

Document pédagogique



inspection académique
Loire-Atlantique

éducation
nationale
enseignement
supérieur
recherche



Handball



mondial
2007
HANDBALL FÉMININ FRANCE

- Septembre 2007 -

■ Introduction

■ 1^{ère} partie :

Document « *S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité* ».

- Tableau de filiation entre savoirs, situations et comportements observables
- Fiches de travail N°1 à 13

■ 2^{ème} partie :

Document « *Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement* ».

- Tableau de filiation entre savoirs, situations et comportements observables
- Fiches de travail N°14 à 21

■ 3^{ème} partie :

Document « *Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles* ».

- Tableau de filiation entre savoirs, situations et comportements observables
- Fiches de travail N°22 à 30

■ 4^{ème} partie :

Conduites sociales à développer

■ 5^{ème} partie :

Propositions pour un tournoi mini handball

Introduction

Ce dossier pédagogique HANDBALL a été réalisé en 2001 dans le cadre d'un partenariat Ministère de l'Éducation nationale - USEP - FFHB, par un groupe de travail composé :

- de conseillers pédagogiques départementaux de Loire Atlantique
- du délégué départemental de l'USEP de Loire Atlantique
- de représentants du comité départemental de Handball de Loire Atlantique

Ce document, destiné aux enseignants du cycle 3, s'inscrit dans la logique de l'ouvrage « à l'école de l'éducation physique », élaboré par l'équipe académique des formateurs EPS du 1er degré. Conçu, à partir d'un projet de convention-cadre, ce travail s'est inspiré des productions des différents partenaires.

Cette version actualisée en 2007 tient compte des programmes de l'école primaire de 2007 (BO n°5 du 12 avril 2007). Les fiches sont classées selon les compétences disciplinaires visées au cycle 3. Les situations proposées permettent, dans le cadre d'une Éducation Physique Scolaire, de développer des conduites mises en jeu dans l'activité Handball. Chaque situation est évolutive et s'intègre dans une unité d'enseignement (1).

Dans un souci de « faisabilité », ces fiches ont été expérimentées par des enseignants

(1) unité d'enseignement, ensemble cohérent de séances qui tendent au développement d'une compétence donnée.

ACQUISITIONS - SAVOIRS	SITUATIONS	EVALUATION . comportements . niveaux d'habileté
<p>Reconnaissance des rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • orienter son attitude défensive/à la balle • orienter son attitude défensive/adversaire le plus proche • choisir la solution défensive individuelle la plus pertinente/au groupe <p>Création d'un déséquilibre en sa faveur</p> <ul style="list-style-type: none"> • manifester une intention de passer, tirer... • repérer des espaces libres et y aller • repérer les espaces libres en avant et se diriger vers • repérer les espaces libres et utiliser le plus pertinent dans l'action collective du moment (soutien - appui) 	<p>1 - RÉSERVE DE BALLONS</p> <p>2 - CITADELLES</p> <p>3 - DOUBLE DRAPEAU</p> <p>4 - LIGNE D'EN-BUT</p> <p>5 - QUATRE BUTS</p> <p>6 - COULOIR DES ÉPERVIERS</p> <p>7 - BALLON LIGNE</p> <p>8 - LES ENVAHISSEURS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • protège son but en se plaçant <ul style="list-style-type: none"> ① entre la balle et son but ② entre son adversaire et son but ③ protège son but en se plaçant <ul style="list-style-type: none"> {entre son but et la balle ou {entre l'adversaire et la balle ③ fixe l'attention d'un adversaire sur soi ① se place dans espace libre ② se déplace vers l'avant dans un espace libre ③ se déplace dans un espace dépourvu d'adversaire où l'on peut lui passer la balle <ul style="list-style-type: none"> {pour progresser vers le but ou {pour aider porteur de balle

ACQUISITIONS - SAVOIRS	SITUATIONS	EVALUATION . comportements . niveaux d'habileté
<div data-bbox="228 507 786 571" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> Choix stratégiques individuels et/ou collectifs </div> <ul style="list-style-type: none"> • utiliser les espaces libres • investir les espaces libres • gêner l'adversaire qui a la balle, le retarder • empêcher l'adversaire de donner la balle à l'un de ses partenaires dans de bonnes conditions • retarder la progression du porteur de balle • empêcher la réalisation de bonnes passes 	9 - PASSES-CHRONO 10 - HAND-COULOIRS 11 - BALLON CERCEAU 12 - DÉLIVRANCES 13 - BALLE AU BUT	<ul style="list-style-type: none"> ② se déplace et évite les regroupements ③ avec ou sans ballon évite les regroupements ① gêne le porteur de balle ② se place entre le porteur de balle et son partenaire ③ gêne porteur de balle {dans sa progression ou {dans ses possibilités de passe

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et
apprécier les effets de l'activité.**

ACQUISITION

Reconnaissance des rôles

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Orienter son attitude défensive.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier un rôle, un statut.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai un ballon, je cherche à passer dans les espaces libres.
- Si je n'ai pas de ballon, je cherche à gêner la progression de mes adversaires ou je reviens prendre un ballon très vite dans ma réserve.

SITUATION

Réserve de ballons

BUT

Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires.

TERRAIN

- Rectangulaire de l'ordre de 18 x 20 m.
- Réserves de ballons aux extrémités.
- Zone neutre devant les réserves.

MATERIEL

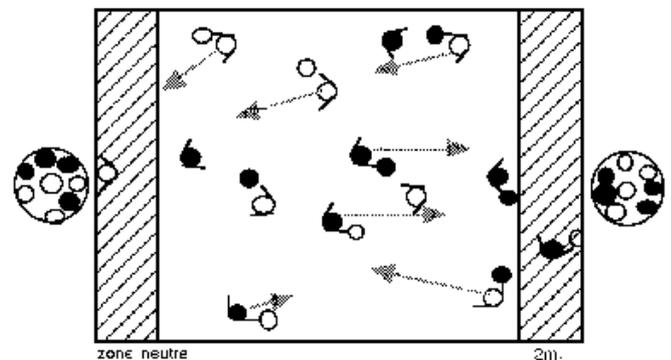
- Plots pour délimiter le terrain, ballons ou balles en nombre important mais identique dans chaque réserve.
- 2 jeux de chasubles.

EQUIPES

Deux équipes de six à huit joueurs.

REGLES

- Transport d'un seul ballon par joueur à la fois.
- Tout joueur sans ballon peut gêner la progression des adversaires.
- Tout ballon récupéré devient ballon d'attaque.
- Ballon perdu s'il sort du terrain.
- Zone interdite aux défenseurs.



DEROULEMENT

Au signal de fin, on compte le nombre de ballons se trouvant dans les cerceaux et on inverse les rôles.
Durée de jeu courte, environ 1'30 à 2'.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et
apprécier les effets de l'activité.**

cycle 3

ACQUISITION

Reconnaissance des rôles

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Se placer pour être entre la balle et la cible à défendre.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier un rôle d'attaquant et de défenseur.

POUR GERER

S'adapter aux réactions de l'adversaire.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si je n'ai pas la balle

- je me positionne entre le porteur et la cible pour gêner ou empêcher l'adversaire de renverser la citadelle par un tir.
- j'empêche la progression des attaquants.

- Si mon équipe a la balle, je cherche à m'approcher le plus près possible de la citadelle.SITUATION **Les citadelles**BUT

Dans un temps donné, renverser les 2 plots le maximum de fois.

TERRAIN

Rectangulaire 18 x 20 m environ ou plus.

MATERIEL

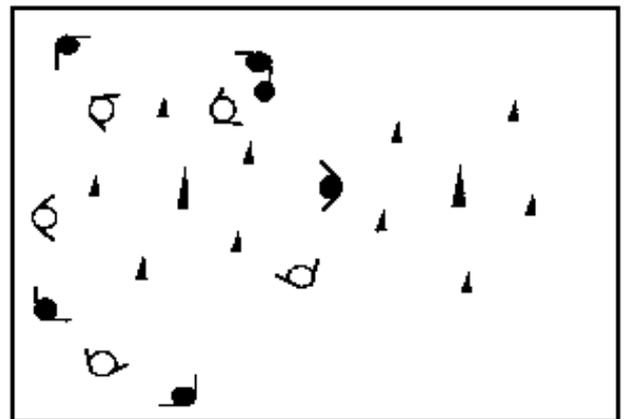
1 ballon - 2 jeux de maillots - 10 plots et 2 plus grands.

EQUIPES

2 équipes de 5 à 8 joueurs.

REGLES

- Tout joueur sans balle peut gêner la progression des adversaires.
- Toute balle récupérée devient balle d'attaque.
- 3 pas autorisés.

DEROULEMENT

Chaque équipe possède une citadelle à défendre. Quand la balle est récupérée, l'équipe se dirige vers celle de l'adversaire pour la renverser.

VARIANTE

Les 2 citadelles sont à défendre et à attaquer selon que l'équipe possède la balle ou pas.

REMARQUE

Le nombre de joueurs par équipe doit être adapté au nombre d'élèves dans la classe.

cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.

ACQUISITION

Reconnaissance des rôles

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Apprécier les positions relatives des partenaires et adversaires.

POUR GERER

Organiser des stratégies d'actions en fonction de ses propres ressources et de celles du groupe.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Si je suis attaquant, je cherche à organiser toutes mes actions pour rapprocher le drapeau de mon camp :

- si je possède le drapeau, j'oriente toujours mes courses vers mon camp.
- si je ne possède pas le drapeau, je cherche à délivrer des partenaires immobilisés pour créer un rapport de force favorable.

Si je suis défenseur :

- j'empêche d'abord la progression du drapeau, vers l'autre camp.
- si le drapeau est défendu je tente de prendre des adversaires.

SITUATION

Le double drapeau

BUT

Il s'agit, pour chaque équipe, de ramener son drapeau dans son camp avant l'adversaire.

TERRAIN

Un grand espace, type terrain de handball ou plus minimum 30 x 40 m.

MATERIEL

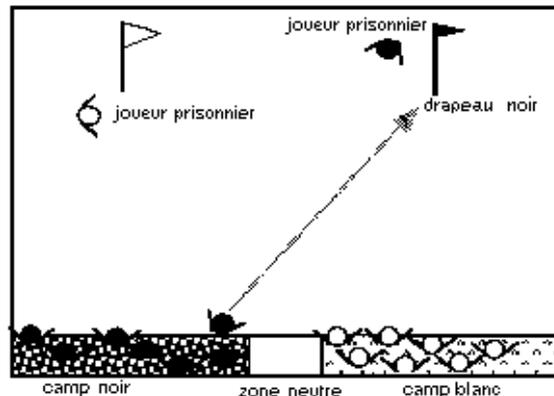
Deux drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée (voir schéma) et maillots pour différencier les équipes.

EQUIPES

Deux équipes de huit à quinze joueurs.

REGLES

- La prise d'un attaquant se fait en le touchant.
- Le drapeau peut être passé de main en main.
- Il est interdit de lancer le drapeau.



DEROULEMENT

Les ● (noirs) et les ○ (blancs) sont alternativement attaquants et défenseurs :

Les ○ attaquent :

- Un joueur ○ sort de son camp et tente de ramener son drapeau.

- Dès que ○ est sorti de son camp, tous les joueurs ● ont le droit de défendre : ils peuvent l'empêcher de ramener le drapeau en le touchant. Le départ « anticipé » d'un défenseur entraîne sa non participation à cette phase de défense.

- Si ○ est touché il s'immobilise à l'endroit de la prise.

Les ● attaquent :

- Un seul joueur ● sort de son camp.

- Tous les joueurs ○ non immobilisés sur le terrain ont le droit de défendre.

A la fin de chaque phase de jeu, tous les joueurs défenseurs regagnent leur camp, les attaquants pris restent sur le terrain. Dans chacune des phases de jeu, le joueur attaquant peut délivrer, en le touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent également attaquants. Les joueurs attaquants peuvent se réfugier dans leur camp : ils n'ont plus le droit alors de participer cette phase d'attaque.

VARIANTE

Modifier le rapport de force du départ en autorisant deux attaquants par phase de jeu.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.**

ACQUISITION

Reconnaissance des rôles

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Se déplacer pour éviter les regroupements.

POUR APPRECIER, IDENTIFIERIdentifier la distance par rapport au porteur de balle pour favoriser la passe.
Identifier les déplacements des adversaires.**POUR GERER**

Contrôler l'intensité de son action

- sur la balle
- sur les adversaires.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Mon équipe a la balle je suis attaquant, j'aide mon partenaire, je m'écarte de la balle et me rapproche d'une ligne d'en-but.
- Mon équipe n'a pas la balle, je suis défenseur, je me place par rapport à la cible la plus proche pour la protéger ou je gêne la passe

SITUATION

Ligne d'en-but

BUT

Toucher avec la balle une des lignes matérialisant la surface de jeu.

TERRAIN

18/20 m
Possibilité de réduire le terrain.

MATERIEL

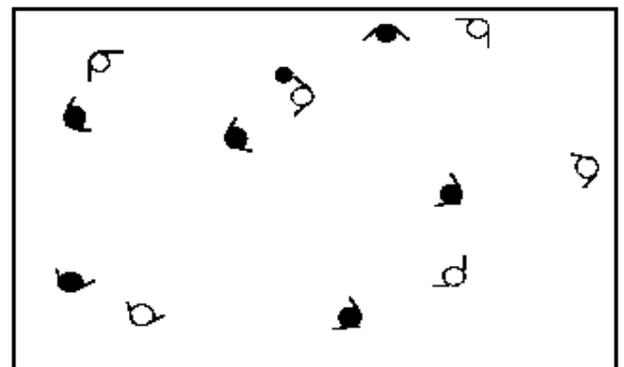
1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES

2 équipes de 6 joueurs - 4 groupes.

REGLES

- Dribble interdit - Contacts interdits -
- Pas de porter de ballon (pas plus de 3 pas).
- La mise en jeu est effectuée au centre du terrain.
- Balle sortie du terrain, remise en jeu au centre du terrain par équipe adverse.



ligne d'en but

DEROULEMENT

- Au départ une équipe est attaquante, l'autre défend. La mise en jeu est faite par un joueur au centre du terrain.
- Si la balle est perdue ou interceptée, elle est donnée aux défenseurs, les rôles sont changés : la mise en jeu est faite de nouveau au milieu du terrain.

VARIANTES

- n°1 - La mise en jeu est faite à l'endroit où le ballon a été perdu.
- n°2 - Le jeu se déroule en continu sans remise en jeu.

REMARQUE

- Le nombre de joueurs par équipe doit être adapté au nombre d'élèves dans la classe.
- La durée du jeu doit être courte.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.**

ACQUISITION

Création d'un déséquilibre en sa faveur.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Manifester une intention de passer, dribbler, tirer...

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les espaces libres près des cibles.

POUR GERER

S'adapter aux réactions de l'adversaire.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs vers une cible pour libérer d'autres espaces à l'opposé :

- si l'adversaire ne vient pas je continue la progression vers cette cible (dribbler ou passer),
- si l'adversaire vient, j'oriente le jeu vers un partenaire situé dans un espace libéré (autre cible).

Si je suis attaquant sans ballon, j'occupe l'espace libéré proche d'une cible, ou je me situe en soutien pour relancer.

SITUATION **Les quatre buts**

BUT

- Atteindre une cible.
- Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné (quatre cibles ou buts possibles).

TERRAIN

Carré 15 x 15 m et quatre petits buts aux angles.

MATERIEL

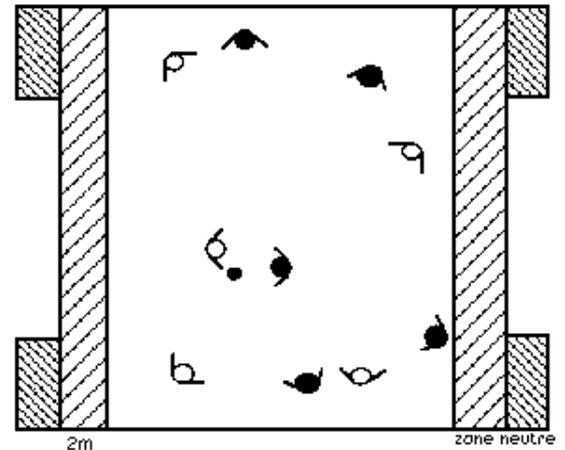
Un ballon, des maillots ou foulards pour différencier les équipes.

EQUIPES

Deux équipes de quatre à six joueurs.

REGLES

- Zones neutres interdites aux joueurs.
- Jeu à la main, marcher interdit (sauf jeu dans l'élan).
- Pour marquer, il faut atteindre une cible.
- Contacts limités (pas d'agression) sinon remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise.
- Ballon sorti du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse en touche.
- Si remise en jeu près de la zone neutre, passer à un partenaire avant de tirer.



DEROULEMENT

- L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- Durée du jeu, environ 5'.

VARIANTES

- n°1 - Ajouter un joueur joker (toujours le même rôle) en défense.
- n°2 - Disposer de deux joueurs jokers en attaque (ex : 5 contre 3) mais augmenter le pouvoir des défenseurs en permettant la récupération de la balle par simple toucher du porteur.
- n°3 - Marquer les buts dans cibles de couleur (deux rouges, deux bleus) ; un meneur de jeu annonce la couleur à attaquer, en cours de jeu.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et
apprécier les effets de l'activité.**

cycle 3

ACQUISITION

Création d'un déséquilibre en sa faveur

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier et repérer les espaces libres et utiliser le plus pertinent.

POUR GERER

Organiser les trajets de balle par rapport aux défenseurs.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Je ne suis pas porteur de balle, je vais dans les espaces libres en appui ou en soutien en tenant compte de la position des défenseurs.

SITUATION

Le couloir des éperviers

BUT

Amener le(s) ballon(s) de l'autre côté du terrain.

TERRAIN

18/20 m

MATERIEL

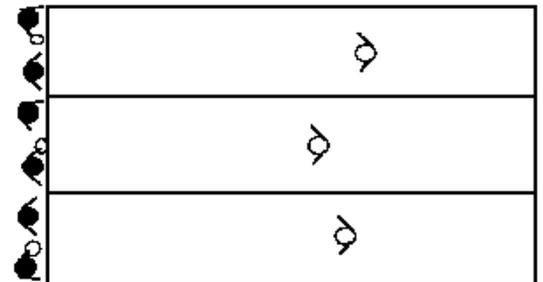
3 ballons

EQUIPES

- 3 éperviers qui ne peuvent sortir de leurs couloirs
- 3 équipes de 2 avec chacune 1 ballon.

REGLES

- Au signal de départ, les noirs 2 par 2 avec une balle, doivent traverser le terrain en se passant la balle sans se faire toucher, balle à la main.
 - Le porteur de balle touché avec la balle pose le ballon sur le côté du terrain et la paire de joueurs est éliminée.
- Une nouvelle partie démarre avec 3 nouveaux éperviers lorsque tous les noirs ont été éliminés.
- Le joueur ne doit pas porter le ballon (pas plus de 3 pas).



DEROULEMENT

- Les noirs peuvent utiliser toute la surface du terrain.
- Les éperviers touchent le porteur de balle ou interceptent, pour empêcher les traversées jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de ballons.

VARIANTES

- n° 1 - 1 ballon - 6 noirs - 3 éperviers, chacun dans son couloir.
- n° 2 - Suppression des couloirs - 1 ballon - 6 noirs - 3 éperviers.

cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE VISEE	S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.
-------------------------	---

ACQUISITION

Création d'un déséquilibre en sa faveur.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR REALISER

Utiliser la vitesse du geste pour lancer fort.
Se déplacer pour occuper le terrain.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les espaces libres rapidement.
Apprécier les positions relatives des partenaires et adversaires.

POUR GERER

Organiser ses actions en fonction de stratégies d'actions.

- Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs d'un côté :

- si les défenseurs ne viennent pas, alors je tire
- si les défenseurs viennent, alors je donne à un partenaire situé devant un espace libéré.

SITUATION

Ballon ligne

BUT

Pour chacune des équipes, faire franchir par le ballon, la ligne de fond du terrain adverse après un rebond.

TERRAIN

9 x 12 m

MATERIEL

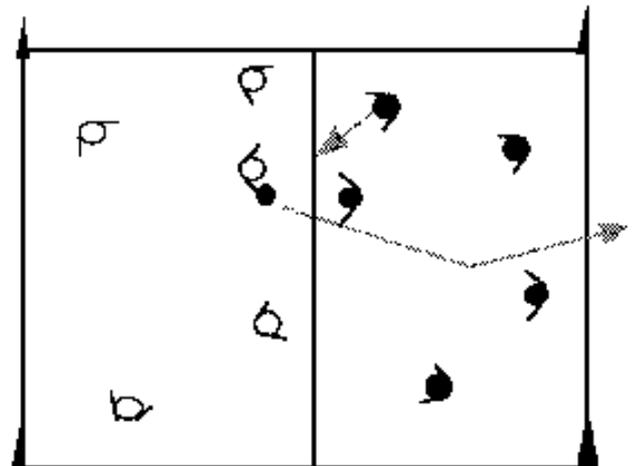
Un ballon, quatre plots.

EQUIPES

Deux équipes de trois à six joueurs.

REGLES

- Interdit de pénétrer sur le terrain adverse
- Jeu à la main, droit d'utiliser 3 pas
- Un rebond obligatoire dans le terrain adverse avant le franchissement de la ligne de fond.



DEROULEMENT

- La mise en jeu se fait par « entre deux » au milieu du terrain.
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

- n° 1 - Modifier le rapport de forces en plaçant un défenseur dans chaque camp : lorsqu'il récupère la balle, il peut la donner à ses partenaires placés dans l'autre camp.
- n° 2 - Deux ballons en jeu, l'équipe qui a encaissé le point démarre la partie suivante.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.**

ACQUISITION

Création d'un déséquilibre en sa faveur

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Dissocier la conduite du ballon (décentration) et la prise d'informations relative au jeu collectif.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer l'action du ou des défenseurs.

POUR GERER

Organiser ses passes vers l'avant en utilisant les partenaires « libres ».

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Je n'ai pas la balle, je me déplace vers l'avant en évitant le ou les défenseurs pour recevoir la balle.

- J'ai la balle, je passe vite à un partenaire libre en avant.

SITUATION

Les envahisseurs

BUT

Progresser en passes vers la cible et marquer.

TERRAIN

20/20 m à réduire pour faciliter la tâche du ou des défenseurs.

MATERIEL

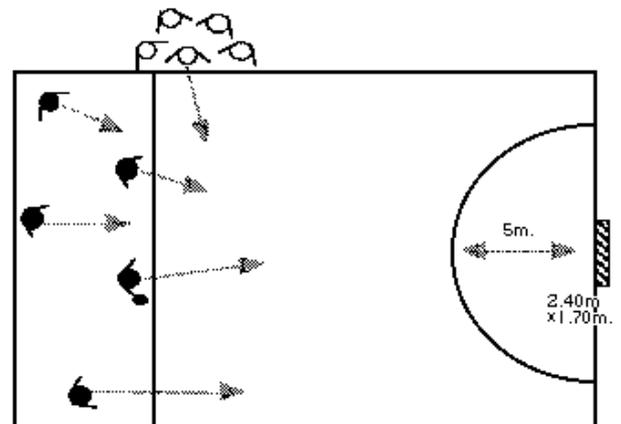
1 but - 1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES

2 équipes de 5 joueurs, une sur le terrain attaque, l'autre hors du terrain, défend.

REGLES

- zone de but interdite aux joueurs
- 3 pas - 3 secondes - on ne peut toucher le porteur de balle.
- zone de tir imposée.



DEROULEMENT

Au signal de départ, l'équipe attaquante progresse en passes vers la cible, et les défenseurs pénètrent sur le terrain au niveau de la ligne médiane :

1ère manche : 1 défenseur entre

2ème manche : 2 défenseurs...etc... jusqu'à l'égalité numérique ;

changer le rôle des équipes.

VARIANTES

- En fonction du nombre de défenseurs qui entrent, chronométrer en donnant à l'équipe attaquante un temps minimum pour aller jusqu'au tir. (temps de jeu)

- Un gardien en plus

- Nombre de défenseurs défini

- Zone centrale de tir interdite de tir

- Echelle d'attribution des points (tir, tir réussi...).

cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.

ACQUISITION

Choix stratégique individuel et/ou collectif.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Coordonner des courses variées en fonction de l'identification des rapports de force.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les partenaires libres.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai la balle, je cherche la passe la plus pertinente.
- Mon équipe a la balle, je me déplace dans les espaces libres.
- Si je défends, je gêne le porteur de balle ou ses partenaires.

SITUATION

Passes-chrono

BUT

Réaliser le plus grand nombre de passes.

TERRAIN

15 x 15 m à 15 x 20 m au maximum, dimensions à faire varier pour faciliter la tâche du porteur de balle (utilisation des joueurs extérieurs) (et continuité du jeu)

MATERIEL

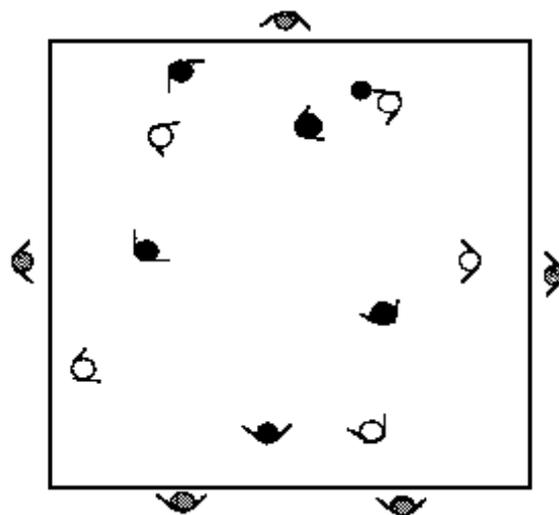
1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES

- 3 équipes (2 dans le terrain, 1 à l'extérieur).
- 5 joueurs par équipe + 5 joueurs neutres.

REGLES

- Pas plus de 3 pas - Pas plus de 3 secondes balle en main - Contact interdit. Pas de dribble.
- Ne pas comptabiliser les passes avec les joueurs extérieurs.
- Les défenseurs gênent avec une main.
- La passe à rebond est acceptée.
- Toute balle interceptée est posée au sol à l'endroit de l'interception et le jeu se poursuit



DEROULEMENT

- L'équipe en possession de la balle doit réaliser le maximum de passes dans un temps donné.
- Possibilité d'utiliser les joueurs à l'extérieur.

VARIANTES

- n° 1 - Toutes les passes (extérieures comprises) sont comptabilisées, mais si le joueur qui réceptionne la balle est touché, la passe n'est pas valable.
- n° 2 - Défenseurs avec une main dans le dos ou objet dans les mains pour utiliser leur corps en obstacle sans les bras.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE VISEE	S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.
------------------	---

ACQUISITION **Choix stratégique individuel et/ou collectif.**

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

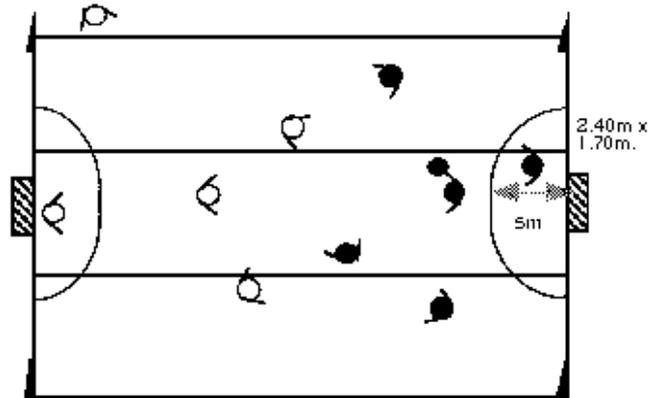
REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR REALISER Agir en fonction des positions de mes adversaires et partenaires.
POUR APPRECIER, IDENTIFIER Repérer les partenaires démarqués.
POUR GERER Choisir la solution la plus pertinente.

- <u>J'ai la balle</u> , je suis marqué, je passe à un partenaire situé vers l'avant ou non marqué. - <u>Mon équipe a la balle</u> , je me déplace en priorité vers l'avant du porteur de balles en me démarquant ou en arrière si mon partenaire porteur de balle est gêné.

SITUATION **Hand-couloirs**

BUT	Marquer des buts
TERRAIN	1 terrain de 15 x 20 m environ 3 couloirs égaux
MATERIEL	Plots pour matérialiser les couloirs, 2 jeux de maillots.
EQUIPES	2 équipes 5 joueurs par équipe dont 1 gardien de but
REGLES	- Pas plus de 3 pas, pas de reprise de dribble, pas plus de 3 secondes balle en main, pas de jeu au pied - Remise en jeu en touche si sortie de balle latérale. - Sur un but marqué, engagement du gardien de but dans la zone de 5 m. - Les attaquants restent dans leur couloir respectif. - Les défenseurs se déplacent sur tout le terrain (sortie d'un défenseur qui reprend sa place en attaque). - Zones interdites aux joueurs.



DEROULEMENT	- Mise en jeu par « entre deux » au milieu du terrain. - La partie se joue au temps.
--------------------	---

VARIANTES	n° 1- Attaquants et défenseurs sont à égalité numérique. n° 2 - Permutation simultanée de couloirs entre deux partenaires, autorisée. n° 3 - Compter les points : 1 point par but marqué du couloir central 2 points par but marqué des couloirs extérieurs.
------------------	---

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE VISEE	S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.
-------------------------	---

ACQUISITION

Choix stratégique individuel et/ou collectif.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

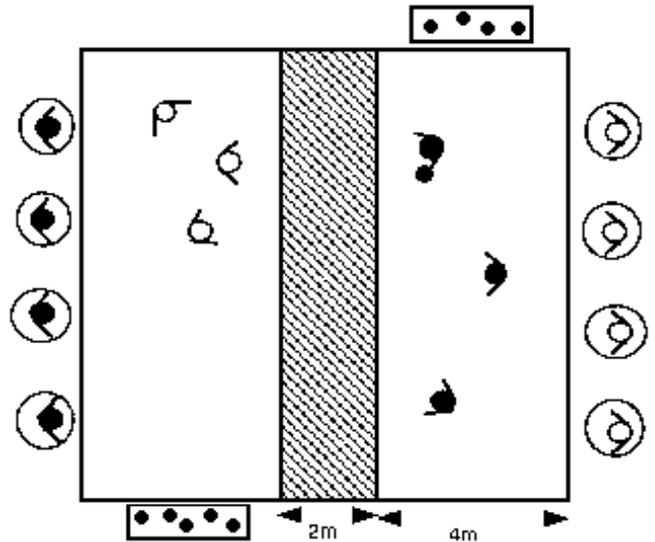
POUR REALISER Se placer ou se déplacer pour intercepter.
POUR APPRECIER, IDENTIFIER Repérer les trajectoires de balle.
POUR GERER Anticiper les trajectoires de balle et les trajets des adversaires.

- <u>Mon équipe n'a pas la balle</u> , je cherche à <ul style="list-style-type: none"> • gêner la passe au joueur dans le cerceau • me placer sur la trajectoire de la balle pour intercepter.
--

SITUATION

Ballon cerceau

BUT	L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de ballons à la fin de la partie.
TERRAIN	« Zone neutre » séparant les joueurs des 2 camps (8 x 10 m environ).
MATERIEL	- 5 ballons par équipe - 2 jeux de maillots - 8 cerceaux.
EQUIPES	2 équipes de 6 à 7 joueurs 2 à 3 sur le terrain, 4 dans les cerceaux/équipe.
REGLES	Il est interdit de marcher avec la balle, de conserver la balle plus de 3 secondes dans les mains.



DEROULEMENT

- Chaque équipe dispose de 5 ballons ; elle utilise à chaque fois un ballon qu'elle doit lancer de l'autre côté du camp adverse. (Une tentative d'un côté, une de l'autre jusqu'à épuisement du stock de ballons).
- L'équipe qui défend, doit empêcher les ballons de parvenir jusqu'aux joueurs dans les cerceaux. Le ballon est gagné pour les défenseurs lorsque la balle est interceptée.
- Changer de rôle quand les 5 ballons ont été joués.
- Tout ballon réceptionné par les attaquants dans leur cerceau est comptabilisé au profit de leur équipe dans le décompte final.

VARIANTES

- n° 1 - Faire jouer 2 ballons à chaque fois (10 ballons par équipe).
- n° 2 - 4 joueurs sur le terrain, 3 ou 2 joueurs dans les cerceaux qui peuvent se déplacer d'un cerceau à l'autre et recevoir le ballon dans un cerceau.
- n° 3 - Simultanéité d'action des deux équipes.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE VISEE	S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.
------------------	---

ACQUISITION

Choix stratégique individuel et/ou collectif.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

<p>POUR REALISER Se déplacer dans les espaces libres de contre-pied ou sur la trajectoire de la balle.</p> <p>POUR APPRECIER, IDENTIFIER Repérer les espaces libres. Identifier les actions du porteur de balle.</p> <p>POUR GERER Choisir l'action la plus adaptée à la situation du moment.</p>
--

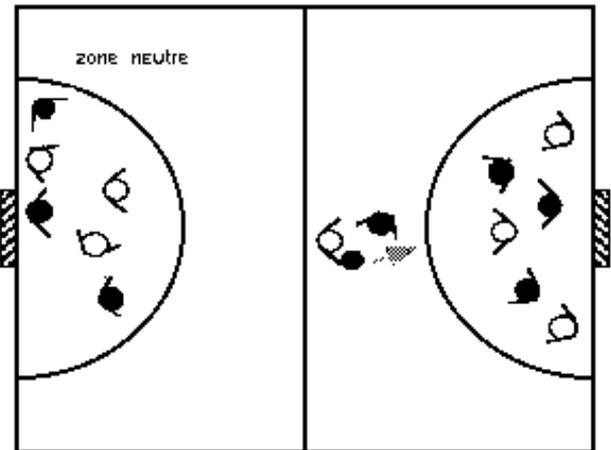
REGLE(S) D'ACTION(S)

<ul style="list-style-type: none"> - Mon équipe n'a pas la balle, je gêne les passes aux prisonniers de l'autre équipe. - Mon équipe a la balle, je me déplace pour recevoir la balle, dans les espaces libres.

SITUATION

Les délivrances

BUT	Délivrer tous les membres de l'équipe.
TERRAIN	- 20 x 15 m environ (favoriser les feintes). - Zone neutre entre prison et terrain de jeu
MATERIEL	1 ballon - 2 jeux de maillots.
EQUIPES	2 équipes de 7 joueurs.
REGLES	- Si le ballon sort du terrain jouer la touche - Pas plus de 3 pas - Pas plus de 3 secondes, balle en main. - Dribble autorisé jusqu'à ce que le premier joueur soit délivré. Dribble interdit au-delà de 2 joueurs par équipe sur le terrain - Tout prisonnier qui a bloqué une balle passe la balle à un partenaire sur le terrain (passe réussie), se trouve délivré et devient joueur de champ. - Si la balle passe la ligne de fond, remise en jeu au centre. - Interdit de prendre le ballon des mains, contact interdit.



DEROULEMENT

- Au départ 2 joueurs sur le terrain (1 de chaque équipe), les autres sont dans les « prisons » aux extrémités du terrain (6 joueurs de chaque côté - 3 d'une équipe et 3 de l'autre).
- Mise en jeu : entre-deux, celui qui se saisit de la balle doit aller délivrer en dribble 1 coéquipier en lui faisant une passe que celui-ci doit lui rendre pour être délivré 2 contre 1, etc...

VARIANTE

- L'équipe délivrée doit aller marquer un but dans une cible sans pénétrer dans la zone prison mais droit de pénétrer dans la zone neutre.

cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE**S'engager lucidement dans l'action, mesurer et apprécier les effets de l'activité.**

ACQUISITION

Choix stratégique individuel et/ou collectif.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Gêner l'adversaire qui a la balle dans toutes les actions.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier et anticiper les actions du porteur de balle.

POUR GERER

S'organiser pour gêner le plus efficacement possible le porteur de balle.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- En attaque, je m'organise avec mes partenaires pour occuper toute la largeur de l'espace de jeu.
- Si je suis porteur du ballon je progresse vers la cible si je suis libre, sinon je passe à un partenaire démarqué près du but.
- Défenseur, j'empêche le porteur du ballon de progresser, de passer ou de tirer.

SITUATION

La balle au but.

BUT

Poser le ballon dans le but adverse.

TERRAIN

- 20 x 12 m environ
- Zone neutre de touche près de l'en-but.

MATERIEL

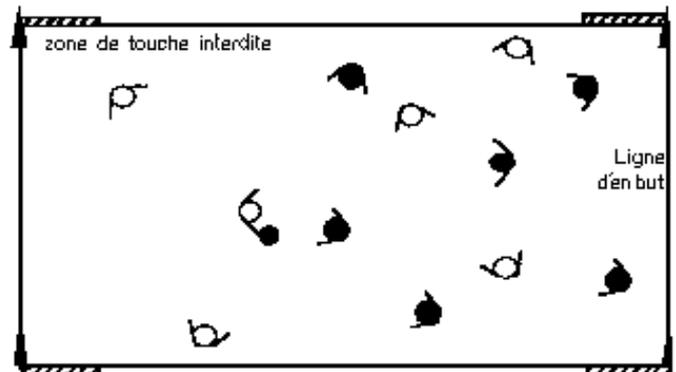
Plots pour situer les coins et chasubles pour chaque équipe.

EQUIPES

Deux équipes de six joueurs.

REGLES

- Contacts interdits.
- La progression du ballon se fait à la main, le dribble est autorisé, la reprise de dribble interdite.
- Il est interdit de marcher avec la balle (sauf dans l'élan).
- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu en touche par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir, à l'endroit de la sortie, excepté pour les zones neutres.



DEROULEMENT

- L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants et le jeu se poursuit.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

- n° 1 - Modifier le rapport de force en jouant avec un « joueur joker » en attaque (toujours attaquant).
- n° 2 - Jouer à cinq contre deux ou six contre trois : les défenseurs récupèrent la balle en touchant le porteur du ballon.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION

Contrôle de la motricité spécifique

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR REALISER

Coordonner des actions de déplacement et de lancer.

POUR IDENTIFIER, POUR APPRECIER

Apprécier la distance à laquelle se situent mes partenaires.

- Si j'ai le ballon, je lance vite à un partenaire placé entre moi et la cible.

- Si je n'ai pas le ballon, je me place judicieusement par rapport à mes partenaires.

SITUATION

Course de ballons

BUT

Rapporter les premiers le ballon sur la base de départ.

TERRAIN

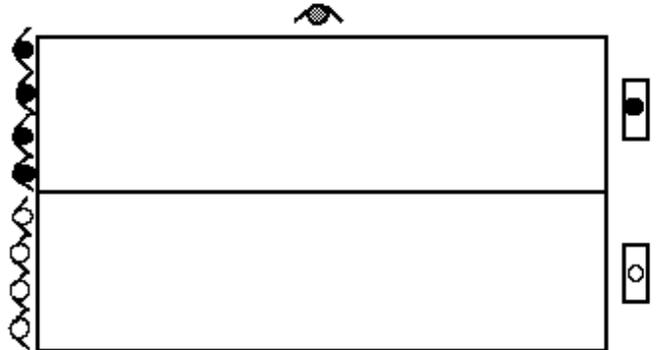
12 x 20 m environ.

MATERIEL

Ballons, sifflets, dossards.

EQUIPES

2 équipes en parallèle.



REGLES

- Première équipe qui a marqué 10 points a gagné.
- Interdiction de marcher en portant le ballon.
- Tous les membres de l'équipe doivent toucher la balle.
- Celui qui vient de marquer le point ne peut pas marquer la fois suivante.

DEROULEMENT

Au signal d'engagement du jeu, les 2 équipes vont chercher le ballon et le rapportent à leur base de départ par passes successives.

VARIANTES

- n°1- Terminer par un tir sur cible.
- n°2 - Interpénétration des équipes par déplacement des cibles de chaque équipe.



Remarque :

Le nombre de joueurs par équipe et le nombre de terrains est adapté au nombre d'élèves dans la classe.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION **Contrôle de la motricité spécifique**

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Contrôler la trajectoire donnée au ballon (ou intervenir sur).
Contrôler ses appuis.
Coordonner déplacements/actions sur le ballon/ prises d'informations.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier les déplacements et trajectoires
. du ballon
. des partenaires
. des adversaires

POUR GERER

Contrôler l'intensité de son action
. sur la balle (passes)
. sur les adversaires (opposition).

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai le ballon

Si je ne suis pas en situation de marquer, je passe le ballon à un partenaire « pertinent » (passe efficace et assurée).

- Si mon équipe a la balle

Je me démarque et me prépare à recevoir la balle.

- Si mon équipe n'a pas la balle

Je cherche à me placer sur les trajectoires de balle pour intercepter.

SITUATION

Les quatre buts**BUT**

- Atteindre une cible.
- Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné (quatre buts ou cibles possibles)

TERRAIN

Carré 15 x 15 m
et quatre buts aux angles du terrain.

MATERIEL

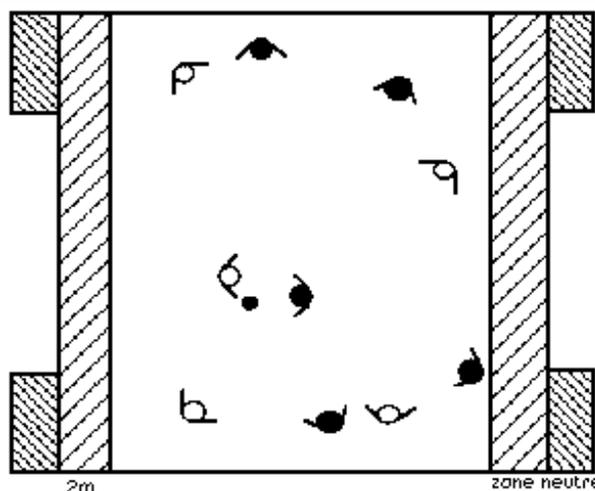
Un ballon, des maillots ou foulards pour différencier les équipes.

EQUIPES

2 équipes de 4 à 6 joueurs.

REGLES

- Zones neutres interdites aux joueurs.
- Jeu à la main, marcher interdit (sauf jeu dans l'élan).
- Contacts limités (pas d'agression) sinon remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise
- Ballon sorti du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse en touche.
- Si remise en jeu près de la zone neutre, passer à un partenaire avant de tirer.

**DEROULEMENT**

- Engagement par « entre deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants.
- Après un but, l'engagement se fait au centre. - Durée du jeu, environ 5'.

VARIANTES

- n° 1 - Ajouter un joueur joker en défense (conserve toujours ce rôle).
- n° 2 - Disposer de deux joueurs jokers en attaque (ex : 6 contre 4) mais augmenter le pouvoir des défenseurs en permettant de récupérer la balle par simple toucher du porteur de balle.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION

Contrôle de la motricité spécifique

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Contrôler la trajectoire donnée au ballon (ou intervenir sur).

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier l'attitude de l'adversaire

POUR GERER

Contrôler l'intensité de son action
 . sur la balle (passes)
 . sur les adversaires (opposition).

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si je suis tireur, je m'informe sur la posture adoptée par le gardien et je déclenche le tir.

SITUATION

Relais-tirs

BUT

Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

TERRAIN

40 x 20 et quatre buts.

MATERIEL

Autant de ballons que de joueurs.
 Une réserve de ballons pour les tireurs de chaque équipe.
 2 jeux de maillots.

EQUIPES

Equipes de 3 à 4 joueurs.

REGLES

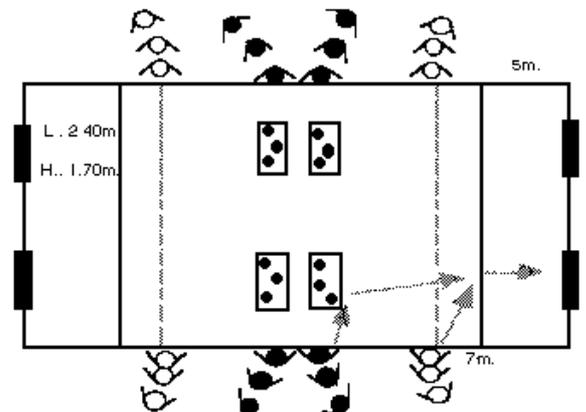
Le but n'est accordé que si le tireur répond d'une manière « adaptée » à la posture du gardien de but.

DEROULEMENT

2 rôles possibles : tireur et gardien de but.
 Dès le signal, les 2 enfants doivent agir simultanément :
 . le tireur court vers la réserve de ballons et tire au but.
 . le gardien court vers le but pour arrêter le ballon et se place { bras en bas
 ou { bras en haut

VARIANTE

Nouvelles consignes pour le gardien : il doit toucher un ou deux montants verticaux du but, avant le tir de l'attaquant.



cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION

Contrôle de la motricité spécifique

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Contrôler la trajectoire donnée au ballon (ou intervenir sur).

Contrôler ses appuis.

Coordonner déplacements/actions sur le ballon/ prises d'informations.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier les déplacements et trajectoires

- . du ballon
- . des partenaires
- . des adversaires

POUR GERER

Contrôler l'intensité de son action

- . sur la balle (passes)
- . sur les adversaires (opposition).

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai le ballon

Je m'informe sur le placement des partenaires et des adversaires pour faire progresser la balle vers la cible, dans de bonnes conditions.

J'ajuste mes passes pour assurer le contrôle de la balle par mon équipe.

Je tire si la cible m'est accessible ou je passe à un partenaire démarqué.

- Si mon équipe a la balle

Je me démarque et me prépare à recevoir la balle.

- Si mon équipe n'a pas la balle

Je cherche à me placer sur les trajectoires de balle pour intercepter.

SITUATION

Les quatre buts avec gardien

BUT

Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné.

TERRAIN

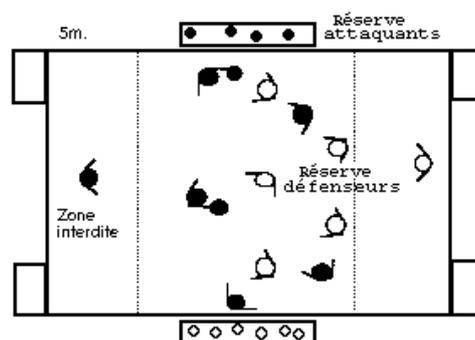
18 x 20 et quatre zones aux angles ou 4 cibles verticales.

MATERIEL

Un ballon par attaquant. 1 réserve ballons pour chaque équipe attaquants, 1 défenseur.

EQUIPES

2 équipes de 5 joueurs + 1.



REGLES

Ne pas bousculer. Ne pas faire plus de 3 pas, balle en mains.

Ne pas conserver le ballon en mains plus de 3 secondes. Pas de reprise de dribble.

Nombre de ballons mis en jeu simultanément laissé à l'appréciation des attaquants.

DEROULEMENT

1 équipe attaque et l'autre défend. Au signal, sonore ou visuel, les attaquants vont chercher un ou plusieurs ballons dans la réserve. Les défenseurs se répartissent sur le terrain

Nombre égal de passages par équipe. Comptage des points.

VARIANTE

Si le gardien bloque le ballon, celui-ci est remis dans la réserve de l'équipe du gardien.

cycle 3

Jeux sans ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION **Mouvement vers la cible**

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Orienter ses déplacements en tenant compte des adversaires et du but à atteindre.
Modifier la vitesse des déplacements.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Déceler le moment opportun pour agir.
Repérer les espaces libres pour passer.
Identifier les trajectoires de déplacement des adversaires.
Apprécier le rapport vitesse/distance.

POUR GERER

Adapter ses déplacements (vitesse, trajectoires) en fonction des (ré)actions des adversaires.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si je suis épervier, je choisis un déménageur et je cours pour le toucher en anticipant sur sa trajectoire.
- Si je suis déménageur, j'attends le moment opportun et je cours vers la cible en recherchant les espaces libres et en jouant à l'opposé du déplacement de l'épervier.

SITUATION **L'épervier et les déménageurs**

BUT Transporter le maximum d'objets dans sa caisse, en un temps donné.

TERRAIN Deux terrains rectangulaires, identiques, séparés par un couloir de retour central. Une réserve d'objets à une extrémité des terrains, une caisse vide à l'autre extrémité.

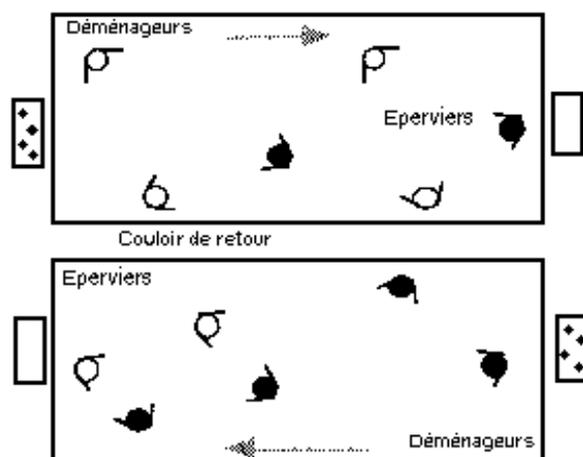
MATERIEL - Objets divers : foulards, balles, etc...
- 2 jeux de maillots.

EQUIPES Equipes de 4 à 7 joueurs réparties dans deux terrains.

REGLES Lorsqu'un joueur est touché par un épervier, il doit remettre son objet dans la réserve.

DEROULEMENT

- Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe traversent leur terrain pour tenter de déposer un objet dans leur caisse.
- Le jeu se termine après un temps donné ou lorsque la réserve d'objets est épuisée.



ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION **Reconnaissance des rôles**

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Coordonner ses déplacements pour arrêter les ballons.

POUR IDENTIFIER

Analyser et anticiper sur les trajectoires « dangereuses ». Choisir le geste utile pour s'opposer au ballon.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si je suis défenseur, je me situe de façon à être toujours placé entre le ballon et la cible.

SITUATION **Défense du château****BUT**

Empêcher son château de tomber malgré les tirs des adverses.

TERRAIN

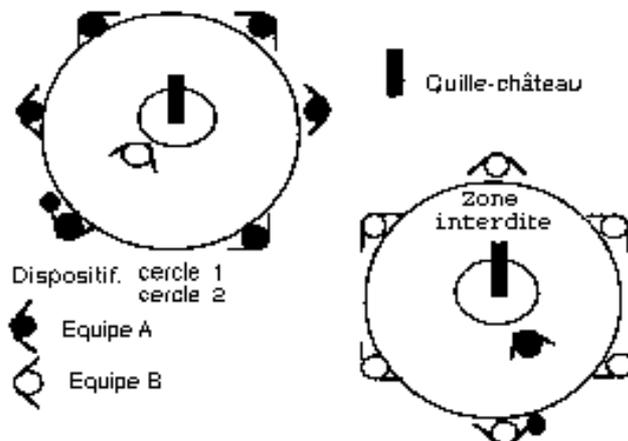
2 zones circulaires de + ou - 8 mètres de diamètre.

MATERIEL

2 x 2 dispositifs. Par dispositif, une zone circulaire interdite autour de la quille, 2 quilles ou bouteilles lestées - 2 ballons légers.

EQUIPES

2 équipes A et B de 7 joueurs.
équipe A, 6 attaquants cercle 1,
1 défenseur cercle 2
équipe B, 6 attaquants cercle 2,
1 défenseur cercle 1.

**REGLES**

- A chaque fois que la quille tombe (sauf vent), le défenseur redevient tireur dans son équipe et est remplacé par un nouveau défenseur.
- Le défenseur ne doit pas pénétrer dans la zone de la quille.
- L'équipe a perdu lorsque tous ses joueurs ont été défenseurs et que le château est à nouveau tombé.
- Un attaquant ne peut pas tirer quand il est à l'intérieur du cercle tracé.
- Interdiction de renvoyer très loin le ballon que l'on a bloqué (défenseur).
- Le défenseur pose le ballon qu'il a bloqué au sol, devant lui.

DEROULEMENT

- Le jeu commence au signal du meneur, lorsque les défenseurs sont prêts.
- Changement automatique du défenseur lorsqu'une quille est tombée.

VARIANTES

nombre

- N° 1 - Laisser les défenseurs dans leur rôle pendant un temps fixe et compter le nombre de fois où la quille est tombée.
- N° 2 - Deux défenseurs et 2 ballons par cercle.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION **Choix stratégique individuel**

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Coordonner des actions de préhension, de déplacement et de lancer.

POUR IDENTIFIER, POUR APPRECIER

Repérer les trajectoires de balle des adversaires.

POUR GERER

Anticiper sur la trajectoire de la balle.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai le ballon, je lance fort dans un espace libre du camp adverse.

- Si je n'ai pas le ballon, je me place sur les trajectoires de balle pour les arrêter.

SITUATION

Les balles brûlantes.

BUT

Au signal de fin de jeu (1'30 environ), avoir dans son camp moins de ballons que l'équipe adverse.

TERRAIN

15 x 10 m partagé en 2.

MATERIEL

Nombre impair de petits ballons type HB, un chronomètre.

EQUIPES

3 équipes de 6 joueurs dont 1 chargée de l'arbitrage et du temps.

REGLES

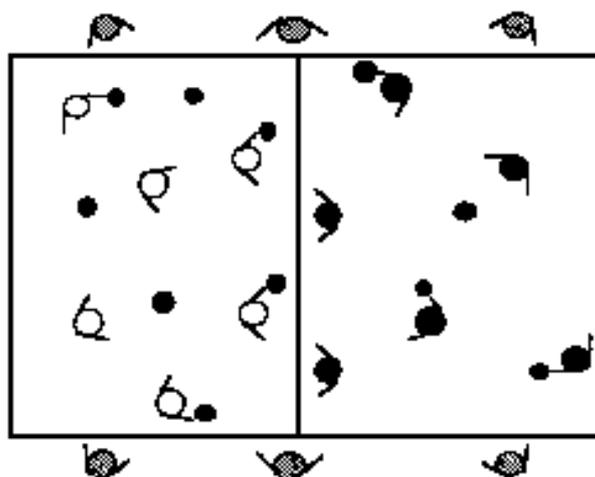
- Jeu à la main, lancer bras cassé, le ballon doit rebondir dans le camp adverse.
- Interdiction de faire plus de trois pas avec le ballon.

DEROULEMENT

- Au signal d'engagement, les ballons sont répartis par l'équipe d'arbitres dans les 2 camps.
- Chaque équipe récupère et relance les ballons tombés dans le terrain jusqu'au signal de fin de déroulement.

VARIANTES
lancer

- n° 1 - Séparation des 2 camps par un fil à hauteur variable. Obligation de par dessus ou sous le fil.
- n° 2 - Séparation des camps par une zone. Obligation de faire rebondir le ballon dans cette zone.



ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Manifester une plus grande aisance dans ses actions par affinement des habiletés acquises antérieurement.

ACQUISITION

Choix stratégique individuel et/ou collectif.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Ajuster ses déplacements à ceux de l'adversaire.
Coordonner des actions de déplacement et de préhension.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Prendre des informations sur les trajets, les espaces.

POUR GERER

Coordonner son action à celles des autres.
Apprécier ses propres ressources.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai un ballon, je cherche à passer dans les espaces libres.

- Si je n'ai pas de ballon, je cherche à gêner la progression de mes adversaires ou je reviens prendre un ballon très vite dans ma réserve.

SITUATION

Réserve de ballons

BUT

Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires.

TERRAIN

- Rectangulaire, réserves de ballons aux extrémités.
- 18 x 20 m environ
- Zone neutre devant les réserves

MATERIEL

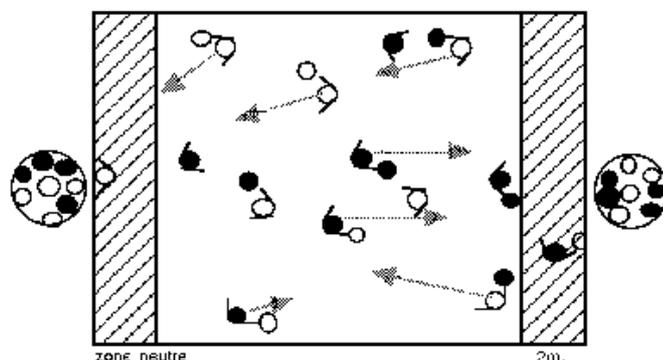
- Plots pour délimiter le terrain, ballons ou balles en nombre important mais identique dans chaque réserve.
- 2 jeux de maillots.

EQUIPES

Deux équipes de six à huit joueurs.

REGLES

- Transport d'un seul ballon par joueur à la fois.
- Tout joueur sans ballon peut gêner la progression des adversaires.
- Tout ballon récupéré devient ballon d'attaque.
- Ballon perdu s'il sort du terrain.
- Zone interdite aux défenseurs.



DEROULEMENT

- Au signal de fin, on compte le nombre de ballons se trouvant dans les cerceaux et on inverse les rôles.
- Durée de jeu courte, environ 1'30 à 2'.

VARIANTE

- Déplacement en dribble.

ACQUISITIONS - SAVOIRS	SITUATIONS	EVALUATION . comportements . niveaux d'habileté
<p>Reconnaissance des rôles</p> <p>- se placer pour aider efficacement son partenaire</p> <p>- ajuster ses déplacements à ceux de l'adversaire</p> <p>Choix stratégiques individuels et/ou collectifs</p> <p>- coordonner des actions de déplacement et de préhension en tenant compte des positions des partenaires/adversaires</p> <p>- coordonner des courses variées en fonction de l'identification des rapports de force</p> <p>- identifier rapidement les fautes de ses partenaires et/ou adversaires</p> <p>- repérer/anticiper les trajectoires des balles et les trajets des adversaires</p> <p>- s'organiser à plusieurs pour plus d'efficacité</p> <p>- organiser son action en fonction des règles définies</p>	<p>22 - ZONE D'EN-BUT</p> <p>23 - BALLON LIGNE en zones</p> <p>24 - HAND-COULOIRS</p> <p>25 - BALLE AU BUT</p> <p>26 - LES DELIVRANCES</p> <p>27 - BALLON CERCEAU</p> <p>28 - LES QUATRE BUTS</p> <p>29- PASSES CHRONO</p> <p>30 - BALLON LIGNE</p>	<p>① protège son but en se plaçant entre la balle et son but</p> <p>② protège son but en se plaçant entre son adversaire et son but</p> <p>③ protège son but : - en se plaçant entre son but et la balle - ou en se plaçant entre l'adversaire et la balle</p> <p>① se déplace en fonction des partenaires pour éviter les regroupements</p> <p>③ se déplace pour éviter les regroupements</p> <p>① se déplace dans un espace libre</p> <p>② se déplace vers l'avant dans un espace libre</p> <p>③ se déplace dans un espace dépourvu d'adversaire, où l'on peut lui passer la balle : pour progresser vers le but pour aider le porteur de balle quand il est en difficulté.</p> <p>① essaye de reprendre la balle sur interception, au cours d'une passe</p> <p>② essaye de reprendre la balle sur un dribble</p> <p>③ essaye de reprendre la balle : - sur un dribble - sur une passe par interception dans les deux cas</p> <p>① se rapproche du but, balle tenue, en se limitant à quelques pas</p> <p>② se déplace vers le but à l'aide de quelques dribbles</p> <p>③ se déplace vers le but adverse : - en se limitant à 3 pas s'il tient la balle - en dribblant d'une main sans perdre la balle, sur une certaine distance</p> <p>① se déplace en fonction des partenaires pour éviter les regroupements</p> <p>③ se déplace pour éviter les regroupements</p> <p>③ feinte : fait croire à une action et en fait une autre</p> <p>- se place rapidement en position favorable dès qu'il a identifié la faute</p> <p>- joue à l'opposé des adversaires</p> <p>- intercepte une passe</p> <p>③ fixe l'attention d'un adversaire sur soi pour passer à un partenaire démarqué</p> <p>- respecte les règles collectives</p>

cycle 3

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Reconnaissance des rôles

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Se placer pour aider efficacement son partenaire.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier les espaces libres les plus pertinents.

POUR GERER

Se définir attaquant ou défenseur (rapport de force).

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si je suis porteur de balle, je passe à un partenaire proche et démarqué.
- Si je suis attaquant non porteur de balle, je me place dans un espace libre près d'une cible.
- Si je suis défenseur, je gêne les attaquants en me plaçant entre eux et le ballon et je cherche à intercepter.

SITUATION

Zone d'en-but

BUT

Traverser la cible avec le ballon pour avoir 1 point.

TERRAIN

20 x 20 m
possibilité de réduire le terrain.

MATERIEL

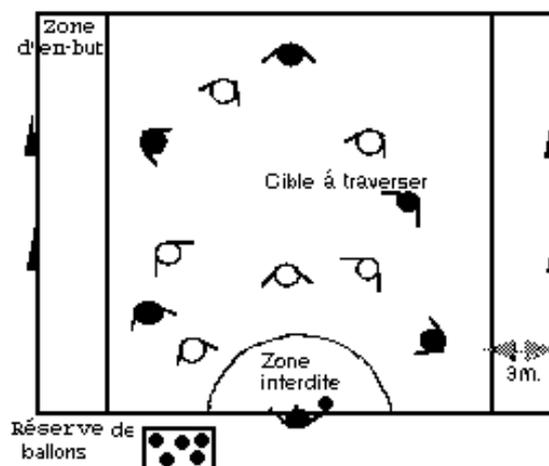
Réserve de 5 ballons - 8 plots
- 2 jeux de maillots.

EQUIPES

2 équipes de 6 joueurs.

REGLES

- Dribble interdit - Contact interdit
- 3 pas autorisés.
- Balle conservée au maximum 3"
- La mise en jeu est effectuée par un joueur sur la touche devant la zone interdite.
- Ne pas stationner dans la zone d'en-but.
- Toute balle sortie du terrain est perdue.



DEROULEMENT

- Au départ l'équipe des noirs attaque, l'équipe des blancs défend.
- Lorsque les 5 ballons ont été utilisés par l'équipe des noirs, une autre partie commence avec l'équipe des blancs.

VARIANTES

- Varier le nombre de joueurs par équipe ou le nombre de ballons mis en jeu.
- Jouer la partie au temps.
- Varier le comptage des points
 - quand un attaquant traverse la cible, 1 point
 - si la balle est interceptée par les défenseurs, ceux-ci deviennent attaquants. S'ils traversent la cible, ils marquent 2 points.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Reconnaissance des rôles.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR REALISER

Varié les modalités d'action en fonction du but recherché (marquer, passer, garder...).

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Prendre des informations sur le trajet du ballon..
Se reconnaître attaquant et défenseur.

POUR GERER

Organiser ses conduites en fonction des contraintes de la situation.

- Je m'oriente pour recevoir le ballon, le contrôler et prendre des informations sur la situation de jeu (jouer entre deux adversaires).

- Je n'ai pas le ballon, je m'écarte du porteur pour l'aider.

SITUATION

Ballon ligne (en trois zones)

BUT

Pour chacune des équipes, faire franchir par le ballon, la ligne de fond du terrain adverse.

TERRAIN

Demi-terrain de basket divisé en trois zones A, B, C

MATERIEL

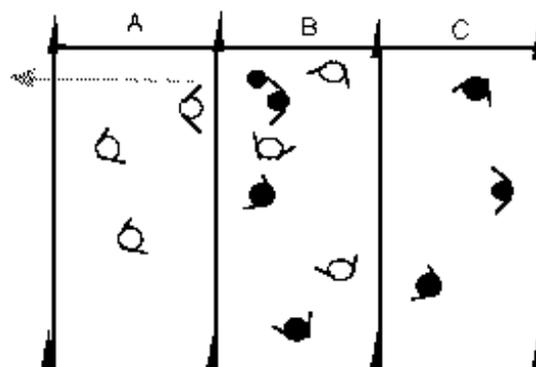
Un ballon.

EQUIPES

Deux équipes de six à huit joueurs.

REGLES

La zone B est la zone de tir. Seuls les lanceurs situés dans cette zone peuvent tirer vers la ligne de fond, à la main, en faisant rouler le ballon. Dans cette zone, les adversaires n'ont pas le droit d'intervenir pour gêner.



DEROULEMENT

- La mise en jeu se fait par « entre deux » dans la zone B.
- Les zones A et C sont des zones de passes. Les joueurs placés dans ces deux zones doivent obligatoirement passer le ballon à leurs partenaires situés dans la zone de tir.
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

dans la

- Réduction du temps de l'attaquant : autoriser la défense à gêner et récupérer zone de tirs (B).
- Tirer vers la ligne de fond avec un rebond vers les zones A ou C, de la zone B.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Choix stratégiques individuels et/ou collectifs.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Coordonner des actions de déplacements et de préhension.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les positions des adversaires et partenaires.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- J'ai le ballon, je me déplace vers le but adverse en passant à un partenaire mieux placé ou en dribblant.

- Mon équipe a la balle, nous occupons le maximum d'espace à quatre.

SITUATION

Hand-couloirs

BUT

Marquer des buts

TERRAIN

1 terrain de 20 x 15 environ - 3 couloirs égaux.

MATERIEL

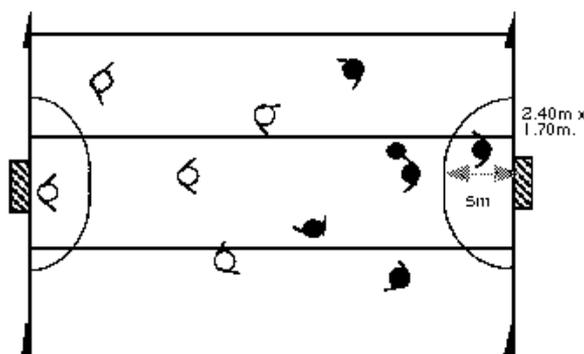
Plots pour matérialiser les couloirs,
2 jeux de maillots, 1 ballon.

EQUIPES

2 équipes
5 joueurs par équipe dont 1 gardien de but.

REGLES

- Chaque joueur doit rester dans son couloir.
- Pas plus de 3 pas, pas plus de 3" balle en main, pas de reprise de dribble, pas de jeu de pied.
- Remise en jeu en touche si sortie de balle latérale.
- Sur un but, engagement du gardien de but dans la zone de 5 m.
- Pas de passe au gardien (cette règle peut être introduite dans une seconde étape).



DEROULEMENT

- Mise en jeu par « entre deux » au milieu du terrain.
- La partie se joue au temps.

VARIANTE

- n° 1 - Supprimer un joueur dans le couloir central lorsque l'équipe défend.
 n° 2 - Autoriser la permutation simultanée de couloirs entre deux partenaires.
 n° 3 - Compter les points :
 1 point par but marqué du couloir central
 2 points par but marqué des couloirs extérieurs.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Choix stratégiques individuels et/ou collectifs.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR REALISER

Varié les modalités d'action conformément au contexte (marque, progresse, passe ou garde).

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Déceler le moment et l'espace opportuns pour agir vers la cible.

POUR GERER

Créer les meilleures conditions possibles de réalisation.

- En attaque, près de la cible, les non porteurs du ballon occupent toute la largeur de l'espace de jeu pour écarter les défenseurs et créer des espaces libres.

- Si je suis porteur du ballon, je progresse vers la cible si je suis libre, sinon je passe à un partenaire démarqué près du but.

SITUATION

La balle au but

BUT

Poser le ballon dans le but adverse.

TERRAIN

20 x 12 m environ
Zone neutre de touche près de la ligne de but.

MATERIEL

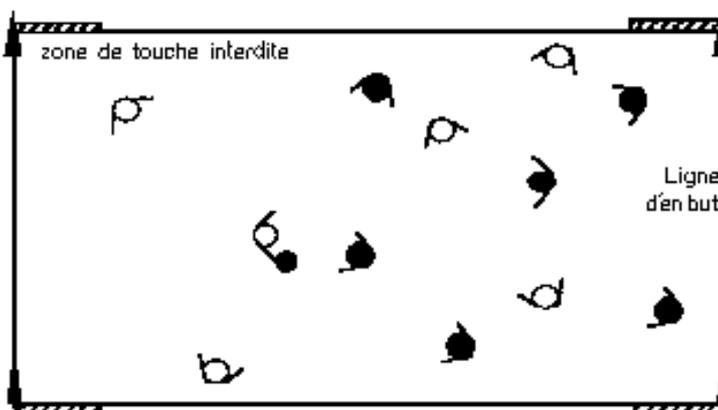
Plots pour situer les coins et signes distinctifs pour chaque équipe.

EQUIPES

Deux équipes de six joueurs.

REGLES

- La progression du ballon se fait à la main.
- Il est interdit de porter le ballon (pas plus de 3 pas).
- Les contacts sont limités (pas d'agression).
- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu en touche par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir, à l'endroit de la sortie excepté pour les zones neutres.
- La balle ne peut pas être arrachée des mains de l'adversaire ou tapée.



DEROULEMENT

- L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants et le jeu se poursuit.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

- n° 1 - Modifier le rapport de force en jouant avec un « joueur joker » en attaque (toujours attaquant).
- n° 2 - Jouer à cinq contre deux ou six contre trois : les défenseurs récupèrent la balle en touchant le porteur du ballon.
- n° 3 - Dribble autorisé, 3 a : 3 rebonds seulement
3 b : dribble à bon escient.

ACTIVITE PHYSIQUE

DOMAINE D'ACTION

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION **Choix stratégiques individuels et/ou collectifs.**

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Coordonner des courses variées en fonction de l'identification des rapports de force.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier les actions du porteur et le rapport de force.

POUR GERER

Délivrer dans un ordre judicieux les partenaires.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si j'ai la balle, je passe à mon partenaire le mieux démarqué.

- Si je n'ai pas la balle, je gêne la réception des passes.

SITUATION **Les délivrances**

BUT Délivrer tous les membres de l'équipe.

TERRAIN - 20 - 15 m environ ou plus petit (favoriser les feintes).
- Zone neutre entre prison et aire de jeu.

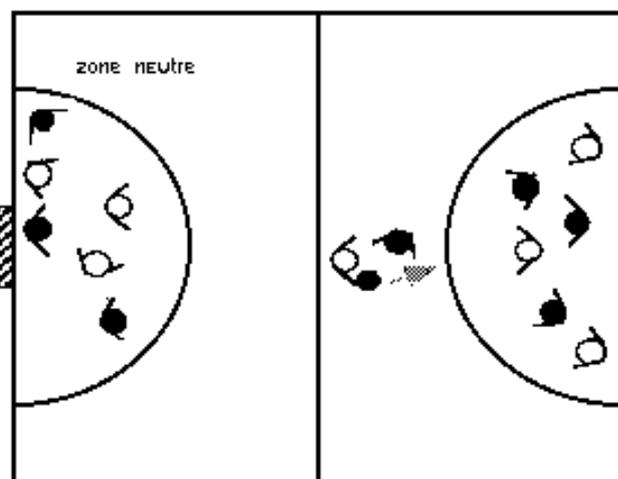
MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES 2 équipes de 7 joueurs.

REGLES - Si le ballon sort du terrain jouer la touche
- Pas plus de 3 pas - Pas plus de 3 secondes
- Dribble autorisé jusqu'à ce que le premier joueur soit délivré.
- Dribble interdit au-delà de 2 joueurs par équipe sur le terrain.

Tout prisonnier qui a bloqué une balle et la passe à un partenaire sur le terrain (passe réussie), se trouve délivré et devient joueur de champ.

- Si la balle passe la ligne de fond, remise en jeu au centre.
- Contact interdit.



DEROULEMENT - Au départ 2 joueurs sur le terrain (1 de chaque équipe), les autres sont dans les prisons » aux extrémités du terrain (6 joueurs de chaque côté - 3 d'une équipe et 3 de l'autre).

- Mise en jeu : « entre-deux », celui qui se saisit de la balle doit aller délivrer 1 coéquipier en lui faisant une passe que celui-ci doit lui rendre pour être délivré : 2 contre 1 etc...

VARIANTE

- L'équipe délivrée doit aller marquer dans le but sans pénétrer dans la zone prison mais droit de pénétrer dans la zone neutre.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Choix stratégiques individuels et/ou collectifs.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR REALISER

Se placer ou se déplacer pour intercepter.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les trajectoires des balles et les trajets des adversaires.

POUR GERER

Se situer dans un espace où les trajectoires de balle sont les plus fréquentes.

- Mon équipe n'a pas la balle, je cherche à

- gêner la passe au joueur dans le cerceau
- me placer sur la trajectoire de la balle pour intercepter.

SITUATION

Ballon cerceau

BUT

L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de ballons à la fin de la partie.

TERRAIN

- 10 x 10 m environ.
- « Zone neutre » séparant les joueurs des 2 camps.

MATERIEL

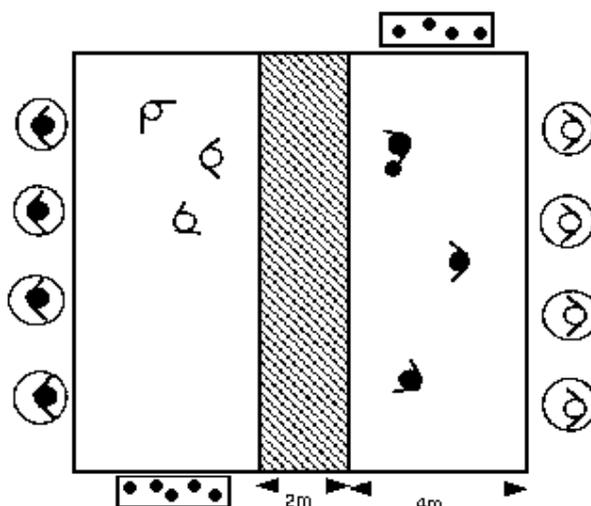
5 ballons - 2 jeux de maillots - 8 cerceaux.

EQUIPES

2 équipes de 6 à 7 joueurs
2 à 3 sur le terrain, 4 dans les cerceaux/équipe.

REGLES

Il est interdit de marcher avec la balle, de conserver la balle plus de 3 secondes dans les mains.



DEROULEMENT

- Une équipe dispose de 5 ballons, elle utilise à chaque fois un ballon qu'elle doit lancer de l'autre côté du camp adverse. (Une tentative d'un côté, une de l'autre jusqu'à épuisement du stock de ballons).
- L'équipe qui défend, doit empêcher les ballons de parvenir jusqu'aux joueurs dans les cerceaux.
- Le ballon est gagné pour les défenseurs lorsque la balle est interceptée.
- Changer de rôle quand les 5 ballons ont été joués.
- Tout ballon réceptionné par les attaquants dans leur cerceau est comptabilisé au profit de leur équipe dans le décompte final.

VARIANTE

- n° 1 - Faire jouer 2 ballons à chaque fois (10 ballons).
- n° 2 - 4 joueurs sur le terrain, 2 ou 3 joueurs dans les cerceaux qui peuvent se déplacer d'un cerceau à l'autre et recevoir le ballon dans un cerceau.
- n° 3 - Simultanéité d'action des deux équipes.

REMARQUE

Le terrain est à adapter aux capacités des enfants.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Choix stratégiques individuels et/ou collectifs

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

REGLE(S) D'ACTION(S)

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les espaces libres stratégiques rapidement.

POUR GERER

Organiser ses actions en fonction de stratégies.
S'adapter aux réactions de l'adversaire.

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs vers une cible pour libérer d'autres espaces à l'opposé :

- si l'adversaire ne vient pas, je continue la progression vers cette cible (dribbler ou passer)
- si l'adversaire vient, j'oriente le jeu vers un partenaire situé dans un espace libéré (autre cible).

Si je suis attaquant sans ballon, j'occupe l'espace libéré proche d'une cible, ou je me situe en soutien pour relancer.

SITUATION

Les quatre buts

BUT

- Atteindre une cible.
- Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné (quatre cibles ou buts possibles).

TERRAIN

Carré 15 x 15 m et quatre petits buts aux angles.

MATERIEL

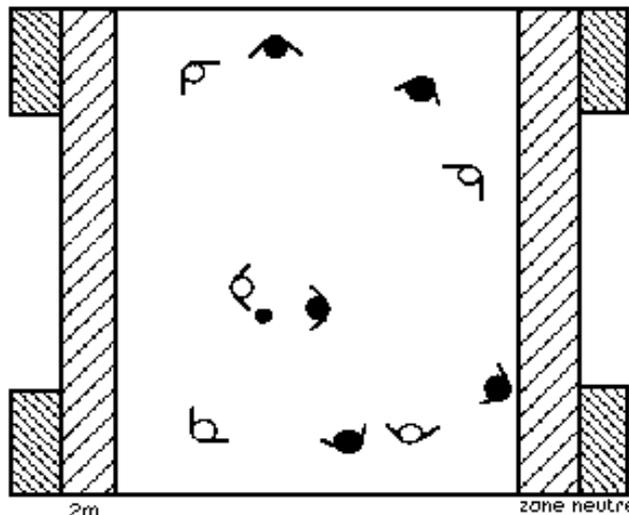
Un ballon, des maillots ou foulards pour différencier les équipes.

EQUIPES

Deux équipes de quatre à six joueurs.

REGLES

- Zones neutres interdites aux joueurs.
- Jeu à la main, marcher interdit (sauf jeu dans l'élan).
- Pour marquer, il faut atteindre une cible.
- Contacts limités (pas d'agression) sinon remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise.
- Ballon sorti du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse en touche.
- Si remise en jeu en touche près de la zone neutre, passe à un partenaire avant de tirer.



DEROULEMENT

- L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- Durée du jeu, environ 5'.

VARIANTES

- n° 1 - Ajouter un joueur joker en défense (toujours le même rôle).
- n° 2 - Disposer de deux joueurs jokers en attaque (ex : cinq contre trois) mais augmenter le pouvoir des défenseurs en permettant la récupération de la balle par simple toucher du porteur.
- n° 3 - Marquer les buts dans des cibles de couleur (deux rouges, deux bleues) ; un meneur de jeu annonce la couleur à attaquer, en cours de jeu.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Choix stratégiques individuels et/ou collectifs

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Coordonner des courses variées en fonction de l'identification des rapports de force.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Identifier les rapports de force.

POUR GERER

S'organiser à plusieurs pour plus d'efficacité.

REGLE(S) D'ACTION(S)

- Si je n'ai pas de solution immédiate avec mes partenaires, j'ai la possibilité de solliciter l'aide d'un joueur extérieur pour continuer le jeu et voir d'autres solutions se proposer.

SITUATION

Passes-chrono

BUT

Réaliser le plus grand nombre de passes.

TERRAIN

15 x 15 m à 15 x 20 m maximum dimensions à faire varier pour faciliter la tâche du porteur de balle en utilisant des joueurs extérieurs et favoriser la continuité du jeu.

MATERIEL

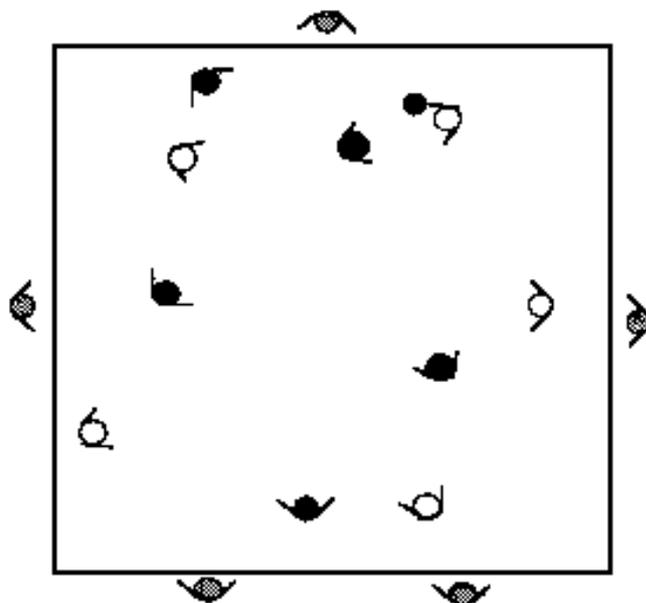
1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES

- 3 équipes (2 dans le terrain, 1 à l'extérieur).
- 5 joueurs par équipe +5 joueurs neutres.

REGLES

- Pas plus de 3 pas
- Pas plus de 3 secondes, balle en main.
- Pas de dribble -Contact interdit.
- Les défenseurs gênent avec une main.
- Ne pas comptabiliser les passes avec les joueurs extérieurs.- La passe à rebond est acceptée.
- Toute balle interceptée est posée au sol à l'endroit de l'interception et le jeu se poursuit.



DEROULEMENT

- L'équipe en possession de la balle doit réaliser le maximum de passes dans un temps donné. - Possibilité d'utiliser les joueurs à l'extérieur.

VARIANTES

joueur qui

- n°1 - Toutes les passes (extérieures comprises) sont comptabilisées, mais si le receveur touche la balle, la passe n'est pas valable.
- n°2 - Défenseurs avec une main dans le dos ou objet dans les mains pour utiliser leur corps en obstacle sans les bras.

cycle 3

Jeux avec ballon

Actions de coopération et d'opposition

COMPETENCE
VISEE

Appliquer et construire des principes de vie collective en tenant des rôles différents et en respectant les règles.

ACQUISITION

Choix stratégiques individuels et/ou collectifs.

CONNAISSANCES ET SAVOIRS

POUR REALISER

Utiliser la vitesse du geste pour lancer fort.
Se déplacer pour occuper au mieux le terrain.

POUR APPRECIER, IDENTIFIER

Repérer les espaces libres rapidement.
Apprécier les positions relatives des partenaires et adversaires.

POUR GERER

Organiser ses actions en fonction de stratégies d'action.

REGLE(S) D'ACTION(S)

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs d'un côté.

- si les défenseurs ne viennent pas, alors je tire,
- si les défenseurs viennent, alors je donne à un partenaire situé devant un espace libéré.

SITUATION

Ballon Ligne

BUT

Pour chacune des équipes, faire franchir par le ballon, la ligne de fond du terrain adverse après un rebond.

TERRAIN

9 x 12 m

MATERIEL

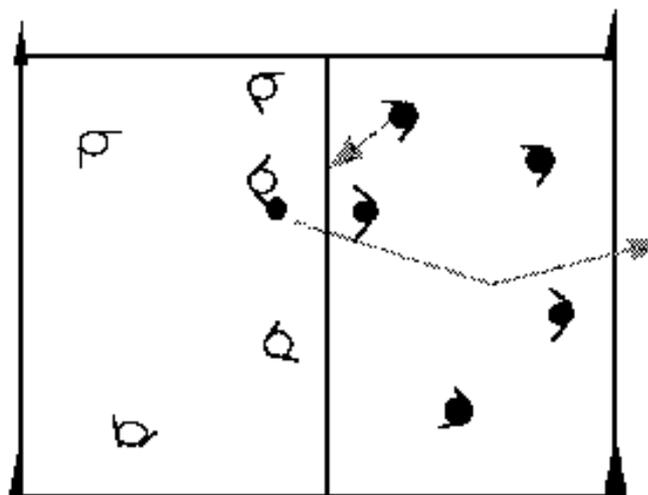
Un ballon, quatre plots.

EQUIPES

Deux équipes de trois à six joueurs.

REGLES

- Jeu à la main, droit d'utiliser 3 pas.
- Un rebond obligatoire dans le terrain adverse avant le franchissement de la ligne de fond.
- Interdit de pénétrer dans le terrain adverse.



DEROULEMENT

- La mise en jeu se fait par « entre deux » au milieu du terrain
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

- n° 1 - Modifier le rapport de forces en plaçant un défenseur dans chaque camp : lorsqu'il récupère la balle, il peut la donner à ses partenaires placés dans l'autre camp.
- n° 2 - Deux ballons en jeu ; l'équipe qui a encaissé le point démarre la partie suivante.

Préambule

Les lères rencontres de « L' ESPRIT SPORTIF » Balle à la main – USEP

Dans le respect de notre engagement à **former des Citoyens sportifs**, il nous a semblé important de développer des rencontres départementales dans lesquelles l'**Esprit Sportif** des enfants serait valorisé.

Comme support à la mise en œuvre de cette idée, nous vous proposons des rencontres « balle à la main » sur la base du règlement du Mini handball USEP (voir document joint).

Dans ces rencontres, la performance « Esprit sportif » de chaque équipe –et donc de chaque classe- sera autant valorisée que la performance sportive elle –même.

Si chaque match gagné peut rapporter 3 points, la réussite aux 3 critères « Esprit Sportif » peut elle aussi rapporter 3 points à chaque match.

A chaque match, 2 équipes jouent, une troisième est chargée de fournir un arbitre et des observateurs de « l'Esprit sportif ». Les observateurs par groupes de 2 ou 3 se répartissent l'une ou l'autre des deux équipes à observer.

Pour assumer le jour de la rencontre ces trois rôles de joueur, d'arbitre et d'observateur, les enfants devront avoir été sérieusement préparés à les tenir.

Chaque équipe devra présenter aux observateurs du match son engagement –préalablement signé- à respecter les trois critères « d'Esprit sportif ». Cela peut être l'objet d'un travail préparatoire et d'une exploitation pédagogique en classe laissée à l'appréciation de chaque enseignant dans le cadre de l'Education Civique et de la maîtrise de la langue.

Les trois critères retenus par la commission départementale et qui semblaient facilement observables par les enfants sont les suivants :

1. Respecter les règles du jeu et s'y conformer, respecter les décisions de l'arbitre
2. Respecter ses partenaires (notamment dans les différences de niveau de jeu) et ses adversaires
3. Respect du matériel

Bon travail de préparation et de formation de jeunes citoyens sportifs !

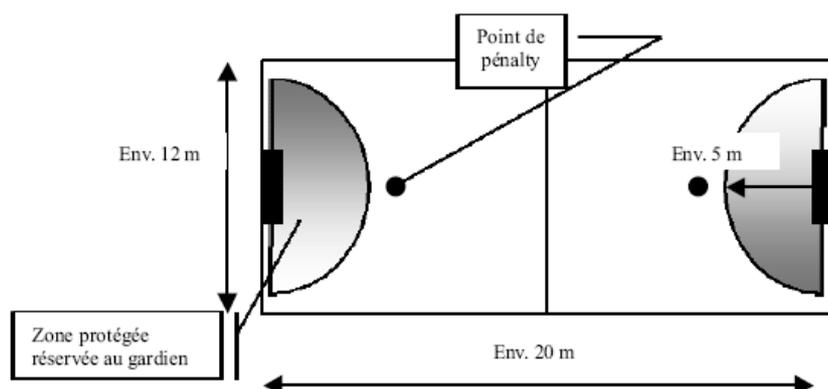
A bientôt sur les rencontres de l'Esprit Sportif

Le Président de l'USEP 44
Philippe LETERME

Fiche technique

Organisation matérielle

- But : 2,40m de largeur - 1,70m de hauteur.
- Ballon : moins de 50cm de circonférence, ne devant pas faire mal.
- 4 équipes de 5 à 8 joueurs dont un gardien de but et un capitaine (5 joueurs dont le gardien, simultanément sur le terrain).
- Arbitrage – table de marque/secrétariat : à chaque partie, l'une des 2 équipes non impliquées.
- 2 zones protégées réservées aux gardiens.
- Les remplacements sont totalement libres.



But du jeu

- Aller marquer un but en jouant uniquement à la main.

Déroulement

- L'équipe tirée au sort engage au centre du terrain (passe à la main), adversaires à 3 mètres. L'équipe en possession du ballon progresse par passes successives (dribble autorisé), en direction du but adverse, afin de tirer au but (sans pénétrer dans la zone protégée réservée aux gardiens).
- L'équipe en défense tente de ralentir la progression, d'empêcher le tir, d'intercepter le ballon, sans contact physique avec l'adversaire, sans entrer dans la zone protégée des gardiens.
- Le jeu est mené par l'équipe d'arbitrage qui est chargée de gérer le temps (durée du match), l'espace, les joueurs, le score.
- Le capitaine (élu, nommé...) gère son équipe sur et hors du terrain.

Règles

Remise en jeu

- Après une sortie en « touche » : remise en jeu à la main, à l'endroit de la sortie, pied sur la ligne, adversaires à 3m.
- Après sortie derrière les buts : remise en jeu par le gardien en passant à un partenaire.
- Après un but :
 1. Le marqueur du but devient gardien de but.
 2. Remise en jeu, après annonce du score par l'équipe d'arbitrage, par le gardien passant à un partenaire.

Interdictions

- Les actions interdites seront sifflées par l'arbitre et donneront lieu à des sanctions pour l'équipe n'ayant pas respecté l'interdiction.

INTERDICTIONS	SANCTIONS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer avec le pied ou la jambe. 	1 jet franc à l'endroit de la faute, adversaire à 3 mètres.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Garder le ballon plus de 3 secondes 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire plus de 3 pas en possession de la balle 	Si la faute est commise par un défenseur près ou dans la zone du gardien :
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contact entre adversaires (pousser, frapper, ▪ ceinturer, accrocher le bras qui tient le ballon) 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prendre le ballon des mains. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plonger sur un ballon au sol (danger de choc) 	Pénalty (distance : zone interdite + 1m)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dribbler à nouveau après avoir bloqué le ▪ ballon à deux mains. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ramasser un ballon qui roule dans la zone (à l'exception du gardien). 	Remarque : une agression contre un adversaire ou l'arbitre peut donner lieu à une exclusion, temporaire (1mn).
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer dans la zone réservée au gardien 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Empêcher un tir en se plaçant dans la zone 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ interdite (réservée au gardien). 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Passer à son gardien, dans sa zone. 	

Changements :

- Les changements de joueurs ou de gardien de but se font à tout moment (le joueur doit être totalement sorti du terrain pour que son remplaçant entre).

Durée de jeu :

- □12 mn (2x6 mn).

Arbitrage : il est assuré par les élèves

- 1 ou 2 arbitres sur le terrain, possibilité de 2 juges de touche, 1 chronométrateur, 1 secrétaire (table de marque).
- Lors d'une rencontre, le rôle de l'adulte se limite à un soutien à l'arbitrage (si nécessaire) et à veiller au respect de l'arbitre par les joueurs.
- L'évaluation des matches porte sur le résultat et sur le comportement collectif lors des rencontres : une équipe sera désignée pour observer le comportement des joueurs.

Résultat du match		Comportements citoyens			
		Respect des règles (pas de tricherie volontaire)	Respect des autres (pas d'agression verbale ou physique)	Respect du matériel	Total
		1point	1 point	1point	
Match gagné	3 pts	3 conditions sont respectées			3 pts
Match nul	2 pts	2 conditions sont respectées			2 pts
Match perdu	1 pt	1 seule condition est respectée			1 pt
		Aucune condition n'est respectée			0 pt

On totalise ensuite les points de chaque équipe pour obtenir le total de la classe et le classement

Remarque : Pour que ce dispositif fonctionne, il faut que les enfants se soient appropriés ces règles, les aient vécues en tant que joueurs et comme arbitres, lors du cycle d'apprentissage.

Clôture – Rangement :

- Les participants rangent le matériel utilisé.