



Jeux de coopération et d'opposition vers le Handball



Décembre 2011

MODULE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CYCLE 3

Activité support : HANDBALL



Compétence spécifique visée

(Programmes de l'école primaire - Education Physique et sportive - Cycle des approfondissements; BO 19 juin 2008) :

- ↪ **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

Compétences attendues dans le cadre du deuxième palier du socle commun

Compétence sociales et civiques (compétence 6):

- ↪ Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- ↪ Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- ↪ Coopérer avec un ou plusieurs camarades

L'autonomie et l'initiative (compétence 7):

- ↪ Respecter des consignes simples en autonomie
- ↪ Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- ↪ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

Ce que l'élève apprend :

Connaissances

- **Identifier différents rôles** : attaquants, défenseurs, arbitres
- **Connaître les règles de base** : sorties, marchers, reprises de dribble,...

Capacités

- **Affronter collectivement un adversaire** en utilisant des actions élémentaires comme **passer, rattraper, intercepter, dribbler, tirer,...**
- **Tenir différents rôles** (attaquant / défenseur / arbitre) :
 - ↪ **En tant qu'attaquant** :
 - ⇒ S'orienter vers l'avant
 - ⇒ Repérer les espaces libres
 - ⇒ Se démarquer et être vu du porteur
 - ⇒ Maîtriser la passe, le dribble, le tir
 - ↪ **En tant que défenseur** :
 - ⇒ Repérer son adversaire direct
 - ⇒ Se placer entre l'adversaire et la cible ou le ballon
 - ↪ **En tant qu'arbitre** :
 - ⇒ Etre capable de faire respecter certaines règles

Attitudes

- **Coopérer avec ses partenaires**
- **Respecter des règles de jeu.**
- **Accepter le résultat des matchs**
- **Accepter les décisions de l'arbitre**



Le hand à l'école : contribution à l'acquisition des compétences du deuxième palier du Socle Commun



Compétence 1 : Maîtrise de la langue		Activité Handball
Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre
	<i>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adaptée</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Commenter les actions ↪ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une activité ↪ Critiquer l'activité ou les situations ↪ Critiquer des comportements
	<i>Prendre part à un dialogue</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Débattre pour préparer une rencontre, un tournoi,... discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises ↪ Lire le planning des séances ↪ Lire la fiche descriptive d'une situation ↪ Comprendre l'organisation des ateliers
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Se documenter sur l'activité « handball » (web – revues – documents) ↪ Lire les journaux et suivre l'actualité à propos de l'activité
Ecrire	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Rédiger la fiche pour un autre groupe, pour des correspondants, pour les autres écoles ↪ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école. ↪ Elaborer les fiches d'évaluation (après discussion) et savoir les compléter ↪ Noter ses réussites : passes, buts marqués, nombre de ballons touchés.
Etude de la langue : vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Employer les termes : dribbler, passer, tirer, le jet-franc, le but, le tir, ..

Compétence 2 : Langue vivante étrangère		Activité Handball
Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
Réagir et dialoguer	<i>Communiquer</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Echanger dans une L.V.E. pendant l'activité
Comprendre à l'oral	<i>Comprendre les consignes de classe</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Réagir à la consigne de l'enseignant (ou d'un élève) donnée dans une L.V.E.
	<i>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes</i>	<ul style="list-style-type: none"> ↪ Connaître le vocabulaire spécifique lié à l'activité : verbes d'action (to dribble,...), parties du corps sollicitées (the hand,...), tenue particulière,...

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Activité Handball

Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
Nombres et calcul	<i>Calculer mentalement</i>	↪ Comptabiliser les points, les écarts,...
Grandeurs et mesures	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	↪ Utiliser le chronomètre,...
Organisation et gestion de données	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques</i>	↪ Compléter une grille d'observation, une feuille de match,...
Maîtriser des connaissances et les mobiliser : <i>Le fonctionnement du corps humain et la santé</i>		↪ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort,...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé

Compétence 4 : Maîtrise des TUIC

Activité Handball

Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur		↪ Utiliser l'ordinateur avant et après la séance (fiches, rôles, scores,...)
Adopter une attitude responsable : prendre conscience des enjeux citoyens		↪ S'interroger sur le droit à l'image
Créer, produire, traiter, exploiter des données : Produire un document numérique		↪ Article pour le journal de l'école
S'informer, se documenter : chercher des informations		↪ Rechercher des articles, des informations sur le handball. ↪ Suivre l'actualité sportive liée au handball, en France et à l'étranger
Communiquer, échanger		↪ Envoyer l'organisation de la rencontre à venir aux correspondants ou aux écoles du secteur

Compétence 5 : La culture humaniste

Activité Handball

Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
Avoir des repères historiques		↪ Se documenter sur l'histoire du handball
Avoir des repères géographiques		↪ Suivre une compétition nationale ou internationale ↪ Situer les lieux des compétitions, les pays ou les villes qui y participent

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

Activité Handball

Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale	<i>Reconnaître les symboles de la république et de l'U.E.</i>	↪ Connaître la Marseillaise, les drapeaux de pays participant à une compétition,...
	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs</i>	↪ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre
Avoir un comportement responsable	<i>Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i>	↪ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite
	<i>Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	↪ Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain, dans chaque situation

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

Activité Handball

Domaine		<u>Propositions de mises en œuvre à partir de l'activité Handball</u>
S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	↪ Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Etre persévérant</i>	↪ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
	<i>Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples</i>	↪ Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)
Faire preuve d'initiative	<i>S'impliquer dans un projet individuel ou collectif</i>	↪ Participer activement au jeu ↪ Proposer des stratégies ↪ Encourager
Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport		↪ Développer l'aisance dans ses déplacements
		↪ Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : passer, tirer, dribbler,...
		↪ Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)
		↪ Savoir utiliser l'espace (marquage/démarquage,...)



Démarche proposée

Construire un module	<p>L'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place de la situation de référence et des évolutions constatées.</p> <p><i>ATTENTION : Les situations peuvent ne pas être toutes proposées. D'autre part, l'ordre affiché peut être modifié.</i></p> <p>1- Mise en place de la situation de référence (évaluation diagnostique) qui permet de faire émerger les problèmes à résoudre</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'évaluation diagnostique porte sur un match 5 contre 5 (5 à 6 min). • Cette évaluation permet de mettre en place des groupes de besoins. • En fonction des objectifs, les groupes pourront être mélangés et formeront alors des groupes hétérogènes (recherche de la coopération et de l'entraide par exemple). <p><u>Remarques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ces groupes peuvent constituer des équipes équilibrées qui s'affronteront lors des jeux et des rencontres. • Afin de créer une dynamique, deux équipes (l'une constituée d'enfants actifs et l'autre d'enfants plus passifs) formeront un club, club qui s'opposera à un autre club formé des deux autres équipes. <p>2- Elaboration de séances à partir de jeux et/ou d'ateliers décrochés afin de résoudre spécifiquement les problèmes identifiés (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives) suite aux observations effectuées lors du jeu global et en fonction des progrès des élèves.</p> <p><i>ATTENTION : Pour ne pas dénaturer l'activité, veiller à inclure dans chaque séance une situation de jeu global (match 5 contre 5)</i></p> <p>3- Retour à la situation de référence (jeu 5 contre 5) pour valider les acquisitions (évaluation sommative)</p>
-----------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Jeux (Pages 11 à 20)	Ateliers décrochés (Page 10)
<p>Passe</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les balles brûlantes 2. La course de ballons 3. Le transport de balles 4. Les coins <p>Tir</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. L'attaque du château 6. Les citadelles 7. Le duel <p>Jeu aménagé (Stratégies)</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Les envahisseurs 9. Les délivrances 10. Le hand couloirs 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relais passe et va 2. Exercices de passes (bras cassé) sur place 3. Exercices de passes (bras cassé) en mouvement 4. Associer passe et tir 5. Exercices de passes avec rebond 6. Exercices de passes avec 1 adversaire 7. Exercices de dribbles 8. Associer dribble et tir

<p>Conduire une séance</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Resituer la séance dans le module. • Définir clairement le but du jeu et les critères de réussite (concrets et facilement identifiables). • Expliquer clairement les consignes Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance. (utilisation de supports écrits et de visuels) • Alterner régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice. • Adapter les situations proposées aux réponses des élèves (utiliser les variables). • Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs. • Afin d'entrer plus rapidement dans l'activité, ne pas multiplier les situations mais plutôt partir d'un jeu connu et jouer sur les variables pour garder la motivation et modifier les contraintes. • Mettre en place les ateliers décrochés avant et/ou après la situation proposée. • Faire tenir différents rôles aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs). • Garder la trace des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).
<p>Questionner et échanger</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Avant le jeu</u> : faire reformuler par les élèves le but de la situation, les règles du jeu et les critères de réussite. • <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionnement de l'enseignant auprès des observateurs et des joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> - faire émerger les règles d'action (Comment faire pour réussir ?) - apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité. • <u>Après le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> - évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite, - s'exprimer sur les réussites et les difficultés - proposer des aménagements à la règle (ex : jeu avec deux dribbles maximum pour favoriser la coopération).

<p>Gérer la sécurité</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Baliser l'espace d'évolution (en l'éloignant d'obstacles éventuels). • Espacer suffisamment les terrains de jeu. • Vérifier avant de commencer l'activité, l'état des installations (terrain glissant, obstacles éventuels, ancrage des poteaux, protection des éléments dangereux, etc.) et la tenue des élèves (chaussures adaptées, bijoux, ...). • Eviter de concentrer trop de joueurs sur un espace trop petit et éviter les jeux où il y a risque de chocs frontaux. • Utiliser des marquages au sol ronds (pastilles) plutôt que des cerceaux pour la sécurité.
<p>Organiser l'espace pour mieux gérer les groupes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conserver d'une séance à l'autre la même organisation, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes). • Apprendre aux élèves à : <ul style="list-style-type: none"> - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.), - matérialiser les terrains, zones,... - porter des dossards. • Privilégier les effectifs réduits pour favoriser le temps d'activité (multiplier les terrains de jeu et les équipes). • Pour résoudre le problème du manque de buts, prévoir en parallèle une situation nécessitant des buts (jeu global ou autre) et des situations permettant de jouer sans buts (jeu ou atelier décroché) • Adapter la taille du terrain au nombre de joueurs



Situation de Référence



Situation de référence	Match 5 contre 5
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Aller vers le but • Coordonner des actions de déplacements et de préhension. • Repérer les positions des adversaires et des partenaires. • Etre mobile : Jouer « sans le ballon ». • Apprendre à jouer face à la balle.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon, chasubles, plots, buts

But

- Marquer des buts.

Organisation

- 4 équipes de 5 joueurs environ (4 joueurs de champ et 1 gardien)
- 2 terrains 20x20m environ

Déroulement

(Voir la [fiche guide](#) pour l'organisation d'une rencontre jointe au dossier)

- L'équipe en possession de la balle doit chercher à marquer un but.
- Chaque but rapporte un point.

Critères de réussite

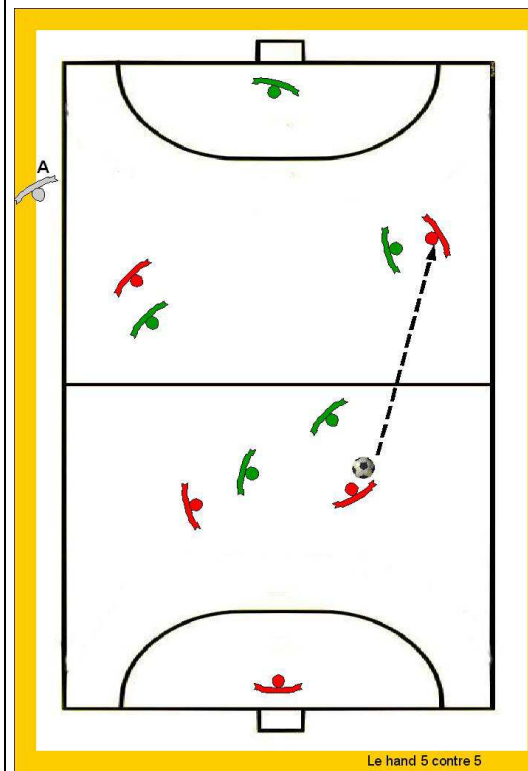
- L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de buts dans le temps imparti.

Recommandations (cf. *fiche guide hand*)

- *mettre en place plusieurs jeux parallèles si nécessaire.*
- *Prévoir des arbitres.*

Règles d'action

- Occuper le maximum d'espace en largeur et en profondeur éviter d'entourer le porteur de balle
- Place du défenseur : devant s'il marque le porteur de balle et derrière s'il marque le partenaire du porteur de balle (de manière à avoir dans son champ visuel son adversaire et la balle) ce qui facilite les interceptions et la protection de son but si son adversaire reçoit la balle.
- L'attaquant ne doit pas rester dans l'ombre du défenseur si il veut recevoir une passe facile.



Le hand 5 contre 5

Observations

Les élèves observateurs notent :

- Le nombre de ballons touchés par l'élève qu'ils observent.

Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- L'absence de contact
- Les 3 pas
- Les reprises de dribble
- Les passages en zone



ATELIERS DECROCHES



« Les ateliers décrochés seront proposés avant et/ou après les jeux ».

1. **Relais passe et va :**

En courant, ramasser 1 ballon au sol et le porter à son partenaire en face qui va le poser à nouveau au sol, le suivant le ramasse et le passe.....

2. **Exercices de passes (bras cassé) sur place :**

Se faire des passes à 2 (en déplacement ou à 3 (en triangle). Augmenter la distance de passe.

3. **Exercices de passes (bras cassé) en mouvement :**

Se faire des passes à 2 ou à 3 dans un espace défini, avec changement de direction.

4. **Associer passe et tir :**

Tirer au but après une passe avec un partenaire (mouvement).

5. **Exercices de passes avec rebond :**

Se faire des passes avec rebond par 2 face à face sur place puis en mouvement. Augmenter la distance de passe.

6. **Exercices de passes avec 1 adversaire :**

Se faire des passes à 2 en mouvement dans un espace défini avec 1 adversaire ou à 3 avec 2 adversaires.

7. **Exercices de dribbles :**

Apprendre à dribbler sur place puis en mouvement puis en effectuant un parcours.

8. **Associer dribble et tir :**

Effectuer un petit parcours en dribbles, débouchant sur un tir.



Situation 1	Les Balles brûlantes	Thème : Passe
--------------------	-----------------------------	----------------------

Objectifs visés

- Se déplacer vers une cible
- Assumer et identifier différents rôles
- Enchaîner des actions: dribbler-tirer, passer-tirer.

Matériel

- Chasubles, balles, 2 cerceaux, 2 buts

But

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Organisation

- 2 équipes.
- Plusieurs ballons
- Plots sur un banc puis 1 gardien de but de chaque côté.
- 1 cerceau au point de 7 m.

Déroulement

- Diviser l'équipe en 2.
- Un groupe reste dans sa moitié de terrain (les ramasseurs de ballons), l'autre groupe va dans la moitié de terrain adverse (les tireurs).
- Seuls les ramasseurs peuvent prendre une balle au sol avant de faire une passe à son partenaire réceptionneur.
- Pour tirer, les réceptionneurs doivent attraper le ballon directement sans qu'il touche le sol avant la réception.
- Aucun joueur ne peut franchir la ligne médiane.
- Imposer une distance minimum pour les passes.
- Changer les rôles à la fin de chaque manche.

Pour entrer dans l'activité

- Chaque équipe va tirer dans le but adverse et revient chercher, dans son propre camp, un ballon laissé par l'équipe adverse.
- Le tir se fait à partir du cerceau (un pied dedans, l'autre pied derrière)
- Les déplacements se font sans ou avec dribble.
- Chaque joueur compte ses buts qui sont ajoutés à ceux de ses partenaires

Critères de réussite

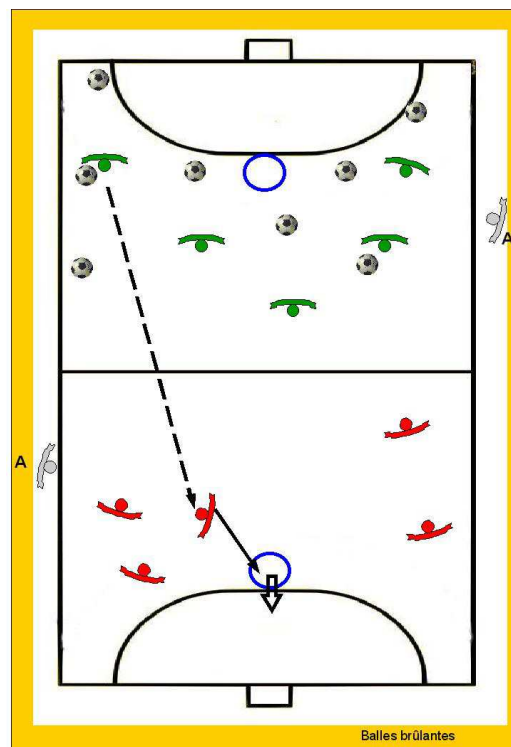
- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts.

Recommandations

- Durée de la manche: 2 à 3 minutes
- Veiller à ce que l'élève pose le pied opposé au bras tireur dans le cerceau.

Règles d'action

- Passe à bras cassé
- Réception à deux mains ouvertes vers la balle avec les pouces qui sont proches.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Les buts marqués
- Les marchers

Variables

- Possibilité de dribbler
- Idem avec introduction de défenseur(s) qui tente(nt) d'intercepter les passes en restant dans leur propre camp.

Situation 2	La course de ballons	Thème : Passe
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions de préhension, de déplacement et de lancer. • Anticiper sur le déplacement du partenaire. • Apprécier la distance à laquelle se situent les partenaires • Se déplacer sans le ballon vers une cible • S'orienter entre le porteur de balle et la cible 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 12 ballons, 2x3 cerceaux, chasubles, chronomètre 	

But

- Transporter le plus possible de ballons vers une cible, par deux, en se faisant des passes.

Organisation

- Terrain de 40 x 20 m environ.
- **Situation 1** : 2 x 3 cerceaux placés en domino de 6 (utiliser un code de couleur pour contribuer au repérage spatial. Exemple : bleu, jaune, rouge)
- 2 équipes ; élèves groupés par 2.

Déroulement

- Les élèves sont groupés par deux derrière les cerceaux.
- Les joueurs prennent un ballon dans le cerceau situé devant eux, vont le déposer dans le cerceau suivant en se faisant des passes et reviennent se placer derrière leur cerceau de départ.
- Revenir au point de départ à chaque ballon qui tombe.
- A la fin de chaque manche, les joueurs en possession d'un ballon reviennent le déposer dans le cerceau où ils l'ont pris.
- Changer de poste après chaque manche.

Critères de réussite

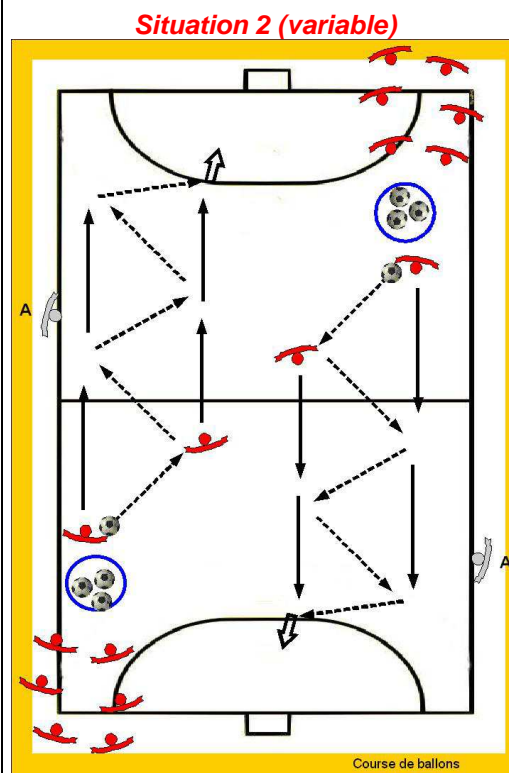
- L'équipe gagnante est celle qui aura, au signal, le moins de ballons dans ses trois cerceaux

Recommandations

- Limiter la durée de la manche à 3 minutes

Règles d'action

- Passes en course les appuis orientés vers le cerceau : destiné à recevoir la balle (éviter les pas chassés)
- Passes à bras cassé.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Empiètement
- Validation des buts
- Comptage des balles déposées dans le cerceau adverse

Variables

- Mouvement vers le but : (situation 2)
 - ↔ 2 équipes avec gardien de but, 2 cerceaux, 6 ballons par cerceaux
 - ↔ Prendre un ballon dans le cerceau de son équipe, progresser vers le but par 2 en se faisant des passes (montée de ballon) et enchaîner par un tir du joueur placé au centre.
 - ↔ Si but, aller placer le ballon dans le cerceau de l'équipe adverse.
 - ↔ Si échec, aller placer le ballon dans le cerceau de son équipe
- Après le tir, les joueurs changent de colonne, pour alterner les tireurs

Situation 3	Le transport de balles	Thème : Passe
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Se déplacer vers une cible en dribblant, en faisant des passes • Assumer des rôles différents • Découverte du dribble • Enchaîner des actions: dribbler-tirer, passer-tirer • Anticiper sur le déplacement du partenaire. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 2 caisses, ballons, chasubles, plots, 2 buts 	

But

- Déplacer des ballons d'un point à un autre.

Organisation

- 2 équipes
- 2 réserves de ballons
- 8 plots

Déroulement

- Le 1er joueur va se placer dans le couloir formé par les plots
- Le 2ème joueur prend un ballon dans la réserve et fait une passe au 1er joueur qui se déplace en dribblant dans le couloir, va poser le ballon dans la réserve adverse puis revient se placer dans sa colonne en passant par l'extérieur du terrain.
- Le deuxième joueur, après sa passe, part se placer dans le couloir pour recevoir le ballon du 3ème et ainsi de suite.

Critères de réussite

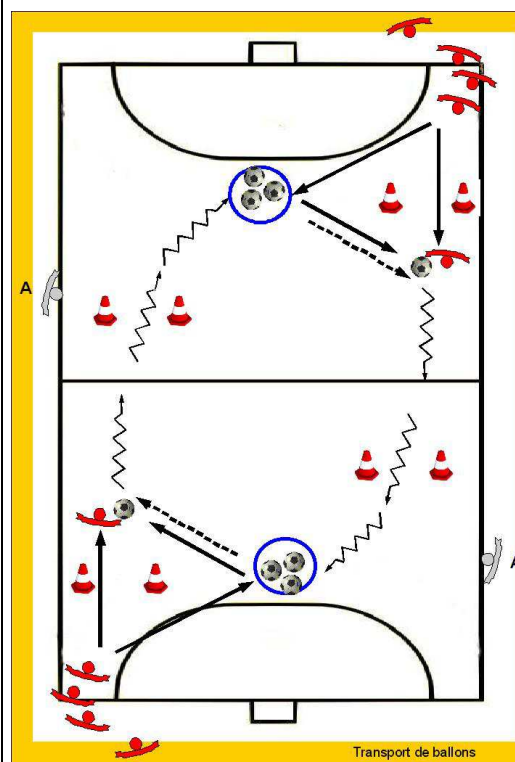
- L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans sa caisse.

Recommandations

- Durée de la manche: 2 à 3 min
- Au terme du temps, les joueurs en possession d'un ballon le dépose dans leur réserve.

Règles d'action

- Passe dans la course du receveur : elle doit arriver devant lui.
- Dribbler en appuyant sur la balle et non en la frappant.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Reprise de dribble
- Empiètement de zone
- Marcher

Variables

- Même organisation avec 1 gardien dans chaque but: au lieu d'aller poser le ballon dans la réserve adverse, aller tirer dans le but adverse. Si un joueur marque, il dépose le ballon dans la caisse adverse. Sinon, il le dépose dans sa propre caisse.
- Les joueurs sont par 2. Le 1er joueur va à l'extérieur du couloir. Le second lui fait une passe et va dans le couloir. Ils progressent en se faisant des passes. Le 2ème joueur tire. Les ballons sont gérés comme dans la variable précédente. Inverser les rôles (pair /impair) pour que les joueurs puissent tirer chacun à leur tour. Après le tir, les joueurs changent de colonne, pour alterner les tireurs.

Situation 4	Les coins	Thème : Passe
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Manifester une intention de passer, tirer... • Repérer les espaces libres près des cibles. • S'adapter aux réactions de l'adversaire. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon, chasubles, plots de la même couleur (ex : 4 jaunes, 4 verts) 	

But

- Traverser des portes gardées par des défenseurs, ballon à la main.

Organisation

- Terrain de 20 x 20 m environ
- Equipes de 4 à 6 joueurs

Déroulement

- Chaque équipe en faisant des passes doit essayer de franchir une des portes, balle à la main (deux portes à défendre, deux portes à attaquer)
- Règles du handball sans dribble (ne pas faire plus de 3 pas avec la balle en main) :
 - ↳ Balle sortie du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie.
 - ↳ Si remise en jeu près d'une porte : passer à un partenaire avant de tirer.

Critères de réussite

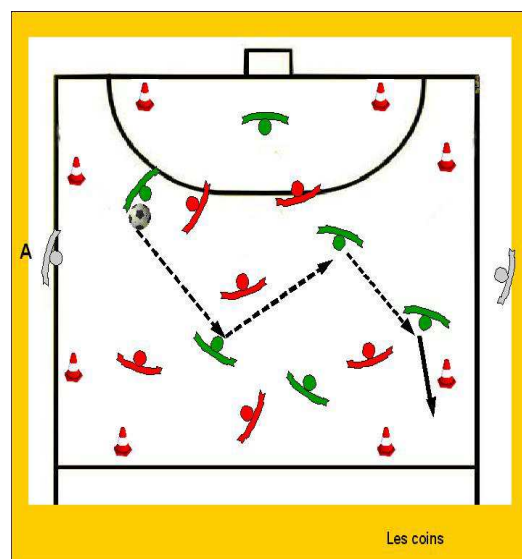
- L'équipe gagnante est celle qui aura franchi le plus de portes en un temps donné.

Recommandations

- Prévoir plusieurs jeux parallèles si nécessaire.
- Prévoir une durée de jeu de 5 min environ
- Bien identifier les cibles par un système de couleur.

Règles d'action

- En attaque : occuper le maximum d'espace pour éviter l'effet de grappe.
- Repérer la porte où il y a le moins de défenseurs.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Marcher
- Validation du franchissement de la porte
- Pose de la balle après avoir marqué

Variables

- Réduire ou élargir les cibles.
- Modifier les dimensions du terrain.

Situation 5	L'attaque du château	Thème : Tir
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un rôle d'attaquant et de défenseur. • Analyser et anticiper sur les trajectoires « dangereuses ». • Se placer pour être entre la balle et la cible à défendre. • Coordonner ses déplacements pour arrêter les ballons. • Choisir le geste utile pour s'opposer au ballon. • S'adapter aux réactions de l'adversaire. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs dispositifs identiques : une zone circulaire interdite dans laquelle on trouve la quille (ou plot ou bouteille lestée), ballons légers, chasubles 	

But

- Toucher des plots protégés par des défenseurs.

Organisation

- 2 zones circulaires de 8m de diamètre environ autour d'un cercle de 2m dans lequel on a posé un plot. (utiliser les tracés : basket, tennis, badminton)
- 2 équipes de 7 joueurs. (4 attaquent, 2 défendent et 1 compte les points)
- Déposer plusieurs plots à l'intérieur du petit cercle.

Déroulement

- A chaque fois qu'un plot est touché, les 2 défenseurs redeviennent tireurs dans leur équipe et sont remplacés par de nouveaux défenseurs.
- Les défenseurs ne doivent pas pénétrer dans la zone de la quille.
- Un attaquant ne peut pas tirer quand il est à l'intérieur du cercle tracé.
- Le défenseur pose le ballon qu'il a bloqué, au sol, devant lui. (il ne le lance pas)

Critères de réussite

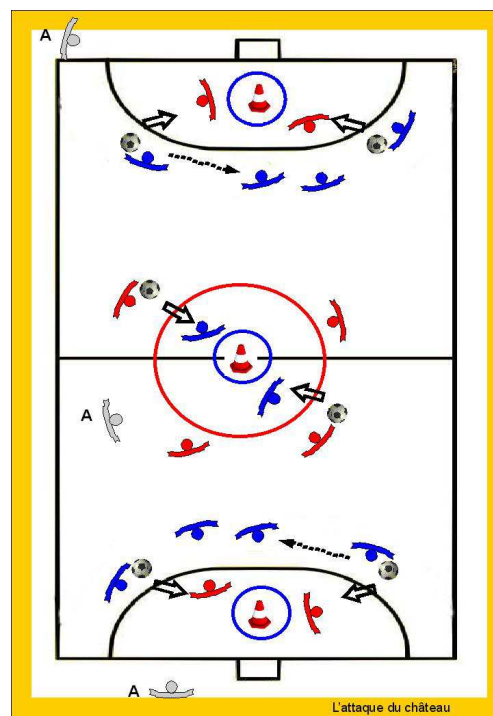
- L'équipe gagnante est celle qui aura, au signal, fait tomber le plus de quilles adverses.

Recommandations

- Jouer de préférence au temps.
- Laisser les défenseurs dans leur rôle pendant un temps fixe et compter le nombre de fois où la quille est tombée.

Règles d'action

- Occupation maximale autour du cercle
- Transmission rapide du ballon pour prendre de vitesse les défenseurs.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Empiètement de zone (attaquant et défenseur)

Variables

- Faire varier la dimension de chaque zone
- Faire varier le nombre de défenseurs.
- Mettre un seul plot dans la zone.

Situation 6	Les Citadelles	Thème : Tir
--------------------	-----------------------	--------------------

Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un rôle d'attaquant et de défenseur. • Analyser et anticiper sur les trajectoires « dangereuses ». • Se placer pour être entre la balle et la cible à défendre. • Coordonner ses déplacements pour arrêter les ballons. • Choisir le geste utile pour s'opposer au ballon. • S'adapter aux réactions de l'adversaire.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • plusieurs dispositifs identiques : une zone circulaire interdite dans laquelle on trouve des plots ou bouteilles lestées, ballons légers, chasubles

But

- Par équipe, attaquer la citadelle adverse et protéger la sienne.

Organisation

- Faire 2 petits terrains de 20x 20
- Les citadelles sont constituées par des zones circulaires de 8m de diamètre environ à l'intérieur desquelles on place des plots
- 4 équipes de 6 joueurs.

Déroulement

- Règles du handball (attaque / défense).
 - ↪ **Attaquants** : Chaque équipe en se faisant des passes doit essayer de toucher un plot situé dans la zone adverse, interdite aux joueurs.
 - Dribble autorisé, pas plus de 3 pas avec la balle en main.
 - Un attaquant ne peut pas tirer quand il est à l'intérieur du cercle tracé.
 - ↪ **Défenseurs** : Protéger les plots de tomber des tirs adverses.
 - Le défenseur ne doit pas pénétrer dans la zone de la quille.

Le défenseur pose le ballon qu'il a bloqué au sol, devant lui.

Critères de réussite

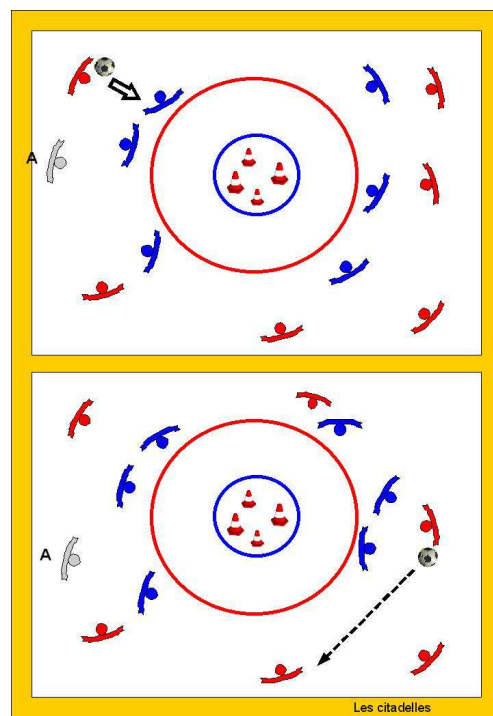
- L'équipe gagnante est celle qui aura, au signal, le plus de quilles debout.

Recommandations

- Jouer de préférence au temps.
- Compter le nombre de fois où le plot a été touché.

Règles d'action

- Occupation optimale de l'espace pour les attaquants.
- Jouer dans les intervalles (espace entre deux défenseurs) pour les attirer et faire la passe au partenaire libre.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Zone
- Marcher
- contact (faute sur le bras, arrachage du ballon des mains)

Variables

- Faire varier la dimension de chaque zone.
- Diminuer le nombre de plots.

Situation 7	Le duel	Thème : Tir
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir le geste utile pour s'opposer au ballon. • Contrôler la trajectoire donnée au ballon (ou intervenir sur). • Contrôler ses appuis. • Coordonner déplacements / actions sur le ballon / prises d'information. • Identifier les déplacements et trajectoires : du ballon, de l'adversaire. • Découvrir l'espace vide devant le but. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • buts, ballons, cerceaux, plots 	

But

- Marquer des buts à un gardien en déplacement.

Organisation

- 4 équipes de 5/6 joueurs ; 1 équipe de chaque côté du but
- 1 gardien dans chaque but

Déroulement

- Le gardien va taper dans la main du porteur de balle qui attend dans un cerceau.
- A ce signal, le porteur de balle dribble pour contourner le plot situé face au but pendant que le gardien revient protéger son but.
- Le porteur de balle tire

Critères de réussite

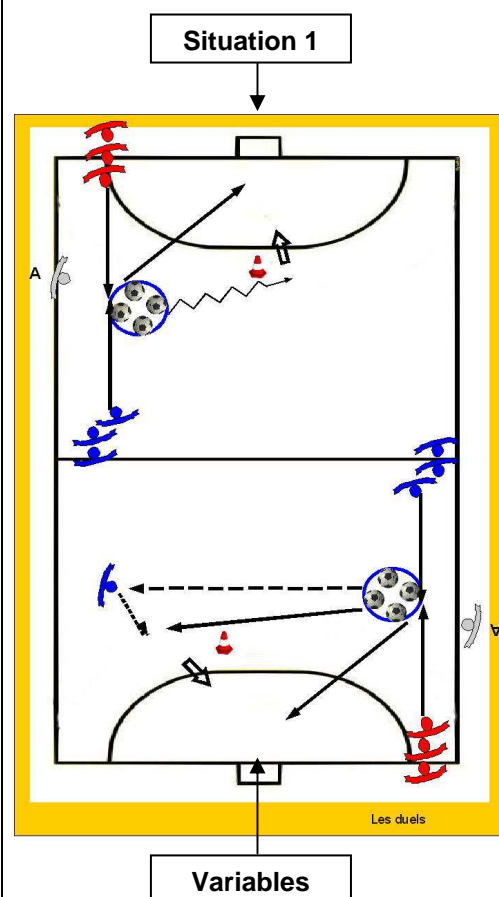
- La balle entre dans le but.

Recommandations

- Les ballons seront récupérés à la fin de chaque série.

Règles d'action

- Gardien de but : courir vers son but tout en gardant un œil sur la course du tireur.
- Tireur : prendre l'information sur le positionnement du gardien de but soit pour tirer vite si le gardien est en retard ou jouer le contre pied si celui-ci arrive trop vite dans les buts.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Le porteur de balle n'a pas posé son pied sur la ligne de zone en tirant.
- Le porteur de balle n'a pas marché avec la balle
- La touche
- Le contact (gardien-tireur)

Variables

- Le gardien a le ballon et le passe au premier attaquant.
- Avant de tirer, faire une passe à un joueur fixe (passeur) qui renvoie.

Situation 8	Les envahisseurs	Thème : Jeu aménagé
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les déplacements et trajectoires : du ballon, de l'adversaire. • Dissocier la conduite du ballon (décentration) et la prise d'informations relative au jeu collectif. • Organiser ses passes vers l'avant en utilisant les partenaires libres. • Exploration du surnombre. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 but, 1 ballon, chasubles 	

But

- Marquer ou protéger son but.

Organisation

- 2 terrains de 20 x 20m environ
- nombre impair d'équipes de 5 joueurs environ
- 1 gardien pour 2 équipes

Déroulement

- A signal (première passe), les attaquants progressent en passes vers le but pour marquer et les défenseurs pénètrent sur le terrain pour tenter d'intercepter le ballon.
- 1^{ère} manche, entrée d'un seul défenseur.
- 2^{ème} manche, entrée de 2 défenseurs, etc. jusqu'à l'égalité numérique
- Interdiction de faire plus de 3 pas avec la balle.
- Ne pas garder la balle plus de 3 secondes.
- Zone de but interdite aux joueurs.

Critères de réussite

- L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de buts.

Recommandations

- Prévoir plusieurs jeux parallèles si nécessaire
- Changer les rôles
- Attribuer un numéro d'entrée sur le terrain aux défenseurs
- Inverser l'ordre d'entrée à la manche suivante.

Règles d'action

- Occupation optimale du terrain en largeur et en profondeur.
- En supériorité numérique, repérer le ou les joueurs libres pour leur transmettre rapidement la balle.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Temps de jeu
- Dribble (autorisé en supériorité numérique)
- Marcher (3appuis)

Variables

- Donner un temps maximum à l'équipe attaquante pour tirer.
- Varier les dimensions du but
- Faire entrer les défenseurs périodiquement (toutes les 20 ou 30 secondes)
- Les départs des attaquants se font d'un gardien à l'autre.

Situation 9	Les délivrances	Thème : Jeu aménagé
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des courses variées en fonction de l'identification des rapports de force. • Identifier les actions du porteur et le rapport de force. • Délivrer dans un ordre judicieux les partenaires. • Prendre des informations (ex : supériorité numérique) • Changer rapidement de cible. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon, chasubles 	

But

- Délivrer des partenaires placés dans la zone, et marquer un but.

Organisation

- 2 terrains 20x20m environ
- 5 équipes de 5 à 6 joueurs environ. (1 équipe arbitre)

Déroulement

- Au départ, 2 joueurs sur le terrain (1 de chaque équipe), les autres dans les prisons au bord du terrain (4 joueurs dans chaque côté : 2 d'une équipe et 2 de l'autre).
- Essayer pour le joueur en possession du ballon de passer celui-ci à un de ses partenaires(en prison), qui devra lui rendre la balle pour être délivré et ainsi pouvoir venir aider son camarade.
- Après la délivrance, (retour de passe) poser la balle à terre et changer de rôle (attaquant/défenseur).
- Dribble autorisé en 1 contre 1.
- Pas plus de 3 pas avec la balle en mains.

Critères de réussite

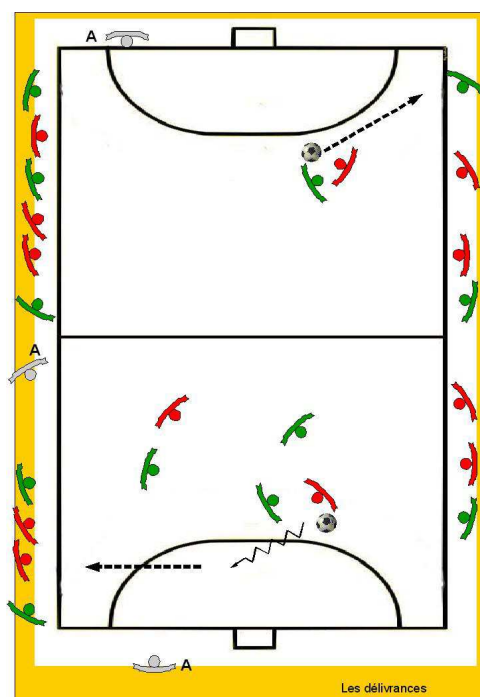
- L'équipe gagnante est celle qui aura délivré la première tous ces prisonniers ou qui au bout d'un temps donné aura le moins de prisonniers.

Recommandations

- Mettre en place 2 jeux en parallèle

Règles d'action

- Les prisonniers : se démarquer au bon moment lorsque le porteur de balle arme son bras pour effectuer sa passe (inutile de courir constamment)



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Appuis : 3 pas (marcher)
- Reprise de dribble
- Contact

Variables

- Démarrer le jeu avec 2 joueurs de chaque équipe.
- Dribble interdit
- En supériorité numérique, imposer un nombre de passes avant de délivrer

Situation 10	Le Hand couloirs	Thème : Jeu aménagé
Objectifs visés	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions de déplacements et de préhension. • Repérer les positions des adversaires et des partenaires. • Occuper l'espace en largeur. 	
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon, chasubles, plots 	

But

- Marquer des buts.

Organisation

- 2 terrains 20x15m environ, séparé en 3 couloirs dans le sens de la longueur
- nombre impair d'équipes de 5 joueurs : 1 gardien, 3 joueurs de champ restant chacun dans le couloir attribué et 1 joker qui a le droit d'aller dans tous les couloirs mais qui n'a pas le droit de tirer

Déroulement

- L'équipe en possession de la balle, en se faisant des passes doit essayer de marquer des buts à l'équipe adverse.
- Chaque joueur doit rester dans son couloir.
- Pas plus de 3 pas balle en mains, dribble interdit, pas de passe au gardien.

Critères de réussite

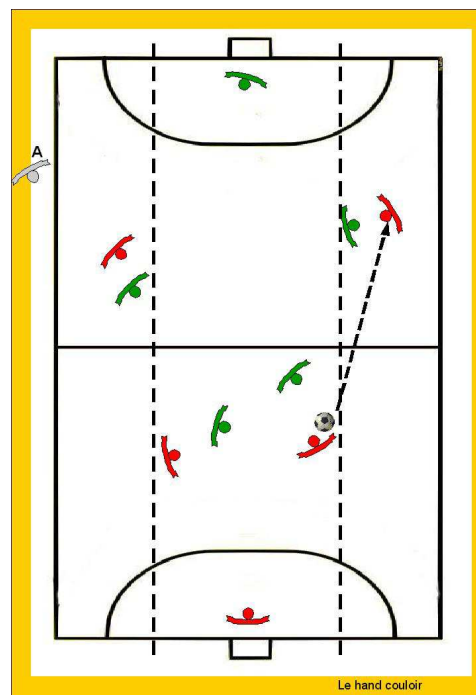
- L'équipe gagnante est celle qui aura marqué le plus de buts dans le temps imparti.

Recommandations

- Mettre en place plusieurs jeux parallèles si nécessaire.
- Prévoir des arbitres (équipe qui ne joue pas).
- Changer les joueurs de couloir à la manche suivante

Règles d'action

- Attaquant : se démarquer dans le dos du défenseur.
- Jouer avec son défenseur en se rapprochant puis en s'éloignant du porteur afin de se créer un espace suffisant pour recevoir la balle.



Arbitrage

Les élèves arbitres jugent :

- Gérer le temps.
- Veiller à ce que les joueurs restent dans leur couloir.
- Fautes : pas de contact, dribble.

Variables

- Autoriser la permutation simultanée de couloirs entre 2 partenaires.
- Autoriser le dribble.
- Autoriser le changement de couloir au défenseur (aide)
- Autoriser le changement de couloir au porteur de balle : le joueur du couloir concerné doit alors prendre la place laissée libre par le porteur de balles.