



- Handball à l'école -

Cycle des approfondissements



Handball à l'école : quel partenariat ?

Un partenariat entre une école et le Comité Départemental de Handball de l'Allier vous est proposé.

Ce partenariat permet l'intervention d'un spécialiste de handball (brevet d'état) pendant 3 séances maximum auprès des enseignants qui le souhaitent. De plus, le Comité Départemental met à disposition des écoles des cages de handball et des ballons pendant le module d'apprentissage. Pour finaliser le projet, une rencontre inter-écoles est prévue avec l'aide des conseillers pédagogiques.

LE CADRE DU PROJET

Il s'agit de réaliser un cycle de 10 séances d'apprentissage en handball avec la participation d'un intervenant extérieur pendant 3 séances maximum (à définir en fonction des besoins). La fin du cycle se termine par un tournoi encadré par les enseignants avec ou sans le spécialiste. Cette rencontre finale peut se dérouler entre les élèves de l'école ou entre plusieurs écoles d'un même secteur géographique.

Une réunion de préparation avec l'intervenant extérieur pour prévoir l'organisation est nécessaire avant le début du cycle d'apprentissage (4 semaines avant – envoi de la demande d'agrément auprès de la circonscription).

L'intervenant extérieur est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une concertation étroite pour l'élaboration du projet (spécifier le rôle de chacun).

En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant de la classe qui reste toujours le responsable.

Il est intéressant d'envisager la présence de l'intervenant comme formatrice pour l'enseignant : un travail en commun pour donner des outils d'observation et cibler les difficultés des élèves pour leur permettre de progresser.

La co-animation peut être gérée de différentes manières.

Quelques exemples d'organisation de la classe :

- La classe travaille par atelier, l'intervenant extérieur et le maître de la classe prennent chacun un atelier en charge.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent des situations différentes avec un adulte présent avec chaque groupe et rotation.
- La classe est divisée en deux groupes qui réalisent les mêmes situations. Rotation pour permettre des retours différents et complémentaires.
- La classe réalise les mêmes situations d'apprentissages, l'enseignant de la classe et l'intervenant extérieur effectuent ensemble la régulation des apprentissages. Sinon, chacun peut évoluer dans des espaces différents et apporter des retours variés.

Pour favoriser les apprentissages nous conseillons un prolongement du travail réalisé en EPS dans la classe : travail sur le règlement, connaissance culturelle de l'activité, maîtrise de la langue, mathématique, ...

L'ORGANISATION

Une concertation entre le comité départemental de l'Allier et l'Inspection Académique est nécessaire pour une mise en place cohérente des actions proposées. Les interlocuteurs privilégiés sont l'agent de développement du handball de l'Allier et les conseillers pédagogiques EPS de circonscription.

- Public ciblé : classes de cycle 3 d'écoles situées en zone rurale.
- Proposition du projet via les circonscriptions par mail aux écoles et information sur site de l'IA.
- Réponses des écoles intéressées aux conseillers pédagogiques de la circonscription qui transmettent l'information à l'agent de développement de handball du comité de l'Allier par mail.
- L'agent de développement de handball du comité de l'Allier prend contact avec les écoles et organise avec elles la mise en place des actions. Le conseiller s'il le peut participe à la réunion de préparation.
- **L'école envoie la demande d'agrément auprès de sa circonscription.**
- Retour d'information par le comité départemental sur la mise en place du projet auprès du conseiller : date, organisation particulière, ...



Quels apprentissages développés en handball ?

Extrait des fiches d'accompagnement des programmes 2002 en EPS au cycle 3

Compétences spécifiques	
Conduire un affrontement individuel et/ou collectif	<ul style="list-style-type: none"> * Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...) : - Comme attaquant : - Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable. - Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle. - Comme défenseur : - Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but. * Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.
Compétences transversales	
S'engager lucidement dans la pratique de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> * S'engager dans les diverses situations de jeu : - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi... - en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but... - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match » : tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi... * Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons : - tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action	<ul style="list-style-type: none"> * Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée : - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense... - pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...
Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<ul style="list-style-type: none"> * Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes : - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... * Mettre en relation des notions d'espace et de temps : - partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire... * Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...) - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. * Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives : - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir... * Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs : - Expliquer sa propre action de joueur. - Tenir une feuille de match (tableau de résultats) - Arbitrer une période de jeu ou un match * Identifier et décrire différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...
Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif	<ul style="list-style-type: none"> * Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : - Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone... - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs... * Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...) - Proposer de nouvelles règles de jeu - Arbitrer un match à deux - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...) * Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : - Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats...

COOPERER ET S'OPPOSER

1/ **Progresser vers un objectif en présence d'un ou plusieurs défenseurs :**

- être un appui
- un soutien
- se démarquer

2/ **S'opposer à plusieurs à des adversaires qui progressent :**

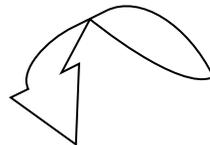
- changer de rôle (passer d'attaquant à défenseur)
- se replier
- presser

GERER SA MOTRICITE

1/ **Manipuler la balle avec aisance :** dribbler des adversaires, passer ou recevoir la balle de plusieurs façons, tirer après un déplacement et marquer, arrêter ou bloquer la balle (gardien de but).

2/ **Coopérer avec mes partenaires :** traverser le terrain le plus rapidement possible à 2 en faisant des passes et sans perdre la balle, traverser le terrain à plusieurs et en un minimum de temps et tirer.

3/ **S'opposer aux adversaires :** récupérer la balle à un adversaire et la conserver.



Le handball au cycle 3 : des objectifs opérationnels



TENIR DIFFERENTS ROLES

1/ **Jouer en acceptant les règles :** faire partie d'une équipe, prendre des initiatives, connaître les règles principales du jeu, accepter et comprendre les décisions d'arbitrage, observer une période de jeu.

2/ **Arbitrer :** accepter d'arbitrer avec une aide, justifier ses décisions d'arbitrage et les faire respecter.

3/ **Participer à l'organisation d'une rencontre :** lire et remplir une feuille de match, donner des informations pendant et après le jeu, organiser une rencontre avec ses camarades.



CONNAITRE L'ACTIVITE

1/ **Utiliser le vocabulaire spécifique à l'activité :** des noms (la zone - la défense - l'attaque - la contre attaque - le marcher - la reprise de dribble - le jet franc - le penalty - le tir en suspension - le saut de zone), des verbes (dribbler - passer - tirer - recevoir - intercepter - se démarquer).

2/ **Connaître la culture propre à l'APS** (par exemple, l'histoire du handball, les pays qui le pratiquent, les grands clubs et les grands champions dans le monde et en France en particulier).

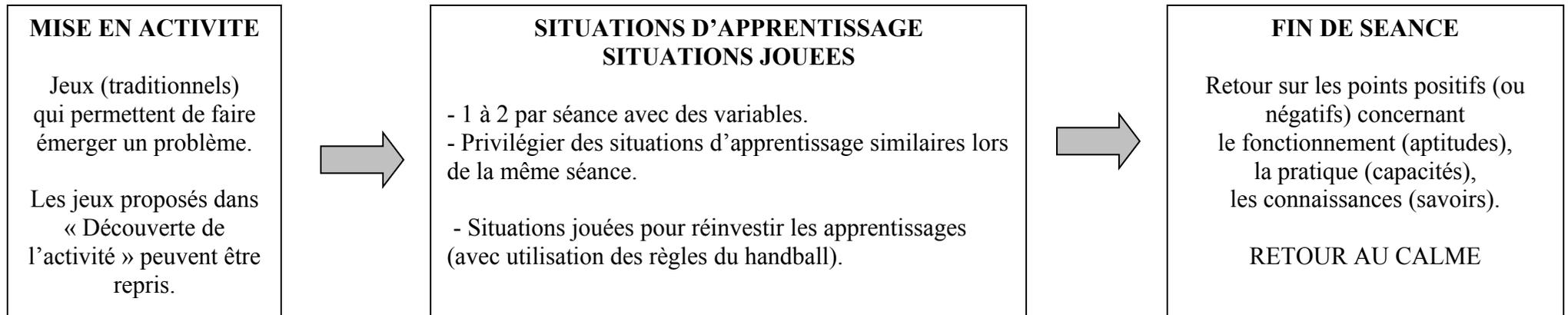
Construction d'un module d'apprentissage

10 à 12 SEANCES

DECOUVERTE DE L'ACTIVITE 1 à 2 séance(s)	EVALUATION DIAGNOSTIQUE Situation de référence	OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	SEANCES (8 à 10)	EVALUATION FINALE 1 séance
<p style="text-align: center;">en fonction du niveau des élèves</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">La cachette des écureuils</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Passe à 5 ou à 10</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Le béret inversé</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Relais déménageurs</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">Balle aux capitaines</div>	<p style="text-align: center;">JEU 5 contre 5 avec gardien sur terrain normal</p> <p style="text-align: center;">Règles fondamentales minimales</p> <p>1- Jouer à la main. 2 - Une zone interdite. 3 - Ne pas porter la balle. 4 - Ne pas bousculer l'adversaire, ne pas arracher le ballon des mains.</p> <p>Observer et comptabiliser</p> <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de tirs au but, - le nombre de buts, - le nombre de balles en zone. 	<div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">❶ Manipuler le ballon : dribbler, passer, tirer.</p> </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">❷ S'organiser pour récupérer la balle (défense).</p> </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">❸ Coopérer pour progresser vers la cible (attaque).</p> </div> <div style="border: 2px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">❹ Connaître et exercer différents rôles : partenaire/adversaire, joueur/gardien, arbitre, ...</p> </div>	<p>Chaque séance comporte une mise en activité, une situation d'apprentissage et une situation jouée.</p> <p>Situations d'apprentissage pour travailler l'objectif</p> <p style="text-align: center;">❶</p> <p>L'épervier dribbleur Lapins-chasseurs La cachette des écureuils Les chercheurs d'or</p> <p style="text-align: center;">❷</p> <p>Les portes à fermer Empêcher une passe. Gêner les déplacements de l'adversaire. Les zones de défense Le gardien du château</p> <p style="text-align: center;">❸</p> <p>Sauvez le poisson clown Les lions et les gazelles Les douaniers contrebandiers Les ballons croisés</p> <p style="text-align: center;">❹</p> <p>dans toutes les situations précédentes</p>	<p style="text-align: center;">- situation de référence ; - rencontre, tournoi : matchs de handball (utilisation du règlement joint).</p>

Construction d'une séance type

Présentation d'une séance type, on retrouve un cadre similaire d'une séance à l'autre.



- **Faire découvrir les règles par le jeu, construction des règles par les élèves, intégration de l'arbitrage.**
- **Observateurs pour permettre des retours effectifs et favoriser l'émergence de problème.**
- **Organiser et adapter les situations en fonction de l'espace disponible, du nombre d'élèves et du temps de pratique.**

Ateliers

Au cours des séances, des ateliers plus techniques peuvent être introduits (cf. fiches annexes).

- Ateliers « **ADRESSE-HABILETE** » : fiches n° 1 à 10
- Ateliers « **JEU SUR GRAND ESPACE** » : fiches n° 1 à 8
- Ateliers « **RENCONTRES** » : fiches n°1 à 6

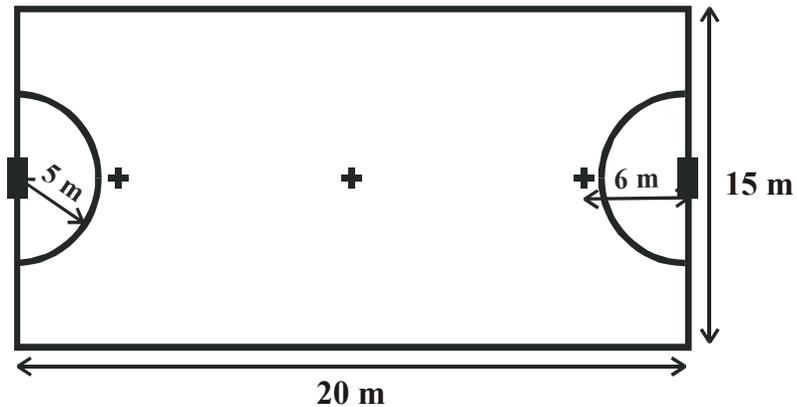
Règlement handball au cycle 3

I. LE BUT DU JEU

➤ Faire entrer la balle entièrement dans le but de l'adversaire (cette action marque 1 point). Le match est gagné par l'équipe ayant marqué le plus de points au coup de sifflet final.

II. LE TERRAIN

- **Dimensions du terrain** : 20 mètres (longueur), 15 mètres (largeur)
- **Dimensions des buts** : 2,40 mètres (largeur), 1,70 mètre (hauteur)
- **Tracés** :



- ◆ Centre du terrain
- ◆ Lignes de zone délimitant l'espace réservé au gardien de but : Demi-Cercle de 5 mètres de rayon à partir du centre des buts (plâtre, coupelles, ...)
- ◆ Point de penalty : 6 mètres

III. LE MATÉRIEL

➤ **Le ballon**

- ◆ De préférence, prendre un ballon de minihand dont la texture en « mousse » permet de le gonfler afin qu'il rebondisse mais qui n'est pas dangereux pour le gardien de but.
- ◆ Sinon, prendre un ballon taille n°0 (ne pas trop le gonfler).

➤ **La tenue**

- ◆ Tenue sportive de rigueur (maillot, short, et chaussures de sport lacées).
- ◆ Port de bijoux interdit.
- ◆ Si le port des lunettes se révèle indispensable, elles seront attachées par un lien.

IV. LES ÉQUIPES

➤ **Nombre de joueurs** :

- ◆ 5 joueurs sur le terrain sont autorisés (4 joueurs de champ et un gardien de but).
- ◆ **Les remplaçants**
 - Il est possible de disposer d'un maximum de 3 remplaçants.

- Toutes les 2 minutes, un remplaçant rentrera sur le terrain.
- Le nombre de joueurs de chaque équipe présents sur le terrain ne doit jamais dépasser 5.

➤ **Les droits des joueurs**

◆ **Joueurs de champ**

- Le ballon peut être joué avec toutes les parties du corps situées au-dessus du genou.
- Le joueur peut garder le ballon sans faire action de jeu durant un maximum de 3 secondes.
- Le joueur peut se déplacer avec le ballon en main sur 3 pas au maximum
- Le joueur peut passer le ballon à ses partenaires à l'exclusion du gardien de but dans sa zone.
- Le joueur peut progresser en dribblant (en faisant rebondir le ballon au sol) une seule fois.
- Le joueur peut faire 3 pas, dribbler et refaire 3 pas avant de passer ou de tirer.
- Le joueur peut arrêter un adversaire en se plaçant devant lui.
- Le joueur peut se déplacer, passer, tirer, dribbler sur l'ensemble du terrain à l'exclusion des zones réservées au gardien de but.
- Le joueur peut tirer en étant en suspension au-dessus de la zone adverse.

◆ **Gardien de but**

- Le gardien de but, dans la zone de 5 mètres qui lui est réservée, peut jouer ou saisir le ballon avec n'importe quelle partie de son corps. Les déplacements et la manipulation du ballon sont libres.
- S'il sort de sa zone, il doit se comporter comme un joueur de champ.
- Il n'a pas le droit de revenir dans sa zone en possession du ballon.

V. LE JEU

➤ **Durée du match** : 6 minutes sans mi-temps

➤ **Début du match**

- ◆ Avant le match, un tirage au sort a lieu entre les deux équipes pour désigner celle qui engagera.
- ◆ A l'engagement, au début de chaque période, tous les joueurs sont dans leur camp respectif, les adversaires sont à au moins 2 mètres du ballon, le ballon est au centre du terrain. Au coup de sifflet, le joueur passe le ballon à un partenaire ou tire.

➤ **Fin du match**

- ◆ À la fin du temps réglementaire, le chronométreur indique à l'arbitre que la partie est terminée. L'arbitre de terrain siffle immédiatement la fin du match (3 coups de sifflet). Après avoir consulté les arbitres de but, l'arbitre de terrain inscrit le résultat, fait signer les capitaines des 2 équipes et signe la feuille de match.

➤ **But – Engagement**

- ◆ Le but est marqué si le ballon a franchi entièrement la ligne de but entre les montants et la barre transversale du but. L'engagement après un but se fait par le gardien depuis sa surface de jeu.

➤ **Sorties du ballon hors du terrain**

- ◆ Le ballon est sorti du terrain lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but (soit à terre, soit en l'air). Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent.
- ◆ **La remise en jeu est accordée**
 - Pour les lignes de touche, à l'équipe qui n'a pas fait sortir le ballon.
 - Pour les lignes de but :
 - au gardien de but sauf si le ballon a été touché par un de ses coéquipiers.
 - à l'équipe adverse (jet de coin), si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien de but.
 - Les adversaires sont à une distance de 2 mètres minimum du ballon.
 - Le joueur qui remet le ballon en jeu effectue une passe ou tire en gardant un pied sur la ligne de touche ou sur le coin du terrain. Il ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché.

➤ Fautes/Echelle des fautes

Fautes	Echelle des fautes
<p>◆ <u>Catégorie n°1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Fautes concernant le joueur et le ballon</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer le ballon avec une partie du corps au-dessous du genou ▪ Passer le ballon à son gardien lorsque celui-ci est dans la surface ▪ Dribbler, s'arrêter, repartir en dribble ▪ Garder le ballon plus de 3 secondes ▪ Faire plus de 3 pas ballon en main ● <i>Fautes concernant le joueur et le terrain</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pénétrer dans la zone réservée au gardien sauf en suspension (empiètement) ▪ Empiètement par un attaquant ▪ Empiètement par un défenseur 	<p>◆ <u>Catégorie n°1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jet franc ▪ Sauf le passage en zone d'un défenseur : Penalty sans exclusion ▪ Empiètement d'un attaquant : renvoi par le gardien. ▪ Empiètement d'un défenseur : penalty.
<p>◆ <u>Catégorie n°2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Fautes concernant le joueur et un adversaire et / ou un partenaire</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coup de pied ▪ Croc en jambes ▪ Charger, pousser, bousculer un adversaire ▪ Ceinturer un adversaire ▪ Tirer le maillot d'un adversaire ▪ Bloquer le bras armé d'un adversaire ▪ Rentrer en contact volontairement avec l'adversaire ▪ Arracher le ballon des mains de l'adversaire ▪ Faute commise sans danger de but ▪ Faute commise avec danger de but 	<p>◆ <u>Catégorie n°2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Actes de violence sans danger de but</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Première faute : jet franc ▪ Répétition de la même faute par le même joueur : jet franc et exclusion d'une minute ● <i>Actes de violence avec danger de but</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penalty et exclusion une minute
<p>◆ <u>Catégorie n°3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Fautes concernant une attitude répréhensible envers les adversaires, l'arbitre ou les spectateurs</i> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Agresser verbalement l'arbitre, un joueur, un spectateur. ▪ Agresser physiquement l'arbitre, un joueur, un spectateur. ▪ Contester systématiquement les décisions de l'arbitre. 	<p>◆ <u>Catégorie n°3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jet franc et exclusion définitive

➤ **Sanctions**

◆ ***Jet franc***

- Le ballon est placé à l'endroit de la faute, à 2 m de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2 m.
- Le joueur effectue le jet en gardant toujours un pied à terre.
- Il passe à l'un de ses coéquipiers (hormis le gardien de but, s'il est dans sa zone réservée) ou tire.
- Il n'y a pas de signal de l'arbitre. Le joueur joue le jet franc dès qu'il est prêt.
- Si les joueurs ne sont pas au moins à 2 m du ballon au moment où le joueur joue le jet franc, l'arbitre peut faire recommencer le jet franc.

◆ ***Penalty***

- Le ballon est placé sur le point de penalty à 6 mètres des buts.
- Les adversaires du tireur se trouvent à 2 mètres au moins du ballon ET de la zone réservée au gardien.
- Les partenaires du tireur se trouvent à 2 mètres au moins de la zone réservée au gardien.
- Le gardien de but se tient à 2 mètres du tireur dans sa zone réservée.
- Le tir doit s'effectuer en gardant un pied au sol.

◆ ***Exclusion temporaire et définitive*** (voir échelle des fautes)



Document réalisé par
Comité Départemental USEP de l'Allier
Comité Départemental de Handball de l'Allier



Des jeux pour découvrir l'activité



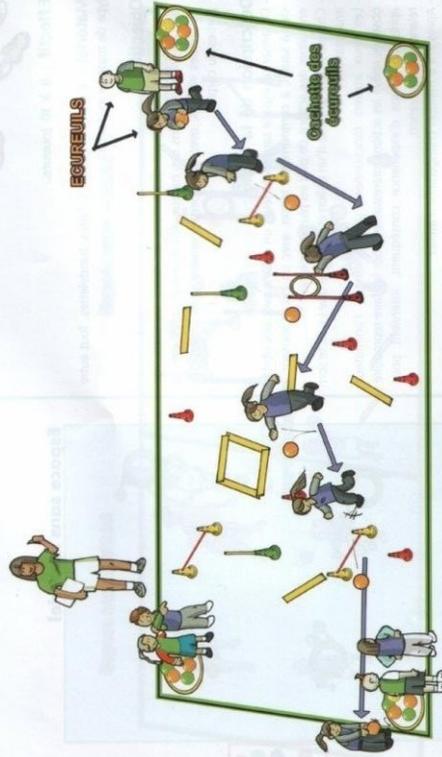
La cachette des écureuils



L'histoire :
Les écureuils ont décidé de transporter leurs noisettes (balles) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noisette dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noisette transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

Comment ça marche ?
Le joueur se déplace avec une balle. Il explore l'espace en jouant avec la balle, d'une réserve à l'autre.

⚠ Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de balle et empruntent des parcours variés.



Changer la forme et la taille des balles.

Constats

Trop de dribbles.

Toujours le même parcours.

Utilise toujours le même type de balle.

Réglations - Relances

Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).

Déplacer les obstacles et les réserves.

Obliger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.

14



La cachette des écureuils



Effectif : 2 à 8 joueurs.

Matériel : 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balles, plots, haies, obstacles...

Objectifs :

- Il faut transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler...).

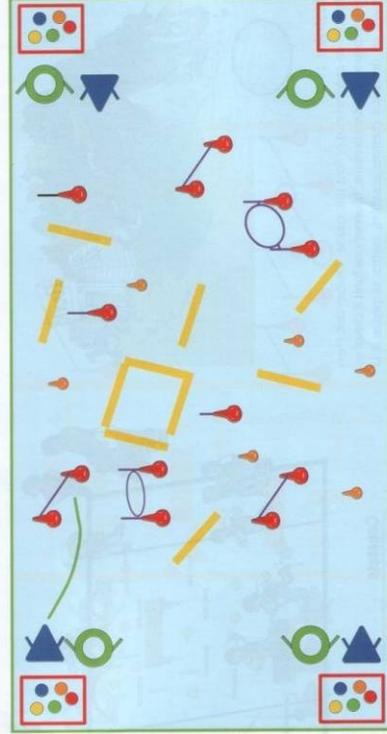
Description de la tâche :

- Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

Consignes :

- Varier le choix des balles utilisées.
- Inventer des modes de déplacements avec la balle.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :
- L'alternance dans le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



Les capacités développées

Percevoir des chemins pour atteindre la cible

Décider oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels

Agir expérimenter les conduites de balle, les dribbles, les courses, les lancers

15

Des jeux pour découvrir l'activité	Passé à 5 ou à 10		
	Objectifs	Occuper l'espace pour se démarquer. Lancer et attraper la balle.	
	But du jeu	Se passer la balle entre joueurs d'une même équipe : cinq passes consécutives réussies apportent un point à l'équipe.	
	Matériel	2 ballons de handball, 4 jeux de dossards, matériel de balisage	
	Organisation	La classe est divisée en 4 équipes mixtes et équilibrées. Les équipes se rencontrent 2 à 2 en rotation (ex : a contre b, c contre d, puis a contre c, ...). La durée peut être donnée : 5 minutes et on note le score, ou dépendra du score : arrêt du jeu dès qu'une équipe marque 3 points.	
	Règles et sanctions	On ne se déplace pas avec la balle : on tolère un pied pivot. La balle change de main dès qu'elle tombe à terre, si elle sort du terrain à la suite d'une passe et après chaque point marqué. Aucun contact n'est admis, zone de protection équivalente à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle. Le compteur est remis à zéro à chaque interception ou faute.	
	Plan	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">X Y X</p> <p style="text-align: center;"> Y</p> <p style="text-align: center;">Y Y</p> <p style="text-align: center;">X X Y</p> </td> <td style="padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">X Y X Y</p> <p style="text-align: center;"> Y</p> <p style="text-align: center;">X Y</p> <p style="text-align: center;">X Y Y X</p> </td> </tr> </table>	<p style="text-align: center;">X Y X</p> <p style="text-align: center;"> Y</p> <p style="text-align: center;">Y Y</p> <p style="text-align: center;">X X Y</p>
<p style="text-align: center;">X Y X</p> <p style="text-align: center;"> Y</p> <p style="text-align: center;">Y Y</p> <p style="text-align: center;">X X Y</p>	<p style="text-align: center;">X Y X Y</p> <p style="text-align: center;"> Y</p> <p style="text-align: center;">X Y</p> <p style="text-align: center;">X Y Y X</p>		
Critères de réussite	Réussir 5 passes consécutives entre joueurs de la même équipe. Marquer plus de points que l'adversaire.		

Des jeux pour découvrir l'activité	Le béret inversé	
	Objectifs	Se déplacer rapidement en dribblant. Tirer au but et marquer. Arrêter les tirs pour le gardien.
	But du jeu	Marquer un but avant l'adversaire.
	Matériel	Un terrain de handball avec ses deux buts, 4 cônes, un ballon par joueur.
	Organisation	2 équipes composées de 1 gardien de but et x joueurs de champ Les joueurs de champ sont numérotés de 1 à x et se placent dos à dos sur la ligne médiane, ballon en main. (n°1 dos à dos avec le n°1 adverse, ...). On peut choisir de jouer un temps imparti ou fixer un nombre de but à atteindre pour gagner la partie.
	Règles et sanctions	A l'appel de leur numéro, les 2 adversaires partent en dribblant, passent entre les 2 cônes et essaient de marquer un but au gardien adverse. 1 point à l'équipe de celui qui a marqué le premier en respectant les règles du handball (marcher, zone interdite, ...).
	Plan	
	Critères de réussite	Marquer plus de buts que l'équipe adverse. Marquer un but en respectant les règles du jeu. Marquer un but plus vite que son adversaire direct.

Des jeux pour découvrir l'activité	
Relais déménageurs	
Objectifs	Ajuster ses déplacements en fonction du trajet d'une balle. Coordonner des actions de déplacement, lancer, recevoir. Prendre des informations sur les espaces, la position des coéquipiers.
But du jeu	Remplir la caisse « arrivée » avant l'autre équipe.
Matériel	Ballons ou balles en nombre identique dans chaque caisse « départ ».
Organisation	Equipes réparties dans les zones de jeu. Deux terrains parallèles identiques avec plusieurs zones (3 ou 4). Au signal, les joueurs situés dans la zone 1 prennent des ballons dans la caisse « départ » et les lancent à leurs équipiers de la zone 2, et ceci jusqu'à la zone 4 où l'on remplit la caisse « arrivée ». Le jeu est terminé lorsqu'une équipe a entièrement rempli sa caisse « arrivée ».
Règles et sanctions	<ul style="list-style-type: none"> - Vider la caisse « départ », remplir la caisse « arrivée ». - Se passer les ballons d'une zone à l'autre. - Ne pas faire plus de trois pas avec le ballon. - Rester dans sa zone.
Plan	<p>The diagram illustrates the layout of the relay game. It consists of two parallel horizontal tracks. Each track is divided into four equal-width zones, labeled 'zone 1', 'zone 2', 'zone 3', and 'zone 4' from left to right. At the start of each track (zone 1), there is a small 3D box representing a 'caisse départ' (starting box). At the end of each track (zone 4), there is another small 3D box representing a 'caisse arrivée' (arrival box). Horizontal arrows are drawn in the center of each zone, pointing from left to right, indicating the direction of ball passing between adjacent zones. The two tracks are separated by a vertical line in the middle, representing two parallel playing areas.</p>
Critères de réussite	Avoir déménagé tous ses ballons avant l'autre équipe. Choisir un partenaire démarqué dans la zone suivante.
Variante	Introduction d'un ou plusieurs adversaires par zone pour perturber le jeu, les passes.

La balle aux capitaines

Des jeux pour découvrir l'activité

Objectifs	Faire des passes, attraper le ballon, marquer l'adversaire et se démarquer, coopérer, s'organiser collectivement.
But du jeu	Passer le ballon au capitaine placé dans l'en-but adverse.
Matériel	2 terrains pour 1 classe, 1 ballon par terrain, 4 jeux de chasubles ou maillots
Organisation	Equipes de 6 joueurs + remplaçants éventuels. Pour une classe : 4 équipes, 2 terrains de jeu. L'arbitrage est assuré par un joueur remplaçant. Matches de 2x5mn
Règles et sanctions	<p>Dans chaque équipe, il y a un joueur capitaine et 5 joueurs de champ.</p> <p>Dans chaque demi terrain, il doit y avoir 3 attaquants et 2 défenseurs.</p> <p>Les joueurs changent de rôle à la mi-temps (il suffit de faire changer de place les deux joueurs buts).</p> <p>Durant une période de jeu, on ne peut changer de rôle ni sortir de sa zone de jeu.</p> <p>On peut faire entrer un remplaçant pendant une période de jeu.</p> <p>Les contacts sont interdits.</p> <p>Un défenseur a la possibilité de passer directement la balle à son joueur but.</p> <p>Interdiction de marcher ou de courir avec le ballon.</p> <p>Le dribble n'existe pas, un joueur en possession du ballon peut tenter une passe au capitaine ou passer la balle à un partenaire démarqué dans l'une ou l'autre zone de jeu.</p> <p>Si un joueur change de zone ou pénètre dans le camp du joueur but, la balle est perdue pour son équipe.</p> <p>En cas de sortie du ballon, remise en jeu par l'adversaire à l'endroit où elle est sortie.</p> <p>1 point est marqué si la passe au joueur but est réussie (le joueur a bloqué la balle avant rebond au sol).</p> <p>Après un point réussi, la balle est remise en jeu par l'équipe adverse au centre du terrain.</p> <p>Après un point manqué, la balle est remise en jeu à l'endroit où elle se trouve dans le terrain ou à l'endroit où elle est sortie le cas échéant.</p> <p>Lorsqu'une règle est transgressée, le ballon est rendu à l'adversaire.</p>
Plan	<p>Joueurs but</p>
Critères de réussite	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse.</p> <p>Réussir à passer et attraper le ballon.</p> <p>Se démarquer.</p> <p>Marquer l'adversaire.</p>
Variante	Passer du rôle de capitaine à celui de gardien de but.

L'épervier dribbleur

Objectif : Conduire la balle.

But du jeu : Traverser le terrain de handball dans le sens de la largeur ou de la longueur en dribblant et en évitant de se faire toucher par l'épervier.

Organisation matérielle : une base de départ et une base d'arrivée.

Consignes : Atteindre la base d'arrivée en conduisant sa balle avec rebond (dribble) en évitant l'épervier.

Si danger : s'arrêter, s'immobiliser, dribbler sur place et repartir quand le danger s'éloigne.

Variantes :

- Les éperviers sont aussi en possession d'un ballon et dribblent.
- Les joueurs en possession du ballon dribblent et tentent de toucher les éperviers.
- Possibilité de refuge dans des cerceaux placés au sol.

Remarque : Les ballons seront toujours bien gonflés.

Lapins-chasseurs

Objectifs : Occuper l'espace pour marquer et se démarquer, lancer et attraper la balle, exercer des rôles antagonistes.

But(s) du jeu :

Pour les chasseurs : toucher un lapin avec la balle.

Pour les lapins : esquiver la balle pour ne pas être touché ou la bloquer et devenir chasseur à son tour.

Organisation :

La classe est divisée en 4 équipes mixtes et équilibrées.

Les équipes se rencontrent 2 à 2 en rotation (ex : a contre b, c contre d, puis a contre c, ...).

La partie peut se jouer au temps (5 min) ou au nombre de points marqués.

Règles et sanctions :

On ne se déplace pas avec la balle. On tolère un pied pivot.

La balle change de main dès qu'elle tombe à terre, si elle sort du terrain à la suite d'une passe et après chaque point marqué.

Aucun contact n'est admis, zone de protection équivalent à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle.

Les joueurs peuvent être lapin ou chasseur, le possesseur de la balle devient avec son équipe un chasseur.

Critères de réussite :

Marquer plus de points que l'adversaire en touchant les lapins.

Dans une variante, on peut attribuer un point chaque fois qu'un lapin bloque la balle.

La situation « **La cachette des écureuils** » (cf. page 12) peut être reprise pour apprendre aux élèves à manipuler le ballon.

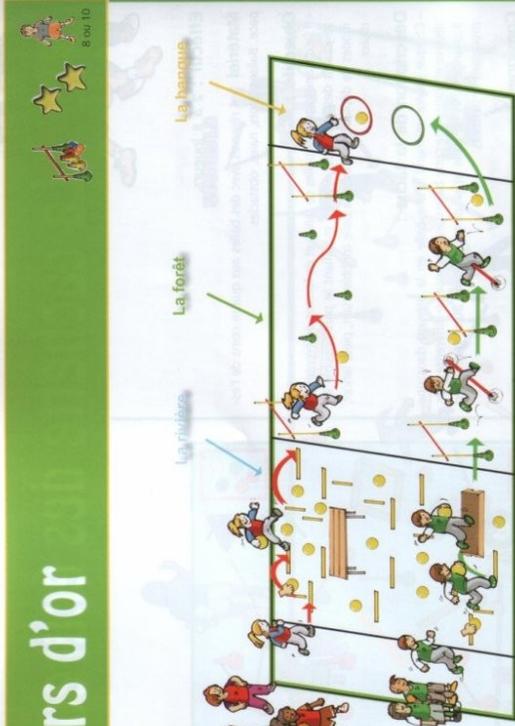
Les chercheurs d'or



L'histoire :
2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Comment ça marche ?
Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.
Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.

Si un pied touche l'eau, retour au point de départ.



Constats

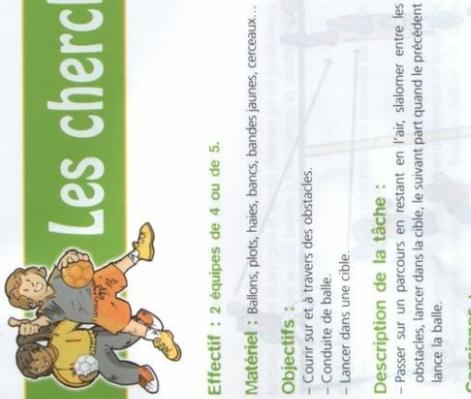
- Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.
- Les chercheurs vont très vite dans la forêt.
- Les chercheurs réussissent les lancers.
- Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.
- Les chercheurs ont du mal dans la forêt.
- Les chercheurs réussissent.

Régulations - Relances

- Imposer un parcours type cloche pied. Faire partir un voleur derrière lui.
- Augmenter la difficulté du parcours. Les faire poursuivre par un voleur.
- Eloigner la banque, la mettre verticale.
- Simplifier le parcours.
- Simplifier la façon de la traverser.
- Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.

S3

Les chercheurs d'or



Effectif : 2 équipes de 4 ou de 5.

Matériel : Ballons, plots, haies, bancs, bandes jaunes, cerceaux...

Objectifs :

- Courir sur et à travers des obstacles.
- Conduite de balle.
- Lancer dans une cible.

Description de la tâche :

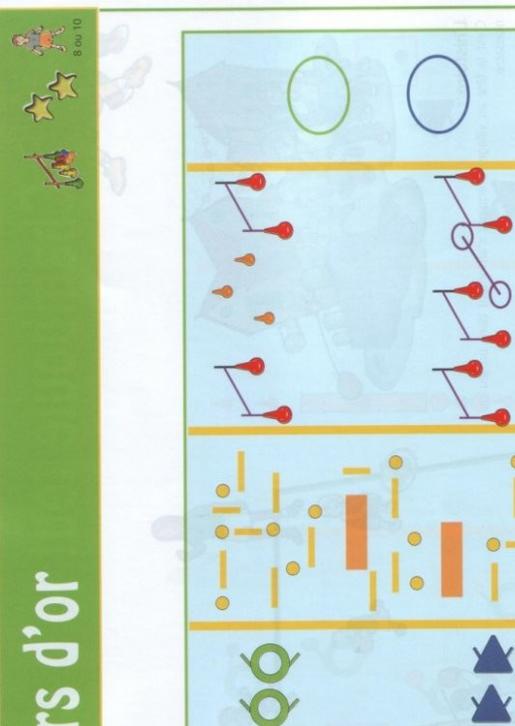
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

Consignes :

- "Vous passez sur les obstacles sans mettre le pied au sol".
- "Vous ramassez un ballon et vous slalomez entre les plots".
- "Vous lancez dans la cible".
- "Si vous touchez par terre dans le premier parcours, vous recommencez".
- "Vous devez aller le plus vite possible. L'équipe qui a fini en premier marque un point".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect des consignes et des temps de départ.
- Ne compter les points que lorsque la cible est atteinte.



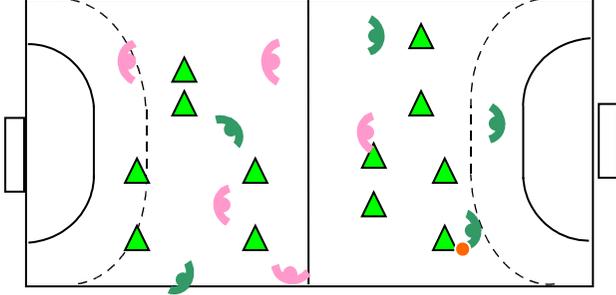
Percevoir la cible

Agir expérimenter les équilibres, les courses, les lancers

S3

SITUATION : Les portes à fermer
Objectif : S'organiser pour récupérer la balle (la défense).

Ce que le joueur doit vivre
 « Je gêne la progression du ballon en fermant les portes donc les espaces de jeu. »
Temps : 10 minutes



Matériel : 12 plots – 2 jeux de 5 chasubles

Organisation
 2 équipes de 5 joueurs sur le terrain, 1 balle.
 Plus de portes (intervalles) que de joueurs dans une équipe.

Consignes
 Passer par les portes pour marquer des points.
 Défense individuelle : il est interdit de rester plus de 3 secondes dans les portes.

Bien siffler les fautes (marchers, reprise de dribble, 3 secondes, ...) souvent occasionnées par les placements des défenseurs.

Manche en 7 points. Faire 2 manches gagnantes.

Critères d'observation :

- Visualisation et exploitation des espaces libres.
- Etagement et écartement du jeu.
- Jeu des défenseurs (avec et sans sens de progression puis avec but).

LES EXPLICATIONS

- Le problème posé au joueur** : S'opposer individuellement et collectivement à la marque des points des adversaires, puis à la progression de la balle.
- Le défi** : Marquer plus que mon adversaire direct.
- La notion de plaisir** : Elle se retrouve dans l'affrontement individuel et collectif.
- L'activité déclenchée** : L'activité est ludique et réflexive.

LES REGULATIONS

Constats	Interventions possibles
La situation est trop facile.	-Modifier les rapports de force dans les équipes. -Ajouter un sens de progression de la balle avec poser la balle dans la zone.
La situation est trop difficile.	-Modifier les rapports de force. -Réexpliquer les consignes pour les attaquants et les défenseurs. -Leur poser des questions quant à la manière de faire.
Les enfants paraissent se lasser (pas ou plus de plaisir).	-Leur demander d'élaborer une stratégie quand ils ont la balle et quand ils ne l'ont pas. -Valoriser la récupération de la balle = 1 point. -Ajouter la notion de but, mettre un GB et le nombre de points dépend du nombre de portes libres passées (2 portes passées = 2 points).
Pas de changement de comportement Obs. : T en percussion ? Forme du tir (course, ...) ?	-Questionnement des jeunes : comment faire pour récupérer la balle ? -Faire durer.

Fiche élaborée par Véronique TRONCY, Comité Départemental de Handball de l'Allier

Des situations d'apprentissage : s'organiser pour récupérer la balle

OBJECTIF : ÊTRE CAPABLE D'EMPÊCHER UNE PASSE

DESCRIPTION DE LA TÂCHE

But :

Se placer sur la trajectoire possible de la balle pour empêcher un joueur de recevoir la balle.

Conditions d'exécution :

- Autant de groupes de 3 élèves que nécessaire ;
- Chaque groupe dispose d'une balle ;
- Un passeur avec la balle, un joueur pour recevoir la balle et entre les deux, un défenseur qui empêche les passes entre passeur et receveur.

Consignes :

Au receveur : « Vous pouvez vous déplacer entre les deux plots distants de 3 m, pour recevoir la balle. »
Au passeur : « Les passes s'effectuent à l'arrêt sur un point fixe. Les passes en cloche sont interdites. »
Au défenseur : « Vous devez interdire la passe en vous situant toujours entre le passeur et le receveur donc sur la trajectoire de la balle. »

Critères de réussite :

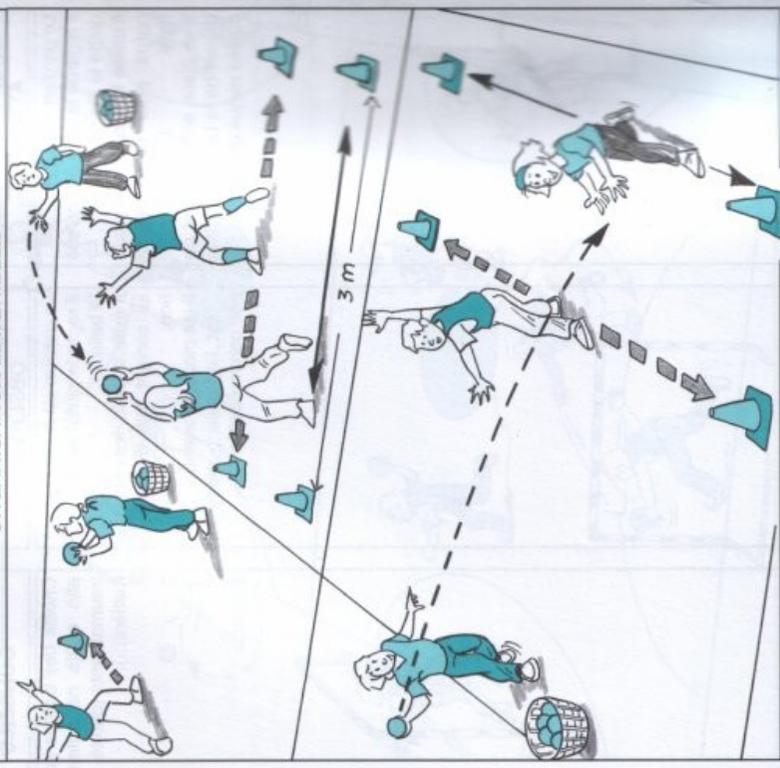
5 passes réussies sur 10 tentées.

Variantes :

Modifier les distances entre les 3 joueurs.

FICHE 10

ORGANISATION MATÉRIELLE



OBJECTIF : INTERVENIR POUR GÉNER LES DÉPLACEMENTS DE L'ADVERSAIRE AFIN DE L'EMPÊCHER DE TIRER

DESCRIPTION DE LA TÂCHE

But :

Géner le passage du porteur de balle dans le secteur central pour l'empêcher de tirer.

Conditions d'exécution :

- Sur un terrain de 18 m de long sur 13 m de large : dans un demi-terrain un gardien est dans les buts et 2 défenseurs sont à l'intérieur d'un carré délimité par 4 plots ; 6 attaquants avec une balle chacun sont dans l'autre demi-terrain ;
- Au milieu du terrain un repère au sol est matérialisé. Son franchissement par un attaquant constitue le signal de départ du suivant. Les attaquants démarrent dans leur zone de but.

Consignes :

Aux attaquants : « Vous allez tirer au but mais vous devez passer à l'intérieur du carré délimité par les cônes. Vous pouvez entrer par n'importe quel côté. »

Aux défenseurs : « Vous devez gêner le passage dans le carré en vous déplaçant et en faisant obstacle avec votre corps pour obliger l'attaquant à passer ailleurs. »

Tous les 6 passages, 3 attaquants deviennent défenseurs et gardien ; les 2 défenseurs et le gardien deviennent attaquants.

Chaque élève occupe les différents rôles.

Critères de réussite :

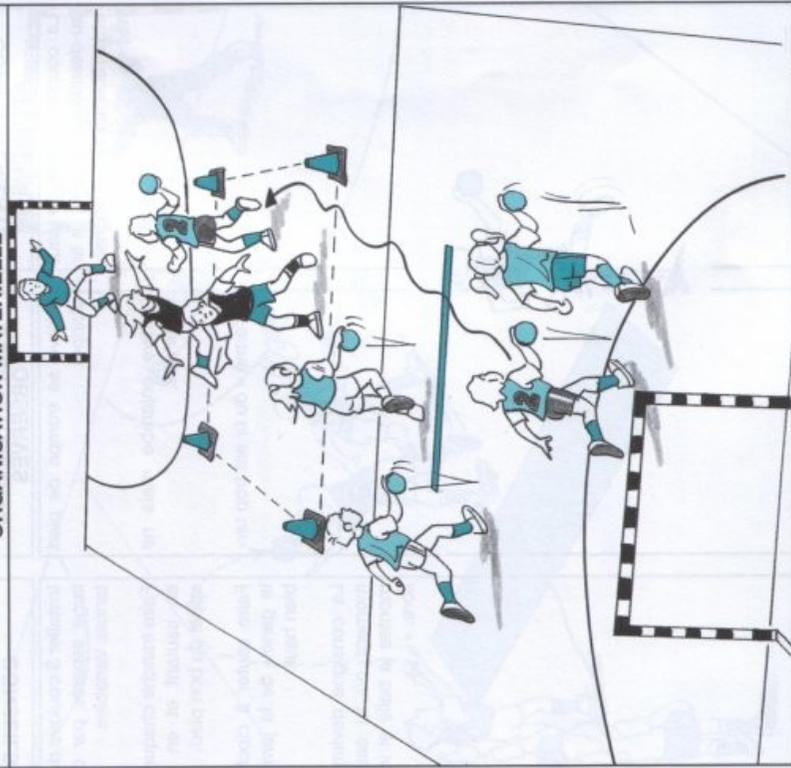
Sur 6 tentatives, 6 points marqués (un point par passage dans le carré, un point par but, le but n'est valide que s'il y a eu passage dans le carré).

Variantes :

Agrandir l'espace à défendre en déplaçant les plots.
 Déplacer la marque centrale vers les attaquants.

FICHE 27

ORGANISATION MATÉRIELLE

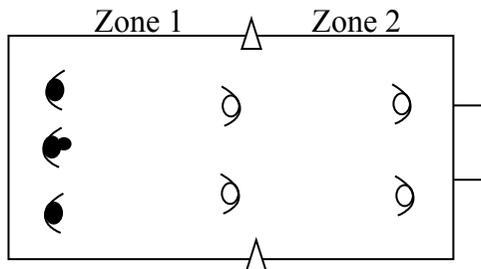


Les zones de défense

Objectif : S'organiser collectivement pour être efficace.

But du jeu : Toucher ou récupérer la balle sur l'attaque de l'adversaire.

Organisation matérielle :



Consignes :

- Les attaquants tentent de marquer un but. Ils marquent 1 point s'ils tentent le tir, 3 points s'ils marquent 1 but.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de changer de zone. Ils marquent 1 point s'ils touchent le ballon, 3 points s'ils interceptent le ballon.

Variantes :

- 1 défenseur peut venir en aide dans la zone 2.

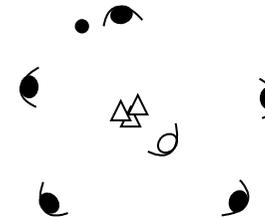
Critères de réussite : sur 5 attaques, l'équipe en défense doit récupérer 3 fois le ballon.

Le gardien du château

Objectif : Se déplacer pour protéger sa cible.

But du jeu : Empêcher les attaquants de toucher les tours du château.

Organisation matérielle :



Une équipe forme un cercle au centre duquel se trouvent les tours du château (3 ou 4 plots).

Un défenseur protège les tours sans bloquer le ballon.

Durée : 1 à 2 minutes par défenseur. A adapter. 6 à 8 minutes par partie.

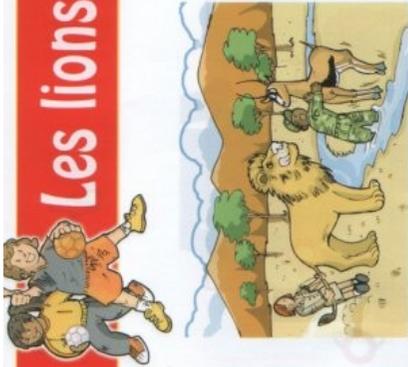
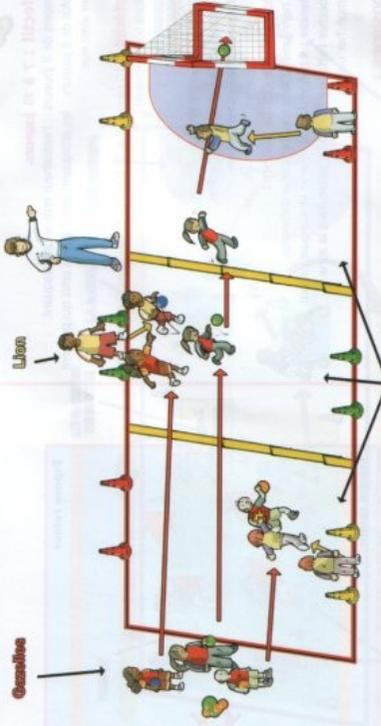
Consignes :

- Les attaquants tirent sur une cible. Ils se font des passes pour dépasser le défenseur et toucher une tour = 1 point.
- Le défenseur se déplace pour protéger sa cible.

Variantes :

- Remplacer les plots par des objets plus volumineux.
- Mettre plusieurs défenseurs.
- Remplacer les plots par un attaquant surveillé qui récupère la passe de son équipe. 3 défenseurs cherchent à récupérer le ballon.

Les lions et les gazelles

L'histoire :
Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très frands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies.

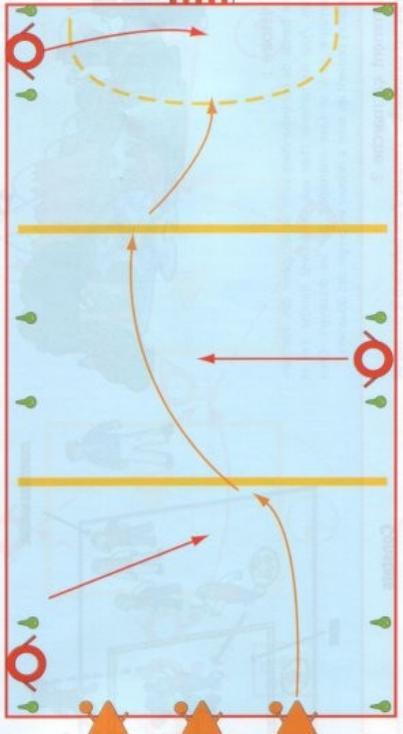
Comment ça marche ?
Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en driblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.
La gazelle touchée balle en main donne sa balle au lion et doit retourner en chercher une dans la réserve.
Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune balle dans la réserve : faire le compte des ballons dans le but (point aux gazelles) et chez les lions (point aux lions).

⚠ Si la gazelle se fait prendre la balle, le lion la met dans son buisson, et la gazelle retourne chercher une balle. S'il y a but, la gazelle place la balle dans le cercueil compteur. Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).

Constats	Résolutions - Relances
Si les gazelles ont des difficultés.	Augmenter les espaces de jeu. Faire partir deux gazelles en même temps.
Si les lions ont des difficultés.	Réduire l'espace de jeu. Mettre le buisson au milieu du territoire.
Si le dribble est une limite.	Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. La encore beaucoup de tolérance pour le marcher.
Si c'est trop facile pour les lions.	Mettre un foulard dans la ceinture du short des gazelles. Le lion doit tenter de récupérer le foulard. Deux gazelles partent en emmenant un seul ballon et jouent en passes.

28

Les lions et les gazelles

Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs.

Matériel : 6 balles ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandelettes, 6 balles, 2 jeux de chausures de couleurs différentes.

Objectifs :
- Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs réussis.

Description de la tâche :
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balles, au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans la zone du défenseur. Ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le troisième défenseur.
- Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.

Consignes :
- Vous transportez la balle comme vous voulez, mais vous ne devez pas être touché balle en main pour pouvoir tirer. Sinon, vous perdez la balle et devez retourner en prendre une autre dans la réserve.
- Les défenseurs retournent se cacher après le passage de chaque attaquant.
- Pour démarquer, les attaquants attendent que les défenseurs soient en place.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :
- Le respect du départ : c'est l'attaquant qui donne le signal en entrant balle en main dans le premier espace.
- Les dimensions des espaces : plus ils sont grands plus c'est facile pour l'attaquant et difficile pour les défenseurs.

Percevoir	Les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

29

Les douaniers et les contrebandiers



L'histoire :
Une bande de contrebandiers vient de récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers.

Comment ça marche ?
Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.

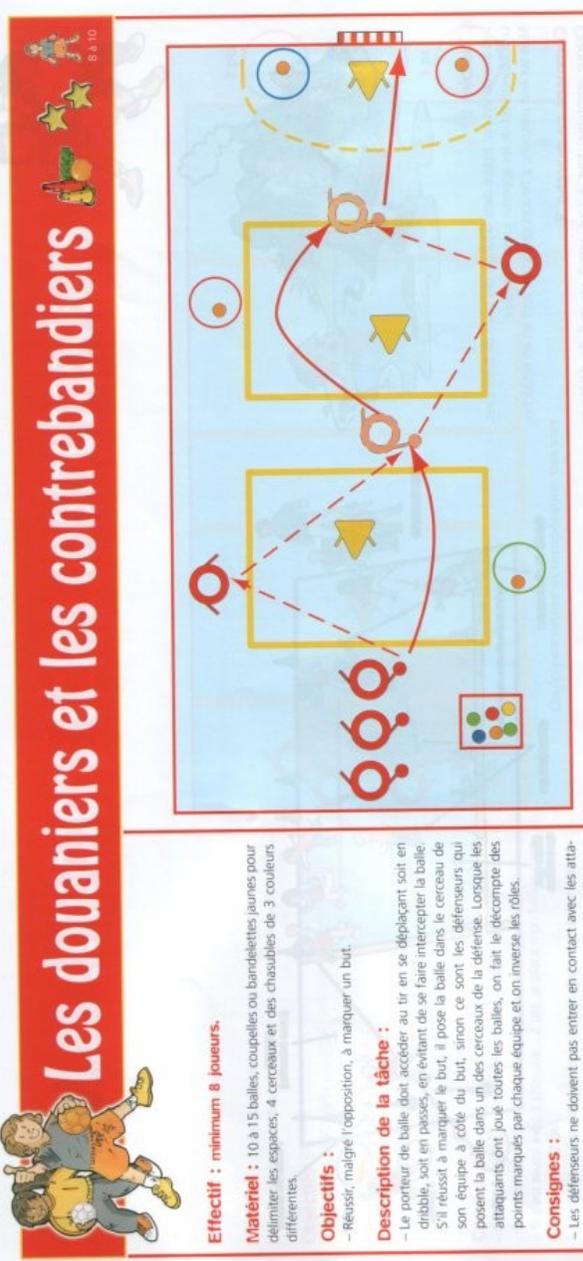
⚠ L'animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commettent pas de fautes sur les attaquants (pas de contact), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l'attaquant à distance de bras.
Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau de départ.

Constats
Beaucoup de pertes de balles.
Trop facile pour les contrebandiers.
Trop difficile pour les douaniers.

Réglations - Relances
Réduire les espaces.
Supprimer un passeur.
Accepter avec les plus jeunes débutants, qu'ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5", 5 pas) et progressivement être plus rigoureux.
Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.

30

Les douaniers et les contrebandiers



Effectif : minimum 8 joueurs.

Matériel : 10 à 15 balles, coupelles ou bandelettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chaussures de 3 couleurs différentes.

Objectifs :
- Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

Description de la tâche :
- Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle.
- S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

Consignes :
- Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passes, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribbles en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :
- L'activité du défenseur et le respect des consignes.
- Les distances de passes entre les joueurs.

Percevoir
le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre

Décider
choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire

Agir
s'opposer, intercepter pour les douaniers
se démarquer pour les contrebandiers

Les capacités développées

31

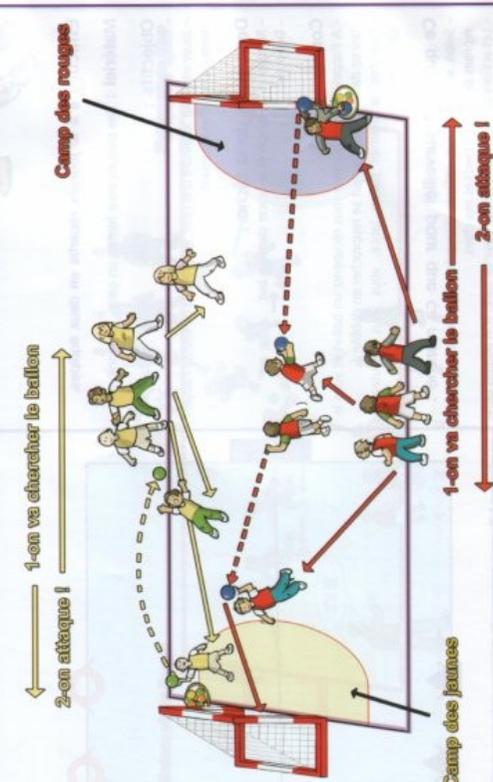
Des situations d'apprentissage : coopérer pour progresser vers la cible



Les ballons croisés



6 à 10



L'histoire :
Deux équipes se lancent un défi. Les joueurs veulent savoir qui sont les plus forts.

Comment ça marche ?
Chaque équipe est au centre du terrain.
Au signal, l'animateur lance un ballon dans chaque but.
Les joueurs vont chercher la balle dans leur camp et s'organisent pour transporter en passes la balle dans le but adverse.

Constats

Pas assez de passes.	Régulations - Reliances	
Que deux qui jouent.	Inciter une répartition par demi terrain.	
Trop de buts.	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.	
Trop facile.	Placer un gardien.	
	Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.	

S2

36



Les ballons croisés



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : 2 ballons.

Objectifs :

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

Description de la tâche :

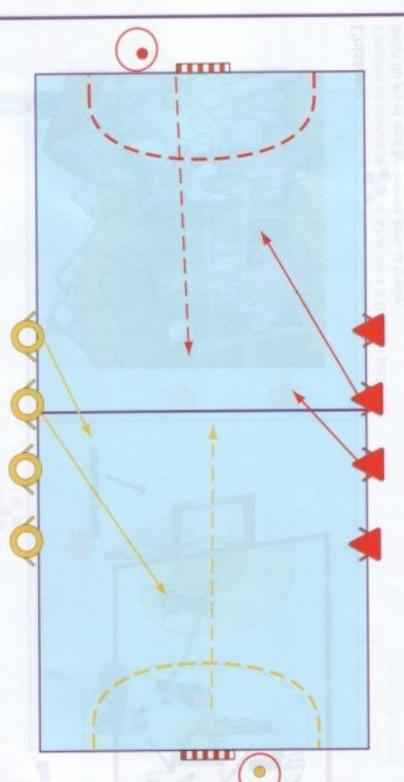
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher la balle. Vous devez la lancer dans le but adverse avant que l'autre équipe ne le fasse.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Que le joueur ne coure pas balle en main, ne s'avance pas trop (règle du marcher)
- Que les joueurs soient étagés sur le terrain à distance de passe.



Les capacités développées

Percevoir	les partenaires et la distance pour pouvoir passer et réceptionner	
Décider	passer à un partenaire ou tirer	
Agir	maîtrise de la passe, de la réception et du tir	

S2

37

Histoire du handball

« Selon certains historiens, l'année 1898 aurait vu la naissance du handball au Danemark avec l'apparition du "haandbold", jeu qui se déroulait sur un petit terrain quasi identique à celui du "sept " d'aujourd'hui.

Les origines du jeu se retrouvent peut-être aussi dans un jeu ancien appelé "hazena", pratiqué en Tchécoslovaquie, et dans le "Torball" (balle au but), offert comme activité sportive aux femmes allemandes.

Dans les années 1900, Casey, un Irlandais introduisit un jeu semblable au handball aux USA. L'engouement est tel qu'en 1919, une compétition aurait vu le jour à Los Angeles.

La même année, un professeur de l'Ecole Normale Germanique d'Education Physique de Leipzig, Carl Schellenz, propose une adaptation pour les hommes du Torball, et crée le handball à onze.

Les fédérations allemandes d'athlétisme et de gymnastique l'adoptent dès 1920 comme sport complémentaire.

En 1926, à la Haye, le congrès de la Fédération Internationale d'Athlétisme Amateur nomme une commission chargée d'établir un règlement international pour la pratique du "jeu à la main" qui deviendra le Handball.

En 1928, le handball (joué en plein air par équipes de onze) apparaît comme sport de démonstration aux J.O. d'Amsterdam au cours desquels se crée la Fédération Internationale de Handball Amateur (F.I.H.A.).

En 1936, 23 pays sont affiliés à la F.I.H.A. Le handball entre au programme des Jeux Olympiques de Berlin. Six nations participent : Allemagne, Autriche, Suisse, Hongrie, Roumanie, USA.

Deux ans plus tard, l'Allemagne organise les premiers Championnats du Monde à Onze et à Sept. Elle remporte les deux titres.

Après la seconde guerre mondiale, le handball disparaît du programme des Jeux. En juillet 1946, huit fédérations nationales dont la France, fondent à Copenhague l'actuelle Fédération Internationale de Handball (I.H.F.).

En 1954, le sept apparaît en compétition officielle (Mondial en Suède).

Plus technique, plus rapide, plus spectaculaire, il mettra à peine dix ans pour détrôner le onze. Ce dernier disparaît définitivement de la scène internationale en 1966.

En 1972, à Munich, le sept est inscrit au programme **des Jeux Olympiques** pour les hommes puis, pour les femmes aux Jeux de Montréal en 1976.

En 1976, la Fédération Internationale comptait 68 pays et plus de 3 millions de joueurs. Vingt cinq ans plus tard, on compte 150 pays affiliés, 20 pays en cours d'affiliation, plus de 19 millions de pratiquants et 800 000 équipes. »

Extrait du site Internet de la Fédération Française de Handball (adresse : http://www.ff-handball.org/ffhb/html/le_handball/histoire_du_handball.php)

Bibliographie

- « *Handball à l'école* », collection Essai de réponses, Editions Revue EPS, 2001
- « *Handball-Premiers pas : le handball au cycle 2* », production Fédération Française de Handball-USEP, 2007
- « *40 jeux de handball* », collection Des jeux aux sports, Editions Revue EPS, 2000
- « *Le handball des 9/12 ans* », collection Activité sportive et éducation, Editions Revue EPS, 1989

