LE HANDBALL à l'école

Cycle 3

académie Nantes
direction des services départementaux de l'éducation nationale Vendée
éducation nationale

Le Hand-Ball à l'école

Projet pédagogique Education Physique et Sportive Cycle 3

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 apprendre à s'exprimer en utilisant son corps Adapter sa motricité à des situations variées Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente
Domaine 2 **Les méthodes et outils pour apprendre**	S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils Apprendre par l'action Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions
Domaine 3 **La formation de la personne et du citoyen**	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur,…) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives
Domaine 4 **Les systèmes naturels et les systèmes techniques**	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
Domaine 5 **Les représentations du monde et de l'activité humaine**	S'approprier une culture physique sportive et artistique Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives

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 apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Construire le langage de son corps :

- utiliser son corps pour **coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner** une rencontre ;
- **se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon pour réaliser l'affrontement et les coopérations nécessaires.**
- réaliser des actions d'attaque et/ou de défense individuelles et/ou collectives opportunes et efficaces dans un contexte d'affrontement équilibré.

Apprendre à lire le langage du corps des autres :

- utiliser les prises d'informations, l'analyse du jeu pour identifier les partenaires / adversaires et le rapport de forces ;
- repérer dans l'espace de rencontre les indices pertinents, les codes du langage corporel pour voir et prévoir le jeu de l'adversaire ;
- prendre des repères extérieurs à son corps puis sur son corps pour situer l'espace libre occupé, les partenaires et adversaires.

Le langage corporel pacifique : se doter d'une motricité habile pour contrôler son engagement physique, l'affrontement

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

Apprendre à apprendre :

- **par l'action, répéter pour construire, puis stabiliser des habiletés motrices, de prise d'informations, sur les indices pertinents. Apprendre en faisant, en observant, en analysant les résultats ;**
- **apprendre à réinvestir dans un contexte différent d'affrontement et/ou en jeu réduit ;**
- **apprendre en identifiant et en gérant en permanence les dilemmes ou alternatives de jeu : conserver / perdre l'avantage** ; progresser seul ou avec un partenaire ; attaquer / défendre.

Apprendre à lier : projet de faire ←→ savoir-faire (individuel et collectif) :

- exploiter les armes, les stratégies d'actions mises en place pour rechercher le gain du match ou du duel et les analyser pour soi et pour les autres.

Exploiter les outils pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions : observations croisées, outils matériels directs, outils numériques.

Domaine 3 → La formation de la personne et du citoyen → Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire.

Respecter et comprendre les rôles à assurer (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) **et les règles du jeu.**

Se doter d'une posture sociale :

- accepter le résultat, perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l'enjeu ;

- garantir en tant qu'arbitre ou juge la sécurité du ou des pratiquants dans un contexte de match ou duel règlementé ;
- accepter la victoire et la défaite en respectant les rituels des duels ou matchs ;
- organiser un tournoi, savoir remplir une feuille de match (systèmes « coupe, championnat, montante / descendante »).

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

Contrôler sa gestuelle et son intégrité

- identifier les **possibilités de son corps grâce ou face aux autres** afin de s'engager ;
- apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchainement des rôles d'attaque et de défense ;
- contrôler son engagement sans débordement par rapport à ses possibilités en respectant les règles des duels ou des matchs.

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

Se doter d'une culture de travail collectif et de production collective.

S'approprier <u>les valeurs</u> (combativité, affrontement, loyauté, solidarité, sécurité), la culture, l'histoire, les usages (échauffement, entraînement, techniques, stratégies, arbitrage, règlements), le lexique spécifique.

S'approprier une culture de l'opposition sportive (rituel, cérémonial, codifié, règlements).

Adopter des comportements responsables, basés sur les notions de respect et de solidarité, constitutifs des valeurs de la République.

A. Objectifs généraux :

Le but est d'initier des enfants âgés de 9 à 11 ans à la pratique d'un sport collectif : le Handball.
A travers la pratique de cette activité l'enseignant visera l'acquisition des compétences générales, s'inscrivant dans les 5 domaines d'actions.

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

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

Les jeux collectifs possèdent la particularité de proposer 2 statuts : le statut d'attaquant et celui de défenseur. Cette dualité va permettre un développement des qualités physiques (déplacements, lancés, ...) et mentales (apprendre à gagner ou à perdre en équipe, ...).
Les objectifs resteront sensiblement les mêmes d'un jeu a l'autre, à savoir:

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

B. L'évaluation Diagnostique et évaluation Finale

- **Chaque élève, en début de cycle d'apprentissage, est évalué (par son camarade)**
- **Une situation diagnostique montrera, auprès de chaque élève, les compétences à atteindre à la fin du cycle.**

C. ORGANISATION

<table>
<tr><td rowspan="4">SEANCES
1 et 8</td><td colspan="4">Echauffement collectif (Le petit train)</td></tr>
<tr><td>Atelier 1</td><td>Atelier 2</td><td>Atelier 3</td><td>Atelier 4</td></tr>
<tr><td>Duel tireur gardien</td><td>Relais manipulation du ballon</td><td>Situation de référence :
-jeu à 4 contre 4 (avec un gardien de but)
-4 possibilités de comportements sont à observer
(attention au rapport de force)</td><td>Observateurs</td></tr>
<tr><td colspan="2">Les comportements en CM1</td><td colspan="2">Les comportements en CM2</td></tr>
<tr><td colspan="2">✓ La passe effectuée à une main
✓ Qualité de la réception
✓ Le sens du jeu (La volonté de faire progresser le ballon)
✓ Respect des règles</td><td colspan="2">✓ Qualité de la passe
✓ Démarquage
✓ Sens du jeu (La volonté de faire progresser le ballon)
✓ Respect des règles</td></tr>
</table>

Séance 1 situation de référence	Enseignant et intervenant	L'intervenant prévoit les feuilles d'observations et amène le matériel.
Séance 2	Enseignant seul	Reprend l'échauffement, élabore une situation d'apprentissage et choisit une situation collective (match)
Séance 3	Enseignant seul	Nouvel échauffement (petit train évolution 1), élabore une autre situation d'apprentissage et choisit une situation collective (match)
Séance 4	Enseignant et intervenant	Reprend l'échauffement (évolution 1), répond par une situation d'apprentissage à un problème rencontré en match et observe sur une situation jouer (bilan fait avec l'instituteur en fin de séance)
Séance 5	Enseignant seul	Nouvel échauffement (petit train évolution 2), élabore une autre situation d'apprentissage et choisit une situation collective (match)
Séance 6	Enseignant seul	Reprend l'échauffement (évolution 2), élabore une autre situation d'apprentissage et choisit une situation collective (match)
Séance 7	Enseignant et intervenant	Nouvel échauffement (petit train évolution 3), répond par une situation d'apprentissage à un problème rencontré en match et observe sur une situation jouer (bilan fait avec l'instituteur en fin de séance)
Séance 8 situation de référence	Enseignant seul	Reprend l'échauffement (évolution 3). Observation des élèves par rapport à la situation de référence gérée par l'enseignant (feuille d'observation). retour individuel de l'enseignant avec l'élève sur l'évolution observée.

D. LA LOGIQUE DU JEU

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

E. LA LOGIQUE DE L'ENFANT

L'enfant veut	Conséquences pédagogiques
- agir dès le début de la séance. - investir l'espace. - le ballon pour lui - jouer - gagner et avoir des chances égales de gagner	- Commencer la séance avec 1 ballon pour 2 - Organiser les séances en 3 temps - Faire affronter des équipes de **force égale**

F. MODALITES DE MISE EN PATIQUE :

Séance 1 : Situation de référence
Il s'agit de faire jouer les élèves avec un minimum de règles (la zone, le dribble lorsque l'on veut avancer, et les touches) à un jeu collectif « handball »

Séance 2 à 7: Situation d'apprentissage
L'évaluation réalisée avec les enfants pendant et sur le jeu global permet de dégager les compétences à travailler.

Séance 8 : Situation de référence
Un retour à la situation de référence permet de réinvestir les compétences travaillées et évaluer les progrès réalisés.

G. LES QUALITES D'UNE SEANCE :

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

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

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

H. LES REGLES DU MINI HAND

	CM1/CM2
SITUATION DE JEU	4 contre 4 +2 gardiens +remplaçants
	10 à 15mn
	Environ 22m x 13
BALLON	Choisir des balles plastiques légères et souples pour faciliter la manipulation à une main. (taille 0) attention aux ballons dures et trop gonflées.
SURFACE DE BUT (ZONE)	5m (1/2 cercle depuis le milieu des buts)
	Siffler *strictement tout empiètement Penalty (à 6m) pour défense en zone face au tireur
RESPECT DU PORTEUR DE BALLE ET DE L'ADVERSAIRE	Idem CE1/CE2
MARCHER	Siffler au-delà de trois pas
DRIBBLE ET REPRISE DE DRIBBLE	Siffler : *toutes les reprises de dribble *les dribbles à deux mains
LES 3 SECONDES BALLE EN MAIN	Expliquer dès les 1ere séances. Puis siffler
CONTACT BALLON AVEC JAMBE OU PIED	Expliquer dès les 1ere séances. Puis siffler
ENGAGEMENT	Par le gardien
REMISE EN JEU (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

A la fin du cycle d'initiation, (fin du CM1) l'enseignant pourra constater :

L'élève a la balle	Son équipe a la balle	Son équipe n'a pas la balle
L'enseignant observe que l'élève est capable, si possible d'enchaîner 2 actions :	**L'enseignant observe que l'élève est capable, si possible d'enchaîner 2 actions :**	**L'enseignant observe que l'élève est capable, si possible d'enchaîner 2 actions :**
*Regarder vers le but adverse *Se déplacer vers le but à l'aide de quelques dribbles *Passer la balle à un partenaire en mouvement (à une distance de 3 à 5 mètres) *Tirer en évitant le gardien : -de près - à l'arrêt -de loin - en course	*Se placer vers l'avant, dans un espace libre *Recevoir la balle - en course - arrivant sur le côté *Se déplacer en fonction des partenaires pour éviter les regroupements.	Tout de suite : *Protéger son but en se plaçant entre son adversaire et son but *Reprendre la balle sur le dribble *Gêner le porteur de balle en se plaçant entre lui et l'un de ses partenaires.

A la fin du cycle d'initiation, (fin du CM2) l'enseignant pourra constater :

L'élève a la balle	Son équipe a la balle	Son équipe n'a pas la balle
L'enseignant observe que l'élève est capable d'enchaîner 3 actions :	**L'enseignant observe que l'élève est capable d'enchaîner 3 actions :**	**L'enseignant observe que l'élève est capable d'enchaîner 3 actions :**
*Regarder vers le but adverse *Se déplacer 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 *Passer la balle à l'arrêt à un partenaire lui-même à l'arrêt ou en course : -avec précision - à une distance de 3 à 10 mètres *Passer à un joueur mieux placé *Tirer : - de près - à l'arrêt - de loin - en course - en appui - de face En suspension - de côté *Fixer l'attention de son adversaire sur soi *Feinter : faire croire à une action et en faire une autre	*Se placer 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 *Recevoir la balle : -à l'arrêt - en course sans s'arrêter - avec un niveau de précision de 1 ou 2 mètres - se déplacer pour éviter les regroupements	Tout de suite : *Protéger son but : -en se plaçant entre son but et la balle Ou -en se plaçant entre l'adversaire et le but *Ou essayer de reprendre la balle : - sur le dribble - sur une passe *Regarder où est la balle *Regarder où son les adversaires *Gêner le porteur de balle -Sa progression -Ses possibilités de passe Sans contact

EVALUATION HANDBALL

(Fiche individuel CM1)

Nom de l'observateur	
Nom du joueur observé	

	Séance1	Séance 2
LA PASSE ☹ Il fait **rarement** la passe à une main. 😐 Il fait **parfois** la passe à une main. ☺ Il fait **souvent** la passe à une main.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺
QUALITE DE LA RECEPTION ☹ Il attrape **rarement** la passe que l'on lui fait. 😐 Il attrape **parfois** la passe que l'on lui fait. ☺ Il attrape **souvent** la passe que l'on lui fait.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺
SENS DU JEU ☹ Il permet **rarement** à la balle de progresser vers le but. 😐 Il permet **parfois** à la balle de progresser vers le but. ☺ Il permet **souvent** à la balle de progresser vers le but.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺
RESPECT DES REGLES ☹ Il respecte **rarement** les règles. 😐 Il respecte **parfois** les règles. ☺ Il respecte **souvent** les règles.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺

EVALUATION HANDBALL

(Fiche individuel CM2)

Nom de l'observateur	
Nom du joueur observé	

	Séance1	Séance 2
QUALITE DE LA PASSE ☹ Il fait **rarement** la passe dans les mains de son partenaire. 😐 Il fait **parfois** la passe dans les mains de son partenaire. ☺ Il fait **souvent** la passe dans les mains de son partenaire.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺
DEMARQUAGE ☹ Il court **rarement** sans la balle. 😐 Il court **parfois** sans la balle. ☺ Il court **souvent** sans la balle.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺
SENS DU JEU ☹ Il permet **rarement** à la balle de progresser vers le but. 😐 Il permet **parfois** à la balle de progresser vers le but. ☺ Il permet **souvent** à la balle de progresser vers le but.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺
RESPECT DES REGLES ☹ Il respecte **rarement** les règles. 😐 Il respecte **parfois** les règles. ☺ Il respecte **souvent** les règles.	☹ 😐 ☺	☹ 😐 ☺

EVALUATION HANDBALL

(Fiche Collective CM1)

		NOMS Prénoms	LA PASSE à 1 main		QUALITE DE LA RECEPTION		SENS DU JEU		RESPECT DES REGLES	
			S1	S7	S1	S7	S1	S7	S1	S7
Equipe 1	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 2	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 3	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 4	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 5	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 6	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									

EVALUATION HANDBALL

(Fiche Collective CM2)

		NOMS Prénoms	Qualité de LA PASSE		DEMARQUAGE		SENS DU JEU		RESPECT DES REGLES	
			S1	S7	S1	S7	S1	S7	S1	S7
Equipe 1	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 2	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 3	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 4	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 5	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									
Equipe 6	1									
	2									
	3									
	4									
	5									
	6									

Echauffement
Fiche N°1

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.

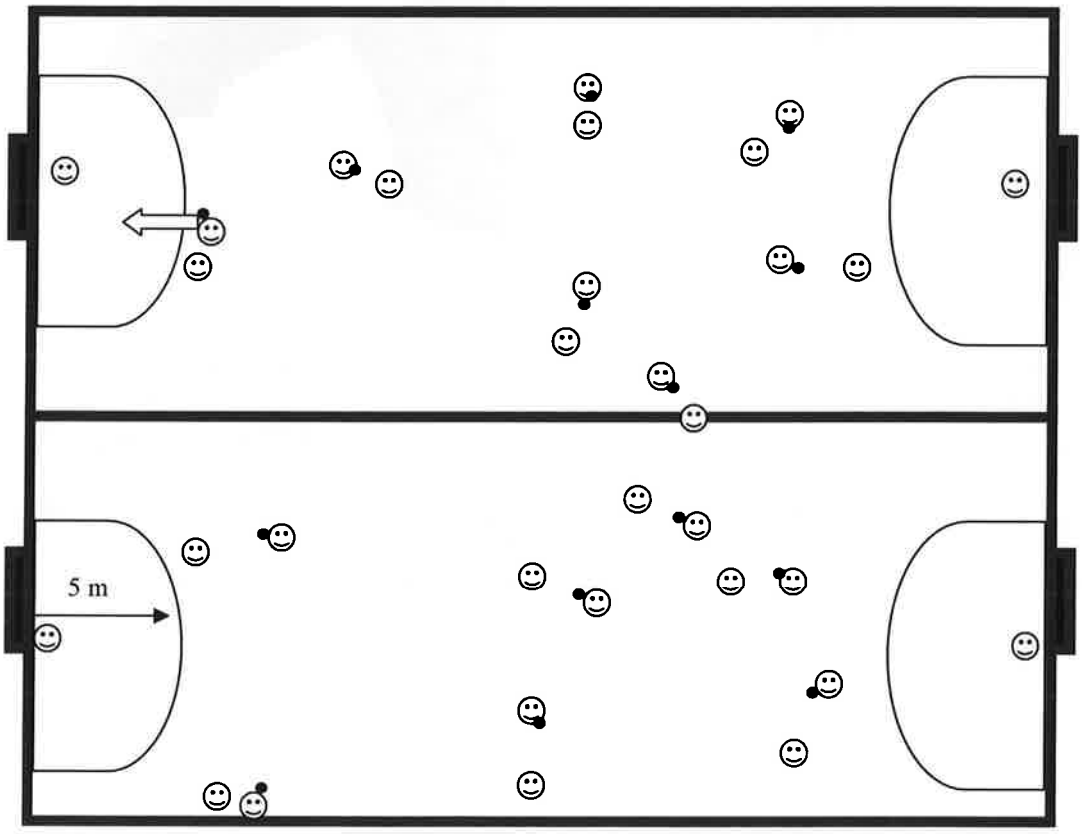
Ce que les enfants doivent faire :
- Se déplacer sur le terrain en dribble en suivant le joueur situé devant. Lorsque celui-ci arrive devant une zone, le porteur de balle se met à côté de lui et tire pour marquer.
- Le joueur qui marque prend la place du gardien. Le gardien sort et passe locomotive.S'il 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 pas en tapant le balle, 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 ou 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 à des difficultés à dribbler → les faire progresser par séries de deux, ou trois dribbles successifs



Echauffement Fiche N°2

Le petit train (évolution 1)

Compétences
- Même chose que la fiche n°1

Organisation :
- Même chose que la fiche n°1

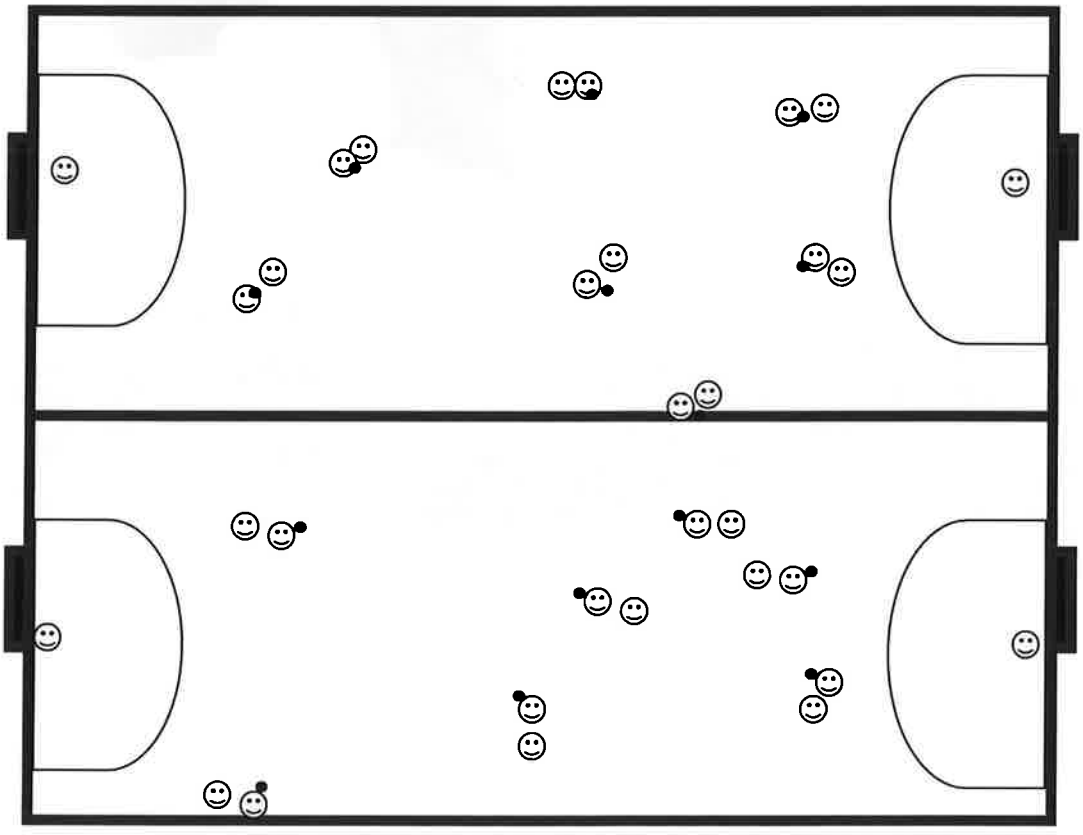
Ce que les enfants doivent faire :
- Même chose que la fiche n°1
- **Le ballon est lancé à une main avec le pied opposé au bras tireur devant.**
- **Le joueur qui ne tire pas (la locomotive) devient arbitre. Il annonce au gardien et au joueur s'il y a but.**
- **Il doit vérifier que le joueur ne dépasse pas la zone. Et si le ballon est bien rentré dans le but**

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 fort , à une main, dans le but en tenant compte du placement du gardien.**
- **Observer et valider un but**

Quels sont les critères de réalisation :
- Dribble en poussant la balle et pas en tapant le balle, 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 ou l'on va.
- **Mettre son pied opposé au bras tireur devant le zone.**
- **Tirer fort à une main « à bras cassé » hors de porter du gardien (viser les coins).**
- **Le partenaire devra vérifier si le pied ne se trouve pas sur la ligne ou dans la zone.**
- **Le partenaire devra vérifier si le ballon est bien rentré dans le but.**

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 une fois dans les buts (c'est dire avoir marqué un but)
- **Etre capable de valider un but si aucune faute n'a été commise.**

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



Echauffement Fiche N°3

Le petit train (évolution 2)

Compétences
- Même chose que la fiche 1
- **Apprendre des exercices d'échauffement.**
- **Motricité et dissociation segmentaire**

Organisation :
- Même chose que la fiche 2

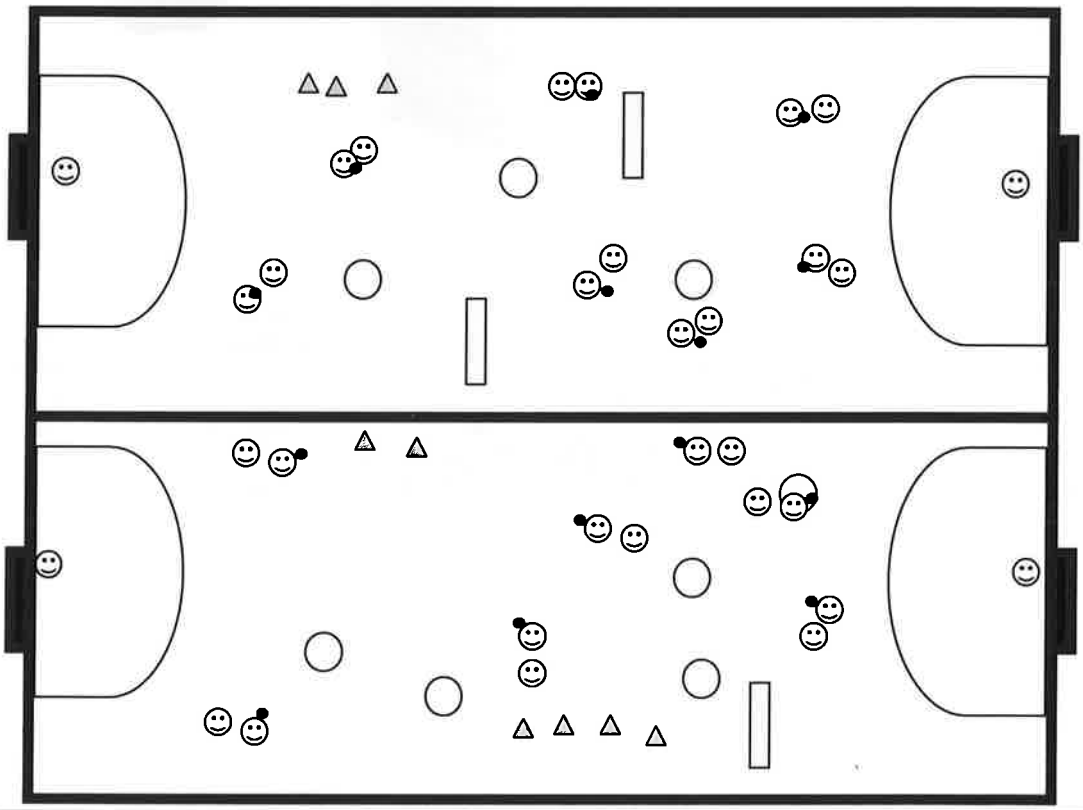
Ce que les enfants doivent faire :
- Même chose que la fiche 1
- **Mettre sur tout le terrain des cerceaux, bancs, plots, tapis, barres.**
- **Sans arrêter de dribbler, l'enfant doit suivre la même direction que l'enfant situé devant (la locomotive).**
- **La locomotive effectue des exercices de motricité en utilisant, ou pas, le matériel. (pas chassés, sauts, cercles de bras, s'assoie, marche arrière, tallons fesse, montées de genoux, cloches pied etc…)**

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 **pour exécuter les mêmes gestes.**
- Tirer dans le but en tenant compte du placement du gardien.
- Observer et valider un but
- **Connaitre et exécuter plusieurs exercices d'échauffement**

Quels sont les critères de réalisation :
- **Dribbler sans perdre le contrôle du ballon en imitant les gestes de son partenaire. Même lorsque la locomotive change d'exercice. Etre capable de ralentir, reculer, accélérer pour suivre la locomotive.**
- **La locomotive propose plusieurs exercices sur la durée du trajet (d'un but à l'autre)**

Quels sont les critères de réussite :
- Même chose que la fiche n°2
- **Dribble d'un but à l'autre sans perdre le contrôle du ballon et sans reprise de dribble en imitant correctement les gestes de la locomotive.**

Les remédiassions possibles
- **Faire découvrir, avant, par des démonstrations quelques déplacements ou gestes simples.**
- **Demander à la locomotive d'aller moins vite.**



Echauffement Fiche N°4	Le petit train (évolution 3)

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) espacé de 2 mètres.**

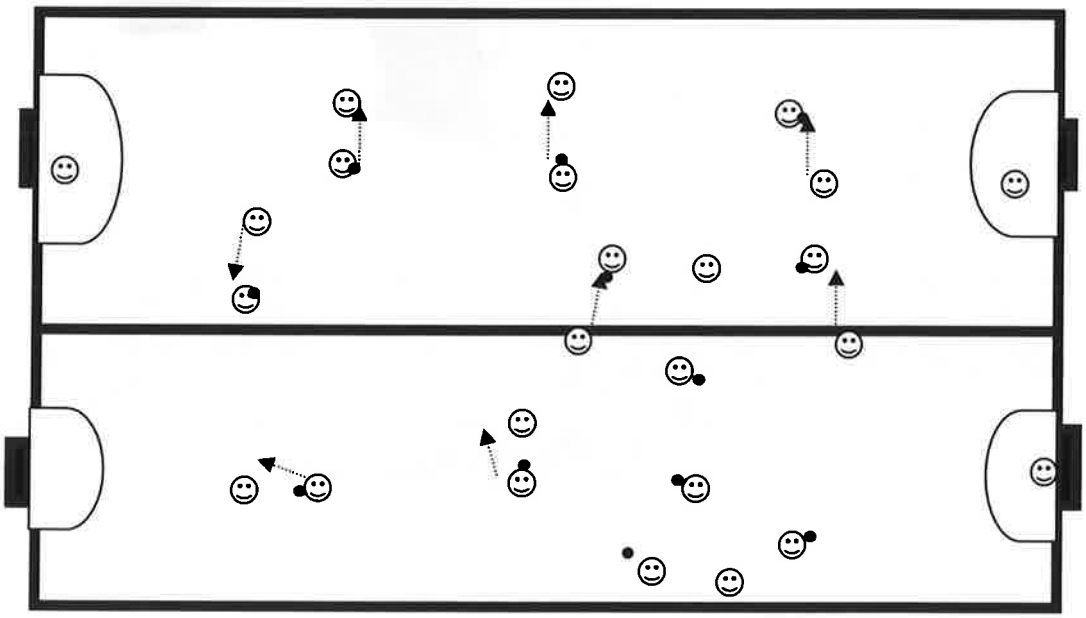
Ce que les enfants doivent faire :
- **Avant de partir, ils doivent se mettre d'accord sur une zone ou but à atteindre.**
- **Ils doivent ensuite aller vers ce but en se faisant des passes. (plus de dribble)**
- Le ballon est lancé à une main avec le pied opposé au bras tireur devant.
- Faire les mêmes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

Ce que l'élève doit apprendre :
- **Courir et 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 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 dire avoir marqué un but)

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



Échauffement Fiche N°5

Le petit train (évolution 4)

Compétences
- La passe et la réception
- Duel tireur gardien de but
- Progresser vers le but adverse.

Organisation :
- Sur terrains en largeur
- 1 ballon pour deux
- Les enfants se mettent par 2 (mettre un gardien dans chaque but)
- **Le binôme a un nombre de passe défini pour traverser le terrain.**
- **Exemple : avant de partir vous choisissez le but à atteindre et vous devez vous y rendre en faisant 5 passes maximum.**

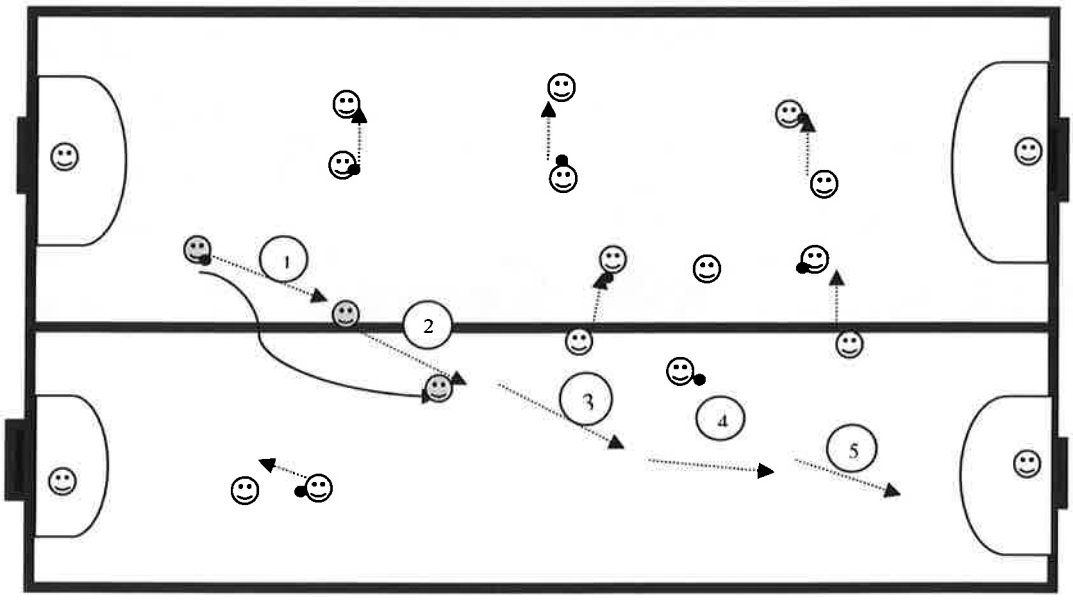
Ce que les enfants doivent faire :
- **Avant de partir, ils doivent se mettre d'accord sur une zone ou but à atteindre et sur le nombre de passe à faire pour y arriver.**
- **Ils doivent ensuite aller vers ce but en se faisant des passes. (plus de dribble)**
- **Le ballon est lancé à une main avec, devant, le pied opposé au bras passeur.**
- **Les passes longues (plus de 3 mètres) sont effectuées à bras cassé et à une main.**
- Le joueur qui ne tire pas arbitre.
- Faire les mêmes rotations que dans la fiche n°1

Ce que l'élève doit apprendre :
- **A courir en se faisant des passes**
- **Il ne court pas en pas chassés. (les pointes des pieds des passeurs et coureurs sont orientées vers la cible à atteindre).**
- **Pour le réceptionneur, possibilité de se retourner pour attraper le ballon. (attraper le ballon sur passes longues)**
- Tirer dans le but à tour de rôle en tenant compte du placement du gardien.
- Celui qui ne tire pas, observe et valide le but.

Quels sont les critères de réalisation :
- **Etre rapide dans les enchaînements d'actions (passeur, coureur, réceptionneur).**
- **Le non porteur de balle doit avancer vers la cible à atteindre.**
- **Attraper la balle à 2 mains (sans s'aider de son buste) ; Préparer ses mains pour recevoir.**
- **Transmettre la balle à bras cassé et le pied opposé au bras tireur devant.**

Quels sont les critères de réussite :
- **Aller d'un but à l'autre sans perdre le ballon. En un minimum de passe (3 pour faire 20m)**
- Etre allé une fois dans les buts (c'est dire avoir marqué un but)
- Pour le partenaire observateur, être capable de valider un but si aucune faute n'a été commise.

Les remédiassions possibles
- **Imposer le nombre de passe (facile : 5 passes) jusqu'au (difficile 3 passes)**
- Faire arrêter le porteur de balle pour qu'il puisse ajuster sa passe.
- Faire arrêter le réceptionneur sur les passes longues (plus de 3 m)



Espace N°1

Fiche N°1

Aisance corporelle, manipulation du ballon et tir de précision.

Compétence :

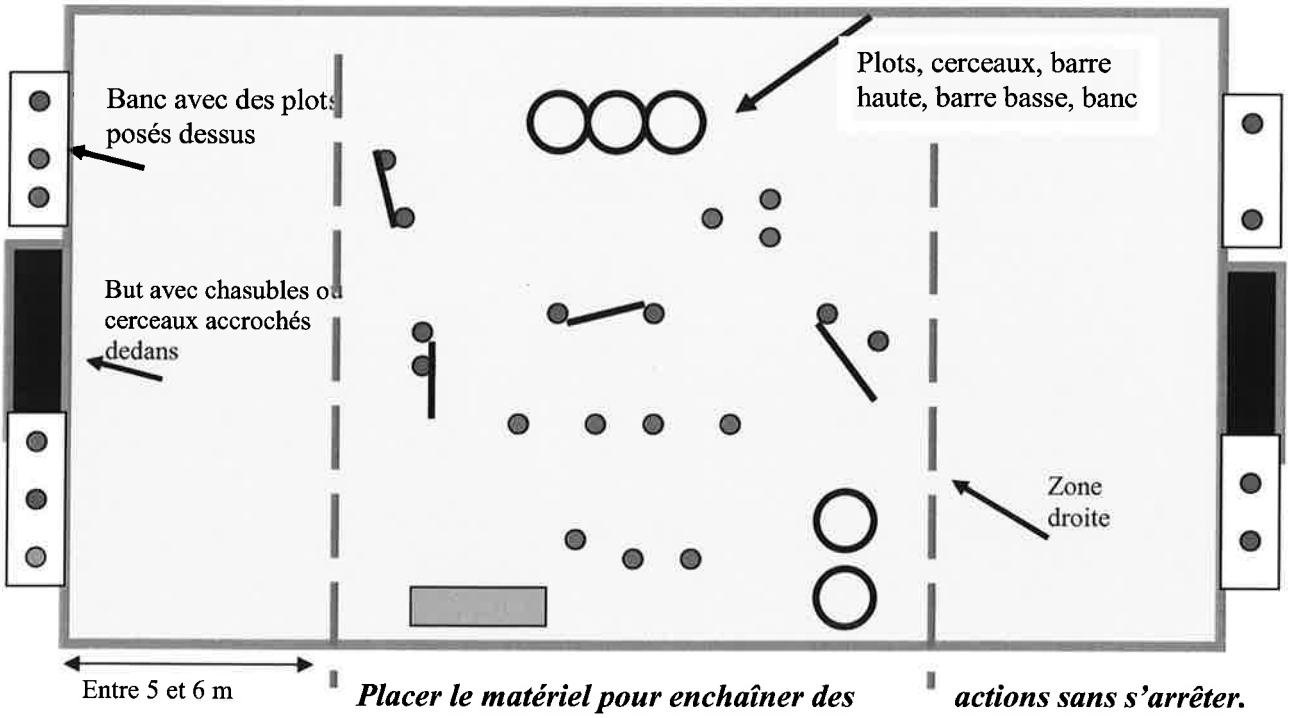
- La dissociation segmentaire
- La coordination
- Le repérage dans l'espace
- L'équilibre
- La notion de rythme
- Le tir de précision (à une main)
-

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 coté, les pieds joints ou sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant derrière, en cloche, faire rouler, faire rebondir.
- Attraper devant, sur le coté, 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.



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 sois, en le maitrisant.
- 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 coté après chaque tir.
- Leur demander de faire les mêmes exercices plus vite

Espace N°1

Fiche N°2

L'horloge

Compétences
- Le dribble
- La passe

Organisation :
- 1 groupe d'enfant 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

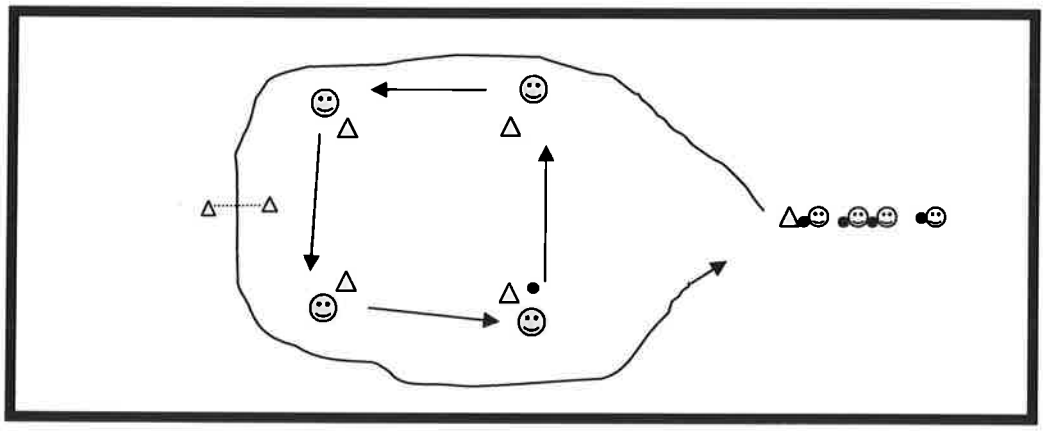
Ce que les enfants doivent apprendre :
- Etre capable de maîtriser le dribble en courant.

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 sois, en le maitrisant.
- 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
- Faire que des passes à rebond
- Faire des passes de façon aléatoire (marquer un point lorsque 4 passes on été effectuées).
- Faire démarrer le joueur suivant lorsque le précédant et à la moitié.



Espace N°1

Fiche N°3

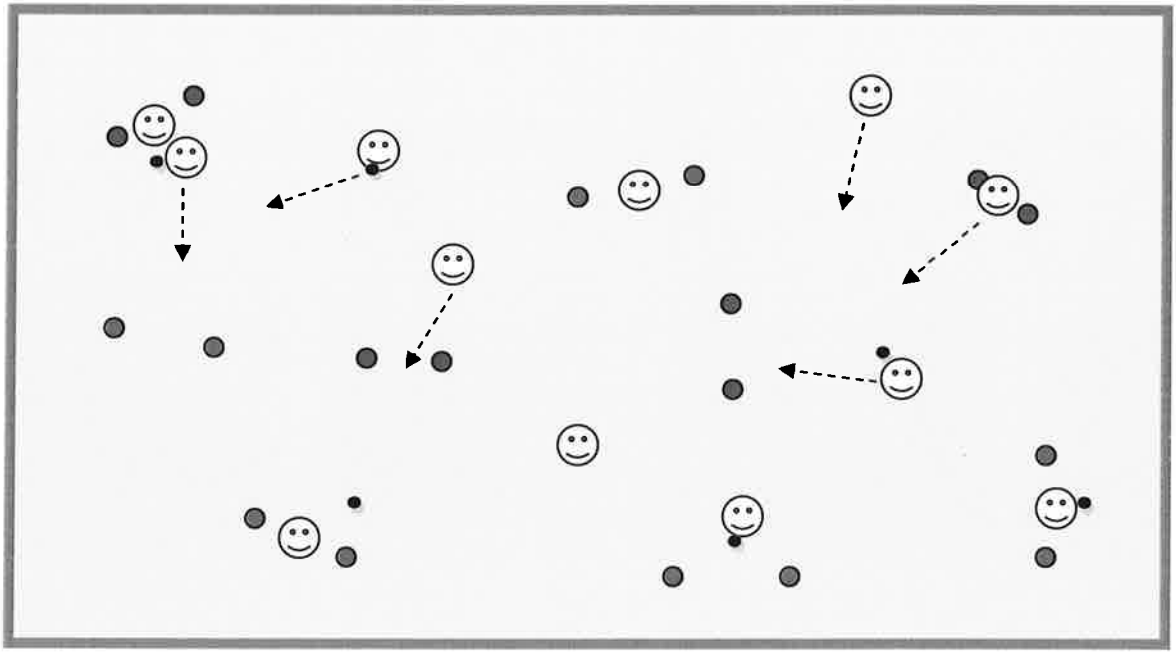
Le jeu des portes

Description :

- 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.
- Après 1 minute 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 se déplacer de porte en porte.



Objectif :

- **Etre capable de maîtriser le dribble en cherchant les espaces à attaquer.**
- S'orienter, se déplacer
- Les bases de la défense : fermer un espace
- Mettre en place des stratégies

Evolution 1 :

- les défenseurs peuvent marquer des points en récupérant le ballon dans le dribble du défenseur.

Evolution 2 :

- 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.

Espace N°1

Fiche N°4

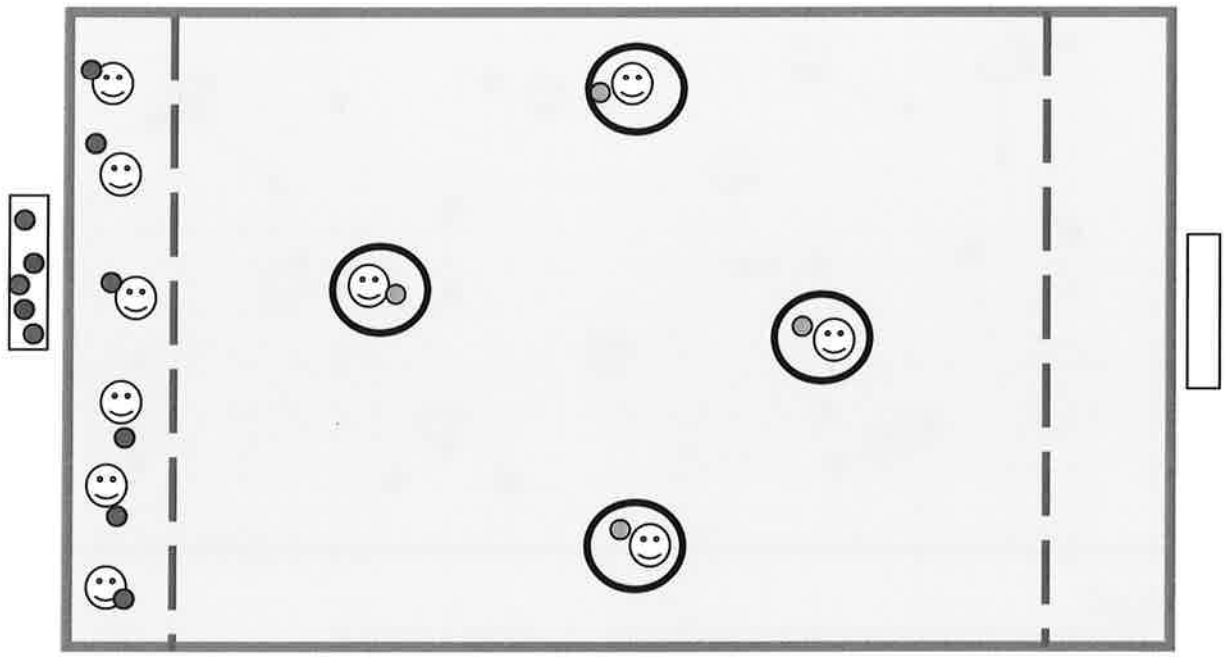
Les étoiles filantes.

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 coté, les pieds joints ou sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant derrière, en cloche, faire rebondir.
- Attraper devant, sur le coté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.

On y trouve tout ce qui favorise :

- La dissociation segmentaire
- La coordination
- Le repérage dans l'espace
- L'équilibre
- La notion de rythme
- Etc…



Objectif :

- **Déclencher un tir avec une balle en mous sur cibles mobiles.**
- **Traverser le terrain en dribble (sans perdre le contrôle du ballon)**

Description de la tâche :

Chaque joueur dispose d'un ballon et traverser le terrain sans se faire toucher par les ballons en mousse.

Consignes : « Tu joues avec ton ballon ». « Tu joues autrement ». Tu joues le ballon toujours en l'air, toujours au sol ». « Tu joues avec l'autre main ». « Tu tires »

Espace N°1

Fiche N°5

Les voleurs

Compétences

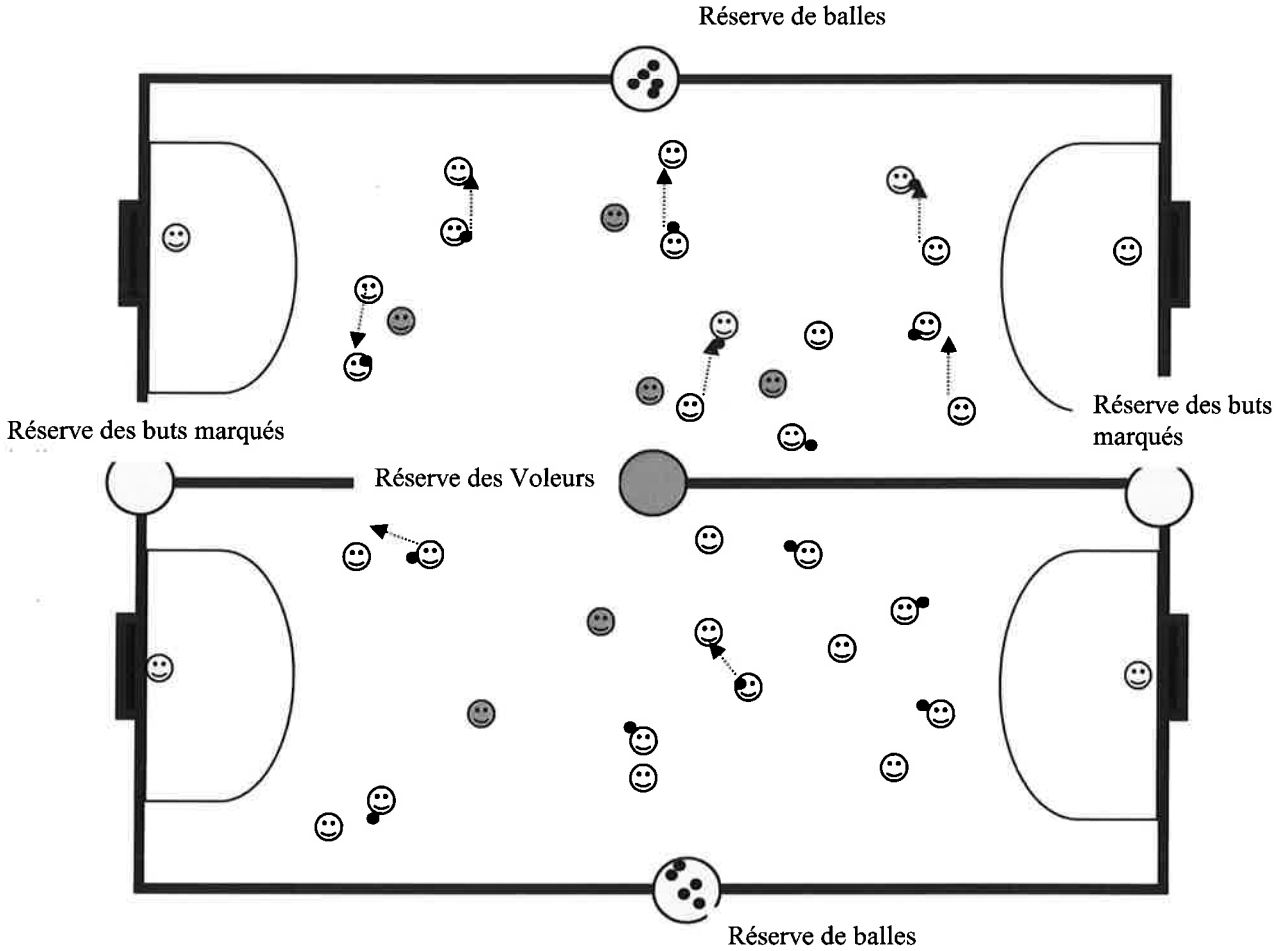
- Manipulation du ballon : la passe
- Perception des espaces et adversaire
- Le démarquage
- Duel tireur gardien de but

Organisation :

- Sur terrain en largeur
- 1 ballon pour deux
- Faire 4 équipes (une équipe est voleur)
- Les autres enfants se mettent par 2 avec une balle pour 2
- 5 cerceaux

Ce que les enfants doivent faire :

- les groupes de deux joueurs traversent en se faisant des passes sans se faire attraper la balle par les voleurs.
- Le joueur qui marque place le ballon dans le cerceau « buts marqués » et recommence ave un nouveau ballon de la réserve de balle. S'il tire à côté les 2 joueurs retour avec leur ballon prêt de la réserve de balle et recommence.
- Les voleur doivent intercepter les ballons et les déposer dans leur réserve.



Espace N°2

Fiche N°1

Duel tireurs gardiens

Mise en place :

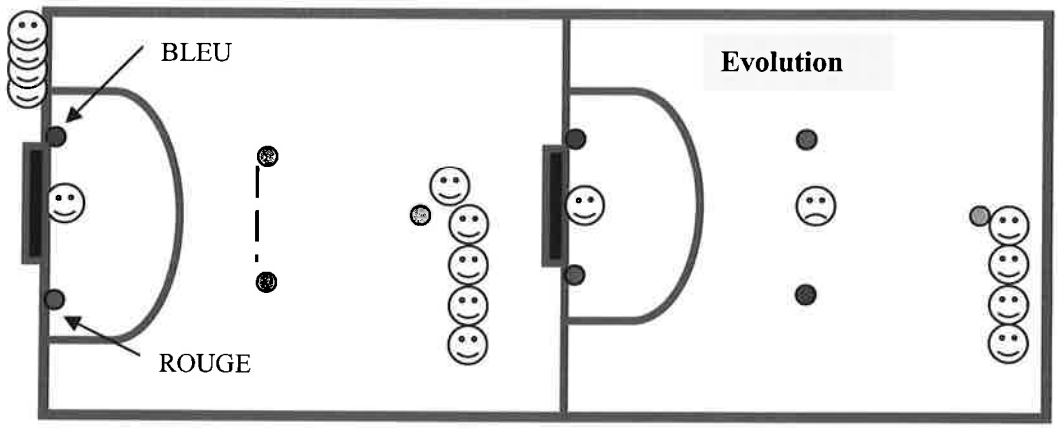
- Une équipe est gardien l'autre tireur avec un ballon chacun.
- Mise en place d'une ligne à dépasser pour tirer (représenter par deux plots)
- 1 but (possibilité de démultiplier l'exercice)
- Une zone entre 5 à 6 m en fonction de l'âge de l'enfant.
- Deux plots de couleurs différentes de chaque côté 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 à 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.
- Tiré (précis et fort) arrêter, en course, en course et en sautant.

Critère de réussite :

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.

Espace N°2

Fiche N°2

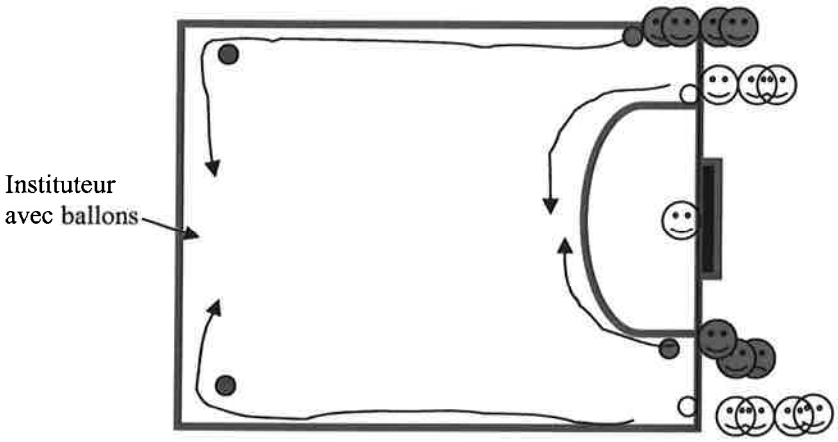
Marquage, démarquage

Mise en place :

- Un gardien neutre
- 4 colonnes (2 bleus et deux rouges)
- 1 but
- Une zone entre 5 et 6 m en fonction de l'âge de l'enfant.
- Quatre plots de départ.
- Deux plots à contourner

L'intérêt de cet espace :

- Se reconnaître attaquant et défenseur
- Utilisation d'un joueur en appui
- Le démarquage et l'appel de balle
- Le marquage



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 le balle : j'empêche l'adversaire de marquer. Je marque le non porteur de balle.

Description de la tâche :

- *L'instituteur* lance la balle en l'air, c'est le signal pour les quatre premiers de chaque colonne de partir.
- Les premiers des colonnes extérieures font le tour du plot vert et récupèrent le ballon.
- Les premiers des colonnes intérieures partent en pas chassés, se touchent la main, et jouent en fonction de la récupération du partenaire.

Si la défense récupère la balle elle peut à son tour tirer au but.

Rotation :

- Changement de gardien tous les 6 ou 7 passages.
- Changer de colonnes après chaque passage.

Espace N°2

Fiche N°3

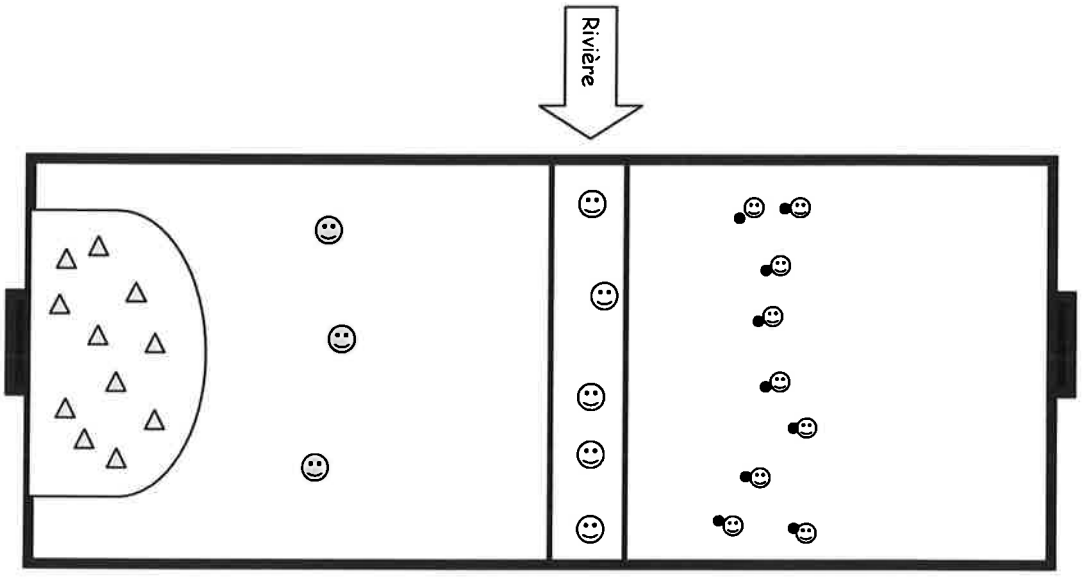
La rivière aux crocodiles

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.

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



Espace N°2

Fiche N°4

Duel tireur gardien + 1 défenseur

Compétences :

- Connaissance de ses capacités et de celles de l'adversaire.
- Enchainement dribble, tir.
- S'organiser rapidement avant l'arrivée du défenseur.

Organisation :

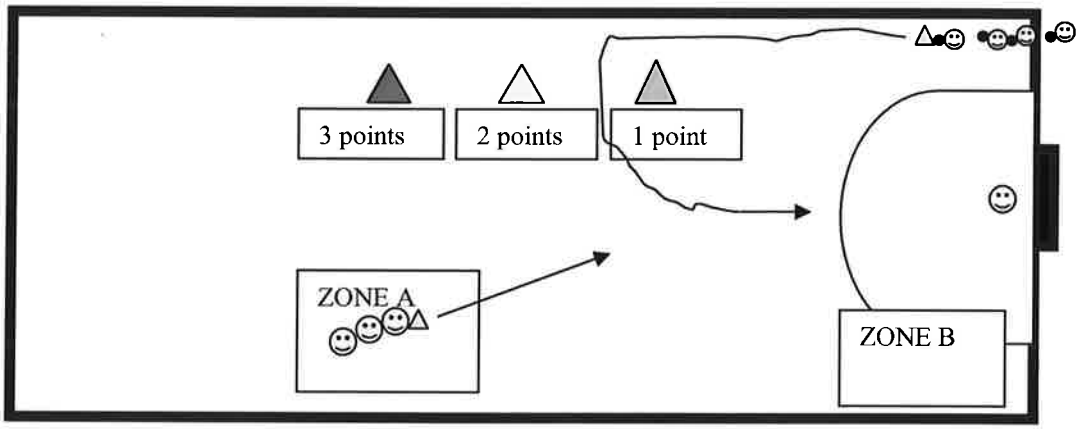
- Une équipe d'attaquants avec un ballon chacun.
- Une équipe de défenseurs
- 1 gardien
- 3 plots de couleurs différentes.

Ce que les enfants doivent faire :

- Les attaquants doivent marquer un but en contournant l'un des 3 plots.
- Ils partent 1 par 1 en dribble.
- Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle.
- Ils partent quant l'attaquant a contourné le plot.

Evolutions :

- Les défenseurs ne touchent plus l'attaquant mais défendent avec les règles du handball.
- Même chose mais les défenseurs partent de la zone B
- Les défenseurs partent de la zone A et B. les attaquants partent par 2 en se faisant des passes.



Espace N°2

Fiche N°5

Duel défenseur/attaquant

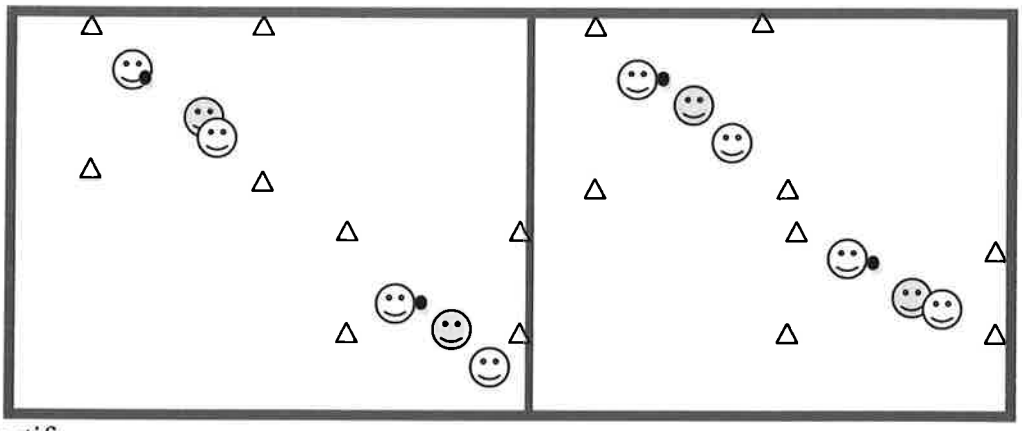
« Le MARQUAGE »

Mise en place :

- Faire des carrés de 5 mètres de cotés.
- 3 personnes sont dans le carré (1 défenseur et 2 attaquants)
- 1 balle par carré.

L'intérêt de cet espace :

- Pour le défenseur : Se positionner correctement pour intercepter.
- Pour l'attaquant non porteur de balle : se déplacer pour pouvoir recevoir la balle.
- Etre orienté pour voir le non porteur de balle et le porteur de balle.
- Les enchaînements de tâches.



Objectif :

- Pour le défenseur : être capable de se placer sur le réceptionneur pour attraper la balle avant lui. (1 point par ballon attrapé)
- Pour les attaquants : se faire des passes sans que la balle sorte du carré et sans se faire attraper le ballon par le défenseur. (1 point par passe effectuée)

Evolutions :

En agrandissant le carré, faire un 2 contre 2 avec les mêmes règles.

Rotation :

Changer de défenseur toute les minutes.

Espace N°2

Fiche N°6

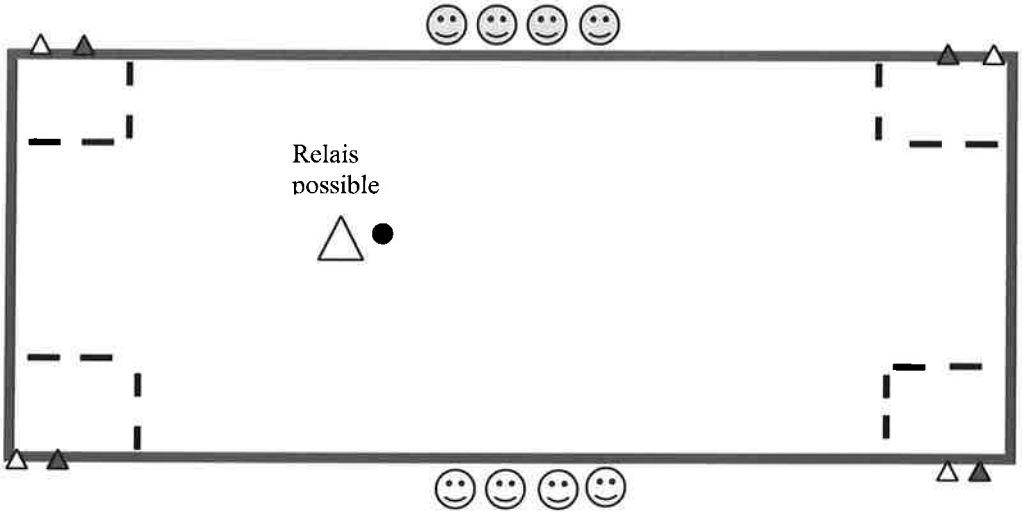
La conquête des planètes

Mise en place :

- Faire des carrés de 2 mètres de cotés aux 4 coins du terrain. Disposer 2 plots de couleurs différentes dans chaque carré.
- 2 équipes avec chacun un numéro
- Un élève au centre du jeu avec un ballon.

L'intérêt de cet espace :

- Pour le défenseur : Se positionner correctement pour intercepter.
- Pour l'attaquant non porteur de balle : se déplacer pour pouvoir recevoir la balle.
- Etre orienté pour voir le non porteur de balle et le porteur de balle.
- Les enchaînements de tâches.



Objectif :

- Elaborer une stratégie pour placer un ballon dans un espace libre (carré).
- Utiliser un relais pour mieux contourner l'adversaire.
- Utiliser le dribble de progression malgré un défenseur harceleur.

Description de la tâche :

- Au signal du meneur (appel de numéros), aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher le ballon.
- Vous allez le poser le plus vite possible dans un espace libre, il est alors conquis.
- Vous déposez alors un cône de couleur et on ne peut plus y aller.
- Si vous perdez la balle le jeu continue.

Espace N°2
Fiche N°7

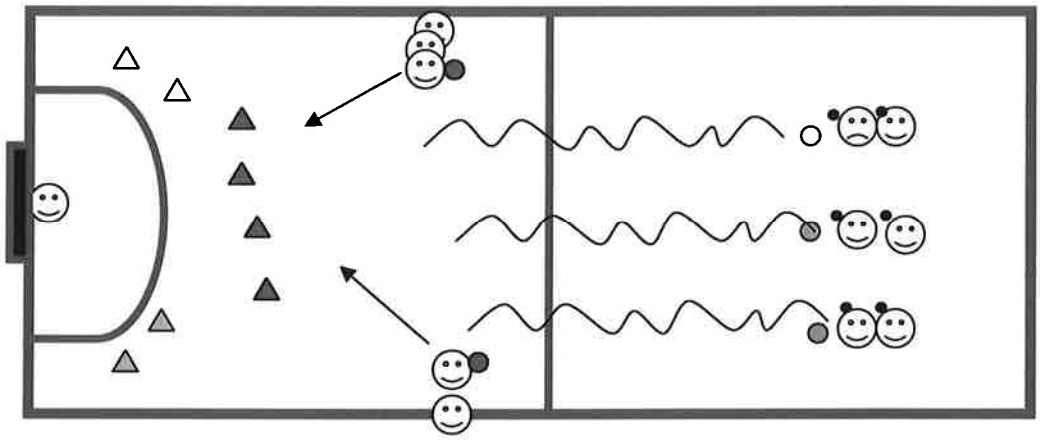
Les 4 portes

Mise en place :

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

L'intérêt de cet espace :

- Enchaînement de la course en dribble puis du tir à grande vitesse
- La perception de la position des défenseurs et du gardien de but.
- La prise de décision rapide.
- Le dribble



Description de la tâche :

Au top les trois 1ers attaquants partent pour marquer un but. Ils doivent passer une porte avant de tirer.

- Au top les deux premiers défenseurs de chaque colonne partent pour fermer les portes (en se plaçant dans la porte). Les défenseurs peuvent changer de porte.

Rotation :

- changement des attaquants et défenseurs.

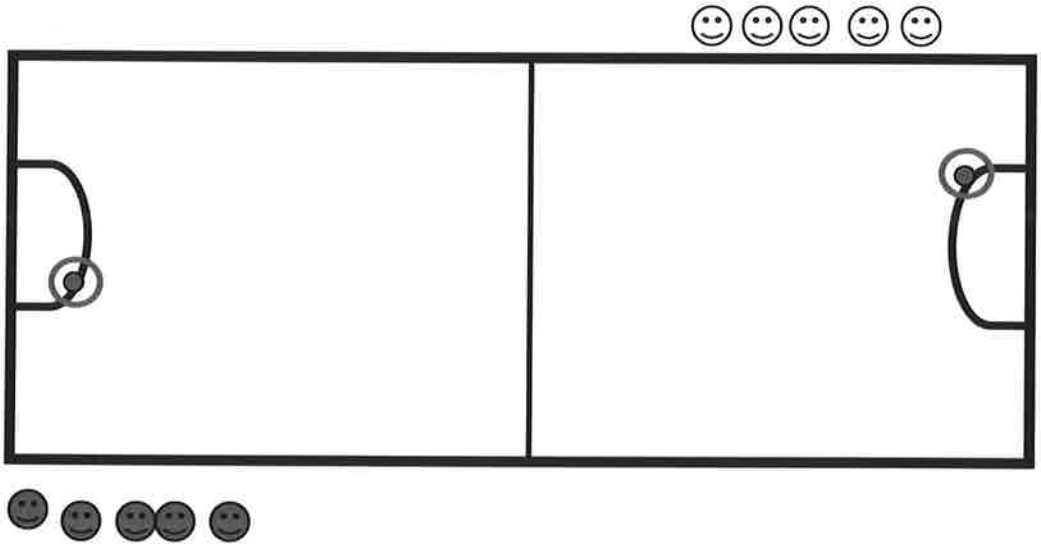
Espace N°3

Fiche N°1

Les ballons croisés

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



Objectif :

- Se rapprocher de la cible adverse pour lancer la balle dans le but.
- S'organiser pour faire progresser la balle le plus vite possible.

Description de la tâche :

- Se positionner dans la profondeur pour proposer un relais et faire avancer la balle.
- Se situer devant à distance de passe.

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 :

- changement le rôle de chaque joueurs 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 avant le tir)

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)

Espace N°3

Fiche N°2

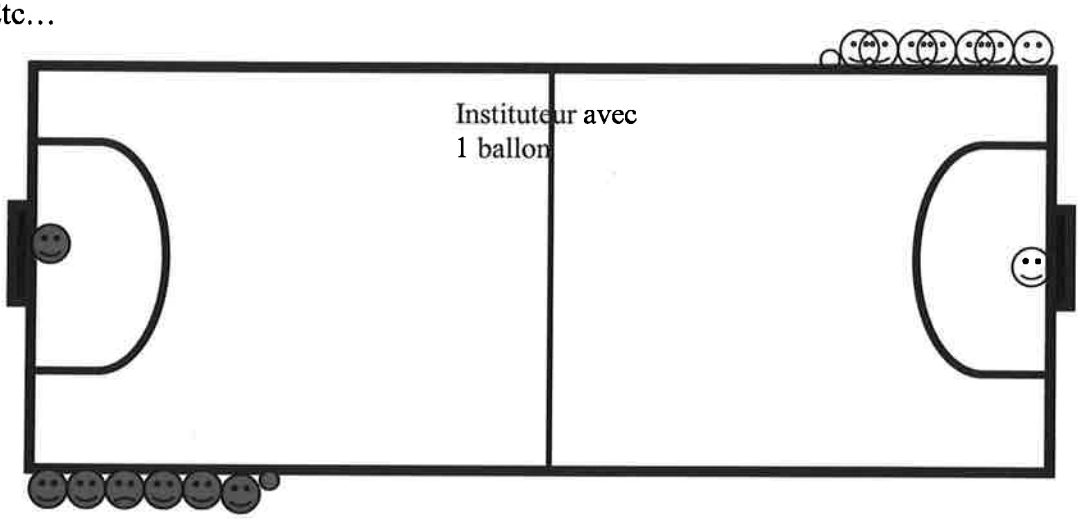
Béret handball

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 : « jouent ceux qui ont les chaussettes blanches ». Ou « jouent ceux qui ont des lunettes ».

Espace N°3

Fiche N°3

Match sur 3 colonnes

Ce que les enfants doivent faire :

- 1 balle pour tout le monde.
- Règle du match
- Chaque enfant doit rester dans son propre couloir.
- Marquer son joueur quand son équipe n'a pas la balle.
- Se démarquer, avancer, dribbler, marquer des buts.

On y trouve tout ce qui favorise :

- Marquage, démarquage
- Reconnaître son statut (attaquant, ou défenseur).
- L'écartement.

Objectif :

- Marquer plus de buts que l'adversaire.

Espace N°3

Fiche N°4

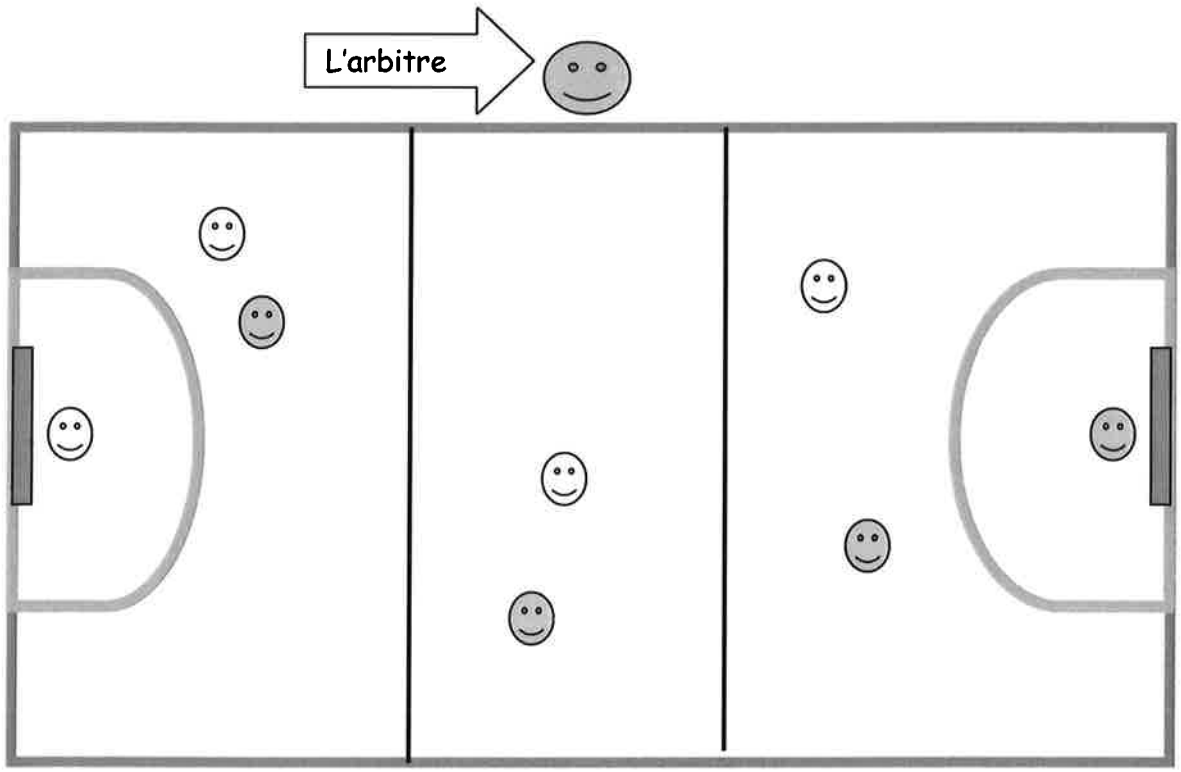
Match sur 3 niveaux

Ce que les enfants doivent faire :

- 1 balle pour tout le monde.
- Règle du match
- Chaque enfant doit rester dans son propre espace.
- Marquer son joueur quand son équipe n'a pas la balle.
- Se démarquer, avancer, dribbler, marquer des buts .

On y trouve tout ce qui favorise :

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



Objectif :

- Marquer plus de buts que l'adversaire.

Espace N°3

Fiche N°5

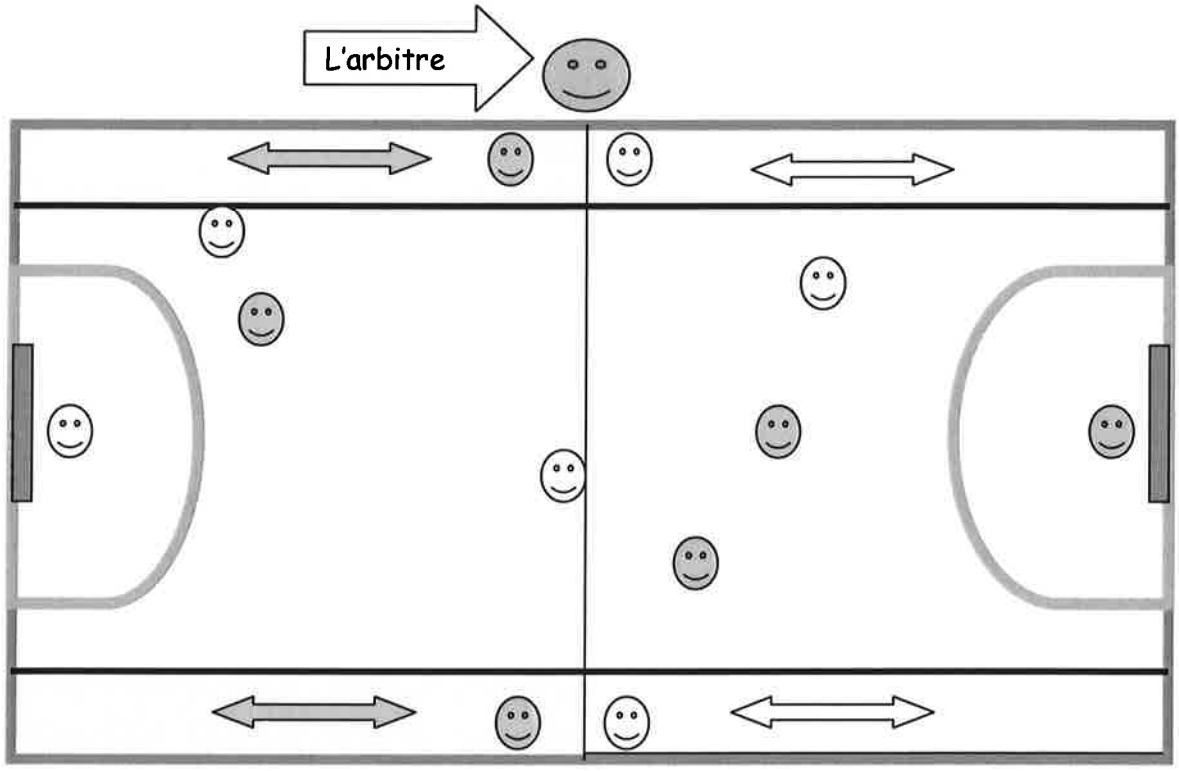
Match avec jokers (passeurs)

Ce que les enfants doivent faire :

- 1 balle pour tout le monde.
- Règle du match
- Marquer son joueur quand son équipe n'a pas la balle.
- Se démarquer, avancer, dribbler, marquer des buts quand son équipe à la balle.
- Les joueurs placés sur les cotés vont aider le porteur de balle à avancer. Se sont des passeurs mobiles dans leur couloir et sur une moitié de terrain.

On y trouve tout ce qui favorise :

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



Objectif :

- Marquer plus de but que l'adversaire.

Evolution :

- Quand un passeur a reçu la balle il peut sortir de son couloir.
- Celui qui lui a fait la passe prend sa place.

Espace N°3

Fiche N°6

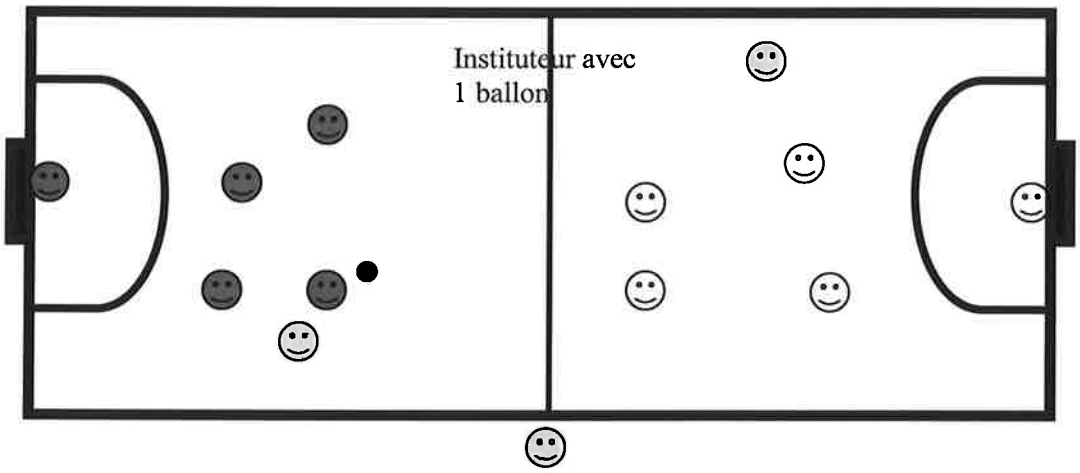
Match à thèmes

Mise en place :

- Deux équipes placées comme sur le dessin.
- 4 joueurs et 1 gardien par équipe
- 1 ballon
- 2 buts sur terrain en largeur

L'intérêt de cet exercice :

- jeu sur grand espace en respectant un thème imposé.
- Se reconnaître attaquant et défenseur
- Organisation à plusieurs pour faire progresser le ballon.
- **mise en place de l'arbitrage les 1er règles : but, la zone, les touches**



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 donne un thème (ex : pas le droit de dribbler) les arbitre démarrent le match.
- Après 5minutes on change de thème.

Les thèmes possibles :

- Sans dribbler c'est pour apprendre à faire des passes et jouer avec les autres.
- Si 5 passes consécutives vous marquer 1point et on donne la balle à l'adversaire. Si vous marquez en moins de 5 passes 3points. C'est pour apprendre à trouver une solution rapide vers l'avant.
- Vous récupérez le ballon dan le camp adverse, vous marquez 1 point. C'est pour apprendre au défenseur à attaquer les attaquants et apprendre à subtiliser et intercepter la balle.