inspection académique Sarthe

académie Nantes

éducation nationale

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Sarthe Handball

USEP

Scolahand en herbe à l'école

Aide à l'élaboration
d'une unité d'apprentissage
pour préparer la rencontre
Scolahand en herbe

Avant-propos

Ce document est le fruit d'une réflexion collective entre le conseiller technique du Comité Handball de la Sarthe, le délégué USEP 72 et les conseillers pédagogiques de l'équipe EPS1-72.
Les enseignants souhaitant participer avec leur classe aux rencontres Scolahand en herbe pourront y trouver des éléments pour élaborer une unité d'apprentissage et répondre aux besoins de leurs élèves.

Sommaire du livret

- L'activité à l'école élémentaire, règles, organisation et pédagogie — page 2
- Aide à la mise en place des séances — page 3
- La démarche du livret — page 4
- La situation de référence : le mini hand — page 5
- Des situations pour atteindre une compétence — page 6

Fiches pédagogiques pour atteindre les comportements attendus

  - Apprendre à arbitrer — page 7- 8
  - Améliorer la motricité spécifique — pages 9 - 10
  - Créer et utiliser les espaces libres vers la cible — pages 11 -14
  - Enchaîner les rôles attaquant - défenseur — Pages 15 -17

- Les jeux des rencontres — Pages 18 -19

Les règles de l'activité à l'école

- Respecter les autres acteurs : partenaires, adversaires, arbitres …
- Jouer en équipes mixtes
- Établir des règles de vie que les joueurs devront respecter (ne pas faire mal…)
- Apprendre progressivement aux élèves à arbitrer
- S'assurer que les enfants ont une tenue adaptée (chaussures, objets gênants, bijoux…)
- Utiliser du matériel en bon état et conforme à la réglementation
- S'assurer que les dégagements autour des limites de l'aire de jeu sont suffisants

Aspect organisationnel

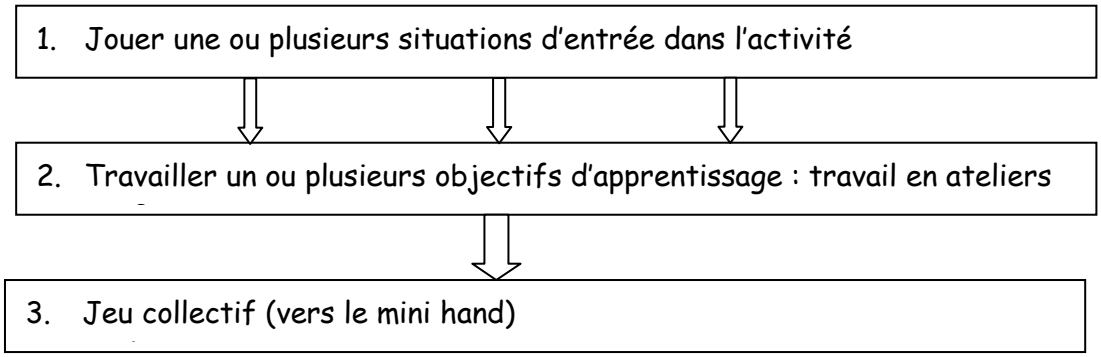
- Les espaces d'action seront définis (utilisation de lignes tracées, plots, assiettes, cerceaux, cordes …)
- Les équipes et les arbitres seront identifiés par des chasubles ou des maillots
- La durée du jeu sera connue des joueurs (prévoir sifflets et chronomètres pour l'arbitrage)

Aspect pédagogique

- Introduire les règles au fur et à mesure de leur nécessité. Adapter ces règles au comportement et au niveau des élèves
- Faire jouer à chaque élève les différents rôles (attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre)
- Favoriser le temps d'activité de tous les élèves :
  - ☞ Travailler en ateliers : ateliers en autonomie, et/ou ateliers en auto arbitrage et/ou ateliers avec élèves arbitres
  - ☞ Utiliser des ballons en nombre suffisant (certaines situations exigent un ballon par élève). Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois
  - ☞ Limiter le nombre de joueurs par équipe
- Adapter les situations aux apprentissages visés
- Pour l'apprentissage de la technique spécifique (passes, tirs, …), jouer en coopération avant de jouer en opposition
- Pour favoriser le rôle d'attaquant:
  - ☞ Agrandir les espaces de jeu
  - ☞ Limiter les espaces d'intervention des défenseurs
  - ☞ faire jouer les attaquants en surnombre
- Pour favoriser le rôle de défenseur :
  - ☞ Diminuer l'espace de jeu
  - ☞ Augmenter le nombre des défenseurs

AIDE À LA MISE EN PLACE DE SÉANCES

Plan de séance possible :



AIDE À L'ANIMATION D'UNE SITUATION

Amener progressivement les règles du jeu

- ☞ Découvrir les règles essentielles
- ☞ Adapter les règles du jeu aux comportements des élèves

Alterner des phases de jeu et de non-jeu, pour exploiter les réponses des élèves (faire émerger les éléments permettant d'améliorer les comportements des élèves)

- **Temps 1 : Phases de jeu**
  - ☞ Pour l'enseignant, observer les réponses motrices des élèves
- **Temps 2 : Phase de non-jeu**
  - ☞ Analyser avec les élèves les réponses motrices (faire formuler), dégager des règles d'action
- **Temps 3 : Phases de jeu**
  - ☞ Réinvestir les règles d'action. Les vérifier
  - ☞ Évaluer les progrès des élèves pour poursuivre les apprentissages visés (à l'aide de la même situation ou d'une autre)

LA DÉMARCHE DU LIVRET

La situation de référence

Le mini hand

Répondre aux besoins des élèves pour atteindre les trois compétences attendues

Améliorer la motricité spécifique

Créer et utiliser les espaces libres pour aller vers la cible

Enchaîner les rôles attaquant - défenseur

Les situations de rencontre

- La chasse à courre
- Le mini hand

SITUATION DE RÉFÉRENCE

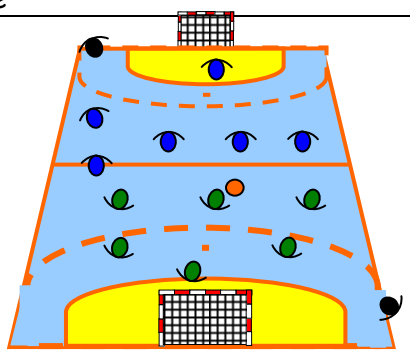
<table>
<tr><th colspan="2">Le mini hand</th></tr>
<tr><td>Organisation de la classe</td><td>

Plateau de 3 ou 4 équipes
6 contre 6 avec 1 ou 2 remplaçants.
Équipes mixtes (mini 2 filles sur le terrain par équipe)
Arbitrage et évaluation du fair-play par la(les) autres(s) équipe(s) :

2 arbitres de champ différenciés
1 chronométreur et un secrétaire

</td></tr>
<tr><td>Terrain</td><td>

Un terrain de 20mx18m
2 buts
Une zone interdite


</td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>

1 ballon
1 chronomètre, 2 sifflets
2 jeux de chasubles
Fiche de score

</td></tr>
<tr><td>Consignes</td><td>
Marquer plus de buts que l'équipe adverse, sans pénétrer dans les zones interdites, dans le respect des règles du jeu.

<u>Les attaquants</u> : Faire progresser le ballon à la main, en dribblant ou en passant, vers les buts adverses pour marquer.
<u>Les défenseurs</u> : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger son but
</td></tr>
<tr><td>Durée de jeu</td><td>

6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment

</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td>
<u>Quelques règles fondamentales :</u>
<u>Les mises en jeu</u> :

Au centre du terrain au début de chaque période
Du gardien après chaque but ou après la sortie par la ligne de fond
De l'endroit de la faute
A l'endroit de la sortie de balle, un pied sur la ligne de touche pour les sorties latérales, par celui qui n'a pas touché la balle en dernier

<u>Le jeu</u> :

Ne pas conserver le ballon plus de 3 secondes
Ne pas faire plus de 3 pas (règle du marcher), sans dribbler
Ne pas faire de reprises de dribble
Ne pas passer le ballon à son gardien dans sa zone
Ne pas autoriser le contact (pas de brutalités)
Ne pas pénétrer dans la zone

</td></tr>
</table>

DES SITUATIONS … POUR ATTEINDRE UNE COMPÉTENCE …

S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT
<u>Attaquant porteur de balle</u> ▪ Dribbler sur quelques mètres ▪ Progresser vers l'avant ▪ Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement ▪ Tirer en position favorable <u>Attaquant non porteur de balle</u> ▪ Se démarquer dans un espace libre ▪ Recevoir la balle <u>Défenseur</u> ▪ Courir pour gêner le porteur de balle ▪ Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but ▪ Se placer pour intercepter le ballon <u>Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement</u>
▪ Choisir les stratégies d'action les plus efficaces ou les plus adaptées ▪ Anticiper sur les actions à réaliser ▪ Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de match
Formuler, mettre en œuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée : ▪ Viser une meilleure performance ▪ Elaborer un projet d'entraînement ▪ Acquérir des savoirs nouveaux : règles de jeu, rôle d'arbitre, histoire de l'activité
▪ Apprécier et lire des indices de jeu de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : terrain, espaces libres, déplacements des autres joueurs, trajectoires de balle… ▪ Mettre en relation des notions d'espace et de temps : partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, revenir vite en défense dès que son équipe a perdu le ballon ▪ Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement : analyser une phase de jeu pour proposer des stratégies ▪ Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives ▪ Evaluer et juger ses actions et celles des autres
▪ Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes de plus en plus contraignants. ▪ Coopérer, écouter, aider, tolérer, respecter pour élaborer en commun des projets, des stratégies ▪ Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes situations.

1. Améliorer la motricité spécifique

- La balle aux prénoms **p. 9**
- Le lièvre dribbleur **p. 10**

2. Créer et utiliser les espaces libres vers la cible

- Ramener le ballon **p. 11**
- Les cinq passes avec gêneurs **p. 12**
- Le ballon piquet **p. 13**
- Les quatre buts **p. 14**

3. Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

- Le handball à vingt **p. 15**
- La balle au capitaine **p. 16**
- La passe à dix **p. 17**

APPRENDRE À ARBITRER

Les règles du Mini Hand.				
Action	**Quelles conditions ?**	**Que se passe-t-il ?**	**Où et comment ?**	**Actions de l'arbitre ?**
But	Le ballon entre entièrement dans le but adverse.	Remise en jeu	Dans la zone par le gardien.	**B**
Marcher	Le porteur de balle fait plus de 3 pas sans dribbler.	Jet franc	Joué par une passe à l'endroit de la faute Tous les joueurs adverses se situent à au moins 2m de la balle.	**A**
Reprise de dribble	Le joueur dribble à nouveau après avoir contrôlé le ballon.	Jet franc	Joué par une passe à l'endroit de la faute.	**A**
3 secondes	Le joueur immobile garde le ballon plus de 3secondes.	Jet franc	Joué par une passe à l'endroit de la faute.	**A**
Zone d'un attaquant	L'attaquant met le pied en zone.	Jet franc	Dans la zone par le gardien.	**A**
Passe au gardien	Le joueur donne volontairement le ballon à son gardien dans sa zone.	Jet franc	A 7 m du but joué par une passe	**A**
Touche	Le joueur fait sortir le ballon par l'un des grands côtés.	Remise en jeu	A l'endroit où est sorti le ballon un pied sur la ligne.	Pas d'action de l'arbitre (sauf si la sortie n'est pas repérée par les joueurs, alors **A**).
Corner	Le défenseur (sauf gardien) fait sortir la balle par le petit côté.	Remise en jeu	Au coin du terrain du côté où est sorti le ballon.	Pas d'action de l'arbitre (sauf si la sortie n'est pas repérée par les joueurs, alors **A**).
Sortie de but	L'attaquant fait sortir le ballon derrière le but adverse.	Remise en jeu	Par le gardien dans sa zone.	Pas d'action de l'arbitre (sauf si la sortie n'est pas repérée par les joueurs, alors **A**).
Brutalité, contestation	Attitude anti-sportive ou pratique dangereuse.	Penalty Exclusion	A 6 m du but, un pied au sol.	**A**

A

Le bras de l'arbitre est tendu à l'horizontale et désigne le sens du jeu (vers le but de l'équipe qui a fait la faute).

1 coup de sifflet

B

Le bras de l'arbitre est tendu à la verticale.

2 coups de sifflet

Fiche d'auto-évaluation

Quand je suis arbitre, je (j')	
Connais les règles du jeu	
Identifie les fautes : pied, contact, manque de respect (propos, gestes…)	
Connais les limites du terrain, les différentes zones autorisées ou interdites	
Indique le sens de la remise en jeu (un bras en direction du but de l'équipe fautive)	
Me replace rapidement sur le lieu de la remise en jeu	
Sais siffler le début et la fin du jeu, de la rencontre (code, respect de la durée…)	
Fais respecter les distances lors des remises en jeu	
Siffle énergiquement	
Sais prendre une décision (rapidement, sans hésiter)	
Fais respecter mes décisions	
Me déplace en fonction de l'évolution du jeu : déplacements du ballon, déplacements des joueurs, position d'un (ou des) autre(s) arbitre(s)	
Ne favorise pas un joueur ou une équipe	
Sais compter les points, les buts	
Sais refuser ou accorder le point, le but	
Sais être arbitre de champ, être arbitre de ligne	

Quelques pistes pour la mise en place de l'arbitrage par les élèves

<u>Organisation pédagogique:</u>

1. Temps 1 : Plusieurs arbitres, un seul élément d'observation par arbitre
   - Un arbitre juge les sorties des limites du terrain
   - Un arbitre juge les fautes
   - Un arbitre compte les points…
   - Un arbitre par zone (quart, demi terrain…)
2. Temps 2 : Augmenter progressivement le nombre d'éléments à observer par arbitre.
3. Temps 3 : Aller vers un arbitre seul.

<u>Organisation matérielle:</u>

- Différencier les arbitres des joueurs : chasubles de couleur
- Utiliser des sifflets, des chronomètres

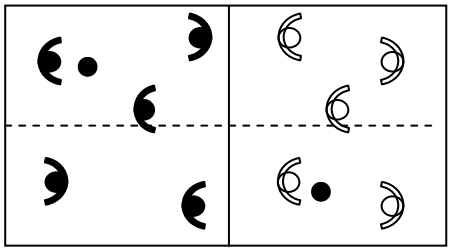
Veiller à ce que chaque élève soit arbitre pendant l'unité d'apprentissage

AMÉLIORER LA MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE

LA BALLE AUX PRÉNOMS

- passer le ballon à un partenaire
- Recevoir le ballon d'un partenaire

Descriptif :
Terrain de 20m x 30 m délimité en 2 zones
Une équipe dans chaque zone avec un ballon



Matériel :
- 8 plots ou coupelles pour délimiter le terrain
- Un ballon par équipe
- Des chasubles pour identifier les rôles

Organisation de la classe:
- Classe entière en ateliers
- 2 équipes de 5/6 joueurs par atelier

Être la première équipe à avoir effectué toutes les passes.

Déroulement du jeu :
- Les joueurs se passent le ballon, en se nommant à voix haute sans se déplacer (le passeur annonce le destinataire avant de faire la passe)
- Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe ont reçu et passé le ballon une fois chacun

Relances:
- Définir 2 zones par terrain, 2 passes consécutives se font dans des zones différentes
- Agrandir ou réduire la taille du terrain
- Chaque joueur doit recevoir et passer le ballon à 2 reprises
- Se faire des passes en mouvement (Un joueur ne peut recevoir le ballon que s'il est en mouvement)
- Les joueurs des 2 équipes en dispersion sur le terrain complet, se passent le ballon en mouvement : (ne pas gêner volontairement l'autre équipe)
- Sans appeler le prénoms, avec 4 zones

Éléments à faire émerger avec les élèves :

<u>Pour la passe</u>
- Je m'informe de la disponibilité du réceptionneur
- Je fais la passe à une main
- Je me tourne vers un partenaire pour transmettre le ballon à une main
- Je vise la poitrine

<u>Pour la réception</u>
- Je sais en permanence où est le ballon et je me tiens prêt à le recevoir
- Je me tourne vers le partenaire pour recevoir le ballon
- « J'accueille » le ballon, à deux mains, à hauteur de la poitrine

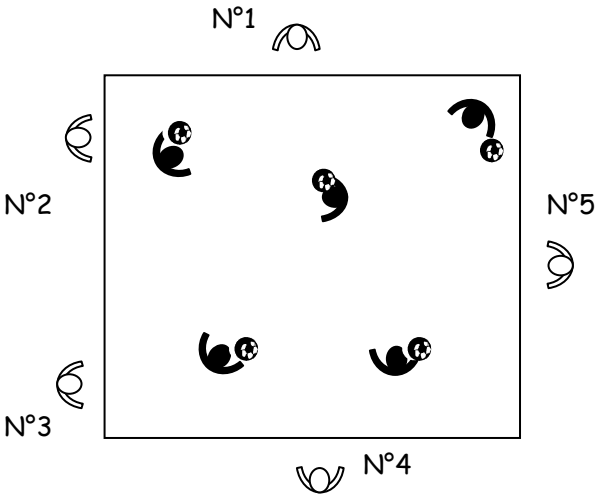
AMÉLIORER LA MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE

LE LIÈVRE DRIBBLEUR

- Se déplacer en dribble avec le ballon dans un espace

Descriptif :

- Terrain de 15m x 20m.
- Une équipe (les lièvres) dans l'espace de jeu avec un ballon par élève.
- L'autre (les chasseurs) répartie en périphérie sans ballon.



Matériel :

- Des coupelles pour limiter le terrain
- Des chasubles pour identifier les rôles
- Un chronomètre

Organisation de la classe:

- Classe entière en ateliers
- Équipes de 5/6 joueurs

<u>Pour les lièvres</u> : se déplacer en dribblant pour garder le ballon dans l'espace de jeu

<u>Pour les chasseurs</u> : sortir les ballons des lièvres hors des limites du terrain

Déroulement du jeu :

- Le meneur fait entrer un chasseur pour lancer le jeu
- Dès que ce chasseur fait sortir le ballon d'un lièvre, il sort en tapant dans la main d'un autre chasseur qui prend le relais.
- Tout lièvre dont le ballon sort du terrain est éliminé
- Si au bout de 30 secondes, le chasseur n'a pas éliminé de lièvre, il sort et passe le relais à un coéquipier.
- Fin de la manche quand tous les chasseurs sont passés.
- Les équipes inversent les rôles pour la 2ème manche

Décompte de points:

L'équipe qui est restée la plus longtemps sur le terrain ou qui aura gardé le plus de ballons en jeu marque un point

Relances :

<u>Si la tâche est trop compliquée pour les lièvres :</u>

- Augmenter l'espace d'évolution
- Ajouter des « zones refuges » temporaire pour se protéger

<u>Si la tâche est trop facile pour les lièvres :</u>

- Diminuer les dimensions du terrain.
- Lancer les chasseurs par 2 (par couple) et plus rapidement
- Diminuer le temps accordé au chasseur (exemple : 20" maxi).

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je dribble, j'accompagne le ballon sans le taper
- J'utilise mon corps pour protéger le ballon
- je mets le ballon le plus loin possible du chasseur
- J'utilise les espaces libres

Créer et utiliser des espaces libres vers la cible

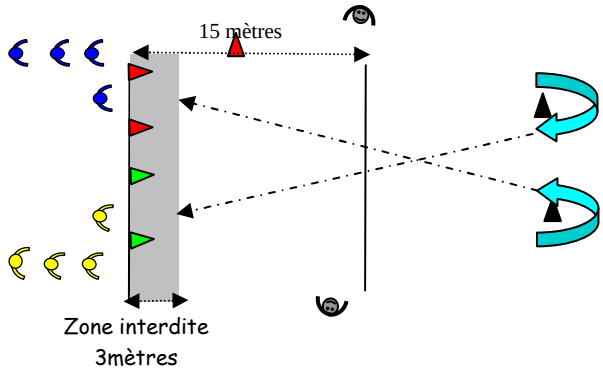
RAMENER LE BALLON

Collectivement :

- amener le ballon rapidement vers une cible
- se faire des passes
- tirer au but

Dispositif :

- Terrain délimité : une zone interdite matérialisée de 3m, une ligne de jeu à 15m
- Une porte (2 cônes) à 30 m
- 2 buts matérialisés sur la ligne de touche
- Chaque équipe est placée derrière la ligne du lanceur
- Un lanceur ballon en main par équipe



Matériel :

- Plots pour délimiter les buts et la porte
- Tracés pour la zone interdite et la ligne de jeu
- 2 ballons
- Chasubles pour différencier les équipes

Organisation de la classe :

- 3 équipes différenciées
- Pour chaque manche, 2 équipes jouent et la troisième arbitre

Être la première équipe à marquer un but

Déroulement du jeu :

- Au signal du meneur :

1) le lanceur lance le ballon, au-delà de la ligne des 15 mètres et attend le tir d'un adversaire
2) les partenaires partent dès que le ballon a franchi la ligne des 15 mètres, passent entre les cônes de la porte, récupèrent le ballon et le ramènent à l'aide de passes
3) la dernière doit être réalisée avant la zone interdite pour effectuer un tir dans le but adverse.
4) Le lanceur est le gardien du but de son équipe

- Les « partenaires » porteurs du ballon ne doivent pas se déplacer avec le ballon.
- Tous les « partenaires » doivent avoir touché le ballon avant de le tir au but

- Chaque joueur doit être lanceur-gardien et arbitre une fois au cours de la partie
- Les arbitres contrôlent le jeu des joueurs

Décompte de points:

- 2 points pour l'équipe qui marque un but la 1ère
- 1 point pour l'équipe qui marque en 2ème
- 0 point si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 m et/ou si le but n'est pas marqué

Relances :

- Reculer la ligne de jeu (15 mètres…)
- Ajouter un défenseur de l'équipe adverse pour gêner la progression du ballon entre les partenaires
- Augmenter/diminuer la largeur de la zone interdite

Éléments à faire émerger avec les élèves :

Pour ramener le ballon :

- Je me place :
  - à distance adaptée pour recevoir une passe
  - entre le ballon et mon but
- Je choisis la passe à un partenaire bien placé (position, distance, place du défenseur) et n'ayant pas encore reçu le ballon
- Je réagis vite à la mise en jeu
- Je tire dans le but en évitant le gardien

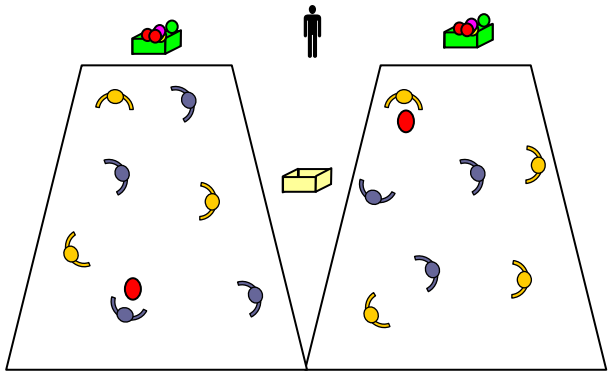
Créer et utiliser des espaces libres vers la cible

LES CINQ PASSES AVEC GÊNEURS

- Enchaîner des actions simples pour passer et recevoir.
- Prendre des informations pour faire le bon choix tactique
- Construire collectivement un projet d'action.

Descriptif :

- 2 terrains délimités 10m x 20 m
- Une caisse de ballons pour chaque terrain
- Une caisse vide pour les gêneurs



Matériel :

- 10 ballons
- 2 réserves à ballons
- 2 jeux de chasubles
- 1 sifflet
- 1 fiche score

Organisation de la classe :

- 2 équipes de 6/8 joueurs (des passeurs et des gêneurs dans chaque équipe)
- 1 équipe d'observateurs et d'arbitres

Réaliser 5 passes consécutives entre partenaires pour marquer 1 point.

Déroulement :

- **Pour les attaquants**

(1 ou 2 joueurs de plus que les gêneurs)
- essayer de se passer 5 fois le ballon.
- Ne pas se déplacer avec le ballon.
- Reprendre un ballon dans la réserve pour tout ballon perdu (intercepté ou sorti des limites).

- **Pour les gêneurs**

- s'opposer à la progression du ballon adverse et essayer de l'intercepter ou de le toucher.

Le jeu s'arrête quand la réserve de ballons est vide.

Changer de rôle

Relances :

- Ne pas redonner le ballon au dernier passeur.
- Réduire le surnombre (augmenter le nombre de gêneurs ou diminuer le nombre d'attaquants)
- Introduire une (ou plusieurs) zone refuge sur le terrain

Éléments à faire émerger avec les élèves :

Attaquants :

- Je me démarque en me dégageant du ou des défenseurs (jeu de feintes)
- Je m'éloigne du défenseur en restant à distance de passe (éviter la grappe)
- Je repère les partenaires libres de tout marquage et je passe
- J'enchaine passe et action de démarquage

Défenseurs :

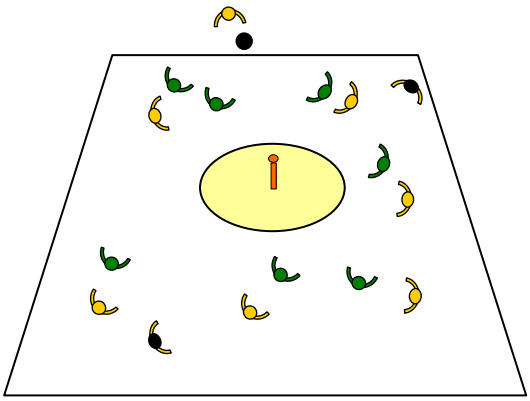
- Je repère la progression du ballon et je me place près d'un non-porteur

Créer et utiliser les espaces libres pour aller vers la cible

LE BALLON PIQUET

- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Tirer en position favorable
- Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but

Dispositif :



Marquer un point en touchant le piquet avec le ballon lancé de l'extérieur du cercle.

Déroulement :

- Le cercle de 5 m est une zone interdite à tous les joueurs.
- L'équipe en défense qui s'empare du ballon, devient attaquante et remet le ballon en jeu derrière une des lignes.
- Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.
- L'équipe qui marque le plus de points en 6 minutes a gagné la partie.

Matériel :

- 1 terrain 20mx15m
- 1 piquet au centre d'un cercle de 5m de rayon
- 1 ballon (type mini handball)
- 3 jeux de chasubles pour les joueurs

Organisation de la classe :

- 3 équipes différenciées (2 en jeu, 1 en arbitrage)

Relances :

- Varier le diamètre du cercle
- Augmenter le nombre de piquets
- Attribuer un piquet à chaque équipe
- Mettre un gardien de piquet

Éléments à faire émerger avec les élèves :

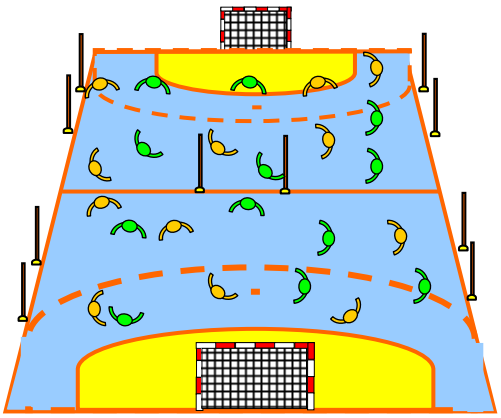
- Occuper tout l'espace autour du cercle
- Faire des passes rapides aux trajectoires variées (longues, courtes, hautes…)
- Tirer sans opposition
- Tirer en extension, s'approcher au plus près du piquet

Créer et utiliser les espaces libres pour aller vers la cible

LES QUATRE BUTS

- Repérer les espaces libres et progresser vers la cible
- Attirer les défenseurs vers une cible pour libérer des espaces à l'opposé
- Améliorer l'occupation de l'espace en attaque

Dispositif :



Marquer un point en posant le ballon entre les deux poteaux adverses.

Déroulement :

- Engagement se fait du milieu du terrain par un jet d'arbitre
- Jeu en passes avec la possibilité de dribble
- Attaquer et protéger deux buts
- Il est interdit de rester dans les buts

- Après un point, ballon posé au milieu des poteaux, il est laissé au sol aux adversaires qui enchaînent le jeu

Matériel :

- 1 terrain 20mx40m
- 4 buts (cônes ou poteaux)
- 1 ballon (type mini handball)
- 3 jeux de chasubles pour les joueurs

Organisation de la classe :

- 3 équipes différenciées (2 en jeu, 1 en arbitrage)

Relances :

- Interdire le dribble
- Introduire des zones refuges
- Attaquer et protéger quatre buts, en interdisant de marquer deux fois de suite dans le même but

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Rechercher l'accès à la cible où la densité de défenseurs est faible
- Se placer et se déplacer vers ces cibles
- Occuper les espaces en s'écartant du porteur de la balle

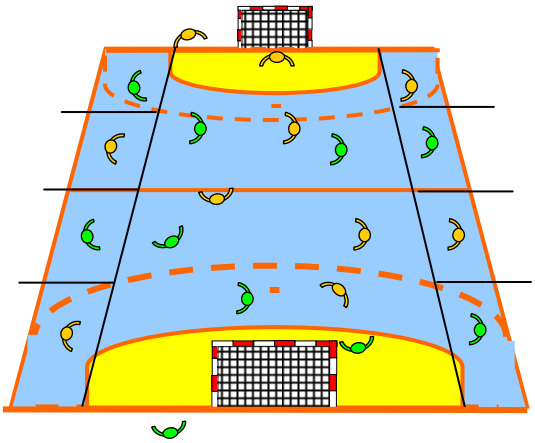
Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

LE HANDBALL A VINGT

- Élargir son espace d'action
- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Tirer en position favorable
- Courir pour s'interposer entre les attaquants et le but

Dispositif :

- Un terrain (20x40)
- 5 espaces délimités pour les joueurs extérieurs



Matériel :

- 2 jeux de chasubles de couleurs différentes
- un ballon type handball
- un sifflet

Organisation de la classe :

- 2 équipes différenciées de 10 joueurs (5 intérieurs et 5 extérieurs)

Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

- Faire progresser le ballon sans dribble, en se faisant des passes. Celles-ci doivent impérativement s'effectuer entre un joueur extérieur et un joueur intérieur ou inversement.
- Attribuer une zone à chaque joueur extérieur (schéma : 10 espaces).
- Interdire tout contact.

Relances :

- Autoriser le dribble.
- Supprimer l'alternance obligatoire
- Supprimer les zones pour les joueurs extérieurs

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Savoir en permanence qui a le ballon
- Anticiper et se replacer pour faciliter l'alternance des passes

Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

LA BALLE AU CAPITAINE

Attaquant Porteur de balle
- Progresser vers l'avant
- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Passer en position favorable

Dribbler sur quelques mètres (jeux codifiés)

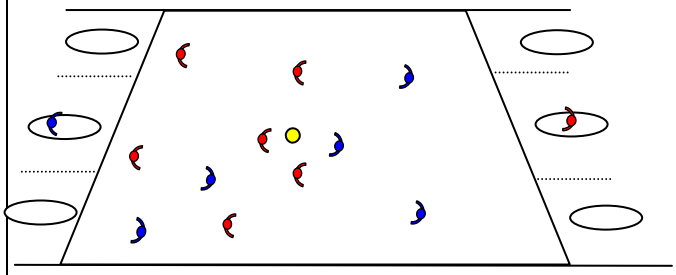
Attaquant non porteur de balle
- Se démarquer dans un espace libre
- Recevoir la balle

Défenseur
- Courir pour gêner le porteur de balle
- Courir pour s'interposer entre les attaquants et le capitaine

Se placer pour intercepter le ballon

- Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement

Dispositif :
- 1 terrain (20m.x15m.)
- 1 ballon
- 1 chronomètre, des sifflets
- 2 jeux de chasubles



Organisation de la classe :
- 2 équipes différenciées
- 1 capitaine (joueur-but) dans chaque équipe
- des arbitres
- durée d'une partie : 8 minutes

Transmettre le ballon à son capitaine, joueur-but placé derrière la ligne de fond, pour marquer un point

Déroulement :
- **Les attaquants : faire progresser le ballon sans marcher et sans dribbler**
- **Les défenseurs : intercepter le ballon et/ou s'opposer à sa progression**
- Dès qu'une équipe récupère le ballon (interception, sortie du ballon, faute adverse, point marqué par l'adversaire..) elle devient attaquante
- Après chaque point marqué par une équipe :
  - Le dernier passeur devient capitaine
  - La remise en jeu se fait au centre du terrain par l'autre équipe

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points en 8 minutes

Relances
- Limiter le déplacement du capitaine dans sa zone
  - avec 3 cerceaux dans sa zone
  - en réduisant son espace, 2m, centré dans sa zone
- Remplacer le capitaine par des plots à abattre
- Autoriser le dribble

Éléments à faire émerger avec les élèves :
- Mettre en relation des notions d'espace et de temps :

Pour les attaquants
1. partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon
2. occuper l'espace avec des joueurs devant le porteur et des joueurs en soutien

Pour les défenseurs
1. empêcher la progression du ballon vers son but au plus vite
2. revenir vite en défense dès que son équipe a perdu le ballon

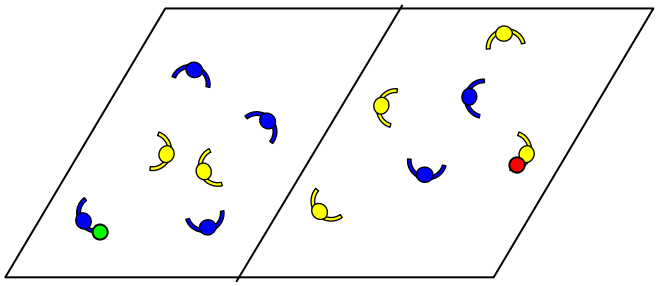
ENCHAÎNER LES RÔLES D'ATTAQUANT ET DE DÉFENSEUR

LA PASSE A 10

- Ajuster ses passes à un partenaire arrêté ou en mouvement
- Se démarquer dans un espace libre, recevoir la balle
- Se placer pour intercepter le ballon

Dispositif :

- 1 terrain (20m.x15m.)
- 1 ballon
- 1 chronomètre, des sifflets
- 2 jeux de chasubles



Organisation de la classe :

- 2 équipes différenciées (4 passeurs et 2 gêneurs)
- des arbitres

Être la première équipe à réaliser dix passes consécutives
entre partenaires sans que les adversaires interceptent le ballon

- Si une équipe perd le ballon (interception par l'adversaire), son compte de passes revient à 0.
- Le porteur du ballon ne peut faire que 3 pas.
- La 1ère équipe à réaliser 10 passes marque 1 point.
- Changer un gêneur à chaque point marqué

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont joué les deux rôles

Relances

- Introduire des zones neutres
- Remettre le compte de passes à 0 quand le ballon touche le sol
- Varier les dimensions du terrain
- Réduire progressivement le surnombre (augmenter le nombre de gêneurs)
- Autoriser le déplacement en dribblant en cas d'égalité numérique
- Interdire le redoublement de passe
- Passer en 3 secondes

Éléments à faire émerger avec les élèves :

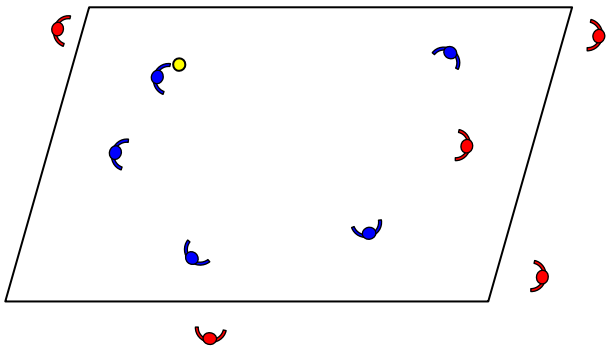
Attaquant :

- Repérer les espaces libres et les occuper
- Savoir se démarquer en variant les vitesses de déplacement, les directions…
- Prendre la décision et le risque de passer vite

Défenseur :

- En sous effectif, abandonner la défense sur le porteur du ballon
- Se placer pour prendre des informations sur le porteur de ballon et ses partenaires
- En égalité numérique, se répartir les attaquants

LES JEUX DES RENCONTRES

<table>
<tr><th colspan="2">LA CHASSE A COURRE</th></tr>
<tr><td>Organisation de la classe</td><td>▪ 2 équipes en jeu :
- 1 équipe sur le terrain avec un ballon : les chasseurs
- 1 équipe à l'extérieur du terrain : les lièvres
▪ durée du jeu 8 minutes
changer les rôles après 4 minutes</td></tr>
<tr><td>Terrain</td><td>▪ 1 terrain (15mx15m)
  </td></tr>
<tr><td>Matériel</td><td>▪ 1 ballon (taille mini Handball)
▪ 1 chronomètre
▪ 2 jeux de chasubles
▪ 1 fiche score</td></tr>
<tr><td>Consignes</td><td>En 4 minutes, toucher de volée, avec le ballon, le plus grand nombre de lièvres

▪ <u>Les chasseurs</u> : toucher le lièvre avec le ballon
▪ Ne pas marcher avec le ballon
▪ Ne pas dribbler
▪ <u>Les lièvres</u> : rester le plus longtemps possible sur le terrain sans se faire toucher

L'équipe de chasseurs qui a touché le plus de lièvres en 4 minutes a gagné</td></tr>
<tr><td>Durée de jeu</td><td>8 minutes en 2 manches de 4 minutes
Inverser les rôles au bout de 4 minutes</td></tr>
<tr><td>Déroulement</td><td>▪ Au signal, un lièvre entre sur le terrain à l'endroit de son choix. Dès qu'il est touché, il sort du terrain et le lièvre suivant entre.
▪ Les lièvres se succèdent jusqu'à la fin du temps en suivant l'ordre prévu par l'équipe. Si tous les lièvres sont touchés avant la fin du temps, continuer le jeu en suivant l'ordre établi au début de la manche.</td></tr>
</table>

ÉVALUATION	La fiche élève
Fiche score	**LA CHASSE À COURRE**
NOM : **Prénom :** **Équipe :**	**Séance n°….** **Date :**

Nombre de points obtenus par l'équipe

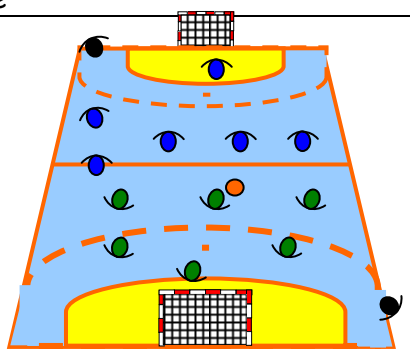
	Chasseur Nombre de lièvres touchés par l'équipe	**Lièvre** Nombre de lièvres de l'équipe touchés	**Différence**
1ère partie			
2ème partie			
3ème partie			
4ème partie			
Total obtenu par l'équipe			

Je sais faire

Chasseur, je me place pour recevoir le ballon et toucher le lièvre.	☹	😐	☺
Chasseur, je touche le lièvre quelle que soit sa position	☹	😐	☺
Lièvre, je suis toujours loin du ballon	☹	😐	☺

LES JEUX DES RENCONTRES

LE MINI HAND

Organisation de la classe	• Plateau de 3 ou 4 équipes • 6 contre 6 avec 1 ou 2 remplaçants. • Équipes mixtes (mini 2 filles sur le terrain par équipe) • Arbitrage et évaluation du fair-play par la(les) autres(s) équipe(s) : ➢ 2 arbitres de champ différenciés ➢ 1 chronométreur et un secrétaire
Terrain	• Un terrain de 20mx18m • 2 buts • Une zone interdite 
Matériel	• 1 ballon • 1 chronomètre, 2 sifflets • 2 jeux de chasubles • Fiche de score
Consignes	**Marquer plus de buts que l'équipe adverse, sans pénétrer dans les zones interdites, dans le respect des règles du jeu.** **Les attaquants** : Faire progresser le ballon à la main, en dribblant ou en passant, vers les buts adverses pour marquer. **Les défenseurs** : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger son but
Durée de jeu	• 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
Déroulement	**Quelques règles fondamentales :** Les mises en jeu : ▪ Au centre du terrain au début de chaque période ▪ Du gardien après chaque but ou après la sortie par la ligne de fond ▪ De l'endroit de la faute ▪ A l'endroit de la sortie de balle, un pied sur la ligne de touche pour les sorties latérales, par celui qui n'a pas touché la balle en dernier Le jeu : ▪ Ne pas conserver le ballon plus de 3 secondes ▪ Ne pas faire plus de 3 pas (règle du marcher), sans dribbler ▪ Ne pas faire de reprises de dribble ▪ Ne pas passer le ballon à son gardien dans sa zone ▪ Ne pas autoriser le contact (pas de brutalités) ▪ Ne pas pénétrer dans la zone

ÉVALUATION	La fiche élève
Fiche score	**LE MINI HAND**
NOM : **Prénom :** **Équipe :**	**Séance n°….** **Date :**

Nombre de points obtenus par l'équipe

	Attaquant Buts marqués	Défenseur Buts encaissés	Différence
1ère partie			
2ème partie			
3ème partie			
4ème partie			
Total obtenu par l'équipe			

Je sais faire			
Comme attaquant « Porteur de balle »…			
Je progresse vers l'avant	☹	😐	☺
J'ajuste mes passes à un partenaire arrêté ou en mouvement	☹	😐	☺
Je tire en position favorable	☹	😐	☺
Je dribble sur quelques mètres	☹	😐	☺
Comme attaquant « non porteur de balle »…			
Je me démarque dans un espace libre	☹	😐	☺
Je reçois la balle	☹	😐	☺
Comme défenseur…			
Je cours pour gêner le porteur de balle	☹	😐	☺
Je cours pour m'interposer entre les attaquants et le but	☹	😐	☺
Je me place pour intercepter le ballon	☹	😐	☺