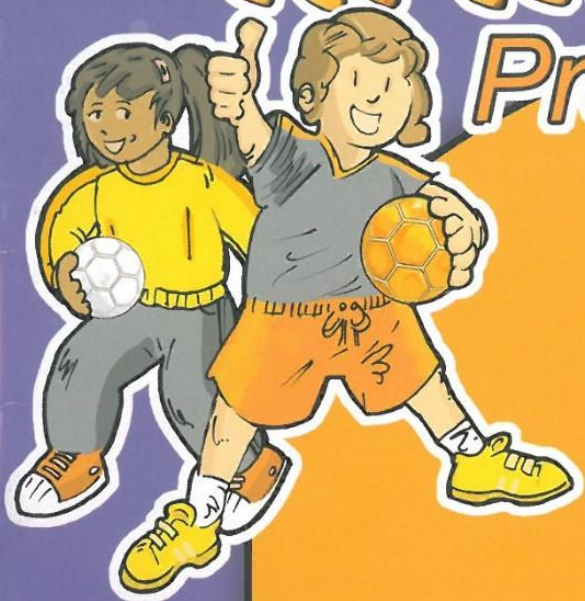


# HANDBALL

Premiers pas

"Le Handball  
en cycle 2"





# Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux

Développer des compétences spécifiques et transversales pour un éventuel projet de classe

## Le handball au service des objectifs assignés à l'EPS :

- le développement de capacités et ressources nécessaires aux conduites motrices,
- l'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses pratiques sociales de référence,
- l'acquisition de compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps et le garder en bonne santé.

**Des compétences spécifiques à l'Education Physique et Sportive** : « Le maître propose des situations plus complexes (qu'à la maternelle), exigeant des adaptations plus délicates ... Les activités sportives de référence apparaissent de manière plus explicite ... »

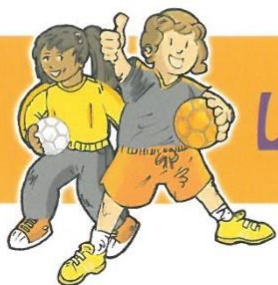
Le handball et ses situations d'apprentissages visent particulièrement une des quatre compétences spécifiques : **s'opposer individuellement et/ou collectivement**, mais permettent aussi l'amélioration du répertoire moteur et de la motricité.

**Les compétences générales visées par l'EPS** sont aussi travaillées :

- s'engager lucidement dans l'action,
- construire un projet d'action,
- mesurer et apprécier les effets de l'activité,
- appliquer des règles de vie collective.

**Des situations vécues pour finaliser des apprentissages dans d'autres domaines transversaux :**

- l'intérêt des enfants pour l'activité physique est une source de motivation supplémentaire pour **parler, lire et écrire** des textes divers (fiches, règles du jeu, récits ...),
- **l'éducation à la citoyenneté** par la connaissance et la compréhension de la règle et son respect, mais aussi l'éducation à la responsabilité et à l'autonomie...



## La logique du jeu

Le handball ne doit pas être considéré comme un sport de passes mais plutôt comme **un sport de marque**. L'équipe qui gagne n'est pas celle qui fait les plus belles passes ou le plus grand nombre mais celle qui **a marqué le plus de buts**.

Pour qu'un jeu soit du handball, il faut que les joueurs puissent **lancer des ballons dans une cage malgré une opposition**.

Il convient donc de porter toute son attention à ce que les occasions de marquer existent, car c'est à travers cette envie, cette idée, ce principe que l'enfant va bâtir sa représentation du jeu.

Il revient donc à l'éducateur de **veiller à l'équilibre du rapport de force** entre celui ou ceux qui veulent marquer et celui ou ceux qui veulent récupérer la balle pour ne pas « prendre le but ».

Sur quels éléments faut-il porter son attention :

- Le **distance de lancer** (efficace) pour que l'enfant puisse marquer. La zone interdite peut être égale à la moitié de la distance à laquelle la classe lance la balle : la classe lance la balle à 6 mètres, peut mettre le repère de la zone à 3 mètres.
- Le **rapport de force entre les équipes** en mettant plus (ou beaucoup plus) d'attaquants que de défenseurs ce qui augmente les espaces entre les défenseurs, augmente le nombre de solutions possibles.
- Le **rapport de force attaquant/défenseur**, pour que le jeu garde un intérêt, est « régulé ».

| Attaquant   | Défenseur  |
|---|--|
| Je dois passer (déborder un adversaire)   | L'espace à « défendre » peut aller d'une largeur de six fois à deux fois la largeur du défenseur bras écartés. |
| Je peux courir avec le ballon   | Il suffit de lui prendre sa « vie » ou de toucher le porteur de balle pour qu'il ne puisse plus avancer.       |
| Je ne peux pas trop « marcher avec la balle »   | Il suffit de toucher l'attaquant à deux mains.   |
| Je peux faire rebondir la balle une fois pour annuler l'action du défenseur   | Je peux disputer la balle quand elle est jouée à rebond.   |
| Je ne peux pas faire rebondir la balle une nouvelle fois si je l'ai attrapée après le premier rebond, mais je peux continuer à la faire rebondir tant que je ne l'ai pas arrêtée. | Je ne peux pas défendre par derrière je dois être devant le porteur de balle pour pouvoir le gêner.            |

Ces règles peuvent d'ailleurs très bien se négocier avec les enfants.

Cette logique du handball est primordiale. **Le moyen** de gagner (la passe, le dribble utilisés au service d'une intention) **ne devient pas un objectif d'apprentissage**.



# Des situations organisées en module d'apprentissage ou unité d'apprentissage (10 à 15 séances)

Ce **module d'apprentissage** peut se concevoir de deux manières selon :

- que les **enseignants sont plus ou moins expérimentés** dans la conduite de cette Activité Physique et Sportive
- que les **élèves découvrent ou non l'APS** (Activité Physique et Sportive) Handball.

L'enseignant peut construire une **programmation de situations d'apprentissage** organisée en « module » .

Les situations proposées ne sont pas présentées dans un ordre croissant de difficultés ou dans une suite logique d'apprentissages à effectuer avant de passer à la situation suivante.

**Chacune identifie** l'objectif d'apprentissage et la ou les capacités visées.

**Deux constructions d'unité d'apprentissage, avec des passerelles de l'une à l'autre, sont envisageables :**

1) **Les situations sont choisies en fonction des capacités visées et/ou de l'intérêt présumé de la situation.** Celui-ci peut dépendre :

- des préoccupations du moment,
- de sa similitude avec un jeu proposé précédemment,
- d'une situation de lecture de fiche par les élèves ...

**En développant** progressivement **des capacités dans les 3 espaces proposés** : motricité et habileté, coopération et opposition, maîtrise des duels, **les élèves vont être capables de pratiquer un jeu global** respectant la logique interne du Handball au cours du module.

2) **Les compétences initiales des élèves sont évaluées au cours d'une « situation de référence ».** Celle-ci est :

- une situation de jeu global,
- à effectif réduit,
- respectant la logique interne du handball
  - terrain orienté par 2 cibles,
  - espace interpénétré obligeant le démarquage,
  - rapport de force entre les équipes équilibré.

**Cette situation d'évaluation diagnostique** devrait permettre, **en associant les élèves à l'observation et à l'émergence de critères de réussite**, d'identifier les objectifs d'apprentissage et les capacités à développer et d'élaborer le module d'apprentissage.



## Un exemple de module d'apprentissage (1)

### Constat :

- L'enseignant est peu expérimenté dans la conduite de cette APS (Activité Physique et Sportive)
- et / ou les élèves découvrent l'APS Handball.

### Principes d'organisation :

- **complémentarité**. A chaque séance, les élèves vivent une situation appartenant à chaque espace (aisance corporelle, duel, confrontation collective)
- **progressivité**. Chaque situation sera proposée sur plusieurs séances dans des phases différentes de l'apprentissage : découverte, structuration, entraînement, puis évaluation. Exemple : « cachette des écureuils »

1. en phase de découverte : explorer librement et suffisamment le parcours
2. en phase de structuration : imiter le parcours d'un autre ou imposer des modes de déplacements différents
3. en phase d'entraînement : des contrats individuels avec des critères de réussite
4. en phase d'évaluation : des critères de réussite observables (ne pas s'arrêter entre deux portes, utiliser le dribble main droite et main gauche...).

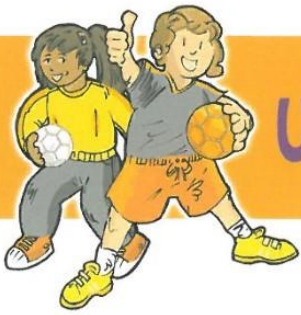
Une illustration possible, à faire évoluer en fonction des progrès des élèves, et en aucun cas un modèle à reproduire.

|   |   |  |
|---|---|--|
| Séance 1 : <b>S2</b> (Dec) / <b>S1</b> (Dec) / <b>S2</b> (Dec)        | Séance 2 : <b>S2</b> (Str) / <b>S1</b> (Str) / <b>S2</b> (Dec)        | Séance 3 : <b>S1</b> (Dec - Str) / <b>S2</b> (Dec) / <b>S2</b> (Str) |
| Séance 4 : <b>S4</b> (Dec et Str) / <b>S1</b> (Evt) / <b>S3</b> (Dec) | Séance 5 : <b>S2</b> (Ent) / <b>S2</b> (Str et Ent) / <b>S3</b> (Str) | Séance 6 : <b>S1</b> (Eva) / <b>S1</b> (Eva) / <b>S2</b> (Ent)       |
| Séance 7...   | etc...  |  |

Espace aisance corporelle : **S1** - **S2** - **S3** ... Espace duel : **S1** - **S2** - **S3**... Espace confrontation collective : **S1** - **S2** - **S3**...

Phase : Découverte (Dec) Structuration (Str) Entraînement (Ent) Evaluation (Eva)

Les situations sont prises dans le document référent : exemple **S2** « La cachette des écureuils » ; **S1** « Les pirates »



## Un exemple de module d'apprentissage (2)

### Constat :

- L'**enseignant** est **expérimenté** dans la conduite de cette APS (Activité Physique et Sportive)
- et / ou les **élèves** ont déjà pratiqué l'**APS Handball**.

Principes d'organisation : la situation de référence est vécue au début, au milieu et à la fin du module.

- **l'évaluation diagnostique**. La situation de référence\* permet de faire émerger les problèmes à résoudre, les obstacles à l'apprentissage. Pour cela il faut veiller à :
  1. **associer les élèves** à l'observation pour **prendre en compte leurs propositions et leurs formulations**
  2. faire jouer les élèves dans des équipes à effectif réduit (4/4 par ex.)
  3. établir des équipes pour que le rapport de force soit équilibré
  4. garder des traces écrites pour comparer les différents niveaux de pratique tout au long du module
- **l'évaluation intermédiaire (formative)**. La situation de référence permet de mesurer les progrès effectués en :
  1. instituant la permanence des équipes à chaque situation évaluative
  2. comparant les comportements des élèves avec ceux de l'observation initiale
  3. **identifiant, avec les élèves, de nouveaux problèmes à résoudre**
- **l'évaluation finale (sommative)**. La situation de référence permet de certifier les progrès des élèves en
  1. **affichant clairement les critères d'évaluation** (par ex : nbre de balles jouées – nbre de balles perdues)
  2. organisant une observation fiable (par ex : par 2, 1 chanteur observe et dicte à l'écrivain, et 1 écrivain transcrit sur la fiche d'observation)

| 1 séance   | 1 séance<br>évaluation diagnostique                            | 4 à 6 séances              | 1 séance<br>évaluation intermédiaire  | 4 à 6 séances              | 1 séance<br>évaluation finale |
|--|--|----------------------------|---|----------------------------|-------------------------------|
| Mise en place de la situation de référence               | Vivre la situation de référence                                | Situations d'apprentissage | Vivre la situation de référence   | Situations d'apprentissage | Situation de référence        |
| Equipes équilibrées pour rendre l'observation pertinente | Associer les enfants à la formulation des problèmes à résoudre | Structuration entraînement | Associer les enfants à la formulation d'éventuels nouveaux problèmes à résoudre | Structuration entraînement | Evaluation finale             |

\* La situation de référence est une situation de jeu global, à effectif réduit (4/4 par exemple) respectant la logique interne du handball (terrain orienté par 2 cibles, espace interpénétré obligeant le démarquage, rapport de force entre les équipes équilibré).



# Les capacités développées

## Quelles capacités développées lors des situations d'apprentissage ?

Les capacités développées par l'enfant au cours d'une situation d'apprentissage sont regroupées en 3 ensembles :

- **Percevoir** les informations que l'on doit prendre en compte pour analyser la situation.
- **Décider** les choix que l'on doit opérer pour s'engager dans une action.
- **Agir** en maîtrisant les habilités motrices nécessaires à la réalisation des actions entreprises.

|                                  | PERCEVOIR        |                                |              |              | DECIDER                        | AGIR<br>(maîtrise des...) |                |                |                      |             |
|----------------------------------|------------------|--------------------------------|--------------|--------------|--------------------------------|---------------------------|----------------|----------------|----------------------|-------------|
| <b>Espace aisance corporelle</b> |                  |                                |              |              |                                |                           |                |                |                      |             |
| Les otaries jongleuses           | <i>un chemin</i> | <i>partenaires adversaires</i> |              |              | <i>S'engager dans l'action</i> | <i>dribbles</i>           | <i>lancers</i> | <i>courses</i> |                      |             |
| La cachette des écureuils        | <i>un chemin</i> |                                | <i>cible</i> |              | <i>S'engager dans l'action</i> | <i>dribbles</i>           | <i>lancers</i> | <i>courses</i> |                      |             |
| Les chercheurs d'or              | <i>un chemin</i> | <i>partenaires adversaires</i> | <i>cible</i> |              |                                |                           | <i>lancers</i> | <i>courses</i> |                      |             |
| Chamboule tout                   |                  |                                | <i>cible</i> |              | <i>S'engager dans l'action</i> |                           | <i>lancers</i> |                |                      |             |
| Les étoiles filantes             | <i>un chemin</i> | <i>adversaires</i>             | <i>cible</i> |              | <i>S'engager dans l'action</i> | <i>dribbles</i>           | <i>lancers</i> | <i>courses</i> | <i>duels</i>         | <i>tirs</i> |
| <b>Espace duels</b>              |                  |                                |              |              |                                |                           |                |                |                      |             |
| La conquête des planètes         |                  | <i>adversaires partenaires</i> | <i>cible</i> | <i>rôles</i> | <i>s'engager dans l'action</i> | <i>dribbles</i>           |                |                | <i>duels</i>         |             |
| Sauvez le poisson clown          | <i>un chemin</i> | <i>adversaires partenaires</i> | <i>cible</i> | <i>rôles</i> | <i>s'engager dans l'action</i> | <i>dribbles</i>           |                |                | <i>duels gardien</i> | <i>tirs</i> |
| Le meilleur shérif               |                  | <i>adversaires partenaires</i> | <i>cible</i> | <i>rôles</i> | <i>s'engager dans l'action</i> |                           |                | <i>courses</i> | <i>duels gardien</i> | <i>tirs</i> |
| Les lions et les gazelles        | <i>un chemin</i> | <i>adversaires</i>             | <i>cible</i> | <i>rôles</i> | <i>s'engager dans l'action</i> | <i>dribbles</i>           |                |                | <i>duels gardien</i> | <i>tirs</i> |



# Les capacités développées

| Toutes les situations obligent à <b>PERCEVOIR</b> : des rôles différents (attaque/défense), une ou des cibles à atteindre |                        |                        |   | <b>DECIDER</b>                     |                                  | Toutes les situations obligent à <b>AGIR</b> en maîtrisant la passe, le dribble, le tir |                     |                    |
|---|------------------------|------------------------|---|------------------------------------|----------------------------------|---|---------------------|--------------------|
| <b>Espace duels</b>   |                        |                        |   |                                    |                                  |   |                     |                    |
| Les douaniers et les contrebandiers   | <i>les partenaires</i> | <i>les adversaires</i> | <i>les "distances" pour pouvoir jouer</i> | <i>passer ou tirer ou dribbler</i> | <i>aider le porteur de balle</i> | <i>s'opposer</i>  | <i>se démarquer</i> | <i>intercepter</i> |
| Les aventuriers et les crocodiles   |                        | <i>les adversaires</i> |   | <i>tirer sur la cible libre</i>    |                                  | <i>s'opposer</i>  |                     |                    |
| <b>Espace confrontation collective</b>  |                        |                        |   |                                    |                                  |   |                     |                    |
| Les pirates   |                        | <i>les adversaires</i> |   | <i>dribbler ou tirer</i>           |                                  | <i>s'opposer</i>  |                     |                    |
| Les ballons croisés   | <i>les partenaires</i> |                        |   | <i>passer ou tirer</i>             |                                  |   |                     |                    |
| La tirelire   | <i>les partenaires</i> | <i>les adversaires</i> | <i>les "distances" pour pouvoir jouer</i> | <i>passer, tirer, dribbler</i>     | <i>aider le porteur de balle</i> | <i>s'opposer</i>  | <i>se démarquer</i> | <i>intercepter</i> |
| Les gendarmes et les voleurs  | <i>les partenaires</i> | <i>les adversaires</i> | <i>les "distances" pour pouvoir jouer</i> | <i>passer, tirer, dribbler</i>     | <i>aider le porteur de balle</i> | <i>s'opposer</i>  | <i>se démarquer</i> | <i>intercepter</i> |
| Les cowboys et les indiens  | <i>les partenaires</i> | <i>les adversaires</i> | <i>les "distances" pour pouvoir jouer</i> | <i>passer, tirer, dribbler</i>     | <i>aider le porteur de balle</i> | <i>s'opposer</i>  | <i>se démarquer</i> | <i>intercepter</i> |
| Les livreurs de pizzas  | <i>les partenaires</i> | <i>les adversaires</i> | <i>les "distances" pour pouvoir jouer</i> | <i>passer, tirer, dribbler</i>     | <i>aider le porteur de balle</i> | <i>s'opposer</i>  | <i>se démarquer</i> | <i>intercepter</i> |
| Sauvez le poisson clown   | <i>les partenaires</i> | <i>les adversaires</i> | <i>les "distances" pour pouvoir jouer</i> | <i>passer, tirer, dribbler</i>     | <i>aider le porteur de balle</i> | <i>s'opposer</i>  | <i>se démarquer</i> | <i>intercepter</i> |





# Espace corporel - Motricité

## Objectifs

### Dans cet espace les objectifs sont :

Que l'enfant se sente bien et donc, qu'il puisse s'engager dans des situations qu'il juge difficiles.

Que l'enfant présente une aisance dans les différentes situations, avec ou sans balle.

## Étapes

### Les étapes de la démarche :

Proposer à l'enfant une situation (faire rebondir la balle, franchir un obstacle) à résoudre ou le laisser seul s'exercer avec ou sans engin, sur un circuit par exemple.

**Ne pas donner la ou les solutions, mais observer les réponses apportées par l'enfant.**

Si l'enfant échoue, le laisser recommencer, s'il ne trouve pas, l'aider : en cherchant avec lui pourquoi il échoue ou en aménageant la situation.

Lorsqu'il a réussi :

Faire la même chose plus vite, enchaîner d'autres tâches.

Lui proposer une tâche un peu plus complexe.

## Pourquoi ?

### Pourquoi cet espace ?

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- De l'aider à mieux connaître son corps qui se développe et changera encore pendant l'adolescence.
- De l'aider à mieux se contrôler pour prendre en compte son environnement et ainsi aborder des situations de plus en plus complexes avec ou sans balle.

L'aisance corporelle permettra ainsi une centration différente et permettra d'éviter plus adroitement un adversaire ou de marquer plus facilement un but dans une situation difficile.

La prise de conscience des solutions explorées et intériorisées est essentielle dans la construction d'une aisance qui n'est pas seulement utile au handball, on la retrouve partout dans les gestes quotidiens : éviter les gens sur le trottoir, se rattraper lors d'une chute, apprendre d'autres activités sportives, etc.

## Démarche

### Démarche pédagogique :

Essayer, tester.

Trouver des solutions.

Verbaliser les solutions pour les rendre conscientes.

Les renforcer par la répétition.

Les réinvestir dans des contextes différents.

De temps en temps les réactiver.

## Savoir-faire

### Les savoir-faire dans cet espace :

Ils font appel à la motricité :

- Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes leurs formes. En avant, en arrière, sur le côté, sur les deux pieds joints, décalés ou alternativement, sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant, derrière, en cloche, tendu, faire rebondir se conjugue souvent dans les exercices avec ...
- Attraper devant, sur le côté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.

On y trouve tout ce qui favorise la dissociation segmentaire, la coordination, le repérage dans l'espace, l'équilibre, la notion de rythme, etc...

Les enfants doivent :

- Être à l'aise avec la balle.
- Explorer les déplacements avec une balle en main.
- Maîtriser le lancer et la réception.
- Savoir lancer fort, tirer.
- Se reconnaître dans l'espace, maîtriser ses déplacements, savoir tirer de plusieurs façons.
- Enchaîner les différentes actions et les combiner.

On peut donc imaginer des parcours visant une famille ou une combinaison entre deux ou trois familles.

## Les liens

### Le lien avec les autres espaces

Comme on le voit, l'espace aisance corporelle a un lien avec les espaces "duel" et "opposition collective". Même si ce lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants : "Tout à l'heure tu as eu du mal pour ... Entraîne-toi à ..."



# Espace duel

## Objectifs

Dans cet espace les objectifs sont :

- 1) Inventer des stratégies pour battre l'adversaire.
- 2) Enchaîner plusieurs actions.

En testant les consignes qui vont aider le joueur à réussir.

## Étapes

Les étapes de la démarche :

Confronter le joueur à un adversaire, défenseur, attaquant, gardien de but.  
Réussir à progresser en direction de la cible, malgré l'opposition.  
Battre le gardien dans le tir.  
Varier les réponses apportées pour résoudre la difficulté.  
Donner plusieurs chances à l'attaquant.  
Aménager l'espace.  
Concrétiser l'objectif en faisant référence ou non à des histoires.

## Pourquoi ?

Pourquoi cet espace ?

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- De l'aider à prendre des initiatives.
- De l'aider à accepter l'échec.
- De l'aider à mieux prendre en compte l'adversaire.
- D'utiliser des savoir-faire en situation de stress.

L'espace duel permettra ainsi une prise de risque calculée tout en respectant la règle, voire en l'utilisant à son bénéfice.

La réussite ou l'échec influenceront grandement l'estime que l'enfant a de lui, c'est pour cela qu'il faut être attentif au résultat et le positiver ou le relativiser.

## Démarche

Démarche pédagogique :

Essayer, tester.  
Trouver des intentions d'action.  
Verbaliser les solutions pour partager avec d'autres.  
Les renforcer par la répétition.  
Les réinvestir dans des contextes différents.  
De temps en temps les réactiver.

## Savoir-faire

Les duels utilisables dans cet espace :

On reconnaît deux grandes familles de duel :

- Le duel attaquant/défenseur et inversement.
- Le duel tireur/gardien de but et inversement.

Inversement il existe deux grandes familles de duel :

- Le duel contre le tireur quand je suis le gardien de but.
- Le duel contre l'attaquant direct qui est avec ou sans ballon.

Attention à ne pas valoriser ou travailler sur les deux aspects des duels en même temps. Apprendre à marquer un but et en même temps apprendre au gardien à arrêter les ballons.

Pour se construire l'enfant à besoin d'une opposition "stable" pour pouvoir élaborer une stratégie. Prise de repères significatifs, etc.

Les enfants doivent :

- Lancer là où n'est pas le gardien.
- Éviter quelqu'un, balle en main.
- Éviter quelqu'un en dribblant.
- Lancer dans un but malgré un GB.
- Lancer la balle avant d'être touché, se servir d'un relais.
- Marquer un but.
- Profiter d'une diversion.
- Marquer un but de différentes manières.
- Induire des comportements.

## Les liens

Le lien avec les autres espaces

Comme on le voit, l'espace "Duel" a un lien avec les espaces "aisance corporelle" et "opposition collective". Même si ce lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants : "Tout à l'heure tu as eu du mal pour ... Entraîne-toi à ..."



# Espace confrontation collective

## Objectifs

C'est un espace dans lequel l'enfant est amené à collaborer avec des partenaires pour atteindre une cible/un but. Il se confronte progressivement à des adversaires, l'obligeant à construire des stratégies collectives et/ou des stratégies individuelles inscrites dans un projet collectif.

## Étapes

Les différentes étapes de la démarche illustrent ici la progressivité à envisager avec des situations qui :

- Permettent de se reconnaître comme faisant partie d'une équipe ayant un but à atteindre.
- Incitent à faire progresser la balle rapidement vers un but.
- Intègrent la marque (tir au but avec un gardien).
- Nécessitent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer un but, malgré la présence d'adversaires.
- Permettent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer, malgré des adversaires en égalité numérique, dans un rapport de force équilibré.

## Règles

On mettra en place progressivement les règles du mini handball (jeu en largeur).

Les règles fondamentales du handball sont applicables, 2 équipes qui s'affrontent, un gardien dans les buts, une zone interdite, la balle manipulée à la main mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

Le mini hand offre à l'enfant un jeu adapté à son âge, qui se pratique partout, ludique, libre et sans "championnisme". La règle, le terrain, les formes peuvent être aménagés et négociés.

## Démarche

La capacité des enfants à enchaîner des actions différentes ainsi que les consignes données vont permettre de souligner certaines difficultés et soulever de nouveaux problèmes.

Exemple : situation des ballons croisés qui correspond au premier niveau.

- L'évolution des consignes contribue à atteindre les effets recherchés.
- Le fait d'interdire de porter la balle oblige à dribbler ou à passer.
- Le fait d'interdire le dribble oblige à passer.
- Etc.

## Savoir-faire

Se démarquer par rapport au partenaire et à l'adversaire.

Se mettre devant ou derrière le porteur de balle. S'étager.

S'écarter.

Reconnaître le sens du jeu, le but à attaquer et à défendre.

Reconnaître avec qui je suis.

Comment s'organiser collectivement pour amener vite la balle dans un but ?

Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer ?

Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré quelques défenseurs ?

Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré des défenseurs aussi nombreux que les attaquants ?

## Les liens

### Le lien avec les autres espaces

On mesure le lien qui existe entre l'espace opposition collective et l'espace aisance corporelle.

Même si le lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants.



# Utilisation des fiches

## La légende :

**Les étoiles symbolisent l'intensité de l'investissement physique**



peu intense



intense



très intense

**Ces logos vous donnent une idée du matériel utilisé pour la situation**



un peu



moyen



beaucoup

**Ce logo vous indique le nombre d'enfants minimum et maximum dans la situation**



x à x

## Les fiches :

Nous avons conçu deux entrées pour chaque situation : l'une par l'imaginaire, l'autre traditionnelle par la description habituelle.

### L'entrée par l'imaginaire

Une histoire courte pour situer le problème à résoudre et quelques explications pour entrer tout de suite dans l'activité. La logique du jeu devrait permettre à l'enfant des adaptations faciles.

Quelques conseils pour relancer l'intérêt des enfants lorsque vous sentez une perte de motivation parce que le jeu est trop difficile ou trop facile.

### L'entrée traditionnelle

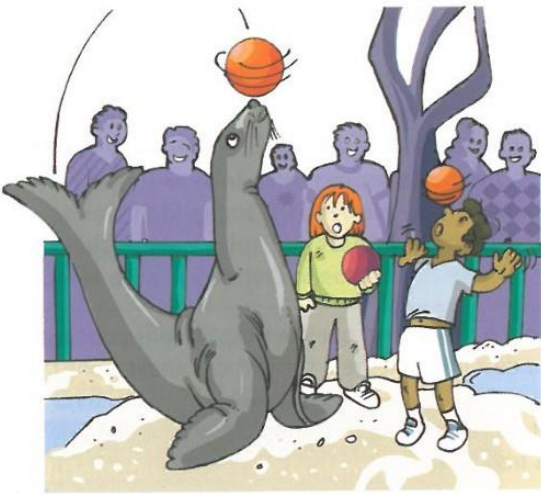
Une présentation plus traditionnelle par l'objectif visé, la description de la tâche et les consignes à donner aux enfants. Des conseils dans ce qu'il faut surveiller pour que ça marche, les modifications possibles ainsi que quelques relances.

Chacun choisira l'entrée qui lui convient en fonction de sa personnalité, de l'âge des enfants et de la relation qu'il entretient avec les enfants et leurs parents.

Si l'entrée par l'imaginaire ne doit pas être "infantilisante", elle représente un intérêt certain pour ceux qui n'ont pas l'habitude de cette tranche d'âge et elle est souvent étonnante pour des entraîneurs traditionnels. En effet l'enfant dans l'imaginaire s'investit complètement et propose des réponses adaptées et très inventives aux problèmes posés. Au contraire, dans l'entrée traditionnelle, l'enfant est tiraillé entre une réponse "intuitive" à la situation et une réponse correspondant aux consignes données par l'entraîneur.



# Les otaries jongleuses



## L'histoire :

Dans le bassin aquatique d'un zoo, des otaries montrent leur savoir-faire.

Rentrez dans la peau d'une otarie jongleuse !

## Comment ça marche ?

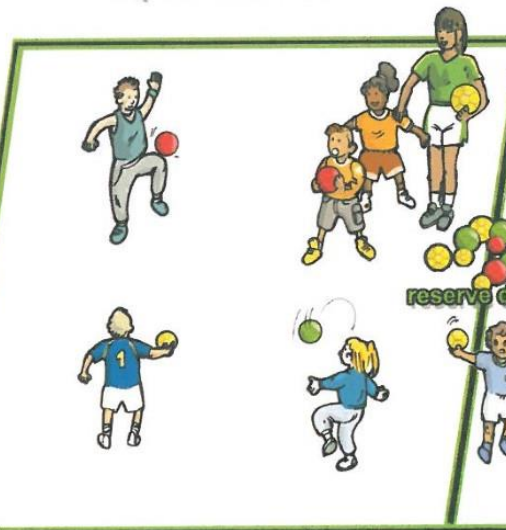
Dans l'espace sans matériel :

- Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.
- De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres... Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.

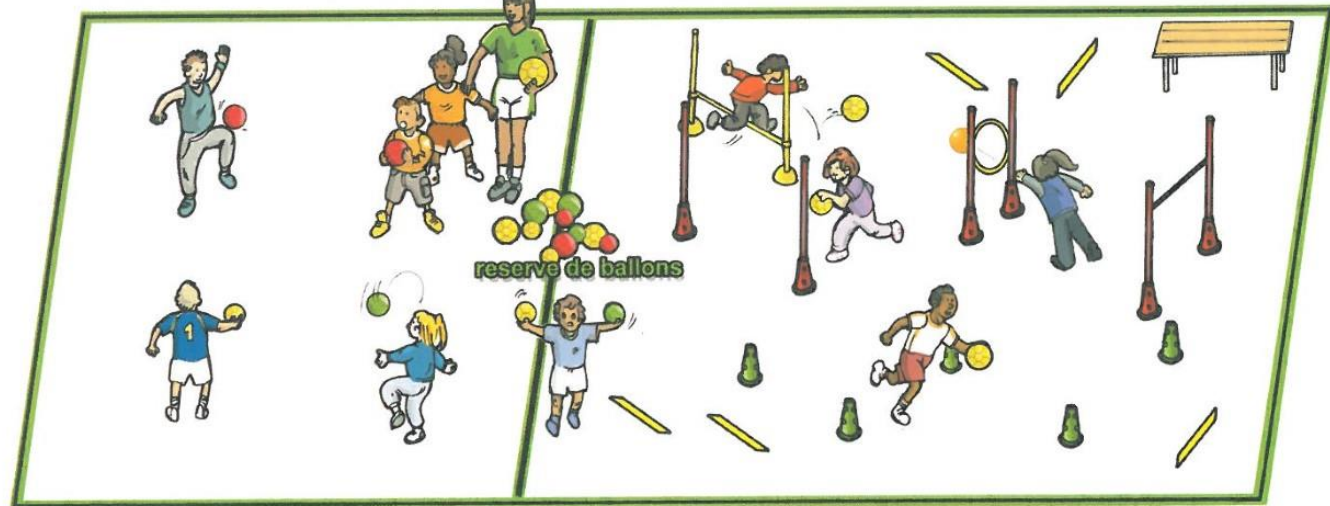
Dans l'espace avec matériel :

- Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...

## Espace sans matériel



## Espace avec matériel



### Constats

Les enfants sont groupés.

Les enfants n'y arrivent pas.

Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.

### Régulations - Relances

"Il faut du monde partout".

Supprimer du matériel pour faciliter.

Ajouter du matériel pour complexifier. Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.





# Les otaries jongleuses



8 à 10

**Effectif :** 8 à 10 joueurs.

**Matériel :** Ballons divers, plots, lattes, bandelettes. Tout autre type de matériel incitant à...

## Objectifs :

- Être capable de maîtriser des ballons de taille, de poids, de texture différents, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps...

## Description de la tâche :

- Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions de plus en plus complexes.
- Chaque joueur dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination.
- Les deux ateliers fonctionnent simultanément, l'animateur observe, relève les actions intéressantes pour les faire reproduire après un temps d'expérience conséquent, intervient pour relancer la motivation...
- Après 7 à 8 minutes changement d'atelier.

## Consignes :

- "Tu joues avec ton ballon".
- "Tu joues autrement".
- "Tu joues le ballon toujours en l'air, toujours au sol".
- "Tu joues avec l'autre main".
- "Tu lances le ballon en l'air puis tu le rattrapes après un rebond".

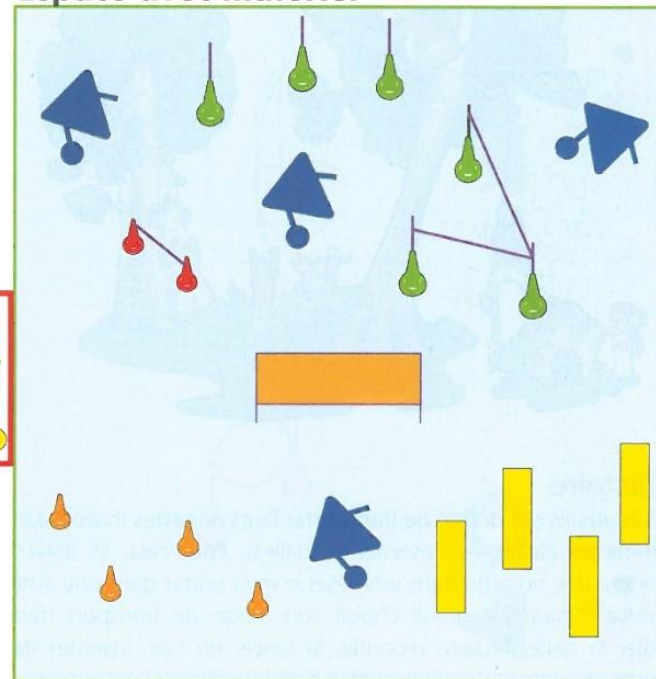
## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Aider les enfants les plus en difficulté.
- Encourager. Gratifier individuellement.

## Espace sans matériel



## Espace avec matériel



## Les capacités développées

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Percevoir</b> | différents objets, les réponses de ses copains                   |
| <b>Décider</b>   | oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les lancers, les dribbles, les courses              |

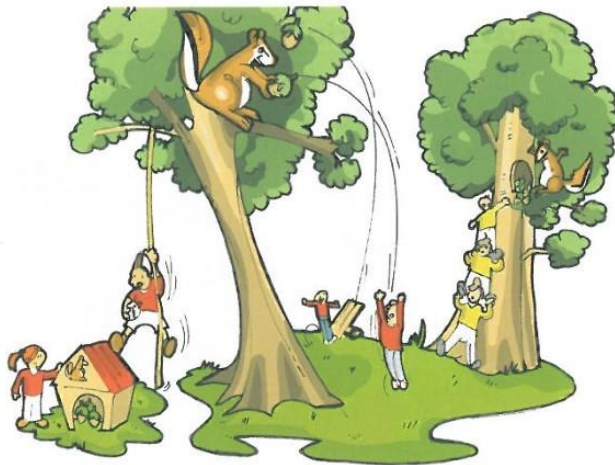
S1



# La cachette des écureuils



2 à 8



## L'histoire :

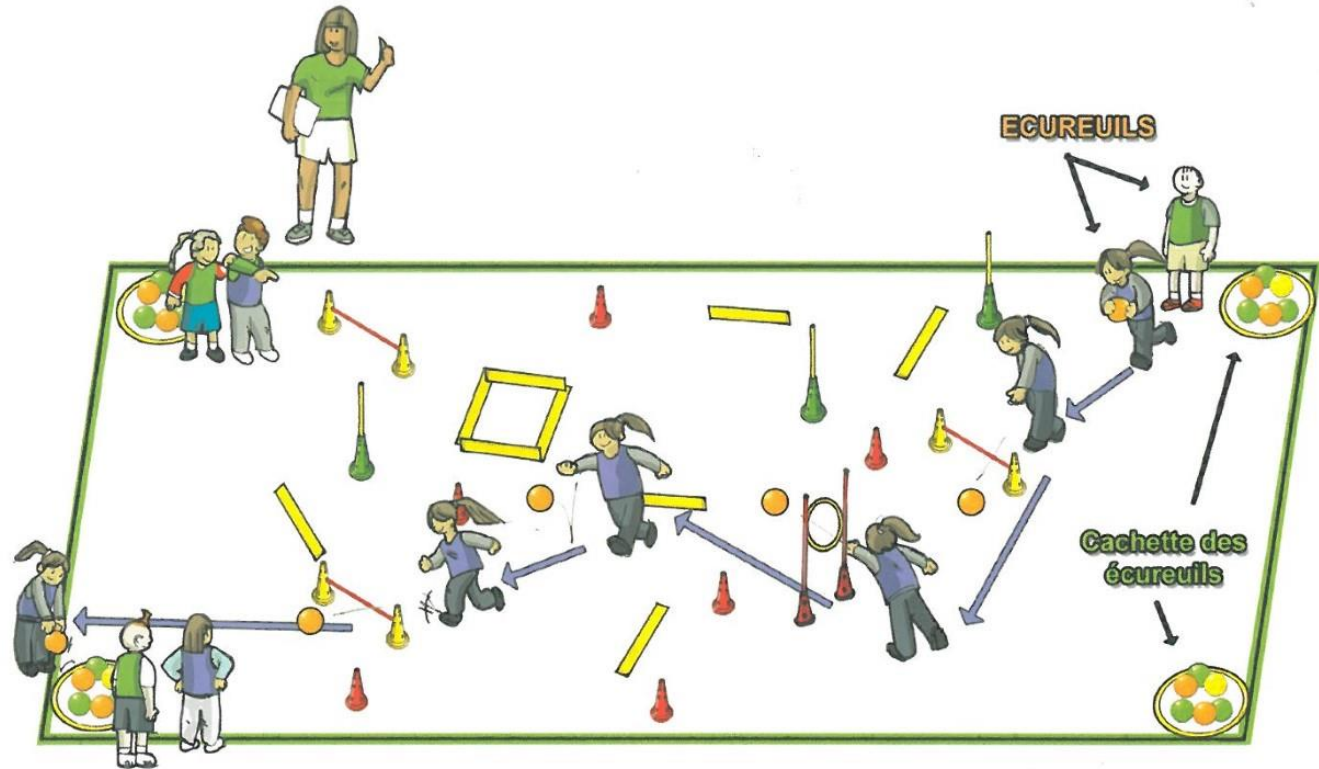
Les écureuils ont décidé de transporter leurs noisettes (balles) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noisette dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, 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.

### Régulations - 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.

S2



# La cachette des écureuils



2 à 8

**Effectif :** 2 à 8 joueurs.

**Matériel :** 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balises, 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 :

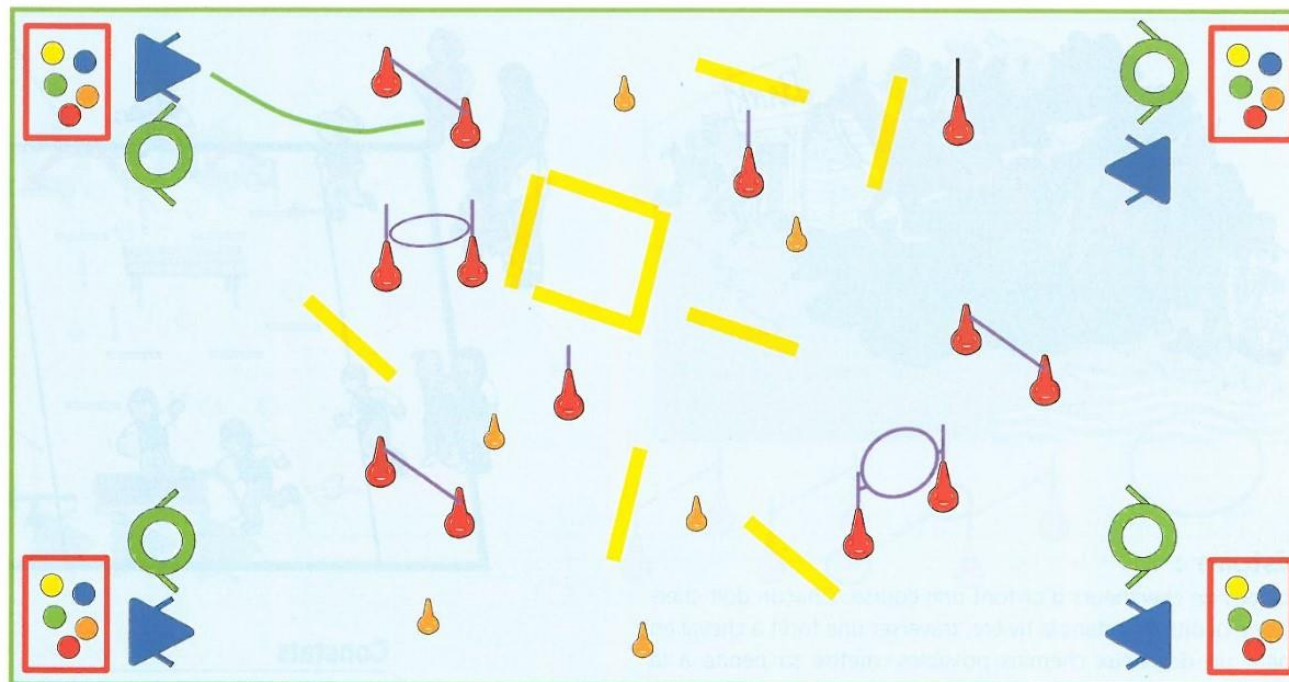
– Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

## 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

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | des chemins pour atteindre la cible   |
| <b>Décider</b>   | oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels            |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les conduites de balle, les dribbles, les courses, les lancers |

S2





# Les chercheurs d'or

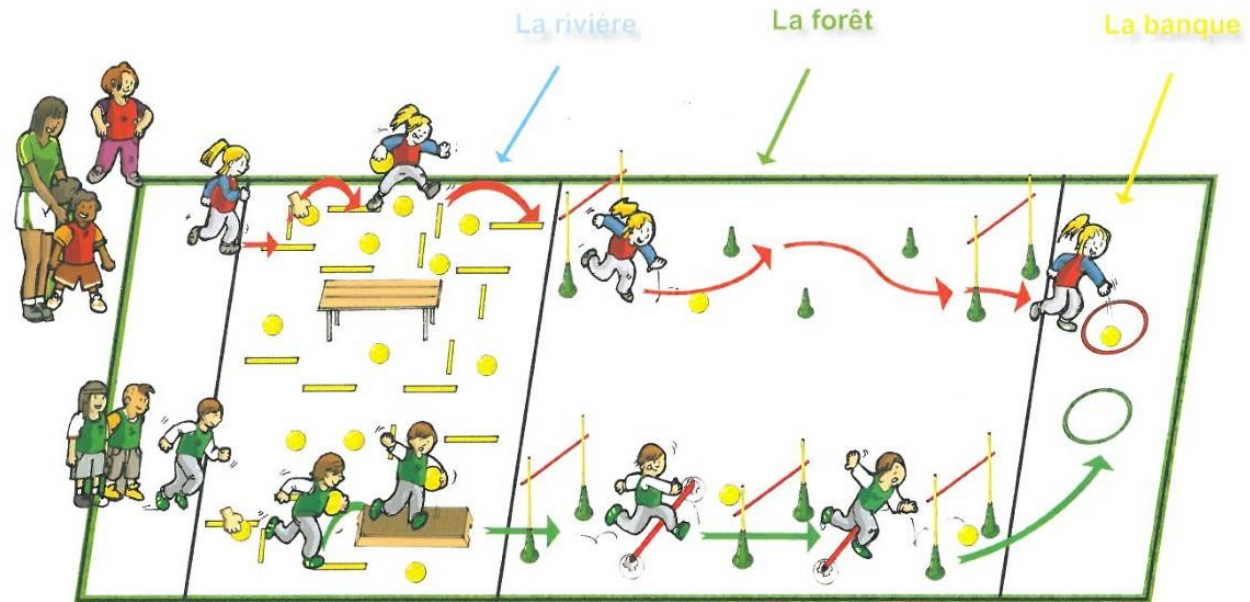


## L'histoire :

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.

## Réglations - Relances

- Imposer un parcours type cloche pied. Faire partir un voleur derrière lui.
- Augmenter la difficulté du parcours. Les faire poursuivre par un voleur.
- Éloigner 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.



# Les chercheurs d'or



8 ou 10

**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 :

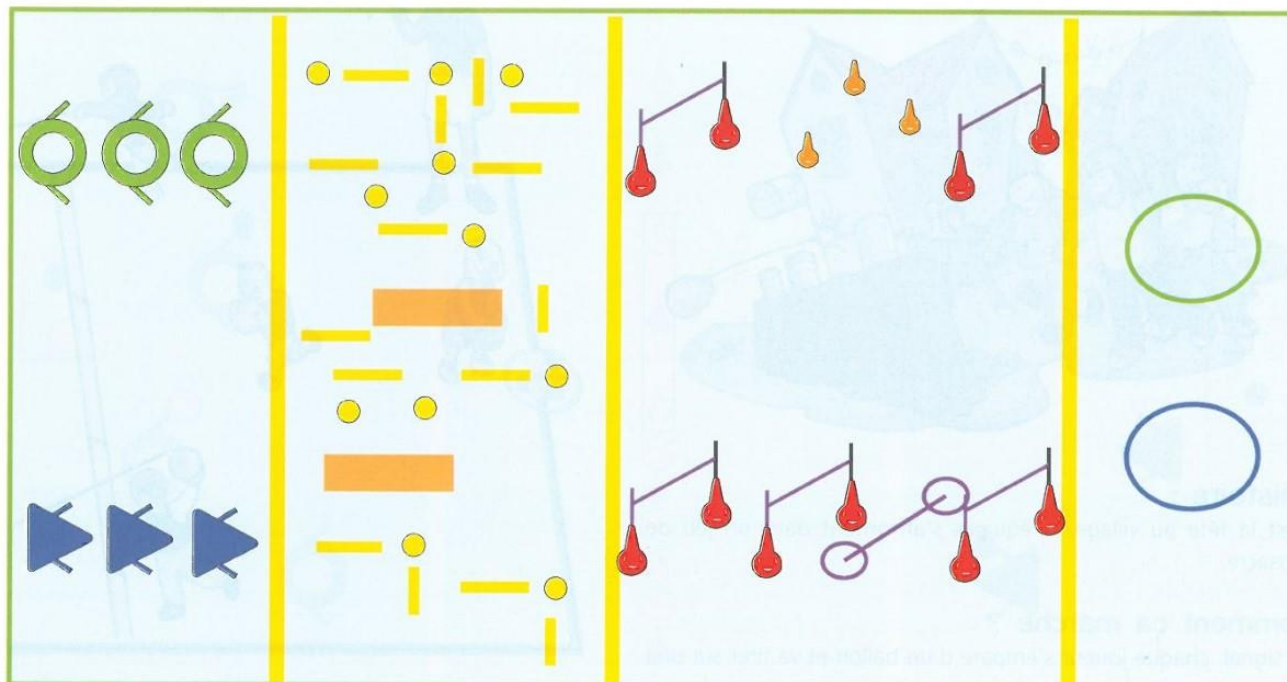
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

## 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.



## Les capacités développées

**Percevoir** la cible

**Agir** expérimenter les équilibres, les courses, les lancers

S3



# Chamboule tout



4 à 10  
ou plus



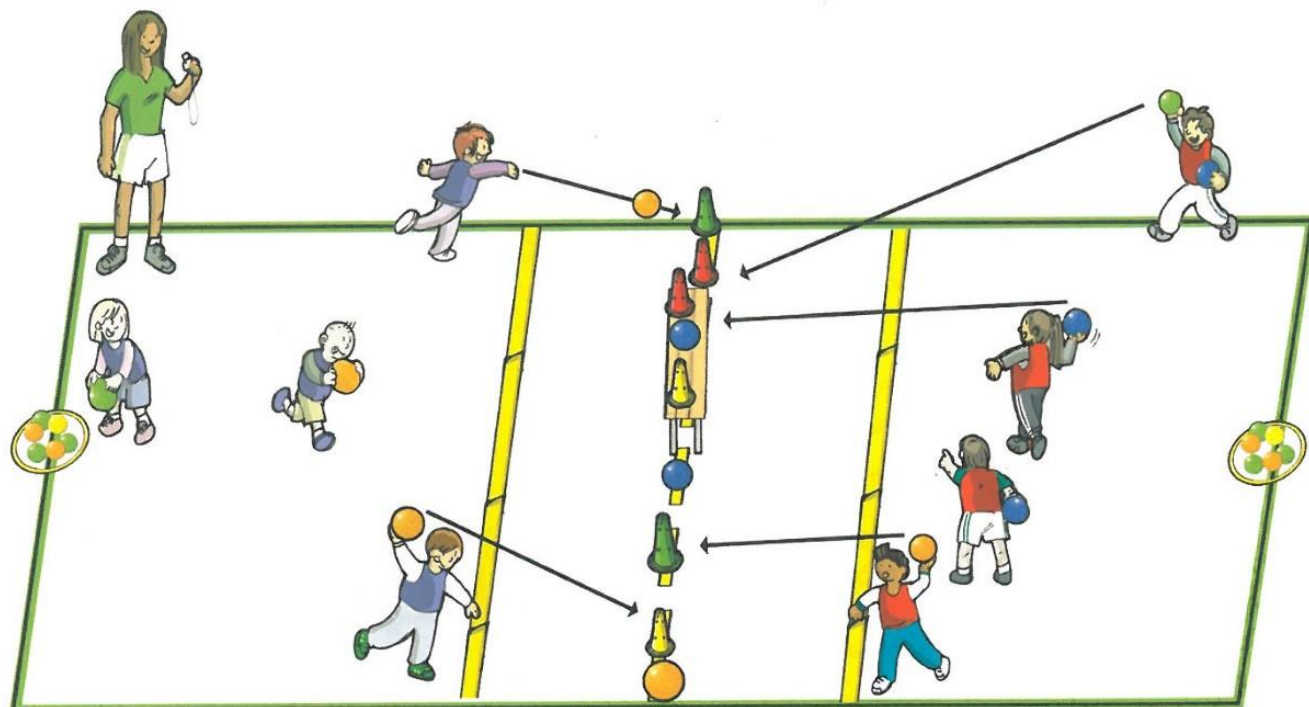
## L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

## Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.

L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



## Constats

S'ils sont en échec.

Ajustement individuel.

Si c'est facile.

## Régulations - Relances

Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer  
Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).

Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume.  
Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.



*Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.*



# Chamboule tout



4 à 10  
ou plus

**Effectif :** de 4 à 10 ou plus...

**Matériel :** 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et toucher différents).

**Objectifs :**

- Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

**Description de la tâche :**

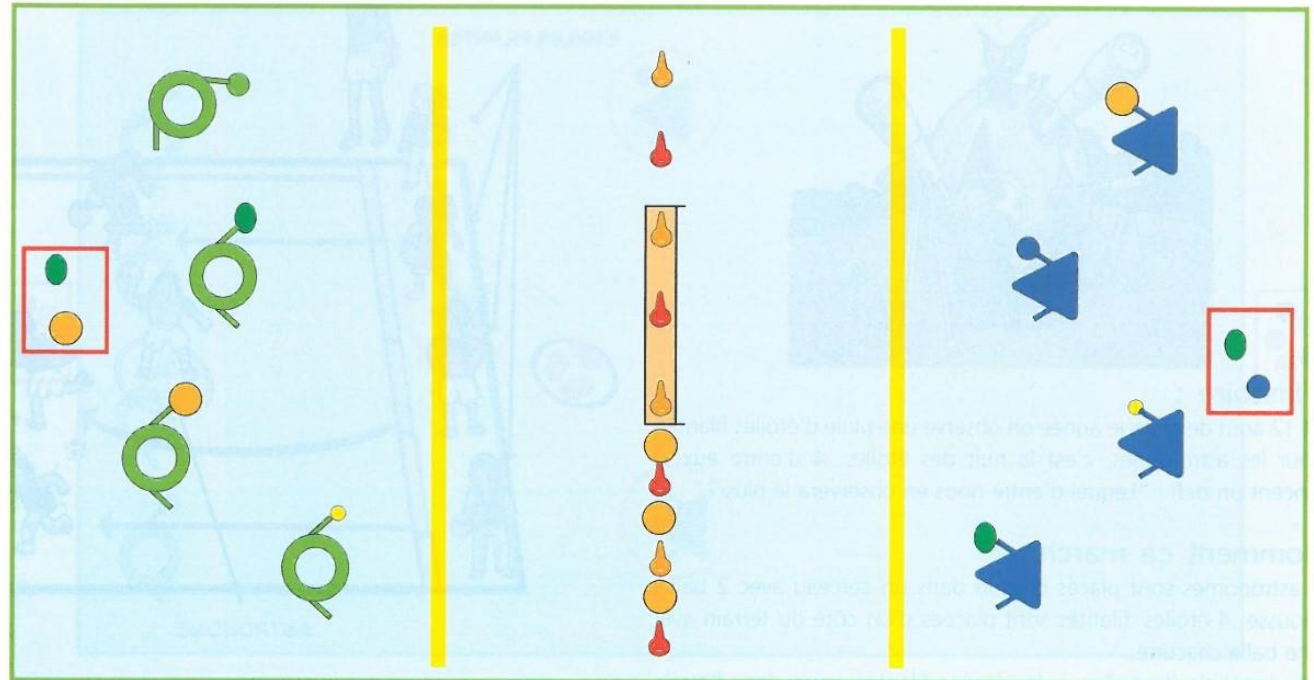
- Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

**Consignes :**

- "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".  
- Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- La distance de tir (zone limitée).  
- La façon de tirer (pas de coup de pied !).  
- Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



## Les capacités développées

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Percevoir</b> | les cibles à atteindre   |
| <b>Décider</b>   | choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les lancers sur des cibles                          |

S4



# Les étoiles filantes



## L'histoire :

Le 12 août de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Pour les astronomes, c'est la nuit des étoiles. 4 d'entre eux se lancent un défi : "Lequel d'entre nous en observera le plus ?"

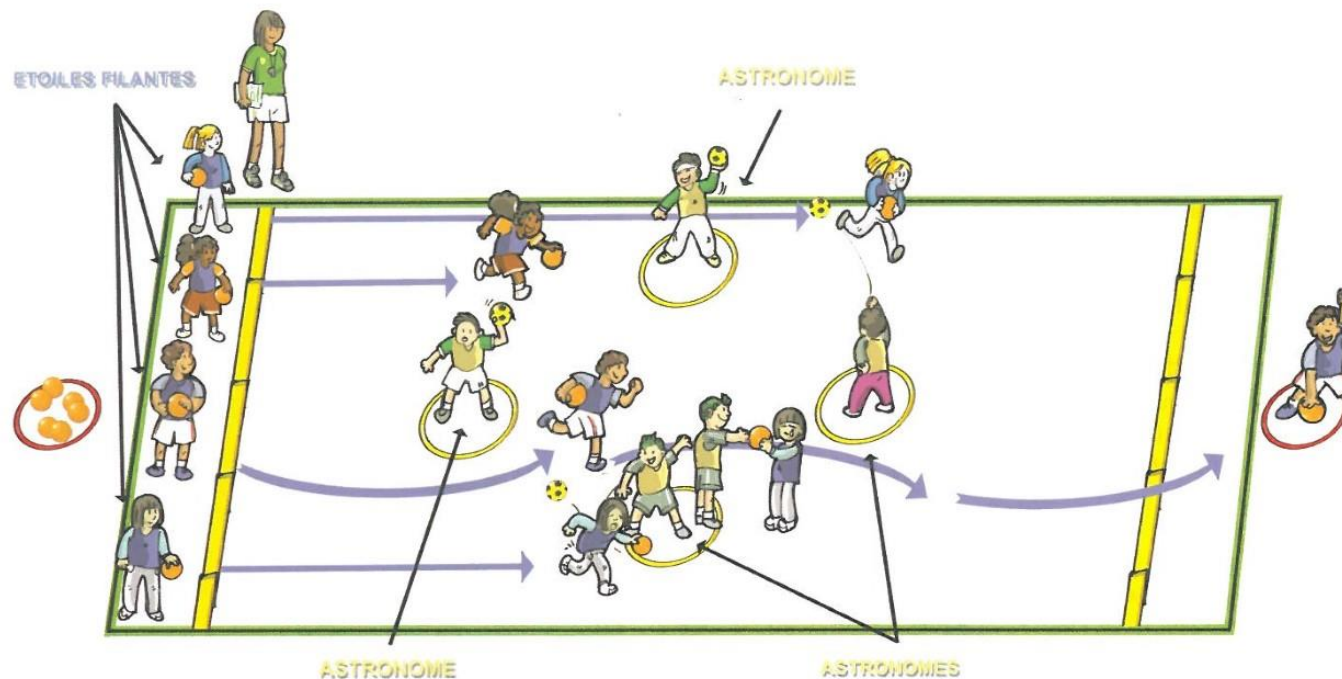
## Comment ça marche ?

4 astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles mousse. 4 étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une balle chacune.

Au signal de l'entraîneur, les étoiles filantes entrent dans l'atmosphère terrestre. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le camp opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles attendent le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'emparent d'un autre ballon dans la réserve.

Les astronomes essaient de toucher les étoiles en leur lançant une balle en mousse. C'est leur façon d'observer les étoiles. S'ils réussissent, ils récupèrent la balle de l'étoile filante et la rapportent dans leur cerceau tout en ramenant leur ballon mousse.

Remporte le défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est-à-dire celui qui a le plus de balles dans son cerceau.



### Constats

Les étoiles perdent la balle dans le dribble.

Les étoiles sont touchées très rapidement.

Les astronomes sont en difficulté pour toucher les étoiles.

Cela dure trop longtemps.

### Régulations - Relances

Autoriser de transporter la balle sans dribble.

Augmenter la surface de jeu.

Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre d'astronomes.

Réduire le nombre de balles dans les réserves.





# Les étoiles filantes



6 à 10

**Effectif :** 8 joueurs : 4 tireurs et 4 cibles.

**Matériel :** 6 cerceaux, 2 bandes jaunes, 2 réserves de balles, 4 balles mousse.

**Objectifs :**

– Déclencher un tir avec une balle mousse sur des cibles mobiles.

**Description de la tâche :**

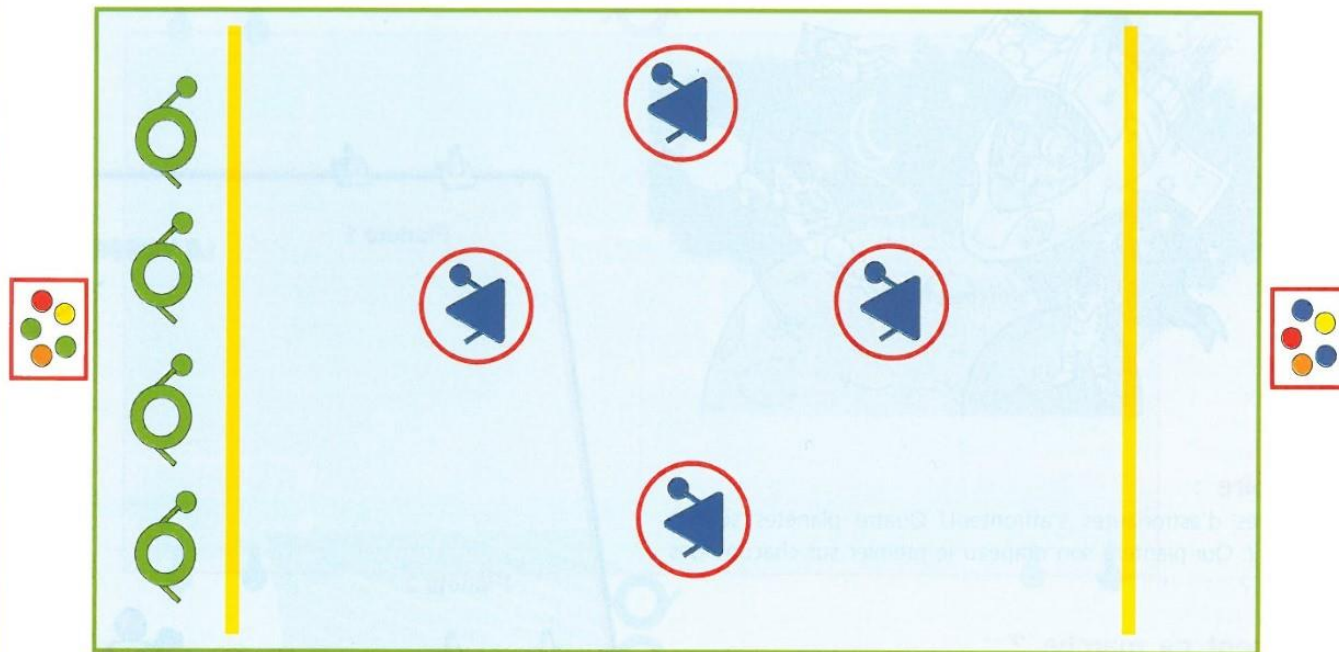
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux.
- A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens.

**Consignes :**

- Les joueurs dans les cerceaux tentent de toucher les joueurs qui traversent en leur lançant une balle mousse. Lorsqu'ils réussissent, ils récupèrent dans leurs cerceaux la balle de l'adversaire. Lorsque tous les joueurs ont traversé l'espace, ceux qui ont perdu leur balle en prennent une dans la réserve. Les joueurs centraux récupèrent leurs balles mousse et se replacent dans leurs cerceaux.
- Lorsqu'ils sont prêts l'entraîneur donne le signal du passage dans l'autre sens.
- Lorsque toutes les balles des réserves ont été jouées, le vainqueur est le joueur central qui a le plus de balles dans son cerceau.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- La surface de l'aire de jeu, les distances ne doivent pas être trop importantes. Les balles en mousse ne doivent pas faire mal.
- Le dribble sera introduit progressivement comme mode de déplacement.



## Les capacités développées

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Percevoir</b> | les adversaires, la cible à atteindre  |
| <b>Décider</b>   | oser s'engager dans l'action           |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les courses, les dribbles |

S5



# La conquête des planètes



5 à 10



## L'histoire :

2 équipes d'astronautes s'affrontent. Quatre planètes sont à conquérir. Qui plantera son drapeau le premier sur chacune des planètes ?

## Comment ça marche ?

Au signal (comme au jeu du béré), l'astronaute court prendre son vaisseau spatial (ballon) au centre du terrain.

Il doit aller dans une des planètes de son choix sans se faire prendre son vaisseau par l'astronaute de l'autre équipe.

Pour progresser, il peut se servir du dribble ou de la lune qui sert de relais.

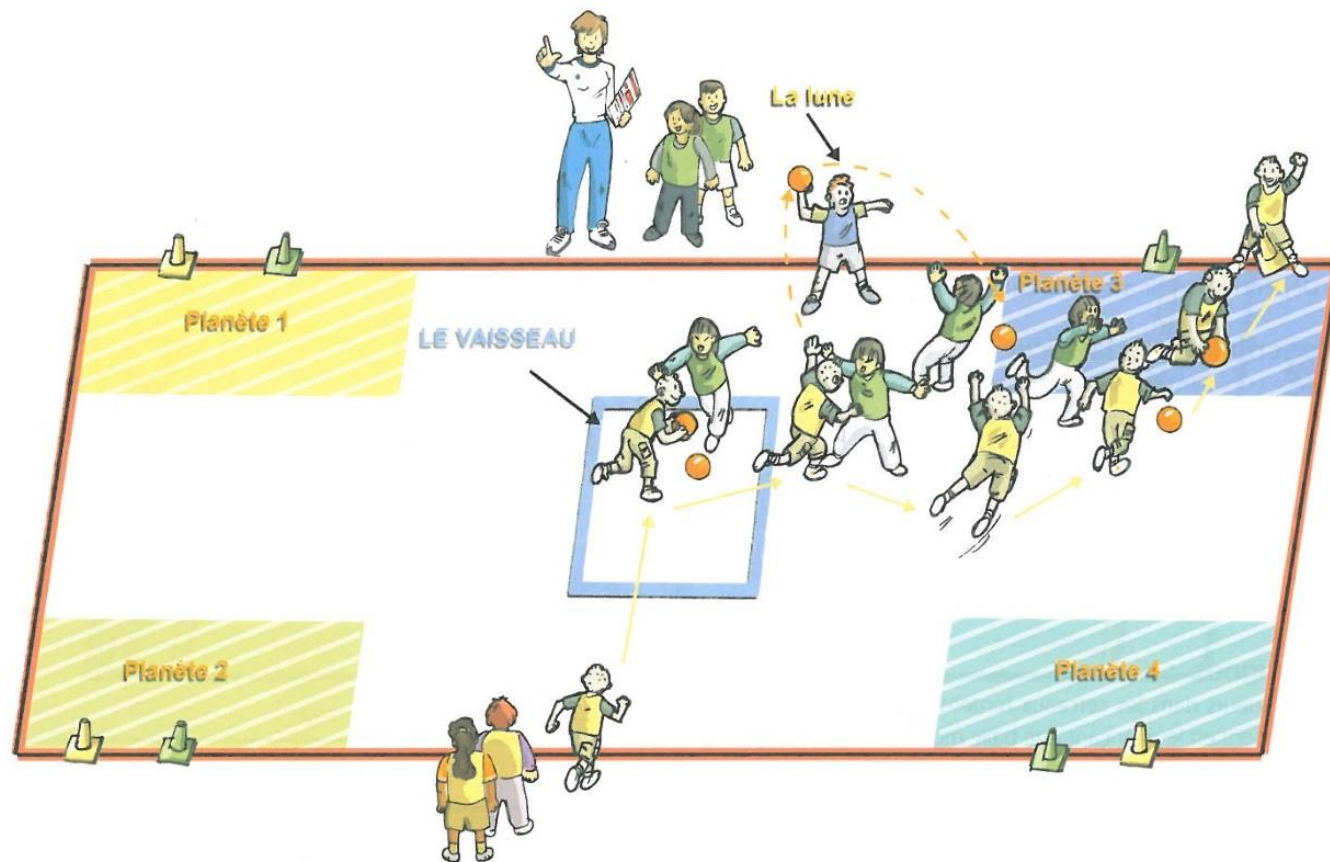
Lorsqu'il a atterri sur une planète, il y met un cône de couleur, elle ne pourra plus être conquise.

On appelle alors un autre astronaute.



*Faire respecter les règles du handball.*

*Lorsqu'il a perdu son vaisseau l'astronaute essaie de le reconquérir.*



## Constats

Le jeu a du mal à se mettre en place.

Le jeu va trop vite.

## Régulations - Relances

Autoriser le déplacement en courant pour découvrir les possibilités.

On met une vie à chaque astronaute, le jeu s'arrête lorsque la vie est prise. On ne doit pas se faire toucher balle en main.

Mettre deux astronautes par équipe.

S1



# La conquête des planètes



5 à 10

**Effectif :** 5 à 10 joueurs.

**Matériel :** 8 plots de 2 couleurs différentes, des plaques et 1 ballon.

## Objectifs :

- Elaborer une stratégie pour placer un ballon dans un espace libre.
- Utiliser un relais pour mieux contourner l'adversaire.
- Utiliser le dribble de progression malgré un défenseur harceleur.

## Description de la tâche :

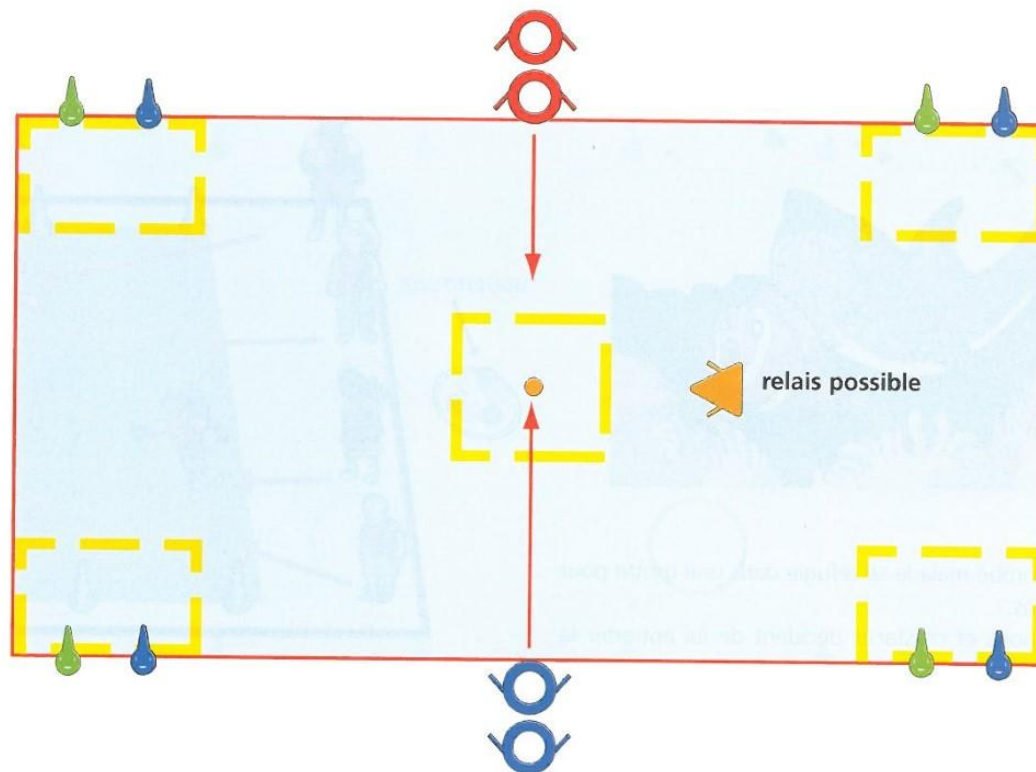
- Au signal aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

## Consignes :

- Au signal vous allez chercher le ballon.
- Vous allez le poser le plus vite possible dans un espace libre, il est alors conquis.
- Vous déposez alors un cône de couleur et on ne peut plus y aller.
- Si vous perdez la balle le jeu continue.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect du règlement au moment de la récupération de la balle.
- Etre plus ou moins tolérant sur le marcher et la reprise de dribble selon le niveau.
- Etre strict sur l'attitude du défenseur vis à vis de l'attaquant. (pas de ceinturage, pas d'accrochage, on joue le ballon).



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | l'adversaire, le partenaire et la cible à atteindre                         |
| <b>Décider</b>   | oser s'engager dans l'action  |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les courses, les passes et les réceptions<br>maîtriser le duel |

S1

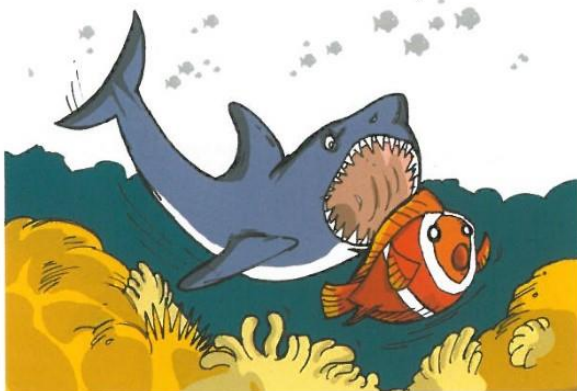




# Sauvez le poisson clown



6 à 10



## L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.

Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

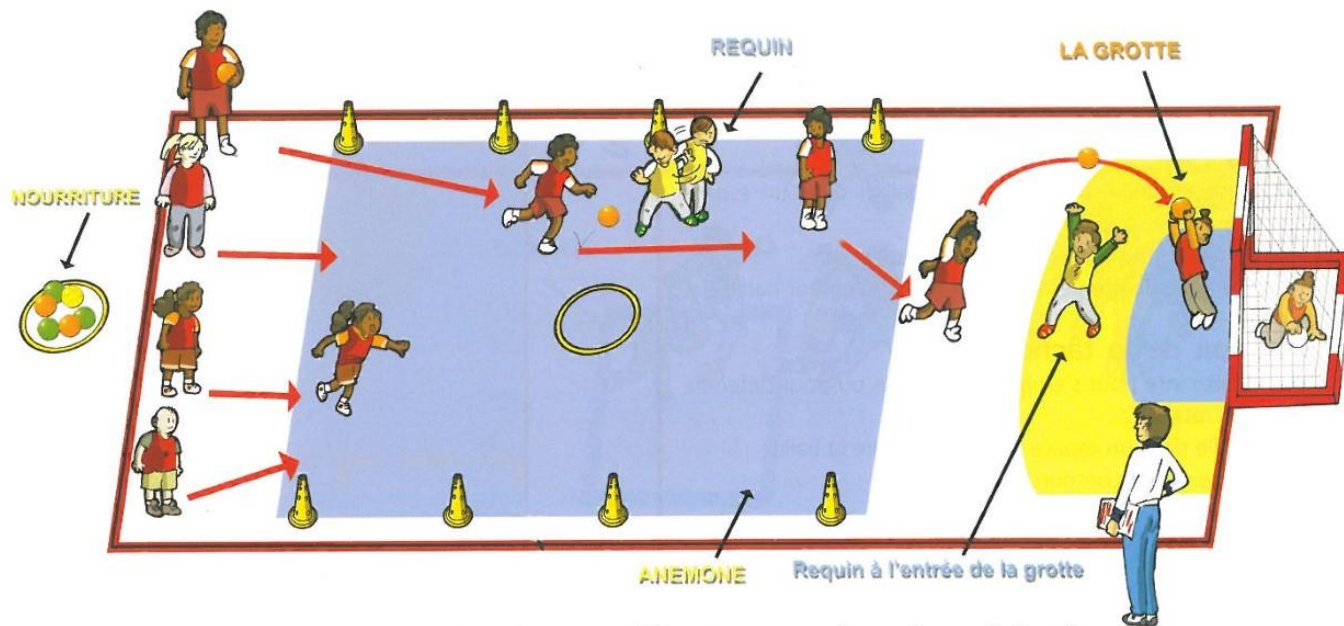
## Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en dribblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.

Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.



*En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.  
Veiller aux accrochages.*



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).  
Jouer sur le nombre de requins.

## Constats

Trop de poissons devant la grotte.  
Arrêts trop longs dans les anémones.  
Jeu difficile à réaliser

## Régulations - Relances

Différer les départs.  
Limiter le temps de protection.  
*Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins.  
Pas de requin devant la grotte.*

**Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)**



# Sauvez le poisson clown



6 à 10

**Effectif :** 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

**Matériel :** Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

## Objectifs :

- Progresser en dribblant malgré un défenseur.
- Lancer à un partenaire.
- Empêcher la progression d'un attaquant.

## Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un ballon chacun ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

## Consignes :

Aux attaquants :

- "Vous devez apporter le ballon à votre camarade situé dans le but, vous pouvez vous arrêter dans un cerceau, vous êtes alors protégé. Si vous perdez le ballon, vous revenez au point de départ, et vous recommencez".

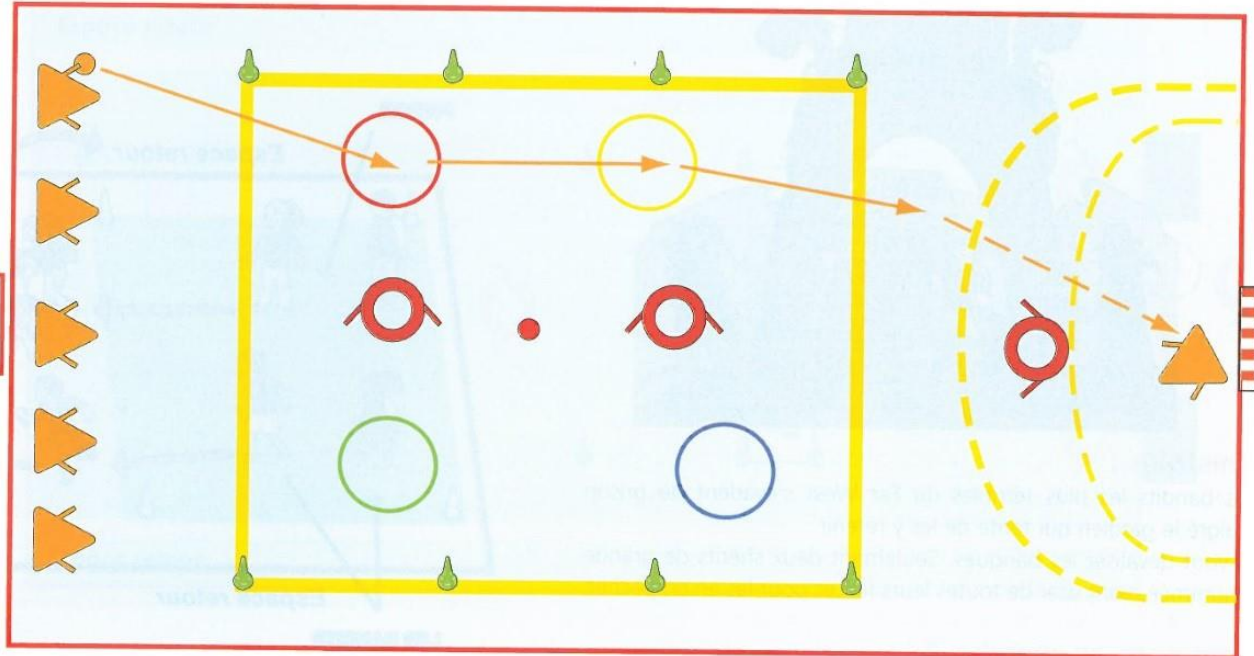
Aux défenseurs :

- "Vous devez gêner les attaquants et leur prendre le ballon".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Si trop d'échecs à cause du dribble, le supprimer, tolérer les reprises.
- Si trop d'échecs à cause des défenseurs, en supprimer un...



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre             |
| <b>Décider</b>   | oser s'engager dans l'action  |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les courses, les dribbles, le tir<br>maîtriser le duel |

S2

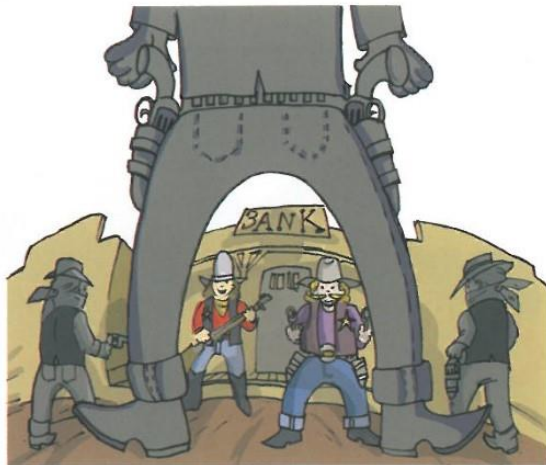
Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)



# Le meilleur shérif



7 à 10



## L'histoire :

Les bandits les plus terribles du Far West s'évadent de prison malgré le gardien qui tente de les y retenir.

Ils vont dévaliser les banques. Seulement deux shérifs de grande renommée, vont user de toutes leurs forces pour les en empêcher.

## Comment ça marche ?

Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison.

Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs.

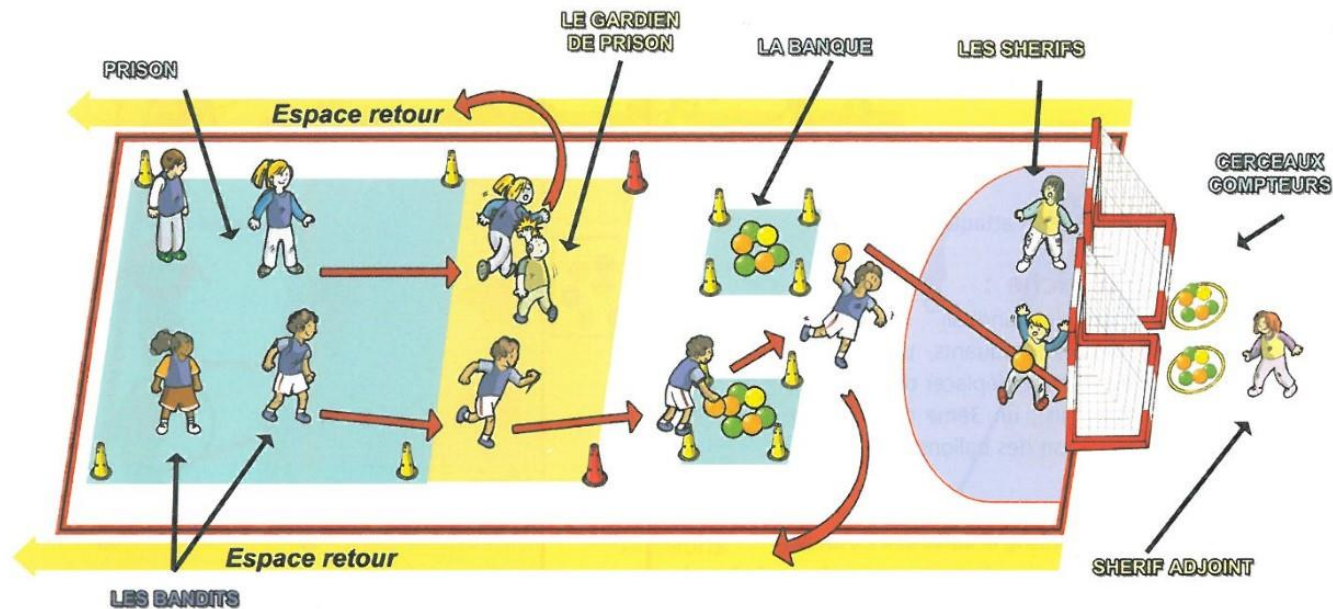
Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu, on compte les ballons.



*S'il se fait toucher par le gardien dans la zone de sortie, le bandit retourne à la prison.*

*Après le lancer, le bandit retourne en prison et tente à nouveau une évasion.*

*L'entraîneur veille à ce que les bandits lancent dans le repaire qui est en face de la réserve.*



## Constats

Difficulté à déborder le shérif.

Trop de facilité à déborder le shérif.

Les gardiens de prison ou les bandits sont en échec.

## Régulations - Relances

Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en œuvre pour déborder le shérif sans se faire toucher. Augmenter l'espace du shérif.

Réduire l'espace du shérif. Ou bien ne plus passer à deux mais tout seul.

Reculer ou avancer la zone de tir.

S3



# Le meilleur shérif



7 à 10

## Effectif : 7 à 10 joueurs.

Si moins de 8 joueurs : l'entraîneur enlève un attaquant.

Si plus de 8 joueurs : les attaquants ont d'autres amis qui peuvent jouer avec eux.

**Matériel :** 10 plots, 15 à 20 ballons, 2 mini buts, 2 réserves de ballons (ou cerceaux).

## Objectifs :

- Contourner un adversaire.
- Marquer un but malgré un gardien.
- Stopper les ballons des tireurs.

## Description de la tâche :

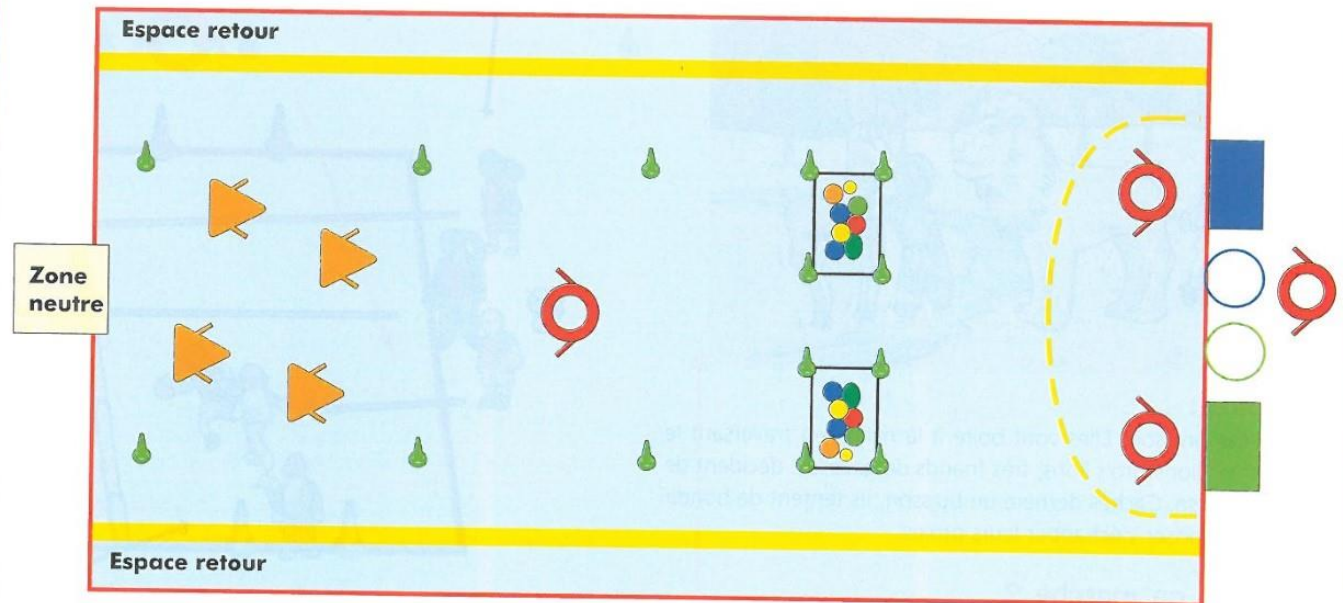
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

## Consignes :

- Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- Vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compteur.
- Sinon vous le remettez dans la réserve et retournez en zone neutre par l'espace retour.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La stratégie mise en œuvre pour déborder le défenseur.
- La façon de défendre, la façon de tirer.
- Le placement et l'attitude du gardien dans le but (être au devant de la ligne de but et centré, mains placées de manière à pouvoir intervenir plus rapidement sur la balle).



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre |
| <b>Décider</b>   | oser s'engager dans l'action                            |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les courses, le tir<br>maîtriser le duel   |

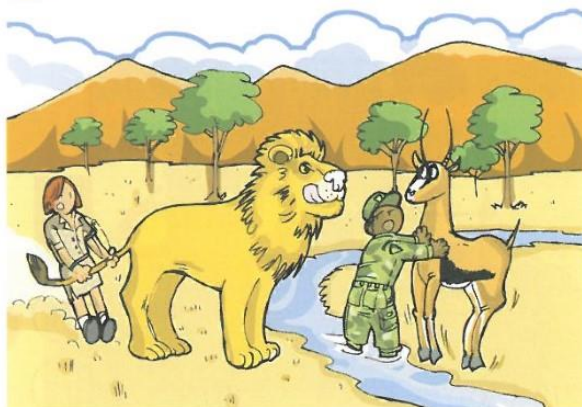
S3



# Les lions et les gazelles



3x3



## L'histoire :

Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands 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 dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

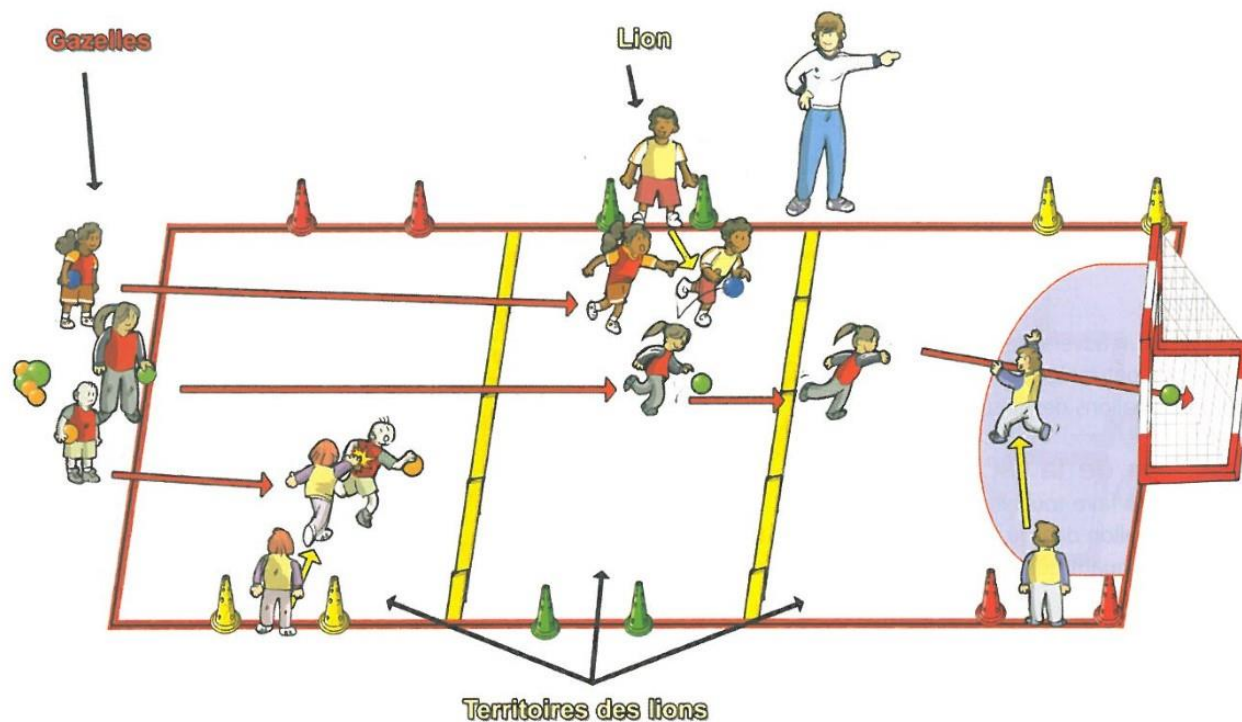
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

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 cerceau compteur. Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).*



## Constats

- Si les gazelles ont des difficultés.
- Si les lions ont des difficultés.
- Si le dribble est une limite.
- Si c'est trop facile pour les lions.

## Régulations - Relances

- Augmenter les espaces de jeu. Faire partir deux gazelles en même temps.
- Réduire l'espace de jeu. Mettre le buisson au milieu du territoire.
- Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.
- 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.

S4



# Les lions et les gazelles



3x3

**Effectif :** 3 attaquants et 3 défenseurs.

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

**Objectifs :**

- Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs successifs.

**Description de la tâche :**

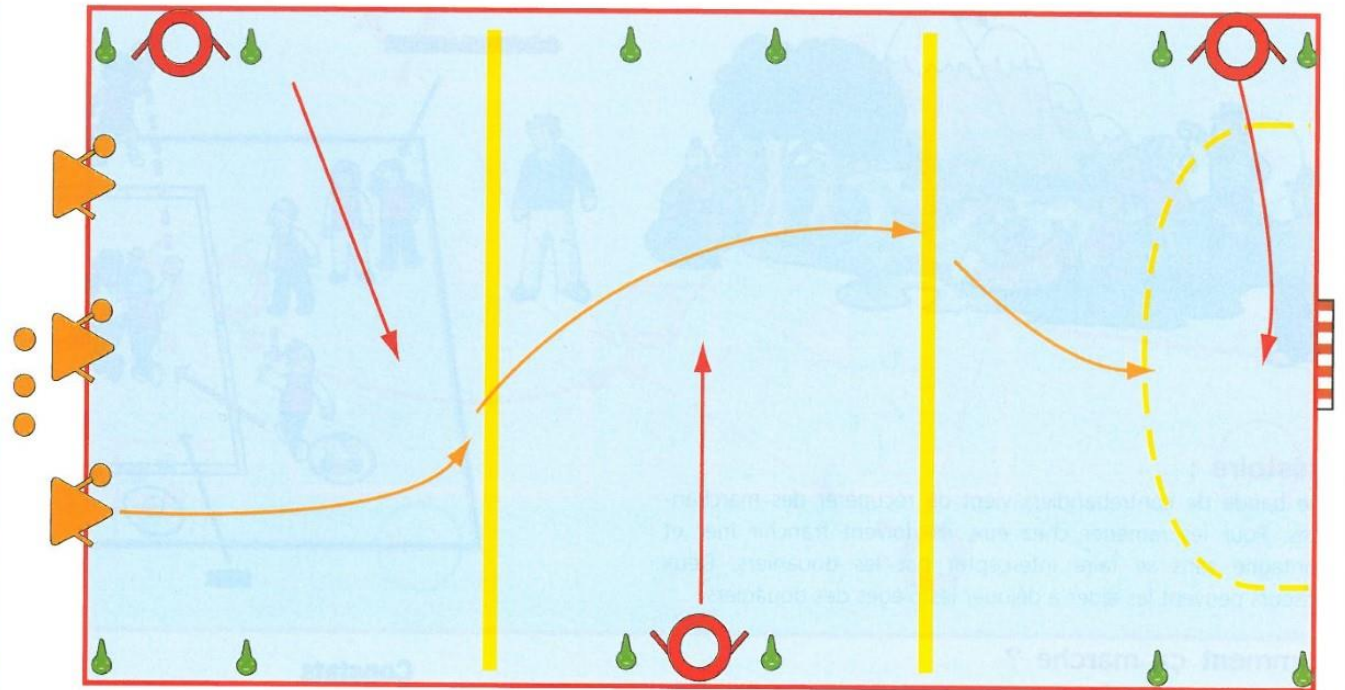
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans 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 démarrer, 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.



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre             |
| <b>Décider</b>   | oser s'engager dans l'action  |
| <b>Agir</b>      | expérimenter les courses, les dribbles, le tir<br>maîtriser le duel |

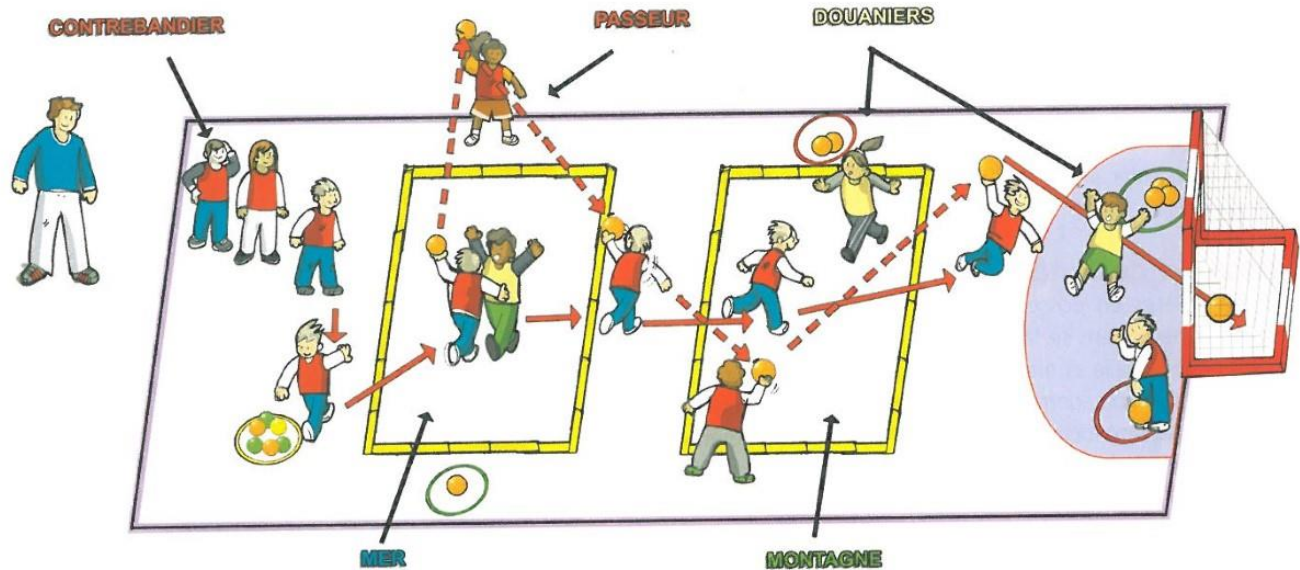
S4



# Les douaniers et les contrebandiers



8 à 10



## 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 contacts), 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 contrebandiers.

## 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.

55



# Les douaniers et les contrebandiers



8 à 10

**Effectif :** minimum 8 joueurs.

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

**Objectifs :**

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

**Description de la tâche :**

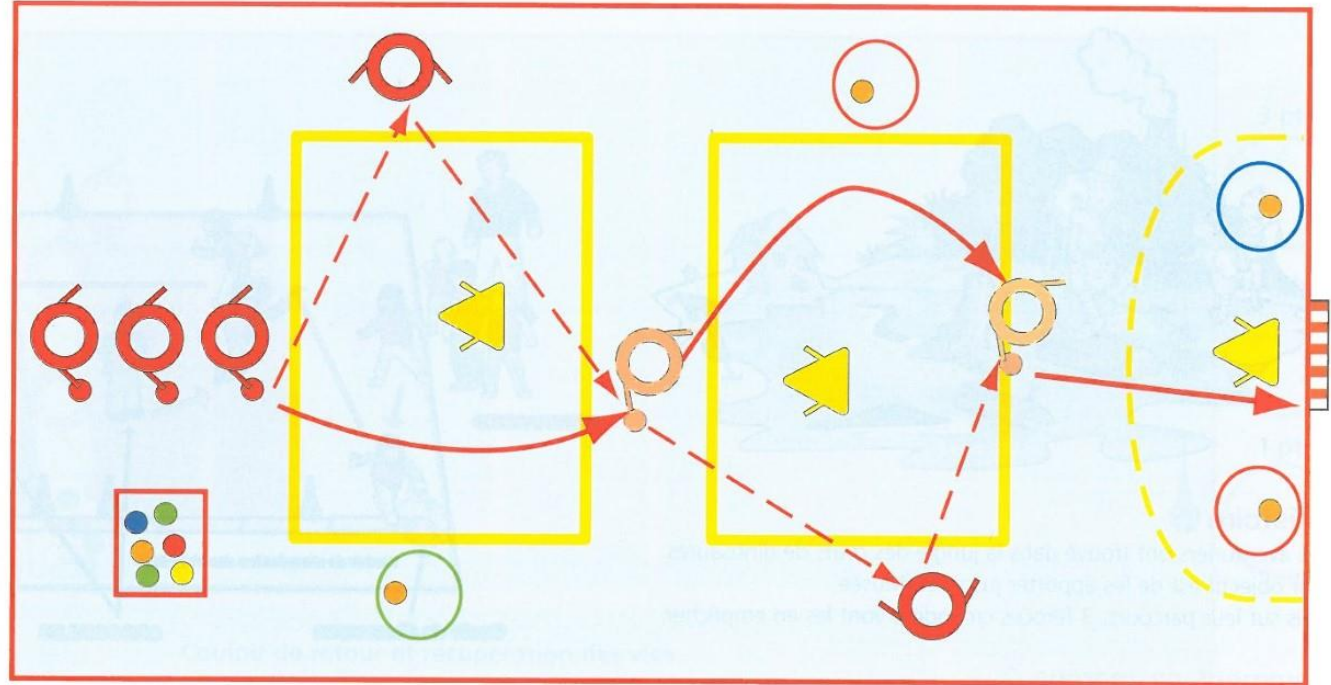
- Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de 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.



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre |
| <b>Décider</b>   | choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire  |
| <b>Agir</b>      | s'opposer, intercepter pour les douaniers<br>se démarquer pour les contrebandiers                               |

S5





# Les aventuriers et les crocodiles



## L'histoire :

Des aventuriers ont trouvé dans la jungle des œufs de dinosaures. Leur objectif est de les apporter jusqu'au Musée. Mais sur leur parcours, 3 féroces crocodiles vont les en empêcher.

## Comment ça marche ?

Chaque aventurier, tour à tour, prend un œuf de dinosaure (ballon), et s'accroche 2 sacoches (vies) à la taille. Il doit traverser (sans dribbler) les deux mares aux crocodiles en essayant de ne pas se faire attraper les vies.

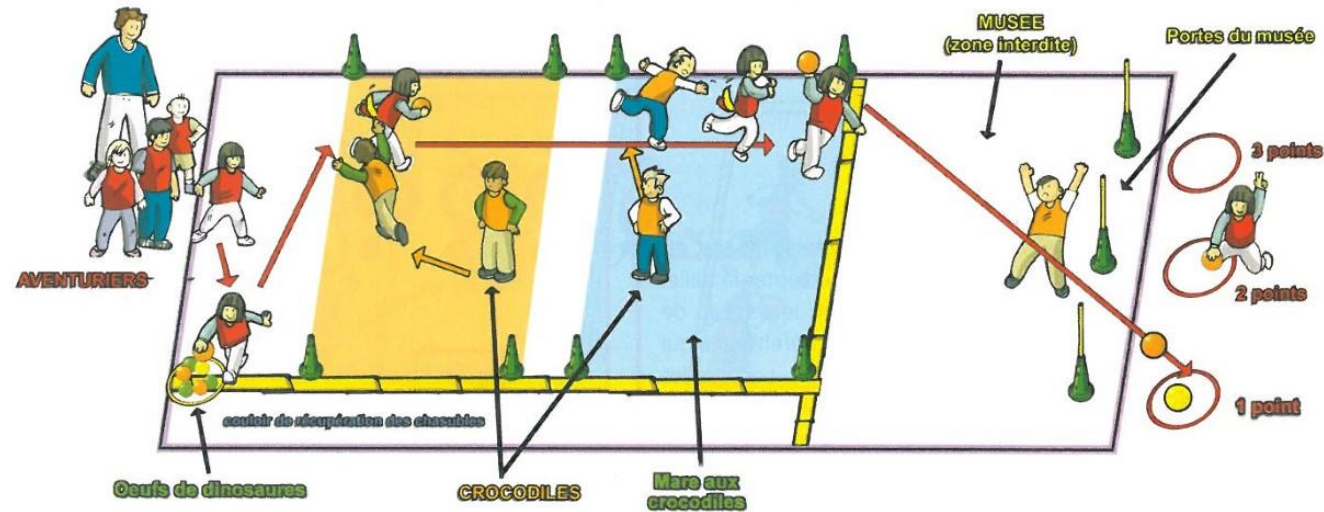
Arrivé devant le musée (zone interdite), il doit lancer l'œuf à travers l'une des deux portes du musée.

Les crocodiles doivent attraper les sacoches des aventuriers.

Le crocodile devant le musée doit empêcher les œufs de franchir une des deux portes.



*Retour au point de départ en hélicoptère par un couloir sur le côté où les crocodiles ont pris soin de déposer les chasubles, les aventuriers les replacent ainsi à la taille et s'emparent d'un nouvel œuf ou rejouent le même s'ils n'ont pas réussi leur mission.*



## Constats

5-6 ans.

## Régulations - Relances

Pas de dribble au début (possibilité de transporter deux ballons à la fois) puis intégrer le dribble, zone à 4 mètres.

7-8 ans.

Dribble obligatoire, zone à 5 mètres.



# Les aventuriers et les crocodiles



**Effectif :** 6 à 10 joueurs.

**Matériel :** 2 vies par joueur attaquant, une dizaine de ballons, bandelettes jaunes (zone), 8 cerceaux (mares aux crocodiles).

**Objectifs :**

- Se rapprocher du but et marquer.

**Description de la tâche :**

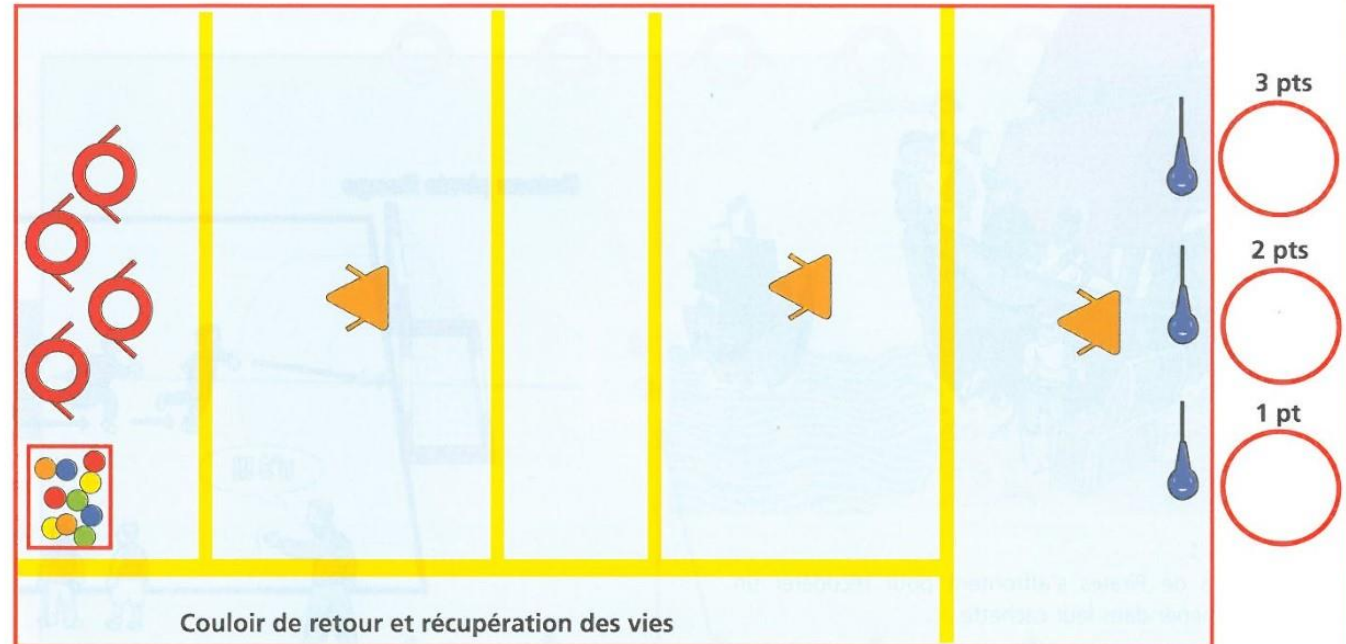
- Traverser sans perdre de vie.
- Déborder un défenseur.
- Feinter.
- Tirer.

**Consignes :**

- Si c'est réussi avec 2 chasubles : 3 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 pts.
- Si c'est réussi avec 1 chasuble : 2 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 2 pts.
- Si c'est réussi avec 0 chasuble : 1 pt, je place mon ballon dans le cerceau à 1 pt.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- Respect des règles.



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | l'espace libre pour traverser, la cible non gardée                                  |
| <b>Décider</b>   | choisir de tirer dans la cible non gardée   |
| <b>Agir</b>      | maîtrise du dribble et du tir pour les aventuriers<br>s'opposer pour les crocodiles |

S6



# Les pirates



6 à 10



## L'histoire :

Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

## Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béré, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

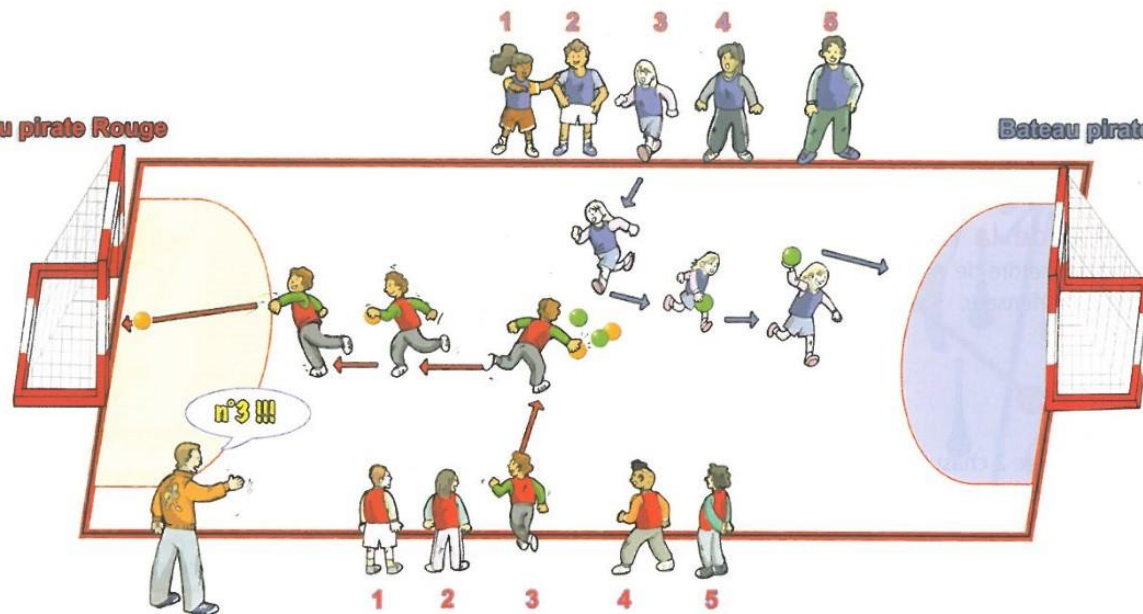
Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



*Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.*

Bateau pirate Rouge

Bateau pirate Bleu



## Constats

Trop facile.

## Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

S1



# Les pirates



6 à 10

**Effectif :** 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

**Matériel :** Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

## Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

## Description de la tâche :

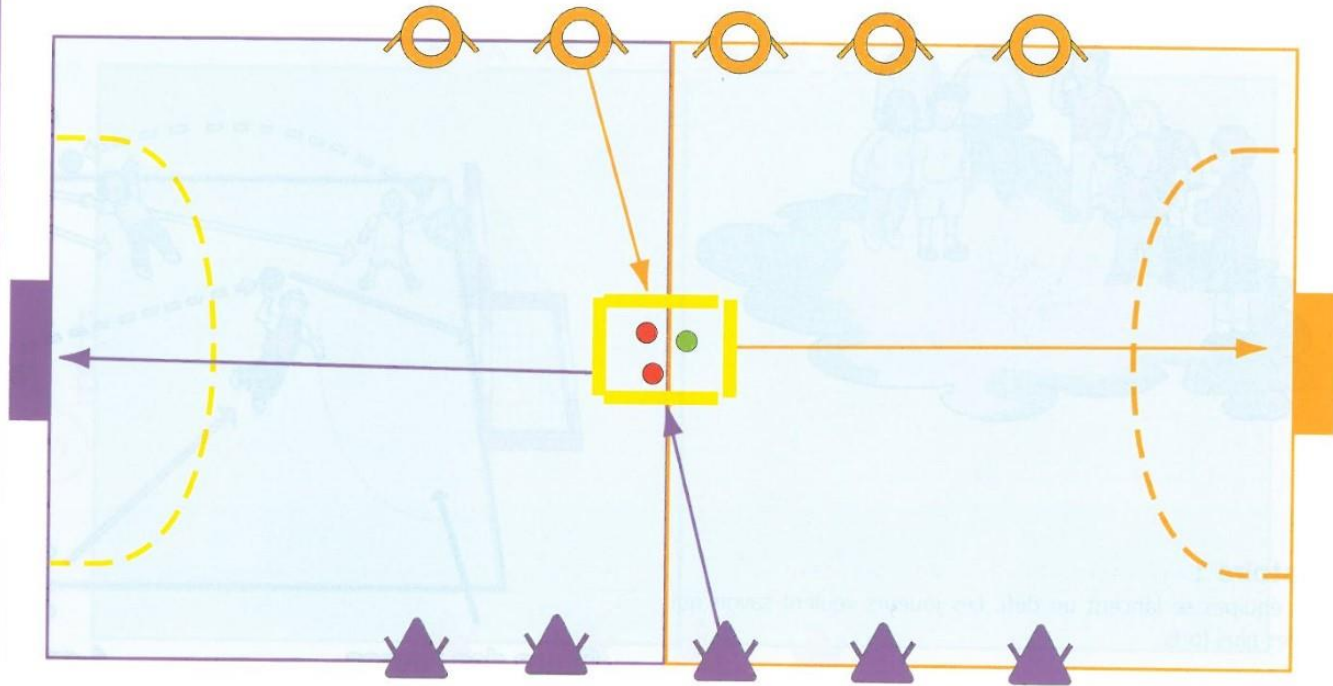
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

## Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'empiètement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



## Les capacités développées

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Percevoir</b> | les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible |
| <b>Décider</b>   | dribbler vers la cible ou tirer                            |
| <b>Agir</b>      | maîtrise du dribble et du tir, s'opposer                   |

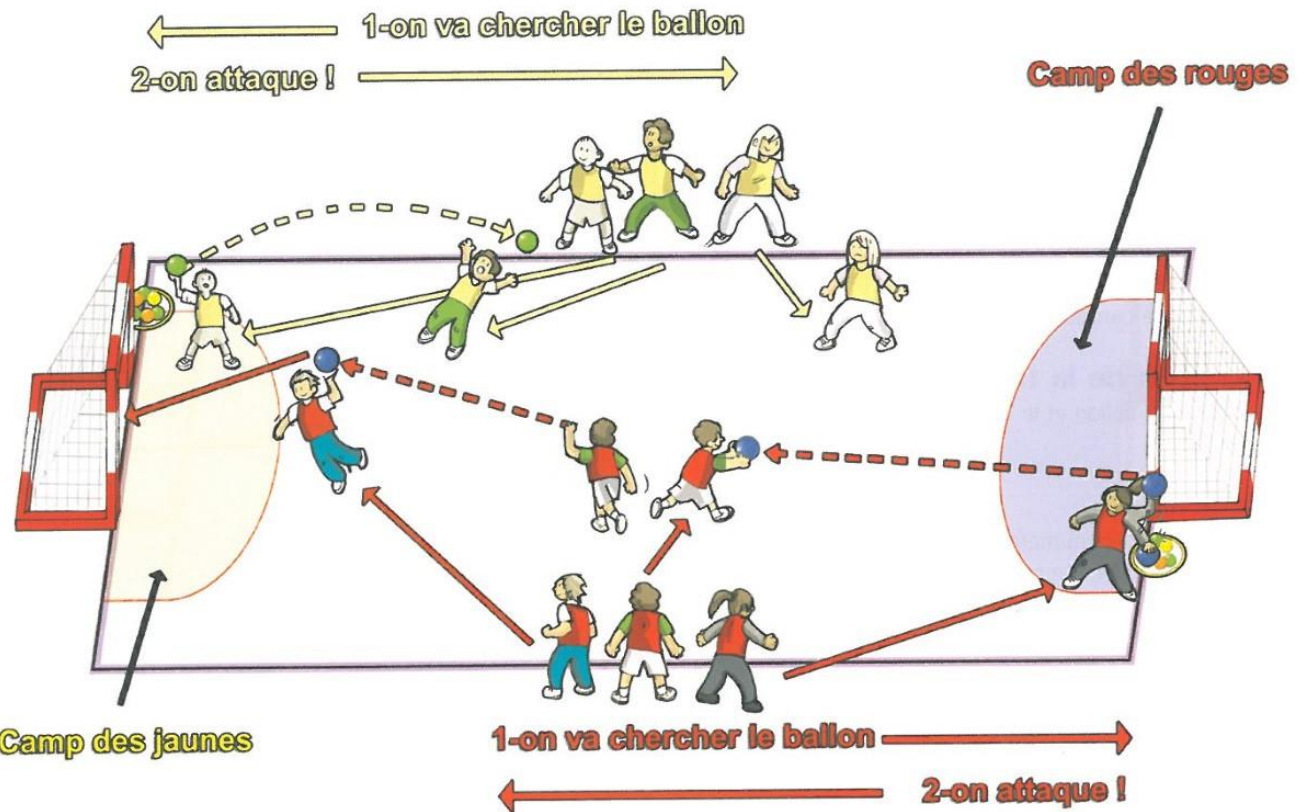
S1



# 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.



Soyez stricts sur le respect de la règle.  
 Marcher, dribble, etc.

## Constats

Pas assez de passes.

Que deux qui jouent.

Trop de buts.

Trop facile.

## Régulations - Relances

Inciter une répartition par demi terrain.

Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.

Placer un gardien.

Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.



# 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 :

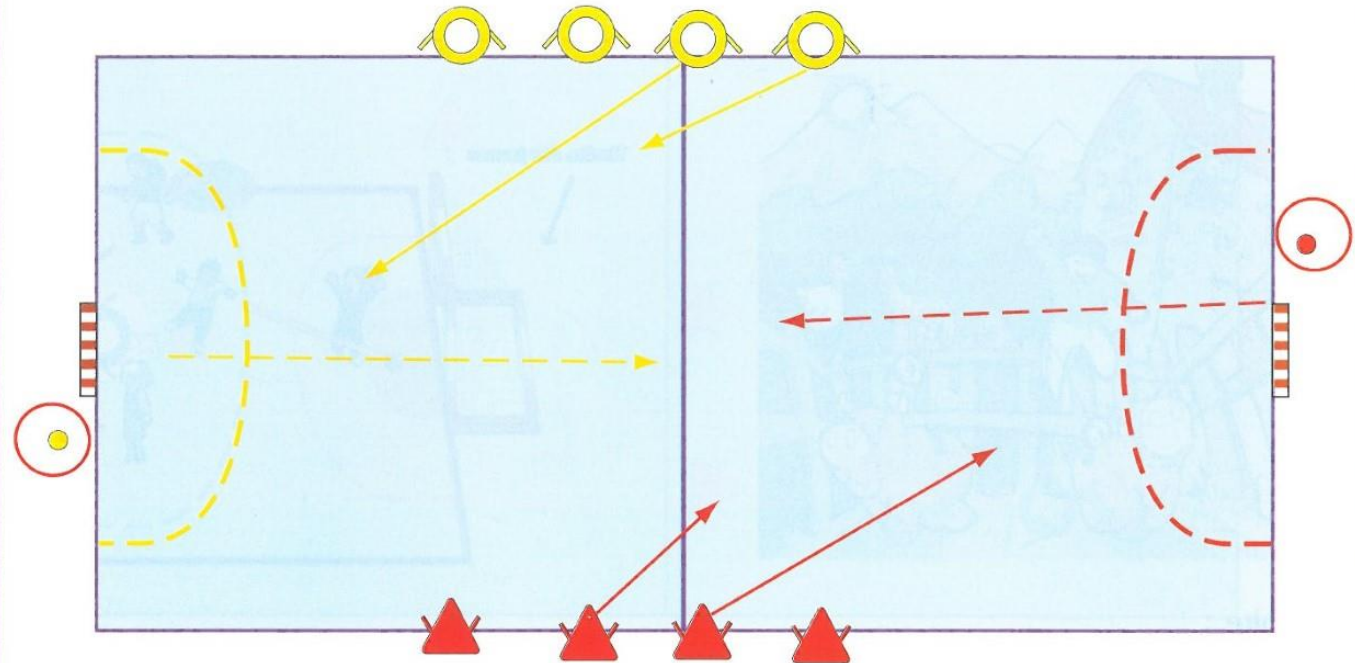
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

## 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

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

S2



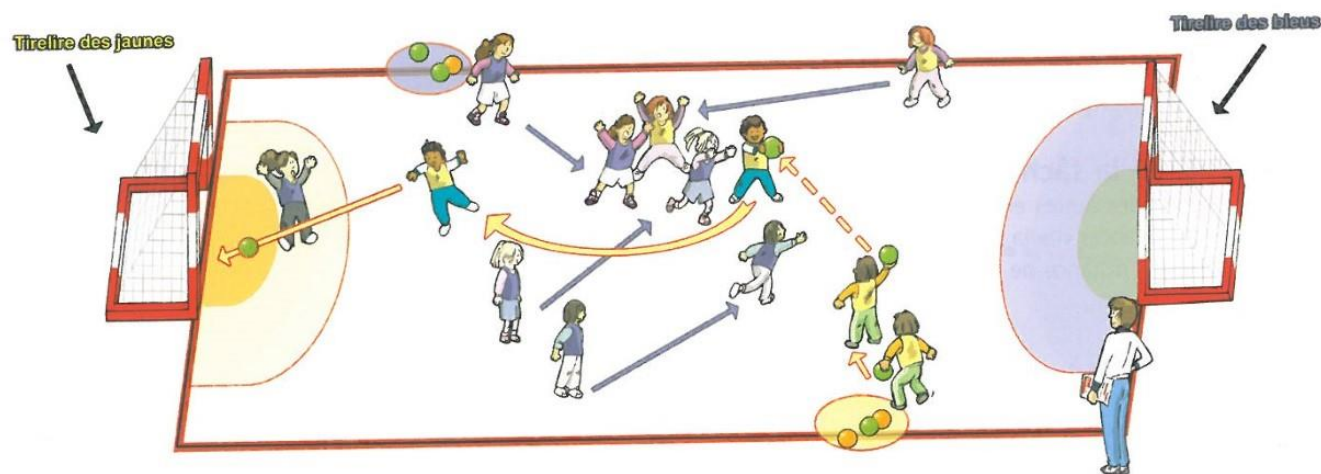
# La tirelire



8 à 10



Equipe jaune en attaque



## L'histoire :

2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire. Augmenter sa cagnotte le plus possible, voire la doubler.

## Comment ça marche ?

Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaque Euro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse. Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque. L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.



Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.

## Constats

En cas d'échecs répétés (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires).

Si le jeu est trop long.

Si le jeu est trop rapide.

## Régulations - Relances

Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet :

- Jouer sans gardien de but
- Diminuer le nombre de défenseurs
- Utiliser ou interdire le dribble

On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.

Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les joueront en plus de leurs Euros.

S3



# La tirelire



8 à 10

**Effectif :** 2 équipes de 4 dont 1 gardien.

**Matériel :** Terrain mini hand avec zone de 1m devant la ligne de but, 3 ballons par équipe placés dans des réserves, 2 jeux de chasubles, bandelettes jaunes.

**Objectifs :**

- Progresser collectivement vers le but adverse.
- S'organiser pour récupérer le ballon.

**Description de la tâche :**

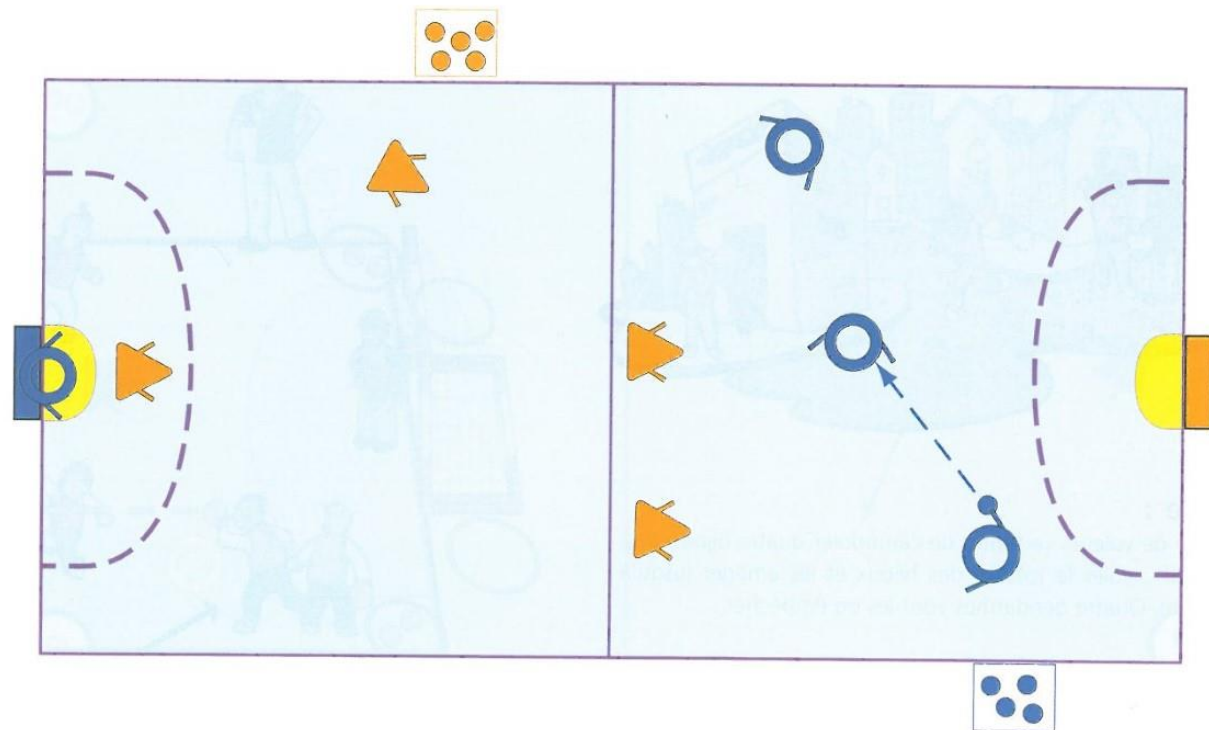
- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de mini-handball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- Le gardien de but de l'équipe en défense est en dehors d'une zone de grandeur variable et qui lui est interdite.
- Les attaquants jouent 3 fois de suite en attaque et doivent lancer la balle dans la cage adverse pour marquer un but.
- Les 3 premiers ballons étant joués, on conserve ceux qui sont arrivés dans le but. Ceux qui ont été récupérés sur interception ou sur une faute sont placés dans la réserve de l'équipe qui défendait. On change de rôle : les défenseurs deviennent attaquants.
- Lorsque les deux réserves sont vides, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.

**Consignes :**

- Pour les attaquants : "vous devez rentrer le plus de ballons possible dans la cage adverse".
- Pour les défenseurs : "vous devez récupérer le plus de ballons possible".

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- Etre très conciliant avec les fautes commises dans les premières séances : marchers, reprises de dribbles, les franchissements des zones.
- Mais interdire les accrochages.



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"      |
| <b>Décider</b>   | passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle              |
| <b>Agir</b>      | passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer |

S3





# Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



## L'histoire :

Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

## Comment ça marche ?

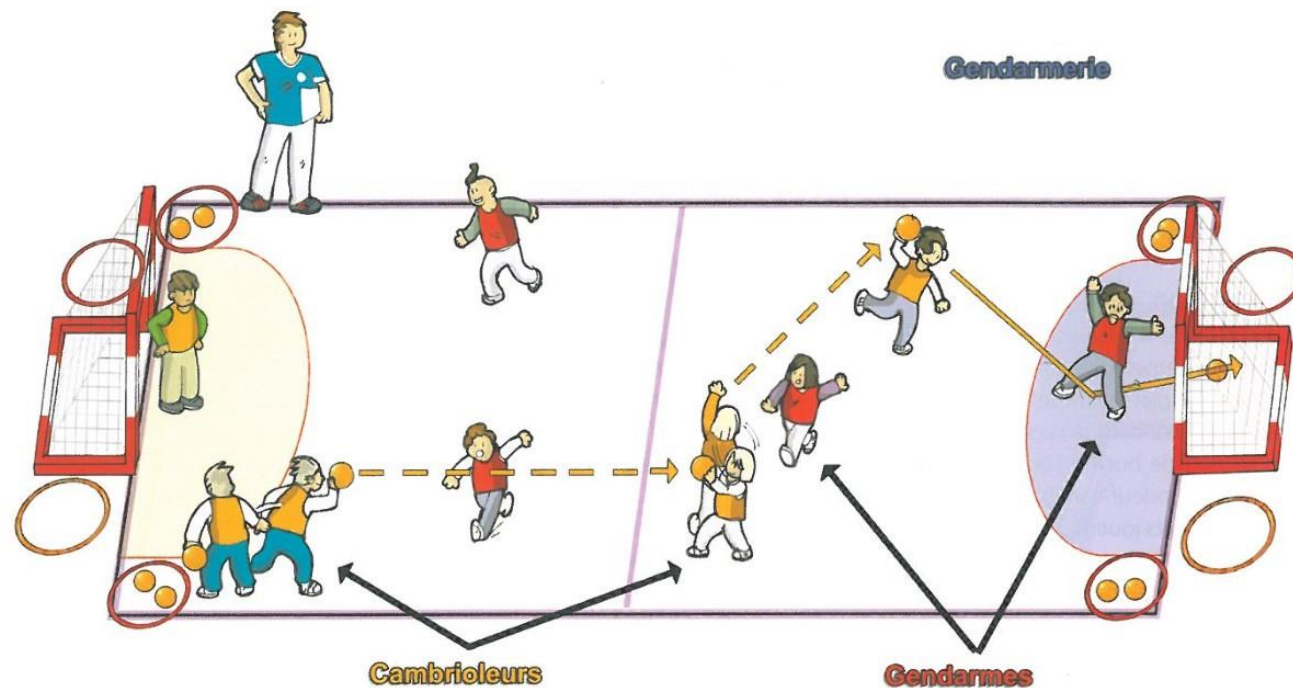
Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.



*Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes. Chaque équipe passe aux différents rôles.*



## Constats

Trop de dribbles.

Beaucoup de réussites.

## Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.

S4



# Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

**Effectif :** minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

**Matériel :** 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

**Objectifs :**

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

**Description de la tâche :**

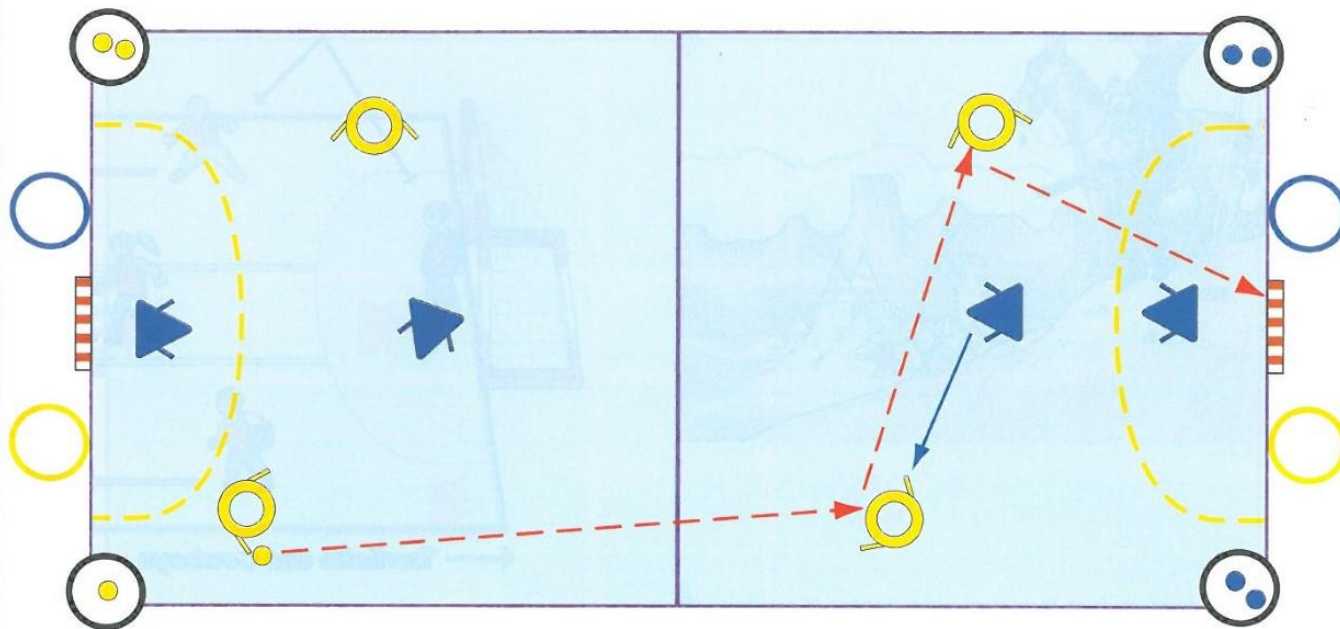
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

**Consignes :**

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



**Les capacités développées**

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"      |
| <b>Décider</b>   | passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle              |
| <b>Agir</b>      | passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer |

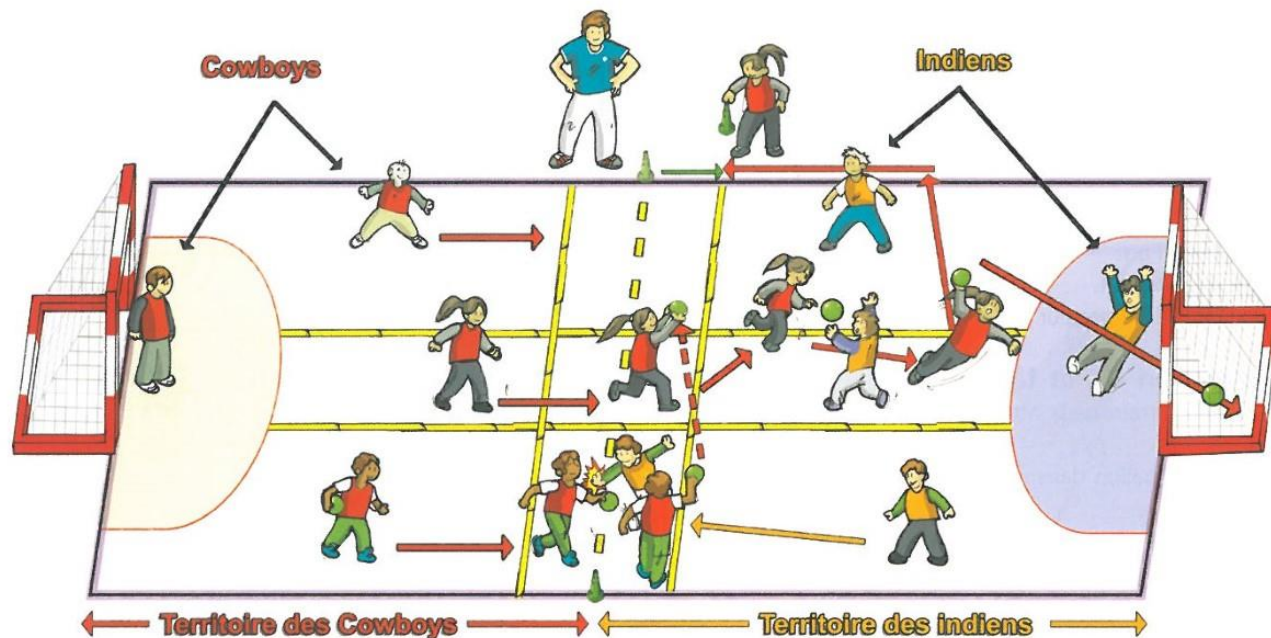
S4



# Les cowboys et les indiens



8 à 10



## L'histoire :

Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre.

## Comment ça marche ?

Il faut marquer un but pour agrandir son territoire.

Chaque fois qu'un but est marqué, on avance d'un pas les 2 cônes qui symbolisent la frontière.

A la fin du temps de jeu fixé, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

En fonction de l'activité déclenchée, on procèdera aux aménagements ci-dessous :  
**Neutraliser une zone centrale "le grand Canyon" (sur la longueur) pour jouer plus sur les espaces latéraux en répartissant le nombre de joueurs dans chaque espace (2 contre 2 et 1 contre 1).**  
**Matérialiser une rivière au niveau de la ligne médiane qui sépare les 2 territoires et où on ne pourra pas dribbler.**

### Constats

Jeu groupé autour du porteur de balle. Les joueurs ne progressent pas vers l'avant.  
 Les joueurs n'occupent pas la largeur du terrain.

Une action très bien réussie.

### Régulations - Relances

Mettre en place le canyon et la rivière.  
 Questionnement pour prise de conscience.  
 Mettre en place le canyon.

La refaire au ralenti... discussion.



En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, jeu en "grappe", trop de maladroites...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.



# Les cowboys et les indiens



8 à 10

**Effectif :** 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien et pour chaque équipe un gardien d'un plot central (frontière).

**Matériel :** Terrain minihand, 1 ballon, 2 plots, chasubles.

**Objectifs :**

- Progresser collectivement vers le but adverse pour marquer en utilisant tout l'espace de jeu.

**Description de la tâche :**

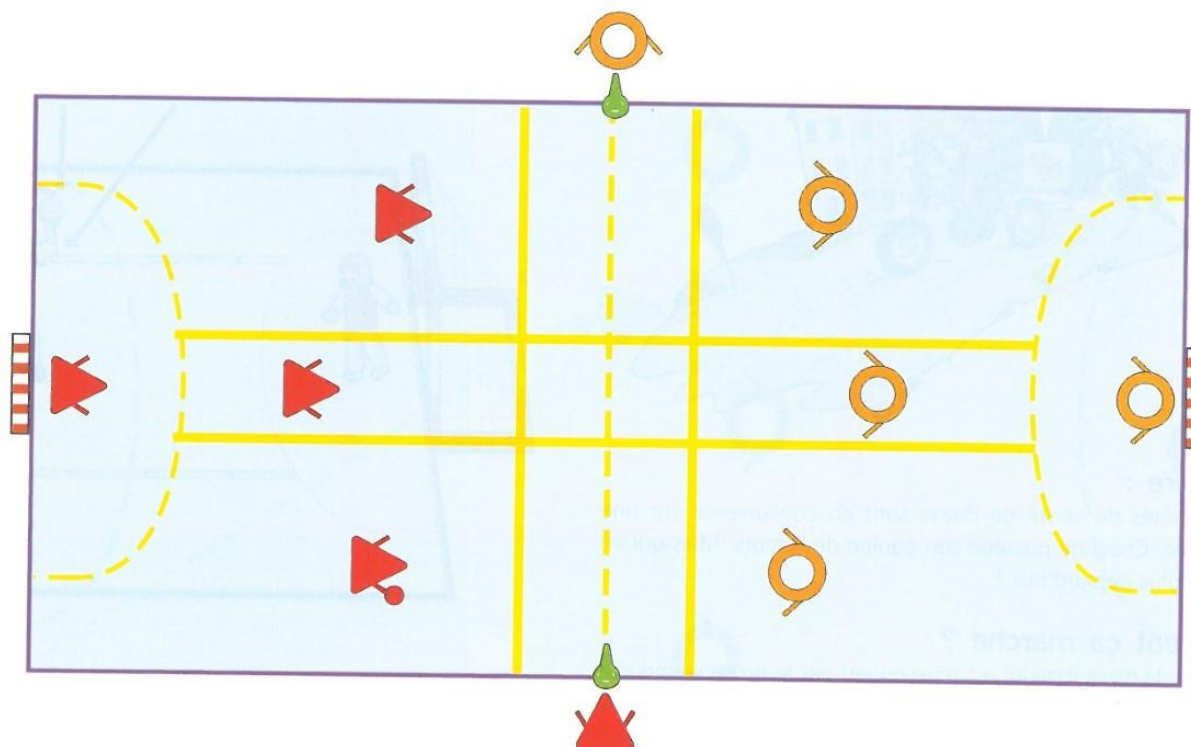
- A chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.
- A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

**Consignes :**

- Aux attaquants : "vous jouez avec les règles du hand".
- Aux défenseurs : "vous essayez de récupérer le ballon".
- Aux 2 gardiens des plots : "à chaque but marqué, déplacer le plot d'un pas".
- Ne pas oublier de changer le rôle des joueurs.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, pas de progression vers les cibles, mauvaises passes...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard dans l'année.



**Les capacités développées**

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"      |
| <b>Décider</b>   | passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle              |
| <b>Agir</b>      | passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer |

S5



# Les livreurs de pizzas



6 à 10



## L'histoire :

Deux sociétés de vente de Pizzas sont en concurrence sur une même ville. Chacune possède son équipe de livreurs. Mais qui en livrera le plus aujourd'hui ?

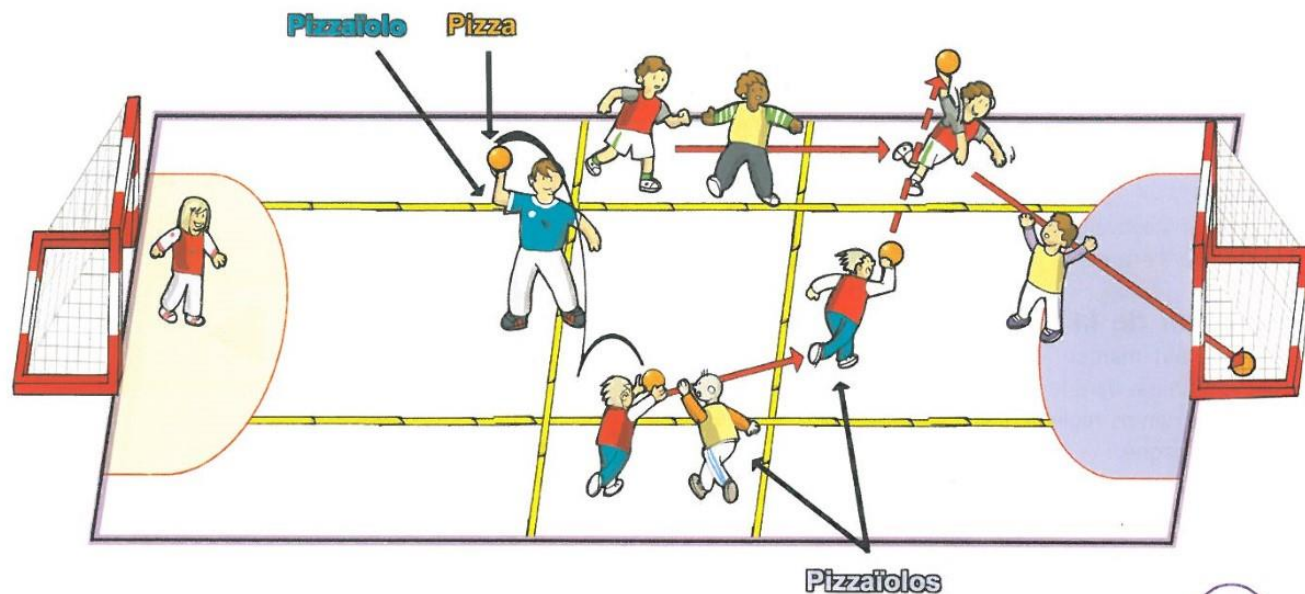
## Comment ça marche ?

Au début, la pizza (ballon) est mise en jeu par le pizzaiolo (éducateur) qui lance le ballon au fond du terrain. Un des livreurs doit s'emparer de la pizza afin de l'amener au dernier étage d'un immeuble soit en prenant l'ascenseur (= en se faisant des passes d'un étage à un autre), soit en prenant l'escalier (= je dribble d'un étage à un autre). Il faut marquer un but pour valider sa livraison. Lorsqu'une livraison a été effectuée, l'éducateur remet une pizza en jeu au centre du terrain.

L'équipe qui a remporté le plus de points remporte la partie.



*La pizza doit prioritairement aller vers l'avant (d'un étage à un autre) et éventuellement sur le côté (d'un couloir à un autre de manière latérale). Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la pizza est rendue à l'autre équipe.*



S6

## Constats

Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.

## Régulations - Relances

Etre tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés. Donner l'interdiction de recevoir dans un même étage. Si le ballon n'a été joué que vers l'avant, la pizza est encore chaude et le livreur a un pourboire = 1 pt supplémentaire (1 but = 2 pts). Si le ballon a été joué au moins une fois de manière latérale, la pizza est tiède et le but ne vaut qu'un point.

Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).

Obligation d'occuper 2 couloirs.



# Les livreurs de pizzas



6 à 10

## Effectif : 6 à 10 joueurs

Si moins de 8 joueurs : on peut jouer à 3 contre 3, ajouter un joker (relayeur).

Si plus de 8 joueurs : des enfants peuvent tenir le rôle d'arbitre.

**Matériel :** 1 ballon, 2 jeux de chasubles, des bandelettes jaunes ou des coupelles pour matérialiser les 3 couloirs et les 3 étages.

## Objectifs :

- Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- Jouer vers l'avant.
- Ecarter le jeu.

## Description de la tâche :

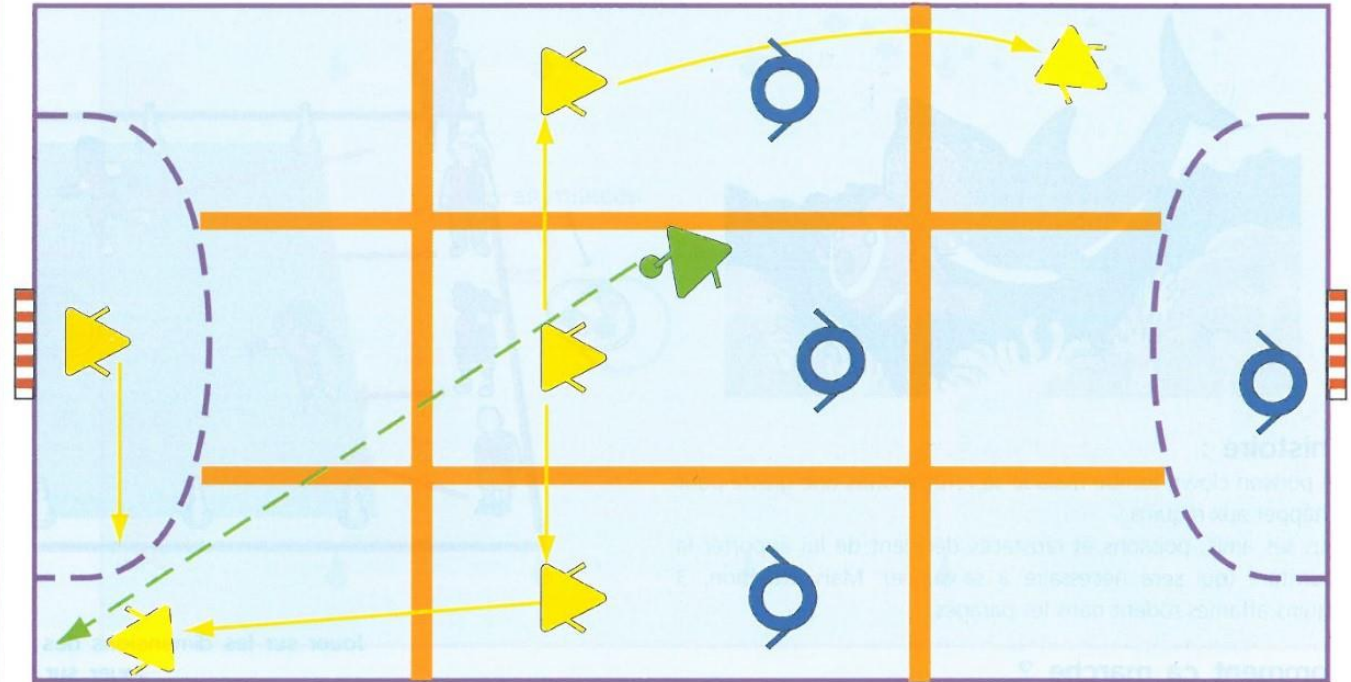
- S'emparer d'un ballon lancé par l'entraîneur, faire avancer le ballon en dribble ou en passes d'un étage à un autre pour s'approcher du but à attaquer.

## Consignes :

- Placez-vous dans un couloir face à un adversaire.
- Lorsque l'entraîneur lance le ballon, en l'air ou à rebond, entre deux joueurs, vous tentez de vous en emparer le plus vite possible.
- Vous devez avant tout avancer d'un étage à un autre en dribble ou en passes. Vous pouvez éventuellement jouer sur les côtés. Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la balle est rendue à l'autre équipe.
- Si une équipe marque le but très rapidement en n'ayant joué que vers l'avant, le but compte 2 points.
- Si une équipe marque le but en ayant joué au moins une fois latéralement, le but ne vaut qu'un point.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect de la consigne passe vers l'avant.



## Les capacités développées

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Percevoir</b> | partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"      |
| <b>Décider</b>   | passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle              |
| <b>Agir</b>      | passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer |

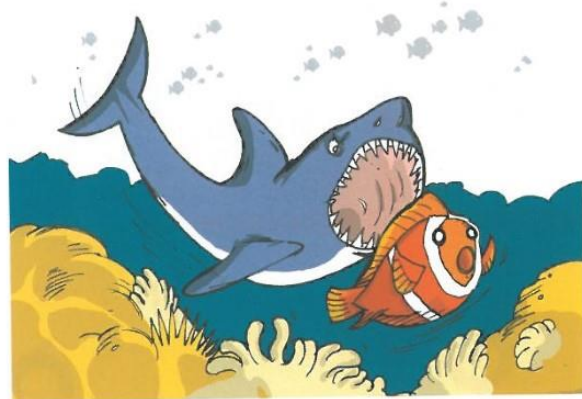
S6



# Sauvez le poisson clown



6 à 10



## L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.

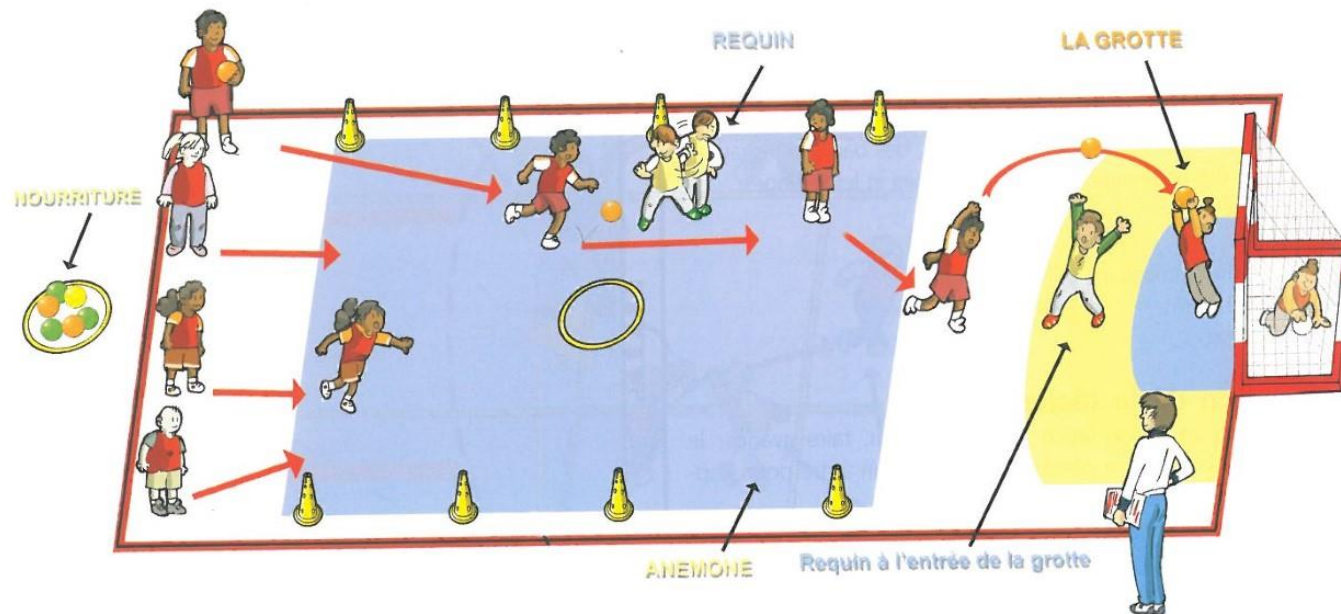
Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

## Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent lancer la nourriture dans l'aquarium gardé par un requin pour sauver un poisson clown. Ils ne peuvent apporter qu'une sorte de nourriture à la fois. Ils peuvent progresser vers l'aquarium en se passant le ballon ou en dribblant. Si un requin attrape un poisson, il met la nourriture dans sa réserve. Il y a 10 ballons à transporter à l'aquarium. Ceux qui ont le plus de ballons à la fin du jeu on gagné.



En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.  
Veiller aux accrochages.



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).  
Jouer sur le nombre de requins.

## Constats

Trop difficile pour les poissons-crustacés..

Trop difficile pour les requins

## Régulations - Relances

Diminuer le nombre de requins, ajouter une baleine-joker dans le cerceau qui peut recevoir et passer le ballon sans être gênée par le requin.

Rééquilibrer le rapport de force (augmenter le nombre de requins ou diminuer le nombre de poissons-crustacés), réduire l'espace, mettre un gardien.



# Sauvez le poisson clown



6 à 10

**Effectif :** 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

**Matériel :** Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

## Objectifs :

- Coopérer pour progresser vers la cible en passant ou en dribblant.
- Se démarquer, aider le porteur de balle.
- Intercepter, s'opposer.

## Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un seul ballon en jeu ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

## Consignes :

Aux attaquants :

- "Vous devez ensemble apporter le ballon à votre partenaire en passes ou en dribbles. Si vous perdez le ballon, revenez en chercher un dans la réserve".

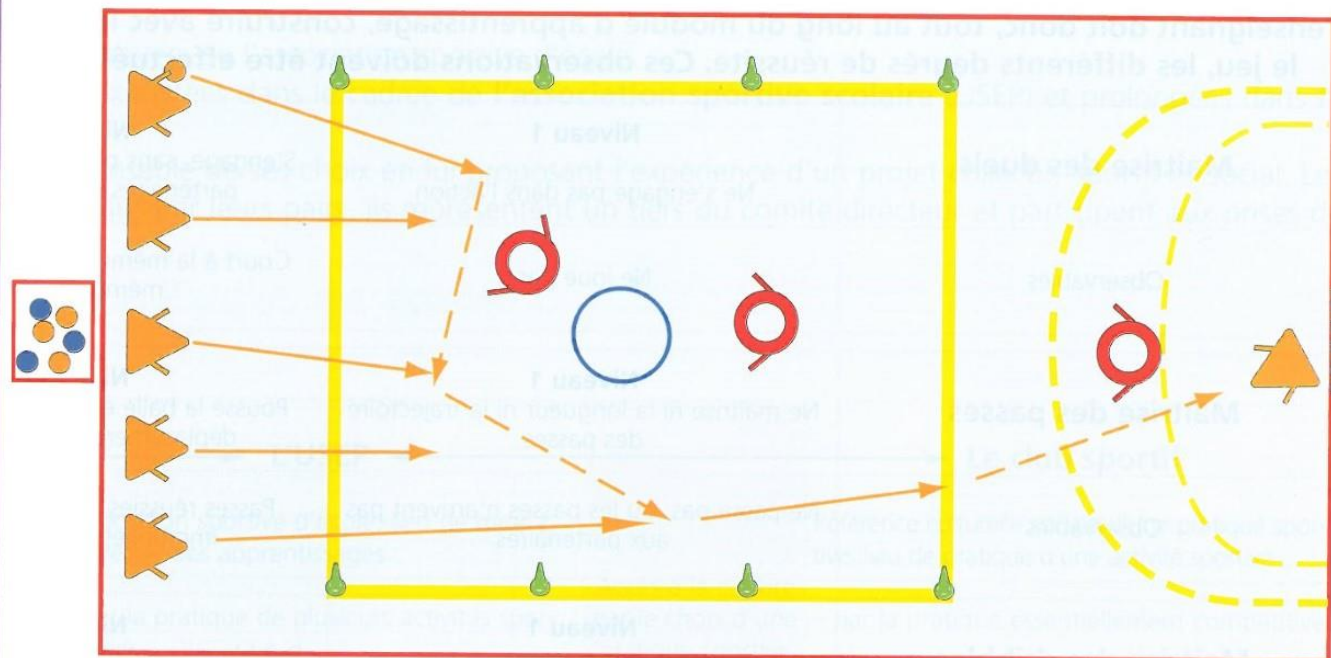
Aux défenseurs :

- "Vous devez intercepter le ballon ou toucher le porteur de balle. Si vous réussissez, vous mettez le ballon dans votre but".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Equilibrer le rapport de force.
- Inciter les passes longues pour que l'adversaire ne puisse pas toucher le porteur de balle trop vite.



## Les capacités développées

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Percevoir</b> | partenaires, adversaires, cible à atteindre  |
| <b>Décider</b>   | aider le porteur de balle, choisir l'action efficace pour progresser (passer, dribbler, tirer) |
| <b>Agir</b>      | passer, dribbler, tirer, se démarquer et s'opposer, intercepter                                |

S7





# Evaluation

L'évaluation n'est possible que si les **critères sont établis avec les apprenants**. S'ils sont définis par l'enseignant, c'est un contrôle. L'enseignant doit donc, **tout au long du module d'apprentissage, construire avec les élèves, et ce pour chaque capacité évaluable dans le jeu, les différents degrés de réussite**. Ces observations doivent être effectuées **en situation de jeu de confrontation collective**.

|                              |  |  |  |
|------------------------------|--|--|--|
| <b>Maîtrise des duels</b>    | <b>Niveau 1</b>  | <b>Niveau 2</b>  | <b>Niveau 3</b>  |
|                              | Ne s'engage pas dans l'action                              | S'engage, sans prendre en compte les partenaires et les adversaires            | S'engage en adaptant ses déplacements (vitesse et trajectoires)                    |
| Observables                  | Ne joue pas  | Court à la même vitesse et/ou dans la même direction                           | Fait varier vitesse et/ou trajectoires / partenaires et adversaires                |
| <b>Maîtrise des passes</b>   | <b>Niveau 1</b>  | <b>Niveau 2</b>  | <b>Niveau 3</b>  |
|                              | Ne maîtrise ni la longueur ni la trajectoire des passes    | Pousse la balle et/ou ne perçoit pas le déplacement des partenaires            | Amplitude du geste et prise en compte de la vitesse de déplacement des partenaires |
| Observables                  | Ne passe pas, ou les passes n'arrivent pas aux partenaires | Passes réussies avec des partenaires immobiles ou à proximité                  | Passes précises avec régularité dans toutes les situations de jeu                  |
| <b>Maîtrise des dribbles</b> | <b>Niveau 1</b>  | <b>Niveau 2</b>  | <b>Niveau 3</b>  |
|                              | Perd le contrôle de la balle                               | Dribble en continuité sur des trajectoires directes, sans opposition           | Dribble en variant courses et trajectoires, en prenant des informations sur le jeu |
| Observables                  | Tête et regard baissés, frappe la balle                    | Regard centré principalement sur la balle, accompagne la balle dans le dribble | Regard décentré, conduit la balle dans le dribble, protège la balle de son corps   |
| <b>Maîtrise des tirs</b>     | <b>Niveau 1</b>  | <b>Niveau 2</b>  | <b>Niveau 3</b>  |
|                              | Ne contrôle pas la balle                                   | Tient la balle près de la tête et la pousse                                    | Tient la balle, le coude décollé du corps  |
| Observables                  | N'atteint pas la cible                                     | Atteint la cible quand elle est à proximité et/ou non gardée                   | Atteint la cible et marque même quand elle est gardée                              |



# Les rencontres

## Déroulement de la rencontre

- 2 classes, temps de la rencontre entre 1h30 et 2h.
- En arrivant, les équipes de 5 enfants sont réparties en 3 groupes sur les espaces de jeu.
- Les équipes se rencontrent dans chaque espace et notent leurs résultats sur la feuille de route de leur groupe.
- L'équipe qui ne joue pas assure les rôles de chronométreur, secrétaire et arbitre.
- Les rotations durent de 15 à 20 minutes avec un temps pour se désaltérer.
- A la fin des rotations, ramener les feuilles à la table d'organisation.
- Goûter.

## Feuille de route

Groupe : \_\_\_\_\_

|   | EQUIPE | Ordre | Chamboule tout | Poisson clown | Gendarmes et voleurs |
|---|--------|-------|----------------|---------------|----------------------|
| A |        | A/B   |                |               |                      |
| B |        | B/C   |                |               |                      |
| C |        | A/C   |                |               |                      |

|   | TOTAL POINTS | CLASSEMENT |
|---|--------------|------------|
| A |              |            |
| B |              |            |
| C |              |            |

Match gagné : 3 points  
 Match nul : 2 points  
 Match perdu : 1 point