

Equipe départementale EPS

Handball

Année scolaire 2004 / 2005

Aspects fondamentaux
de l'activité

Définition de l'unité
d'apprentissage

Le handball

1. DEFINITION

Sport collectif où 2 équipes numériquement équilibrées, évoluant dans un espace délimité, s'affrontent directement par l'intermédiaire d'un ballon, manipulable à une main, pour aller marquer, dans une cible verticale gardée et située dans une zone interdite, et pour en protéger une autre, et ce, dans le respect du règlement.

2. ASPECTS FONDAMENTAUX

- Marque dans une cible verticale gardée et située dans une zone interdite ;
- 2 équipes évoluant dans un même espace ;
- ballon manipulable à une main, et qui peut être dribblé, passé, tiré ;
- déplacement limité avec ballon porté ;
- possibilité limitée de charge sur l'adversaire (corps obstacle).

3. COMPETENCES VISEES

Au cycle 2 : s'opposer collectivement.

c'est-à-dire :

- être capable, à la fin du cycle 2, d'enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment d'attaquant / courir et transporter ou passer la balle, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer, tirer au but ; ou de défenseur / courir et gêner les porteurs de balle, essayer d'intercepter la balle, s'interposer.

Au cycle 3 : s'affronter collectivement.

c'est-à-dire :

- être capable, à la fin du cycle 3, de se situer comme attaquant / se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et passer la balle ou tirer en position favorable, marquer ; de se situer comme défenseur / courir pour gêner le porteur de balle ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but .

4. CONDITIONS DE PRATIQUE

Des terrains nettement délimités (matérialisation des limites : traçages, balisage,...), de 18 à 25 m. de longueur sur 15 à 18 m. de largeur ;

Une zone de but interdite matérialisée par un arc de cercle de 5 m. de rayon par rapport au but, de type mini-but (2.40 sur 1.70) ; si les buts utilisés sont fixes, ils doivent être stables et conformes au décret sur les équipements sportifs.

Des ballons adaptés, de texture souple / mousse ou synthétique (ne faisant pas mal), de 13 à 15 cm. de diamètre, et en nombre suffisant / 1 ballon pour 2 à 3 élèves.

Des maillots, chasubles ou dossards de couleurs différentes.

5. L'UNITE D'APPRENTISSAGE

- **Démarche :**

Une unité d'apprentissage (U.A.) compte une douzaine de séances réparties en 4 temps :

un premier temps d'entrée dans l'activité qui permet à l'élève de repérer l'activité, ses règles spécifiques et les modes d'organisation de travail proposés par le maître.

une deuxième phase d'évaluation initiale permettant de repérer les problèmes posés par l'activité.

un troisième temps de structuration où sont mises en place des situations de transformation pour résoudre les problèmes repérés initialement.

enfin un dernier temps d'évaluation terminale ou de réinvestissement qui permet de mesurer les progrès réalisés.

- **A propos des situations d'apprentissage :**

Elles devront inclure différents paramètres essentiels à l'activité, à savoir :

- la nécessité d'attraper la balle et de la jouer à une main.
- la marque dans une cible gardée et située dans une zone interdite.
- le respect de zones réservées.
- l'interdiction de se déplacer en portant le ballon.
- la possibilité de faire obstacle avec son corps en étant immobile face à l'adversaire et sans utiliser ses bras.

PHASES	<i>Pour entrer dans l'activité</i>	<i>Pour savoir où on en est</i>	<i>Pour apprendre et progresser</i>	<i>Pour mesurer ses progrès</i>
Séances	1 à 4	1 à 2	6 à 8	1 à 2
Situations	<p><u>Situation globale</u></p> <p>A l'attaque ! Cycle 3</p> <p>A l'attaque ! Cycle 2</p>	<p><u>Situation de référence</u></p> <p>Mini handball</p>	<p><u>Situations de transformation</u></p> <p>1. <u>maîtrise de la balle</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objectif cible - Le relais - 2 contre 1 <p>2. <u>gestion de l'espace</u> :</p> <p><u>en attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu des couloirs - Zones et couloirs - Du 4x2 au 3x2 <p><u>En défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 contre 1 - les couloirs - du 2X4 au 3X4 <p>3. <u>Connaître différents rôles</u> : (réversibilité du jeu)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le premier à 5, attaque ! - Balle neuve <p>4. <u>travail du gardien</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les arrêts - Les relances 	<p><u>Situation d'évaluation</u></p> <p>Tournoi de mini handball</p>

Situation d'entrée dans
l'activité :

- *A l'attaque ! (Cycle 2)*
- *A l'attaque ! (Cycle 3)*

TITRE : A l'attaque ! (cycle 2)

SITUATION :

Situation d'entrée dans l'activité

OBJECTIFS :

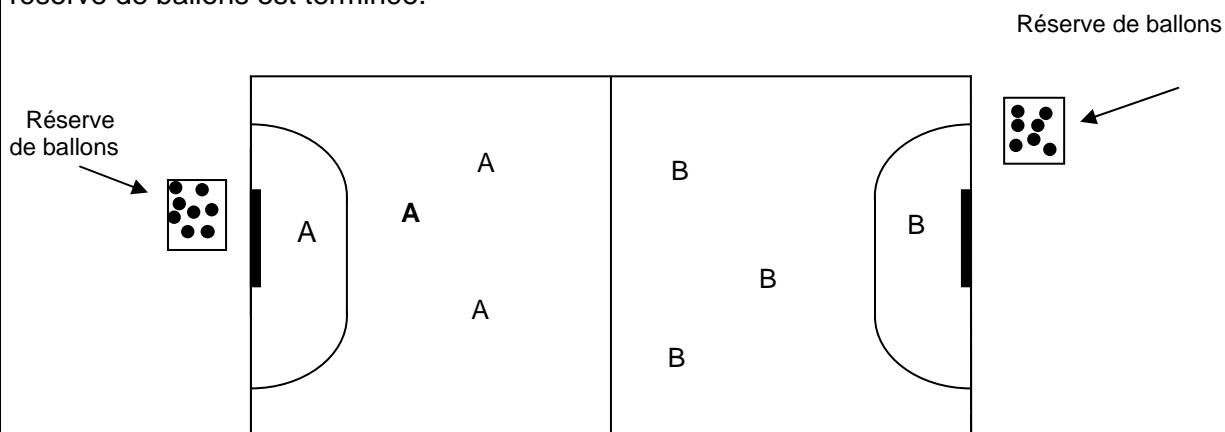
Donner les moyens à tous les élèves d'entrer dans le jeu, d'en comprendre le but et de se familiariser avec des règles de jeu et des contraintes.

BUT :

Marquer dans la cage opposée gardée.

DISPOSITIF :

2 équipes de 4 joueurs (1 gardien et 3 joueurs de champ). 2 réserves initiales de ballons à jouer. Les deux équipes jouent en même temps.
Tout ballon tiré ou perdu par maladresse ou sortie des limites du terrain devient injouable.
Tout ballon récupéré par l'adversaire est remplacé dans sa réserve ; le jeu s'arrête lorsque la première réserve de ballons est terminée.



Remarque : l'opposition est au départ constituée par la gêne des joueurs de l'autre équipe qui évoluent sur le même espace et en sens inverse

REGLES :

Les règles concernent le « marcher » et la marque.

- Ne pas porter le ballon en se déplaçant.
- Respecter les zones réservées.

CONSIGNES :

Le gardien de l'équipe attaquante récupère un ballon dans sa réserve, lance le jeu pour son équipe qui doit marquer dans la cage gardée adverse.

Le gardien change à chaque ballon joué.

Tout ballon récupéré par les adversaires est remplacé dans sa réserve.

Tout ballon perdu par maladresse ou sorti des limites du terrain ou mis dans le but devient injouable.

Le jeu s'arrête quand les réserves de ballons sont épuisées.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de buts marqués avec les ballons de sa réserve.

VARIABLES :

TITRE : *A l'attaque ! (cycle 3)*

SITUATION :

Situation d'entrée dans l'activité

OBJECTIFS :

Donner les moyens à tous les élèves d'entrer dans le jeu, d'en comprendre le but et de se familiariser avec des règles de jeu et des contraintes.

BUT :

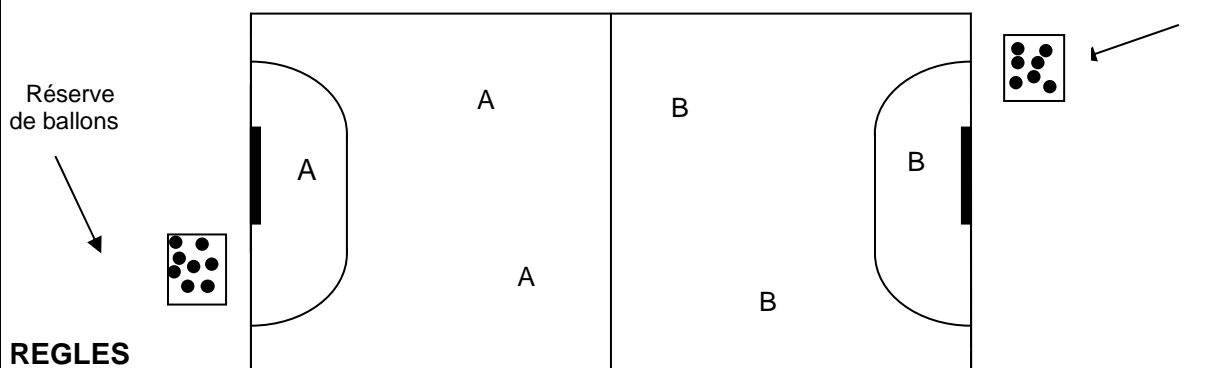
Pour les attaquants : marquer dans une cage gardée.

Pour les défenseurs : empêcher de marquer et récupérer le ballon des attaquants

DISPOSITIF :

3 contre 3. 2 réserves initiales de ballons à jouer. Attaques en alternance.

Changer les rôles joueur/gardien à chaque ballon joué.



Les règles concernent le « marcher » et la marque.

- Ne pas porter le ballon en se déplaçant.
- Respecter les zones réservées.
- Empêcher de marquer sans accrocher l'adversaire et sans lui arracher le ballon des mains.

CONSIGNES :

Le gardien de l'équipe attaquante récupère un ballon dans sa réserve, lance le jeu pour son équipe qui doit marquer dans la cage gardée adverse.

Le gardien change à chaque ballon joué.

Tout ballon récupéré par les adversaires est replacé dans sa réserve.

Tout ballon perdu par maladresse ou sorti des limites du terrain ou mis dans le but devient injouable.

Le jeu s'arrête quand les réserves de ballons sont épuisées..

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de buts marqués avec sa réserve.

VARIABLES :

Situation de référence

- *Mini handball*

LES REGLES :

Les règles fondamentales du handball mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

1. Durée des rencontres :

8 minutes de jeu par match.

2. Les joueurs :

4 joueurs de champ, 1 gardien de but, plus des remplaçants. Tous les enfants doivent jouer une durée égale. Les remplaçants se font à n'importe quel moment y compris le gardien de but, dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain.

a) Le gardien de but :

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut y ramener le ballon.

b) Le joueur de champ :

- Et le ballon :

1. Il ne peut le garder plus de 3 secondes.
2. Il ne peut passer à son gardien de but quand celui ci est dans sa surface.
3. Il ne peut faire plus de trois pas balle en main.
4. Il peut progresser en faisant rebondir la balle au sol (dribbler).

- Et le terrain :

1. Il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension.

- Et l'adversaire :

1. Pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de poussette.

3. L'engagement :

Au milieu du terrain au début du match. Par le gardien après chaque but marqué, dans sa surface de but.

4. Remise en jeu :

Lorsque le ballon franchit les lignes de côté, remise en jeu sur cette ligne.

Lorsque le ballon franchit la ligne de fond, remise en jeu par le gardien de but, sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien. (corner)

5. Sanctions :

Toute faute est sanctionnée par un jet franc à l'endroit de la faute, à 2 mètres de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2 mètres.

Toute faute grossière, par rapport à une action de tir au but, à proximité de la surface est sanctionnée par un jet à 5 m (penalty) sans empiéter sur la surface de but.

6. Exclusion :

Cas extrême :

- Brutalité volontaire.
- Jeu dangereux
- Manque de respect à l'arbitre ou tout autre participant au jeu.

Durée : 1 minute.

LA SURFACE DE JEU :

1. Le terrain :

Il mesure entre 18 m et 25 m en longueur et 15 et 18 m en largeur. Il est recommandé de prendre les plus grandes dimensions possibles surtout en largeur.

Dans le cas de l'implantation de deux terrains en largeur sur un terrain normal, les lignes de but du « mini handball » correspondent aux lignes de touche du grand terrain. Les lignes de touche du « mini handball » seront à 1 m minimum de la ligne de but et de la ligne médiane du grand terrain.

2. La surface de but :

Elle est tracée en demi cercle à 5 m du milieu des buts.

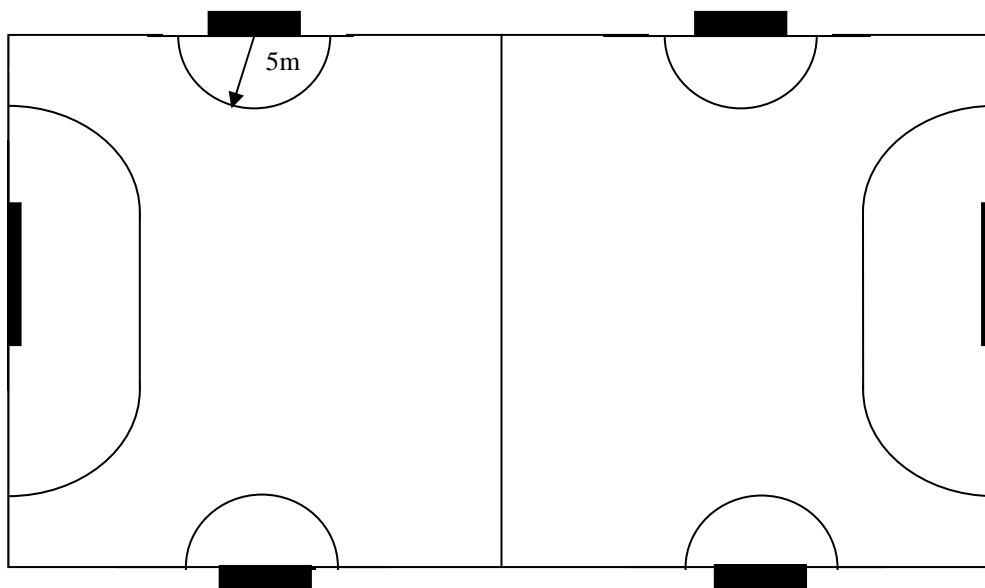
3. Les buts :

2,40m de large, 1,70m de haut (dimensions intérieures) avec filet. Ils doivent répondre aux normes de sécurité en vigueur.

S'il y a un mur à proximité, une solution de buts rabattables peut être envisagée.

4. Le tracé :

Les lignes du « mini handball » mesurent 2 cm de large. il n'y a pas de ligne médiane, pas de ligne de jet franc, pas de ligne de penalty.



Fiches d'observation (joueur / gardien)
et détermination des niveaux de jeu

Les niveaux de jeu (joueur de champ)

Maîtrise du ballon	
1	N'attrape pas le ballon ou a des difficultés à l'attraper
2	attrape la balle mais ne sait pas quoi en faire (ex : s'en débarrasse)
3	attrape la balle mais a un type de réponse systématique, voir stéréotypée (ex : part en dribblant)
4	attrape le ballon et a une manipulation adaptée à la situation (passe, dribble, déplacement, tir au but)
Gestion de l'espace : en attaque	
1	subit l'espace / suit la « vague » mais pas dans le timing (déplacement en retard)
2	se situe sur un seul axe dans le sens de l'attaque / moi – la cible (attaque privilégiée)
3	se rend disponible / se situe dans un espace libre
4	occupe les espaces libres et peut en changer, et est capable de créer un espace libre
Gestion de l'espace : en défense	
1	suit le repli de son équipe mais en retard
2	défend la cible (se place devant la cible, bras levés)
3	se situe entre le porteur de balle et la cible
4	se situe par rapport à ses partenaires, entre la cible et l'équipe attaquante
Prise d'informations	
1	subit les informations / prise d'informations globale par rapport à son équipe (perçue en bloc), ne trie pas les infos
2	prise d'info centrée sur le ballon
3	prise d'info sur la balle et son équipe / compréhension de la réversibilité des rôles
4	prise d'info sur la balle, son équipe et l'équipe adverse, traitement rapide de l'information
Relation à l'adversaire	
1	reconnait l'adversaire mais ne réagit pas forcément (réaction aléatoire, involontaire)
2	l'adversaire est avant tout le porteur de balle
3	l'adversaire est l'équipe en possession du ballon
4	l'adversaire est l'autre équipe, qu'elle possède ou non le ballon / réversibilité immédiate, adaptation à autrui
Relation au partenaire	
1	reconnait le partenaire
2	le partenaire est celui qui est directement intéressé par la balle (passeur ou réceptionneur)
3	le partenaire est chacun de mes équipiers en attaque
4	le partenaire est l'ensemble de coéquipiers en attaque ou en défense

Les niveaux de jeu (gardien)

Maîtrise du ballon	
1	N'attrape pas le ballon ou a des difficultés à l'attraper
2	attrape la balle mais ne sait pas quoi en faire
3	attrape la balle mais a un type de réponse systématique, voire stéréotypée (ex : donne la balle à celui qui appelle)
4	attrape le ballon et a une manipulation adaptée à la situation (relance pertinente)
5	S'oppose au ballon avec toutes les parties de son corps
Gestion de l'espace	
1	Reste sur sa ligne
2	Se déplace en fonction du ballon mais sur sa ligne
3	Se déplace dans sa zone en fonction des autres (attaquants / défenseurs)
4	Anticipe sur l'action suivante (vitesse, prise d'informations)
5	A aussi intégré les limites de la cage à défendre
Prise d'informations	
1	subit les informations / prise d'informations globale par rapport à son équipe (perçue en bloc), ne trie pas les infos
2	prise d'info centrée sur le ballon
3	prise d'info sur la balle et son équipe / compréhension de la réversibilité des rôles
4	prise d'info sur la balle, son équipe et l'équipe adverse, traitement rapide de l'information
5	Prise d'info par rapport à la cage.

Fiche d'observation (joueur)

Analyse et commentaire des fiches avec les enfants, à resituer parmi les différents niveaux d'évaluation (voir fiche d'évaluation).

Nom du joueur :

Nom de l'équipe :

Repères observables		Pour le joueur	Total pour l'équipe
Nb de ballons joués			
Passes	+	Ballon reçu par un partenaire	
	-	Ballon non reçu par un partenaire	
Passes décisives	Passes à un partenaire en position de tirer au but		
Tirs	But		
	Arrêt du gardien		
	Cible non atteinte		

Fiche d'observation (gardien)

Analyse et commentaire des fiches avec les enfants, à resituer parmi les différents niveaux d'évaluation et à comparer aux statistiques de l'équipe.

Nom du joueur :

Nom de l'équipe :

Repères observables		Pour le gardien	
Nb de ballons joués			
Passes	+	Ballon reçu par un partenaire	
	-	Ballon non reçu par un partenaire	
Passes décisives	Passes à un partenaire en position de tirer au but		
Arrêts	+	Ballon conservé par l'équipe	
	-	Ballon récupéré par les adversaires	
Buts			

FICHE D' EVALUATION

Observateur :

Joueur :

Entoure les bonnes propositions

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Quand il porte le ballon...			
Garde le ballon	Se débarrasse du ballon par une passe ou un tir aléatoire	Fait une passe et/ou tire	Fait une passe décisive et/ou marque
Quand il est partenaire...			
N'aide pas le copain qui a le ballon , suit	N'aide que le porteur de ballon	Aide son équipe à marquer (se démarque)	Joue sans ballon (créé un déséquilibre, fait un écran ...)
Quand il est défenseur...			
Suit le repli de son équipe	Se place devant le porteur de balle uniquement	Défend la cible (se place entre le porteur de balle et la cible)	Défend la cible avec ses partenaires (organisation collective)
Quand il est gardien...			
Subit les tirs	Garde sa cage	S'oppose aux tirs avec toutes les parties de son corps	Anticipe et organise sa défense (communique avec ses partenaires)
Sa connaissance des règles ...			
Connaît les règles du jeu	Connaît et applique les règles du jeu	Connaît et respecte les règles du jeu	Fait respecter les règles du jeu, arbitre

Situations de transformation

Maîtrise de la balle :

- Objectif cible
- Le relais
- 2 contre 1

TITRE : *Objectif cible*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la maîtrise du ballon.

OBJECTIFS :

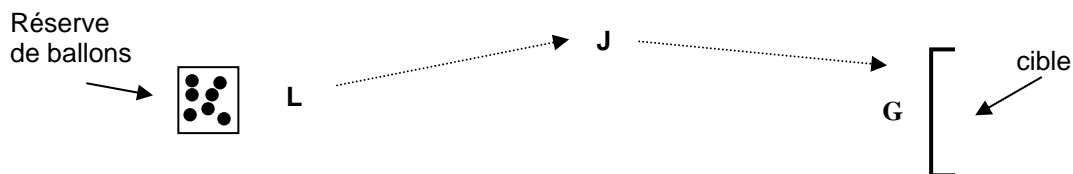
Améliorer l'adresse : réceptionner et tirer à une main.

BUT :

Recevoir le ballon et atteindre la cible.

DISPOSITIF :

1 lanceur, 1 cible, 1 joueur, 1 gardien



Légende :

L : lanceur
J : joueur
G : gardien

Le joueur se met où il veut.

Introduction de la règle :

Ne pas se déplacer avec le ballon

CONSIGNES :

Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe au joueur, qui tire au but sans se déplacer.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons attrapés et nombre de buts marqués.

VARIABLES :

- varier les types de ballons : matière, gonflage, taille.
- Zones imposées
- Jouer sur l'espace
- Possibilité de dribbler.

TITRE : *Le relais*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la maîtrise du ballon.

OBJECTIFS :

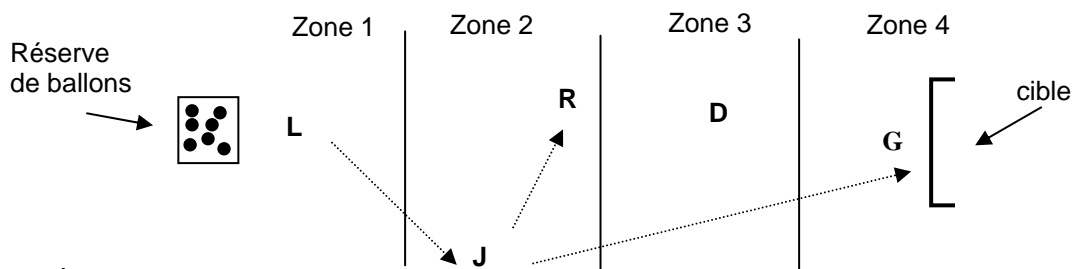
Améliorer l'adresse : réceptionner, passer et tirer à une main.

BUT :

Recevoir le ballon et atteindre la cible en utilisant ou non un relais

DISPOSITIF :

1 lanceur, 1 cible, 1 joueur, 1 défenseur, 1 gardien, 4 zones délimitées.



Légende :

L : lanceur

J : joueur

G : gardien

D : défenseur

R : joueur relais

Le défenseur est libre ou mobile dans la zone 3

Le joueur progresse en dribblant

Le relayeur reste dans la zone 2

CONSIGNES :

Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe au joueur, qui joue avec le relais ou non et avance vers la cible pour tirer.

Le défenseur empêche la progression.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons attrapés et nombre de buts marqués.

VARIABLES :

- Dribble interdit.
- Jouer sur l'espace

TITRE : *Le 2 contre 1*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la maîtrise du ballon.

OBJECTIFS :

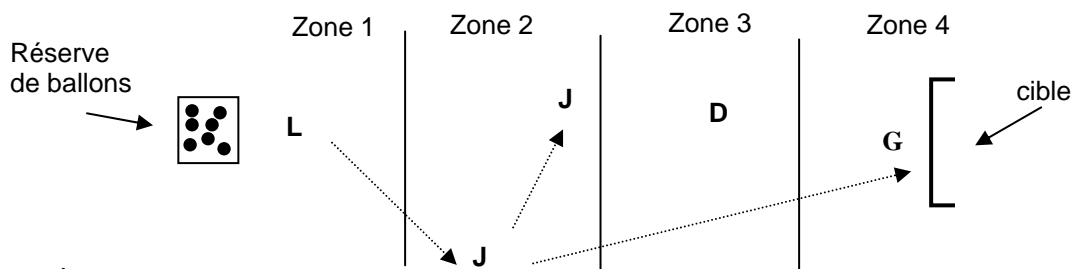
Améliorer l'adresse : réceptionner, passer et tirer à une main.

BUT :

Après réception, atteindre la cible en 2 contre 1.

DISPOSITIF :

1 lanceur, 1 cible, 2 joueurs, 1 défenseur, 1 gardien, 4 zones délimitées.



Légende :

L : lanceur

J : joueur

G : gardien

D : défenseur

Le défenseur est libre ou mobile dans la zone 3

Les joueurs progressent en passe ou en dribble

CONSIGNES :

Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un joueur, qui joue avec son partenaire pour avancer vers la cible et marquer.

Le défenseur empêche la progression.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de buts marqués.

VARIABLES :

- Nombre de passes limitées..
- Transport du ballon : dribble ou non
- Mise en jeu : le jeu démarre quand le lanceur a le ballon ou quand un joueur a le ballon.
- Varier les lancements de jeu : balle qui roule, balle qui vole (pas forcément vers un joueur).
- Le défenseur défend sur tout le terrain.

Situations de transformation

Gestion de l'espace :

en attaque :

- Le jeu des couloirs
- Zones et couloirs
- Du 4x2 au 3x2

TITRE : *Le jeu des couloirs*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la gestion de l'espace : l'attaque.

OBJECTIFS :

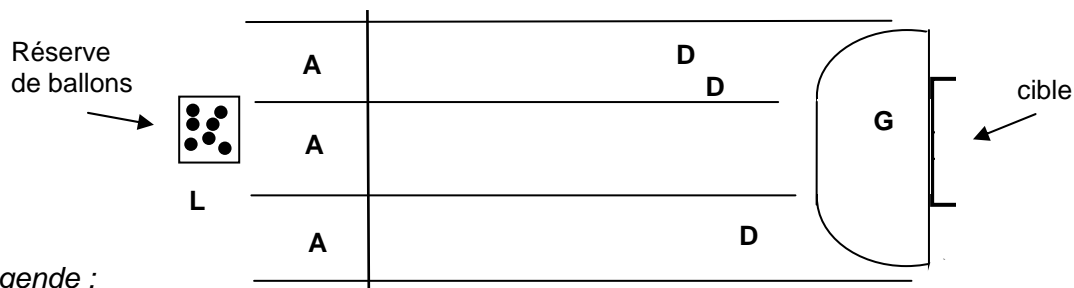
Construire l'espace de jeu et rechercher les espaces libres.

BUT :

S'organiser à trois en fonction du placement des adversaires, pour aller marquer.

DISPOSITIF :

3 attaquants(chacun dans un couloir imposé), 3 défenseurs, 1 lanceur, 1 gardien, 3 couloirs.



Légende :

L : lanceur

A : attaquants

G : gardien

D : défenseurs

- La défense occupe 1 ou 2 couloirs laissant au moins 1 couloir libre. (imposés par le maître ou choisis par les défenseurs.
- Au départ, les attaquants sont de dos au but et placés chacun dans un couloir et n'en change pas.

CONSIGNES :

Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un attaquant qui s'organise avec ses partenaires pour progresser vers le but et marquer. Les défenseurs empêchent la progression.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de buts marqués.

VARIABLES :

- Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air avec rebond (pas forcément vers un joueur).
- Les défenseurs défendent sur tout le terrain dans leur couloir.

TITRE : Zones et couloirs.

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la gestion de l'espace : l'attaque.

OBJECTIFS :

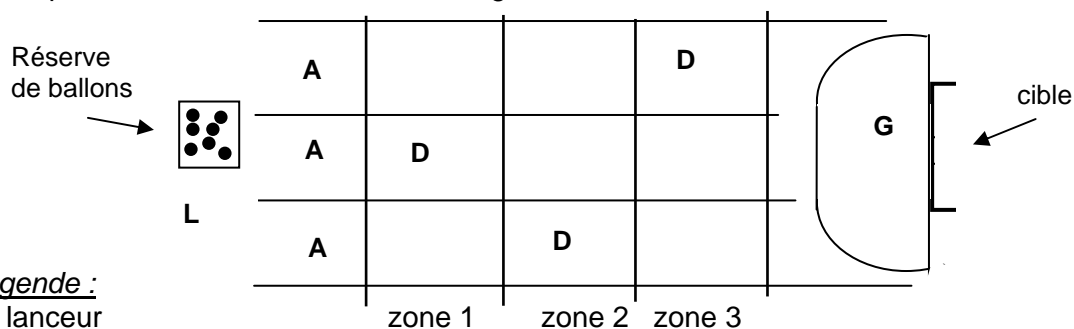
Construire l'espace de jeu et rechercher les espaces libres.

BUT :

S'organiser à trois en fonction du placement des adversaires, pour aller marquer.

DISPOSITIF :

3 attaquants, 3 défenseurs, 1 lanceur, 1 gardien, 3 couloirs.



Légende :

L : lanceur
A : attaquants
G : gardien
D : défenseurs

- Les défenseurs occupent 1 carré chacun. (imposé par le maître ou choisi par les défenseurs.
- Au départ, les attaquants sont de dos au but et jouent chacun dans un couloir.

CONSIGNES :

Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un attaquant qui s'organise avec ses partenaires pour progresser vers le but et marquer. Les défenseurs empêchent la progression.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de buts marqués.

VARIABLES :

- Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air avec rebond (pas forcément vers un joueur).
- Les attaquants peuvent changer de couloir à condition qu'il n'y en ait qu'un par couloir.
- Les défenseurs peuvent changer de couloir mais pas de zone.

TITRE : Du 4 contre 2 au 3 contre 2.

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la gestion de l'espace : l'attaque.

OBJECTIFS :

Construire l'espace de jeu et rechercher les espaces libres.

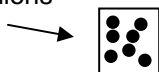
BUT :

S'organiser à plusieurs en fonction du placement des adversaires, pour aller marquer.

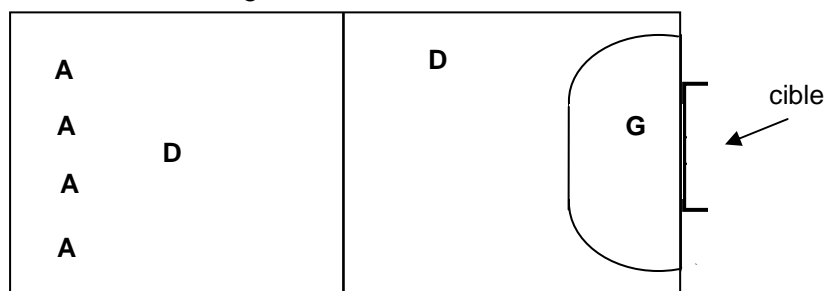
DISPOSITIF :

4 attaquants, 2 défenseurs, 1 lanceur, 1 gardien.

Réserve
de ballons



L



Légende :

L : lanceur

A : attaquants

G : gardien

D : défenseurs

- Jeu libre des attaquants sans dribble.
- Les ballons récupérés par la défense sont éliminés.

CONSIGNES :

Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un attaquant qui s'organise avec ses partenaires pour progresser vers le but et marquer. Les défenseurs empêchent la progression.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de buts marqués.

VARIABLES :

- Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air avec rebond (pas forcément vers un joueur).
- Enlever un attaquant (3 contre 2) pour complexifier la tâche de l'attaque.

Situations de transformation

Gestion de l'espace :

En défense :

- 1 contre 1
- Les couloirs
- Du 2X4 au 3X4

TITRE : 1 contre 1.

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la gestion de l'espace : La défense .

OBJECTIFS :

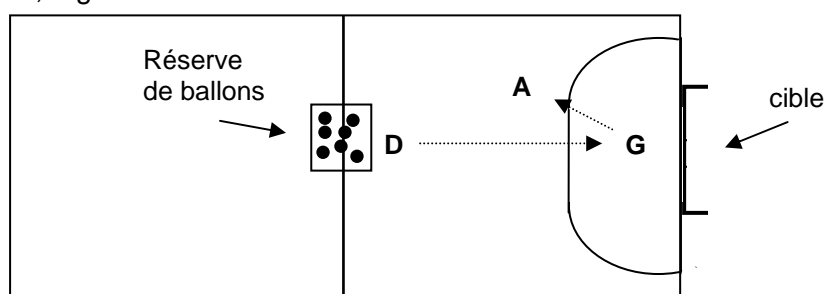
Construire l'opposition.

BUT :

Empêcher l'attaquant de se saisir du ballon.

DISPOSITIF :

1 attaquant, 1 défenseur, 1 gardien.



Légende :

A : attaquant

G : gardien

D : défenseur

CONSIGNES :

Après une passe au gardien, le défenseur s'organise le plus vite possible pour agir sur l'attaquant et récupérer le ballon.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons récupérés par le défenseur.

VARIABLES :

- Varier les relances du gardien : balle au sol, en l'air avec rebond (pas forcément vers l'attaquant).

TITRE : *jeu en couloirs.*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la gestion de l'espace : La défense .

OBJECTIFS :

Construire l'opposition.

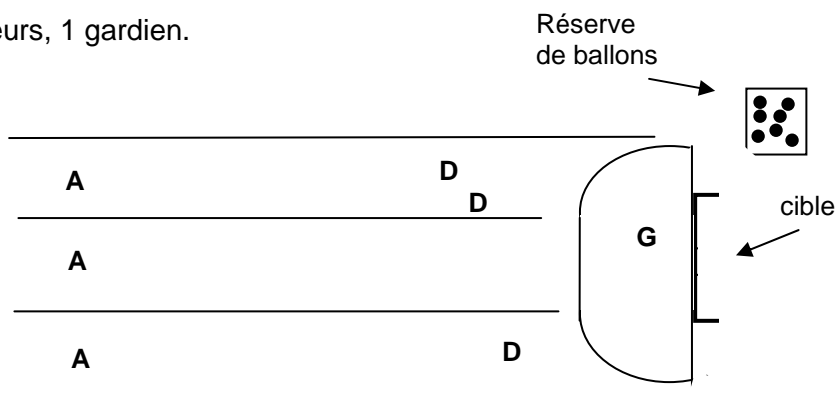
BUT :

S'organiser à 3 pour récupérer la balle le plus rapidement possible avant le tir au but.

DISPOSITIF :

3 attaquants, 3 défenseurs, 1 gardien.

Couloirs imposés
pour les
attaquants



Légende :

A : attaquants
G : gardien
D : défenseurs

.Temps de jeu : 1 minute.
Au delà, le ballon est retiré du jeu.

CONSIGNES :

Après une mise en jeu du gardien vers les attaquants, les défenseurs s'organisent le plus vite possible pour agir sur les attaquants et récupérer le ballon.
Les attaquants restent dans leur couloir et les défenseurs peuvent en changer.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons récupérés par les défenseurs.

VARIABLES :

- Varier les relances du gardien : balle au sol, en l'air, avec rebond.

TITRE : Du 2 contre 4 au 3 contre 4.

SITUATION :

Situation de transformation par rapport à la gestion de l'espace : la défense.

OBJECTIFS :

Construire l'opposition.

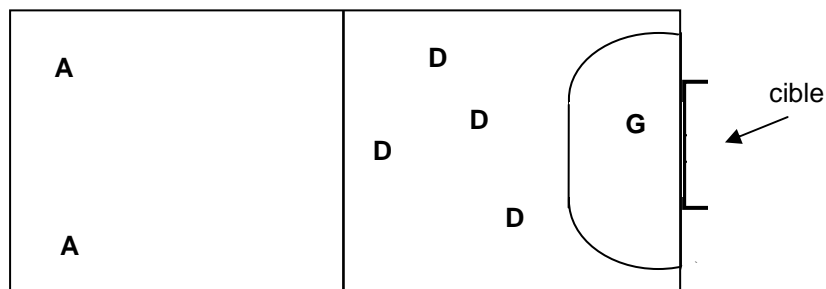
BUT :

S'organiser à plusieurs pour récupérer la balle le plus rapidement possible avant le tir au but.

DISPOSITIF :

2 attaquants, 4 défenseurs, 1 gardien.

Réserve
de ballons



Légende :

A : attaquants
G : gardien
D : défenseurs

- Jeu libre des attaquants sans dribble.
- Les ballons récupérés par la défense sont éliminés. .
- Temps de jeu : 1 minute.
Au delà, le ballon est retiré du jeu.

CONSIGNES :

Après une mise en jeu du gardien vers les attaquants, les défenseurs s'organisent le plus vite possible pour agir sur les attaquants et récupérer le ballon.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons récupérés par la défense.

VARIABLES :

- Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air avec rebond (pas forcément vers un joueur).
- Rajouter un attaquant (4 contre 3) pour complexifier la tâche de la défense.

Situations de transformation

Connaître différents rôles :
(Réversibilité du jeu)

- Le premier à 5, attaque !
- Balle neuve .

TITRE : *Le premier à 5, attaque !*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport au changement de statut des joueurs : réversibilité du jeu.

OBJECTIFS :

Passer d'un statut d'attaquant à un statut de défenseur et inversement.

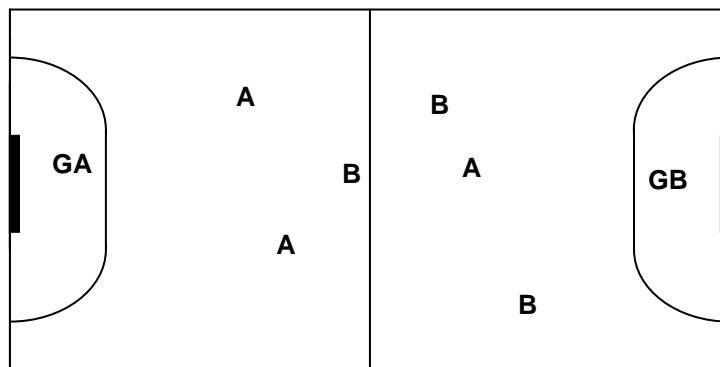
BUT :

Pour les attaquants : marquer dans une cage gardée.

Pour les défenseurs : empêcher de marquer et récupérer le ballon

DISPOSITIF :

4 contre 4 (équipe A, équipe B).. Le jeu démarre par une passe à 5. Durée de jeu : 7 minutes.



Le jeu démarre par une balle à 5 pour déterminer l'équipe attaquante. La première équipe qui totalise 5 passes attaque le but adverse. L'équipe qui défend empêche de marquer et doit récupérer le ballon.

CONSIGNES :

L'équipe attaquante doit marquer pour ramener 2 points. L'équipe qui défend doit empêcher de marquer et doit récupérer le ballon pour marquer 1 point.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de points marqués en attaque et en défense. La première équipe à trois points a gagné.

VARIABLES :

- Nombre de joueurs
- Durée de jeu
- Choix de la cible
- Valeur des point attribués par action.

TITRE : *Balle neuve !*

SITUATION :

Situation de transformation par rapport au changement de statut des joueurs : réversibilité du jeu.

OBJECTIFS :

Passer d'un statut d'attaquant à un statut de défenseur et inversement.

BUT :

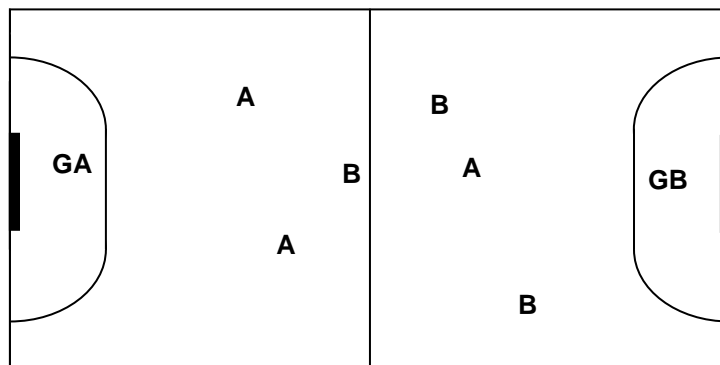
Se réorganiser par rapport au nouveau lancement de jeu.

DISPOSITIF :

4 contre 4 (équipe A, équipe B)..

Le jeu démarre par une passe du gardien à un joueur de son équipe (équipe attaquante).

L'enseignant, en cours de jeu, introduit un autre ballon qui remplace le premier, en inversant ou non le sens du jeu.



CONSIGNES :

L'équipe attaquante doit marquer pour ramener 1 point. L'équipe qui défend doit empêcher de marquer et doit récupérer le ballon pour marquer 1 point.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de points marqués en attaque et en défense. La première équipe à trois points a gagné.

VARIABLES :

- Nombre de joueurs
- Durée de jeu
- Valeur attribuée par action

Situations de transformation

Le travail du gardien :

- Jeu des tirs placés
- La relance

TITRE : *Le jeu des tirs placés.*

SITUATION :

Situation de transformation : le travail du gardien

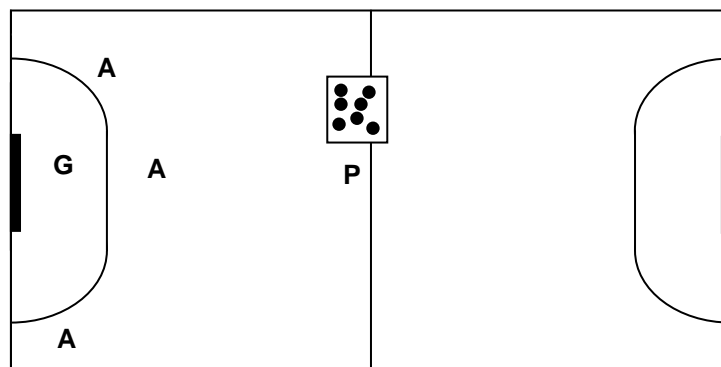
OBJECTIFS : Améliorer le rôle de gardien de but

BUT :

Protéger efficacement la cage : stopper les tirs et conserver les ballons.

DISPOSITIF :

3 attaquants, 1 gardien, 1 passeur.



Légende :

A : attaquant

G : gardien

P : passeur

Réserve de 10 ballons à jouer.

CONSIGNES :

Le passeur donne un ballon de la réserve à un attaquant qui tire au but. Le gardien s'interpose et essaie de le conserver.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons arrêtés ou déviés.

Nombre de ballons conservés pour son équipe.

VARIABLES :

- Position du passeur
- L'orientation et la force des tirs.
- Le positionnement de départ du gardien (d'un placement libre à un placement imposé, voire décentrer)
- Pour complexifier la lecture et l'intervention du gardien, les attaquants passent d'une situation statique de tir au but à une situation en déplacement.
- La position des tireurs, leur nombre, et la fréquence des tirs (salves)
- Situation de jet franc : le tireur est masqué par ses partenaires.

TITRE : *La relance du gardien.*

SITUATION :

Situation de transformation : le travail du gardien

OBJECTIFS : Améliorer le rôle du gardien de but.

BUT :

Relancer en direction du partenaire le mieux placé

DISPOSITIF :

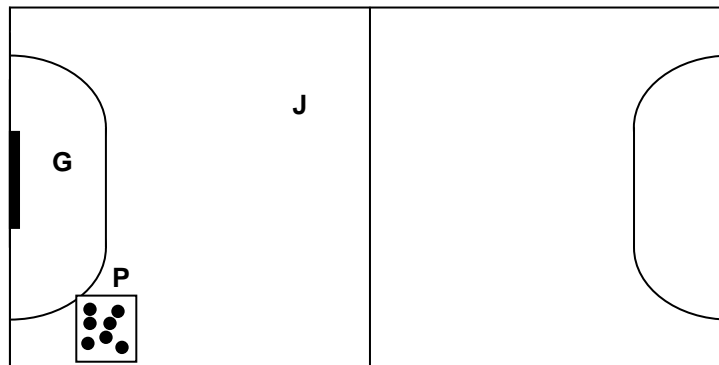
Au départ, le gardien, 1 passeur, un joueur.

Légende :

G : gardien

J : joueur

P : passeur



CONSIGNES :

Le passeur donne un ballon de la réserve au gardien qui relance le plus vite possible sur le joueur.

CRITERES DE REUSSITE :

Nombre de ballons qui arrivent au joueur.

La relance la plus rapide. (chronométrée)

VARIABLES :

- De 1 partenaire à 4.
- Adversaire : 1 ou plusieurs
- Lancement de jeu.
- Distance de passe
- Chronométrer le temps de la relance.

Situation de référence

Evaluation terminale

- ***Tournoi de Mini handball***

Voir situation d'évaluation initiale pages 10 et 11