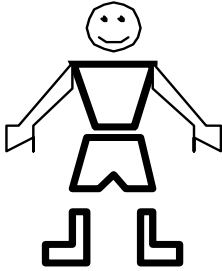
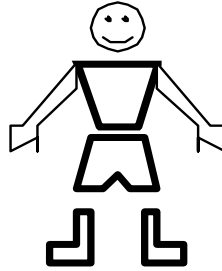
1. JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES ET JE M'OPPOSE AUX ADVERSAIRES

Je progresse vers un objectif	Je m'oppose à des adversaires
<p>Niveau 3 Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, je traverse le terrain le plus rapidement possible et je termine par un tir</p>	<p>Niveau 3 Avec des partenaires et en présence d'un même nombre de défenseurs, j'arrête la progression des adversaires et je change aussitôt de rôle (je passe de défenseur à attaquant, les attaquants devenant défenseurs)</p>
Niveau atteint : ____	Niveau atteint : ____

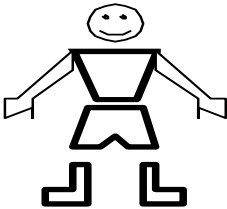
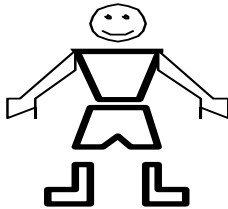
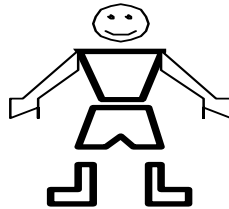
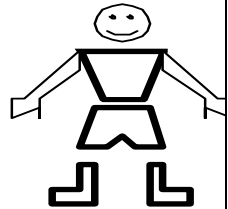
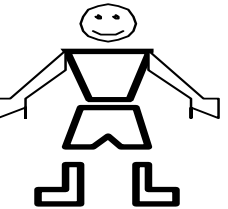
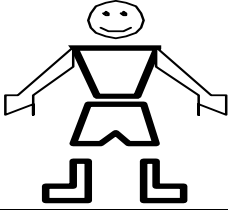
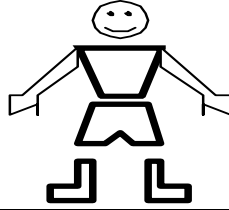
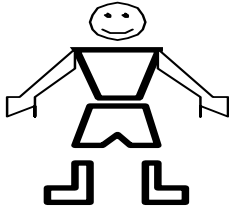
Je colorie les chaussettes si j'ai atteint le niveau 1
 Je colorie short et chaussettes si j'ai atteint le niveau 2
 Je colorie tout l'équipement du joueur si j'ai atteint le niveau 3
Si possible, j'essaie d'atteindre le niveau 3 en fin de CM2

2. JE TIENS DIFFERENTS ROLES

Je colorie les chaussettes si j'ai atteint le niveau 1
 Je colorie short et chaussettes si j'ai atteint le niveau 2
 Je colorie tout l'équipement du joueur si j'ai atteint le niveau 3
Si possible, j'essaie d'atteindre le niveau 3 en fin de CM2

Je joue au handball			
Niveau 3 Je fais partie d'une équipe, je fais des propositions, j'essaie de les faire accepter et respecter pendant le jeu	Niveau 3 Je prends des initiatives en lançant une contre attaque, en tirant en position difficile...	Niveau 3 J'accepte et je comprends les décisions d'arbitrage ; je peux les expliquer et tenter de ne pas les renouveler	Niveau 3 Je sais donner des conseils (à un camarade ou à une équipe), je sais les justifier
Niveau atteint : _____	Niveau atteint : _____	Niveau atteint : _____	Niveau atteint : _____
			
J'arbitre		Je tiens une feuille de match ou de rencontre	
Niveau 3 Je sais remplir une feuille de match et donner des informations pendant et après le jeu	Niveau 3 Je sais remplir une feuille de match et donner des informations pendant et après le jeu	Niveau 3 J'organise avec des camarades un tournoi	
Niveau atteint : _____	Niveau atteint : _____	Niveau atteint : _____	
			

3. JE MAITRISE LA BALLE

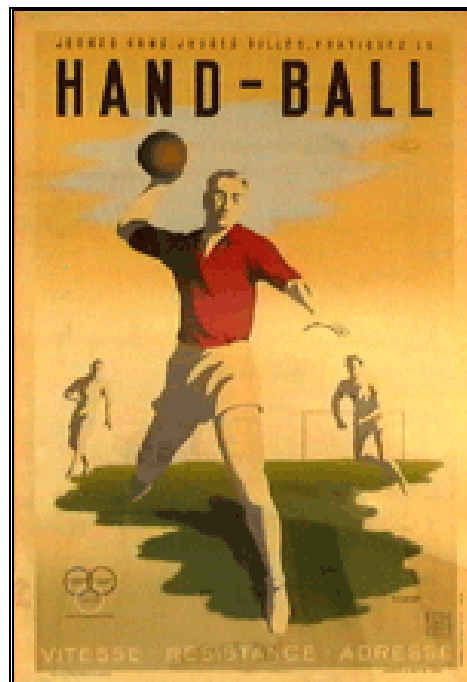
Je manipule la balle avec aisance				
Je conduis la balle	Je maîtrise la balle		Je tire et je marque	J'arrête ou je bloque la balle (quand je suis gardien de but)
Niveau 3 Je dribble des adversaires	Niveau 3 Je passe la balle de plusieurs façons et je me déplace rapidement	Niveau 3 Je reçois la balle de plusieurs façons et j'enchaîne une action (dribbler, tirer, passer)	Niveau 3 Je tire après un déplacement et depuis plusieurs endroits	Niveau 3 Je choisis la bonne partie du corps pour arrêter la balle puis je relance rapidement
Niveau atteint : ____	Niveau atteint : ____	Niveau atteint : ____	Niveau atteint : ____	Niveau atteint : ____
				
Je coopère avec mes partenaires				
Je passe et je reçois la balle en me déplaçant		Je progresse vers un objectif		
Niveau 3 A 2, en faisant des passes et sans perdre la balle, je traverse le terrain le plus rapidement possible		Niveau 3 En un minimum de temps et à plusieurs, je traverse le terrain et je tire		
Niveau atteint : ____		Niveau atteint : ____		
				
Je m'oppose aux adversaires				
Seul, je récupère ou je conserve la balle				
Niveau 3 Je prends la balle à un adversaire qui dribble puis je la conserve en dribblant				
Niveau atteint : ____				
				

Mes résultats

	Nombre de chaussettes seules	Nombre de shorts et chaussettes	Nombre d'équipements complets <i>Niveau de fin CM2</i>
Au début du cycle			
Au milieu du cycle			
En fin de cycle			

4/ JE CONNAIS LE HANDBALL

1/ J'utilise le vocabulaire spécifique au handball	J'utilise, je lis, j'écris le vocabulaire spécifique à l'activité ; par exemple les verbes : <i>dribbler – passer – tirer – recevoir – intercepter - se démarquer</i> et les noms : <i>la zone - la défense – l'attaque - la contre attaque - le marcher - la reprise de dribble - le coup franc - le penalty - le tir en suspension - le saut de zone</i>
2/ Je connais le handball	J'ai effectué une recherche concernant : l'histoire du handball, les pays qui le pratiquent, les grands clubs et les grands champions dans le monde et en France en particulier.



Stratégie...

1/ Quelle est la tactique utilisée par les défenseurs ?



2/ Dessine les attaquants pour les mettre en position favorable de marquer :



Histoire du handball

Selon certains historiens, l'année 1898 aurait vu la naissance du handball au Danemark avec l'apparition du " haandbold " , jeu qui se déroulait sur un petit terrain quasi identique à celui du "sept " d'aujourd'hui.

Les origines du jeu se retrouvent peut-être aussi dans un jeu ancien appelé " hazena " , pratiqué en Tchécoslovaquie, et dans le "Torball" (balle au but), offert comme activité sportive aux femmes allemandes.

Dans les années 1900, Casey, un Irlandais introduisit un jeu semblable au handball aux USA. L'engouement est tel qu'en 1919, une compétition aurait vu le jour à Los Angeles.

La même année, un professeur de l'Ecole Normale Germanique d'Education Physique de Leipzig, Carl Schellenz, propose une adaptation pour les hommes du Torball, et crée le handball à onze.

Les fédérations allemandes d'athlétisme et de gymnastique l'adoptent dès 1920 comme sport complémentaire.

En 1926, à la Haye, le congrès de la Fédération Internationale d'Athlétisme Amateur nomme une commission chargée d'établir un règlement international pour la pratique du " jeux à la main " qui deviendra le Handball.

En 1928, le handball (joué en plein air par équipes de onze) apparaît comme sport de démonstration aux J.O. d'Amsterdam au cours desquels se crée la Fédération Internationale de Handball Amateur (F.I.H.A)..

En 1936, 23 pays sont affiliés à la F.I.H.A.. Le handball entre au programme des Jeux Olympiques de Berlin. Six nations participent : Allemagne, Autriche, Suisse, Hongrie, Roumanie, USA.

Deux ans plus tard, l'Allemagne organise les premiers Championnats du Monde à Onze et à Sept. Elle remporte les deux titres.

Après la seconde guerre mondiale, le handball disparaît du programme des Jeux.. En juillet 1946, huit fédérations nationales dont la France, fondent à Copenhague l'actuelle Fédération Internationale de Handball (I.H.F.).

En 1954, le sept apparaît en compétition officielle (Mondial en Suède). Plus technique, plus rapide, plus spectaculaire, il mettra à peine dix ans pour détrôner le onze. Ce dernier disparaît définitivement de la scène internationale en 1966.

En 1972, à Munich, le sept est inscrit au programme **des Jeux Olympiques** pour les hommes puis, pour les femmes aux Jeux de Montréal en 1976.

En 1976, la Fédération Internationale comptait 68 pays et plus de 3 millions de joueurs. Vingt cinq ans plus tard, on compte 150 pays affiliés, 20 pays en cours d'affiliation, plus de 19 millions de pratiquants et 800 000 équipes.