

# LE HANDBALL A L'ECOLE



*école de* **HAND**, *école de* **LA VIE !**

*Dossier inspiré des situations pédagogiques proposées par l'inspection Académique du Rhône*

## LE HANDBALL A L'ECOLE

Le handball se définit comme un jeu de coopération/confrontation où les espaces de jeu sont interpénétrés. La cible est relativement petite et gardée. Elle est mise à distance des joueurs de champ par une zone inaccessible.

C'est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence spécifique et d'une ou plusieurs compétences générales des programmes pour l'EPS (BO n° 11 du 26 novembre 2015).

La compétence spécifique travaillée ici sera « **conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel** ». Si l'ensemble des compétences générales est travaillé, celle qui le sera plus particulièrement au cours du module d'apprentissage sera : « **partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités** ».

L'idée forte de cette compétence est de permettre aux élèves de s'engager et d'apprendre en s'opposant dans « *un cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif est de permettre à l'élève de se construire au sein du groupe, de connaître ses propres limites, de s'évaluer, de se situer en tant que joueur et citoyen d'une collectivité à laquelle on appartient.* »

L'organisation pédagogique doit permettre aux élèves d'envisager collectivement et individuellement au moins une voie de progrès, de la mettre en œuvre et d'identifier les progrès réalisés.

Les situations proposées engagent concrètement l'élève à :

- Respecter et faire évoluer les règles du jeu (proposées dans les situations).
- Participer aux différents rôles permettant au jeu de vivre (joueur, arbitre, observateur).
- Respecter les règles de sécurité liées à la pratique (règles d'or, droits et devoirs).

Rechercher, pour lui et pour son équipe, les principes d'une plus grande efficacité dans les situations. Cela lui permettra ainsi de stabiliser des performances et de faire des projets individuels ou de participer à l'élaboration de projets collectifs.

## **ANALYSE DE LA COMPÉTENCE n°4 : CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF ET INTERINDIVIDUEL**

### AFFRONTEMENT



Le terme **d'affrontement** ne doit pas être abordé par le côté négatif de la définition : «Faire front à quelqu'un, à quelque chose de dangereux, de pénible, y faire face avec courage. ». Au contraire, il y a une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'affrontant, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient.

Aussi chaque situation, chaque jeu d'affrontement individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles.

Celles-ci peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- \_ **les règles du jeu** édictées en règlement,
- \_ **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur...),
- \_ **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...),
- \_ **les règles liées à la recherche d'efficacité** dans les statuts et rôles des situations pratiquées...

### COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL



« **interindividuel** » doit s'entendre dans une situation de « un contre un ». Cette situation peut proposer des activités qui impliquent plus ou moins corporellement les élèves. Les activités de combat ou de lutte sont beaucoup plus impliquantes que celles qui sont médiées par un engin comme les jeux de raquettes (tennis de table, badminton...).

« **Collectif** » fait référence au groupe, à l'équipe. Cette opposition, là aussi, peut-être plus ou moins engagée en fonction de la nature des jeux choisis, qu'ils soient traditionnels, du patrimoine, collectifs ou sportifs.



## MODULE D'APPRENTISSAGE

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances Construire du sens	1 à 2 séances Résoudre un problème	6 à 12 séances Construire des savoirs	1 à 2 séances Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel</li> <li>- utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter...)</li> <li>- régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité</li> <li>- Mettre en place les différents rôles.</li> </ul>	Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : <b>le handball</b> .  L'élève participe à un jeu collectif pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier ses savoirs</li> <li>- repérer ses manques</li> </ul> quand il est attaquant, défenseur, gardien.	Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe. L'élève s'entraîne pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter...)</li> <li>- se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace</li> <li>- accéder à l'automatisation</li> </ul> Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.	Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif.  L'élève participe à un tournoi de mini hand : <ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier ses savoirs,</li> <li>- mesurer ses progrès,</li> <li>- repérer ses manques</li> </ul> quand il est attaquant, défenseur, gardien.
<u>Situations d'appui :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'horloge</li> <li>- la balle au capitaine</li> <li>- le 3 contre 3</li> <li>- le multi buts</li> <li>- Le 2 x 2 x 2</li> <li>- L'attaque du château</li> </ul>	<i>Situation d'appui :</i>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mini hand : 4 contre 4 ou 5 contre 5</li> </ul>	<u>Situations d'appui :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 situations pour faire progresser et conserver la balle</li> <li>- 3 situations pour accéder au tir</li> <li>- 4 situations pour gagner le duel tireur / gardien (marquer / arrêter)</li> <li>- 3 situations pour améliorer les habiletés transversales.</li> </ul>	<u>Situations d'appui :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tournoi de mini hand</li> <li>- rencontre de mini hand</li> </ul>
<i>Le souci permanent sera de faire développer également des éléments des compétences générales suivantes :</i>			
<u>Compétence générale visée</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer et construire des principes de vie collective</li> </ul>	<u>Compétences générales visées</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer et construire des principes de vie collective</li> <li>- Mesurer et apprécier les effets de l'activité</li> </ul>	<u>Compétences générales visées</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer et construire des principes de vie collective</li> <li>- Construire un projet d'action</li> </ul>	<u>Compétences générales visées</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer et construire des principes de vie collective</li> <li>- Mesurer et apprécier les effets de l'activité</li> </ul>

## ***PHASE DE DECOUVERTE***



### **Construire du sens**

Phase de mise en activité fonctionnelle par rapport à la compétence spécifique visée.

L'élève mobilise ses ressources pour :

- entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel
- utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter...)
- régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité
- Mettre en place les différents rôles.



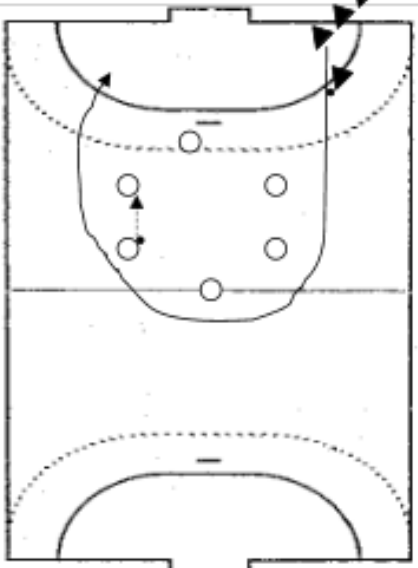
## **PHASE DE DECOUVERTE**

Huit situations sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité avec ballon, sans opposition directe, mettant en jeu deux actions motrices spécifiques du handball (la passe et le dribble) : l'horloge, les balles brûlantes, le requin
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité de jeu collectif à statuts indifférenciés avec ballon et de s'approprier l'espace de jeu : la balle au capitaine
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans l'activité handball par un jeu à statuts différenciés et de s'approprier les règles et les rôles propres au handball : le 3 contre 3
- Une situation pour permettre à tous les élèves de vivre le duel tireur/gardien : le multi buts
- Une situation pour permettre à l'enseignant de repérer le niveau de capacités motrices des élèves pour constituer des équipes hétérogènes : le 2 x 2 x 2
- Une situation pour permettre à tous les élèves de s'approprier un rôle (attaquant ou défenseur) et d'être orientés par rapport à la cible : L'attaque du château

## PHASE DE DECOUVERTE : LE JEU DE L'HORLOGE

**Objectifs de l'enseignant :** ⇒ Permettre à l'élève d'entrer dans une activité avec ballon, sans opposition directe, mettant en jeu deux actions motrices liées au handball : passer et dribbler.  
 ⇒ Régler les problèmes de fonctionnement et de sécurité en jeu collectif

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><b><u>PASSEURS</u></b> : ○</p> <p>- Se passer le ballon (lancer et attraper) très rapidement pour faire le plus grand nombre de tours de ronde possible.</p> <p><b><u>DRIBBLEURS</u></b> : ▼</p> <p>- Se déplacer en courant et en dribblant autour de l'horloge (la ronde) le plus rapidement possible pour empêcher les passeurs de faire un grand nombre de tours</p>	<p>2 équipes de 6 joueurs par ½ terrain</p> <p>- une équipe forme une ronde : les passeurs</p> <p>- une équipe est disposée en file : les dribbleurs.</p> <p>1 ballon par équipe</p> <p><i>durée de jeu</i> : un ou plusieurs passages de tous les ▼</p> <p>Inverser les rôles</p> 	<p><b><u>Les passeurs</u></b> : ○</p> <p>Passer le ballon au joueur placé à sa gauche en le lançant et compter le nombre de tours complets de la ronde effectués par le ballon.</p> <p><b><u>Les dribbleurs</u></b> : ▼</p> <p>Faire le tour de la ronde en courant et en dribblant puis donner le ballon au suivant qui fait la même chose.</p> <p><b><u>Variantes</u></b> :</p> <p>○ Effectuer les passes en inversant le sens, avec un rebond au sol, avec une seule main, ...</p> <p>▼ Effectuer le parcours en dribblant avec sa main droite puis sa main gauche, ...      Alternner dribble main gauche/main droite.      Faire partir un dribbleur à droite et un autre à gauche, ...</p>	<p>L'équipe qui gagne est celle qui a fait faire au ballon plus de tours d'horloge que l'autre.</p>

## PHASE DE DECOUVERTE : LE REQUIN ET LES BALLE BRULANTES

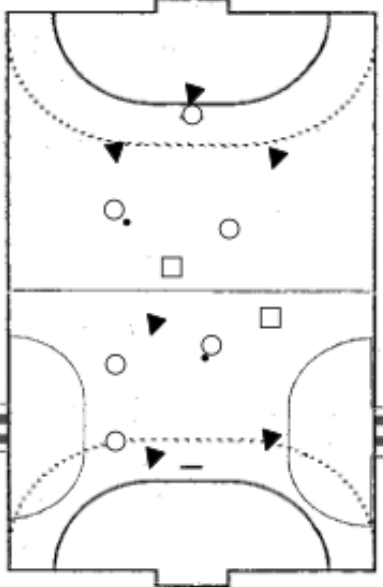
Le requin	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Lancer précis.
<b>BUT</b>	Lancer avec précision en direction du ballon pour qu'il atteigne le camp adverse.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes de 6 joueurs sur un demi-terrain de tennis.</li> <li>• 24 balles molles (mini-cool).</li> <li>• Un ballon léger (ballon paille).</li> </ul>
<b>CONSIGNES</b>	Faire avancer le requin (le ballon léger) vers la plage (couloir de double) de l'équipe adverse en le percutant avec des balles que l'on lance.
<b>VARIANTE</b>	Limiter le temps si le ballon n'atteint pas la plage avant 2 minutes. L'équipe la plus proche de la plage adverse aura gagné.

Les balles brûlantes 1	
<b>OBJECTIFS DE LA TÂCHE</b>	Développer l'adresse en participant à un jeu collectif.
<b>BUT</b>	Débarrasser son camp des balles en les lançant dans l'autre camp.
<b>ORGANISATION MATÉRIELLE</b>	Grand nombre de balles mousse, identique des deux côtés ; 2 équipes de même effectif, chacune de part et d'autre du filet.
<b>CONSIGNES</b>	Vider rapidement son camp en lançant les balles par-dessus le filet dans le camp adverse.
<b>VARIANTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taille du terrain.</li> <li>• Hauteur du filet.</li> <li>• Nombre de joueurs, nombre de balles.</li> <li>• Temps limité.</li> </ul>
<b>CRITÈRE DE RÉUSSITE</b>	À la fin du jeu, avoir le moins de balles dans son camp.

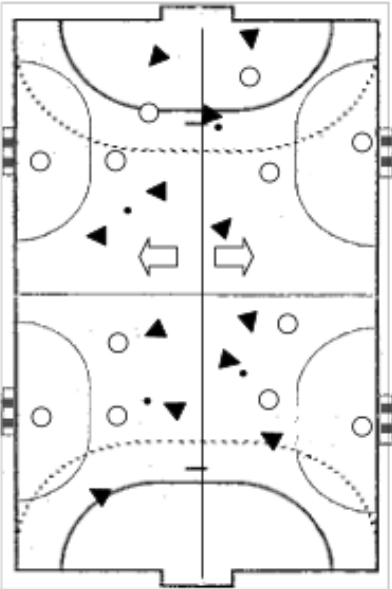
*Situations tirées du DVD « Tennis à l'école »*

## PHASE DE DECOUVERTE : LA BALLE AU CAPITAINE

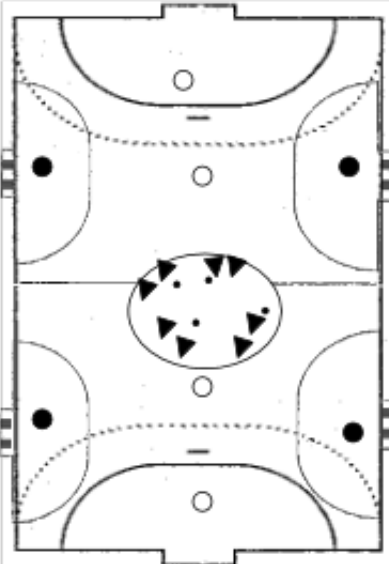
**Objectifs de l'enseignant :** ⇒ Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de jeu collectif avec ballon à partir d'un jeu à statuts indifférenciés.  
 ⇒ Permettre à l'élève de s'approprier l'espace de jeu.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><b><u>EN ATTAQUE :</u></b> Faire parvenir le ballon à son capitaine.</p> <p><b><u>EN DEFENSE :</u></b> Empêcher l'adversaire de donner le ballon à son capitaine.</p>	<p>2 terrains de mini hand                      3 équipes de 4 joueurs par terrain dont 1 capitaine situé dans une bande de 1m matérialisée à une extrémité du terrain.                      3 jeux de dossards                      1 ballon par terrain                      ▼ et ○ jouent □ organisent</p> 	<p><b><u>Le porteur du ballon peut :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire des passes</li> <li>- se déplacer en dribblant</li> </ul> <p>Il ne peut pas courir avec le ballon (amener progressivement la règle des trois pas).</p> <p>Le contact physique est interdit.</p> <p><b><u>Les joueurs doivent :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- respecter les limites du terrain (introduction de la touche)</li> <li>- ne pas pénétrer dans les zones interdites : S 1 (zone de 2 m rouge) : S 2 (zone du mini hand)</li> </ul> <p><b><u>Les capitaines</u></b> ne peuvent se déplacer que dans leur zone (jaune) : S 1 et S 2 bande de 1 m en fond de terrain. Celui qui a réussi la passe au capitaine prend sa place.</p> <p><b><u>Les passes au capitaine :</u></b> L'attaquant doit faire une passe directe et le capitaine doit bloquer le ballon.</p> <p><b><u>Variantes :</u></b> un □ peu devenir joker dans une équipe pour provoquer le surnombre. « Tous capitaines » : chaque membre de l'équipe doit passer capitaine.</p>	<p>Avoir fait plus de passes à son capitaine que l'adversaire.</p> <p>« Tous capitaines » : l'équipe gagnante est la première dont tous les joueurs sont passés capitaine</p>

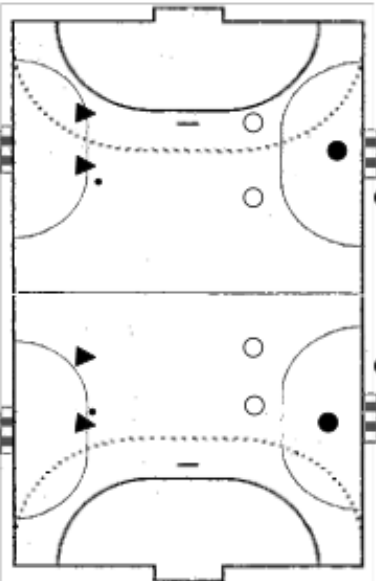
**Objectifs de l'enseignant :** ⇒ Permettre à l'élève de rentrer dans l'activité handball à partir d'un jeu à statuts différenciés  
 ⇒ Permettre à l'élève de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><b>ATTAQUANTS :</b> ▲ - Marquer des buts.</p> <p><b>DEFENSEURS :</b> ○ - <u>Joueur de champ</u> : Empêcher les attaquants de marquer des buts.</p> <p>- <u>Gardien de but</u> : empêcher le ballon de pénétrer dans la cage : défendre sa cible</p>	<p>2 terrains de mini hand partagés en 2            2 équipes de trois joueurs par ½ terrain (trois attaquants / 3 défenseurs dont un gardien de but)            - durée : jouer 6 ballons            - inverser les rôles</p> 	<p><b>ATTAQUANTS :</b> ▲ Faire progresser le ballon pour marquer des buts.</p> <p><b>DEFENSEURS :</b> ○ S'organiser pour empêcher le ballon de rentrer dans le but.</p> <p>Les équipes s'organisent, elles respectent les règles du handball :            - ne pas marcher avec le ballon            (amener progressivement la règle des 3 pas)            - Les contacts sont interdits            - La zone du gardien est interdite aux joueurs</p>	<p>Marquer plus de buts que l'autre équipe</p>

**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves de prendre des indices sur l'espace et les adversaires : savoir se démarquer.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><b>LES ATTAQUANTS :</b> Progresser à 2 et faire pénétrer le ballon dans une des cages (marquer des buts).</p> <p><b>LES DEFENSEURS :</b> - <u>Joueur de champ :</u> Empêcher les attaquants de marquer des buts en touchant le porteur de ballon ou en interceptant le ballon.</p> <p>- <u>Gardien de but :</u> Empêcher le ballon de pénétrer dans la cage : défendre sa cible</p>	<p>3 équipes de 8 sur 2 terrains de mini hand :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 défenseurs ○ dont 4 gardiens de but ●</li> <li>• 8 attaquants ▼</li> <li>• une équipe organise et arbitre.</li> </ul> <p>Un ballon pour deux attaquants Temps de jeu : 5 min Inverser les rôles</p> 	<p>Le centre du terrain est l'endroit réservé aux attaquants : il est interdit aux défenseurs. Les dribbles sont interdits.</p> <p><b>Attaquants :</b> ▼ Ils se déplacent par 2 en se faisant des passes pour aller marquer des buts dans toutes les cages.</p> <p>Le binôme retourne au centre du terrain pour reprendre le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- si le porteur du ballon est touché par un défenseur,</li> <li>- si le ballon est intercepté par un défenseur,</li> <li>- si le ballon est perdu par les attaquants (ex : le ballon sort des limites du terrain, le gardien arrête le tir, un joueur dribble, ..)</li> <li>- S'il tire au but</li> </ul> <p><b>Les gardiens de but :</b> ● Ils défendent leur cage.</p> <p><b>Les défenseurs :</b> ○ Ils doivent un maximum de fois toucher le porteur de ballon, intercepter le ballon ou encore provoquer la perte du ballon.</p> <p><b>Les arbitres :</b> Ils veillent au respect des règles du jeu et comptent les réussites.</p>	<p><b>Pour les attaquants :</b> Marquer le plus de buts possible : 1 point par but réussi</p> <p><b>Pour les défenseurs :</b> Avoir provoqué le plus de pertes de ballons possible : 1 point par perte provoquée</p> <p><b>Pour les gardiens de but :</b> Avoir encaissé le moins de buts possible : 1 point par tir arrêté (bloqué ou repoussé)</p> <p><b>Pour les arbitres :</b> Savoir donner le résultat</p>

**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre de repérer les niveaux d'habiletés motrices des élèves dans les rôles d'attaquants ou de défenseurs pour constituer des équipes hétérogènes.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><b><u>LES ATTAQUANTS</u></b> : ► Progresser à 2 et marquer des buts.</p> <p><b><u>LES DEFENSEURS</u></b> : ○ Empêcher les attaquants de marquer des buts.</p> <p><b><u>LES GARDIENS DE BUT</u></b> : ● Empêcher le ballon de pénétrer dans la cage : défendre la cible</p>	<p>La classe est organisée en binômes fixes. 2 terrains de mini hand. 6 binômes par terrain. Un ballon par binôme d'attaquants. 3 jeux de dossards.</p> 	<p><b>Organisation des binômes sur le terrain :</b> 2 binômes sont attaquants à tour de rôle 2 binômes sont défenseurs à tour de rôle 2 binômes sont gardiens de but à tour de rôle</p> <p><b>Rotations :</b> Changement des binômes attaquants à chaque passage Changement du gardien de but au sein du binôme toutes les 2 attaques. Changement des binômes défenseurs au bout de 4 attaques. <i>Le changement de rôles s'effectue donc toutes les 8 attaques.</i></p> <p><b>Les attaquants :</b> ► Ils déclenchent la mise en jeu par un dribble ou une passe.</p> <p><b>Les défenseurs :</b> ○ Ils s'organisent à partir de la 1<sup>ère</sup> passe ou du 1<sup>er</sup> dribble des attaquants pour récupérer la balle (subtiliser, intercepter ou provoquer une faute des attaquants).</p> <p><b>Les gardiens de but :</b> ● Ils arrêtent les tirs.</p>	<p><b><u>Pour tous</u> :</b> Marquer un maximum de points dans les différents rôles.</p> <p><b><u>Pour les attaquants</u> :</b> 1 point par but marqué.</p> <p><b><u>Pour les défenseurs</u> :</b> 1 point par ballon récupéré.</p> <p><b><u>Pour les gardiens de but</u> :</b> 1 point par tir arrêté.</p>

## L'attaque du château

Objectif : développer la capacité à tirer de façon précise sur des cibles immobiles ou à défendre une cible.

But du jeu : tirer sur les plots, défendre les plots.

Matériel : plots, ballons (qui ne font pas mal), bandelettes jaunes.

Organisation : les plots (ce sont les tours du château) sont posés au sol ou surélevés dans une zone.

Les attaquants placés des deux coté de la zone avec les ballons attaquent le château  
L'autre équipe dans la zone défend les plots.

Consignes :

Aux attaquants du château : « Vous devez faire tomber les tours du château en lançant les ballons, sans entrer dans le château (la zone).

Vous pouvez récupérer les ballons qui sont autour du château mais pas ceux à l'intérieur .

Vous ne pouvez faire que 3 pas avec le ballon ».

Aux défenseurs : « Vous devez protéger votre château en repoussant les ballons ou en empêchant les tirs sans sortir de la zone.

Vous devez rester sur la ligne de zone (ou quelque cm devant si on joue avec les bandelettes.

Si des ballons restent dans la zone vous pouvez les renvoyer avec les mains le plus loin possible».

Critères de réussite : faire tomber tout les plots en 2 minutes (ou un max de plots)

Garder un maximum de plots debout pendant 2 minutes.

Comportements attendus : les enfants tirent de très loin.

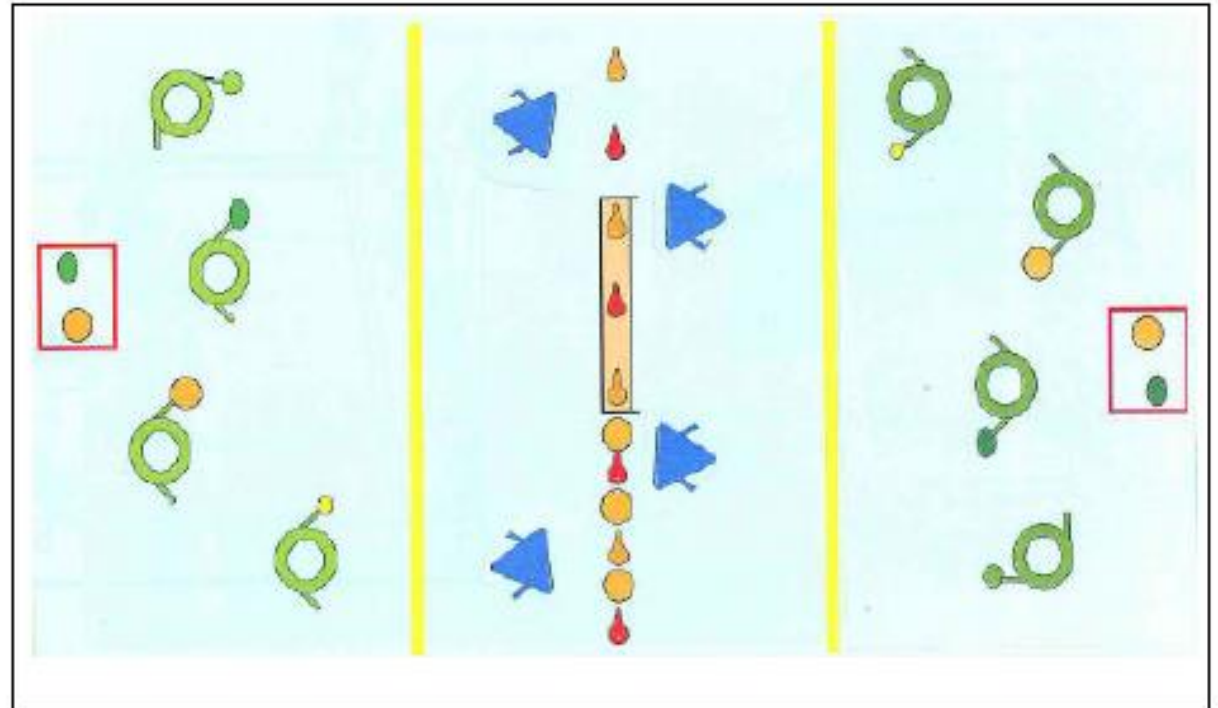
Les enfants tirent sur le défenseur en face d'eux.

Consignes supplémentaires et/ou variantes : agrandir le château, ajouter des défenseurs

Réduire le château, enlever des défenseurs.

Rappeler aux enfants qu'ils peuvent se faire des passes pour se rapprocher et pour éviter les défenseurs.

Interdire de tirer avec un défenseur en face de soi.



## ***PHASE DE REFERENCE***

### **Poser un problème**

Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : le handball.

L'élève participe à un jeu collectif pour :

- identifier ses savoirs
- repérer ses manques quand il est :
  - attaquant
  - défenseur

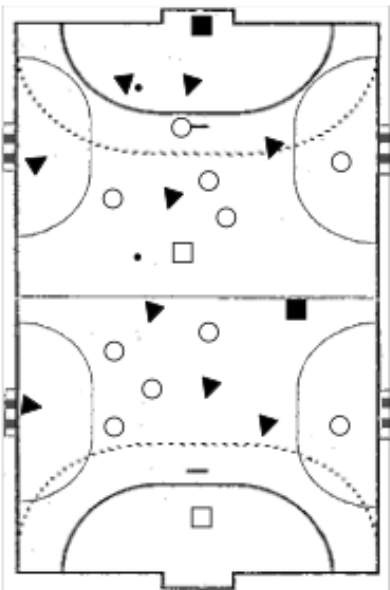
### **Une situation problème est proposée :**

Pour permettre à tous les élèves :

- De repérer ses savoirs et identifier ses besoins dans l'activité handball à partir d'un jeu à statuts indifférenciés.
- de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.
- d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball en situation

## PHASE DE REFERENCE : MINI HAND

- Objectifs de l'enseignant :**
- ⇒ Permettre à l'élève de repérer ses savoirs et identifier ses besoins.
  - ⇒ Permettre à l'élève de s'appropriier les règles et les rôles propres au handball.
  - ⇒ Permettre à l'élève d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball en situation de jeu

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p>Marquer des buts et empêcher l'équipe adverse d'en marquer</p>	<p>2 terrains de mini hand                  2 équipes de 6 joueurs dont un arbitre de chaque équipe par terrain.                  1 ballon par terrain.                  2 jeux de dossards                  durée : 5 mn</p> 	<p><b>En attaque :</b> ▲                  Faire progresser le ballon pour marquer des buts.</p> <p><b>En défense :</b> ○                  Empêcher les attaquants de marquer des buts et s'emparer du ballon pour devenir attaquants.</p> <p><b>Les arbitres :</b> ■ □                  Faire respecter les règles du handball : touche, marcher, contact, respect de la zone.                  Donner le résultat.</p>	<p>L'équipe qui gagne est celle qui a marqué plus de buts que l'autre</p>

**Pour des élèves de CP-CE1 : 6 contre 6 – Pour des élèves de CE2-CM1 : 5 contre 5 – Pour des élèves de CM2 : 4 contre 4**

## GRILLE D'OBSERVATION INDIVIDUELLE

Objectifs :

Permettre aux élèves de :

1. Prendre conscience de leur performance individuelle dans le jeu collectif afin de progresser.
2. Décrypter le jeu individuel et son influence dans une organisation collective.

Organisation : 2 équipes se rencontrent, les 2 autres observent. Constituer des doublettes : 1 joueur / 1 observateur.

Pour chaque action de son joueur, l'observateur marque une barre dans la bonne case (expliquer les rubriques : passe réussie = passe réceptionnée ; balle récupérée = interception ; Tir réussi = but ; perte de balle = passe récupérée par l'adversaire ; fautes = voir règles).

Tous deux rapportent leur analyse au groupe. On inverse les rôles.

Pour les élèves de cycle 3, on pourra calculer la performance individuelle du joueur en effectuant  $A - B$ .

NB : suivant les effets recherchés, on peut attribuer plus ou moins de points à une rubrique. Il est également possible de valoriser les tirs cadrés et de considérer comme négatif un tir non cadré.



Nom	Actions positives A			Actions négatives B		PERFORMANCE A-B
	Passes réussies	Balles récupérées	Tirs réussis	Pertes de balles	Fautes	

Marque une barre dans la bonne case pour chaque action du joueur observé

## ***PHASE DE STRUCTURATION***

### **Construire des savoirs**

Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe.

L'élève s'entraîne pour :

- améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter...)
- se donner les moyens de choisir une action, individuelle ou collective, reconnue comme étant la mieux adaptée pour être efficace
- répéter pour, si possible, accéder à une certaine automatisation.

Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.

### **Quatre thèmes d'entraînement sont proposés :**

- **Progresser et conserver le ballon**
- **Accéder au tir**
- **Marquer / arrêter**
- **Habiletés transversales**


## **THEME : PROGRESSER ET CONSERVER LE BALLON**

### **4 situations d'entraînement sont proposées :**

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer la progression collective vers le but : **les couloirs**
- une situation individuelle pour permettre à l'élève d'améliorer son jeu loin du but quand il est en possession du ballon : **le jeu des cônes**
- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu loin du but quand ses partenaires sont porteurs de balle : **les 3 zones, le joker central**

## LES COULOIRS

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

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

### But du jeu

*Transporter le ballon pour aller marquer des buts.*

### Règles

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

### Des conseils pour l'animation...

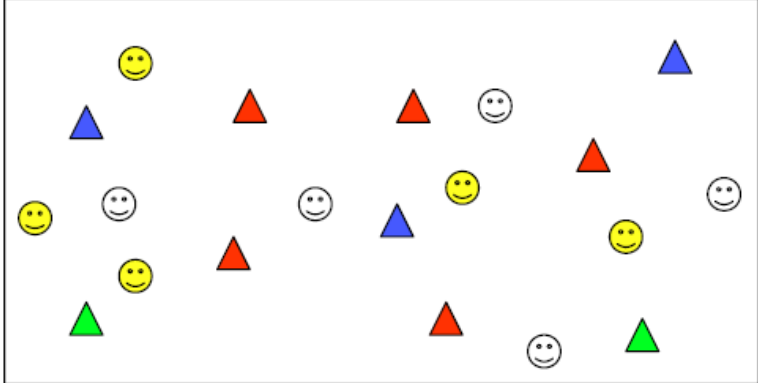
*Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter chaque couloir.  
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.*

### Pour jouer autrement...

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

## LE JEU DES CONES

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

<b>Dispositif matériel</b>	<b>Matériel</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Des cônes</li><li>• Des dossards</li><li>• Un ballon par terrain installé</li></ul>

### But du jeu

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

### Règles

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

### Des conseils pour l'animation...

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

- ➔ *Jouer suffisamment longtemps pour permettre les progrès.*
- ➔ *Arbitrage nécessaire.*

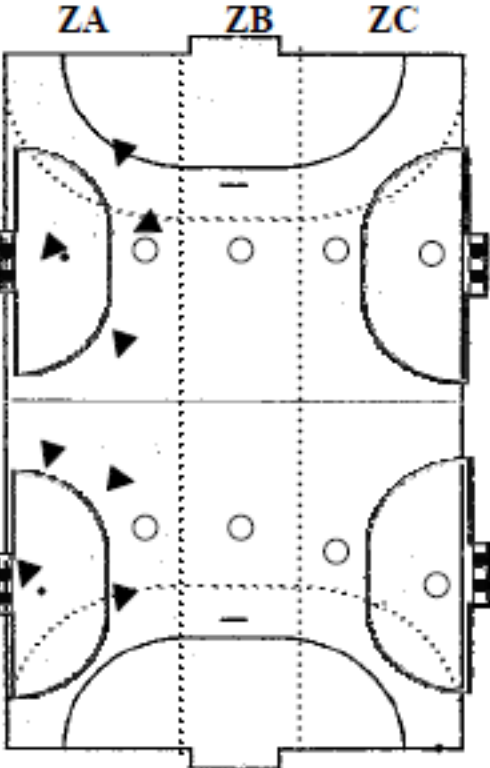
### Pour jouer autrement...

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

### Intérêt de la situation

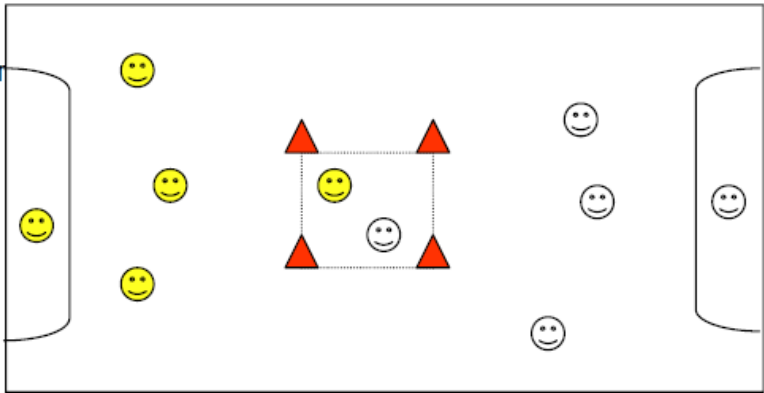
- ➔ *Facile à mettre en œuvre (peu d'installation matérielle)*
- ➔ *Mobilité des joueurs, rapidité des choix, démarquage...*

**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu loin du but en se démarquant quand ils sont attaquants

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><b><u>ATTAQUANTS :</u></b> ▼</p> <p>Progresser vers le but adverse pour marquer.</p> <p><b><u>DEFENSEURS :</u></b> ○</p> <p>Chaque défenseur doit, dans sa zone, empêcher l'équipe adverse de progresser en interceptant le ballon ou en provoquant une perte du ballon.</p>	<p>3 équipes de quatre joueurs par terrain de mini hand : une équipe de défenseurs dont un gardien de but ; une équipe d'attaquants ; une équipe en attente.</p> <p>Le terrain est partagé en 3 zones (ZA, ZB, ZC).</p> <p>Une réserve de 10 ballons pour les attaquants ; des dossards.</p> <p>Durée de jeu : dix ballons</p> <div style="text-align: center;"> <p>ZA      ZB      ZC</p>  </div>	<p><b><u>Attaquants :</u></b> ▼</p> <p>Pour progresser, ils peuvent dribbler ou se faire des passes.</p> <p>Quand ils sont dans une zone, ils n'ont pas le droit de revenir dans la zone précédente.</p> <p><b><u>Les défenseurs :</u></b> ○</p> <p>Au départ, chaque défenseur est dans une zone. Le premier défenseur défend dans sa zone. Il ne peut intervenir dans la zone suivante que si le ballon est passé dans celle-ci, et ainsi de suite.</p> <p><b><u>Variantes :</u></b> Dribbles interdits pour les attaquants</p>	<p style="text-align: center;"><u>pour les attaquants :</u></p> <p>Accéder à la zone C = 1 point</p> <p>Tirer au but = 2 points</p> <p>Marquer un but = 3 points</p> <p style="text-align: center;"><u>pour les défenseurs :</u></p> <p>2 points par ballon récupéré</p> <p>1 point par but arrêté par le gardien</p>

## LE JOKER CENTRAL

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

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

### But du jeu

*Transporter le ballon pour aller marquer des buts.*

### Règles

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

### Des conseils pour l'animation...

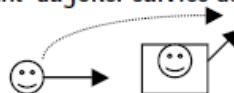
*Donner l'occasion à chaque enfant d'assurer le rôle de joker.  
Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.*

### Pour jouer autrement...

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

### Intérêt de la situation

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



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

## **THEME : ACCEDER AU TIR**

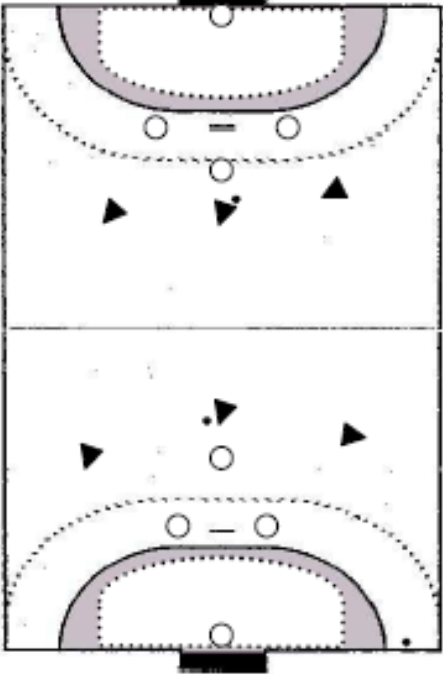
### **2 situations d'entraînement sont proposées :**

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu près du but : **la zone protégée**
- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu près du but quand ils sont partenaires du porteur de ballon : **les 5 touches**

## PHASE DE STRUCTURATION : LA ZONE PROTEGEE



**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand je suis partenaire du porteur de balle

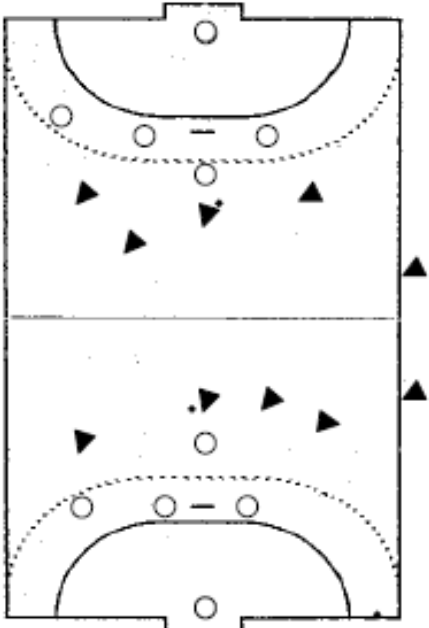
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se démarquer et se placer de façon à recevoir la balle et être tireur potentiel</p>	<p>Des équipes de trois joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une équipe de défenseurs</li> <li>• Une équipe d'attaquants</li> </ul> <p>Un ballon pour les attaquants Temps de jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons par demi terrain</p> 	<p><b>Les Attaquants :</b> ▼ Le ballon doit à chaque fois partir d'un joueur différent. Si le porteur de balle est touché je suis obligé de faire la passe. Ils peuvent pour marquer aller jusqu'à la zone à 5m (en pointillée). Balle tirée dans la zone = 1 pt But = 2 pts</p> <p><b>Les défenseurs :</b> ○ Ils cherchent à retarder et empêcher les attaquants d'aller marquer en touchant le porteur de balle. Au bout de trois touches consécutives l'attaque a perdu. Le premier défenseur est obligé de rester à l'extérieur des 9 m, les deux autres restent à l'intérieur des 9 m et n'ont pas le droit de rentrer dans la zone des 6m.</p>	<p>Marquer suite aux dix passages au moins 5 points</p>

## PHASE DE STRUCTURATION : LES 5 « TOUCHES »

THEME : ACCEDER AU TIR



**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand ils sont partenaires du porteur de balle.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><b><u>ATTAQUANTS :</u></b> ▼</p> <p>Ne pas se faire toucher 5 fois pour pouvoir tirer et marquer.</p> <p><b><u>DEFENSEURS :</u></b> ○</p> <p>Empêcher les attaquants de tirer en</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- récupérant le ballon</li> <li>- empêchant le non porteur de ballon de le recevoir</li> <li>- en touchant le porteur du ballon.</li> </ul>	<p>Par demi terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• une équipe de 5 défenseurs dont un gardien de but</li> <li>• une équipe de 5 attaquants, dont un arbitre</li> <li>• un ballon, des dossards</li> </ul> <p>Durée du jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons. Inverser les rôles.</p> 	<p><b><u>Les attaquants :</u></b> ▼</p> <p>Le porteur de ballon ne doit pas se faire toucher par un défenseur. S'il est touché, il doit obligatoirement faire une passe.</p> <p>Si les attaquants sont touchés 5 fois avant de tirer, le ballon est perdu.</p> <p><b><u>Les défenseurs :</u></b> ○</p> <p>Ils cherchent à empêcher les attaquants de tirer et à toucher le porteur de balle.</p>	<p>Marquer, en attaque, plus de buts que les autres.</p>

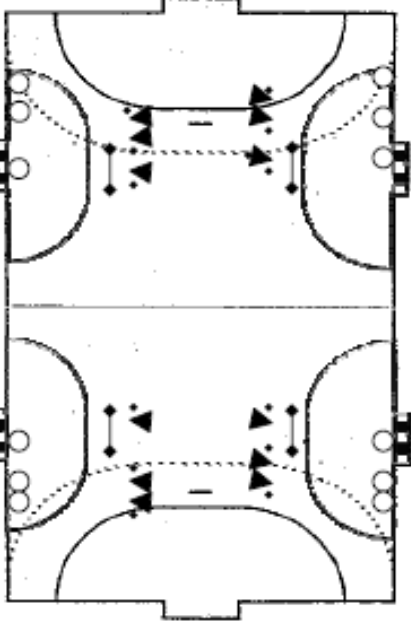
**THEME : DUEL TIREUR / GARDIEN  
MARQUER / ARRÊTER**

**2 situations d'entraînement sont proposées :**

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer le tir et les arrêts en fonction du rapport de force : **duel choisi**
- Une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu du tireur :
  - o **marquer des buts** : prendre en compte le déplacement du gardien

**PHASE DE STRUCTURATION : DUEL CHOISI**  
THEME : MARQUER/ARRÊTER

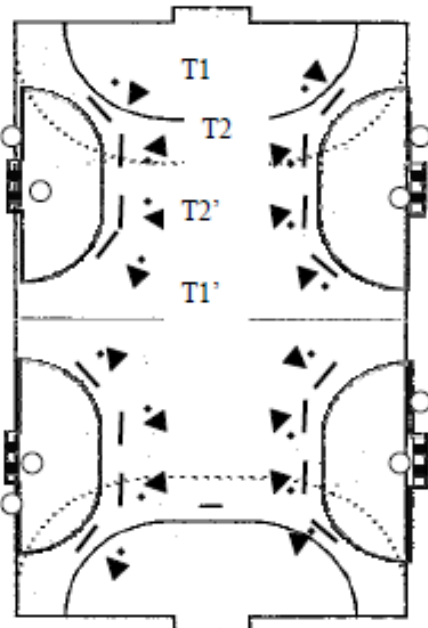
**Objectif de l'enseignant :** => permettre à l'élève de tirer et d'arrêter des buts en fonction d'un rapport de force identifié

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><b><u>TIREUR :</u></b> Cadrer le tir et/ou marquer un but</p> <p><b><u>GARDIEN :</u></b> Toucher et/ou arrêter un tir</p>	<p>4 équipes de 3 joueurs par terrain de mini hand : 1 équipe de gardiens et 1 équipe de tireurs par ½ terrain</p> <p>Une latte matérialise l'endroit d'où l'on tire</p> <p>Durée de jeu : 3 tirs par joueur, et deux rotations. Inverser les rôles.</p> 	<p><b><u>1<sup>er</sup> tour :</u></b></p> <p><b><u>Les tireurs :</u></b> ils tirent chacun leur tour et se mettent d'accord pour désigner quel sera leur gardien respectif.</p> <p><b><u>Le gardien :</u></b> il est dans sa cage, il arrête les tirs</p> <p><b><u>2<sup>eme</sup> tour :</u></b></p> <p><b><u>Le gardien :</u></b> il se place dans la cage, et se met d'accord avec les autres gardiens pour désigner quel sera son tireur.</p> <p><b><u>Les tireurs :</u></b> ils tirent chacun leur tour en fonction de la demande des gardiens.</p>	<p><b><u>Le tireur :</u></b></p> <p>Il marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 point quand son tir est cadré (arrêté par le gardien de but ou par les poteaux)</li> <li>- 2 points quand il y a but</li> </ul> <p><b><u>Le gardien :</u></b></p> <p>Il marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 point quand il y a but et qu'il touche la balle</li> <li>- 2 points quand il arrête ou repousse le ballon</li> </ul>

## PHASE DE STRUCTURATION : MARQUER DES BUTS

THEME : MARQUER / ARRÊTER

**Objectif de l'enseignant :** ⇒ permettre à l'élève de tirer en fonction du positionnement du gardien suite à deux tirs consécutifs.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u><b>TIREURS :</b></u></p> <p>T1 : Marquer un but T2 : identifier les espaces libérés par le gardien suite au 1<sup>er</sup> tir et marquer un but.</p> <p><u><b>GARDIENS :</b></u></p> <p>Arrêter les tirs</p>	<p>Par ½ terrain de mini hand :</p> <p>2 équipes de 2 tireurs et 1 équipe de 2 gardiens de but</p> <p>1 ballon par tireur et 4 lattes pour matérialiser la position des tireurs</p> <p>Temps de jeu : 8 tirs par joueurs</p> 	<p><u><b>Les tireurs :</b></u></p> <p>T1 effectue un tir de son poste. T2 tire dès que le ballon a franchi la ligne de but ou a été repoussé par le gardien. Le gardien se repositionne. T1' et T2' font de même.</p> <p>Après deux tirs du même poste, les tireurs changent de poste. Quand chaque tireur est passé 2 fois aux deux postes, on change les gardiens.</p> <p><u><b>Le gardien :</b></u></p> <p>Essaie d'arrêter un maximum de tirs.</p>	<p><u><b>L'équipe de tireurs</b></u> <u><b>marque :</b></u></p> <p>- 2 points quand c'est le premier tireur qui marque. - 1 point quand c'est le second tireur qui marque.</p> <p><u><b>L'équipe de gardiens</b></u> <u><b>marque :</b></u></p> <p>- 1 point par tir arrêté ou repoussé sur le premier tireur. - 2 points par tir arrêté ou repoussé sur le deuxième tireur.</p>

## **THEME : HABILETES TRANSVERSALES**

**2 situations d'entraînement sont proposées :**

- une situation pour permettre à tous les élèves d'améliorer leurs passes, d'enchaîner des passes, d'enchaîner passer / tirer, d'adapter leurs passes en fonction de la position des partenaires et des adversaires : **les passes.**

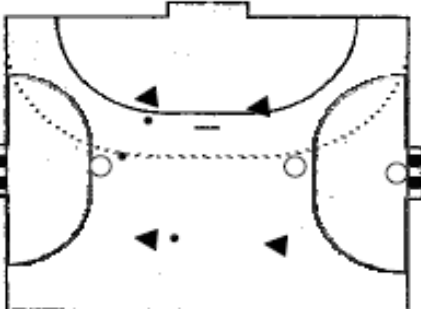
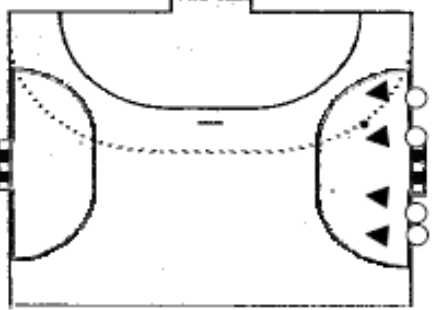
- une situation pour permettre à tous les élèves d'améliorer leurs dribbles, d'enchaîner dribble / tir, d'adapter leur tir en fonction de la position du gardien de but : **les 6 cages.**

## PHASE DE STRUCTURATION : LES PASSES

### THEME HABILITES TRANSVERSALES



**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer leurs passes, d'enchaîner des passes, d'enchaîner passer / tirer, d'adapter leurs passes en fonction de la position des partenaires et des adversaires.

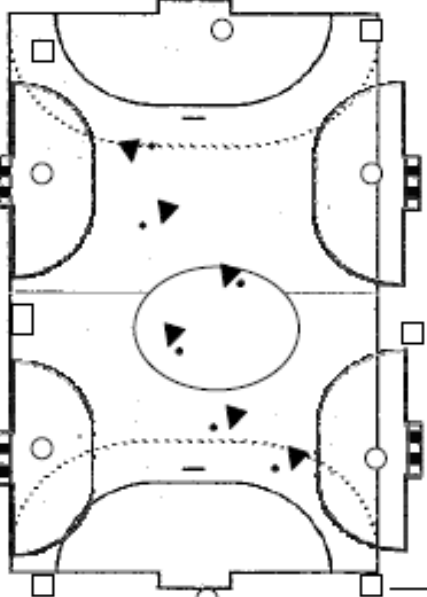
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>Situation 1 :</u></p> <p>Adapter la passe en fonction de la distance entre le lanceur et le récepteur : aller vers la passe « armée »</p>	<p>2 groupes face à face 1 b</p> 	<p><b>Les élèves sont face à face. Ils se font des passes. Après chaque réussite, ils reculent d'un pas.</b></p>	<p>Identifier une distance maximale de réussite stabilisée.</p>
<p><u>Situation 2 :</u></p> <p>Traverser le terrain de zone à zone en se faisant des passes</p>	<p>4 joueurs, un ballon 5 passages</p> 	<p>Aller poser le ballon dans la zone opposée en se faisant des passes. Si le ballon tombe au sol, revenir au point de départ.</p> <p><u>Variantes possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire le moins de passes possibles</li> <li>- enchaîner les passes, le porteur du ballon n'étant jamais à l'arrêt</li> <li>- deux perturbateurs viennent gêner la progression</li> </ul>	<p>Réussir au moins quatre traversées</p>

## PHASE DE STRUCTURATION : LES 6 CAGES

### THEME HABILITES TRANSVERSALES



**Objectif de l'enseignant :** ⇒ permettre aux élèves d'améliorer le dribble, d'enchaîner dribble et tir, d'adapter leur tir en fonction de la position du gardien de but

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><b><u>ATTAQUANTS :</u></b></p> <p>Accéder à la cible en utilisant le dribble pour progresser, pour attendre, pour éviter...</p>	<p>4 équipes de 6 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• une équipe de gardiens de but</li> <li>• 2 équipes d'attaquants</li> <li>• une équipe d'observateurs</li> </ul> <p>Un ballon par attaquant</p> <p>Temps de jeu : le jeu s'arrête dès qu'un des attaquants a marqué un but dans chaque cage.</p> <p>Inverser les rôles</p> 	<p><b><u>Les attaquants :</u></b> ▶</p> <p>Ils dribblent pour aller marquer un but dans chaque cage.</p> <p>Il est interdit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tirer deux fois de suite dans la même cage</li> <li>- tirer en même temps qu'un autre</li> <li>- tirer pendant que le gardien rend le ballon qu'il vient d'arrêter.</li> </ul> <p>Si un attaquant perd le ballon en dribblant, il doit repartir du centre du terrain.</p> <p><b><u>Les gardiens :</u></b> ○</p> <p>Ils défendent leur cage.</p> <p><b><u>Variantes possibles :</u></b></p> <p><i>Ajouter un défenseur par terrain de mini hand</i></p> <p><b><u>Les défenseurs :</u></b></p> <p><i>Ils peuvent :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gêner la progression d'un attaquant,</li> <li>- subtiliser le ballon de l'attaquant uniquement quand il dribble et sans faire de faute</li> </ul>	<p>L'attaquant qui a marqué le premier 1 but dans chacune des 6 cages a gagné.</p> <p>Pour les autres attaquants : avoir marqué au moins quatre buts pendant ce temps.</p>

