

COMITÉ VENDEE
FFHANDBALL



D'un jeu collectif avec ballon au mini-hand



Cycle 2

Le Hand-Ball à l'école

Projet pédagogique Education Physique et Sportive Cycle 2

Le Hand-Ball à l'école s'inscrit tout naturellement dans une **programmation des activités d'Education Physique et Sportive** à l'école.

Textes de référence

Bulletin Officiel du 26 février 2015

Tout au long de la scolarité, l'E.P.S. a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'E.P.S. initie au plaisir de la pratique sportive.

L'E.P.S. répond aux enjeux de formation du socle commun

Socle commun	Compétences Générales
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et construire un langage du corps Adapter sa motricité à des environnements variés. S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui. Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...). Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.
Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.

L'activité Hand-Ball offre de nombreuses opportunités d'apprentissage et d'expériences sur les 5 domaines du socle commun de compétences de connaissance et de culture.

Domaine 1 → Les langages pour penser et communiquer → Développer sa motricité et construire un langage au corps

- Coordonner des actions motrices simples : passer, contrôler, recevoir, tirer, envoyer/renvoyer une balle / un volant ou une balle à l'aide d'une raquette ;
- Lire des trajectoires pour renvoyer, attraper une balle ou un volant (anticipation coïncidence).

Attendus de fin de cycle 2 : **Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.**

Domaine 2 → Les méthodes et outils pour apprendre → S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils

- Prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : se reconnaître attaquant ou défenseur et changer rapidement de statut en fonction de l'évolution du rapport de force.

Attendus de fin de cycle 2 : **Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.**

- Orienter ses actions en visant le gain du jeu : faire des choix stratégiques et moteurs simples en fonction des actions d'un/des adversaires pour gagner le rapport de force ;
- Savoir regarder pour prendre des repères sur le terrain et ses alliés pour agir seul ou avec les autres et développer ainsi un projet de jeu simple.

Attendus de fin de cycle 2 : **S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.**

Domaine 3 → La formation de la personne et du citoyen → Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ;
- Assumer différents rôles et responsabilités au sein du groupe classe (joueur, partenaire/coach, adversaire, observateur, arbitre) ;
- Accepter l'opposition et la coopération : jouer avec et jouer contre dans le respect des différences et des règles du jeu (éducation au vivre ensemble, éducation à la règle).

Attendus de fin de cycle 2 : **Connaître le but du jeu.
Respecter les règles du jeu.**

Domaine 4 → Les systèmes naturels et les systèmes techniques → Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer, gestion de ses ressources) ;
- Accepter le contact avec les autres ;
- Accepter le résultat d'un jeu ou d'un match : savoir perdre et gagner de façon loyale ;
- S'opposer dans le respect de l'intégrité physique de son/ses adversaires : ne pas faire mal.

Attendus de fin de cycle 2 : **Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.**

Domaine 5 → Les représentations du monde et l'activité humaine → S'approprier une culture physique sportive et artistique

- S'approprier le sens et l'essence culturelle des activités d'oppositions collectives ou interindividuelles à travers la notion de choix stratégiques et moteurs pour obtenir le gain d'une rencontre ;
- Découvrir le but et les règles de différents jeux d'opposition (jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs, jeux de lutte et de raquette).

Attendus de fin de cycle 2 : **Connaître le but du jeu.**

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.

LES REGLES DU MINI HAND HANDBALL A L'ECOLE

	CP		CE1/CE2
SITUATION DE JEU	NOMBRE	3 contre 3 +2 gardiens +remplaçants	4 contre 4 +2 gardiens +remplaçants
	DUREE	5 à 8mn	8 à 10mn
	ESPACE	Environ 18m x 11	Environ 20m x 12
BALLON	Choisir des balles plastiques légères et souples pour faciliter la manipulation à une main. (taille 00)		Choisir des balles plastiques légères et souples pour faciliter la manipulation à une main. (taille 0 ou 00)
SURFACE DE BUT (ZONE)	DISTANCE	4m (1/2 cercle depuis le milieu des buts)	4,5m (1/2 cercle depuis le milieu des buts)
	EMPIETEMENT	Ne pas siffler les petites violations	Siffler *Sulement pendant les 1 ^{ère} séance *Strictement au cours des rencontres interclasses.
RESPECT DU PORTEUR DE BALLE ET DE L'ADVERSAIRE	<i>Rappel</i> <i>Une faute se joue par une passe ou un tir à l'endroit de la faute</i>	Pas de contact. Eviter toute agression, poussée, accrochage des bras ou balle prise dans les mains	Pas de contact. Surveiller l'accrochage du bras porteur de balle...(Penalty à zone +1m si bras toucher lors du tir)
MARCHER	4 ou 5 appuis	Permettre une progression vers le but adverse	Tolérer un ou deux appuis pour s'équilibrer, en plus des 3 pas (à convenir)
DRIBBLE ET REPRISE DE DRIBBLE	Laisser jouer la reprise de dribble occasionnelle.		Tolérance en début de cycle puis Siffler *la reprise de dribble *le dribble à deux mains
LES 3 SECONDES BALLE EN MAIN	Ne pas siffler		Siffler : *sulement au début du cycle
CONTACT BALLON AVEC JAMBE OU PIED	<i>Rappel de la règle : il y a pied lorsque le ballon touche en dessous du genou.</i>	Ne pas siffler	Siffler : *sulement au début du cycle
ENGAGEMENT	<i>Au grand stade le début du match s'effectue, après tirage aux sorts, au milieu du terrain. Puis du gardien après un but</i>	Par le gardien	Par le gardien
REMISE EN JEU (TOUCHE)	A proximité de la ligne de touche		A l'endroit où la balle est sortie avec un pied sur la ligne.
CHANGEMENT DE GARDIEN OU DE JOUEUR	Possible après chaque but ou à la mi-temps		Possible après chaque but ou à la mi-temps

COMITÉ VENDÉE
FFHANDBALL



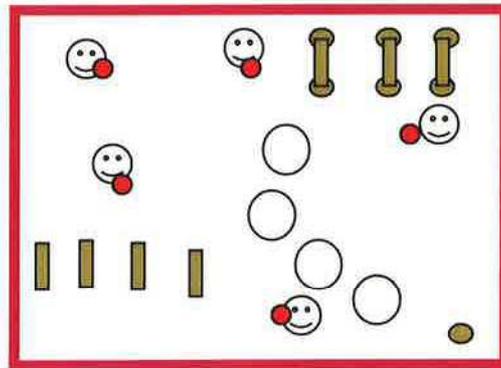
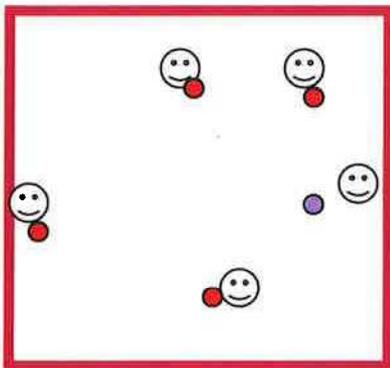
Gaël Doret
Conseiller technique
Comité de Vendée
06 73 88 70 41

Organisation :

- Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions avec des plots, lattes, bandelettes, cerceaux etc....
- Les joueurs ont un ballon chacun.

Compétence :

- Découvrir le dribble.
- Découvrir les lancers une main, deux mains.
- Manipulation et appropriation du ballon.
- Dissocier les mouvements
- Enchaîner des actions (ex : faire rouler puis sauter)



Ce que les enfants doivent apprendre :

- Etre capable de maîtriser le ballon dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses.

Comportements attendus :

Dans l'espace sans matériel :

Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.

De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres... Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.

Dans l'espace avec matériel :

Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...

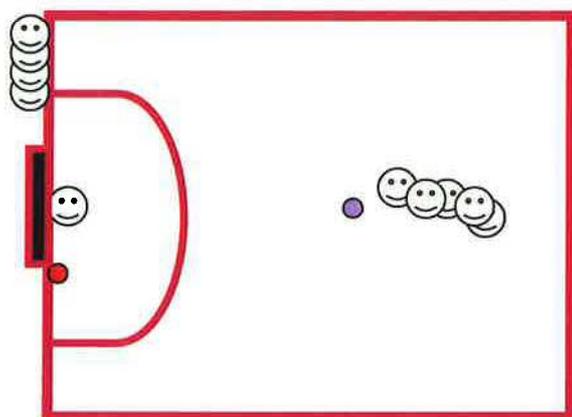
Constats	Régulation
Les enfants sont groupés.	« Il faut du monde partout »
Les enfants n'y arrivent pas.	Supprimer su matériel pour faciliter
Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées	Ajouter du matériel pour complexifier.

Organisation :

- Une équipe est gardien, l'autre tireur avec un ballon chacun.
- 1 but
- Une zone entre 4 et 4,5 m en fonction de l'âge de l'enfant.

Compétences :

- Enchaînement du dribble puis du tir.
- La recherche du tir vers la cible.
- La mécanique du tir à une main.
- La prise de décision du tir
- Prendre en compte l'adversaire.



Ce que les enfants doivent apprendre :

- Etre capable d'enchaîner le dribble et le tir.
- Tirer (à une main).

Comportements attendus :

- Le tireur part en dribble et tire (avant la zone).
- Le tir à une main (bras cassé)
- Pied devant opposé au bras tireur
- *Le gardien (devant sa ligne de but) doit empêcher le ballon de passer dans le but avec ses pieds ou ses mains.*

Critères de réussite :

- Marquer une fois, sans perdre le contrôle du ballon et à une main, sur 3 passages.

Rotation :

- changement de gardien et de tireur à chaque tir.

Constats	Régulation
Le tir est effectué à deux mains Aucun but n'est marqué	Prendre un ballon plus petit (orange). Possibilité de faire des groupes de niveau. Rapprocher la zone du gardien.

Exercice N°3 Séance N°1

Les Pirates

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

Organisation :

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

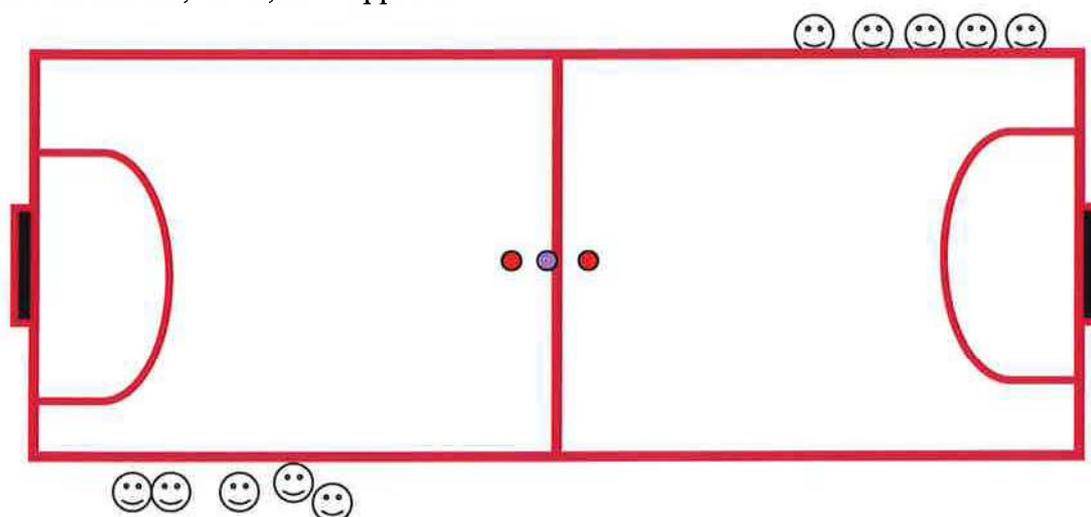
Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts)

Compétences :

Percevoir les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible

Décider de dribbler ou de tirer

Maîtrise du dribble, du tir, ou s'opposer.



Critères de réussites:

- Marquer un but sur deux tentatives
- Réagir vite à son numéro.

Comportements attendus :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.
- Récupérer un ballon et le lancer dans le but.
- Déborder.

Rotation :

- changement de gardien tous les deux passages et de tireur à chaque tir.

Constats	Régulation
Trop facile.	Mettre un pirate gardien dans le but adverse. Annoncer un premier numéro (c'est le pirate gardien) puis un deuxième numéro. On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque et l'autre qui défend (il peut se placer gardien de but) Sur la deuxième balle il y aura un défenseur et un gardien contre 2 attaquants.

Exercice N°1 Séance N°2

Le petit train

Compétences

- Manipulation du ballon : le dribble
- Perception des espaces
- Duel tireur gardien de but

Organisation :

- Sur grand terrain, mettre 2 terrains en largeur (4 buts)
- 1 ballon pour deux. (mettre un gardien dans chaque but)
- Les enfants se mettent par 2 (l'un derrière l'autre) celui qui a la balle est derrière.



Ce que les enfants doivent faire :

- Se déplacer sur le terrain en dribble en suivant le joueur situé devant. Lorsque celui-ci arrive devant une zone, le porteur de balle se met à côté de lui et tire pour marquer.
- Le joueur qui marque prend la place du gardien. Le gardien sort et devient « locomotive ». S'il tire à côté, les 2 joueurs changent de place (celui qui était devant passe derrière etc....).
- Il y a la possibilité de tirer dans les 4 buts (possibilité de changer de terrain).

Ce que l'élève doit apprendre :

- Dribbler à une main sans perdre le contrôle du ballon et sans arrêter le mouvement du ballon (sinon reprise de dribble).
- Dribbler en regardant devant soi et donc en quittant du regard un court instant le ballon.
- Tirer dans le but en tenant compte du placement du gardien.

Quels sont les critères de réalisation :

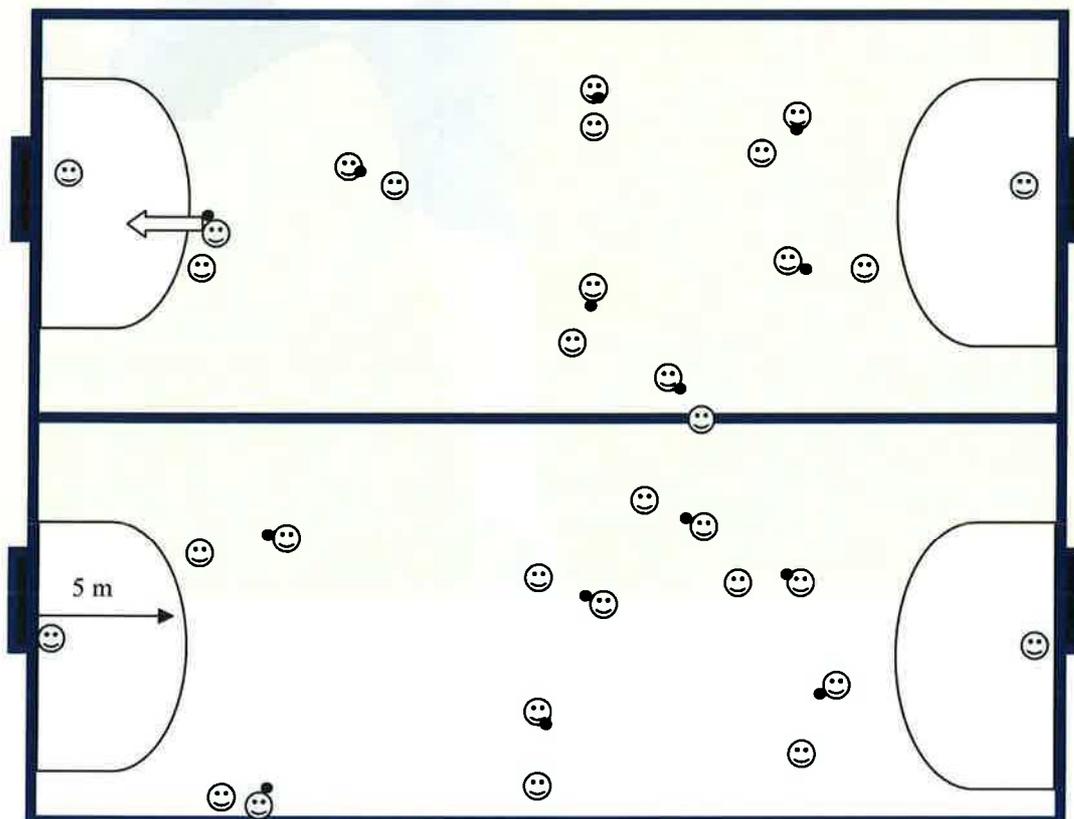
- Dribble en poussant la balle et non en tapant le ballon, avec la main au dessus du ballon.
- Garder une distance avec son partenaire pour ne pas lui dribbler sur les pieds.
- Rester droit pour pouvoir lever la tête pour regarder où l'on va.

Quels sont les critères de réussite :

- Dribble d'un but à l'autre sans perdre le contrôle du ballon et sans reprise de dribble.
- Etre allé, au moins, une fois dans les buts (c'est dire avoir marqué un but)

Les remédiations possibles

- Si pas de but → avancer la zone ou agrandir les buts
- Si il a des difficultés à dribbler → les faire progresser par séries de deux ou trois dribbles successifs



Exercice N°2 Séance N°2

Chamboule tout

Compétences

- Percevoir les cibles à atteindre
- Décider de choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités
- Agir : expérimenter les lancer à bras cassé sur les cibles.

Organisation :

- Des soucoupes ou jalons pour la délimitation du tir. Des briques, gros ballons, cône, carton... pour les cibles. Ballon orange pour lancer. Mettre des bancs pour surélever les cibles.

Ce que les enfants doivent faire :

- Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible pour le faire tomber dans le camp adverse sans dépasser une limite.
- Les joueurs restent dans leur camp pour récupérer les ballons des tireurs adverses.
- Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.
- L'équipe qui a le moins d'objet dans son camp a gagné.

Ce que l'élève doit apprendre :

- Tirer « précis et fort, à bras cassé » sur une cible immobile surélevée ou au sol.
- Tirer sans dépasser la limite marquée par des soucoupes ou jalons.

Quels sont les critères de réalisation :

- Dribble en poussant la balle et pas en tapant le ballon, avec la main au dessus du ballon.
- Garder une distance avec son partenaire pour ne pas lui dribbler sur les pieds.
- Rester droit pour pouvoir lever la tête pour regarder où l'on va.

Quels sont les critères de réussite :

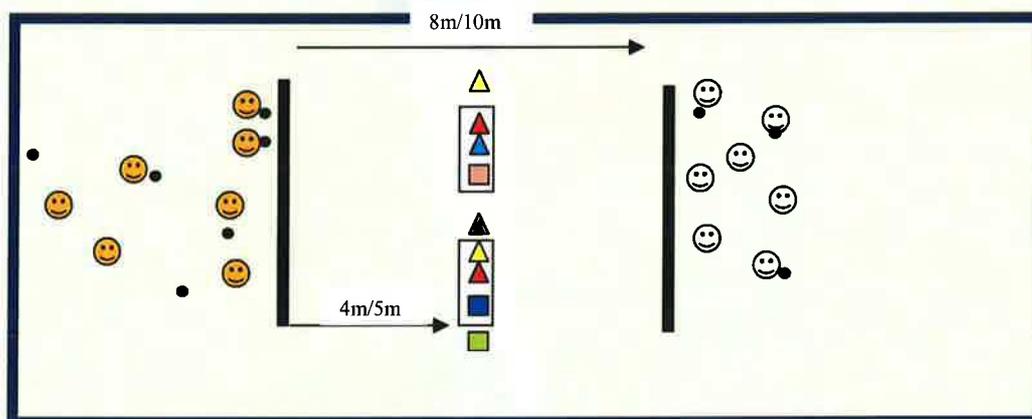
- Dribble d'un but à l'autre sans perdre le contrôle du ballon et sans reprise de dribble.
- Être allé, au moins, une fois dans les buts (c'est dire avoir marqué un but)

Les remédiations possibles

- La distance de tir (zone limitée)
- Le nombre de cibles et la grosseur des cibles.

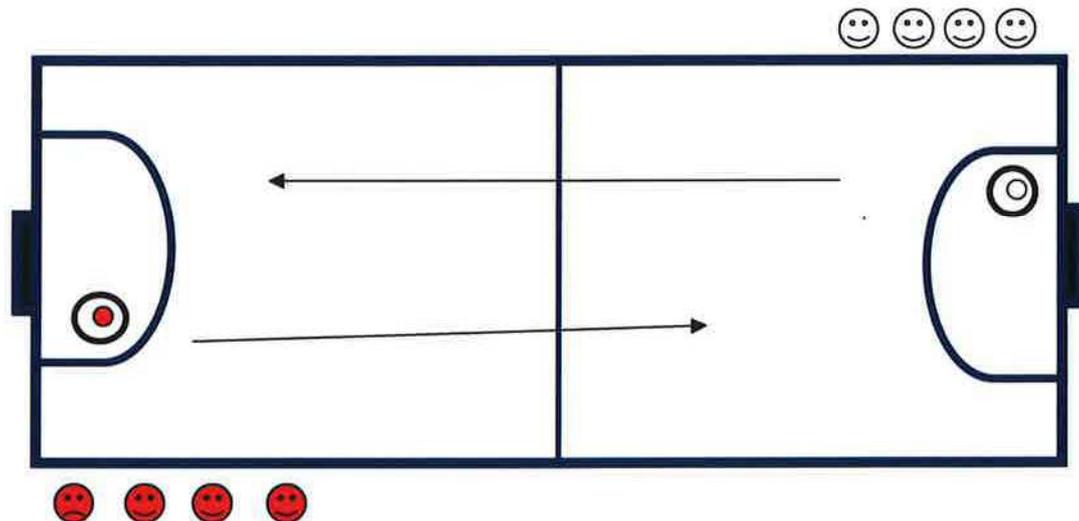
Evolutions Possibles

- Aller chercher la balle de l'adversaire, et revenir prêt de la limite en dribblant.
- Tirer en sautant.



Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- 3 à 4 joueurs et 1 gardien par équipe
- 2 ballons
- 2 buts sur terrain en largeur
- 2 cerceaux (un dans chaque zone)



Objectif :

- Se rapprocher de la cible
- S'organiser pour monter vite la balle.

Description de la tâche :

- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant, exécution rapide.

Consigne :

- Au signal vous allez chercher la balle. Vous devez la lancer dans le but adverse avant que l'autre équipe ne le fasse.
- **Tous les joueurs doivent avoir touchés le ballon avant le tir**
- Le dribble est interdit

Rotation :

- changer le rôle de chaque joueur tous les 2 ou 3 passages.

Evolution :

- Ajouter un gardien (celui qui fait la première passe devient gardien.)
- Ajouter un défenseur (tout le monde n'est plus obligé d'avoir le ballon)

Les points

- 1 point pour l'équipe la plus rapide à tirer au but
- 1 point de plus si il y a but (avec gardien)
- 1 point de plus si le défenseur attrape la balle (avec défenseur)

Exercice N°1 Séance N°3

Aisance corporelle, manipulation du ballon et tir de précision.

Compétence :

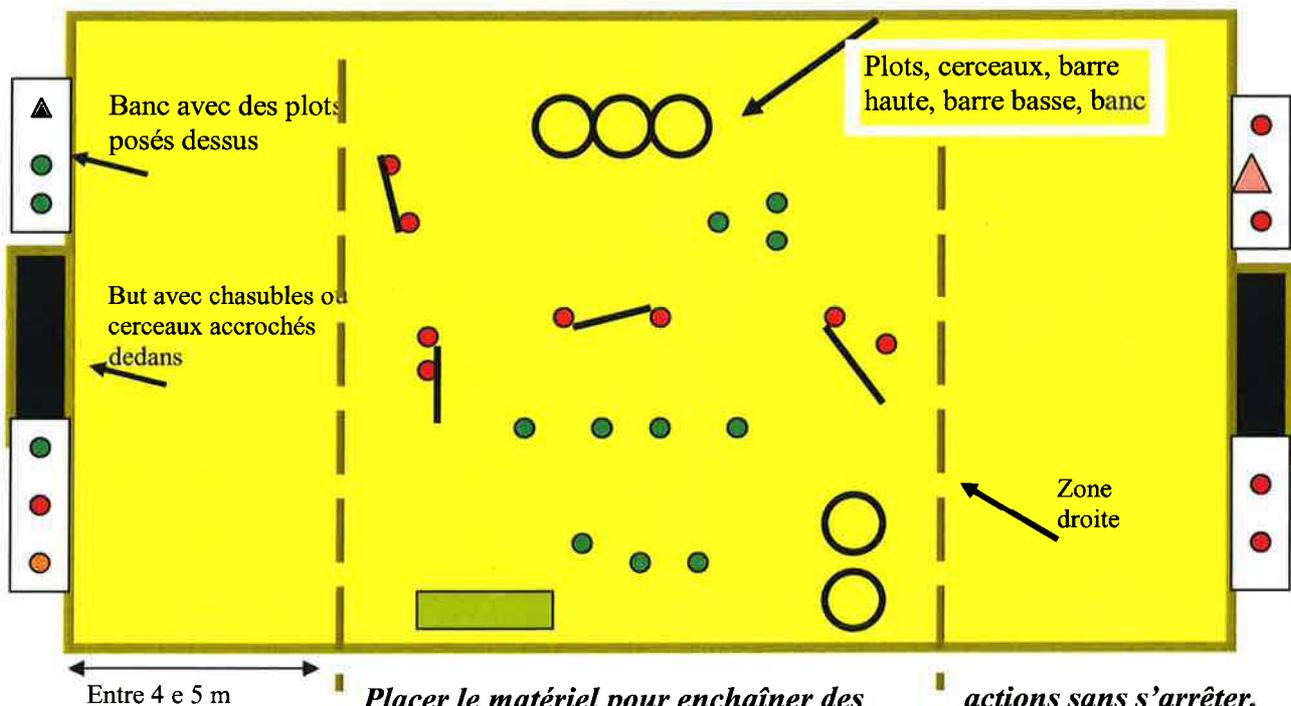
- La dissociation segmentaire
- La coordination
- Le repérage dans l'espace
- L'équilibre
- La notion de rythme
- Le tir de précision (à une main)

Ce que les enfants doivent faire :

- Avec un ballon chacun. Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes les formes. En avant, en arrière, sur le côté, les pieds joints ou sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant derrière, en cloche, faire rouler, faire rebondir.
- Attraper devant, sur le côté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.
- Chaque joueur réalise ce que lui dicte son imagination. (ne pas jouer le ballon avec le pied.)

Ce que les enfants doivent apprendre :

- Etre capable de maîtriser le ballon dans un milieu plus ou moins aménagé, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps.
- Tirer (précis et fort) sur une cible immobile surélevée ou au sol en course ou arrêter.



Entre 4 e 5 m

Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.

Quels sont les critères de réalisation :

- Il joue avec son ballon ; Il joue autrement ; Il joue le ballon en l'air et au sol ; Il joue avec l'autre main ; Il utilise le matériel ; Il tire.

Quels sont les critères de réussite :

- Il est capable de garder le ballon proche de soi, en le maîtrisant.
- Il fait attention à ses camarades. Il joue dans les espaces libres.
- Il est capable de varier ses exercices.

Les remédiations possibles :

- Rapprocher ou éloigner la zone de tir
- Les mettre en binôme pour trouver des idées de déplacement ou d'exercice.
- Les faire changer de côté après chaque tir.
- Leur demander de faire les mêmes exercices plus vite

Compétences

- Le dribble
- Perception des espaces
- Changement de vitesse

Organisation :

- Faire 3 équipes équilibrées : deux qui attaquent et une qui défend (crocodiles)
- Installer, sur terrain en largeur, des lignes espacées de 2 m (la rivière)
- Mettre des plots dans la zone adverse (2 fois plus de plots que d'attaquants).
- L'équipe qui a rapportée le plus de plot a gagné.

Ce que les enfants doivent faire :

- Traverser la rivière sans se faire toucher par un crocodile. (les crocodiles n'ont pas le droit de sortir de la rivière)
- Si un enfant est touché il doit recommencer du début.
- Le joueur, une fois passé, doit aller chercher un plot dans la zone et doit le ramener en dribblant.
- Un joueur avec un plot dans les mains ne peut pas être touché par les défenseurs.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de plot dans la zone.

Quels sont les critères de réalisation :

- Attaquant : Il joue en passant entre deux crocodiles; Il dribble pour reposer le plot.
- Défenseur : il protège un espace, et observe plusieurs adversaires.
- Les défenseurs sont espacés, ils touchent ceux qui passent à côté d'eux

Quels sont les critères de réussite :

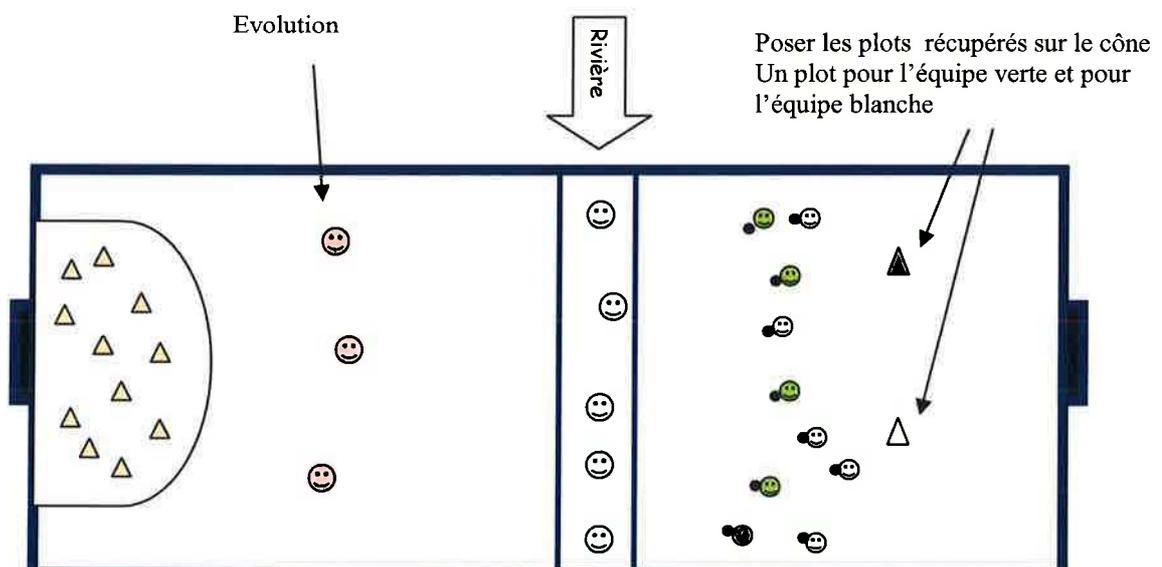
- Les défenseurs freinent le passage des attaquants. Il touche 2 attaquants sur 3.
- Les attaquants passent les crocodiles au moins une fois sur la durée du jeu.

Les remédiations possibles :

- Agrandir ou diminuer la rivière (en largeur ou en profondeur)

Evolutions

- Mettre des crocodiles entre la rivière et la zone. Ils doivent attraper la balle des joueurs en la subtilisant. (voler la balle dans le dribble)

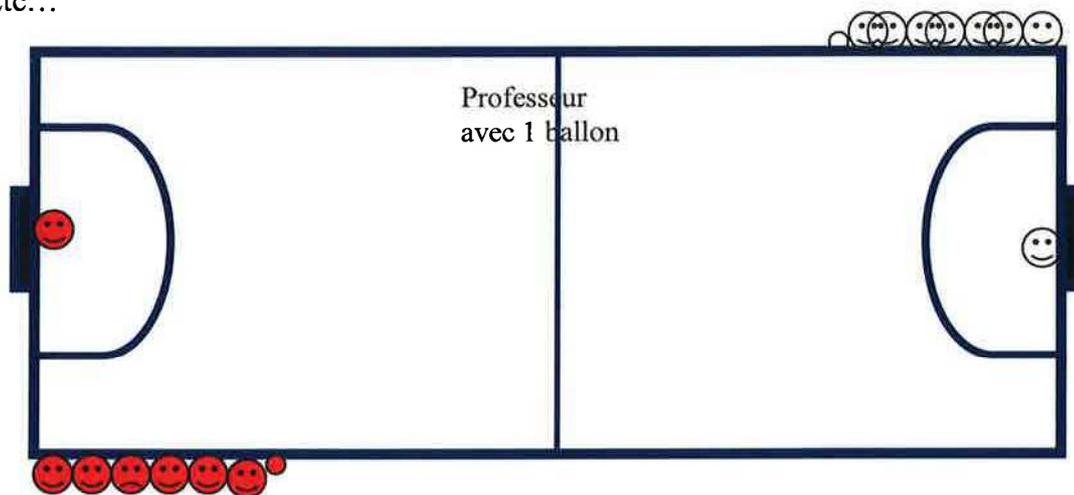


Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- Six joueurs et 1 gardien par équipe
- 1 ballon
- 2 buts sur terrain en largeur
- Tous les joueurs d'une équipe (pas le gardien) se donnent un numéro de 1 à 6

L'intérêt de cet exercice :

- jeu sur grand espace à effectif réduit
- Se reconnaître attaquant et défenseur
- Organisation à plusieurs pour faire progresser le ballon.
- Etc...

Objectif :

- Etre capable de marquer un but en très peu de passes et très peu de dribbles.
- J'ai la balle : je progresse vers le but ou je donne la balle à mon partenaire.
- Mon partenaire a la balle : je me démarque et je demande le ballon pour aider le porteur de balle.
- Je n'ai pas la balle : j'empêche l'adversaire de marquer. Je marque le non porteur de balle.

Description de la tâche :

- L'instituteur annonce 2, 3 ou 4 numéros et lance la balle.
- Les joueurs appelés entrent sur le terrain et s'emparent du ballon.
- La suite se passe comme un match.
- Après un but les joueurs appelés retournent à leur place et l'instituteur appelle d'autres numéros.

Si la défense récupère la balle, elle peut à son tour tirer au but. Lors d'un tir loupé ou d'un arrêt du gardien, celui-ci effectue une remise en jeu. (Les mêmes joueurs restent sur le terrain.)

Rotation :

- changement de gardien tous les 2 ou 3 buts

Evolution :

- On peut annoncer autre chose que des numéros: « jouent ceux qui ont les chaussettes blanches ». Ou « jouent ceux qui ont des lunettes »...

Exercice N°1

Séance 4

Le wagon

Compétences

- Le tir
- La passe et la réception

Organisation :

- Sur terrains en largeur
- 1 ballon pour deux
- **Les enfants se mettent par 2 (côte à côte) espacés de 2 mètres.**

Ce que les enfants doivent faire :

- **Avant de partir, ils doivent se mettre d'accord sur une zone ou but à atteindre.**
- **Ils doivent ensuite aller vers ce but en se faisant des passes. (plus de dribble)**
- Le ballon est lancé à une main avec le pied opposé au bras tireur devant.
- Faire les mêmes rotations que dans la séance 1

Ce que l'élève doit apprendre :

- **Courir en se faisant des passes**
- Tirer dans le but à tour de rôle en tenant compte du placement du gardien.

Quels sont les critères de réalisation :

- **Garder une distance avec son partenaire de 2 mètres environ.**
- **Progresser vers la cible à atteindre.**
- **Attraper la balle 2 mains ; préparer ses mains pour recevoir.**
- Mettre son pied opposé au bras tireur devant le zone.
- Tirer fort à une main « à bras cassé ».

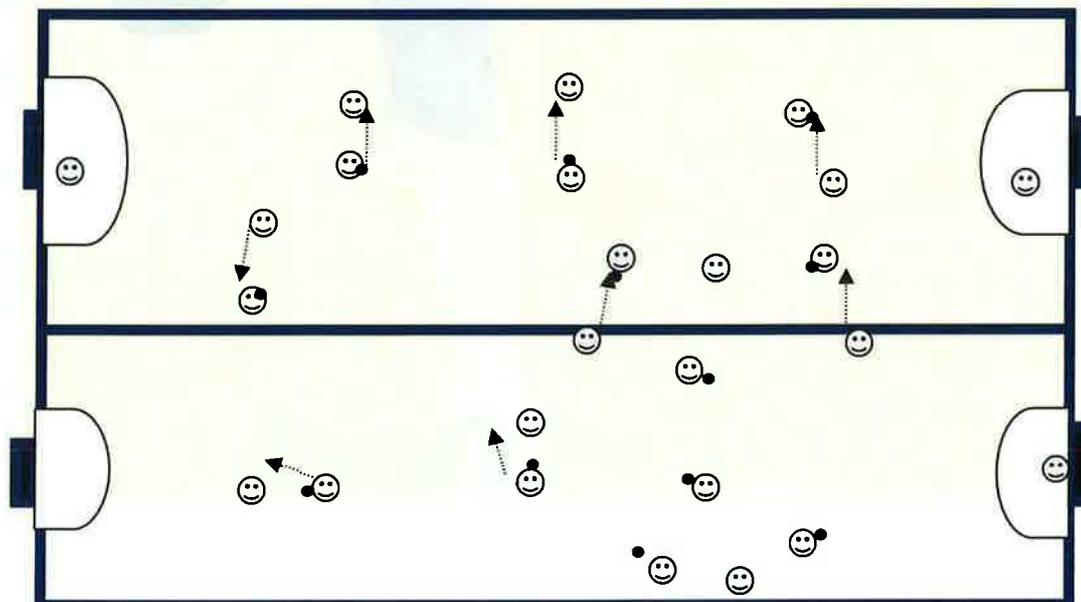


Quels sont les critères de réussite :

- **Aller d'un but à l'autre, en course, sans perdre le ballon.**
- Etre allé une fois dans les buts (c'est à dire avoir marqué un but)

Les remédiations possibles

- **Faire arrêter le porteur de balle pour qu'il puisse ajuster sa passe.**
- **Corriger la position des mains (bras légèrement tendus pour amortir la balle et doigts orienter vers le haut (voir dessin). les bras doivent jouer le rôle d'amortisseur.**



Exercice N°2 Séance 4

Duel tireurs gardiens (suite)

Mise en place :

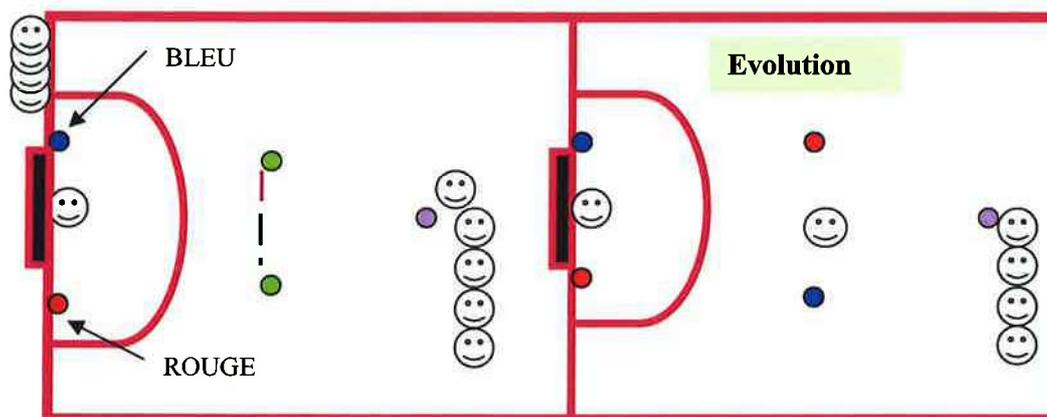
- Une équipe est gardien, l'autre tireur avec un ballon chacun.
- Mise en place d'une ligne à dépasser pour tirer (représenté par deux plots)
- 1 but (possibilité de démultiplier l'exercice)
- Une zone entre 5 à 6 m en fonction de l'âge de l'enfant.
- Deux plots de couleurs différentes de chaque côté du but (50 cm des poteaux)
- Un plot de départ 4m de la zone.

Description de la tâche :

- *Le tireur annonce une couleur de plot, puis part en dribble, franchit la ligne matérialisée par deux plots et tire (avant la zone ou en sautant par dessus la zone).*
- *Lorsque le tireur a dit la couleur :* Le gardien part toucher le plot de la couleur annoncée et retourne le plus vite possible dans le but pour arrêter le tir.

Ce que l'élève doit apprendre :

- Enchaînement de la course en dribble puis du tir. (commencer à une distance de 1 dribble)
- La perception de la position et du placement du gardien de but.
- La prise de décision rapide.
- Prendre en compte l'adversaire.(évolution)



Critère de réalisation :

- Etre capable de tirer dans l'espace laissé libre par le gardien.
- Tirer (précis et fort) à l'arrêt, en course, en course et en sautant.
- Tirer le long des poteaux ou hors de portée du gardien.

Critère de réussite :

- Marquer un but sur 3 tentatives

Les remédiations possibles :

- Le joueur tire et le gardien n'est pas dans son but :
 - Faire reculer le plot de départ du tireur. (le tireur doit dribbler 2 ou 3 fois avant de tirer)
 - Si le groupe est hétérogène, mettre plusieurs plots de départ.
 - Ou rapprocher les plots que le gardien doit toucher.
- Faire des groupes de niveau

Evolutions :

- le gardien choisit la couleur de plot qu'il va toucher lors du départ du joueur
- Un défenseur est situé entre les deux plots. Il doit toucher un des deux plots avant d'essayer d'empêcher l'attaquant d'aller marquer.

Rotation :

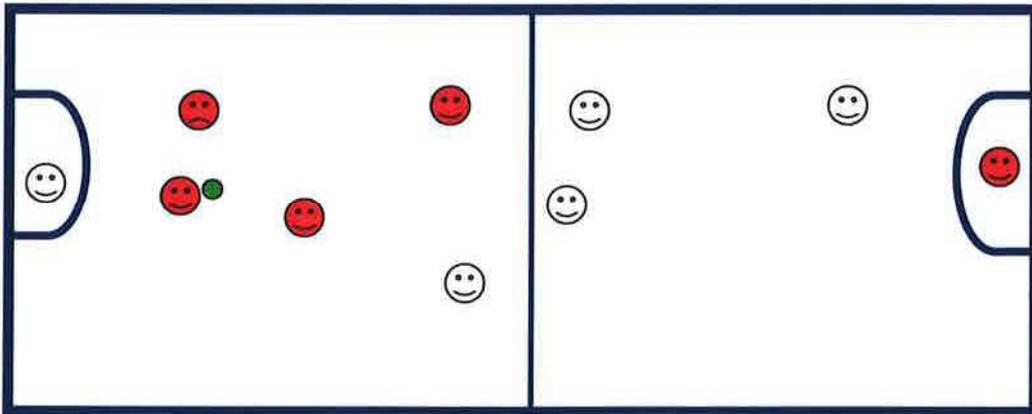
- changement de gardien après un but et changement de tireur à chaque tir.

Exercice N°3
Séance N°4

La balle aux capitaines

Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- 3 à 4 joueurs et 1 capitaine dans la zone adverse.
- 1 ballon
- 2 zones (de 2m de rayon).



Objectif :

- Se rapprocher de la cible adverse pour lancer la balle à son capitaine. En dribblant ou en se faisant des passes.

Description de la tâche :

- Deux équipes s'affrontent sur tout le terrain. Une équipe attaque et l'autre défend.
- Un point est marqué lorsque son capitaine reçoit le ballon.
- Le capitaine sort de sa zone, pose la balle par terre, et se fait remplacer par celui qui a fait la passe.
- l'équipe adverse récupère la balle et essaie à son tour de marquer un point.

Les critères de réalisation :

- Faire progresser le ballon vers son capitaine
- Proposer des solutions aux porteurs de balle vers l'avant.
- Se mettre en opposition pour gêner la progression du ballon.

Les critères de réussite :

- Les porteurs de balle dribblent et se font des passes.
- Un point est marqué au minimum toutes les 2 minutes.

Evolutions:

Jouer sur le nombre de joueurs sur le terrain. Moins il y a de joueurs, plus c'est facile de décider et de faire des choix rapides.

Possibilité de mettre les joueurs en trop arbitre.

Compétences

- Le dribble
- La passe

Organisation :

- 1 groupe d'enfants forme un carré ou un cercle. Ils ont une balle.
- 1 groupe avec une balle chacun. Ils forment une colonne.

Ce que les enfants doivent faire :

- Les enfants doivent se faire des passes le plus rapidement possible. Un tour du cercle ou du carré donne 1 point.
- En même temps l'autre groupe, 1 par 1, dribble en faisant le tour du cercle. (relais)
- Le jeu s'arrête quand toute l'équipe est passée. L'autre équipe donne son score. Et on inverse les rôles

Ce que les enfants doivent apprendre :

- Etre capable de maîtriser le dribble en courant.

Quels sont les critères de réalisation :

- Il joue avec son ballon ; Il joue autrement ; Il joue le ballon en l'air et au sol ; Il joue avec l'autre main ; Il utilise le matériel ; Il tire.

Quels sont les critères de réussite :

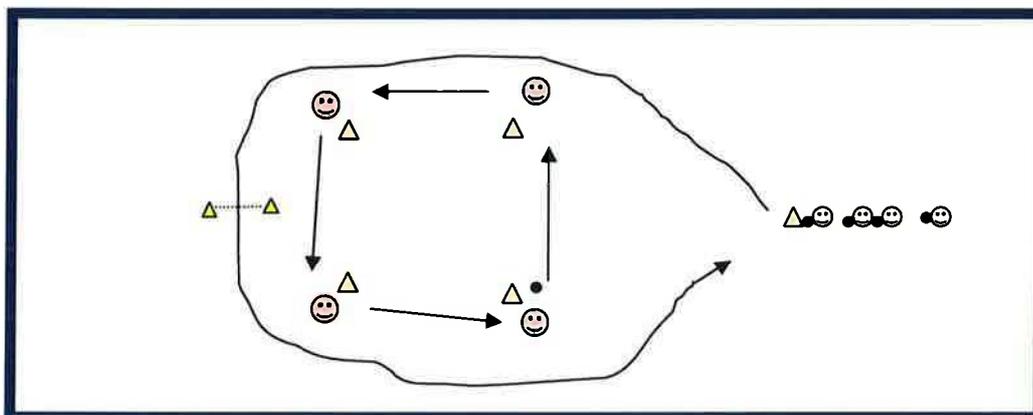
- Il est capable de garder le ballon proche de soi, en le maîtrisant.
- Il fait attention à ses camarades. Il joue dans les espaces libres.
- Il est capable de varier ses exercices.

Les remédiations possibles :

- Interdire la reprise de dribble (le joueur recommence du début)
- Agrandir ou réduire la grandeur du carré.

Evolutions :

- Faire tourner les joueurs dans l'autre sens.
- Dribbler de la mauvaise main
- Ne faire que des passes à rebond
- Faire des passes de façon aléatoire (marquer un point lorsque 4 passes ont été effectuées).
- Faire démarrer le joueur suivant lorsque le précédent est à la moitié.



Compétences

- La course
- « Le débordement » : contourner un adversaire.
- Le tir : marquer un but malgré un gardien.

Organisation :

- Les bandits tentent de s'évader de prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison.
- Chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs.
- Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu on compte les ballons.

Ce que les enfants doivent faire :

- Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- Vous ne devez pas être touchés par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compteur et vous retournez en zone neutre.
- Sinon vous le remettez dans la réserve et vous retournez en zone neutre par l'espace retour.

Ce que les enfants doivent apprendre :

- Percevoir l'adversaire et les espaces libres. Etre capable de s'engager dans l'action.
- Expérimenter les courses, le tir et maîtriser le duel.

Quels sont les critères de réalisation :

- Etre capable de courir sans se faire toucher par un défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but. A bras cassé, en sautant ou sans sauter.
- En tirant fort proche des poteaux.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Changer de vitesse pour se jouer du défenseur. Feinter les courses.

Quels sont les critères de réussite :

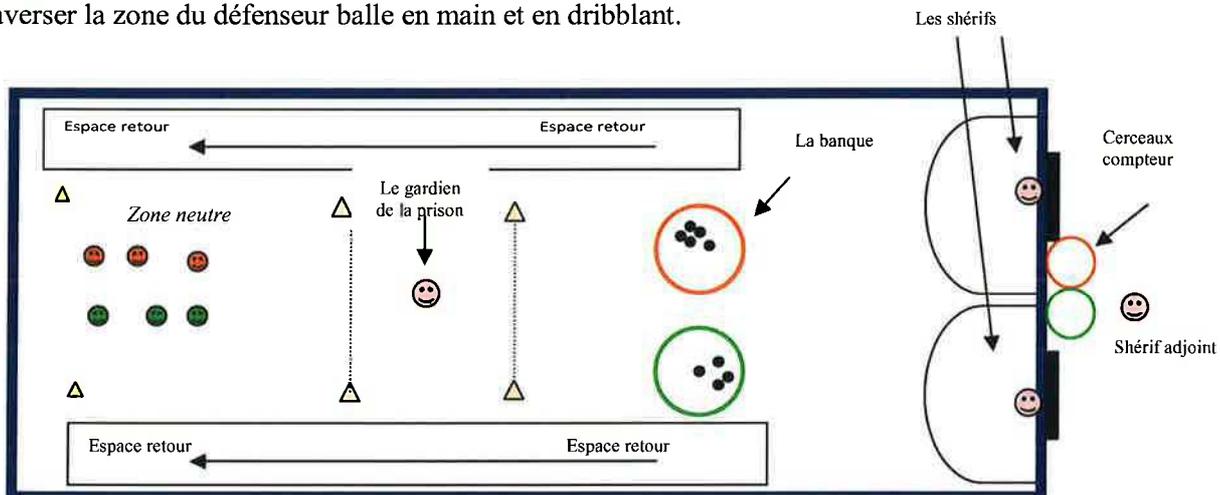
- Passer le défenseur une fois sur deux. (possibilité de faire des groupes de niveau).
- Marquer une fois sur deux (possibilité de déplacer la zone).

Les remédiations possibles :

- Diminuer la zone du défenseur.
- Eloigner ou rapprocher la zone du gardien.

Evolutions :

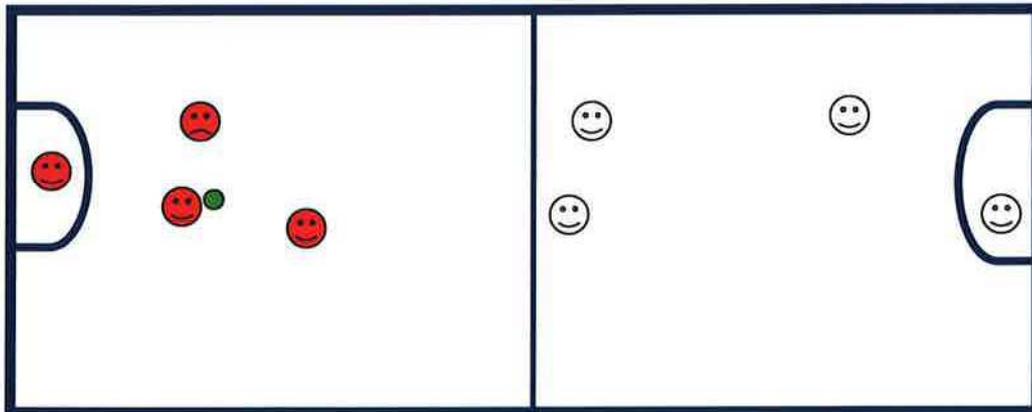
- Traverser la zone du défenseur balle en main et en dribblant.



Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- 3 joueurs, 1 gardien et 1 arbitre par équipe.
- 1 ballon
- 2 zones (de 5m de rayon).

Arbitres

Objectif :

- Se rapprocher de la cible en se faisant des passes ou des dribbles.
- Gérer un match (arbitres)

Description de la tâche :

- Deux équipes s'affrontent sur tout le terrain. Une équipe attaque et l'autre défend.
- Un point est marqué lorsqu'il y a un but.

Les critères de réalisation :

- Les arbitres sont sur le terrain avec un chasuble de couleur différente. Il siffle deux fois pour un but et une fois pour une erreur de règlement.
- Faire progresser le ballon vers la cible.
- Proposer des solutions aux porteurs de balle vers l'avant.
- Se mettre en opposition pour gêner la progression du ballon.

Les critères de réussite :

- Les porteurs de balle dribblent et se font des passes.
- Un point est marqué au minimum toutes les 3 minutes.

Remédiations :

L'équipe qui gagne ne peut plus dribbler.

Un même joueur ne peut pas marquer deux fois de suite.

Compétences :

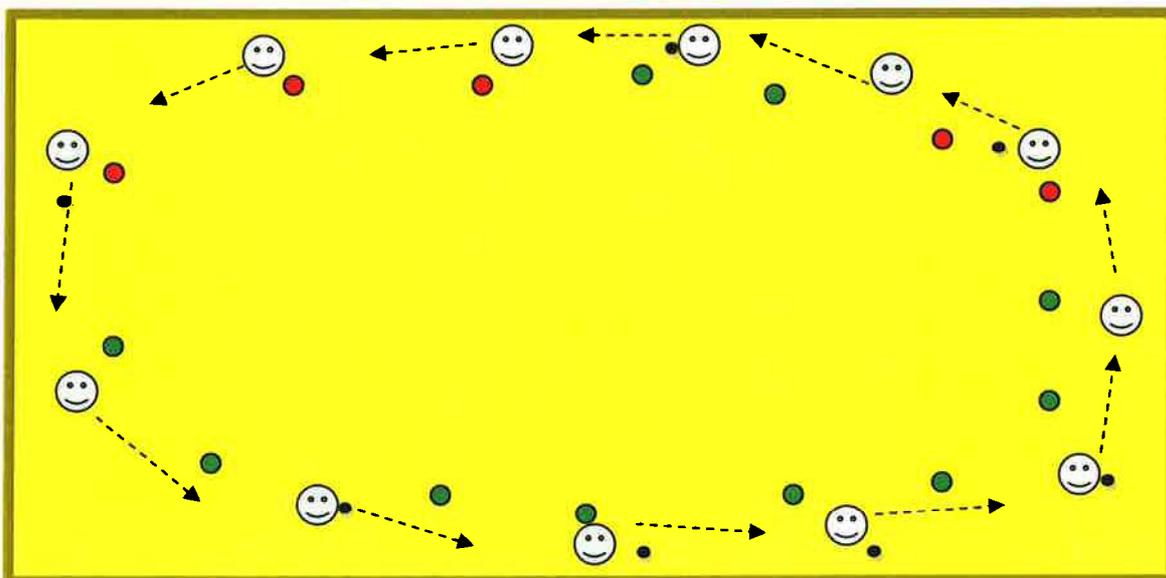
- Manipulation du ballon : le dribble
- Mémorisation des consignes.

Organisation :

- Chaque joueur conduit son automobile sur un circuit en boucle. ils doivent respecter les règles de conduite imposées par l'animateur du jeu (feux rouges, feux verts, stationnement autorisé, vitesse limitée, doublement interdit. Attention de ne pas finir au poste de gendarmerie !
- Placer autant de plots que d'élèves qui symbolisent le garage de chaque conducteur.
- Dire aux enfants dans quel sens on tourne au départ.
- L'animateur donne des indications tout au long du jeu (on complique au fur et à mesure et selon le niveau des enfants).

Ce que les enfants doivent faire :

- Mettez les moteurs en route = dribbler
- Attention feux rouge =dribbler sur place
- Attention feu vert = avancer en dribble.
- Attention vitesse à 30km/h (lent),50km/h (moyen), 80km/h (rapide)
- Sens interdit = les enfants font demi-tour
- Attention on se gare = s'arrêter le plus rapidement possible devant un cône



Ce que l'élève doit apprendre :

- Etre capable de maîtriser le dribble en levant la tête pour qu'il n'y est pas « d'accident ».
- Respecter le code de la route

Quels sont les critères de réalisations :

- Dribbler en poussant la balle et pas en tapant la balle, avec une main. Possibilité de changer de main (conduite à l'anglaise)

Quels sont les critères de réussite :

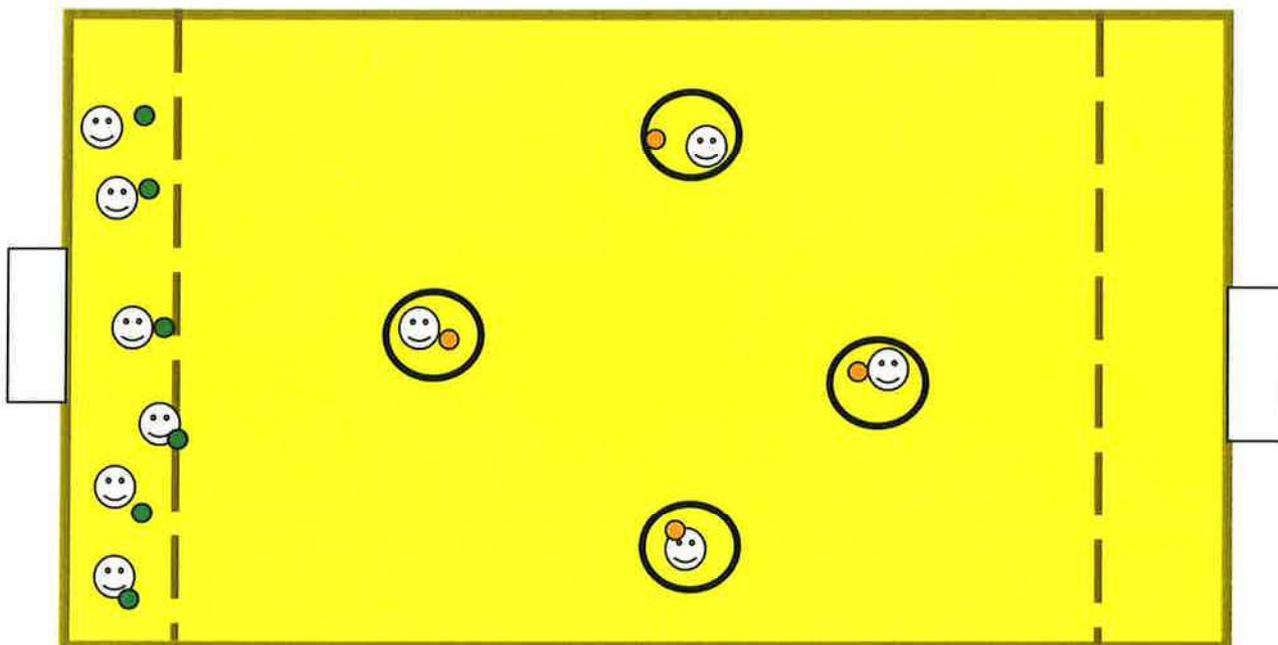
- Garder le contrôle du ballon sur les phases lentes.

Compétences :

- Percevoir les adversaires, la cible à atteindre.
- S'engager dans l'action.
- Expérimenter les courses et les dribbles.

Organisation :

- 4 Joueurs dans 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles en mousse chacun.
- 4 adversaires dans la zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.



Ce que les enfants doivent faire :

- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'enseignant, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux. (sans dribbler au début)
- A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens.

Critères de réalisation :

- Déclencher un tir avec une balle en mousse sur cibles mobiles. Pied devant opposé au bras tireur. Tir à une main. Anticiper la course de l'adversaire
- Traverser le terrain en dribble (sans perdre le contrôle du ballon)

Critère de réussite :

Les tireurs touchent un joueur sur un aller et retour.

Régulation :

- Les joueurs perdent la balle dans le dribble.....autoriser les reprise de dribble ou enlever le dribble. Possibilité de demander aux joueurs de dribble une fois dans chaque moitié de terrain.
- Les joueurs sont touchés trop rapidement.....agrandir l'espace de jeu ou /et diminuer le nombre de ballon

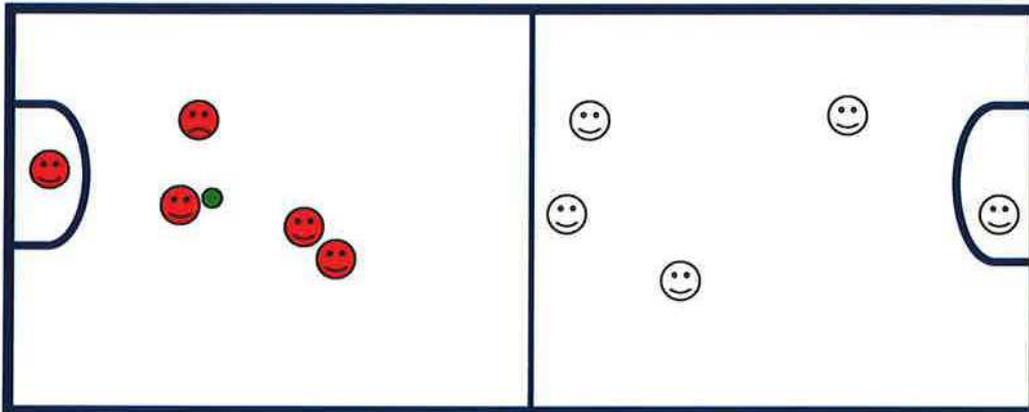
Evolution :

Dans le jeu, les tireurs, ont la possibilité de lancer autant de fois leur ballon. Ils peuvent donc tirer, aller chercher leur balle retourner dans leur cerceau et tirer à nouveau.

Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- 4 joueurs, 1 gardien et 1 arbitre par équipe.
- 1 ballon
- 2 zones (de 5m de rayon).

Arbitres

Objectif :

- Se rapprocher de la cible en se faisant des passes ou des dribbles.
- Gérer un match (arbitres)

Description de la tâche :

- Deux équipes s'affrontent sur tout le terrain. Une équipe attaque et l'autre défend.
- Un point est marqué lorsqu'il y a un but.

Les critères de réalisation :

- Les arbitres sont sur le terrain avec un chasuble de couleur différente. Il siffle deux fois pour un but et une fois pour une erreur de règlement.
- Faire progresser le ballon vers la cible.
- Proposer des solutions aux porteurs de balle vers l'avant.
- Se mettre en opposition pour gêner la progression du ballon.

Les critères de réussite :

- Les porteurs de balle dribblent et se font des passes.
- Un point est marqué au minimum toutes les 3 minutes.

Remédiations :

L'équipe qui gagne ne peut plus dribbler.

Un même joueur ne peut pas marquer deux fois de suite.

Compétences :

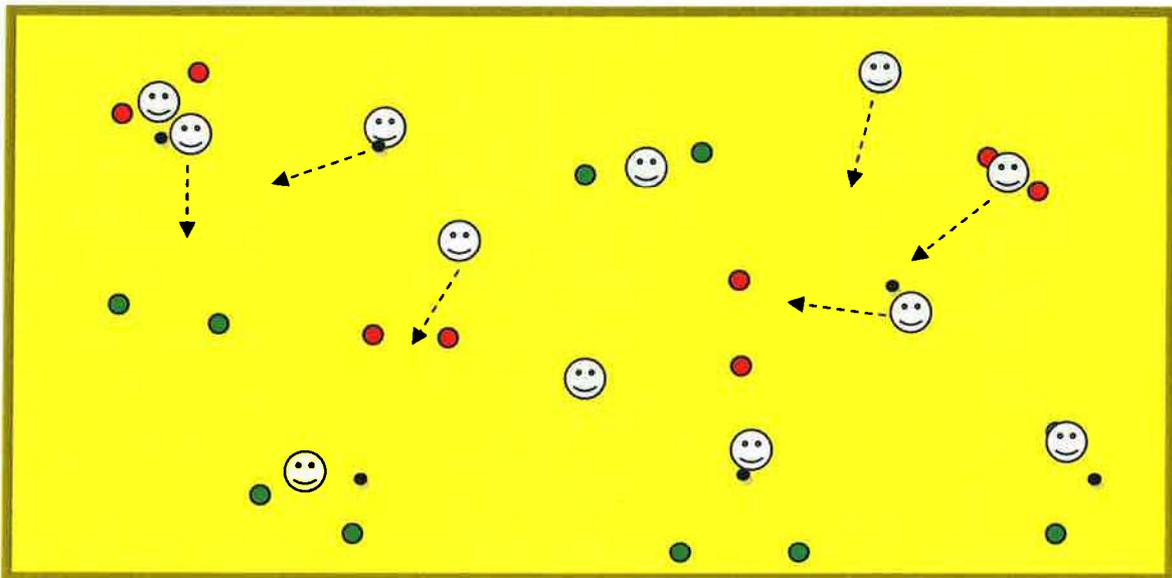
- Manipulation du ballon : Le dribble
- Perception des espaces

Organisation :

- Sur un terrain en largeur faire deux équipes équilibrées.
- Des portes (2 plots espacés de 1 mètre) sont réparties sur tout l'espace de jeu.
- Il y a 3 portes de plus que de défenseurs.
- Les joueurs d'une des deux équipes attaquent. Ils ont un ballon chacun. Ils doivent marquer des points en passant dans les portes (les déplacements se font en dribble)
- L'autre équipe défend en fermant les portes. Pour fermer une porte il faut se placer entre les deux plots d'une porte.
- L'exercice dure 1 minute, puis on additionne tous les points des attaquants et on inverse les rôles.

Ce que les enfants doivent faire :

- Pour les attaquants : marquer le plus de points en une minute. En évitant les reprises de dribble.
- Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de passer dans les portes en les fermant.
- Les défenseurs peuvent bouger en se déplaçant de porte en porte.

Ce que l'élève doit apprendre :

- Être capable de maîtriser le dribble en cherchant les espaces à attaquer (tête levée)
- Les bases de la défense : fermer un espace.

Quels sont les critères de réalisations :

- Dribbler en poussant la balle et pas en tapant la balle, avec une main.
- Rester droit pour pouvoir regarder où sont les portes « ouvertes ».

Quels sont les critères de réussites :

- Marquer entre 6 et 12 points en 1 minutes en faisant moins de 6 reprises de dribble.

Evolutions :

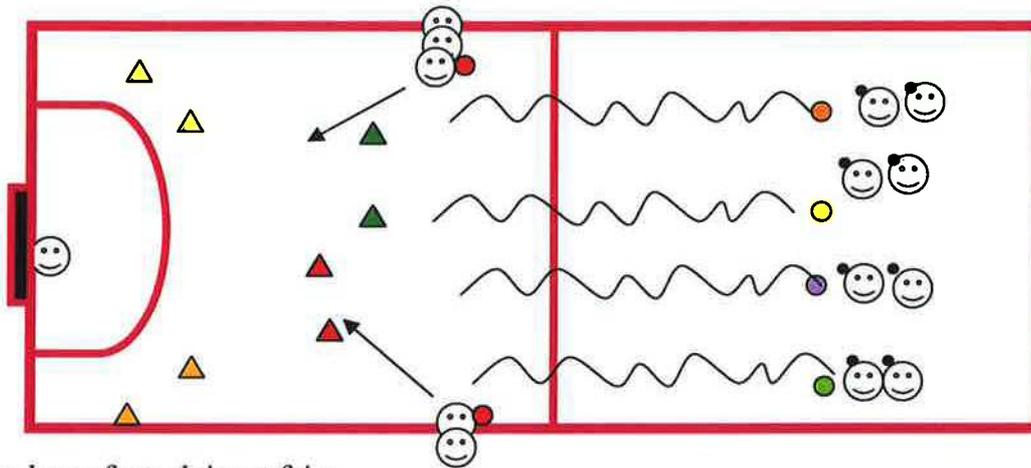
- les défenseurs peuvent marquer des points en récupérant le ballon dans le dribble du défenseur.
- Les attaquants sont par 2, une balle pour 2, ils se font des passes pour se déplacer.
- Pour marquer 1 point il faut faire une passe à son partenaire avec un rebond dans la porte.
- Les défenseurs sont par 2 en se tenant par la main.

Organisation:

- Une équipe est défenseur, l'autre tireur avec un ballon chacun sur 3 colonnes.
- Mise en place d'une ligne à dépasser pour tirer (représenté par deux plots)
- 1 but
- Une zone entre 4,5m et 5 m en fonction de l'âge de l'enfant.
- Deux plots pour le départ des défenseurs
- Quatre plots pour le départ des attaquants
- 4 portes de couleurs différentes

Compétence :

- Enchaînement de la course en dribble puis du tir
- La perception de la position des défenseurs et du gardien de but.
- La prise de décision rapide.
- Le dribble (attention aux reprises de dribbles)



Ce que les enfants doivent faire :

- Au top les quatre 1^{ers} attaquants partent pour marquer un but. Ils doivent passer une porte avant de tirer.
- Au même top les deux premiers défenseurs de chaque colonne partent pour fermer les portes (en se plaçant dans la porte). Ils ne touchent pas au ballon
- Le gardien doit arrêter le plus de tirs possible.
- Le 1^{er} qui marque a 4 points, le 2^{ème} a 3 points etc....

Comportements attendus :

- Progresser sans reprise de dribble en prenant l'information sur la position des défenseurs.
- A la volonté d'aller plus vite.
- Tir à une main fort et loin du gardien.

Critère de réussite :

- Réussit sans reprise de dribble une fois sur 2 passages (possibilité de faire des groupes de 4, de niveau).
- Tire fort à une main.

Rotation :

- changement des attaquants et des défenseurs tous les 10 passages
- changement de gardien tous les deux passages

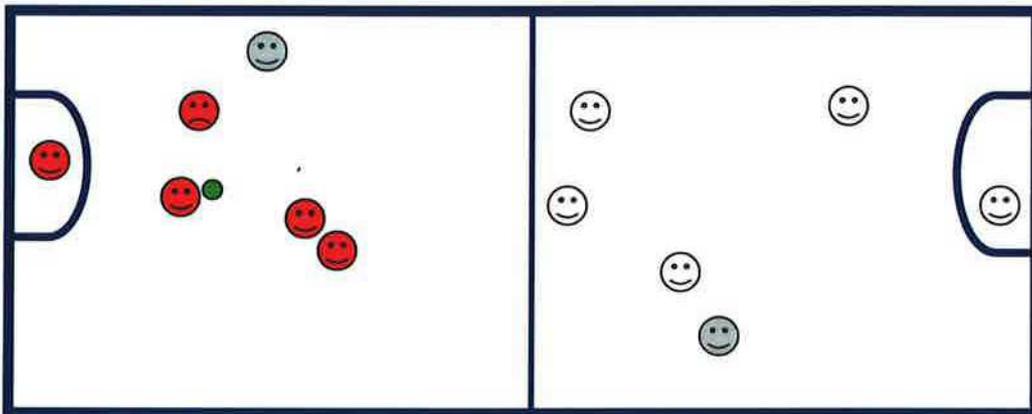
Evolution :

- Les défenseurs peuvent changer de porte.

Organisation :

- 4 équipes qui jouent à tour de rôle : joueur, arbitre et spectateur (repos)
- Sur le terrain 4 joueurs, 1 gardien
- Les arbitres : deux joueurs arbitrent et les autres gèrent le score.
- 1 ballon
- 2 zones (de 5m de rayon).

Arbitres

Compétences :

- Se rapprocher de la cible en se faisant des passes ou des dribbles.
- Jouer avec tout le monde.
- Gérer un match et tenir une feuille de marque (arbitres)
- Changement de statut attaquant/défenseur.

Ce que les enfants doivent faire :

- Deux équipes s'affrontent sur tout le terrain. Une équipe attaque et l'autre défend.
- Un point est marqué lorsqu' il y a un but.

Les comportements attendus:

- Les arbitres sont sur le terrain avec un chasuble de couleur différente. Il siffle deux fois pour un but et une fois pour une erreur de règlement.
- Faire progresser le ballon vers la cible.
- Proposer des solutions aux porteurs de balle vers l'avant.
- Se mettre en opposition pour gêner la progression du ballon. Se placer entre le but à défendre et l'adversaire.
- Prendre l'information pour savoir si j'attaque ou si je défends

Les critères de réussite :

- Les porteurs de balle dribblent et se font des passes.
- Un point est marqué au minimum toutes les 3 minutes.

Evolutions:

L'équipe qui gagne ne peut plus dribbler.

Un même joueur ne peut pas marquer deux fois de suite.

Compétences :

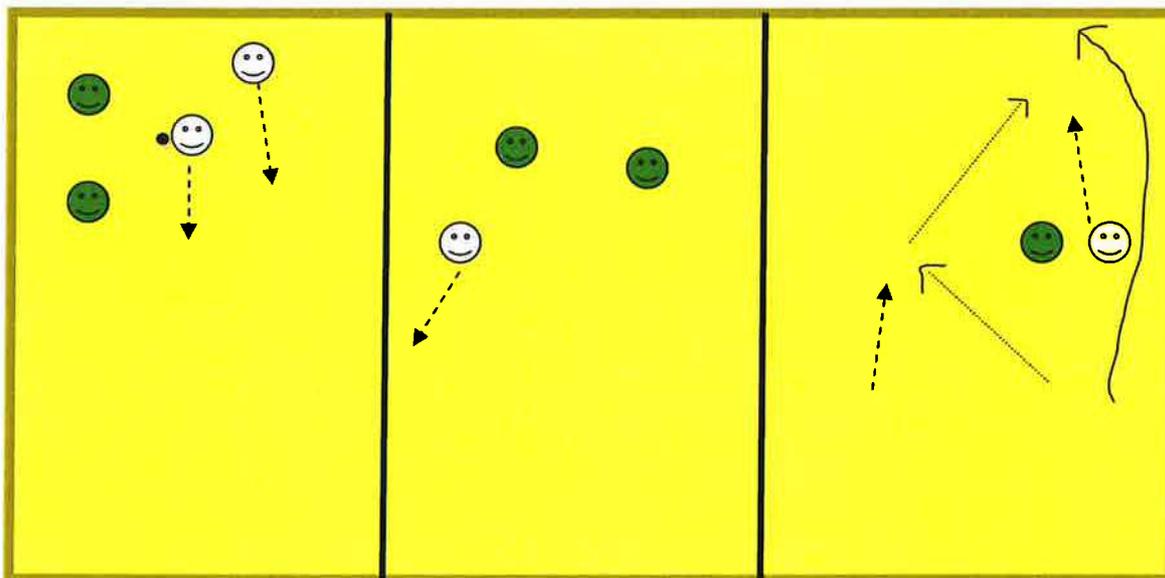
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
- S'opposer et coopérer
- Passer rapidement du statut d'attaquant à celui de défenseur.

Organisation :

- Sur un terrain, faire 3 terrains en largeur. Faire des équipes de 3 ou 4.
- 2 équipes par espace avec 1 ballon.

Ce que les enfants doivent faire :

- Le jeu de la passe à 5 consiste à réussir 5 passes consécutives sans que l'équipe adverse ne récupère la balle. Ou sans que la balle ne sorte des limites du terrain.
- En respectant les règles de handball (3 pas balle en main)



Quels sont les critères de réalisations :

- Prendre l'information pour savoir qui est en possession du ballon. Mon équipe à la balle je suis attaquant. Mon équipe n'a pas la balle, je suis défenseur.
- Je suis attaquant, j'aide mes partenaires en demandant la balle.
- Je suis défenseur, j'aide mes partenaires à récupérer le ballon.

Quels sont les critères de réussites :

- Les élèves s'identifient à une équipe. Ils se reconnaissent attaquants ou défenseurs en fonction de la possession de la balle.
- Les élèves change rapidement de statut dès que leur équipe est en possession ou perd le ballon.

Régulation :

- Les élèves restent groupés : c'est aux attaquants de s'écarter et de proposer des solutions plus éloignées.
- Possibilité d'arrêter un groupe. Faire un état de leur positionnement. Et leur montrer les espaces libres.
- Rééquilibrer les équipes

Evolutions :

- Pour valider une suite de 5 passes, il faut poser la balle derrière la ligne.
- Lorsque l'on a fait 5 passes on marque 1 point.
- Possibilité de garder le ballon pour aller poser la balle de l'autre côté.

Compétences

- Le dribble
- Perception des espaces
- Le placement défensif
- La subtilisation du ballon.

Organisation :

- Faire 3 équipes équilibrées
- Installer, sur terrain en largeur, des lignes espacées de 2 m (la rivière)
- Mettre des plots dans la zone adverse (2fois plus de plots que d'attaquants).
- L'équipe qui a rapporté le plus de plot a gagné.

Ce que les enfants doivent faire :

- Traverser la rivière sans se faire toucher par un crocodile. (les crocodiles n'ont pas le droit de sortir de la rivière)
- Si un enfant est touché il doit recommencer du début.
- Le joueur, une fois passé, doit aller chercher un plot dans la zone et doit le ramener en dribblant.
- Un joueur avec un plot dans les mains ne peut pas être touché par les défenseurs.
- Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de plot dans la zone.

Comportements attendus :

- Dribbler sans reprise dribble, avec levant la tête de temps en temps.
- Se déplacer avant de traverser la rivière.
- Revenir en dribblant

Critère de réalisation :

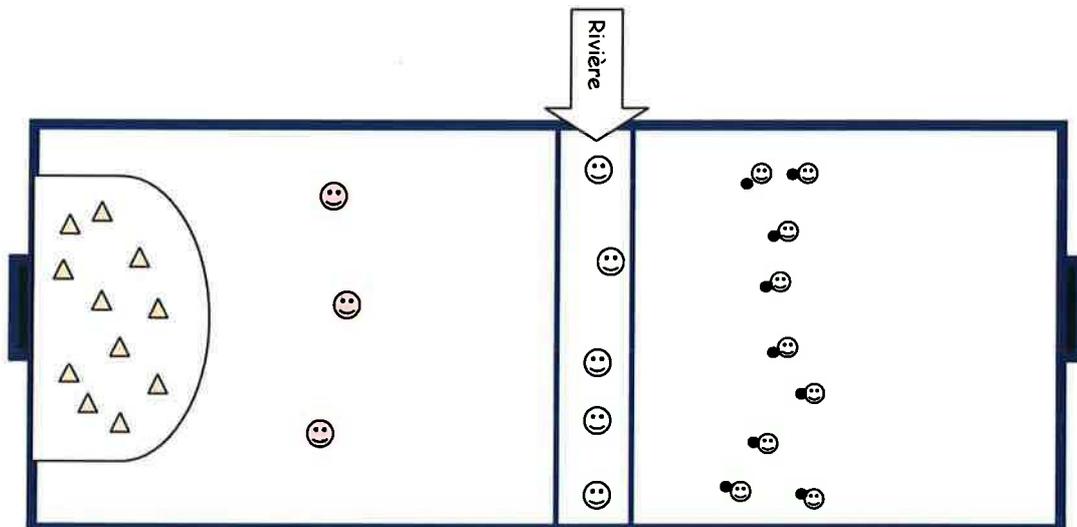
- Les enfants doivent essayer de passer au risque se faire toucher. Ils doivent passer la rivière après maximum 5 tentatives.

Régulation :

- Augmenter ou diminuer le nombre de crocodiles.

Evolutions

- Mettre des crocodiles entre la rivière et la zone. Ils doivent attraper la balle des joueurs en la subtilisant.



Compétences travaillées :

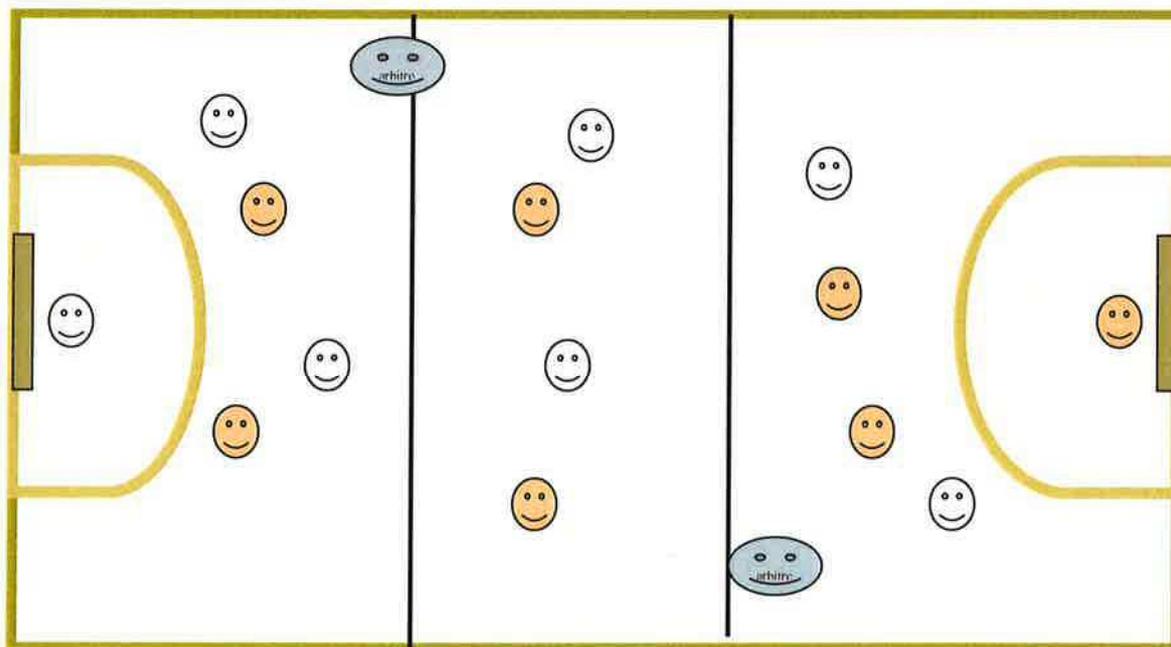
- Marquage, démarquage
- Reconnaître son statut (attaquant, ou défenseur).
- L'écartement et l'étagement
- La progression du ballon vers le but adverse.

Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- 6 joueurs, 1 gardien et 1 arbitre par équipe.
- 1 ballon
- 2 zones (de 5m de rayon).
- 3 espace délimités.
- Règle du match
- Chaque enfant doit rester dans son propre espace.

Ce que les enfants doivent faire :

- Marquer son joueur quand son équipe n'a pas la balle.
- Se démarquer, avancer, dribbler. Faire progresser le ballon.

Objectif :

- Marquer plus de buts que l'adversaire.