

HAND-BALL

Activité : Jeu collectif - hand-ball.

Domaine d'action : 4.

Cycle : 3 et 3.

Objectifs généraux de l'activité :

Dans ce type d'activité, l'enfant utilise toutes les actions motrices fondamentales: il marche, court, saute, lance, esquive, ... mais dans un contexte collectif. L'enfant doit donc coopérer avec les autres, s'opposer à eux dans des situations qui nécessitent la mise en oeuvre de stratégies collectives et une certaine maîtrise de l'outil.

Thèmes abordés dans cette unité d'apprentissage :

- Mettre en évidence les problèmes posés par le jeu collectif.
- Passer et recevoir la balle; occuper l'espace.
- Passer et recevoir la balle.
- Faire progresser la balle collectivement.
- Faire progresser la balle collectivement vers le but.
- Faire progresser la balle individuellement: dribbler.
- Coopérer pour tirer au but.
- S'opposer à l'adversaire: le marquer, se démarquer.
- S'opposer à la progression de la balle: intercepter.
- Réagir rapidement au changement de rôle: attaquants / défenseurs.
- Elaborer et mettre en oeuvre des stratégies d'attaque et de défense.
- Jouer au hand-ball en respectant les règles d'or - Tournoi.

SEANCE 1 : Evaluation diagnostique.

Objectif : mettre en évidence les problèmes du jeu collectif. : mettre en évidence les problèmes du jeu collectif.

Echauffement (5 min)

- Course autour du terrain.
- Passes à quatre: lancer à une main et réception à deux mains; joueurs immobiles puis mobiles.

Situation n°1 (20 mn)

Organisation :

- 4 équipes homogènes: les équipes s'opposeront deux à deux pendant 5 mn (tournoi).
- 1 arbitre pour chaque rencontre.

Matériel :

- 2 terrains de hand-ball de 15 m x 30 m (zone tracée à 5 m).
- 4 lots de dossards.
- 2 ballons.

Déroulement :

- Préciser le but du jeu: lancer la balle dans le but adverse et marquer le plus de buts possible.
- Préciser les règles d'or:
 - Jouer la balle à la main;
 - Respecter les limites du terrain;
 - Ne pas entrer dans la zone des 5 mètres;
 - Ne pas être brutal;
 - Ne pas se déplacer la balle en main.
- Laisser jouer les enfants.
- Observer les rencontres en intervenant le moins possible, uniquement pour sanctionner la transgression flagrante des règles proposées.
- Noter les difficultés rencontrées, les comportements peu adaptés, afin de pouvoir les répertorier après les phases de jeu.
- Regrouper les enfants après les matchs et échanger avec eux sur ces comportements.

Comportements observables :

1) Au niveau individuel :

- Passe qui n'arrive pas à destination;
- Ballon non bloqué;
- Tir imprécis;

2) Au niveau collectif :

- Jeu trop individuel;
- Espace mal utilisé: les joueurs se déplacent sans regarder la balle ou s'agglutinent autour du ballon;
- Vision étriquée du jeu: les passes sont faites au hasard, au partenaire le plus proche, en arrière; les trajets de balle sont incohérents;
- Brutalités.

Remédiations possibles :

Indiquer aux enfants que cette situation avait pour but de répertorier les difficultés rencontrées par les enfants lors des matchs pur pouvoir mettre en place dans les séances à venir des activités qui permettront de résoudre ces problèmes et d'améliorer le niveau de jeu.

Situation n°2 (20 mn) :

- proposer une nouvelle période de jeu de 5 mn par rencontre.
 - introduire une nouvelle règle pour remédier au problème du jeu brutal: « il est interdit de toucher le porteur du ballon ». La faute sera sanctionnée: la balle sera donnée à l'adversaire.
 - préciser aux enfants que de nouvelles règles seront introduites au fil des séances et que certaines seront instaurées provisoirement pour permettre de mieux travailler un sujet.
- Retour au calme et rangement du matériel (5 mn).

SEANCE 2

Objectif général de l'activité :

Structuration de l'espace, transmission et réception du ballon.

Echauffement (5 mn) : (5 mn) :

Matériel : 4 ballons.

Exercice 1 : 4 groupes forment un cercle et sont immobiles. Chaque groupe occupe un quart du terrain. 1 : 4 groupes forment un cercle et sont immobiles. Chaque groupe occupe un quart du terrain.

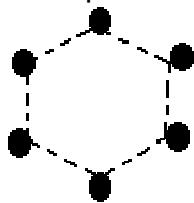
Consigne 1 : faites-vous 10 passes en faisant tourner le ballon dans un sens puis 10 autres passes dans l'autre sens.

Consigne 2 : faites 10 passes à des partenaires autres que ceux situés à côté de vous.

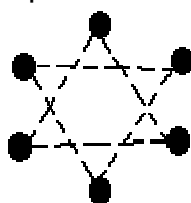
Exercice 2 : élargir le cercle, 1 joueur-relais se met au milieu. Un autre prend sa place au bout de 10 passes.

Consigne : faites une passe au joueur-relais qui renvoie la balle au joueur suivant. : élargir le cercle, 1 joueur-relais se met au milieu. Un autre prend sa place au bout de 10 passes.

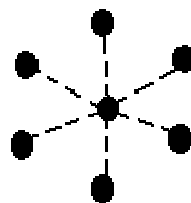
Consigne : faites une passe au joueur-relais qui renvoie la balle au joueur suivant.



1



2



3

Situation n°1 (20 min) : « passe à 5 deux camps ». (20 mn) : « passe à 5 deux camps ».

Objectif :

Se démarquer pour utiliser les espaces vides.

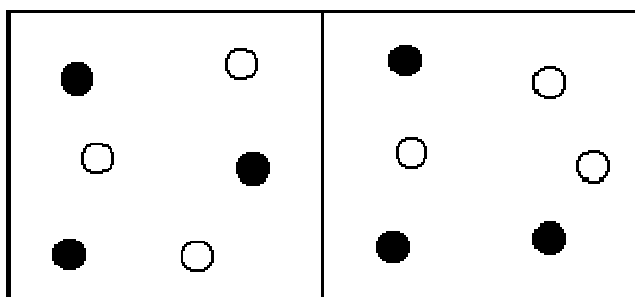
Se démarquer pour utiliser les espaces vides.

Matériel :

- 1 ballon de hand;
- 4 lots de dossards.

Organisation :

4 équipes homogènes qui travaillent en parallèle. Chaque équipe est divisée en deux groupes se positionnant face à face sur les deux moitiés du terrain. Un arbitre est désigné. Chaque équipe dispute 2 matchs de 5 mn.



Camp 1

Camp 2

But du jeu :

Réussir 10 passes de suite pour marquer un point, en utilisant les joueurs des 2 camps.

Déroulement :

L'engagement se fait au centre du terrain par un entre-deux. L'équipe qui récupère la balle commence sa série de 10 passes, comptabilisées à voix haute par l'arbitre. Si la balle est interceptée par un joueur de l'équipe adverse, ce dernier commence une série de 10 passes pour son équipe. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points en 5 mn.

Règles d'or :

- Ne pas sortir de son camp;
- Le ballon ne doit pas être renvoyé au joueur qui l'avait avant.
- Les passes se font à la main.

- Ne pas toucher l'adversaire.

Critère de réussite :

Réussir 10 passes sans que le ballon se fasse intercepter.

Critères de réalisation :

Se démarquer pour recevoir la balle.

Comportements des enfants :

1. Ils ne cherchent pas à intercepter la balle.
2. Les échanges se font systématiquement entre les deux camps d'une même équipe et non pas entre les partenaires du groupe.
3. Les passes sont trop longues: difficultés pour réceptionner.

Interventions possibles :

1. Introduire la notion de gêne;
2. Rappeler la possibilité de faire une passe à un partenaire de son camps;
3. Redemander aux enfants d'aller vers la balle.

Situation n°2 (15 mn) : (15 min) :

Objectif :

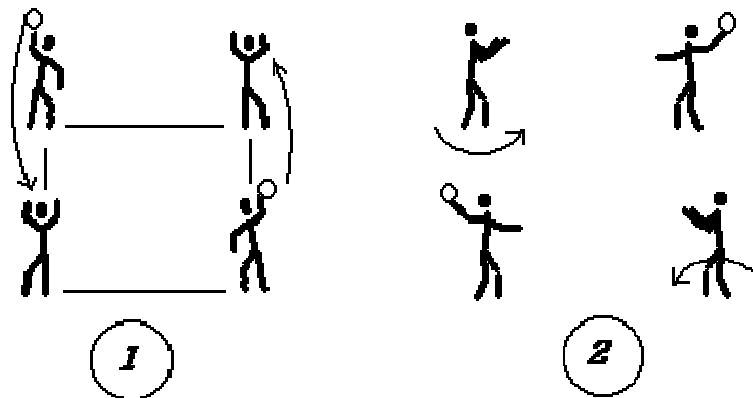
S'orienter pour passer et recevoir le ballon.

Matériel :

12 ballons (2 par groupes).

Organisation :

6 groupes de 4 joueurs répartis sur tout le terrain et placés de manière à former un carré.



But :

Faire des passes en s'orientant vers son équipier.

Consigne :

« Faites circuler les ballons dans le sens des aiguilles d'une montre, puis dans l'autre sens. »

Déroulement :

Par 4 en carré, 2 ballons, en A et C. Au signal, A passe à B, C à D, puis B à A, D à A,...

Au bout de trente secondes, on change de sens.

Dès qu'une balle tombe, on arrête, on replace les ballons aux extrémités d'une diagonale et on reprend.

Critère de réussite :

Faire circuler le ballon sans le faire tomber pendant les trente secondes.

Critères de réalisation :

- Pour passer, s'orienter vers son partenaire et armer.
- Dès qu'il a passé, se préparer à recevoir: s'orienter en faisant un quart de tour, placer bras et mains.
- Quand il a reçu, se préparer à passer de nouveau.

Comportement des enfants :

- Dès que les ballons tombent, ils ne les replacent pas aux extrémités.

Intervention possible :

- Rappel des règles.

Situation n°3 (10 mn) :

Match de hand-ball

La classe est divisée en 4 équipes.

Rangement du matériel et retour au calme

SEANCE 3 : JE FAIS DES PASSES

Durée : 1 heure.

Echauffement (5 min) :

Matériel : 1 ballon de hand-ball par groupe.

Exercice 1 : les élèves se mettent par 3 et se font des passes sans se déplacer. Un gêneur mobile au milieu d'eux essaye d'intercepter la balle. : les élèves se mettent par 3 et se font des passes sans se déplacer. Un gêneur mobile au milieu d'eux essaye d'intercepter la balle.

Exercice 2 : faire des groupes de 5 élèves immobiles disposés en cercle, avec 2 gêneurs mobiles au centre. : faire des groupes de 5 élèves immobiles disposés en cercle, avec 2 gêneurs mobiles au centre.

Situation n°1 (20 mn) : "La passe à 10 immobile avec gêne". (20 mn) : "La passe à 10 immobile avec gêne".

Objectifs :

- mettre l'accent sur la structuration de l'espace.
- S'écarter du porteur du ballon.

Les règles d'or :

- Ne pas renvoyer le ballon à celui qui vient de nous l'envoyer.
- Les passes se font à la main.
- On peut se déplacer avec le ballon.
- S'immobiliser au signal du meneur.

Organisation :

4 équipes homogènes; 1 arbitre pour chaque rencontre. On les fait jouer simultanément sur le terrain.

Matériel :

- 2 ballons de hand
- 4 lots de dossards

But du jeu :

Faire 10 passes successives sans faire tomber le ballon.

Déroulement :

Engagement par un entre-deux, au centre du terrain.

Dès qu'un joueur a le ballon, il s'immobilise.

Tous les autres joueurs (ceux de son équipe et ceux de l'équipe adverse) essaient de se placer au mieux sur le terrain. Au signal du meneur, tous les joueurs s'immobilisent. L'équipe qui a la balle entame sa série de 10 passes en essayant de ne pas la perdre.

En cours de jeu: si un joueur renvoie la balle à celui qui vient de la lui passer, l'équipe la conserve, mais le compte repart à 0.

Si un gêneur parvient à intercepter la balle, ses partenaires et adversaires se replacent. A son signal, lui et son équipe entament une série de 10 passes.

Si une équipe réussit 10 passes à la suite, on remet en jeu par un entre-deux.

Critères de réussite :

- Faire 10 passes sans perdre le ballon.
- Intercepter le ballon.

Critères de réalisation :

- Se positionner à distance de passe du porteur du ballon pour bien réceptionner.
- Se positionner pour faire écran.

Comportements observables :

1. Tous les joueurs n'ont pas le temps de bien se placer.
2. Ils ne restent pas immobiles.
3. Le jeu est trop facile.

Interventions du maître :

1. Le maître accorde 15 secondes aux équipes pour se placer.
Il décompte à voix haute pour permettre aux joueurs de feinter leur gêneur au dernier moment.
2. Rappeler que si la règle n'est pas respectée, le ballon passe à l'équipe adverse.

3. Créer un surnombre de joueurs par rapport aux gêneurs.

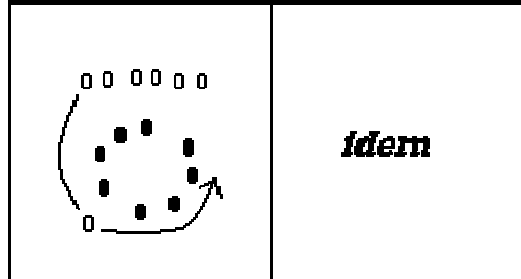
Situation N2 (10 mn) : "l'horloge".

Objectif : S'orienter pour passer et recevoir.

La situation vise en particulier à augmenter la vitesse et la distance des passes.

Organisation :

- 2 arbitres comptabilisent le nombre de passes.
- 2 équipes s'affrontent en parallèle sur 2 moitiés de terrain: la moitié des joueurs disposée en cercle se fait des passes, l'autre moitié joue le rôle de l'horloge.



Les "blancs" font le tour du cercle des "noirs" qui eux font le maximum de passes.

But du jeu :

Faire plus de passes que l'équipe adverse avant la fin du relais.

Déroulement :

Au coup de sifflet, les joueurs en cercle entament les passes.

Pendant ce temps, le premier adversaire court autour du cercle et va taper dans la main de son partenaire qui le relaie, et ainsi de suite jusqu'au dernier équipier.

Remarque: Une passe non réceptionnée n'est pas comptabilisée, mais le score ne redémarre pas à 0.

Puis on inverse les rôles. Au coup de sifflet, les joueurs en cercle entament les passes.

Pendant ce temps, le premier adversaire court autour du cercle et va taper dans la main de son partenaire qui le relaie, et ainsi de suite jusqu'au dernier équipier.

Remarque: Une passe non réceptionnée n'est pas comptabilisée, mais le score ne redémarre pas à 0.

Puis on inverse les rôles.

Critère de réussite :

Faire le maximum de passes. Faire le maximum de passes.

Critère de réalisation :

Passer et réceptionner correctement. Passer et réceptionner correctement.

Situation N3 (15 mn) : match de hand-ball.

Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 4

Echauffement : (5mn)

Matériel :

4 ballons de hand-ball

Consigne :

Se mettre en file indienne et passer deux par deux, "Vous devez vous faire des passes tout en avançant." Revenir et passer le ballon aux deux qui suivent.

Situation n°1 (20 mn): "Progresser par deux" (20 mn): "Progresser par deux"

Objectifs :

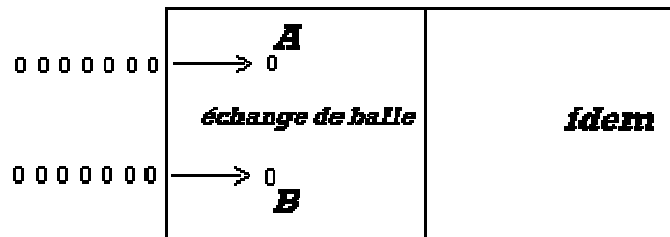
Passer et recevoir la balle en mouvement (sans opposition).

Règles d'or :

- Les passes se font à la main.
- On peut se déplacer avec le ballon.

Matériel :

4 lots de dossards, 4 ballons minimum.



But du jeu :

Le premier groupe (équipe A + équipe B) dont tous les joueurs a traversé le terrain gagne. Le premier groupe (équipe A + équipe B) dont tous les joueurs a traversé le terrain gagne.

Déroulement :

Au signal, B court vers l'avant et réceptionne à la volée la balle lancée par A. Aussitôt la balle passée, A court et dépasse B pour recevoir en mouvement le ballon de B.

Une balle non réceptionnée est remise en jeu au point de chute. Au signal, B court vers l'avant et réceptionne à la volée la balle lancée par A. Aussitôt la balle passée, A court et dépasse B pour recevoir en mouvement le ballon de B.

Une balle non réceptionnée est remise en jeu au point de chute.

Critère de réussite :

Pour chaque couple de joueurs, traverser le plus rapidement possible le terrain sans perdre la balle.

Pour chaque couple de joueurs, traverser le plus rapidement possible le terrain sans perdre la balle.

Critères de réalisation :

Pour le passeur, viser avec les bras une cible mobile, et par conséquent, apprécier sa vitesse et sa trajectoire. Cela exige de dissocier l'orientation générale du corps de l'orientation du bras dans le lancer.

Pour l'autre, recevoir en mouvement une balle qui arrive latéralement par rapport à l'axe de son déplacement, donc dissocier l'orientation des jambes de l'orientation du tronc et des bras. Pour le passeur, viser avec les bras une cible mobile, et par conséquent, apprécier sa vitesse et sa trajectoire. Cela exige de dissocier l'orientation générale du corps de l'orientation du bras dans le lancer.

Pour l'autre, recevoir en mouvement une balle qui arrive latéralement par rapport à l'axe de son déplacement, donc dissocier l'orientation des jambes de l'orientation du tronc et des bras.

Comportement des enfants :

Ils ont du mal à se mettre en mouvement avant que la balle ne leur soit lancée.

Ils ont tendance à s'arrêter pour réceptionner. Ils ont du mal à se mettre en mouvement avant que la balle ne leur soit lancée.

Ils ont tendance à s'arrêter pour réceptionner.

Interventions du maître :

Les pousser à aller plus vite en introduisant un temps limite. Les pousser à aller plus vite en introduisant un temps limite.

Situation n2 (20 mn) : "Progresser collectivement".

Objectif :

Faire progresser la balle collectivement.

Règles d'or :

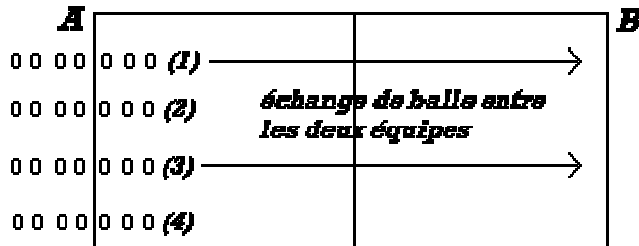
- Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer.
- Ne pas repasser le ballon à celui qui vient de l'envoyer.

Organisation :

4 équipes homogènes réparties en 4 colonnes. Elles sont au départ sur le même côté du terrain (côté A). Chaque groupe dispose d'un ballon.

Matériel :

4 lots de dossards, 4 ballons de hand.



But du jeu :

Faire avancer la balle de A vers B. Faire avancer la balle de A vers B.

Déroulement :

Les groupes agissent en alternance: 1 et 3 d'abord, 2 et 4 ensuite.

Les traversées se font de A vers B, puis de B vers A dans un premier temps. Dans un deuxième temps, on pourrait enchaîner un deuxième aller-retour. Les groupes agissent en alternance: 1 et 3 d'abord, 2 et 4 ensuite.

Les traversées se font de A vers B, puis de B vers A dans un premier temps. Dans un deuxième temps, on pourrait enchaîner un deuxième aller-retour.

Critère de réussite :

Faire le plus de passes possibles sur une distance donnée. Faire le plus de passes possibles sur une distance donnée.

Critères de réalisation :

Passer le ballon vers l'avant, sans le faire tomber.

Passer le ballon à l'arrêt.

Bien se positionner pour réceptionner le ballon. Passer le ballon vers l'avant, sans le faire tomber.

Passer le ballon à l'arrêt.

Bien se positionner pour réceptionner le ballon.

Variante de la situation 2 :

Faire des passes en cloche, avec rebond.

Complicquer la situation en faisant intervenir deux gêneurs dans chaque équipe. Ces opposants, qui tentent d'intercepter le ballon, ne peuvent s'approcher à moins de deux pas du porteur de la balle.

Faire des passes en cloche, avec rebond.

Complicquer la situation en faisant intervenir deux gêneurs dans chaque équipe. Ces opposants, qui tentent d'intercepter le ballon, ne peuvent s'approcher à moins de deux pas du porteur de la balle.

Situation n3 (15 mn) : match de hand-ball. (15 mn) : match de hand-ball.

Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 5

Echauffement : (5mn)

Matériel :

4 ballons de hand-ball

Consigne :

Se mettre en file indienne et passer deux par deux, "Vous devez vous faire des passes tout en avançant." Revenir et passer le ballon aux deux qui suivent.

Situation n°1 (20 mn) : "Progresser vers le but" (20 mn) : "Progresser vers le but"

Objectifs :

- Faire progresser la balle collectivement vers le but.
- Coopérer et s'opposer.

Règles d'or :

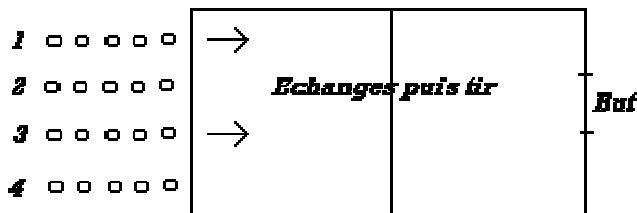
- Les passes se font à la main.
- Le porteur du ballon n'a pas le droit de se déplacer.

Organisation :

4 équipes homogènes réparties en 4 colonnes. Elles sont au départ sur le même côté du terrain. Chaque groupe dispose d'un ballon.

Matériel :

4 lots de dossards, 4 ballons minimum.



But du jeu :

Faire progresser la balle par des passes vers le but. Faire progresser la balle par des passes vers le but.

Déroulement :

Le groupe avance vers l'avant en se faisant des passes, d'abord 1 et 3 puis 2 et 4.

Arrivé en bout de parcours, celui qui est en possession du ballon tire. On ne mettra pas de gardien car le but de cette séance n'est pas de travailler le tir, mais pour les enfants, c'est l'aboutissement nécessaire. Le groupe avance vers l'avant en se faisant des passes, d'abord 1 et 3 puis 2 et 4. Arrivé en bout de parcours, celui qui est en possession du ballon tire. On ne mettra pas de gardien car le but de cette séance n'est pas de travailler le tir, mais pour les enfants, c'est l'aboutissement nécessaire.

Critère de réussite :

Faire des passes en avant. La première équipe à arriver en ayant respecté cela aura gagné.

Faire des passes en avant. La première équipe à arriver en ayant respecté cela aura gagné.

Critères de réalisation :

- Pour le porteur du ballon: s'orienter vers la cible dès réception de la balle; choisir pour passer un partenaire bien placé; dépasser le nouveau porteur de balle une fois la passe effectuée.
- Pour les autres: dépasser le porteur de la balle; bien se placer pour réceptionner la balle; ne pas rester collé à un partenaire.

Comportement des enfants :

1. Tendance à vouloir progresser rapidement sans privilégier les passes.
2. Les passes ne sont pas bien faites.
3. L'enfant a tendance à courir avec le ballon.

Interventions du maître :

1. Modifier le critère de réussite: l'équipe gagnant sera celle qui aura fait le plus de passes sur la distance.
2. Rappeler qu'il existe différents types de passes.
3. Rappeler la règle. Puis il recommence sa passe.

Variante :

Insister plus sur la passes que sur la vitesse de réalisation. L'équipe gagnante n'est pas celle qui aura fini avant mais celle qui aura fait le plus de passes. Insister plus sur la passes que sur la vitesse de réalisation. L'équipe gagnante n'est pas celle qui aura fini avant mais celle qui aura fait le plus de passes.

Situation n2 (20 mn) : Variante (introduction de gêneurs).

Organisation :

Le terrain est divisé longitudinalement en 3 bandes: 2 latérales et 1 centrale.

Il y a quatre équipes qui vont jouer les unes après les autres en situation d'attaque.

Il y a un ballon par équipe.

A chaque passage, on prend les défenseurs dans les équipes en repos. :

Le terrain est divisé longitudinalement en 3 bandes: 2 latérales et 1 centrale.

Il y a quatre équipes qui vont jouer les unes après les autres en situation d'attaque.

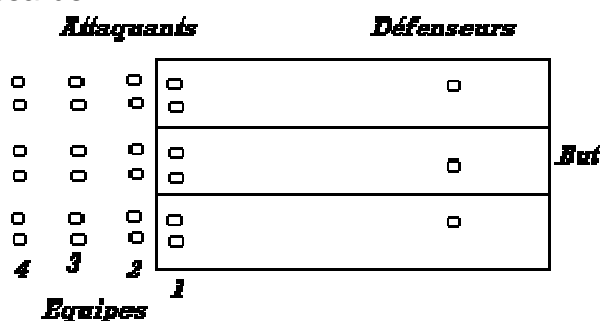
Il y a un ballon par équipe.

A chaque passage, on prend les défenseurs dans les équipes en repos.

Matériel :

4 ballons de hand et des dossards. :

4 ballons de hand et des dossards.



But du jeu :

Faire des passes pour faire progresser la balle jusqu'au but adverse. Faire des passes pour faire progresser la balle jusqu'au but adverse.

Déroulement :

Il y a deux joueurs par zone qui attaquent. Il y a un défenseur dans chaque zone; il ne peut en sortir. Il doit intercepter le ballon ou gêner le porteur du ballon. L'attaquant non plus ne peut sortir de sa zone. Seul le ballon peut franchir les limites des différentes zones. Il y a deux joueurs par zone qui attaquent. Il y a un défenseur dans chaque zone; il ne peut en sortir. Il doit intercepter le ballon ou gêner le porteur du ballon. L'attaquant non plus ne peut sortir de sa zone. Seul le ballon peut franchir les limites des différentes zones.

Critère de réussite :

L'action est réussie si les joueurs attaquants arrivent devant la zone de tir pour essayer de marquer un but. L'action est réussie si les joueurs attaquants arrivent devant la zone de tir pour essayer de marquer un but.

Critères de réalisation :

- Lorsque le porteur de balle est gêné vers l'avant, il doit avoir dans l'une des zones un coéquipier en soutien.
- Lorsque le porteur de balle n'est pas gêné, il doit s'orienter vers l'avant et passer à un partenaire bien placé.

Comportement des enfants :

1. Les coéquipiers progressent trop vite et laissent le porteur de balle en difficulté.
2. Les enfants ne respectent pas les zones.
3. Le jeu est trop facile.
4. Le jeu est trop difficile.

Interventions du maître :

1. Montrer l'intérêt d'avoir des joueurs en soutien.
2. Délimiter les zones par quelque chose de très visible.
3. Augmenter le nombre de défenseurs.

4. Diminuer le nombre de défenseurs.

Situation n°3 (15 mn) : match de hand-ball. (15 mn) : match de hand-ball.
Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 6

Echauffement : (5mn)

Les enfants sont par groupes de trois ou quatre.

Matériel :

1 ballon de hand par groupe.

Consigne :

Chaque groupe doit se déplacer sur la largeur du terrain en alternant passes et dribbles.

Situation n°1 (20 mn): situation technique. (20 mn): situation technique.

Objectifs :

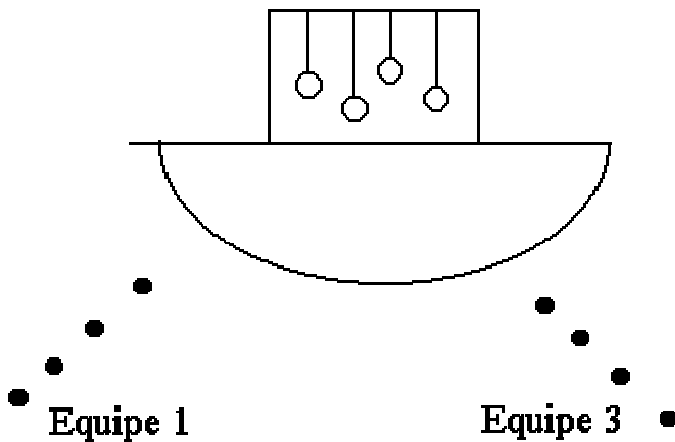
Atteindre les cibles.

Organisation :

La classe est divisée en quatre équipes. Le travail se fait sur deux ateliers.

Matériel :

- De nombreux ballons.
- Des quilles.
- Des cerceaux.
- Des foulards.



But du jeu :

Atteindre les cibles.

Déroulement :

Sur un but, les élèves des équipes 1 et 3 essaient de tirer dans les cerceaux pendus, sans pénétrer dans la zone.

Sur l'autre but, les équipes 2 et 4 tentent de toucher les quilles (quatre) disposées sur la ligne de but. La zone est interdite. Sur un but, les élèves des équipes 1 et 3 essaient de tirer dans les cerceaux pendus, sans pénétrer dans la zone.

Sur l'autre but, les équipes 2 et 4 tentent de toucher les quilles (quatre) disposées sur la ligne de but. La zone est interdite.

Critères de réussite :

3 ballons sur 5 traversent les cerceaux / renversent les quilles.

3 ballons sur 5 traversent les cerceaux / renversent les quilles.

Critère de réalisation :

Tirer à bras cassé. Tirer à bras cassé.

Variantes:

- Attribuer des points aux cibles, en fonction de la difficulté à les atteindre.
- Varier la position des cibles.
- Varier les angles de tir.
- Enchaîner dribble (sur 5 à 8 m) puis tir.

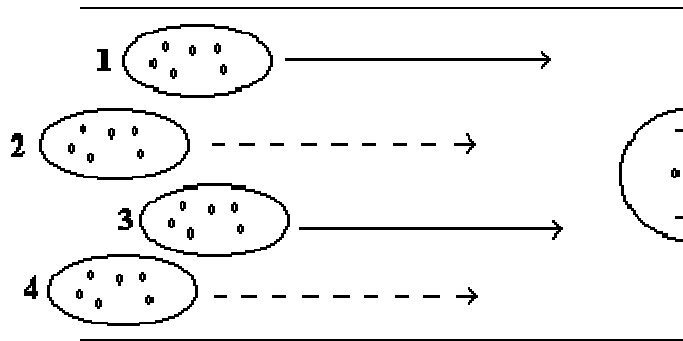
Situation n2 (10 mn) :

Objectif: coopérer sur une attaque et tirer au but.

Organisation :

La classe est organisée en quatre groupes. Les groupes sont répartis sur la base du terrain. Le but est gardé par un élève.

Matériel :
1 ballon par groupe.



But du jeu :

Tirer au but.

Déroulement :

Les groupes 1 et 3 agissent d'abord, les groupes 2 et 4 ensuite. Le gardien répond aux attaques simultanées des équipes 1 et 3 puis des équipes 2 et 4 en détournant la balle. Les groupes 1 et 3 agissent d'abord, les groupes 2 et 4 ensuite. Le gardien répond aux attaques simultanées des équipes 1 et 3 puis des équipes 2 et 4 en détournant la balle.

Critère de réussite :

Marquer 3 but sur 5. Marquer 3 but sur 5.

Critères de réalisation :

- Faire progresser le ballon rapidement.
- Bien se placer pour tirer.
- Tirer à bras cassé.

Règles d'or :

- Passes et dribbles sont autorisés.
- La zone est interdite.

Variantes :

- Laisser la forme du tir totalement libre.
- Tirer au ras du sol: la balle doit passer sous un élastique tendus bas entre les poteaux.
- Viser les "lucarnes": les angles hauts des buts.
- Tirer de plus loin.
- Masquer ses intentions.
- Pour faire évoluer le jeu, placer en bordure de zone un opposant par équipe. Il a pour tâche de gêner l'éventuel tireur au but.

Situation n°3 (15 mn) : match de hand-ball.

La classe est divisée en 4 équipes qui s'affrontent deux par deux et en parallèle. Chaque match dure 5 minutes. Les deux équipes gagnantes s'opposent pour le deuxième match.

Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 7

Objectif général : Faire progresser le ballon en dribblant.

Echauffement : (5mn)

Les enfants sont par groupes de trois ou quatre. (5mn)

Les enfants sont par groupes de trois ou quatre.

Matériel :

1 ballon par groupe. :

1 ballon par groupe.

Consigne :

Chaque groupe doit se déplacer sur la largeur du terrain en alternant passes et dribbles.

Chaque groupe doit se déplacer sur la largeur du terrain en alternant passes et dribbles.

Situation n°1 (20 mn) : situation technique.

Objectifs :

Progresser (avancer) en dribblant.

Progresser (avancer) en dribblant.

Organisation :

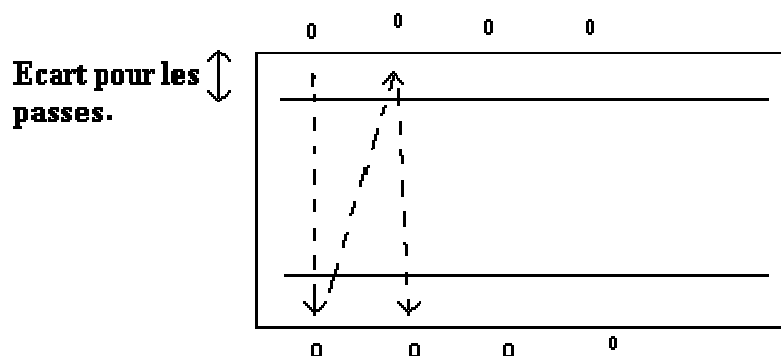
Le terrain est divisé en trois parties. Sur chacune d'elles, le maître organise un atelier. 8 élèves par atelier.

Le terrain est divisé en trois parties. Sur chacune d'elles, le maître organise un atelier. 8 élèves par atelier.

Matériel :

- Atelier 1: un ballon.
- Atelier 2: des plots et deux ballons.
- Atelier 3: 8 ballons.

Atelier 1 : "ballon navette".



But :

Traverser la largeur du terrain en dribblant avec le ballon et terminer par une passe à son camarade qui repart en dribblant à son tour. Traverser la largeur du terrain en dribblant avec le ballon et terminer par une passe à son camarade qui repart en dribblant à son tour.

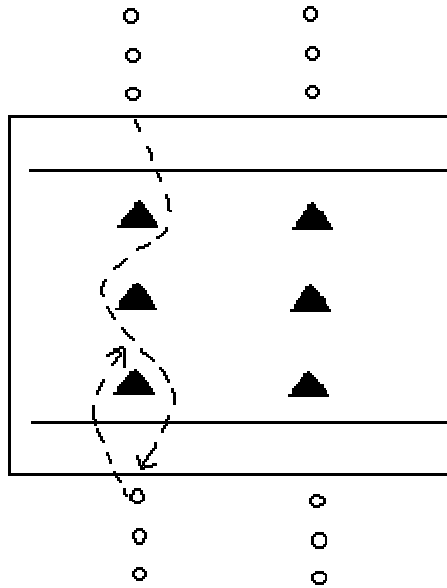
Critère de réussite :

Parvenir à traverser le terrain avec la balle sans la porter. Parvenir à traverser le terrain avec la balle sans la porter.

Critère de réalisation :

Maîtriser le dribble en se déplaçant. Maîtriser le dribble en se déplaçant.

Atelier 2 : variante de "ballon navette" avec obstacles.



But :

Dribbler jusqu'à l'autre côté du terrain en contournant les plots avec un changement de main à chaque passage d'un plot. Dribbler jusqu'à l'autre côté du terrain en contournant les plots avec un changement de main à chaque passage d'un plot.

Critère de réussite :

Traverser le terrain en dribblant et en alternant main droite et main gauche. Traverser le terrain en dribblant et en alternant main droite et main gauche.

Critère de réalisation :

Garder les yeux sur le plot et non sur le ballon. Garder les yeux sur le plot et non sur le ballon.

Atelier 3: "le jeu du lièvre".

Organisation :

Les élèves se mettent deux par deux. Les élèves se mettent deux par deux.

But :

Un des deux suit l'autre en dribblant. Un des deux suit l'autre en dribblant.

Critère de réussite :

Suivre son camarade sans porter le ballon. Suivre son camarade sans porter le ballon.

Critère de réalisation :

Dribbler en levant la tête (en évitant de regarder la balle). Dribbler en levant la tête (en évitant de regarder la balle).

Situation n°2 (15 mn) :

Objectif : progresser (avancer) en dribblant, sans perdre le contrôle du ballon, le plus vite possible et le plus loin possible. progresser (avancer) en dribblant, sans perdre le contrôle du ballon, le plus vite possible et le plus loin possible.

Organisation :

La classe est divisée en groupes de 6 élèves. Les groupes passent les uns après les autres.

Matériel :

- 6 ballons.
- De la craie.
- Des plots.
- Un chronomètre.

Buts :

- Arriver le premier parmi les six élèves à la ligne d'arrivée.
- Parcourir la plus grande distance possible en dribblant, pendant 30 secondes.

Critère de réussite :

Traverser le terrain en dribblant le plus vite possible sans perdre le ballon.

Critère de réalisation :

Faire des rebonds vers l'avant et sur le côté. Faire des rebonds vers l'avant et sur le côté.

Situation n°3 (15 mn): match de hand-ball.

Introduire une nouvelle règle: la notion de reprise de dribble. Il est interdit de reprendre le ballon à deux mains entre deux périodes de dribble.
Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 8

Objectif :

S'opposer à l'adversaire.

- Echauffement(5 mn) :
Course autour du terrain.
- Passes à 10, joueurs immobiles puis mobiles.
- Passes à 10 avec gêne, joueurs immobiles puis mobiles.

Situation N°1 :

But de l'activité:

Traverser le terrain et aller marquer un but, pour les attaquants. Pour les défenseurs, marquer individuellement les attaquants et les empêcher d'agir. Traverser le terrain et aller marquer un but, pour les attaquants. Pour les défenseurs, marquer individuellement les attaquants et les empêcher d'agir.

Organisation :

4 équipes composées d'attaquants et de défenseurs sur un terrain de hand-ball de 15 m x 30 m (zone tracée à 5 m). 4 équipes composées d'attaquants et de défenseurs sur un terrain de hand-ball de 15 m x 30 m (zone tracée à 5 m).

Matériel :

- 4 lots de dossards;
- 4 ballons.

Consignes :

- Préciser les intentions pour chacun des rôles :
Défenseur: marquer l'attaquant désigné pour le gêner à tout moment, le harceler.
Attaquant: fuir le défenseur, le surprendre pour se démarquer et pouvoir agir.
- Demander aux enfants d'effectuer des traversées en désignant l'adversaire à marquer.
- Demander aux enfants d'effectuer des traversées où l'adversaire à marquer change en fonction de l'opportunité de jeu.
- Intervertir les rôles.

Critère de réussite :

Les opposants marquent un point chaque fois qu'ils touchent le ballon. Ils rendent alors la balle aux attaquants, et l'action reprend au point d'interception. Les opposants marquent un point chaque fois qu'ils touchent le ballon. Ils rendent alors la balle aux attaquants, et l'action reprend au point d'interception.

Critères de réalisation :

- Les attaquants font progresser la balle pour aller marquer des buts.
- Les défenseurs marquent individuellement les attaquants pour les empêcher d'agir.

Problèmes posés aux enfants :

1. Le jeu est trop facile.
2. Les attaquants veulent progresser rapidement et laissent le porteur du ballon en situation difficile face au défenseur.
3. Les attaquants veulent tirer même en position difficile.
4. Les attaquants parviennent à marquer rapidement.
5. Les défenseurs n'arrivent pas à intercepter la balle.

Interventions possibles :

1. Intervenir sur le nombre de défenseurs.
2. Montrer l'intérêt de positionner des joueurs en soutien du porteur du ballon.
3. Rappeler qu'un tir est efficace quand on est en position favorable.
4. Imposer 7 passes avant de tirer.
5. Intervenir au niveau du placement.

Variante :

Reprendre l'activité avec des équipes comprenant un nombre égal d'attaquants et de défenseurs.
Reprendre l'activité avec des équipes comprenant un nombre égal d'attaquants et de défenseurs.

Situation N°2 (15 mn) :

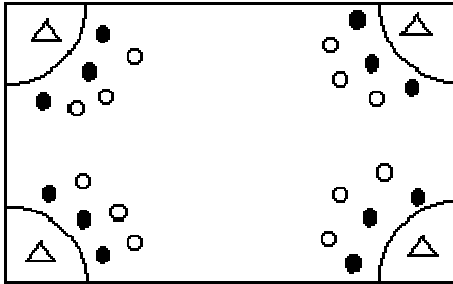
Organisation :

- 4 équipes comportant autant de défenseurs que d'attaquants.

- 1 plot, protégé par une zone interdite, dans chaque angle du terrain.
- Travail sur un terrain de hand-ball de 15 m x 30 m (zone tracée à 5 m).

Matériel :

- 4 lots de dossards;
- 4 ballons;
- 4 plots.



Consignes :

- Préciser les intentions pour chacun des rôles :
 Attaquants : tirer sur le plot.
 Défenseur : marquer l'attaquant désigné pour le gêner à tout moment dans son tir.
- Intervertir les rôles toutes deux minutes.

Critère de réussite :

Les opposants marquent un point chaque fois qu'ils touchent le ballon. Les opposants marquent un point chaque fois qu'ils touchent le ballon.

Critères de réalisation :

- Les attaquants tirent sur la cible.
- Les défenseurs empêchent les attaquants de tirer.

Problèmes posés aux enfants :

1. Les attaquants ne parviennent pas à tirer.
2. Les défenseurs ne parviennent pas à gêner les attaquants.

Interventions possibles :

1. Proposer de faire des passes rapides pour déséquilibrer la défense et fixer un défenseur avant de faire une passe.
2. Intervenir sur leur placement : être entre l'attaquant et le plot et limiter les espaces entre ses coéquipiers; défendre en marquant les joueurs individuellement et en s'opposant aux tirs.

Variantes :

- Disposer les cibles dans des cercles interdits répartis sur le terrain. Les cibles peuvent être attaquées de tous côtés.
- Placer un gardien dans chaque cercle dont le diamètre, de 2 m 50 au départ, pourra varier.

Situation N°3 :

Match.

Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 9

Objectif : s'opposer à la progression du ballon.

Echauffement (5 mn) : course autour du terrain ; passe à 10 avec gêne. course autour du terrain ; passe à 10 avec gêne.

Situation N°1 (15 mn) :

Organisation :

Former des groupes de 5 élèves : 3 élèves gênés par deux autres tentent de se faire des passes.

Former des groupes de 5 élèves : 3 élèves gênés par deux autres tentent de se faire des passes.

Matériel:

1 ballon pour chaque groupe. 1 ballon pour chaque groupe.

Des dossards.

Consignes :

- Se passer la balle d'un joueur à un autre en évitant qu'un défenseur ne l'intercepte.
- Après cette phase de jeu libre sur tout le terrain, imposer un itinéraire aux passeurs (se déplacer d'un côté du terrain à l'autre, faire le tour du terrain, etc.
- Intvertir ces rôles.

Critère de réussite :

L'opposant intercepte la balle. L'opposant intercepte la balle.

Critère de réalisation :

Les passeurs échangent la balle le plus souvent possible et l'opposant met en place une stratégie pour l'intercepter. Les passeurs échangent la balle le plus souvent possible et l'opposant met en place une stratégie pour l'intercepter.

Problèmes posés aux enfants :

- L'opposant n'arrive pas à intercepter la balle.
- Les passeurs sont gênés.

Interventions possibles :

- Se placer sur la trajectoire prévue du ballon.
- Trouver des formes de passes variées et détruire l'alignement formés par les passeurs et les défenseurs.

Situation N°2 (20 mn) :

1) Former des groupes de 6 élèves. Procéder par vagues de deux élèves : un élève dribble pendant que l'autre essaie de lui subtiliser la balle.

Exploitation :

- Laisser le parcours du dribbleur libre.
- Imposer une trajectoire au dribbleur.
- Placer les joueurs face à face de telle façon que l'opposant subtilise la balle au passage du dribbleur.

2) Constituer 4 équipes composées d'attaquants et de défenseurs, réparties sur deux terrains (1 équipe sur chaque moitié de terrain).

Les attaquants font progresser le ballon pour tirer au but. Les défenseurs doivent s'organiser pour l'intercepter autant de fois que possible.

Chaque interception rapporte un point à l'équipe des défenseurs. L'équipe attaquante s'efforce de ne concéder aucun point aux défenseurs.

Exploitation :

- Interdire le dribble des attaquants : les défenseurs doivent intercepter les passes.
- Autoriser le dribble des attaquants : les défenseurs peuvent intercepter les passes, subtiliser la ballon lors du dribble.

Situation N°3 (15 mn) :

Rencontre entre les équipes.

Rangement du matériel puis retour au calme.

SEANCE 10

Objectif :

S'identifier rapidement comme attaquant, comme défenseur et adapter sa défense.

Echauffement (5 mn) :

- Dribble par deux autour du terrain.
- Dribble par deux autour du terrain avec gêne.

Situation N°1 (15 mn) :

Organisation :

6 équipes qui s'opposent deux à deux. Le terrain est divisé en 3 parties dans le sens de la longueur. 6 équipes qui s'opposent deux à deux. Le terrain est divisé en 3 parties dans le sens de la longueur.

Matériel :

- 3 ballons.
- Des dossards.

Consignes :

- Amener la balle derrière la ligne d'en-but.
- Faire progresser la balle par passes, le dribble est proscrit.
- Le jeu reprend par entre-deux au milieu du terrain.

Critère de réussite :

Chaque balle posée derrière l'en-but rapporte un point. Chaque balle posée derrière l'en-but rapporte un point.

Critère de réalisation :

- Les défenseurs anticipent les actions des attaquants et de portent rapidement vers leur but.
- Les attaquants, dès la perte de la balle réagissent en tant que défenseurs, harcèlent l'adversaire, interceptent,...

Variante :

Jouer avec la même organisation mais en tirant au but à l'approche de la zone. Un gardien garde chaque but.

Situation N°2 (20 mn) :

Organisation :

3 équipes (2 en défense, 1 en attaque).

3 équipes (2 en défense, 1 en attaque).

Matériel :

- 3 lots de dossards.
- 1 ballon.

Consignes :

- Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de tirer pour marquer.
- Les attaquants doivent essayer de marquer.

Critère de réussite :

Les défenseurs empêchent les attaquants de marquer. Les défenseurs empêchent les attaquants de marquer.

Critère de réalisation :

Les défenseurs s'interposent en faisant barrage avec leur corps et leurs bras. Les défenseurs s'interposent en faisant barrage avec leur corps et leurs bras.

Déroulement :

4 matchs de 5 mn pour que chaque équipe joue 3 fois.

1 équipe se repose et observe en alternance.

Si l'équipe attaquante perd la balle, elle reste défendre le but qu'elle attaquait. Si elle marque un but, elle conserve le ballon et va attaquer le deuxième but.

Problèmes rencontrés :

- Les défenseurs bousculent les attaquants.
- Les enfants ne suivent pas le déplacement du ballon.
- Le défenseur prend le bras de l'attaquant qui va tirer.
- Le défenseur ne lève pas les bras pour empêcher les tirs.

Interventions :

- Le maître fait rappeler une des règles du hand-ball : bousculer est une faute.

- Le maître amène les défenseurs à se resserrer à l'endroit où se trouve le ballon pour former un mur, et à se déplacer le long de la ligne de défense en pas chassés.

Variante :

4 équipes, 2 contre 2. 4 équipes, 2 contre 2.

Situation N°3 (10 mn) :

Rencontre entre les équipes.

Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 11

Objectif :

Mettre en oeuvre des stratégies de jeu.

Echauffement (5 mn) :

Course libre, mais au signal réaliser une action précise. Course libre, mais au signal réaliser une action précise.

Situation N°1 (20 mn) :

Organisation :

4 équipes, 2 contre 2. L'une défend le but et l'autre attaque avec un joueur dans une zone interdite aux autres.

Activités sur un terrain de hand-ball. 4 équipes, 2 contre 2. L'une défend le but et l'autre attaque avec un joueur dans une zone interdite aux autres.

Activités sur un terrain de hand-ball.

Matériel :

- 2 ballons.
- De la craie.

Consignes :

- Monter en attaque pour tirer au but, en passant obligatoirement par le joueur pivot.
- Passes et dribbles sont autorisés.
- Après chaque but ou interception des opposants, la remise en jeu se fait sur la ligne médiane.

Critères de réussite :

- Marquer des buts, pour les attaquants.
- Empêcher le tir des attaquants, pour les défenseurs.

Critère de réalisation :

Les attaquants contournent par les ailes pour attaquer.

Les attaquants contournent par les ailes pour attaquer.

Variantes :

- Imposer le type de contournement (vers la droite, puis vers la gauche).
- Déplacer le zone de pivot en bordure de touche.

Situation N°2 (20 mn) :

Objectifs :

Faire une passe longue et rapide pour lancer la contre-attaque. Faire une passe longue et rapide pour lancer la contre-attaque.

Organisation :

Des équipes de 4 (3 attaquants et 1 défenseur), sur une moitié de terrain dans le sens de la longueur. Des équipes de 4 (3 attaquants et 1 défenseur), sur une moitié de terrain dans le sens de la longueur.

Matériel :

1 ballon par équipe. 1 ballon par équipe.

Consigne :

L'attaquant C doit parvenir à faire une passe à l'attaquant B ou A sans que le défenseur intercepte le ballon. L'attaquant C doit parvenir à faire une passe à l'attaquant B ou A sans que le défenseur intercepte le ballon.

Déroulement :

Au signal, les attaquants A, B, et C se déplacent rapidement vers la zone adverse. Mais C n'a pas le droit de franchir la ligne médiane du terrain ce qui l'oblige à faire une passe longue. Le défenseur s'interpose sur la trajectoire de l'un des attaquants.

Critère de réussite :

Réussir à envoyer le ballon à portée de main de ses deux coéquipiers dans sa course.

Critères de réalisation :

- Choisir le partenaire le mieux placé pour lui faire une passe longue.
- Ajuster sa passe en fonction du déplacement de son partenaire.

Problèmes rencontrés :

- Le ballon est passé au mauvais attaquant.

- La passe n'est pas assez longue.
- La balle est lancée trop loin.

Interventions :

- Introduire une règle : C ne peut faire une passe que lorsque A et B ont franchi la ligne médiane.
- Placer des plots à deux mètres de la ligne médiane comme point de repère: quand l'attaquant a franchi la ligne, le possesseur du ballon doit viser le plot.

Situation N3 (15 mn) :

Rencontre entre les équipes.

Rangement du matériel et retour au calme.

SEANCE 12

Objectif :

- Connaître les règles pour les respecter.
- Arbitrer et faire respecter les décisions de l'arbitre.

Organisation :

4 équipes s'opposent deux à deux sur deux surfaces de jeu. 2 arbitres. 4 équipes s'opposent deux à deux sur deux surfaces de jeu. 2 arbitres.

Matériel :

2 ballons. 2 ballons.

Déroulement :

Les équipes s'opposent deux à deux dans des matchs de 5 mn. Les enfants arbitrent eux-mêmes. Après 5 mn de jeu, réunir les joueurs pour une synthèse sur les questions d'arbitrage. Changer les arbitres après chaque synthèse. Les équipes s'opposent deux à deux dans des matchs de 5 mn. Les enfants arbitrent eux-mêmes. Après 5 mn de jeu, réunir les joueurs pour une synthèse sur les questions d'arbitrage. Changer les arbitres après chaque synthèse.

Rappel des règles :

Les fautes sanctionnées par un jet franc :

- Jeu au pied.
- Reprise de dribble.
- Contact dur, balle arrachée ou frappée.
- Gardien qui quitte sa zone avec la balle.

Les fautes sanctionnées par un penalty :

- Passer à son gardien.
- Entrée du défenseur dans sa zone de but, pour empêcher un tir.

Les balles sorties du terrain sont remises en jeu par l'adversaire à l'endroit de la sortie.

Après chaque but, le ballon est remis en jeu au centre du terrain. Tous les joueurs sont alors dans leur camp respectif.

Remarques :

- L'arbitre doit prendre des décisions nettes et sans appel.
- Demander aux enfants de ne jamais contester ces décisions pendant le match.
- La qualité de l'arbitrage sera discutée lors d'un échange après la partie.
- Un tournoi avec les autres classes pourra être organisé par les enfants : préparation des tableaux de rencontre et des résultats, gestion de l'arbitrage,...