

Mercredi 19 décembre 2007

Animation Pédagogique - Activité Handball

Echauffement (type 1):

1 ballon/enfant

objectif : « Se décentrer du ballon », « réagir à un signal sonore »

- dribbler en occupant l'espace
- dribbler avec un lancer en l'air et un frapper des 2 mains
- dribbler avec un lancer en l'air et un passage de la balle sous une jambe
- dribbler avec un lancer en l'air et un frapper des mains dans le dos
- s'asseoir et se relever sans arrêter le dribble...
- dribbler et au signal tirer dans le but si la position spatiale s'y prête (si but réussi prendre la place du gardien)
- dribbler en faisant des slaloms (6 plots)

variantes : main G / main D (DDDDD)

alternance des deux mains (GDGDGD)

Echauffement (type 2):

1. Jeu de passes à 10 : _

Introduire dès à présent la règle du marcher et l'interdiction de tout contact sur le PB

Introduire également la règle du tenu.

Constituer 4 groupes et évoluer sur $\frac{1}{2}$ terrain de HB (terrain de mini Handball).

But : réaliser 10 passes consécutives sans perdre la balle.

Conditions d'exécution :

2 équipes s'opposent. Les joueurs doivent se faire 10 passes sans que l'équipe adverse intercepte le ballon et sans que ce dernier ne tombe à terre.

Si la balle tombe, le compteur est remis à zéro.

Lorsque 10 passes sont réussies, l'équipe marque 1 point.

Critère de réussite :

Marquer plus de points que l'équipe adverse pendant le temps imparti.

Variables :

Si élèves rencontrent des difficultés :

- demander de réaliser 5 passes voire 3.
- autoriser les élèves à faire 3 pas
- si la balle tombe à terre, le compteur n'est pas remis à zéro.

Si les élèves réussissent facilement à réaliser 10 passes

- diminuer la surface de jeu
- imposer différentes formes de passes (avec rebond, à deux mains...)
- interdire de repasser le ballon à celui ou celle qui vient de le passer.
- « le ballon roi » : chaque équipe possède un roi. L'enseignant, qui seul, connaît l'identité des 2 rois, compte les points en silence : à chaque fois que le roi attrape la balle, il donne 1 point à son équipe. Si une équipe devine qui est le roi adverse, elle s'efforce de lui interdire toute réception. Au bout de 2 ou 3 minutes, l'enseignant arrête le jeu et révèle l'identité des rois (si identité non trouvée) et annonce les scores.

Variante : Les équipes choisissent un roi.

2. Jeu de passes à 10 ...orientée vers une cible: « Le Handball Américain »

Règle du marcher - Interdire le dribble et contact sur le PB

But : se déplacer sur une cible en se faisant des passes pour aller poser la balle dans une zone de marque.

Conditions d'exécution :

Terrain de mini-handball.

5 contre 5.

Mettre en place autant de terrain que de groupes de 10 élèves.

Consignes :

Aux attaquants : en partant de votre but, vous vous déplacez pour aller déposer le ballon derrière une ligne (ou dans une zone) dans le terrain adverse.

Le dribble est interdit.

Aux défenseurs : vous gênez les déplacements et les passes. Vous n'avez pas le droit de toucher le porteur de balle.

Dès que le ballon est posé dans la zone de marque, l'équipe marque un point et le ballon est rendu à l'équipe adverse. La remise en jeu se fait de la zone de marque.

Critère de réussite :

A l'issue du temps de jeu, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.
Chaque joueur de l'équipe a marqué un point.

Variables :

Si élèves rencontrent des difficultés :

→ ajouter des joueurs « jokers » circulant à l'extérieur du terrain, dans le sens de la longueur, et aidant à la progression du ballon.

→ ajouter des zones de marque sur les largeurs du terrain (donner plus de chances de marquer).

Activités proposées :

1. Jeu : Le Quadri-porte :

1. Ne pas autoriser le dribble

2. Autoriser le dribble

But : se déplacer vers 2 cibles en se faisant des passes et/ou en dribblant pour aller poser la balle dans les 2 zones de marque autorisées.

Conditions d'exécution :

Terrain de mini-handball avec 2 cibles par équipe. Prévoir une réserve de ballons au centre du terrain, sur le côté, réserve gérée par l'enseignant.

5 contre 5.

Mettre en place autant de terrain que de groupes de 10 élèves.

Consignes :

Aux attaquants : en partant de votre but, vous vous déplacez pour aller déposer le ballon dans une des 2 cibles autorisées.

Le dribble est autorisé.

Aux défenseurs : vous gênez les déplacements et les passes. Vous n'avez pas le droit de toucher le porteur de balle et de protéger les cibles (pas de gardien de but).

Dès que le ballon est posé dans une des cibles, l'équipe marque un point.

La remise en jeu se fait immédiatement par l'enseignant depuis le centre du terrain (réserve de ballons). Le ballon est donné à un joueur de l'équipe adverse (celle qui ne vient pas de marquer le point).

Critère de réussite :

A l'issue du temps de jeu, avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.
Chaque joueur de l'équipe a marqué un point.

Variables :

- le point n'est autorisé que si tous les joueurs de l'équipe ont « touché » le ballon
- le même joueur ne peut pas marquer 2 buts à la suite.

2. Les ateliers tournants :

voir situations d'apprentissage « Essais de réponse ».

Conditions d'exécution :

Les ateliers sont présentés l'un après l'autre avec mise en situation des enseignants (Avec les élèves on pourra, par la suite, aménager 4 espaces de travail, 1 par atelier, dès lors qu'ils auront été découverts séparément ou 2 par 2) :

- 1) page 16 : « être capable de passer la balle à un partenaire à l'arrêt ».
- 2) page 14 : « être capable de recevoir la balle et se s'orienter pour tirer ».
- 3) page 12 : « être capable de recevoir la balle et de s'orienter pour passer ».
- 4) page 22 : « être capable de gêner l'adversaire et d'intercepter le ballon » (adaptation de la situation avec mise place d'un sens de déplacement).

exp : 2 contre 1 + 1 + gardien de but.

3. Situation de match :

Présenter les règles d'arbitrage et la gestuelle correspondante.

Sur terrain ($\frac{1}{2}$ terrain (soit terrain de mini-hand) pour des élèves de CE2)

Mini - tournoi

4 équipes

4 jeux de dossards

durée du match : 2 fois 5min. (maxi)

au moins 2 matchs pour chaque équipe

arbitrage effectué par le CPC ou un volontaire

Bibliographie :

Essais de réponses, HANDBALL à l'école, Revue EPS

en complément : 40 jeux de Handball, Revue EPS