

Handball, Premiers pas... Cycle 3

Pour des rencontres entre classes

Un support pour aider les enseignants à organiser des rencontres sportives au cycle 3.

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 3
PREMIERS PAS HANDBALL ET JEUX COLLECTIFS

CHEMINS DE ROUTE DES EQUIPES

Equipes	Horaires	10h00 10h30	10h30 11h00	11h00 11h30	11h30 12h00	12H 12h30	Phase 1 13h30/14h15	Phase 2 14h15/15h30
1		Duel attaquant- défenseur	Aisance corporelle par équipe (relais)	Duel tireur- gardien dédoublé si + de 2 classes	Arbitrage Faire tomber le plot	Aisance corporelle individuelle lapins évolutif	<p>Tournoi par terrain (max 4 équipes par terrain, 5 élèves sur le terrain et 4 terrains)</p> <p>☐ 6 matchs joués par poule Phase 1 : poule de brassage Puis Phase 2 : poule de classement Le 1^{er} de chaque terrain sur terrain 1 etc...</p> <p>L'arbitrage est assuré par les élèves qui ne jouent pas à raison de 2 arbitres maximum par terrain.</p>	
2		Aisance corporelle par équipe (relais)	Duel tireur- gardien dédoublé si + de 2 classes	Arbitrage Faire tomber le plot	Aisance corporelle individuelle lapins évolutif	Duel attaquant- défenseur		
3		Duel tireur- gardien dédoublé si + de 2 classes	Arbitrage Faire tomber le plot	Aisance corporelle individuelle lapins évolutif	Duel attaquant- défenseur	Aisance corporelle par équipe (relais)		
4		Arbitrage Faire tomber le plot	Aisance corporelle individuelle lapins évolutif	Duel attaquant- défenseur	Aisance corporelle par équipe (relais)	Duel tireur- gardien dédoublé si + de 2 classes		
5		Aisance corporelle individuelle lapins évolutif	Duel attaquant- défenseur	Aisance corporelle par équipe (relais)	Duel tireur- gardien dédoublé si + de 2 classes	Arbitrage Faire tomber le plot		

REPAS PIQUE-NIQUE DE 12h30 à 13h30

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

Aisance corporelle : Deux ateliers aisance individuelle (lapins 1) et collective (relais)

Duel : Deux ateliers Tireur-Gardien et Attaquant-Défenseur

Arbitrage : sur situation de jeu

Ce format de rencontre peut fonctionner avec différents effectifs : de 2 à 4 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)

Précepte à l'organisation générale

La rencontre sportive est le prolongement, l'aboutissement d'un module d'apprentissage.

Elle offre la possibilité aux enfants de réinvestir les compétences acquises lors des séances d'EPS et plus largement pour les enseignements scolaires, civiques et culturels.

La forme de rencontre de sport collectif proposée ici s'articule autour de 2 temps distincts :

- 5 ateliers en matinée autour de l'aisance corporelle (individuelle et collective), de duels et d'initiation à l'arbitrage.
- 2 heures l'après-midi consacré à un tournoi qui s'appuie sur les principes suivants :
 - Mixité des équipes
 - Temps de jeu identique pour tous
 - Rôles sociaux confiés aux enfants (arbitre, chronométreur,...)

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^{er} 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

Situation AISANCE CORPORELLE : Les relais par équipe



Motricité : Le relais

Effectifs: 8 à 10 joueurs

Matériel: 1 balle par colonne, 6 plots cônes et 6 plots plats

Objectifs:

Etre capable de réaliser un parcours moteur en franchissant des obstacles, résoudre le problème de trajectoire de course et adapter sa motricité en conséquence

Description de la tâche:

Deux équipes s'affrontent chacune devant son parcours et l'équipe qui a effectué le parcours le plus rapidement possible en faisant passer tous ses joueurs a gagné.

Le départ des joueurs s'effectuent au niveau d'une porte dessinée par 2 plots cône.

Le départ du 1er joueur est donné par l'enseignant.

Consignes:

« Présentation du parcours identique pour les 2 équipes »

Le relais s'effectue en plusieurs manches :

Manches avec slalom sans ballon : le joueur tape dans la main de son partenaire

Manches avec slalom avec ballon : le joueur fait une passe en arrivant au dernier plot du slalom

Variations :

Variation des formes de course : normale, montée de genou, talon/fesse, pas-chassés avant et arrière

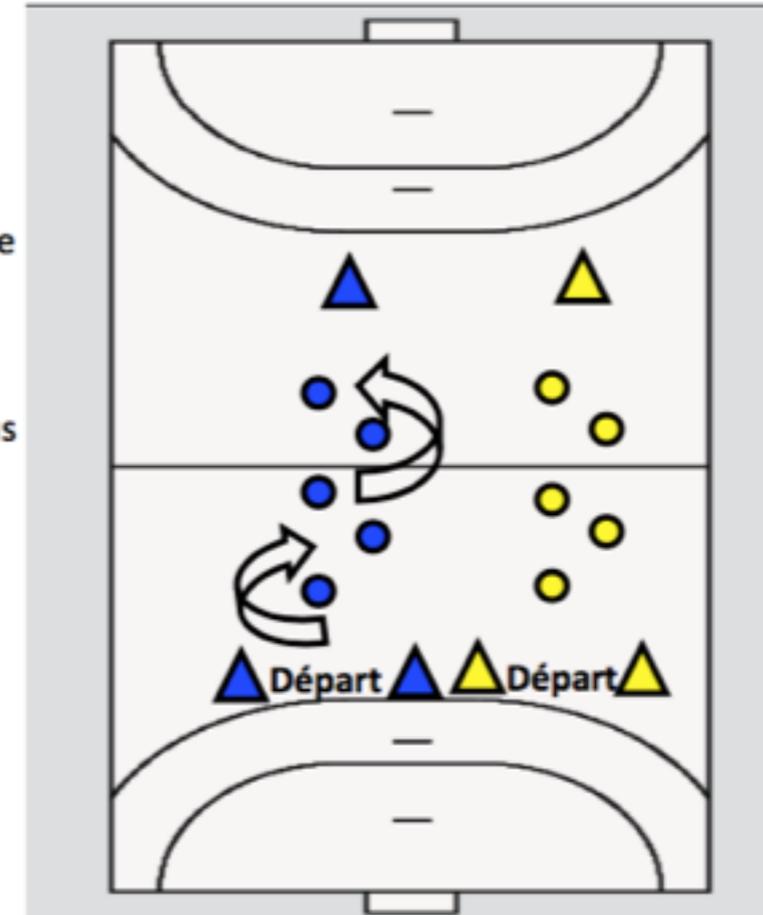
Variation du type de matériel : plots, haies, cerceaux

Variation du maniement du ballon : dribble, faire tourner autour de soi, lancer/attraper

Variation de la longueur du slalom

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche:

- Veillez au respect du signal de départ.
- Veillez au passage de témoin



Percevoir la course des joueurs et le maniement du ballon

Décider de la forme du slalom et de la manière de le parcourir

Agir sur le signal de départ, le respect du slalom et la passation du ballon

Situation AISANCE CORPORELLE : Le jeu des lapins avec évolutions

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

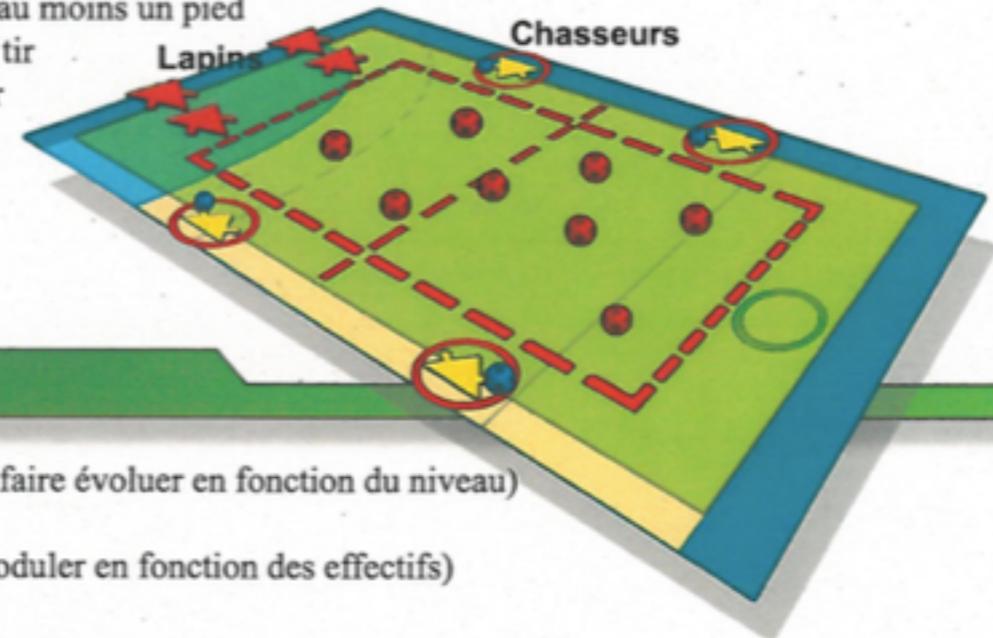


♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

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).

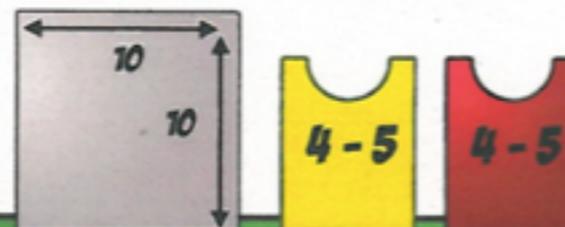
♦ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ♦ 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^{ER} temps :
Jeu libre

2^{EME} 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



Situation autour du duel Tireur/Gardien



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:

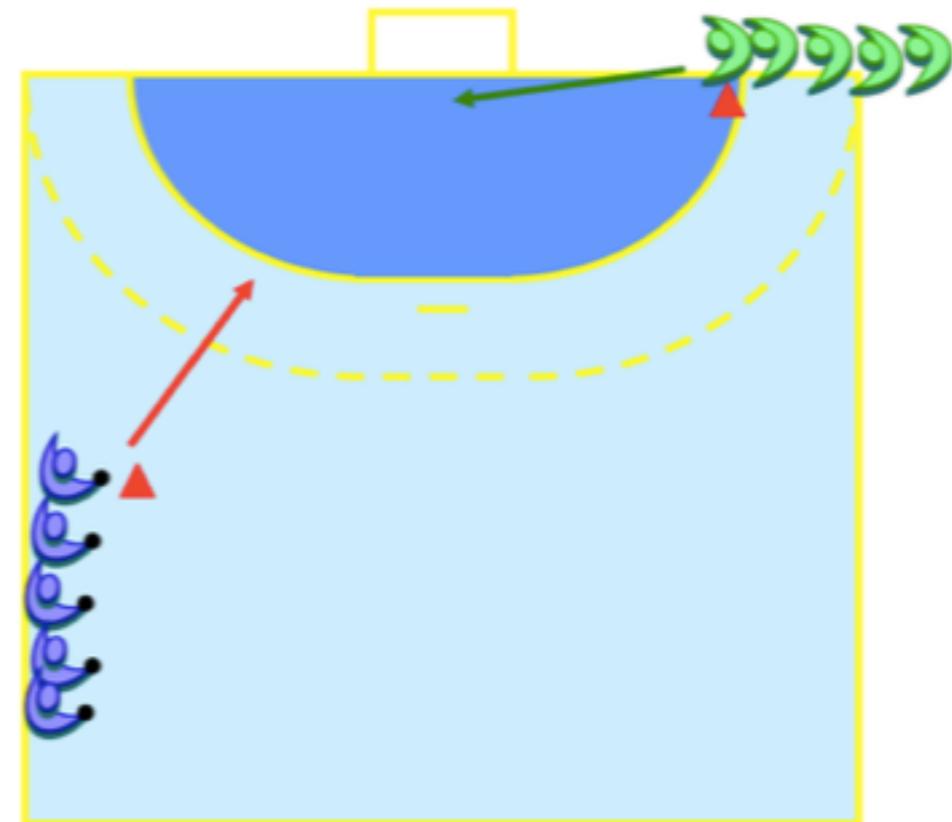
« Tu te déplaces le plus vite possible vers le but pour marquer. »

« 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

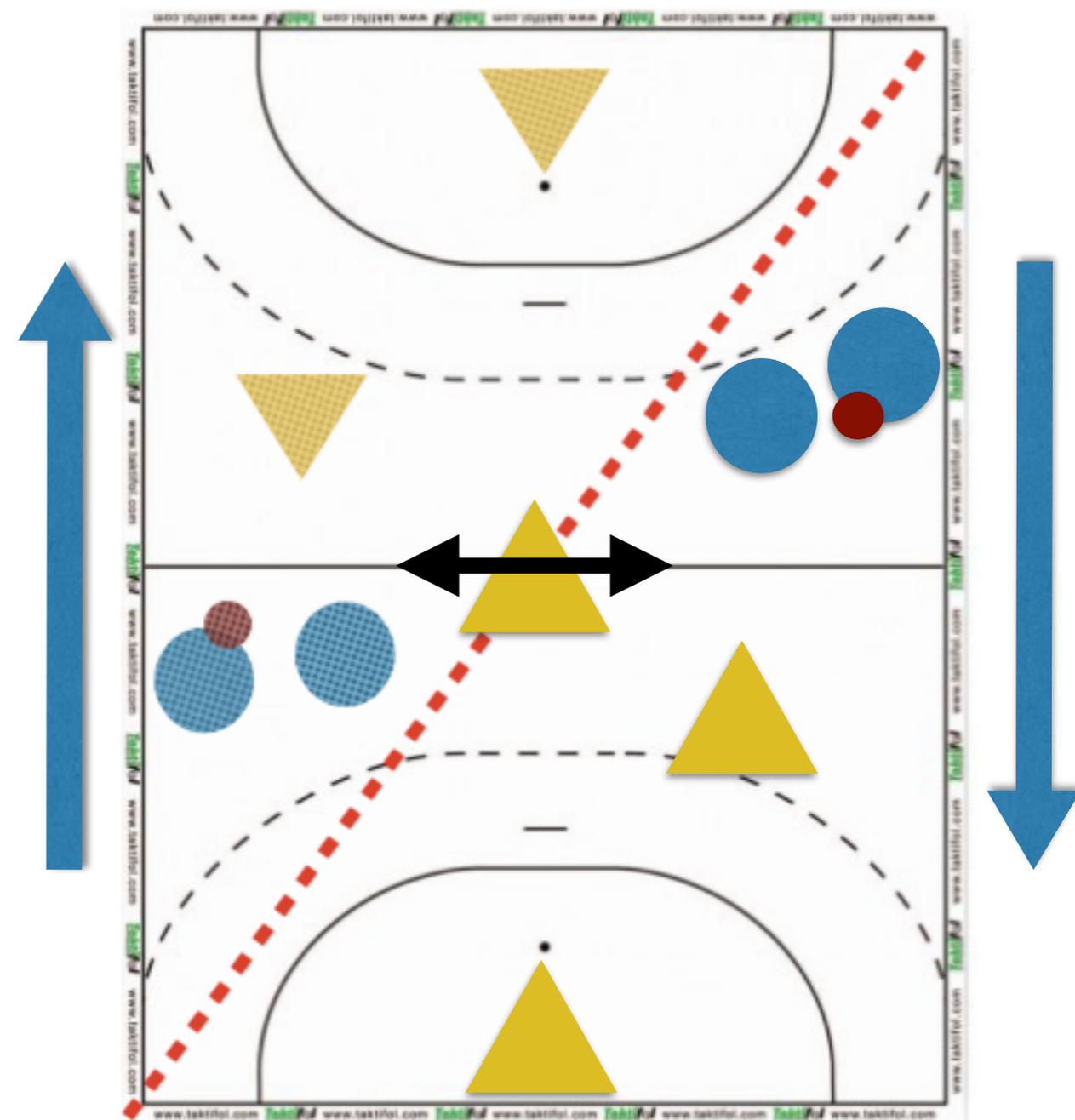
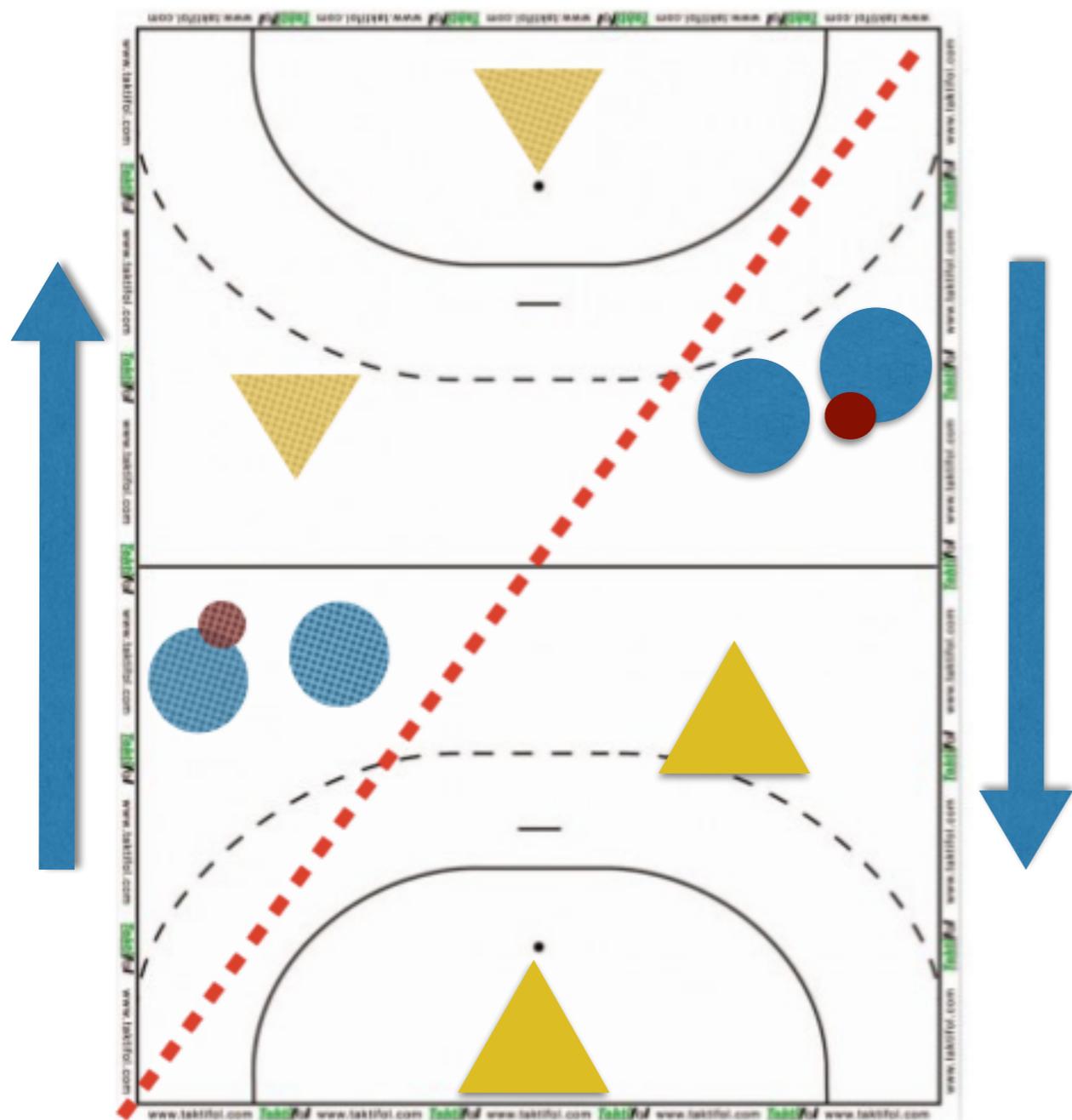
Situation autour du duel Attaquant/Défenseur

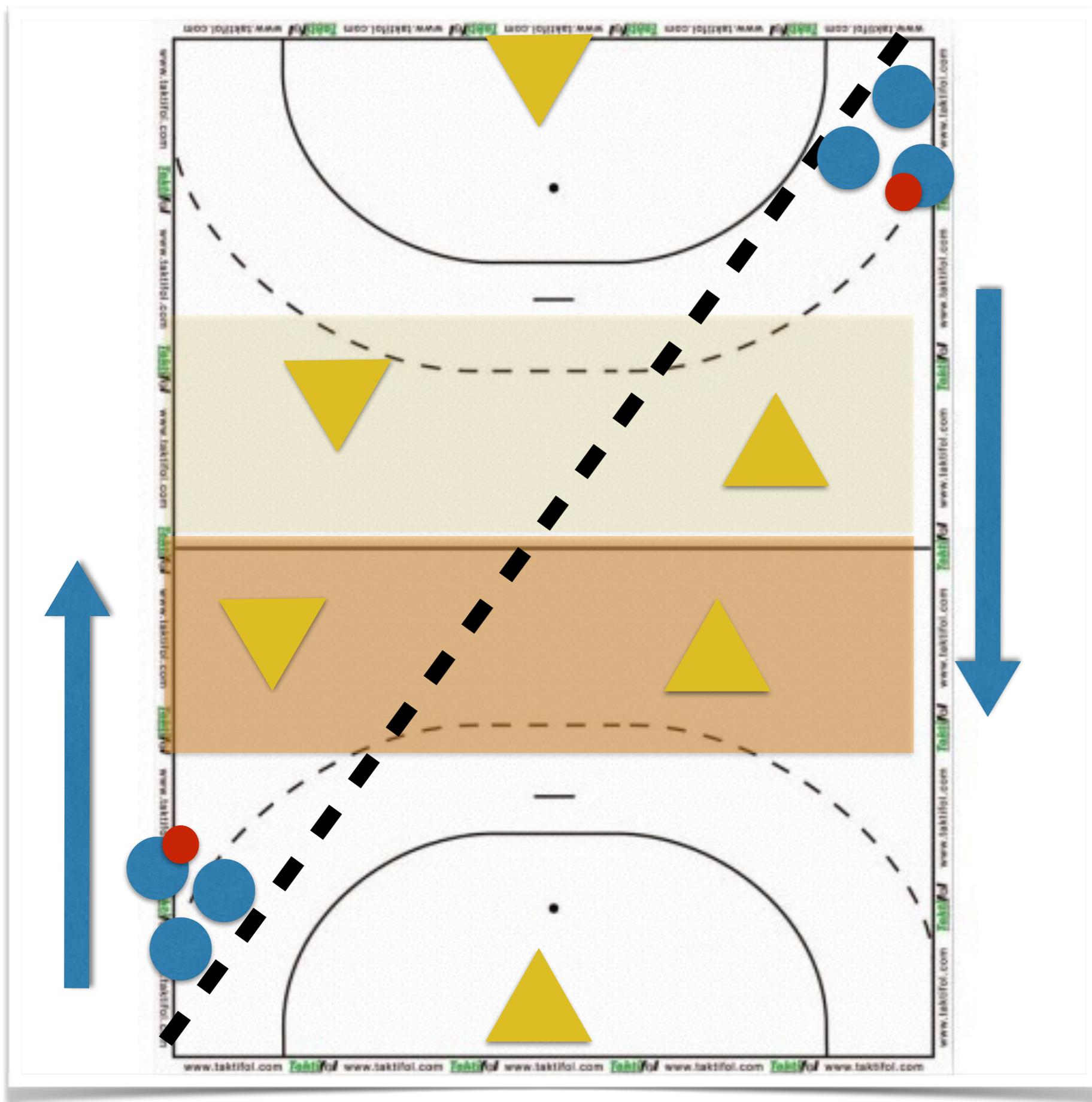
Situation de référence pour découvrir et évoluer dans le couloir de jeu direct.

Pour la fluidité de l'activité, on veillera à matérialiser une diagonale sur le terrain afin d'avoir deux ateliers qui fonctionnent en parallèle.

Etape N°1 : Nous sommes deux attaquants et avons un défenseur en face de nous. Nous devons progresser vers la cible et marquer.

Etape N°2 : Nous sommes deux attaquants et avons un défenseur en face de nous. Nous devons progresser vers la cible et marquer. Attention : Un second défenseur dit « volant », peut rejoindre notre terrain, nous sommes alors deux contre deux.

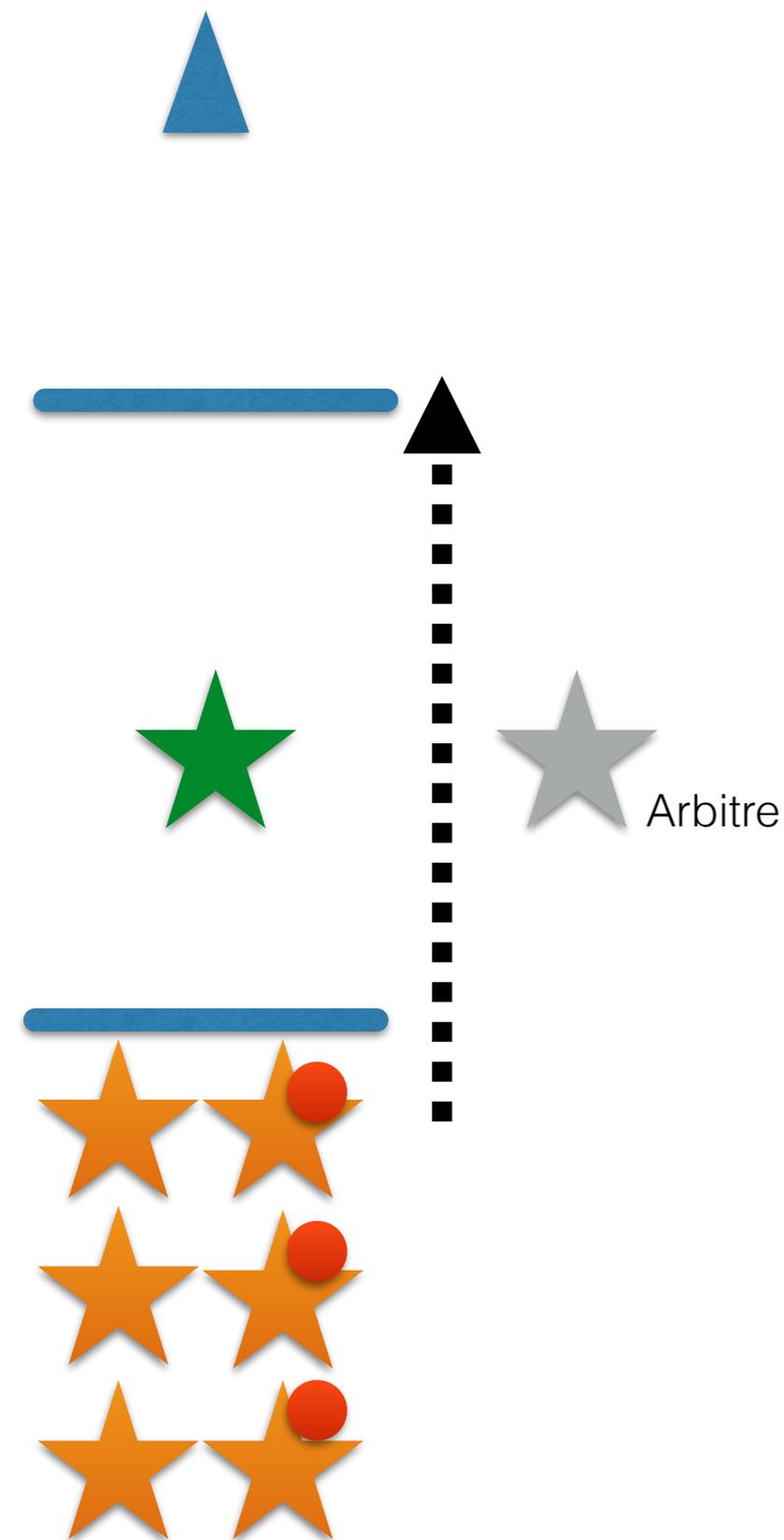




Etape N°3 : Nous sommes deux attaquants et avons deux défenseurs positionnés face à nous. Chacun d'eux couvre une zone déterminée. Nous devons progresser vers la cible et marquer.

Situation pour commencer à pratiquer l'arbitrage :

Faire tomber les plots



Effectif : 10 à 12 joueurs (si davantage, dédoubler la situation en créant deux jeux en parallèle).

Matériel : 1 plot pour matérialiser la cible, délimitation pour point de départ attaquants et pour zone autour de la cible, dossards pour défenseur, dossard pour arbitre, quelques ballons, 1 sifflet.

Objectifs pour l'arbitre :

- 1 - Observer seul ou en présence d'un second arbitre trois types de caractéristiques :
 - La position des pieds de l'attaquant par rapport à la ligne de « zone » lorsqu'il tire au but.
 - Le nombre de pas effectués sans dribble par le porteur de balle (ne doit pas excéder 3).
 - L'évolution du joueur qui dribble afin d'arrêter le jeu si jamais il y a : Dribble + Arrêt balle en mains + Dribble.
- 2 - Utiliser un signal pour arrêter le jeu si besoin.
- 3 - Verbaliser la faute commise si besoin : « Zone » - « Marcher » - « Reprise de dribble »

Tournoi par terrain en deux phases (Phase de brassage puis Phase de classement)

Quatre terrains identifiés : N°1 - N°2 - N°3 - N°4

- . Quatre poules de 3 à 4 équipes.
- . Cinq joueurs par équipe sur le terrain.
- . Chacun des quatre terrains accueille une poule.
- . Six matches sont joués sur chaque terrain.
- . A l'issue de la première phase, un classement dans chaque poule est effectué (Les premiers se retrouvent tous sur le terrain N°1, les deuxièmes sur le terrain N°2...)
- . Une seconde phase démarre sur le même principe.
- . L'arbitrage est assuré par les enfants qui ne jouent pas, à raison de deux arbitres maximum par terrain.

POULE DE 4

TERRAIN N°

A -
B -
C -
D -

Classement:	
1 -	
2 -	
3 -	
4 -	

Match	Buts	Buts	score final
A - B			
C - D			
A - C			
B - D			
A - D			
B - C			

POULE DE 3

TERRAIN N°

A -
B -
C -

Classement:	
1 -	
2 -	
3 -	

Match	Buts	Buts	score final
A - B			
C - A			
B - C			
si aller retour			
B - A			
A - C			
B - C			