

# Handball, Premiers pas... Cycle 2

## Pour des rencontres entre classes

Un support pour aider les enseignants à organiser des rencontres sportives au cycle 2.

Documents d'accompagnement des animations pédagogiques des circonscriptions de Saintes & Saint-Jean d'Angély.

Démarche de formation partenariale :

Education Nationale (Laurent Rouffet, Laurent Didier, Jean-Baptiste Massicot & Olivier Roussel)

U.S.E.P. (Dominique Blanc)

Comité départemental Handball de Charente-Maritime (Odile Le Flao)

Ligue Handball Poitou-Charentes (Héloïse Desrente)



MODELISATION D'UN PROTOCOLE DE RENCONTRE SPORTIVE CYCLE 2  
PREMIERS PAS HANDBALL ET JEUX COLLECTIFS

CHEMINS DE ROUTE DES EQUIPES

Equipes	Horaires	10h00 10h30	10h30 11h00	11h00 11h30	11h30 12h00	13h00 13h30	13h30 14h00	14h00 14h30	14h30 15h00
1-2	Brise glace Balle nommée	Aisance corporelle 1	Duel 1	Confrontation collective 1	Aisance corporelle 2	Duel 2	Confrontation collective 2	Balle au capitaine	
3-4	Brise glace Balle nommée	Duel 1	Confrontation collective 1	Aisance corporelle 2	Duel 2	Confrontation collective 2	Aisance corporelle 1	Balle au capitaine	
5-6	Brise glace Balle nommée	Confrontation collective 1	Aisance corporelle 2	Duel 2	Confrontation collective 2	Aisance corporelle 1	Duel 1	Balle au capitaine	
7-8	Brise glace Balle nommée	Aisance corporelle 2	Duel 2	Confrontation collective 2	Aisance corporelle 1	Duel 1	Confrontation collective 1	Balle au capitaine	
9-10	Brise glace Balle nommée	Duel 2	Confrontation collective 2	Aisance corporelle 1	Duel 1	Confrontation collective 1	Aisance corporelle 2	Balle au capitaine	
11-12	Brise glace Balle nommée	Confrontation collective 2	Aisance corporelle 1	Duel 1	Confrontation collective 1	Aisance corporelle 2	Duel 2	Balle au capitaine	

**REPAS PIQUE-NIQUE DE 12h00 à 13h00**  
25' par atelier et 5' de rotation

Pour chaque thème d'atelier « Premier Pas Handball » (Aisance corporelle, duel et confrontation collective) des fiches de jeux sont proposées.

**Aisance corporelle :** Les chercheurs d'or, Le chamboule tout, les étoiles filantes/épervier, lapin 1 tome 2.

**Duel :** Le meilleur Shérif, les lions et les gazelles, le quitte ou double, duel tireur/gardien, les pirates 1 contre 1.

**Confrontation collective :** jeu des pirates, déménageur/buteur.

Ce format de rencontre peut fonctionner avec différents effectifs : de 3 à 5 classes

Si équipes 1 + 2 = 8 à 12 enfants, alors (1 atelier par thème)

Si équipes 1 + 2 = 13 à 24 enfants, alors (ateliers doublés pour chaque thème)

## Déroulement de la journée

- Arrivées des écoles : 9h30-9h45
- Constitution des équipes : 9h45-10h00
- Début des ateliers : 10h00
- Fin des ateliers : 15h00
- Départ des bus : 15h15
- 8 rotations de 25' + 5' de rotation :
- 8 ateliers
  - 1<sup>er</sup> atelier commun à toutes les équipes (Brise glace, balle nommée)
  - 6 ateliers premier pas handball
  - 1 atelier jeu collectif (balle au capitaine)

## Organisation des ateliers :

- La mise en place matérielle de chaque atelier est assurée par l'animateur identifié en réunion préparatoire (1 enseignant et/ou parent d'élève)
- Pour chaque atelier prévoir une fiche séance dédiée.
- Veiller à bien respecter les temps de rotation sur chaque atelier (garantie du bon fonctionnement de la journée)
- Un plan de masse du site de la rencontre, faisant apparaître l'emplacement des ateliers, pourra aider au bon déroulement.

**3 parents par classe à prévoir pour l'encadrement.**



# Atelier présentation - brise glace

**Effectif:** l'ensemble du groupe

**Matériel:**

1 zone de jeu délimitée (carré de 10x10 à 15x15)

Un ballon en mousse

**Objectifs:**

- Se présenter à l'ensemble de l'équipe
- Constituer le groupe et intégrer les règles de vivre ensemble en lien avec les activités de jeu collectif (respect des règles, de l'autre, de sa propre intégrité physique, de la décision de l'arbitre)
- Contrôler l'action motrice : lancer/attraper la balle avec précision par un lancer direct.
- Contrôler l'affectif face à une situation de jeu collectif où le ballon est utilisé pour toucher.

(Sur ce temps, une discussion pourra avoir lieu sur les attendus de la rencontre – utilisation des réglettes des émotions)

**Activité brise glace (10') :**

**Déroulement :**

Pour les cycle 3, demander aux élèves de s'asseoir par ordre alphabétique de leur prénom, de leur plat préféré, et enfin de leur mois de naissance. Ils devront échanger pour réaliser la tâche. Pour chaque phase, ils vérifieront en donnant les différentes informations à voix haute, avec le nom de l'école pour la première, en se faisant passer la balle de main en main, et en corrigeant si besoin. A la fin de l'activité, en faisant une grande ronde au milieu du terrain, demander à chacun de présenter ses voisins.

Pour les cycle 2, les élèves devront simplement échanger et retenir les prénoms, écoles et plats préférés (ou autre information) dans un premier temps.

Dans la seconde phase, en ronde assise, un élève devra se lever et échanger sa place avec un autre élève en redonnant ses informations puis celles de l'autre élève en marchant vers lui en faisant passer le ballon comme relais, de main en main. S'il fait une erreur, il revient à sa place.

Aucun enfant ne doit être assis à la même place à la fin du jeu.

**La balle nommée (10 à 15') :**

**But du jeu :** Pour le joueur nommé : Attraper de volée le ballon puis toucher avec celui-ci un des autres joueurs.

Pour les autres joueurs : Ne pas se faire toucher par le lanceur.

**Déroulement du jeu :**

Un joueur placé au centre lance le ballon en l'air, verticalement, en appelant un joueur de la ronde.

Le joueur nommé part attraper le ballon tandis que les autres s'éloignent dans la salle.

Le joueur nommé crie « STOP » dès qu'il est en possession du ballon et tout le monde s'immobilise.

Si le joueur nommé a attrapé le ballon de volée, alors il a le droit de faire 3 pas avant de tirer pour toucher un enfant.

Si le ballon a touché le sol avant d'être attrapé, le joueur nommé tire pour toucher un enfant sans se déplacer.

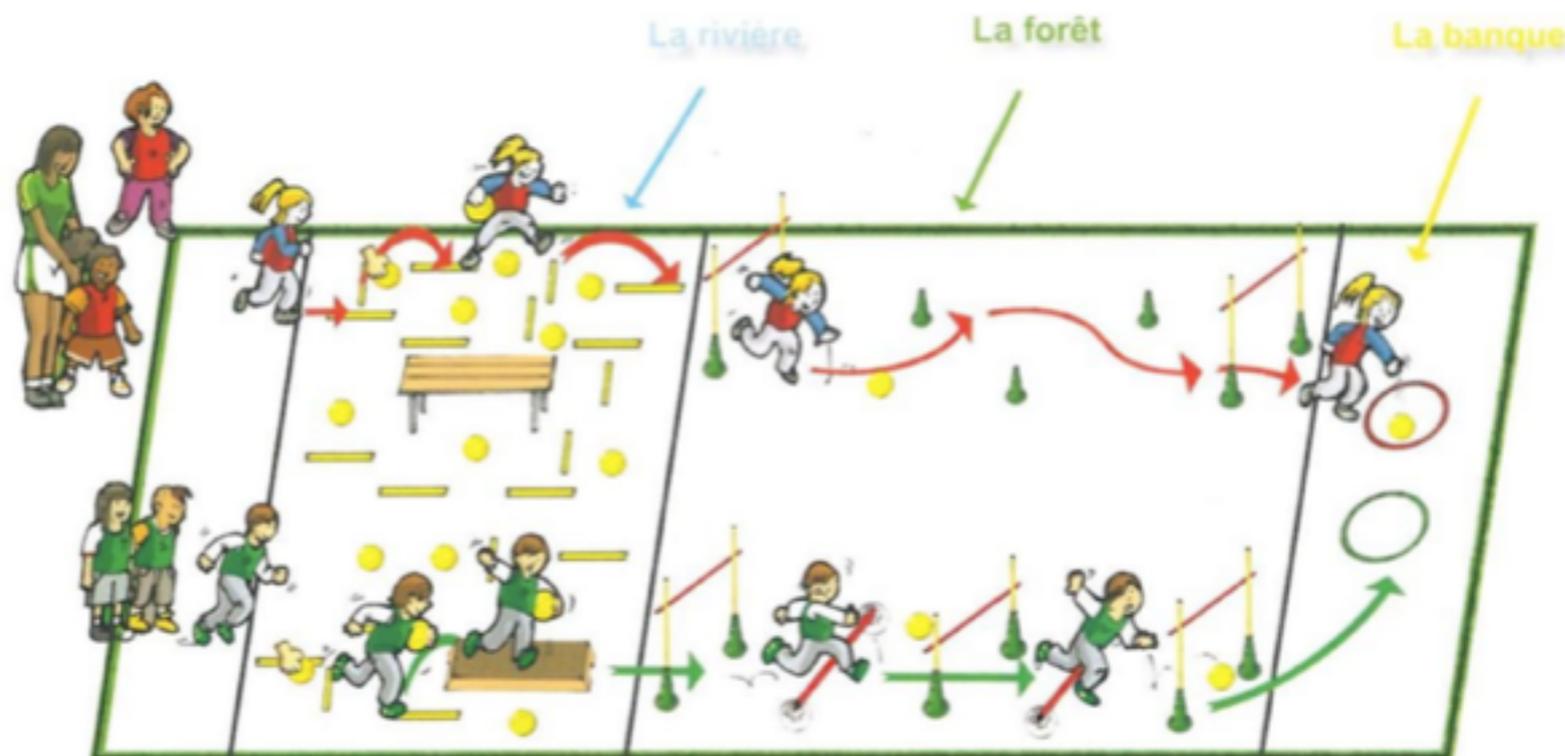
Deviens lanceur le joueur qui a été touché ou bien le joueur nommé qui n'a pas réussi à toucher un enfant.

# Deux situations à choisir pour la thématique « Aisance corporelle »

- Les chercheurs d'or.
- Le chamboule tout.
- Les étoiles filantes (avec éperviers qui touchent balle en main).
- Les lapins.



# 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.

### Constats

Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.

Les chercheurs vont très vite dans la forêt.

Les chercheurs réussissent les lancers.

Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.

Les chercheurs ont du mal dans la forêt.

Les chercheurs réussissent.

### Régulations - Relances

Imposer un parcours type cloche pied.  
Faire partir un voleur derrière lui.

Augmenter la difficulté du parcours.  
Les faire poursuivre par un voleur.

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.

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



# 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 :**

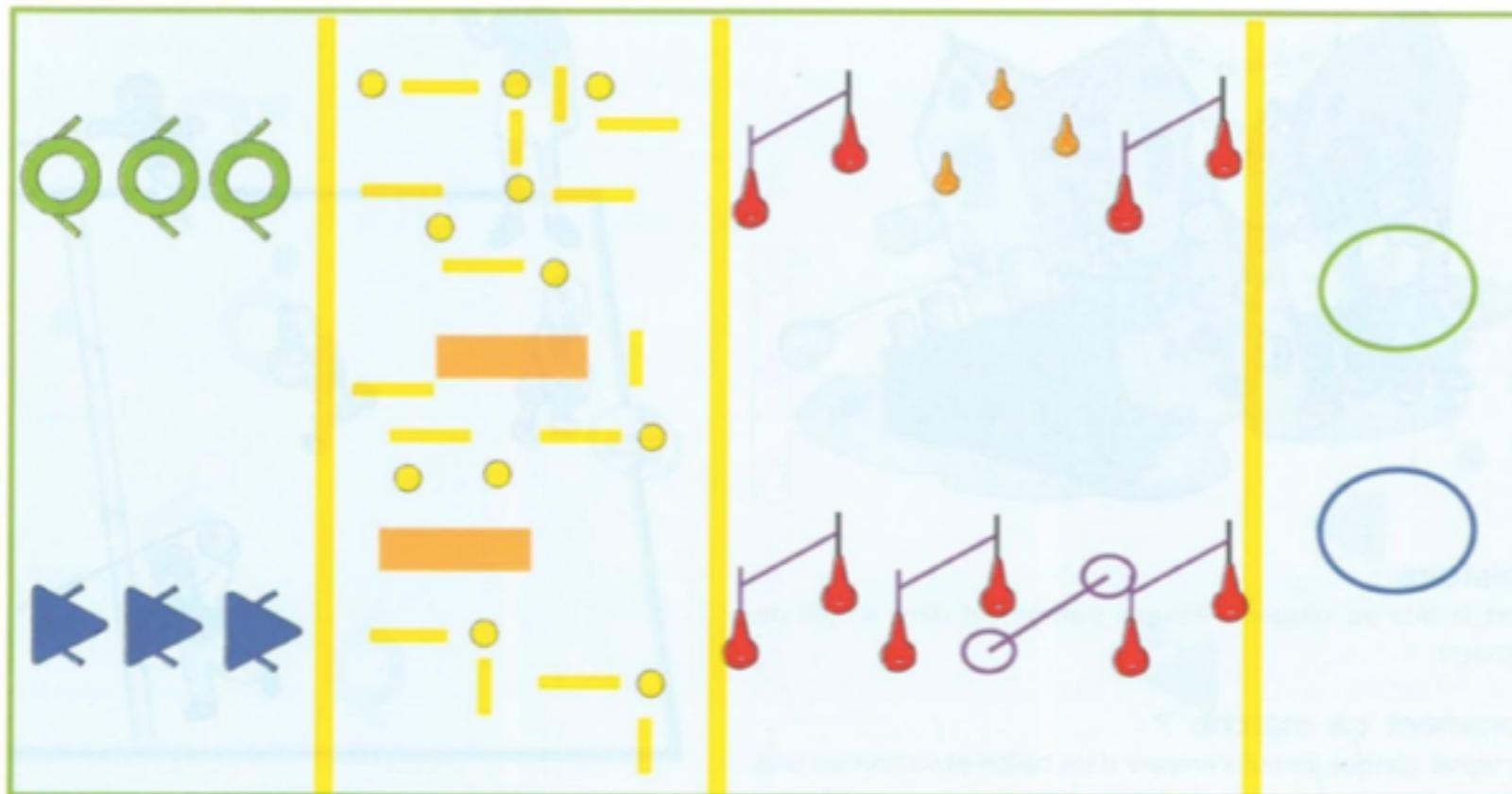
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

**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

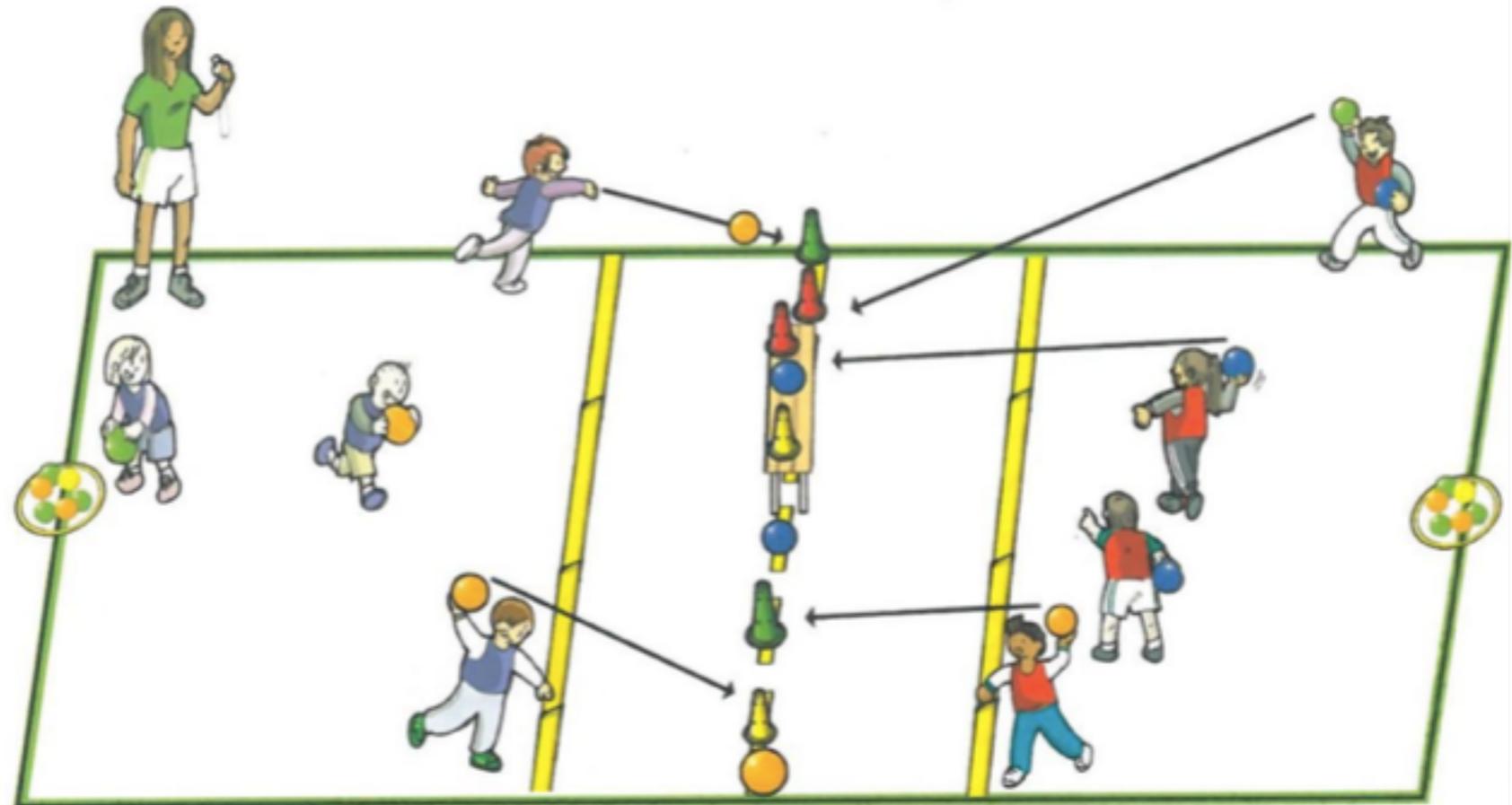
**Percevoir** la cible

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

S3



# Chamboule tout



## 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.



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

## 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.

S4



# 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 touches différents).

**Objectifs :**

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

**Description de la tâche :**

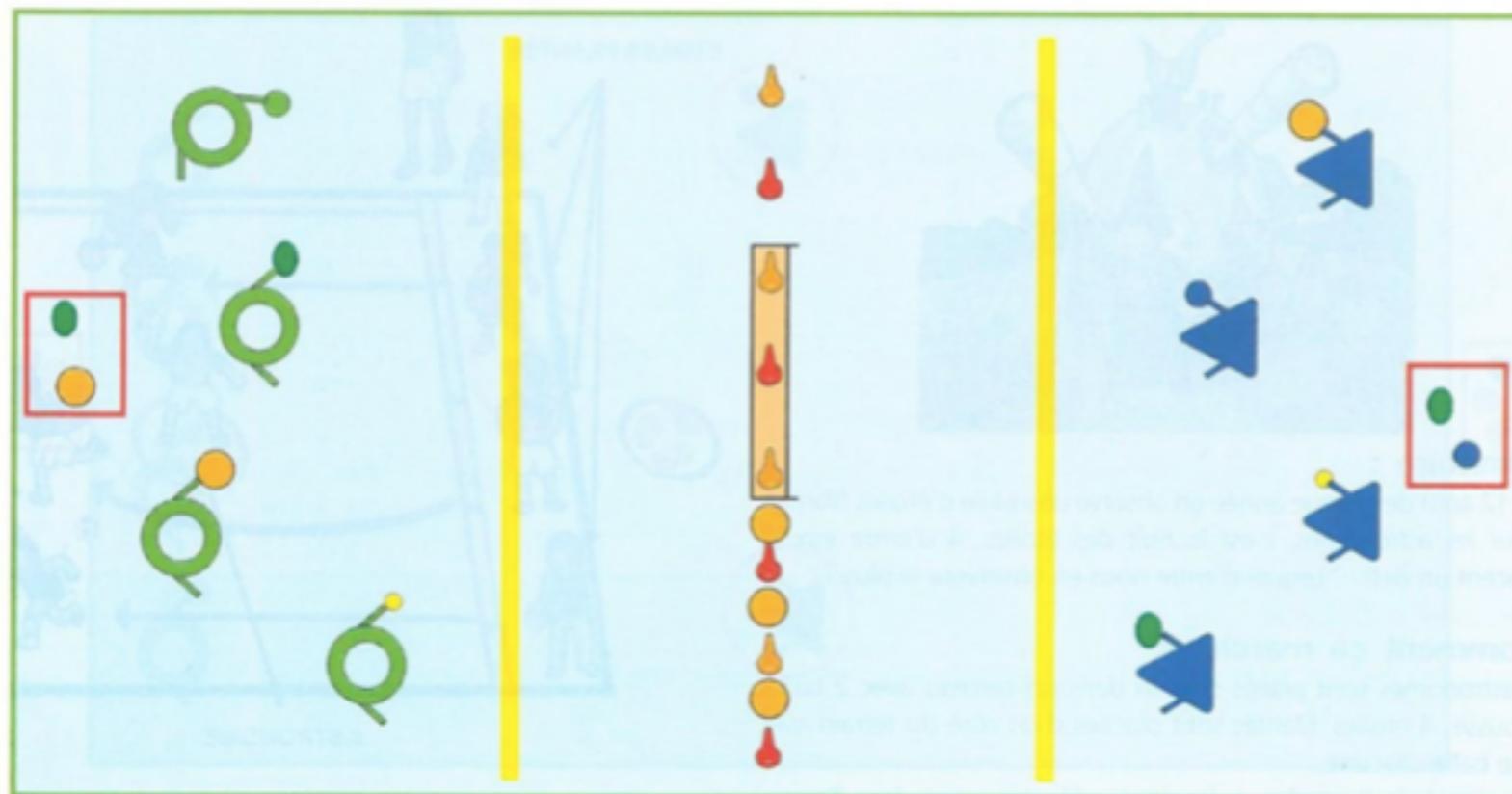
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

**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



## Le jeu :

À l'issue de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. 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 ?

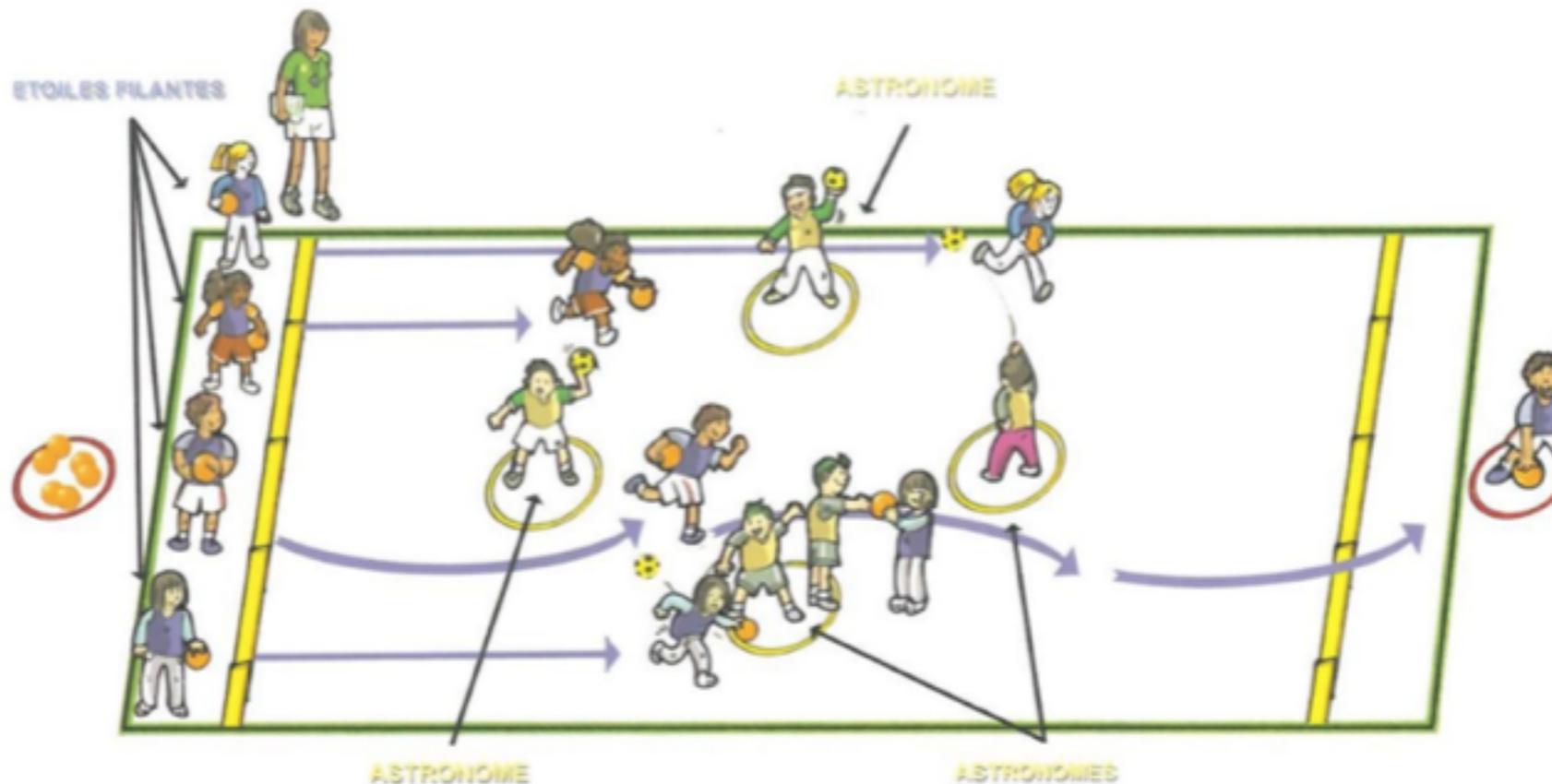
Les astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles. Les étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une réserve. À l'issue de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles envoient le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'empressent 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.

À l'issue du défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est celui qui a le plus de balles dans son cerceau.

À l'issue du défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est celui qui a le plus de balles dans son cerceau.

*Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.*



### 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 :

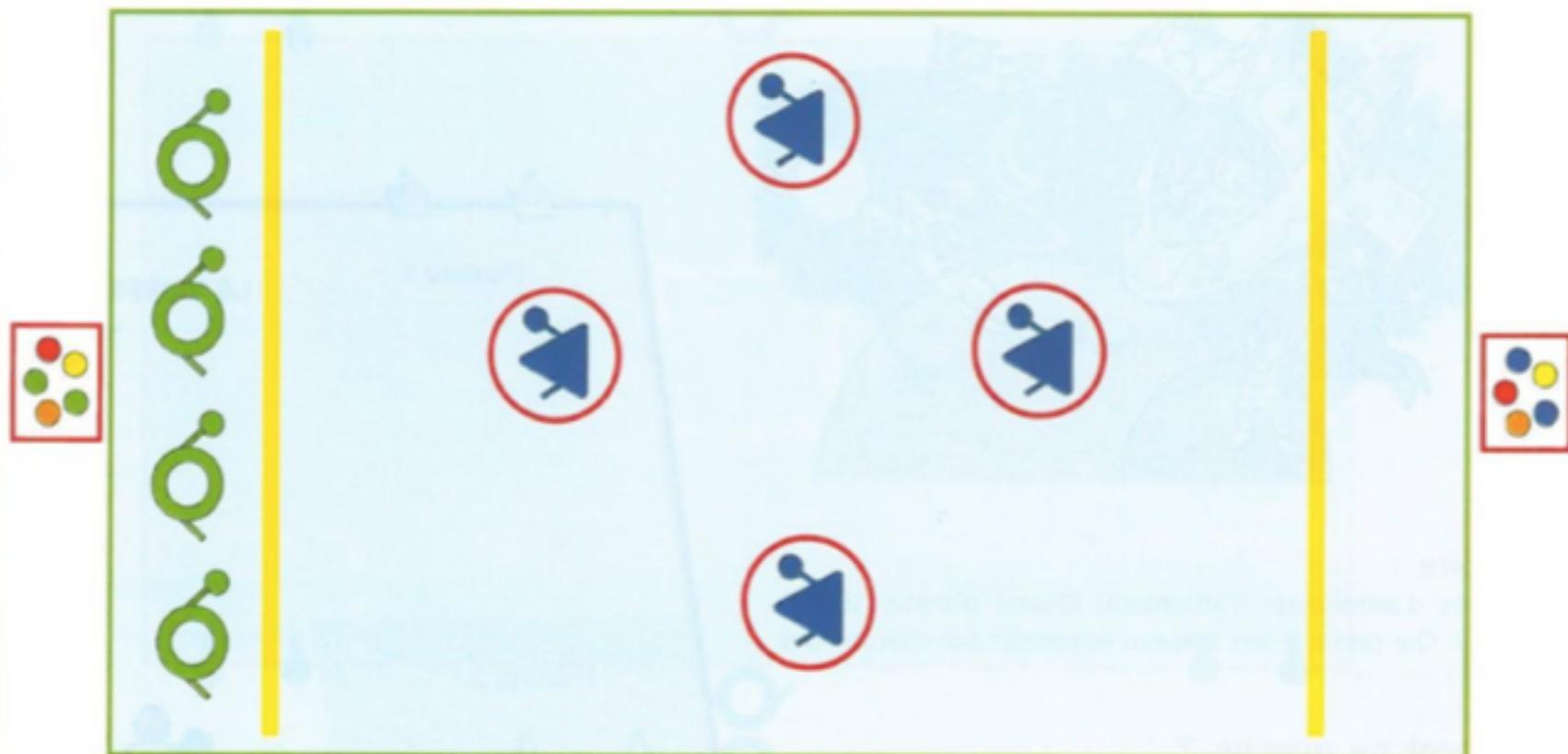
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire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

# 6 LES LAPINS 1

*Courir - Éviter un « projectile » en se déplaçant - Lancer sur une cible en mouvement*

★ ★  
5 - 10 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« Afin de faire leurs réserves pour l'hiver, une "meute" de lapins pillent les jardins des villageois pour trouver des carottes. Mais attention, des chasseurs vont essayer de les en empêcher. »

## Matériel

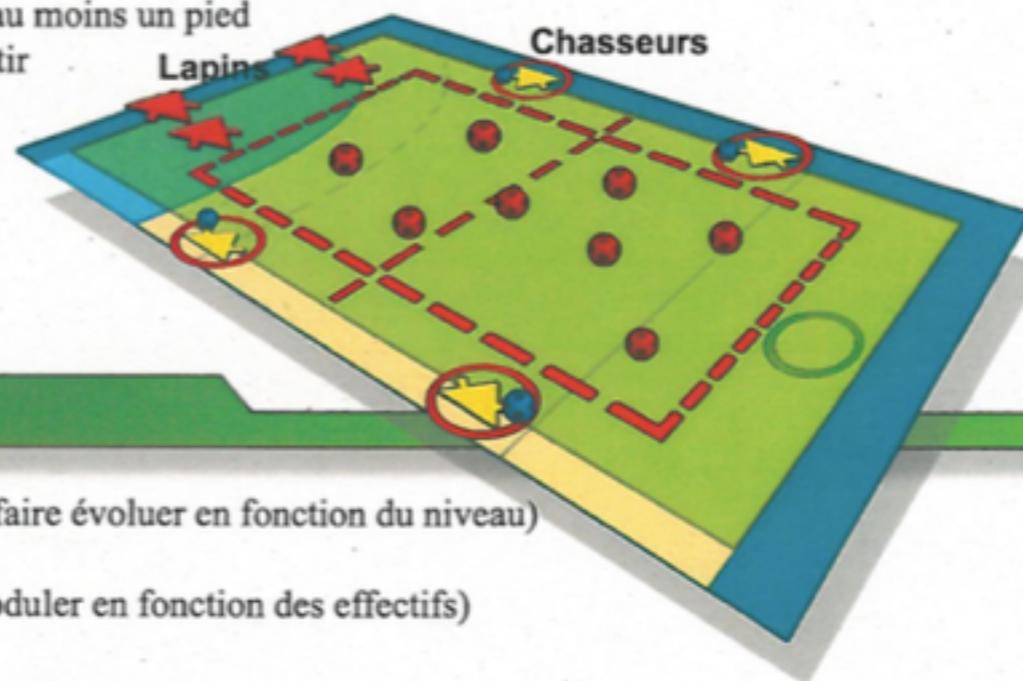


## Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

Au signal, les lapins (attaquants) partent 2 par 2 en courant et doivent aller chercher les carottes une par une le plus vite possible. Ils les ramènent dans le cerceau en évitant de se faire toucher au retour par les balles en mousse des chasseurs. Si le lapin est touché, il doit rapporter la carotte dans le jardin et retourner au point de départ en passant sur le côté avant de repartir. Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir du cerceau pour tirer sur les attaquants. Compter le nombre de carottes rapportées à la fin du temps (1 min 30).

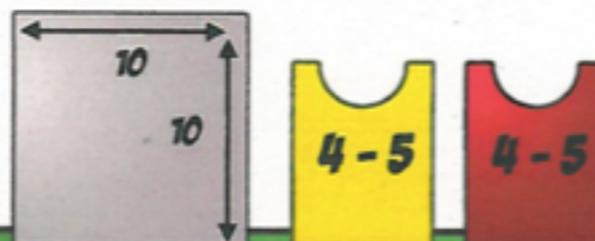
## Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Les attaquants doivent avoir une seule carotte à la fois
- ◆ Les chasseurs doivent poser au moins un pied dans un cerceau au moment du tir
- ◆ Retour au point de départ sur le côté par les lapins



## Dispositif de départ

- ◆ 1 espace de 7 x 15 mètres (à faire évoluer en fonction du niveau)
- ◆ 4 attaquants minimum
- ◆ 4 défenseurs maximum (à moduler en fonction des effectifs)



# 6 LES LAPINS 1

Courir - Éviter un « projectile » en se déplaçant - Lancer sur une cible en mouvement

★ ★  
5-10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

*pour amener le jeu et/ou aller plus loin*

Ce jeu fait suite au jeu des étoiles filantes (voir première malette)

**1<sup>ER</sup>** temps :  
Jeu libre

**2<sup>EME</sup>** temps :  
Départ avec un ballon en dribble, au pied...

## COMPORTEMENTS OBSERVES

**1**

Les défenseurs ne parviennent pas à toucher les attaquants.

**2**

Les attaquants ont des difficultés à ramener les objets dans le cerceau.

**3**

Pour faire évoluer la situation (taux de réussite équivalent entre attaquants / défenseurs)

◆ Réduire la distance de lancer  
◆ Demander un type de déplacement au lapin pour le ralentir

◆ Augmenter la distance de lancer  
◆ Faire partir 3 attaquants (ou plus) en même temps

◆ Autoriser le chasseur à toucher les lapins à l'aller et au retour.  
Si le lapin est touché à l'aller, il doit toucher un des plots de départ pour repartir.  
◆ Augmenter la surface de jeu : déplacements plus longs pour les attaquants ; tirs à longue distance pour les défenseurs.  
◆ Voir la situation Les lapins 2



# Deux situations à choisir pour la thématique « Duels »

- Le meilleur shérif.
- Les lions & les gazelles
- Duels Tireur/Gardien.
- Le quitte ou double.



# Le meilleur shérif



7 à 10

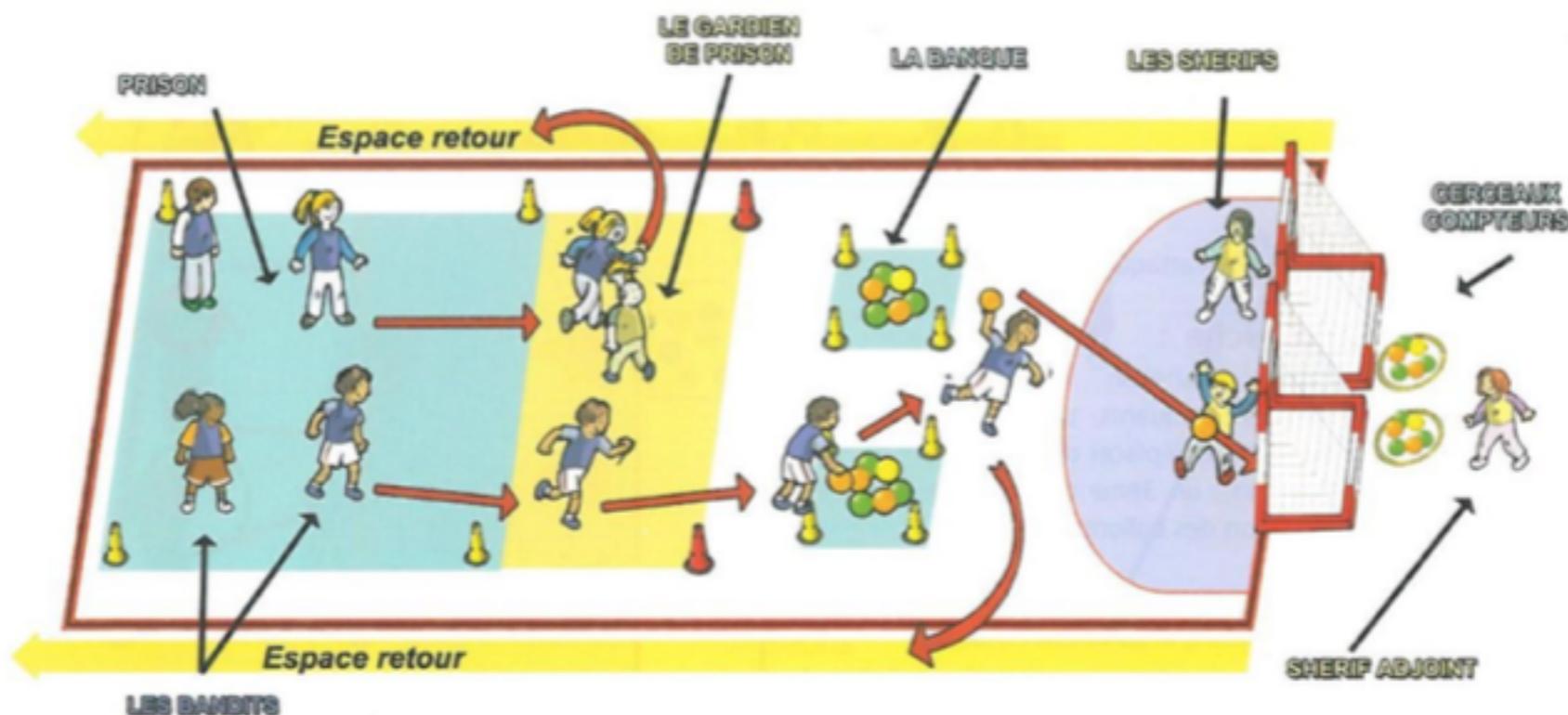


## L'histoire :

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.

## Réglations - 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 :

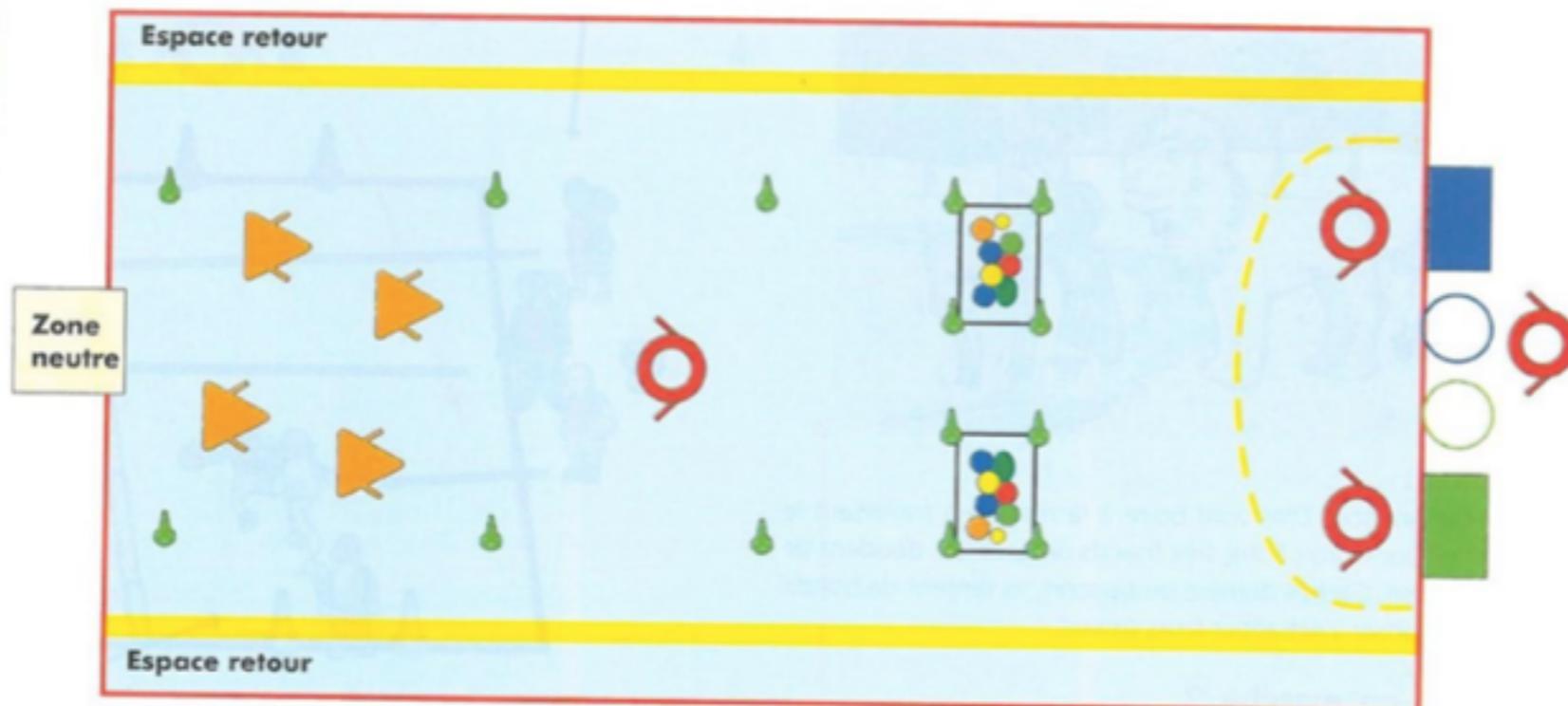
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

## 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).



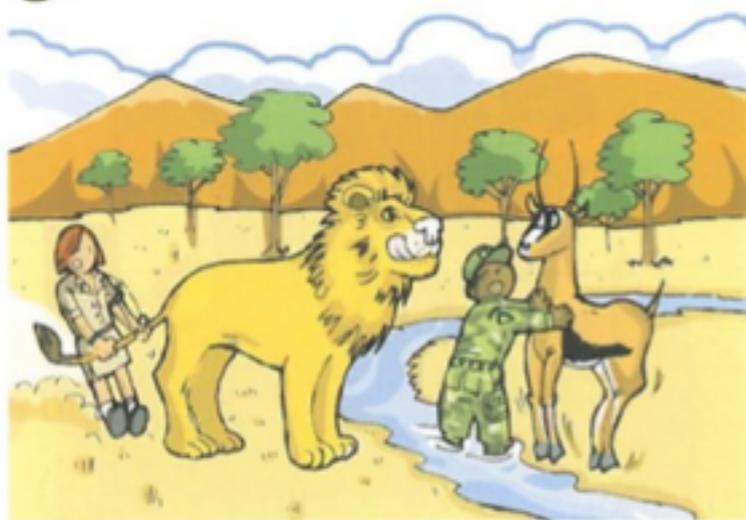
## Les capacités développées

<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 maîtriser le duel

S3



# Les lions et les gazelles



## L'histoire :

Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très 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).

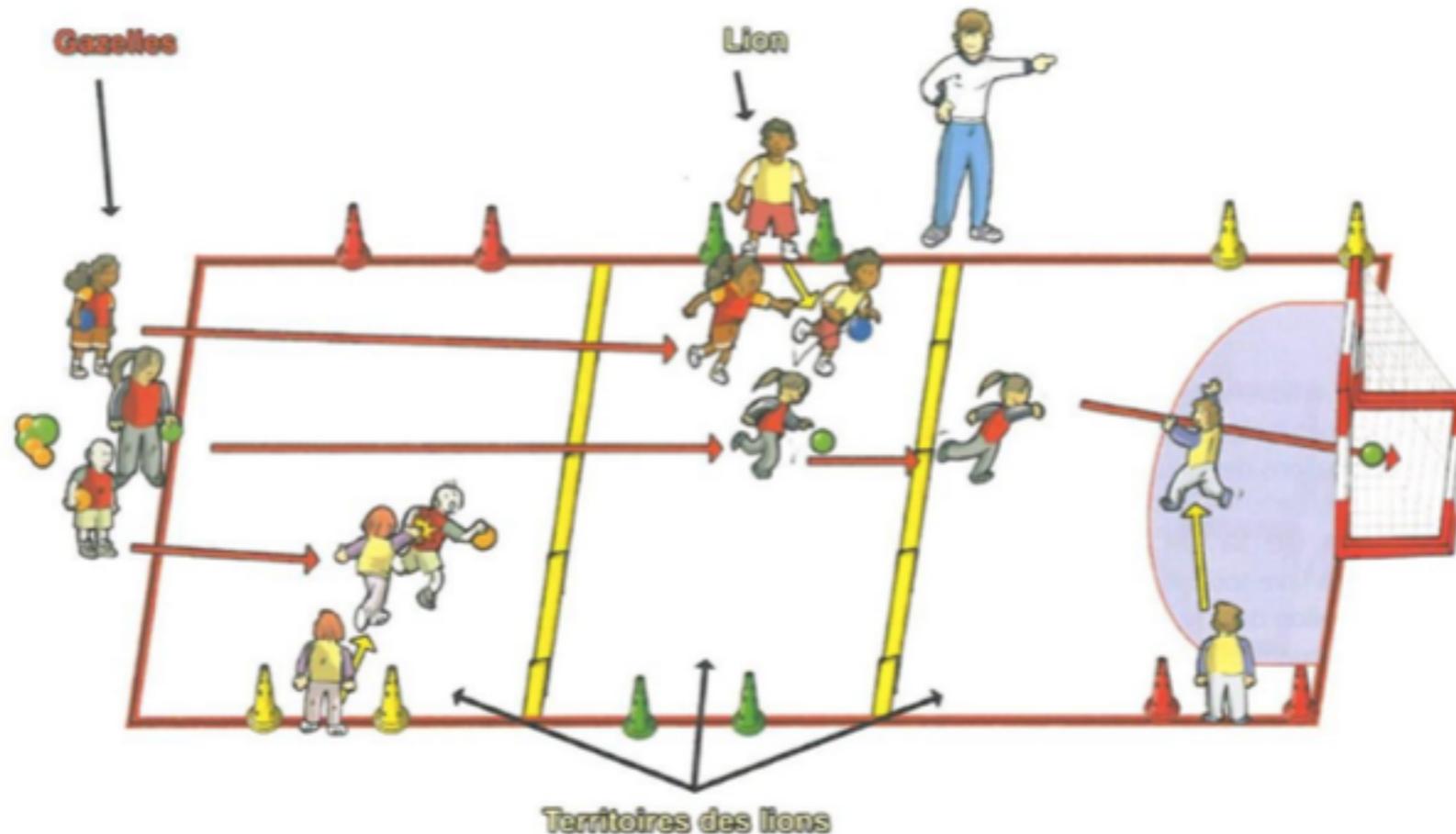
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

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.

## Réglations - 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.



# Les lions et les gazelles



**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 :**

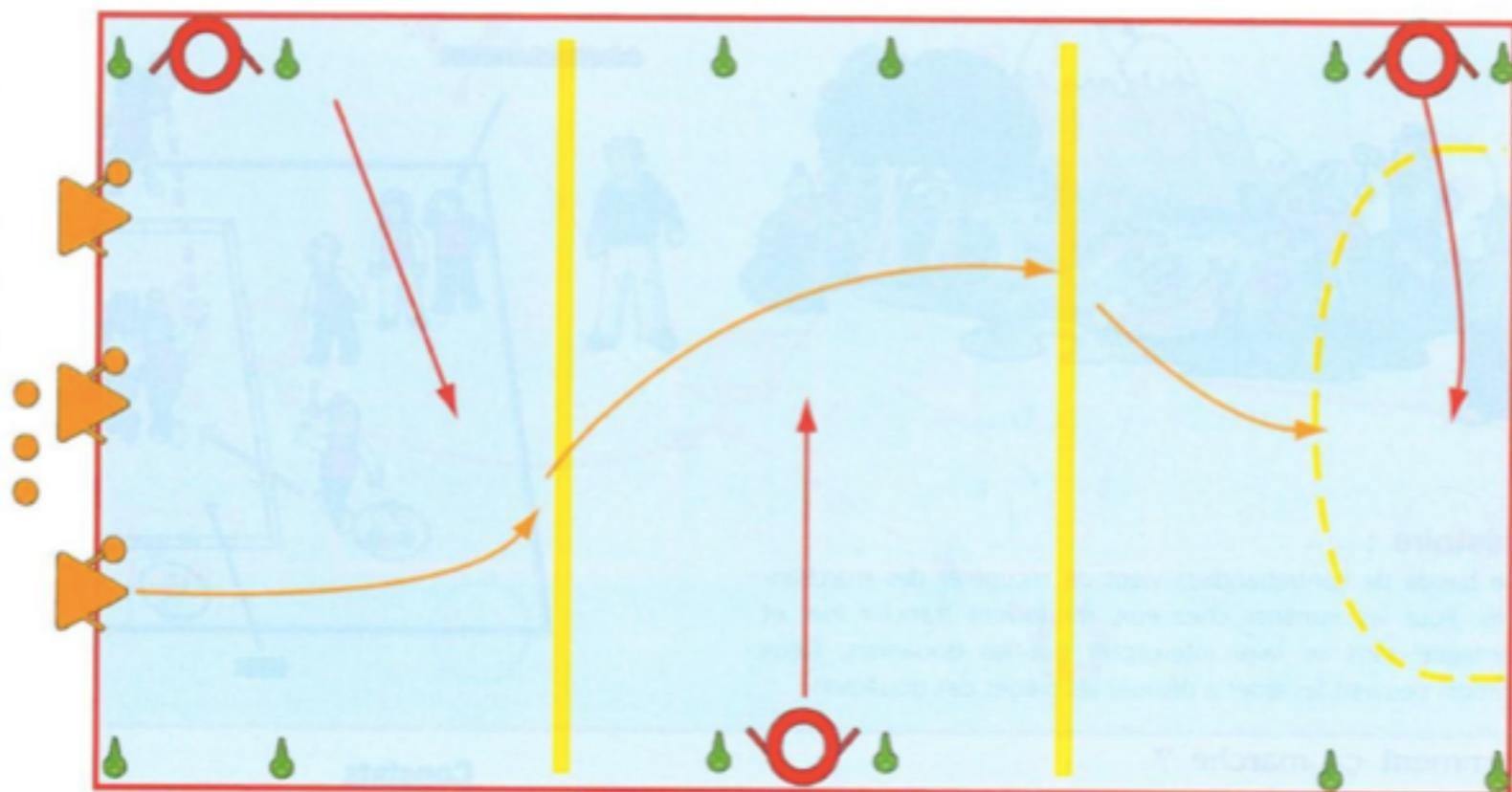
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans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

S4



# Duel Tireur/ Gardien

**Effectifs:** 8 à 10 joueurs

**Matériel:** 1 balle par attaquant, 2 plots, chasubles par équipe.

**Objectifs:**

Etre capable de se déplacer le plus vite possible avec ou sans dribble pour tirer avant le retour du gardien dans le but. Pour les plus avancés, résoudre le problème des formes de tir possibles pour battre le gardien:

- loin de loin
- À contre pied

**Description de la tâche:**

Deux équipes s'affrontent, 1 équipe de tireurs et 1 de gardiens. Le départ du tireur de son plot conditionne le départ du gardien du sien. Jouer les duels successivement puis changer de rôle.

**Consignes:**

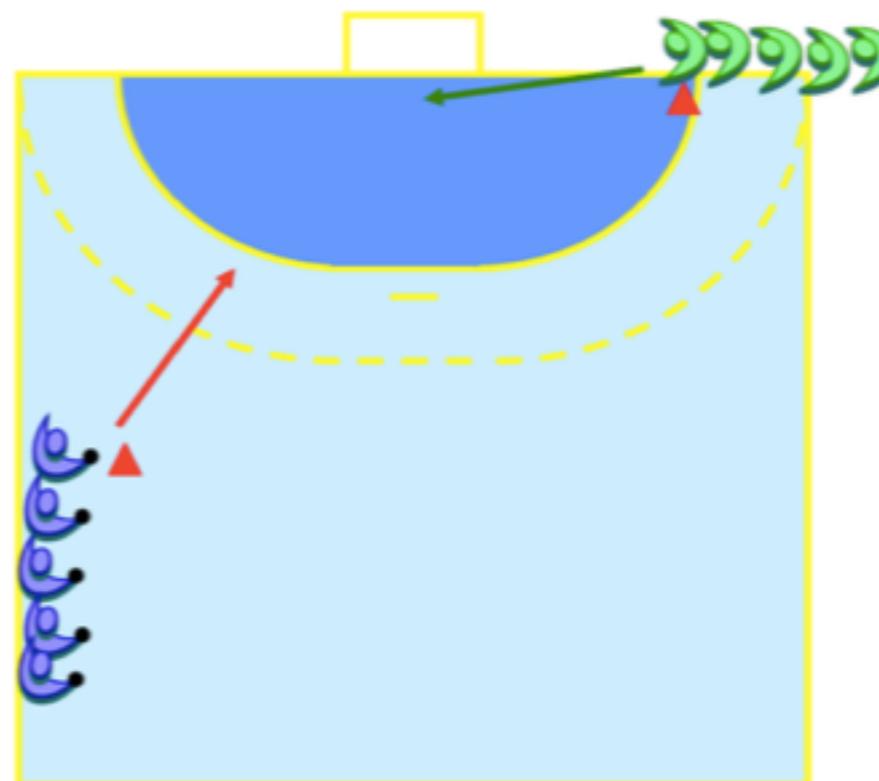
« Tu te déplaces le plus vite possible vers le but pour marquer. »

« Tu vas protéger ton but le plus vite possible. »

« Tu observes le déplacement du gardien pour le battre. »

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

- Veillez au respect du signal de départ.
- Gratifiez de point la réussite dans les 2 rôles.



## Les capacités développées

Percevoir le déplacement du gardien

Décider de la forme de tir appropriée

Agir expérimenter les formes de tir



# Quitte ou double

**Effectifs:** 8 à 10 joueurs

**Matériel:** 1 balle par binôme, 1 plot.

**Objectifs:**

Etre capable de démarrer vite pour récupérer la balle le plus vite possible et devenir attaquant.

**Description de la tâche:**

Deux joueurs s'affrontent, ils donnent leur balle au groupe qui attend derrière eux. Ils doivent avoir les épaules collées et regarder devant eux. Le joueur de derrière envoie la balle par-dessus eux dans l'espace avant et assez proche. Le 1er des 2 qui récupère la balle devient attaquant, l'autre devient défenseur. L'attaquant doit marquer malgré le défenseur.

**Consignes:**

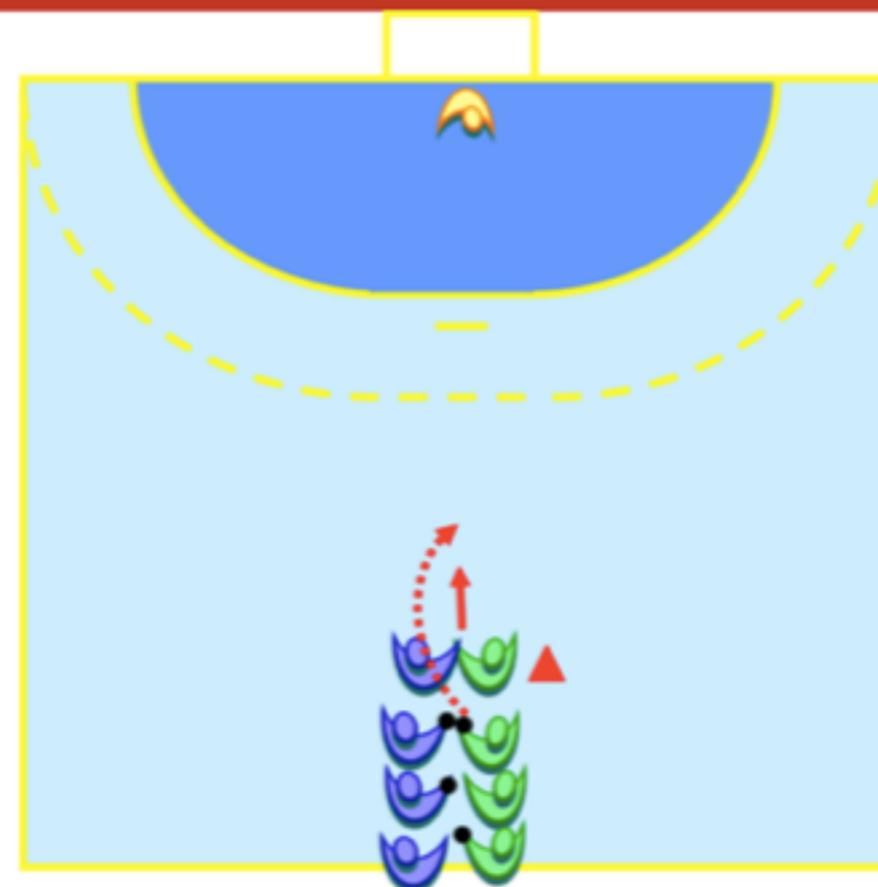
« Tu démarres le plus vite possible pour récupérer la balle. »

« Tu progresses vers le but pour marquer. »

« Tu gênes l'attaquant dans sa progression. »

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

- Veillez au respect du signal de départ.
- Gratifiez de point la réussite dans les 2 rôles.
- Vérifiez le respect du règlement pour éviter les fautes.



## Les capacités développées

Percevoir l'arrivée et la trajectoire de la balle

Décider du trajet le plus court vers le but

Agir me déplacer avec balle malgré le défenseur

# Deux situations à choisir pour la thématique « Confrontation collective »

- Les pirates.
- Touch-Down.
- Déménageur/Buteur.



# Les pirates



## 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 béret, 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).

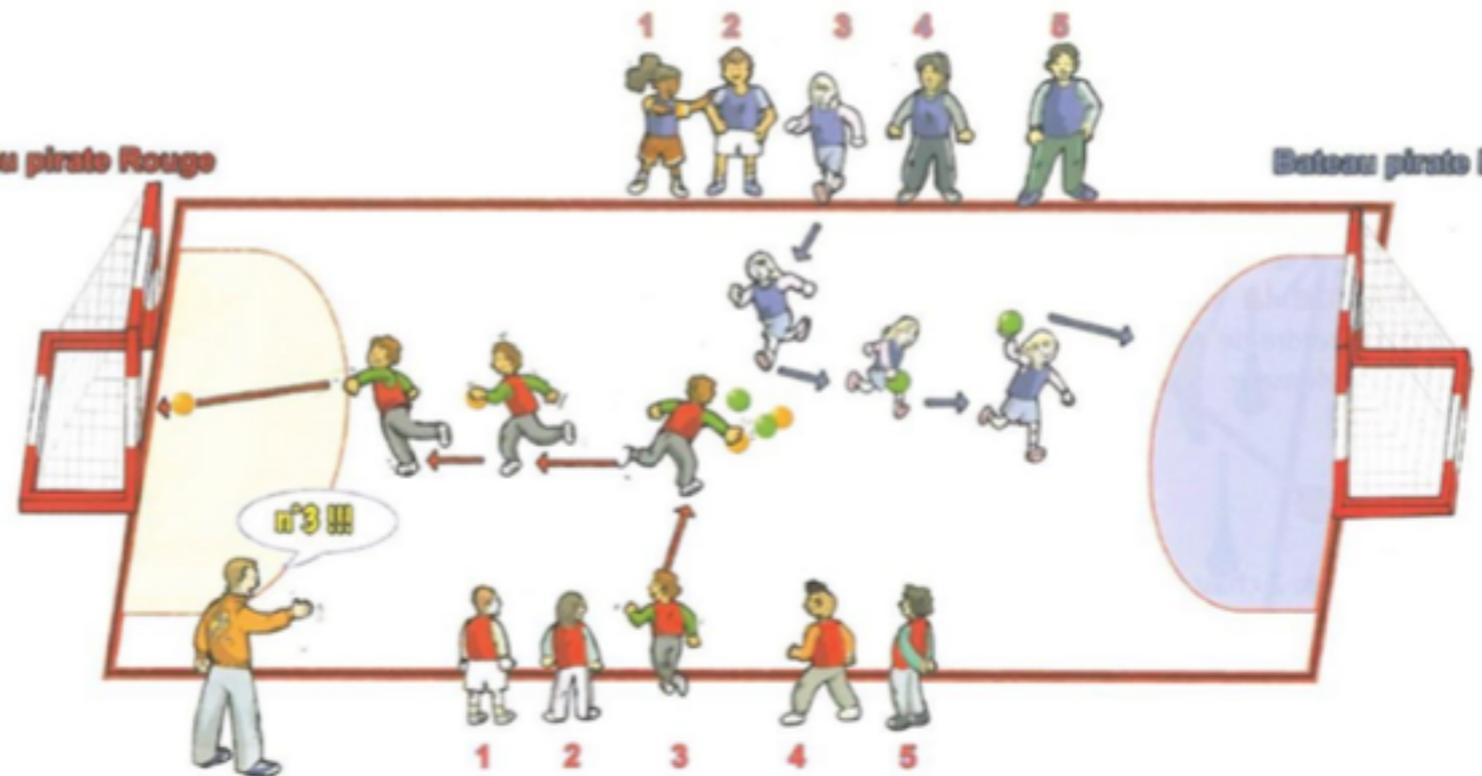
Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



*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.



# 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 :**

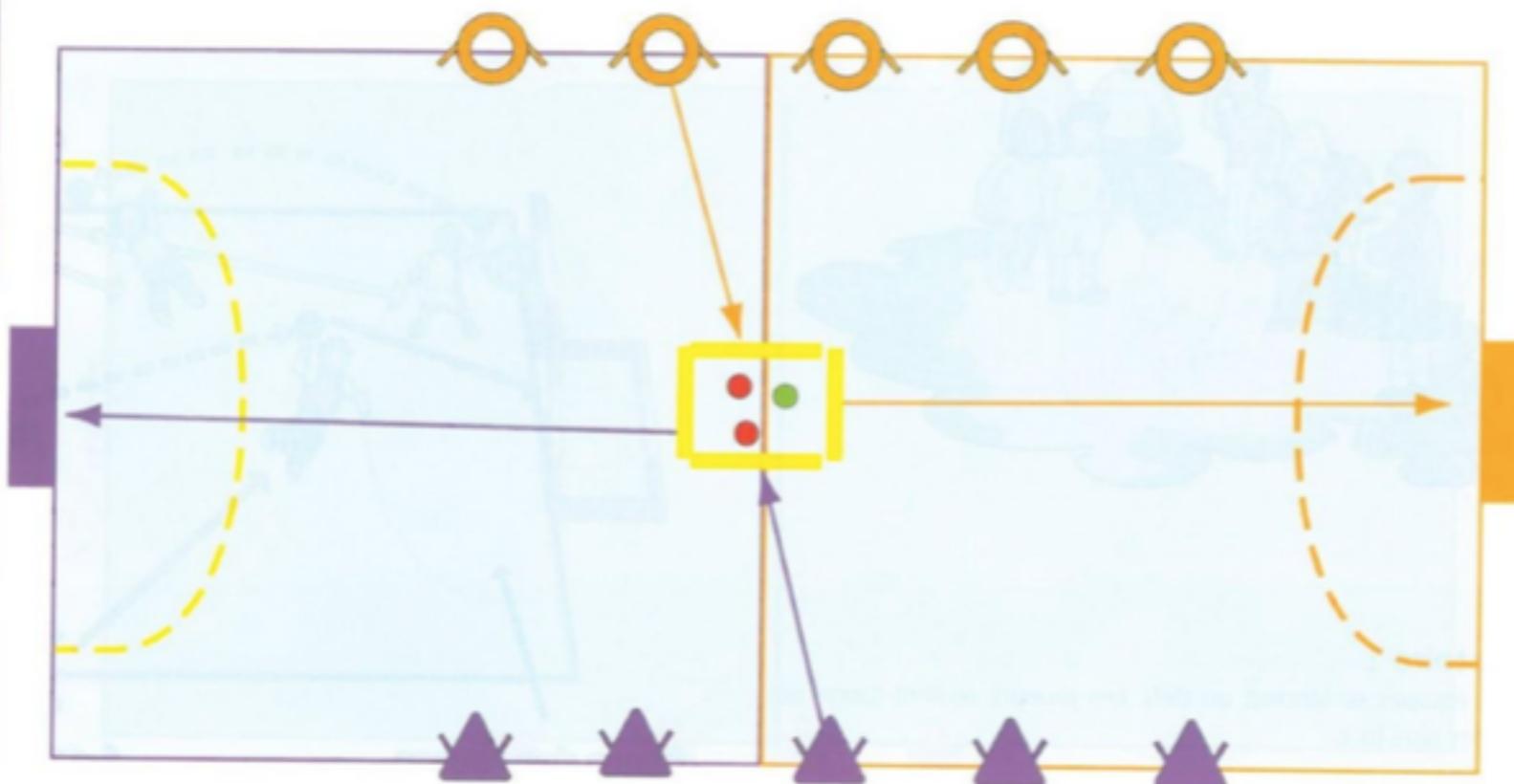
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

**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



# Touchdown

**Effectif:** 2 équipes de 4 / 5 ou 6 joueurs

**Matériel:** 1 terrain avec 2 zones pour marquer (Zone de handball OU en-but de 5m de profondeur de part et d'autre du terrain. ) 1 ballon souple ,2 jeux de chasubles de couleurs différentes.

**Objectifs:**

- Comprendre la situation de gagne terrain, jeu vers l'avant .
- Intégration des rôles et des tâches : équipe porteuse du ballon: attaquante/équipe non porteuse du ballon :défenseuse.
- Jeu en lecture et mise en place de stratégies simples :se positionner plutôt devant, en mouvement pour ne pas être touché , à distance de passe pour bien attraper la balle, etc...
- Se démarquer variant rythme, vitesse et direction des courses.

**Description de la tâche:** 2 équipes s'affrontent. Pour marquer ils doivent porter et poser le ballon dans la zone adverse.

**Consignes:** 5 règles Principales et faciles à comprendre:

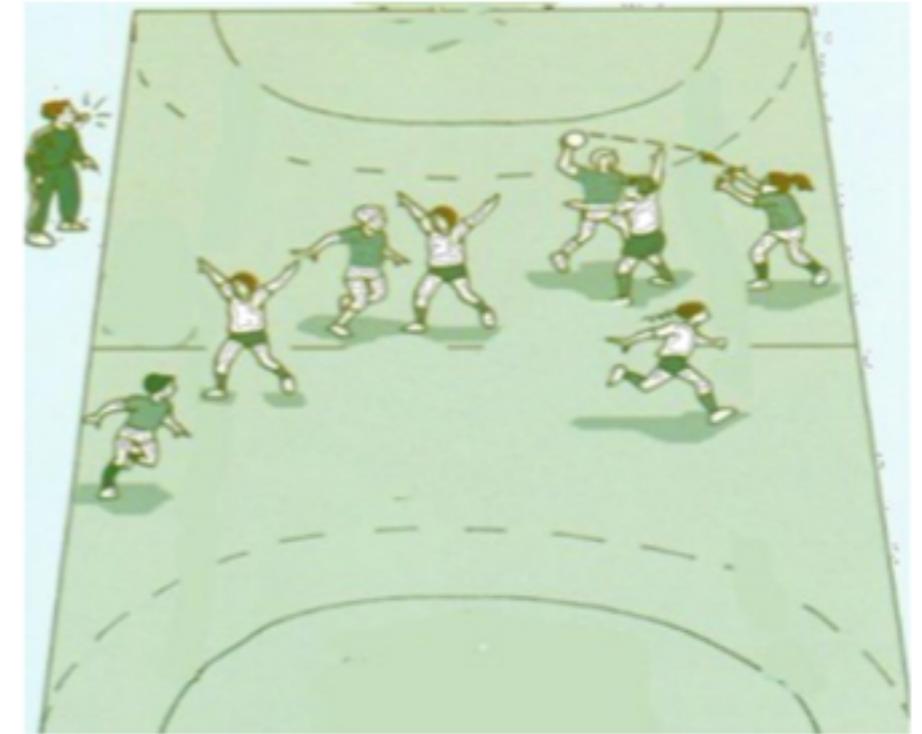
- Marquer en posant le ballon dans la zone (ou en-but adverse) .
- Se déplacer avec la balle, il n'y a pas de dribble.
- Arrêter le porteur de balle en le touchant à 2 mains (attention pousser est une faute). L'élève qui court, a alors 3 pas pour s'arrêter. Il conserve le ballon et doit faire une passe.
- Récupérer la balle sur interception ou sortie de terrain (touche), l'autre équipe peut reprendre le jeu de l'endroit où la balle est tombée sans coup de sifflet. Il n'y pas obligatoirement de passe d'engagement non plus.
- Occuper tout l'espace car la zone ou l'en-but est aussi une zone de jeu.

**Ce qui faut surveiller pour que ça marche :**

Lorsqu'un porteur de balle est touché, le défenseur doit se tenir à 1 mètre de lui. Il lui est interdit d'intervenir sur le joueur il ne doit jouer uniquement que sur l'interception de la passe .

Veillez au respect des limites du terrain.

Faire respecter le toucher et non le « pousser » en défense.



## Les capacités développées

Percevoir les espaces de jeu libres

Décider de courir avec la balle ou de donner

Agir varier mes courses dans les bons espaces



# Déménageur/Buteur

## Effectifs :

8 à 12 joueurs par terrain, au-delà installer deux terrains en parallèle.

## Matériel pour deux couloirs de jeu :

4 dossards (1 pour chaque épervier, 1 pour chaque gardien).

2 buts.

12 ballons.

2 caisses ou cerceaux pour positionner les réserves de ballons.

Des plots pour délimiter la séparation des couloirs de jeu.

Bandelettes pour matérialiser zone de départ, zone de danger avec épervier, zone de tir.

## 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.

## 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 maîtriser le duel



# Atelier jeu collectif – balle au capitaine

**Effectif:** 2 équipes de 6 joueurs – remplaçants possibles (entreront forcément sur le temps de jeu)

**Matériel (par terrain):**

1 terrain avec 2 zones d'en-but réservée à un seul joueur, le capitaine (en-but de 3m de part et d'autre du terrain de 10x20). 1 ballon souple que l'on peut tenir dans la main (ex : ballon de HB taille 0). 2 jeux de chasubles de couleurs différentes. 1 sifflet.

**Objectifs:**

- Réinvestir la situation de la balle au capitaine vécue lors des unités d'apprentissage
- Organiser un mini tournoi en utilisant des fiches de poule simplifiées permettant le secrétariat du score
- Arbitrer, avec l'aide de l'adulte référent et d'une tâche d'arbitrage simplifiée, un ou plusieurs matchs de balle au capitaine

**Organisation des groupes:**

Constitution de 3 terrains (dédoublés en cas d'équipe 1 + 2 = 24 cf. organisation de la rencontre)

Sur chaque terrain, 2 équipes s'affrontent et une équipe arbitre (1 arbitre, 2 à 4 assesseurs, 1 secrétaire)

Terrain A : eq. 1 à 4 / Terrain B : eq. 5 à 8 / Terrain C : eq. 9 à 12 – Phases de jeu de 5 minutes

Les équipes seront toujours constituées d'élèves de classes différentes en veillant à la mixité garçon/fille et à l'inclusion de tous.

**Règles :** 5 règles principales et faciles à comprendre.

- Pour marquer, il faut qu'un membre de l'équipe passe la balle à son capitaine, contraint dans les limites de son en-but, situé de l'autre côté du terrain adverse. Le joueur qui réussit la passe au capitaine, le remplace.
- Une équipe engage la balle depuis la limite de la zone du camp adverse. Lors d'un point attribué, la balle est remise en jeu par le capitaine adverse.
- Le ballon ne peut être transporté. Il faut donc favoriser le jeu de passes. On autorise la règle des 3 pas pour le porteur de balle et le dribble en fonction du niveau des élèves et du contexte de jeu.
- Le joueur et le ballon ne peuvent pas sortir du terrain sinon il y a remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit de la sortie.
- Il est interdit de pénétrer dans la zone du capitaine. Il est interdit d'arracher le ballon des mains de l'adversaire. Ces fautes entraînent une remise en jeu sur le lieu par l'équipe adverse.

