

Rencontres de Sandball 2017

circonscription de St Jean de Luz



D'où vient le Sandball ?

Après le premier titre de champion du monde en 1995, des joueurs de l'équipe de France de Handball, décident de créer le Sandball.

Le but de cette activité est de pratiquer le Handball sur sable, *non compétitif, pour le plaisir de jouer*, de réaliser des gestes parfois acrobatiques chez les adultes.

- **Organisation générale des rencontres**

- Des équipes mixtes de 8 élèves seront formées sur place
- Le nombre de joueurs : à priori, un gardien et quatre joueurs de champ par équipe + 2 remplaçants
- Les rotations : elles peuvent s'effectuer à tous moments (attendre la sortie du joueur). Elles seront fréquentes en raison de l'intensité du jeu, des courses et des impulsions sur le sable. Chaque enfant aura cependant un temps de jeu important sur la rencontre.
- L'aire de jeu sera de 15mx10m
- **Tous les contacts (percussions, accrochages...) sont interdits.**

- **Le jeu**

Le jeu sans "dribble" est utilisé comme situation pédagogique pour valoriser les transmissions et les passes.

En attaque, le sable ne permettant pas le dribble, il faudra développer un jeu rapide à base "d'appels de balle". La décentration par rapport au ballon sera importante.

En défense, l'esprit conquête de balle sera aussi à développer (jouer sur les trajectoires, lire les trajectoires, intercepter).

Une défense autour de la zone ne sera pas admise.

Dès la perte de balle de mon équipe :

- celle-ci s'organise pour récupérer la balle au plus vite, en s'étageant sur tout le terrain ;
- au niveau individuel, chaque joueur change très rapidement de statut : d'attaquant, je passe défenseur, je "marque" le joueur le plus proche, je gêne les passes, je m'intercale entre deux joueurs, ...

- **Les gestes**

Porteur de balle, je passe ou je tire mais *je ne dois pas marcher avec la balle*.

Pour faciliter la compréhension, il est préférable lors de l'apprentissage des règles de *présenter cette règle "je n'ai pas le droit de me déplacer avec la balle" et non "j'ai le droit à trois pas"*.

Les trois pas permettront à l'enfant de prendre son élan pour tirer, de s'équilibrer après une prise de balle en course. Cette règle vise à éviter de faire les trois pas "tête baissée" et se trouver sans solutions.

Jouer sur le sable permettra de tenter des gestes variés, comme le tir en plongeant (lors du module, faire des éducatifs de chutes sur gros tapis, pour vaincre l'appréhension).

En ce qui concerne les gestes techniques spécifiques pour les adultes (vrille, ½ tour, etc), ils ne pourront être tolérés pour les enfants.

Certains gestes pourraient engendrer des accidents sur les plus jeunes, d'autres demandent une motricité très affinée, nous nous contenterons donc de développer des gestes simples.

Mener un module Sandball

I) Champ d'apprentissage concerné : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

L'activité développera des composantes motrices :

- les passes, les réceptions, les lancers, les feintes (mais pas le dribble au Sandball)
- les enchainements « courir-lancer, courir-recevoir, courir-sauter »

Mais aussi des composantes cognitives et citoyennes, en référence au socle commun :

- la prise d'informations et la gestion des espaces
- le respect des autres (partenaires, adversaires et arbitre)
- le respect des règles, notamment l'acceptation du résultat.

II) Les objectifs à poursuivre lors du module préparatoire découlent de 2 aspects de l'activité

1) Le jeu avec ballon

- Rechercher des partenaires dans les espaces libres
- Maîtriser sa passe = atteindre une cible mouvante, le partenaire
- Maîtriser sa passe = éviter l'interception par un adversaire souvent en mouvement
- Contrôler la réception du ballon, sous la contrainte d'un adversaire

2) Le jeu sans ballon, où se situent de grandes marges de progrès au cycle 3

- Se décentrer du ballon (regard/ position)
- Rechercher des espaces libres pour recevoir la passe = « appeler le ballon » *sans la voix*
- Feinter pour gagner des duels
- Contrôler un joueur à distance, réagir à ses courses, ses feintes
- Conquérir le ballon = intercepter, entre autres

III) Viser des progrès

L'idée n'est pas d'empiler les situations les unes après les autres (pas de millefeuille).

Il s'agit plutôt, à partir d'un constat initial, de proposer *quelques situations ludiques* visant à traiter les problèmes repérés lors de la situation de référence = jeu global « Sandball ».

Ces situations d'apprentissage, visant 1 ou 2 objectifs précis, pourront être complexifiées ou pas, pour tous ou pour certains, sur telle séance pour les uns ou telle autre pour les autres.

Ce qui nous guidera, ce sont les transformations observées chez les enfants.

L'enseignant donc *se donner les moyens d'observer* grâce à :

- un fonctionnement qui lui permette de se mettre en retrait, d'où un travail de l'autonomie passant par l'apprentissage et le respect de rôles sociaux (élève arbitre ou observateur)
- une grille de critères fonctionnelle - donc courte - et évolutive.

Exemple de grille d'observation par l'enseignant

| | | | |
|--|--|---------|--------------|
| Séance n° : | Lorsqu'il est attaquant, l'élève... | | |
| Prénom : | | | |
| S'il a le ballon : cherche un partenaire démarqué | très peu | parfois | très souvent |
| S'il n'a pas le ballon : cherche à s'éloigner de tout adversaire = se démarque | très peu | parfois | très souvent |
| S'il n'a pas le ballon : se déplace dans les espaces libres accessibles à son partenaire par une passe | très peu | parfois | très souvent |

Cette grille pourra être adaptée si la tâche d'observation est confiée à l'élève, *en cherchant à quantifier les constats* car, entre « très peu » et « parfois », il peut y avoir matière à débat...

Ce qui peut donner par exemple :

Grille d'observation par un élève

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Date : .. / .. / .. | <i>Entoure à chaque fois que ton camarade :</i> | | | | | | | | | |
| Prénom de ton camarade : | | | | | | | | | | |
| - a le ballon dans les mains | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| - réussit sa passe à un partenaire « démarqué » | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| - se trouve dans un endroit où on peut lui passer | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Enfin, à chaque séance, un retour au jeu global est indispensable pour réinvestir les acquis. Des situations de renforcement (ateliers de jeu de passe, parcours de conduite motrice) pourront accompagner cette démarche *mais ne sauraient constituer le « cœur » des séances.*

IV) Le Sandball, vecteur de projets interdisciplinaires

- **Mathématiques** : Calculer, gérer des classements, des scores et les surfaces ; résoudre des problèmes à partir de situations de jeu vécues.
- **Français** : acquérir du lexique spécifique (ex : une impulsion, le marquage, un tir en suspension, ...), des verbes d'action (transmettre, percuter, ...), produire des écrits avec ce matériau
- **Géographie** : étudier les pays pratiquants comme la Tchéquie, la Slovaquie, l'Allemagne, la Suède, la Serbie
- **Sciences** : étudier la respiration, le fonctionnement du cœur, la circulation sanguine, les comparer selon les situations (avant l'effort physique, après l'effort)
- **Arts graphiques** : découvrir les représentations du mouvement dans les arts, s'en inspirer en création, faire à la manière de...

V) Le Sandball dans les parcours éducatifs

Fondés sur une démarche de projet, ces parcours doivent s'installer sur la durée de la scolarité et non pas seulement sur l'année.

- **Le parcours d'éducation à la santé**

Enjeu primordial au sein du système éducatif, la santé, dans ses dimensions physique, psychique, sociale et environnementale, est un élément essentiel de l'éducation de tous les enfants et adolescents.

Le parcours éducatif de santé est organisé autour de trois axes : éducation à la santé, prévention et protection.

La pratique du Sandball y a toute sa place sur les plans de la santé physique, psychique et sociale.

Le Sandball est une des activités physiques et sportives produisant des transformations au niveau des capacités d'endurance, de résistance et de motricité fine (lancer/réception de ballons en mouvement).

On peut en mesurer son impact au niveau cardio-vasculaire (prise de pouls, rythme respiratoire), en lien avec les sciences.

Elle renforce aussi la socialisation en apprenant à faire des choix collectifs et à les respecter.

- **Le parcours citoyen**

Ce parcours intègre à la fois la connaissance des éléments de programmes liés aux valeurs de la République et les compétences d'ordre moral et civique que manifeste l'élève au sein ou en dehors de l'école.

La dimension collective et les contraintes inhérentes aux règles du Sandball entrent dans ce cadre et contribuent au domaine 3 du socle commun, « la formation de la personne et du citoyen ».

L'activité vise à rendre les élèves capables de :

- respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre ;
- s'approprier différents rôles sociaux : joueur, arbitre, observateur ;
- s'approprier, construire et respecter des règles ;
- accepter les résultats d'une rencontre et les commenter.

En particulier, le Sandball permet d'élargir l'analyse de la règle, de sa raison d'être dans tous les domaines de la société.

Dans notre circonscription, l'étude de l'environnement marin et côtier semble opportune puisque nous jouerons sur le sable de nos plages. Ce peut être l'occasion d'organiser une collecte sélective de déchets sur une plage, par exemple en partenariat avec Surfrider Foundation. Pourquoi trier les déchets ? Quel impact sur notre santé ?

Proposition de module d'apprentissage

(voir fiches ci-dessous)

Remarques :

- L'ordre des séances peut être modifié en fonction des constats sur le jeu global = situation de référence.
Exemple : si l'effet de « grappe » est constaté en 1^{ère} séance, mettre en place « les couloirs » (fiche 5) dès la 2^{ème} séance.
- Les situations *gagnent à être proposées plusieurs fois* au cours du module (comme « Joker central » lors des séances 6 et 7).
En effet, la 2^{ème} fois :
 - les élèves connaîtront les consignes (gain de temps = engagement moteur optimal)
 - amélioreront leurs comportements moteurs et tactiques.

| | | |
|------------------|--|------------------------------|
| Séance 1 | Mise en train 10' : exercices ou parcours moteur | Cf. document |
| | Sandball = Handball découverte du jeu global sans dribble | Fiche 0 |
| | Déménageurs (avec variantes) | Fiche 2 |
| Séance 2 | Mise en train 10' : exercices ou jeux de renforcement | Cf. document |
| | Chamboule-tout sans opposition directe | Fiche 3 |
| | Sandball avec variante « surnombre » | Fiche 0 + Fiche 4 |
| Séance 3 | Mise en train 10' : reprise du chamboule-tout | Fiche 3 |
| | Handball : les couloirs | Fiche 5 |
| | Sandball jeu global | Fiche 0 |
| Séance 4 | Handball : les couloirs | Fiche 5 |
| | Jeu des cônes | Fiche 8 |
| | Sandball jeu global | Fiche 0 |
| Séance 5 | Mise en train 10' : exercices ou jeux de renforcement | Cf. document |
| | Chamboule-tout avec adversaires directs | Fiche 7 |
| | Sandball Les 3 zones | Fiche 6 |
| Séance 6 | Mise en train 10' : exercices ou jeux de renforcement | Cf. document |
| | Sandball : Joker central | Fiche 9 |
| | Sandball jeu global | Fiche 0 |
| Séance 7 | Sandball : Joker central | Fiche 9 |
| | Sandball : Jokers latéraux | Fiche 10 |
| | Sandball jeu global et jeux à thème | Fiche 0 + Fiche 14 |
| Séance 8 | Mise en train 10' : Situations de renforcement | Cf. document |
| | Duel tireur-gardien et travail de coordination, le tir en suspension | Fiche 11 + Fiches 12 - 13 |
| | Sandball : jeu global et « joueurs en surnombre » | Fiche 4 |
| Séance 9 | Mise en train 10' : Duel tireur-gardien et travail de coordination, le tir en suspension | Fiche 11 + Fiches 12 - 13 |
| | Sandball jeu global et jeux à thème | Fiche 0 + Fiche 14 |
| Séance 10 | Rencontre de circonscription | Fiche 0 |

Le handball au cycle 3

16 fiches pour 10 séances au moins...

Des situations d'apprentissage...

... avec un ou des comportements observables identifiés (objectifs)

... permettant aux enfants de se construire

Des grilles d'évaluation...

pour aider les élèves à s'approprier l'activité et des règles d'actions efficaces

Matériel nécessaire

Un terrain en herbe, en stabilisé ou en enrobé

Des plots de marquage

Des dossards ou foulards

Des ballons

- ! Au moins 4 ballons
- ! Mieux : 1 ballon pour deux
- ! L'idéal : 1 ballon / enfant

Une séance réussie

Des repères clairs

- # Des dossards pour les joueurs
- # Des espaces bien délimités
- # Des règles élaborées progressivement

Une grande quantité d'actions =

- " Des équipes de 5 maxi.
- " Des jeux parallèles pour que tout le monde joue en même temps...
- " Des situations choisies en conséquence.

Un profil de séance en 3 temps

- " Une **mise en train** de 10 à 15 :
 - reprise de situations connues pour "faire mieux" ;
 - exercices de renforcement.
- " Une ou deux **situations d'apprentissage**, les plus proches possibles du jeu de référence.
- " Une **situation de jeu global**

Des situations de renforcement pour

- améliorer les facteurs d'exécution : adresse, vitesse, force...
- se décentrer par rapport au ballon,
- enchaîner rapidement des actions, ...

Des rôles sociaux pour plus d'autonomie

- # Ils participent à l'installation et rangent le matériel.
- # Ils arbitrent
- # Ils sont secrétaires
- # Ils élaborent avec le maître des règles d'actions efficaces.

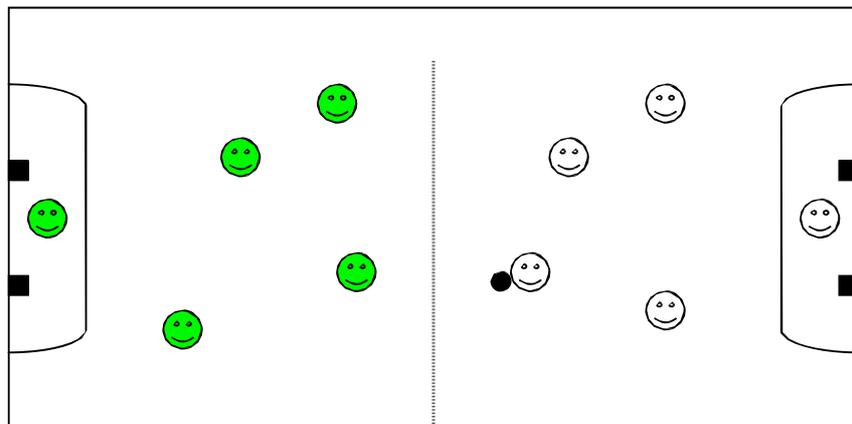
SITUATION DE RÉFÉRENCE PRATIQUÉE LORS DE LA RENCONTRE

Handball

Jeu de
démarquage
Progression
vers un but

F0

Dispositif : équipes de 5 joueurs + remplaçant(s)



Matériel

- '' Plots de marquage pour délimiter le terrain
- '' Dossards
- '' 1 ballon par terrain installé

_____ Installer deux terrains dans la largeur d'un terrain normal

Attention : la zone du gardien doit être suffisamment profonde pour éviter les ballons trop puissants (4 m). Le but : 3m X 1,70

But du jeu

Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.

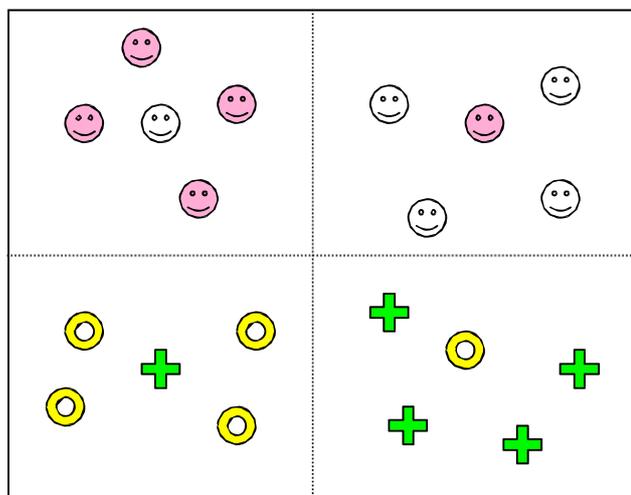
| Règles | Sanctions |
|--|---|
| 1. Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main = "marcher". Seuls 3 appuis sont autorisés pour se rééquilibrer (3 pas). | Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute. |
| 2. Déplacements en dribble interdits. | |
| 3. Interdiction de garder le ballon en main plus de 3 secondes. | |
| 4. Interdiction de jouer volontairement le ballon avec le pied. | |
| 5. Certains contacts sont interdits : pousser, accrocher, ceinturer, prendre le ballon des mains de l'adversaire. | |
| 6. Interdiction de pénétrer dans la zone du gardien. On peut cependant y retomber après un tir. | - En cas de tir réussi : point refusé - En cas de défense en zone, ballon donné à l'adversaire et remise en jeu à 3m de la zone. |
| 7. Ballon sorti sur les côtés du terrain : touche | - Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon. |
| 8. Ballon sorti derrière la ligne de but. | - Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone. - Lorsque la balle, lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne du fond, il y a corner : remise en jeu au coin du terrain. |
| 9. Mise en jeu en début de match et après chaque but par le gardien, les joueurs étant dans leur camp respectif. | |
| 10. Remise en jeu après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer. | |
| 11. Le gardien peut marcher dans sa zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone avec le ballon. Il peut sortir sans ballon de sa zone : il devient alors un joueur de champ comme un autre. | |

Passé à 5

F1

« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »

Dispositif matériel



Matériel

- 4 ballons au moins
- dossards ou foulards (4 couleurs)
- de quoi matérialiser clairement quatre terrains (plots)

But du jeu

Réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point malgré la présence d'un gêneur.

Règles

- Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche.
- Contacts interdits.
- Le décompte des points revient à 0 si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.
- Le gêneur peut :
 - # Intercepter le ballon
 - # Agir directement sur le porteur de balle en gênant la passe (sans toucher le porteur de balle)
- l'équipe qui réalise 5 passes consécutives gagne 1 point.
- Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu

Pour jouer autrement...

Une règle de plus : « une passe redoublée ne compte pas »

Valoriser le rôle du gêneur : Un ballon intercepté par un gêneur enlève un point aux « passeurs »

D « Jouer sans adversaire »

Objectifs :

- ! Enchaîner rapidement deux actions : recevoir – lancer
- ! Travail de la précision du geste.

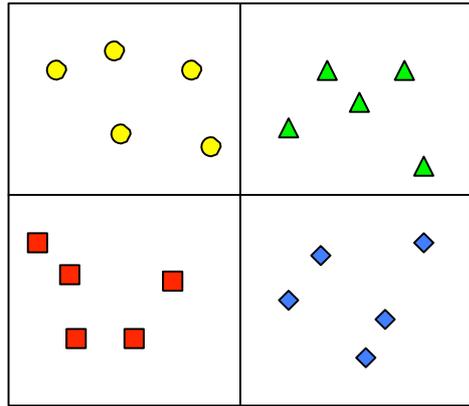
But du jeu : réaliser le plus vite possible 10 passes consécutives

Règles :

- \$ Un ballon tombé au sol fait repartir le compteur à zéro.
- \$ Un joueur fait le décompte à haute voix
- \$ Dès que les 10 passes sont réalisées, l'équipe s'assoit pour montrer qu'elle a fini.

Variantes :

- \$ Autoriser un rebond au sol sur chaque passe.
- \$ Une série de 10 passes consécutives rapporte 1 point : l'équipe gagnante est celle qui atteint 5 point le plus vite.

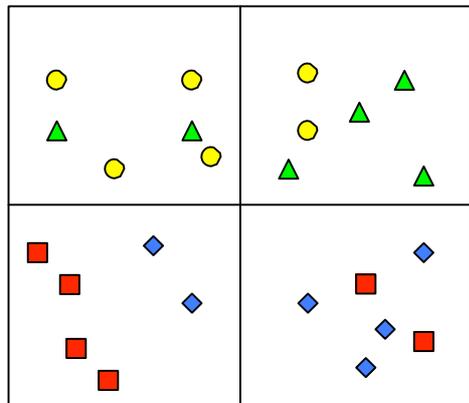


D « Passé à 5 avec deux adversaires »

Objectifs :

- # Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.
- # Se démarquer des gêneurs pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe.

Variante : 2, 3, ... adversaires



D « Passé à 5 ... à 5 contre 5 »

deux équipes de 5 jouent l'une contre l'autre. 2 terrains parallèles pour 4 équipes

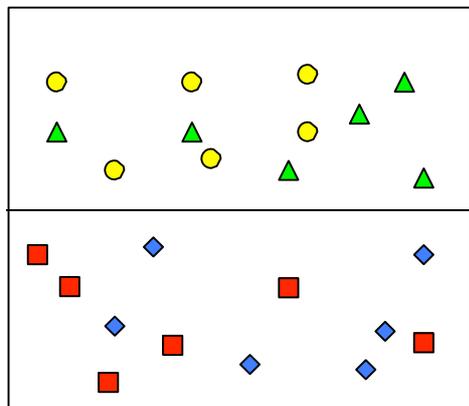
Objectifs :

- # Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.

Règles :

- \$ 5 passes consécutives = 1 point.
- \$ Passes avec 1 rebond autorisées.
- \$ Changement de rôle chaque fois qu'il y a interception. (ballon bloqué par un joueur adverse.)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu.



D « Touché-perdu »

Objectif :

- ! Rapidité de choix, prise d'informations.

Règle :

- \$ Le gêneur peut intercepter le ballon et/ou toucher le porteur de balle.
- \$ Si le porteur de balle est touché par le gêneur, le compteur redémarre à 0.

Attention : la touche doit se faire sur l'épaule et devant (pas dans le dos ! danger !)

Remarque : « Touché-perdu » peut se faire quand on joue avec 1 ou 2 gêneurs.

D **« Passe à 5 en 4 zones »**

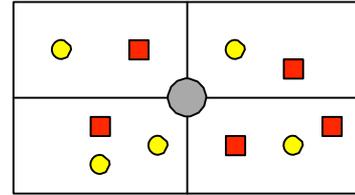
Objectifs :

- ! Obliger les élèves à se démarquer.
- ! Mobilité des joueurs
- ! Favoriser les passes lointaines.

But du jeu : réaliser 5 passes consécutives pour marquer 1 point

Règles :

- \$ une passe ne compte que lorsque le ballon passe d'une zone à l'autre
- \$ Une passe dans une même zone est possible, mais elle n'est pas décomptée.



D **« De plus en plus difficile »**

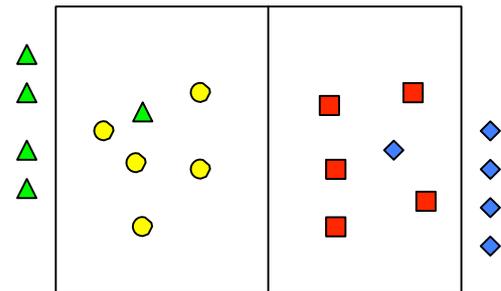
Objectif : modification du rapport d'opposition.

Le jeu démarre à 5 contre 1.

Dès qu'une équipe réussit 5 passes, un deuxième gêneur entre en jeu
Et on passe ainsi à 5 contre 2 puis à 5 contre 3, etc ...

Gagnante : l'équipe qui réalise la première 5 passes en situation de 5 contre 5

Changement de rôle après 10 minutes maxi.



2 terrains parallèles. Les rouges doivent faire plus vite que les jaunes

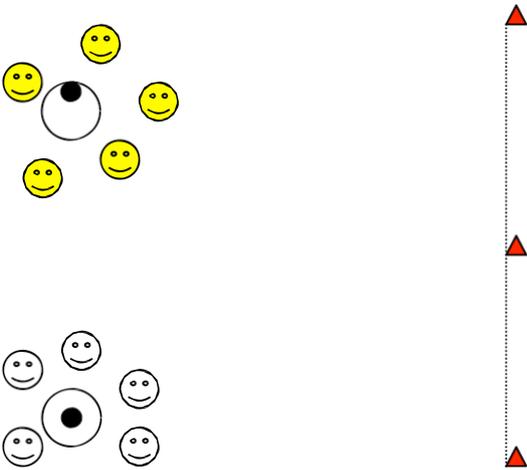
Intérêt de la situation

- Situation permettant de passer de l'organisation « en grappe autour du ballon » à un écartement des joueurs.
- Augmentation de la rapidité et des prises de décisions.
- Pas de déplacement orientés vers une cible : plus facile (?)

Déménageurs

F2

« Faire progresser un ballon vers une cible sans puis avec 1 ou 2 adversaires »

| Dispositif matériel | Equipes de 5 maxi | Matériel |
|---|-------------------|--|
|  | | <ul style="list-style-type: none">• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones• Des dossards• Un ballon par équipe |

But du jeu

Transporter le ballon pour aller le poser sur la ligne et revenir le ranger dans le cerceau .

Règles

- ! Déplacements avec le ballon interdits
- ! Autoriser un rebond sur une passe : s'il y a plus d'un rebond sur une passe, le ballon revient au départ si la faute a eu lieu dans la première moitié du terrain et il revient sur la ligne médiane si la faute a eu lieu dans la deuxième moitié du terrain
- ! Le jeu démarre , joueurs assis autour du cerceau et finit de même.
- ! 4 points à l'équipe assise la première, 3 points à la suivante, etc...

Des conseils pour l'animation...

Pas plus de 5 joueurs par équipe , si possible 3 joueurs. Essayer à blanc avant de compter les points.

Pour jouer autrement...

- # Transporter successivement une réserve de 5 ballons
- # Chaque équipe envoie un ou deux gêneur(s) dans un des terrains adverses : son rôle sera de ralentir la progression du ballon ou d'intercepter le ballon qui sera alors déposé dans un cerceau « ballons perdus ». L'équipe gagnante sera l'équipe ayant réussi à passer le plus de ballons pendant le temps imparti.

Intérêt de la situation

Faire comprendre l'orientation du jeu : prise en compte du ballon et de la cible à atteindre.
Enchaîner des actions : recevoir – passer – se déplacer vers l'avant, entre le porteur du ballon et la cible
Faire progresser le ballon vers une cible malgré une opposition directe d'un ou deux adversaires (premiers démarquages)

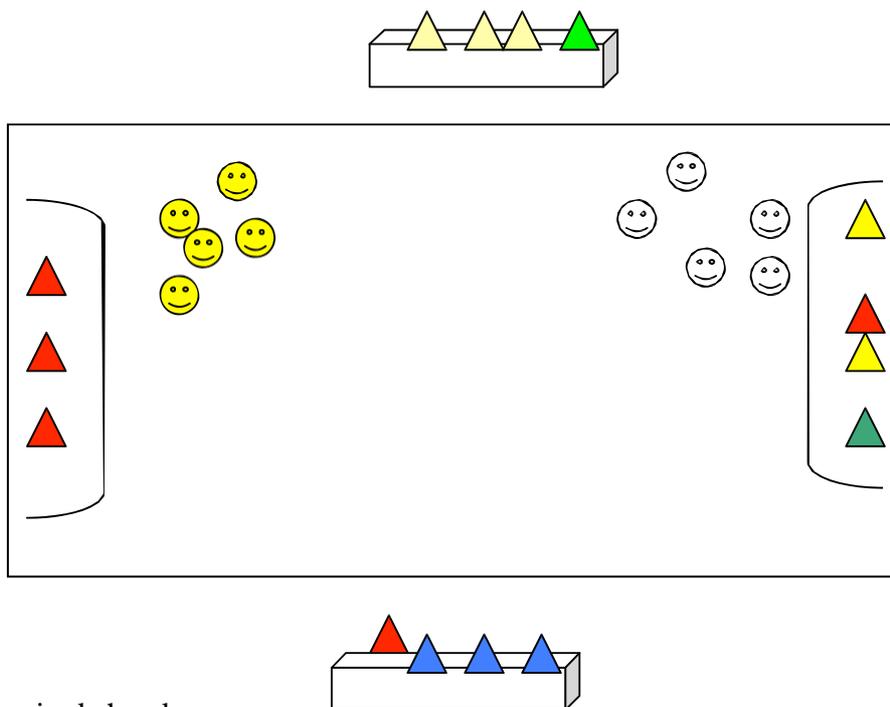
Chamboule-tout

F3

Sans opposition directe

« Transporter une balle en se faisant des passes et tirer sur des cibles »

Dispositif matériel



Matériel

- Des cibles dans des zones interdites (cônes ou mieux encore : cartons)
- Des dossards
- Un ballon par équipe

Terrain de hand

But du jeu

Abattre le plus possible de cibles dans le temps imparti .

Règles

- ! Chaque équipe joue indépendamment.
- ! Déplacements avec le ballon interdits : passes avec ou sans rebond autorisé
- ! Quand on a tiré sur une cible (avec réussite ou non) , l'équipe doit obligatoirement se déplacer vers une autre cible.
- ! 1 cible abattue ou touchée = 1 point
- ! gagnante : l'équipe ayant le plus de points à la fin du jeu.

Pour jouer autrement...

Taille des cibles, éloignement des cibles

Forme du tir : tir en suspension (tir effectué pendant le saut)

Intérêt de la situation

Quantité d'actions : déplacements motivés par tir.

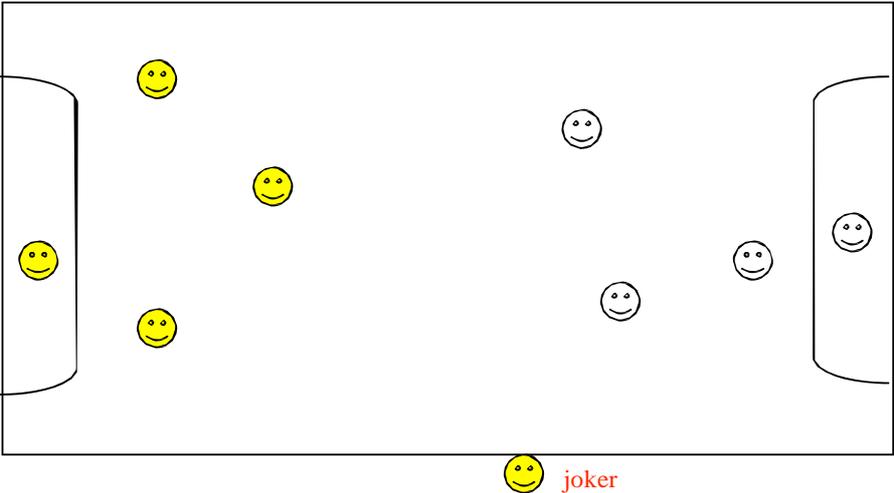
Déplacements orientés vers une cible sans opposition directe.

Les joueurs en surnombre

F4

« Jouer en avant (appui) ou en arrière (soutien) »

« Jouer en surnombre pour favoriser l'attaque et permettre la réussite »

| Dispositif matériel | Matériel |
|---|--|
|  | <ul style="list-style-type: none">• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones• Des dossards• Un ballon par terrain installé |

But du jeu

Transporter le ballon pour aller marquer des buts .

Règles

- ! Celles du handball Fiche 0
- ! Le joueur en touche, le « joker » peut pénétrer dans le terrain de jeu dès que son équipe entre en possession de la balle.
- ! Dès que son équipe perd la balle , le joker sort du terrain , au-delà de la ligne de touche de n'importe quel côté.

Des conseils pour l'animation...

Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter le rôle de joker.
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.

Pour jouer autrement...

- # Le nombre de jokers : 1 , 2... Selon le niveau de jeu des enfants.
- # Limiter le droit des jokers : ils ne peuvent faire circuler la balle mais pas tirer au but

Intérêt de la situation

- Créer le **surnombre** en attaque : permet à l'attaque **d'aboutir** pour des joueurs débutants.
- Pose le problème stratégique de l'action du joker : où doit-il entrer pour venir en aide des partenaires : en appui (à l'avant) ? ... en soutien (à l'arrière) ?
- Situation facile à mettre en œuvre (peu de matériel) : possibilité d'installer deux jeux parallèles.

Les couloirs

F5

« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »

Dispositif matériel



Matériel

- Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones
- Des dossards
- Un ballon par terrain installé

But du jeu

Transporter le ballon pour aller marquer des buts.

Règles

- ! Celles du handball : Fiche 0
- ! Les joueurs ne peuvent pas changer de couloir pendant le jeu.
- ! Pour qu'un but soit valable, il faut que le ballon soit passé par les 3 couloirs pendant la montée de balle.
- ! Possibilité de tirer directement, sans passer par les trois couloirs, sur une interception réalisée dans le terrain adverse.

Des conseils pour l'animation...

*Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter chaque couloir.
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.*

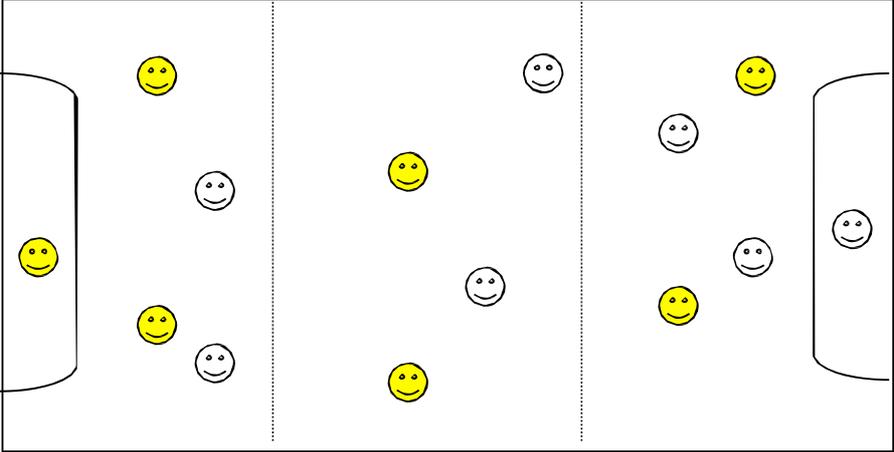
Pour jouer autrement...

- ! Pour qu'un but soit valable, il faut que le ballon soit passé par **2 couloirs** seulement pendant la montée de balle.
- ! Donner la possibilité aux joueurs de changer de couloir. Les partenaires devront alors eux aussi changer pour garder les bonnes répartitions.
Ex : si un joueur du milieu passe dans le couloir latéral gauche, le joueur de ce couloir devra venir le remplacer au milieu.

Les trois zones

F6

« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »

| Dispositif matériel | | Matériel |
|---------------------|--|--|
| Terrain de hand |  | <ul style="list-style-type: none">• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones• Des dossards• Un ballon par terrain installé |

But du jeu

Transporter le ballon pour aller marquer des buts .

Règles

- ! Celles du handball Fiche 0
- ! Les joueurs ne peuvent pas changer de zone pendant le jeu.

Des conseils pour l'animation...

Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter chaque zone.
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.

Pour jouer autrement...

- ! 1 but = Deux points **quand** un ballon passe directement de la zone arrière à la zone avant
- ! 1 joueur joker peut aller partout et créer ainsi un surnombre dans une zone.
- ! Donner la possibilité aux joueurs de changer de zone. Les partenaires devront alors eux aussi changer pour garder les bonnes répartitions.
Ex : si un joueur du milieu passe dans la zone avant, un joueur de cette zone devra venir le remplacer au milieu .

Intérêt de la situation

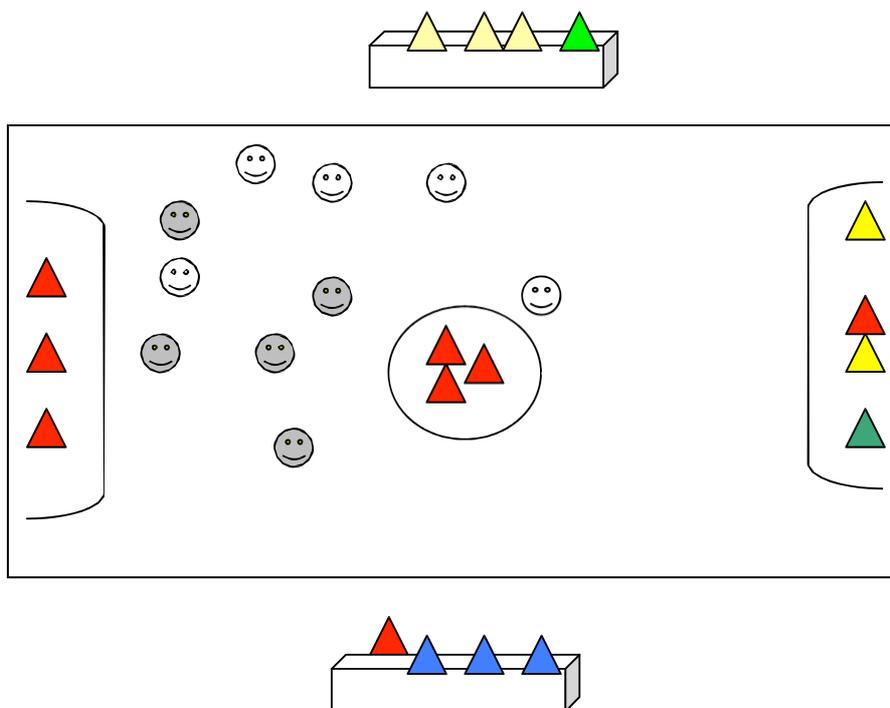
- **Attaque** échelonnée.
- **Mobilité** nécessaire pour échapper au marquage individuel.
- **Implication** de tous.
- **Utilisation de tout l'espace**, y compris les espaces latéraux

Chamboule-tout avec opposition directe

F7

« Transporter une balle en se faisant des passes et tirer sur des cibles »

Dispositif matériel



Matériel

- Des cibles dans des zones interdites (cônes ou mieux encore : cartons)
- Des dossards
- Un ballon par équipe

Possibilité : Demi terrain de hand pour permettre deux jeux parallèles

But du jeu

Abattre le plus possible de cibles dans le temps imparti .

Règles

- ! Une équipe joue contre une autre.
- ! Déplacements avec le ballon interdits .
- ! Quand on a tiré sur une cible (avec réussite ou non) , l'équipe doit obligatoirement se déplacer vers une autre cible pour le tir suivant.
- ! 1 cible abattue ou touchée = 1 point
- ! Si la balle est interceptée par un joueur de l'équipe adverse, changement de rôle (les attaquants deviennent défenseurs)
- ! Changement de rôle chaque fois qu'un point est marqué.
- ! On ne peut tirer sur la cible d'où est fait l'engagement.
- ! gagnante : l'équipe ayant le plus de points à la fin du jeu.

Pour jouer autrement...

Taille des cibles, éloignement des cibles

Forme du tir : tir en suspension (tir effectué pendant le saut)

Intérêt de la situation

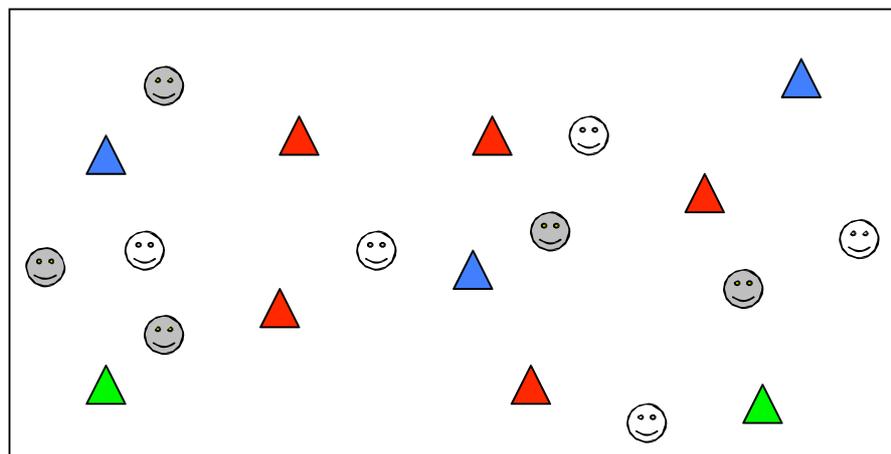
- Quantité d'actions : déplacements motivés par tir.
- Déplacements orientés vers une cible avec opposition directe.

Le jeu des cônes

F8

« Augmenter sa mobilité pour se démarquer, faire des choix rapides et anticiper »

Dispositif matériel



Matériel

- Des cônes
- Des dossards
- Un ballon par terrain installé

But du jeu

Pour marquer un point, il faut **poser** le ballon sur un cône. .

Règles

- ❗ Celles du hand en général ; Déplacements avec le ballon interdits (pas de dribble !)
- ❗ Le point ne peut être marqué que si le cône est libre de tout marquage.
- ❗ Le point est refusé quand un défenseur est présent sur le cône avant le ballon.
- ❗ Pas de joueur se jetant au sol pour être présent sur un cône (sanction)
- ❗ On ne peut poser le ballon sur le cône où a lieu l'engagement.

Des conseils pour l'animation...

Phase 1 : une équipe attaque, une équipe défend puis changement de rôle après x minutes de jeu
Phase 2 : changement de rôle sur une interception et dès qu'un point est marqué.

Jouer suffisamment longtemps pour permettre les progrès.
Arbitrage nécessaire.

Pour jouer autrement...

Varier le nombre de cônes : ils seront plus ou moins nombreux selon le niveau des élèves.

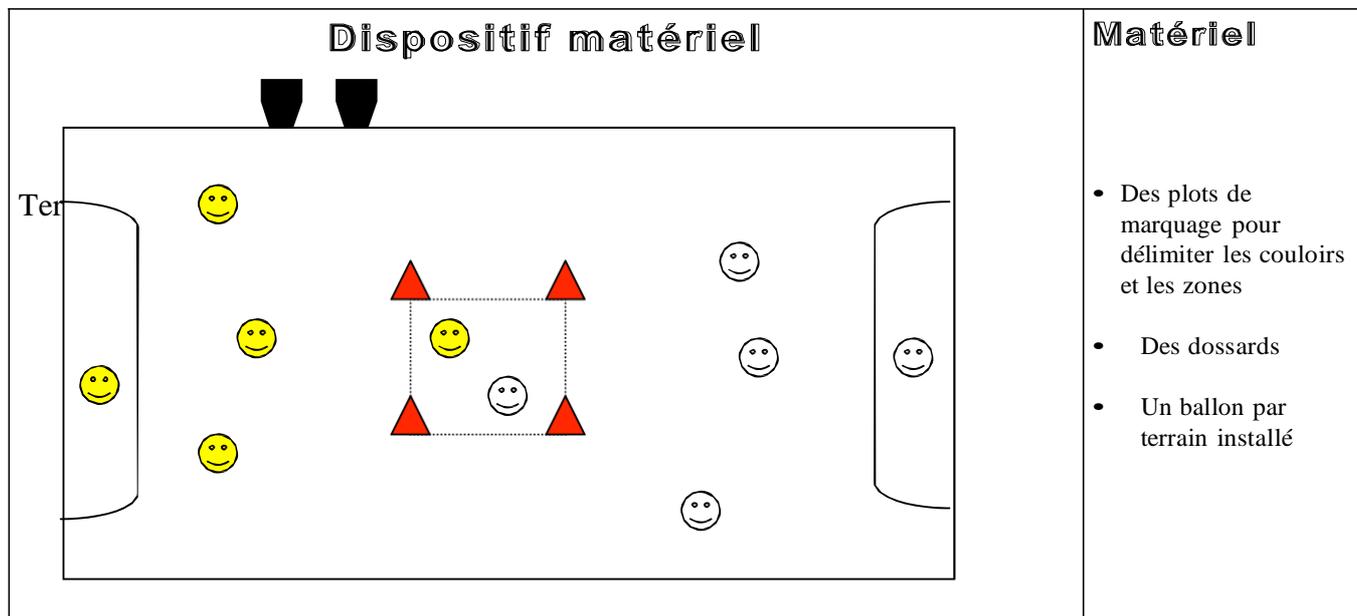
Intérêt de la situation

Facile à mettre en œuvre (peu d'installation matérielle)
Mobilité des joueurs, rapidité des choix, démarquage...

Le joker central

F9

« Passer et se déplacer vers la cible en passant par la périphérie droite ou gauche »



But du jeu

Transporter le ballon pour aller marquer des buts.

Règles

- ! Celles du handball Fiche 0
- ! Il faut passer au moins une fois par le joueur joker situé dans la zone centrale pour avoir le droit de tirer au but.
- ! La zone centrale est inaccessible à tous les joueurs de champ.
- ! Sur interception dans le terrain adverse, possibilité d'aller directement tirer sans repasser par la zone centrale.
- ! Le joker dont l'équipe a la balle est debout, l'autre est accroupi.

Des conseils pour l'animation...

*Donner l'occasion à chaque enfant d'assurer le rôle de joker.
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.*

Pour jouer autrement...

1 seul joker central : il est neutre et joue avec les deux équipes (+ difficile)

Intérêt de la situation

- Pour le joueur de champ, entraîne des passes en avant au joker suivies de déplacements vers la cible, en contournant à distance de réception

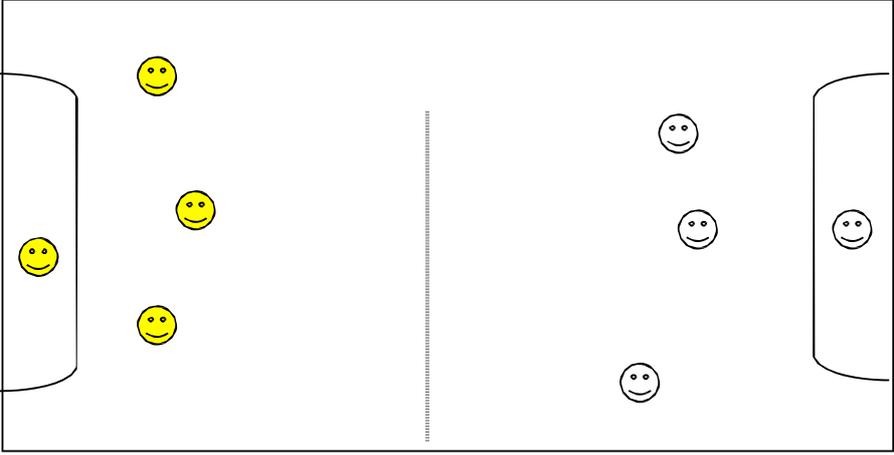


- Pour les jokers, des déplacements orientés dans le cercle pour recevoir et transmettre des passes en avant du coureur.

Les jokers latéraux

F10

« Passer et se déplacer vers la cible en passant par la périphérie droite ou gauche »

| | |
|---|--|
| <p>Dispositif matériel</p> <p style="text-align: center;">Jokers</p>  <p style="text-align: center;">Jokers</p> | <p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones• Des dossards• Un ballon par terrain installé |
|---|--|

But du jeu

Marquer des buts en passant par le joueur de touche.

Règles

- ! Celles du handball Fiche 0
- ! Il faut passer au moins une fois par le joueur joker pour avoir le droit de tirer (sauf sur interception dans le terrain adverse)
- ! Les jokers peuvent être mobiles tout le long de la ligne de touche qui leur est attribuée.
- ! Les jokers ne se marquent pas (on ne se gêne pas)

Des conseils pour l'animation...

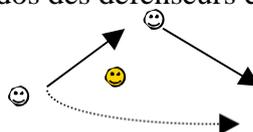
Donner l'occasion à chaque enfant d'assurer le rôle de joker.
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.

Pour jouer autrement...

1 seul joker latéral de chaque côté : ils sont neutres et jouent avec les deux équipes (+ difficile)

Intérêt de la situation

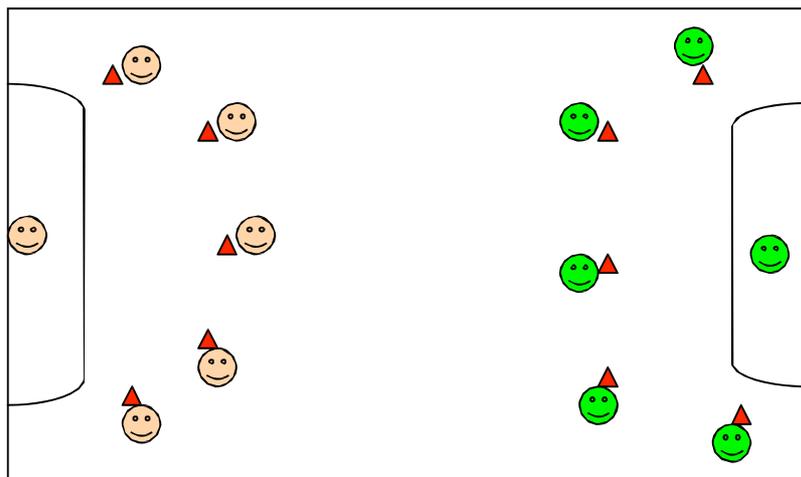
- pour le joker, passer en avant.
- pour les joueurs de champ, des déplacements dans le dos des défenseurs et en direction de la cible. Des recherches de passe et va avec le joker



« Pour les tireurs : tirer dans les buts malgré la défense du gardien »

« Pour le gardien : arrêter sous tous les angles »

Dispositif matériel



Matériel

- Des plots de marquage
- Des dossards
- Un ballon par équipe

But du jeu

Pour le tireur : Marquer le but à chaque tir

Pour le gardien : arrêter le plus de tirs possible sur les quatre tirs successifs.

Règles

- ! Chaque joueur tire 4 fois.
- ! Les tireurs s'élancent dès que leur nom a été appelé par le gardien (sécurité : pas avant !)
- ! Un tir arrêté = 1 point pour le gardien
- ! Changement de rôle quand tous les joueurs ont tiré 4 fois..
- ! Gagnant : le joueur qui, en tant que gardien, a arrêté le plus de tirs.

Pour jouer autrement...

Tir sans déplacement depuis la ligne de zone.

Déplacement 2 ou 3 pas du cône à la ligne

Tir en suspension au-dessus de la ligne de zone.

Un « annonceur » annonce le nom du tireur : les tirs ne se déclenchent pas dans l'ordre et obligent le gardien à se replacer rapidement.

Intérêt de la situation

- Duel gardien-tireurs
- Situation en autonomie
- Quantité d'arrêts pour le gardien
- Tirs provenant de tous les angles .

Cônes touchés

F12

« Passer et se déplacer vers la cible, enchaîner des actions »

| Dispositif matériel | Matériel |
|---------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• Des plots de marquage• Des dossards• Un ballon pour 2 enfants |

But du jeu

Transporter le ballon pour aller toucher le sommet des cônes le plus souvent possible pendant x'

Règles

- ! Un point par cône touché
- ! Déplacements avec ballon interdit (passes)
- ! Passes avec ou sans rebond : si le ballon fait plus d'un rebond au sol, le binôme retourne au cône dont il vient et recommence son déplacement.
- ! Gagnant : le binôme ayant le plus de points après 1' - 2' ou 3' de jeu.

Des conseils pour l'animation...

Répartir les binômes sur les cônes au démarrage.

Phase 1 : chaque groupe joue et compte ses points .

Phase 2 : deux binômes s'associent ; l'un joue pendant 2' pendant que l'autre arbitre puis changement de rôle.

Pour jouer autrement...

Un oposant gêne les déplacements.

Intérêt de la situation

Grande quantité d'actions : tout le monde joue et chacun a l'occasion de toucher le ballon.

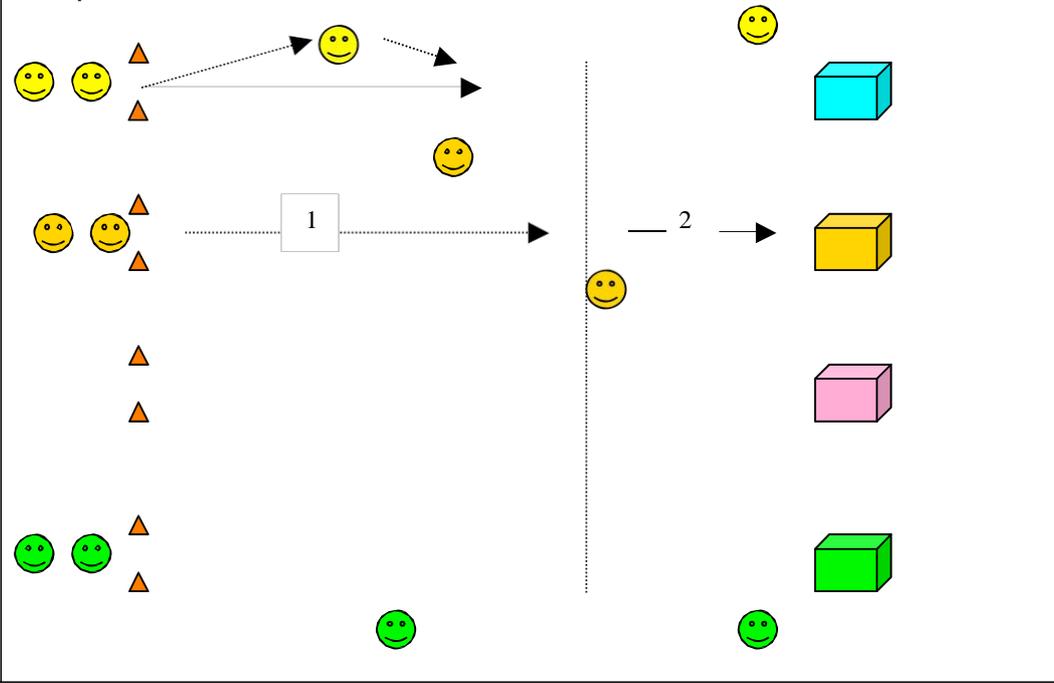
Toute la classe peut jouer en même temps.

Situation de renforcement « jouée ».

Tirer sur une cible

F13

« Tirer à bras cassé sur une cible »
« Enchaîner des actions se terminant par un tir »

| Dispositif matériel | Matériel |
|---|--|
|  | <p>4 dispositifs parallèles</p> <ul style="list-style-type: none">• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones• Des dossards• Un ballon par équipe• Des cibles (cartons, ...) |

But du jeu

Par équipe, atteindre la cible le plus souvent possible en 5 minutes de jeu.

Règles

- ❗ Avant de partir, le porteur de balle touche le cône avec son ballon.
- ❗ Déplacement des cônes à la ligne en courant.
- ❗ De la ligne, tirer sur le carton.
- ❗ **La récupération et le transport du ballon jusqu'aux cônes « départ » se font par passes (déplacements interdits avec le ballon)**
- ❗ 1 point pour chaque tir tenté, 2 points chaque fois que le ballon atteint directement la cible.
- ❗ Gagnante : l'équipe ayant le plus de points au bout de 5 minutes

Des conseils pour l'animation...

Phase 1 : on joue sans compter les points pour trouver une organisation efficace.

Phase 2 : on joue et on compte les points.

Faire expliquer les différentes organisations trouvées.

Pour jouer autrement...

- Changer l'enjeu : on compte cette fois le nombre de tirs (réussis ou non) réalisés pendant deux minutes. C'est l'équipe la mieux organisée qui gagne.

Deux équipes jouent et deux équipes arbitrent, comptent les tirs, vérifient le respect des règles ...

- Le tir s'effectue **en sautant** par-dessus un obstacle bas (tir en suspension), avant de reposer le pied au sol.

Intérêt de la situation

- **Pose le problème de l'organisation de l'équipe** qui a intérêt de trouver un fonctionnement permettant le plus grand nombre possible de tirs dans un temps imparti. (Discussion, essais, réalisation)
- **Permet de travailler tir et enchaînement d'actions**
 - Course – tir
 - Course – saut – tir suspension

Handball « capital temps »

Objectif: Confronter les joueurs à une « crise de temps » pour les obliger à faire des choix rapides

Matériel: 1 chronomètre par terrain

Deux équipes s'affrontent en jeu réel: règles habituelles; un ou 2 chronomètre(s) par terrain. Chaque fois qu'une équipe entre en possession du ballon, le chrono est déclenché. Les joueurs ont alors « n » secondes pour tirer sinon le ballon est redonné aux adversaires.

Handball « capital passes»

Objectif: faire progresser rapidement le ballon vers le but adverse.

Deux équipes s'affrontent en jeu réel.

Règles

Règles habituelles +...

Chaque équipe a un capital de « n » passes pour tirer au but. Si ce capital est épuisé avant le tir au but, le ballon est posé au sol: il est récupéré par l'équipe adverse.

Gagnante: l'équipe ayant marqué le plus de buts.

Handball « capital interceptions»

Objectif: favoriser les interceptions (récupération du ballon)

Deux équipes s'affrontent: l'une est attaquante, l'autre défend pendant 5' puis changement de rôle.

But du jeu pour les attaquants: marquer des buts

But du jeu pour les défenseurs: intercepter le ballon et défendre les buts

Règles

- Règles habituelles
- Une interception rapporte 2 points aux défenseurs. Toute faute en défense lui retire deux points. s Après une interception, le ballon est posé au sol et le jeu continue.
- Après un but ou un tir, les attaquants repartent de leur propre but.

Gagnante: l'équipe ayant marqué le plus de points après être passée aux deux rôles

Règles d'actions à construire avec les enfants: Pression proche et pression de proximité (voir lexique)

situations de renforcement



Objectifs essentiels

- **Maîtriser seul** puis avec *d'autres* les actions de lancer, rattraper, faire rebondir, faire rouler, ... un ballon en ajustant en fonction de la taille, du poids, de la forme ... et en fonction des intentions, les modes de lancer, les trajectoires, le rythme, les appuis, la force ...
- **Enchaîner** des actions.
- **Se décentrer** / au ballon et **prendre des informations** pour réaliser des actions.

Mode de fonctionnement

- ! **Exercices.**
- ! **Défi à soi-même** : faire *le plus de* rebonds possible, tenir le plus longtemps possible sans perdre le ballon, ...
- ! **Défi aux autres** : faire *plus de* rebonds *que...*, tenir plus longtemps que, Faire plus original ou plus difficile que ...
- ! **Mise en place d'un enjeu** : confrontation avec résultat du type « je perds , je gagne » (points à gagner)

Les variantes à faire jouer

- Faire **seul**
- Faire à **deux** ou à **plusieurs**
- Faire **Ensemble**
- **Nombre de ballons** (1 par enfant ; 1 pour 2 enfants , 4 ballons pour 6 enfants, 2 ballons par enfant...)
- **Taille et forme des ballons** (de la balle de tennis au ballon ovale)
- **Distances**

Quand ? Comment ?

Séances complètes en variant les situations (variantes et modes de fonctionnement)

10 ou 15 premières minutes d'une séance pour renforcer un point précis (passe, prise d'info, enchaînement, ...)

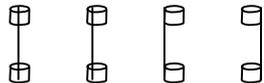
Les conditions de la réussite

Beaucoup de ballons (au moins 1 pour 2)
Des ballons bien gonflés.
Un peu de matériel de marquage.

Lancer – attraper – poser – ramasser

Exercices jeux individuels

En trottinant ...

| | |
|---|--|
| <p>'' Ballon tenu à 2 mains sur le ventre : <u>trotter</u> en dispersion. Au signal, faire passer le ballon au-dessus de la tête <u>sans s'arrêter</u>. Revenir sur le ventre au signal suivant.</p> | <p>Dissociations</p> |
| <p>'' Ballon tenu à 2 mains , trottiner en dispersion. Lancer le ballon en l'air et le rattraper à deux mains # sans s'arrêter # sans ralentir ni accélérer.</p> <p>'' <u>Variantes</u> : # Idem en lançant le ballon en l'air et devant soi : le récupérer après le rebond au sol sans s'arrêter , sans ralentir ni accélérer. # <u>Variantes</u> : formes du lancer (bras cassé) , ballon lancé d'une main et récupéré de l'autre, etc. ...</p> | <p>dissociations</p> |
| <p>'' Ballon tenu , trottiner en dispersion . Au signal, <u>poser</u> son ballon au sol sans marquer d'arrêt. Au signal suivant, ramasser un ballon sans marquer d'arrêt.</p> | <p>Enchaîner</p> |
| <p>'' Ballon au pied , se déplacer en poussant le ballon du pied (sans perte de contrôle). Au signal, s'immobiliser en posant (sans appuyer) le pied sur le ballon. Repartir au signal suivant.</p> | <p>Equilibration</p> |
| <p>'' Transporter un ballon</p> <p># Tenir le ballon entre les cuisses et se déplacer mains dans le dos.</p> <p># Idem entre les jambes :</p> <p># Idem entre les chevilles</p> | |
| <p>'' Lancer attraper</p> <p># Assis par terre : lancer le ballon avec les pieds et le rattraper avec les mains :</p> | |
| <p>'' Parcours avec obstacles : travail en vagues</p> <p>4 parcours parallèles installés Le maître installe le premier parcours pendant que les enfants sont libres avec un ballon pour 2 ; ensuite chaque équipe installera son propre parcours à partie du modèle.</p> <p>Ex de parcours :</p> <p><u>1^{er} passage</u> : courir (rythme endurance) ; franchir les obstacles en conservant le ballon tenu à 2 mains sur le ventre et finir si possible par un tir au panier.</p> | <p>Dissociations</p> <p>4 dispositifs parallèles</p>  |

| | |
|---|--|
| <p><u>2^{ème} passage</u> : courir, lever le ballon au-dessus de la tête au moment du passage au-dessus de l'obstacle et finir par un tir.</p> <p><u>3^{ème} passage</u> : courir, lancer le ballon en sautant l'obstacle et :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le rattraper avant le rebond - le rattraper après un rebond finir par un tir | |
|---|--|

Sur place ...

| | |
|---|-----------------------|
| <p>• Jambes légèrement écartées , <i>du bout des doigts</i>, faire rouler le ballon sur tout le corps (<i>se peindre le corps</i>)</p> | habileté |
| <p>• Faire passer le ballon d'une main dans l'autre en tournant autour :</p> <ul style="list-style-type: none"> # du cou # de la taille # des genoux # faire des 8 autour des genoux # jambes tendues, faire le tour d'une cheville, de l'autre, faire des 8 | préhension / habileté |

A deux

Un ballon pour deux

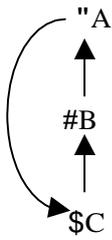
| | |
|---|--|
| <p>• Lancer attraper, à l'arrêt face à face :</p> <ul style="list-style-type: none"> # Se lancer le ballon en augmentant progressivement les distances # Se lancer le ballon à deux mains : ballon tenu poitrine, pousser 2 mains. # Se lancer le ballon à deux mains : ballon tenu derrière la tête, lancer type « touche foot » # Lancer à bras cassé (attention appuis pieds décalés) # Lancer avec rebond. # Lancer sur la droite, sur la gauche, ... <p><i>Variantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • types de ballons (ronds , ovales, tailles ...) • distances | |
| <p>• Trottiner côte à côte en se <i>donnant</i> sans arrêt le ballon.</p> <p>• Trottiner côte à côte en se <i>lançant</i> sans arrêt le ballon.</p> <p>• Trottiner côte à côte en se passant le ballon avec un rebond.</p> | Enchaîner / perception des vitesses de déplacement / prise d'info. |

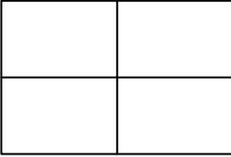
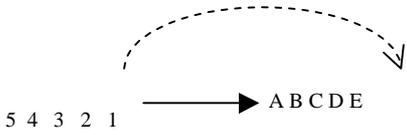
| | |
|--|----------------------|
| <p>.. Transporter un ballon à deux et sans les mains</p> <p>se déplacer en maintenant le ballon coincé poitrine-poitaine (mains dans le dos) ;</p> <p># idem dos-dos ;</p> <p># idem front-front,</p> | <p>communication</p> |
|--|----------------------|

2 ballons pour deux

| | |
|---|---|
| <p>.. <i>A deux , un ballon chacun :</i></p> <p>2 joueurs face à face, immobiles ont chacun une balle (1 BB, 1 HB) qu'ils échangent simultanément .</p> <p><u>varier la forme des lancers :</u></p> <p>ex : 1^{er} temps : A lance toujours au rebond B lance toujours par le haut</p> <p>2 ème temps : le ballon de hand-ball par ex est toujours lancé par le haut et le ballon de basket toujours au rebond .</p> <p>3 ème temps : les 2 ballons sont lancés par le haut.</p> <p>4 ème temps : un ballon est lancé par le haut, l'autre est poussé au pied.</p> <p>Etc ...</p> | <p>passage d'une centration à une autre</p> <p>dissociation bras-jambes</p> |
|---|---|

A plusieurs

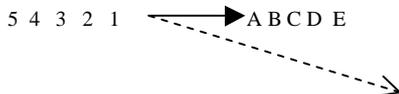
| | |
|---|---|
| <p>.. <u>A trois :</u></p> <p>3 joueurs et 2 ballons.</p> <p>Au départ, A et B ont un ballon chacun .</p> <p>B envoie un ballon à A pendant que A fait une passe en cloche à C.</p> <p>B se retourne pour recevoir la balle de C pendant que A fait une passe en cloche à C etc...</p> <p>changer périodiquement le joueur du milieu.</p> |  <p>Passer d'une centration à une autre (être capable d'enchaîner 3 actions différentes)</p> |
| <p>.. <u>Méli-mélo :</u></p> <p>1 ballons pour 5 enfants , les règles « s'accumulent » :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. se déplacer en restant groupé autour du porteur de ballon (les groupes <i>ne doivent pas se mélanger</i> sinon perdu !) 2. Idem mais se passer le ballon sans arrêt (donner ou passer selon niveau) . au signal , s'arrêter et se ranger derrière le porteur de balle. 3. Idem mais se ranger devant , derrière, à droite , autour, assis, debout, accroupi... du porteur de balle | <p>perception, prise d'informations</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Méli-mélo par équipe : - 4 équipes de 5 ou 6 sur un terrain bien repéré</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4 ballons pour 6 <p>but du jeu : - faire en sorte que celui qui n'a pas de ballon reste sans ballon le moins longtemps possible : quand on le rencontre , lui passer le sien ...</p> <p>règles : - Tout le monde trotte</p> <ul style="list-style-type: none"> - le ballon doit « voler » (il s'agit de lancer le ballon et non de le donner dans les mains) - les ballons ne doivent pas tomber par terre <p>déroulement :</p> <p>a) laisser les enfants essayer librement et rechercher une solution au problème posé</p> <p>b) transformer cette situation en jeu : concours de durée entre équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - au signal, toutes les équipes démarrent - dès la 2^{ème} perte de ballon , l'équipe a perdu et tous les équipiers s'assoient - 1 point à l'équipe restant en jeu le plus longtemps - durée d'une manche : 1mn maximum pour limiter la durée de l'élimination <p>variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nombre de joueurs sans ballon - donner et non lancer - Diminuer progressivement le nombre de ballons <p>❗ Evolutions possibles</p> <p># <i> passe à 5 sans adversaire : avec 1 seul ballon par équipe : à l'intérieur d'un carré, arriver à faire 5 passes consécutives en respectant les règles suivantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas marcher avec la balle - Ne pas la faire tomber - Ne pas renvoyer la balle à qui vient de la donner - Ne jamais être immobile sauf si on a la balle - Pour toute infraction au règlement, le compte repart à 0. <p># <i> passe à 5 avec un adversaire (puis 2, 3 , ..)</i></p> | <p>perception, prise d'informations , communication</p> <p>dispositif</p>  <p>- <i>coopérer (passer à celui qui n'a pas de ballon et rechercher ensemble une solution au problème posé)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>communiquer pour éviter de faire tomber un ballon (le non porteur doit s'entendre avec un des porteurs pour que la passe s'effectue dans de bonnes conditions et pour éviter que 2 enfants lui envoient leur ballon en même temps ...)</i> |
| <p>'' Passe et suit : équipes de 5 maxi. En colonnes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le joueur 1 lance la balle au joueur A, puis il va se placer derrière la colonne d'en face. Puis A lance à 2 et va se placer derrière la colonne d'en face. Etc ...  | <p>Enchaîner passe et déplacement Décentration</p> |

Variantes : Passe et va



1 lance à A puis va se placer derrière sa propre colonne
etc ...



1 lance à A puis va se placer derrière l'équipe "croisée"

c) Reprendre les 3 façons de faire précédentes en codant les déplacements (les lancers sont toujours les mêmes !) :

- devant : le joueur 1 suit son ballon et va se placer derrière la colonne en face
- derrière : le joueur 1 lance son ballon et va se placer derrière sa propre colonne.
- croiser : le joueur 1 lance son ballon et va se placer dans la colonne en « croix »

consignes : Le maître change les consignes de temps en temps en annonçant « devant », « derrière » ou « croiser » : les élèves doivent s'adapter.

Le cerceau vide : (passe et va)

- 4 équipes de 5 ou 6
- **6 cerceaux** (ou 6 cônes ou 6 « assiettes ») **pour 5 joueurs**
- 1 ballon par é

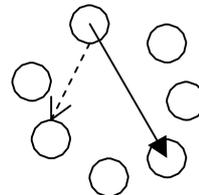
consigne : Je passe le ballon à un de mes camarades et aussitôt après, je vais dans le cerceau vide.

Variante : Transformer cette situation en jeu (existence d'un enjeu) :

- concours de durée :

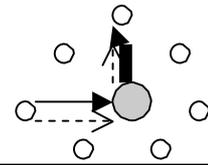
- Au signal les 4 équipes démarrent en même temps
- but du jeu : se faire des passes + déplacements le plus longtemps possible.
- règles :
 - Si le ballon tombe au sol 2 fois , l'équipe est éliminée et tous les joueurs s'assoient.
 - Limiter la durée du concours à 1 mn maxi. Pour limiter le temps d'inaction
 - 1 point aux équipes encore en jeu après 1 mn de jeu
 - recommencer alors une nouvelle manche
- gagnante : l'équipe ayant le plus de points après plusieurs manches

- Lancer – attraper – enchaîner un déplacement
- passage d'une centration à une autre dispositif :



.. **Passe et suit**

Passer le ballon au joueur placé au centre et suivre le ballon pour prendre la place du joueur à qui on a envoyé le ballon.
Le ballon passe du cercle au centre et du centre au cercle.



.. **Le couloir:**

- 2 équipes de 10 joueurs
- un couloir bien repéré



Les joueurs d'une même équipe sont placés de part et d'autre du couloir, 2 ou 3 opposants venus de l'équipe adverse sont dans le couloir.

L'équipe marque 1 point chaque fois que le ballon traversant le couloir est réceptionné.

Seules les passes directes et les passes au rebond sont autorisées.

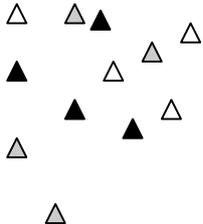
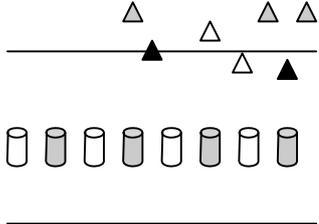
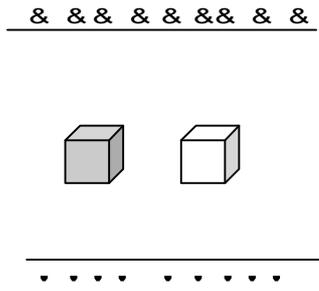
On peut se faire des passes d'un même côté du couloir, mais dans ce cas on ne marque pas de point.

lancer -rattraper malgré des adversaires ne pouvant pas agir directement sur le lanceur

- Choisir le récepteur

Tirer

! Tirer à bras cassé sur des cibles verticales

| | |
|---|---|
| <p>.. Tirer sur des cônes De nombreux cônes dispersés dans la salle. Un ballon par enfant. Abatte le maximum de cônes avec le ballon. Gagnant : le joueur qui aura abattu le plus de cônes.</p> <p>Variante : jeu par équipe. Abatte ses propres cônes (couleur)le plus vite possible</p> | <p>Activité fonctionnelle</p>  |
| <p>.. Abatte les quilles</p> <p>Abatte les quilles de l'adversaire le plus vite possible (rivière interdite)</p> |  |
| <p>.. Faire sortir le carton du terrain</p> <p>Concours de vitesse. Deux équipes face à face . Chaque joueur a un ballon. <u>But du jeu</u> : en tirant, faire sortir son carton de la rivière. <u>Règles</u> : # rivière interdite # on récupère les ballons lancés par l'équipe adverse et on peut retirer.</p> |  |
| <p>.. Tirer à bras cassé</p> <p>! Apprendre le geste :</p> <p># appuis décalés , bras lanceur opposé au pied avant :</p> <p># possibilité de mettre un dispositif pour penser à l'opposition bras-jambe :</p> | |

faire partir le bras porteur de balle de l'arrière de la tête :

! Tirer contre un mur et rattraper après rebond.

! Tirer contre un mur et rattraper avant rebond.

! A chaque essai réussi, reculer d'un pas.

! Pelote basque : 1 balle pour deux . L'un tire contre le mur et l'autre doit rattraper avant ou après un rebond. (possibilité de défi aux autres équipes : réussir le score le plus élevé)

Anticiper, évaluer, se projeter...

Connais-tu le HANDBALL ?

1 : Complète par ... défendre / le camp adverse / attaquer / mon propre camp

Mon équipe récupère le ballon , je dois et je me dirige vers
 Le ballon est intercepté par les adversaires , mon équipe doit maintenant et je dois me diriger vers.....

2 : Vrai ou faux

D « *Se démarquer* » ...c'est s'écarter du porteur de ballon pour aller dans un espace libre.

D *On peut prendre le ballon dans les mains de l'adversaire.*

D *Si le ballon est touché par le gardien de but avant de sortir derrière la ligne du fond, il y a corner.*

D *Si un défenseur entre dans la zone pour défendre, le ballon est redonné aux attaquants qui remettent en jeu au milieu du terrain.*

| V | F |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3 : A qui passer ? Trace une croix dans la (les) case(s) correspondant à la (aux) bonne(s) solution(s)

| Solution 1 | Solution 2 | Solution 3 |
|------------|------------|------------|
| | | |

4 : A qui faire la passe ? (Trace une flèche !)

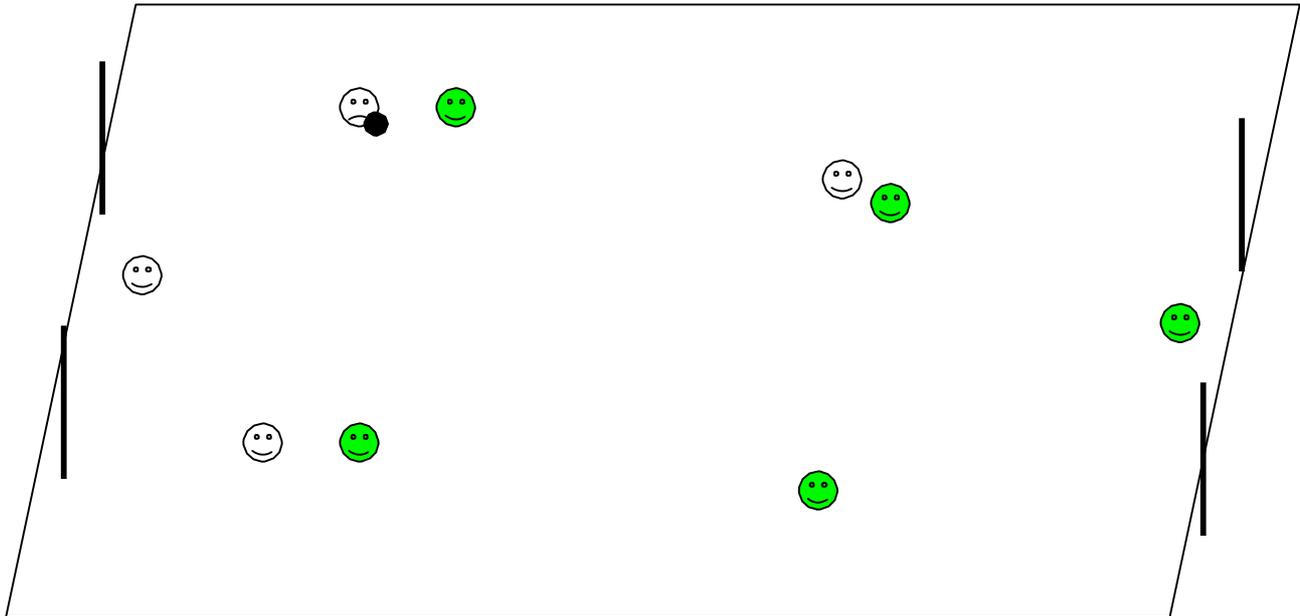
5 : Tu es un partenaire du porteur de balle : dessine-toi où tu dois te placer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe.

6 : Essaie de répondre à la question.

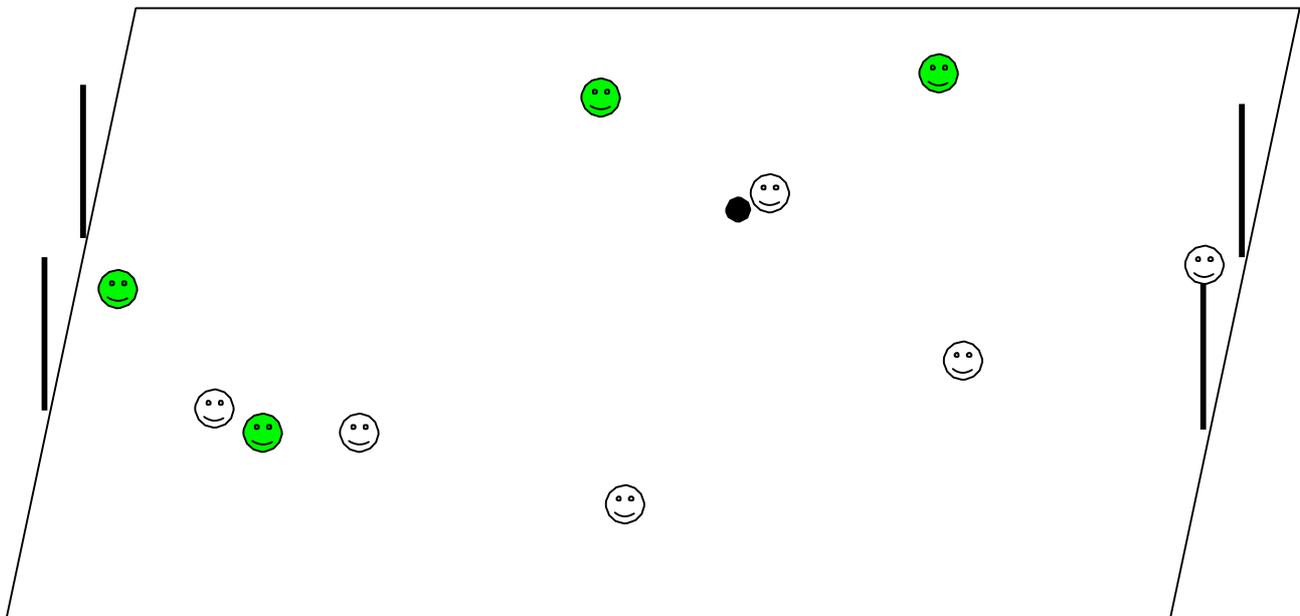
Que va-t-il se passer si tu gardes le ballon longtemps en main ?

.....

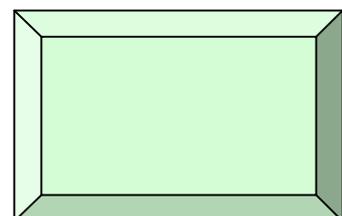
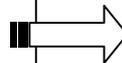
7 : C'est ton équipe qui a le ballon : dessine-toi à l'endroit où tu dois te placer (attention à la couleur du maillot !)



8 : Ton équipe n'a pas le ballon : dessine-toi à l'endroit où tu dois te placer pour défendre efficacement !



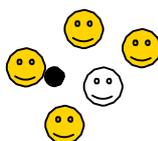
Nombre total de points
(1 point par bonne réponse)



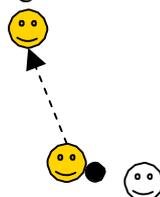
Petit lexique à l'usage des débutants

! **Démarquage, se démarquer...** « *s'écarter des adversaires pour offrir une possibilité de passe au porteur de balle...* »

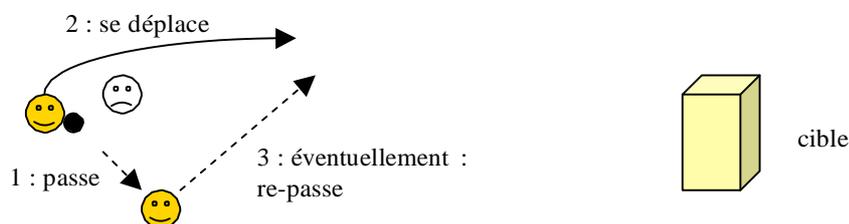
Joueurs **en grappe** autour du porteur de ballon



Joueur « **démarqué** » : la passe peut se faire sans danger d'interception.



! **Passe et va ...** consiste à passer le ballon à un partenaire et à enchaîner un déplacement pour aller se positionner dans un espace libre situé entre le porteur du ballon et la cible à atteindre



! **Pression...** action de l'adversaire qui cherche à récupérer le ballon pour son équipe

La pression peut être ... « proche »



Dans ce cas, elle dissuade la passe. Les risques d'interception sont trop grands : le porteur de ballon n'enverra pas son ballon au joueur « pressé »

La pression peut être ... « à proximité »



Dans ce cas, elle encourage la passe et permet l'interception

Comportements à rechercher...

Pour les enfants...

- D Lancer à *bras cassé*.
- D Recevoir le ballon à deux mains et de face.
- D Attraper le ballon à une main, de côté pour le recentrer face à soi.
- D Enchaîner des actions sans perdre de temps
 - # Ex : recevoir et lancer
 - # Recevoir, passer et se déplacer...
- D Courir, s'arrêter, changer d'appuis, ... (course modulée)

Quand on est attaquant...

- D Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe.
- D Aller dans un *espace libre* situé *entre* le porteur de balle et la cible à atteindre.
- D Venir en *soutien* du porteur de balle quand c'est nécessaire (en arrière et dans un espace libre)
- D Quand on est porteur de balle, passer le ballon si possible à un joueur démarqué, situé entre soi et la cible.
- D Utiliser l'espace dans sa totalité (et pas seulement le couloir central).
- D Faire des choix rapides.

Quand on est défenseur...

- D Revenir en *défense*, entre les adversaires et sa propre cible.
- D *S'approcher* d'un adversaire pour le *gêner* (l'empêcher de recevoir le ballon et ainsi décourager la passe)
- D Rester à *proximité* d'un adversaire pour encourager la passe et tenter *l'interception*.

Quand on est gardien de but...

- D Être vigilant et se déplacer dans ses buts pour rester face au porteur de balle attaquant.
- D Relancer le jeu efficacement (rapidité, choix)

Mais aussi...

- " Jouer en *autonomie* sans la présence constante du maître (terrains parallèles) : auto-arbitrage.
- " Proposer des aménagements, des nouvelles règles pour régler un conflit.
- " Installer et ranger le matériel.
- " Prendre la parole et respecter la parole de l'autre.
- " Respecter *l'alternance* entre des moments *d'écoute* et des moments *d'action*.
- " Montrer qu'on s'investit dans l'activité en participant au jeu, en commentant et en analysant une situation, en proposant des solutions aux problèmes posés, ...
- " Connaître les règles du jeu et le vocabulaire s'y rattachant.
- " Vérifier qu'on a compris (évaluation)

Pour le maître...

Au moins...

créer les conditions permettant l'activité de tous!

- # En limitant les effectifs (5 à 6 maxi par équipe)
- # En organisant des jeux parallèles
- # En proposant des situations obligeant chacun à s'investir (les couloirs, les zones, ...)
- # En repérant les enfants peu actifs ou moins performants et en les regroupant à certains moments pour leur proposer des situations adaptées.