

LE HANDBALL

L'ACTIVITE

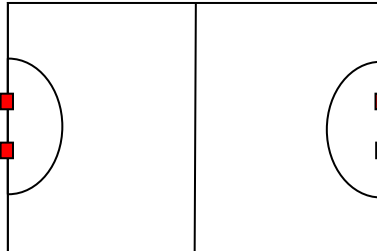
Il s'agit d'apprendre à se confronter aux autres et à coopérer, pour défendre son camp et progresser vers la cible adverse pour marquer un but avec un ballon, en jouant avec les mains et en respectant des règles. La cible adverse est verticale (des cages) et protégée par une zone et par un joueur (le gardien de but).

En handball, on joue :

- à 7 joueurs (6 joueurs de champ et un gardien),
- sur un terrain de 40 mètres x 20 mètres,
- avec une zone de 6 m où seul le gardien peut pénétrer,
- avec un ballon pouvant être tenu et lancé à une main,
- sans marcher avec la balle (3 pas),
- avec la possibilité de dribbler,
- en engageant du centre du terrain après un but marqué,
- avec des cages de 3 m x 2 m.

A l'école, les élèves de **cycle 3** on jouera :

- à 5 joueurs (dont un gardien),
- sur un terrain de 20 m x 15 m,
- avec une zone de 3 à 5 m où seul le gardien peut pénétrer,
- avec un ballon pouvant être tenu et lancé à une main,
- sans garder le ballon dans ses mains plus de 3 secondes,
- avec la possibilité de dribbler,
- en engageant du gardien après un but marqué,
- sans prendre le ballon des mains de l'adversaire
- avec des cages de 2 m x 1,70 m environ (utiliser piquets et ficelles).



Il nous semble important de préciser que durant une séance, l'élève devra tirer un maximum de fois (choisir des ballons qui ne font pas mal).

Il faudra également songer à bien distinguer les joueurs par des dossards de différentes couleurs.

REGLES DU JEU POUR LE CYCLE 3

1. Engagement, remise en jeu
 Au début de la partie l'engagement se fait au centre du terrain, chaque équipe dans son camp.
 Par le gardien, après un but marqué ou une sortie de balle derrière les lignes de fond de terrain.
 Sur touche, par un joueur, à l'endroit de la sortie de la balle.
 Pour toutes ces remises en jeu, l'adversaire est à 3 mètres.
2. Conduite du ballon
 On ne peut garder le ballon en main plus de 3 secondes.
 On ne peut pas faire plus de 3 pas avec la balle en main.
 On peut dribbler, mais si l'on s'arrête, on ne peut plus repartir en dribblant.
 On peut faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle ou de tirer.
3. Comportement envers l'adversaire et les partenaires
 On ne peut pas prendre le ballon des mains d'un adversaire.
 Il est défendu de pousser, de tirer, de percuter, un adversaire.
 On ne peut pas passer la balle à son gardien.
 On ne peut pas rentrer dans la zone du gardien de but.
4. Sanctions de l'arbitre
 Pour toutes les fautes, la balle est rendue à l'équipe adverse à l'endroit de la faute. Les adversaires se tiennent à 3 mètres.

Bien évidemment, on n'introduira que progressivement l'ensemble de ces règles. Pour commencer à jouer, on aura besoin de savoir :

- que l'on doit tirer dans les cages mais hors de la zone du gardien,
- que l'on peut se passer le ballon,
- que l'on ne peut pousser, tirer, accrocher un adversaire ou lui prendre le ballon des mains,
- que l'on ne peut courir avec la balle.

REPERES DE PROGRES

PASSER DE

- Se débarrasser de la balle,
- Ne pas attraper la balle,
- Manquer la cible,
- Ne pas tenir compte du placement des adversaires et des partenaires,
- Attendre la balle ou l'adversaire,
- Avoir peur de la balle en tant que gardien,
- Ne pas oser tirer.



A

- Passer la balle à un partenaire démarqué,
- Attraper la balle en mouvement,
- Tirer à l'endroit où n'est pas le gardien,
- Se placer judicieusement dans des espaces,
- Participer activement au jeu
- S'opposer au tir,
- Tirer à bon escient.



DES REPERES POUR UNE EVALUATION

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
PASSES	<input type="checkbox"/> se débarrasse de la balle <input type="checkbox"/> lance vers un partenaire	<input type="checkbox"/> lance la balle à un partenaire	<input type="checkbox"/> lance la balle à un partenaire démarqué
RECEPTION	<input type="checkbox"/> n'attrape pas la balle	<input type="checkbox"/> attrape la balle en étant statique	<input type="checkbox"/> attrape la balle en mouvement
DRIBBLE	<input type="checkbox"/> tente de dribbler	<input type="checkbox"/> dribble sans nécessité	<input type="checkbox"/> utilise le dribble à bon escient
MARQUAGE DEMARQUAGE	<input type="checkbox"/> ne change pas de position par rapport à la balle et aux adversaires	<input type="checkbox"/> se déplace dans des espaces libres mais pas judicieux par rapport au porteur de balle <input type="checkbox"/> défend sur le porteur de la balle	<input type="checkbox"/> se place dans un espace judicieux par rapport au partenaire et à l'adversaire <input type="checkbox"/> empêche un adversaire de recevoir la balle, de la passer, de tirer
TIR	<input type="checkbox"/> manque la cible <input type="checkbox"/> ne tire pas à bon escient	<input type="checkbox"/> tire sur le gardien <input type="checkbox"/> ne varie pas ses tirs	<input type="checkbox"/> place la balle dans un endroit hors de portée du gardien <input type="checkbox"/> est capable de tirer de différents endroits <input type="checkbox"/> est capable de tirer de différentes façons
GARDIEN	<input type="checkbox"/> a peur de la balle	<input type="checkbox"/> ne se déplace pas sur le tir <input type="checkbox"/> n'utilise que les bras	<input type="checkbox"/> s'oppose au tireur avec différentes parties de son corps <input type="checkbox"/> se positionne à bon escient dans la cage
ATTITUDES	<input type="checkbox"/> ne participe pas au jeu <input type="checkbox"/> attend la balle ou l'adversaire	<input type="checkbox"/> joue soit un rôle d'attaquant, soit un rôle de défenseur <input type="checkbox"/> appelle la balle	<input type="checkbox"/> est capable de passer d'un rôle à l'autre
REGLES	<input type="checkbox"/> connaît l'espace de jeu <input type="checkbox"/> connaît le but du jeu	<input type="checkbox"/> sait remettre en jeu après un but, une touche, une faute	<input type="checkbox"/> connaît la nature d'une faute : marcher, zone, faute d'anti-jeu
ARBITRAGE	<input type="checkbox"/> ne siffle jamais	<input type="checkbox"/> siffle quelques fautes	<input type="checkbox"/> siffle toutes les fautes et indique toutes les remises en jeu



PROGRAMMES 2008

Développer des capacités nécessaires aux conduites motrices
Offrir une première initiation aux activités physiques, sportives et artistiques
Répondre au besoin et au plaisir de bouger
Développer le sens de l'effort et de la persévérance
Apprendre à mieux se connaître, à mieux connaître les autres
Apprendre à veiller à sa santé.

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Connaître les règles

CONNAISSANCES

Connaître le vocabulaire

Connaître les règles

CAPACITES

Jouer avec les mains

Courir sans le ballon

Se déplacer pour attaquer

Se déplacer pour défendre

Anticiper

Passer la balle et recevoir la balle

Dribbler

Tirer et arrêter un tir

Se démarquer

Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur

ATTITUDES

Assurer différentes tâches (joueur, arbitre)

Accepter les règles

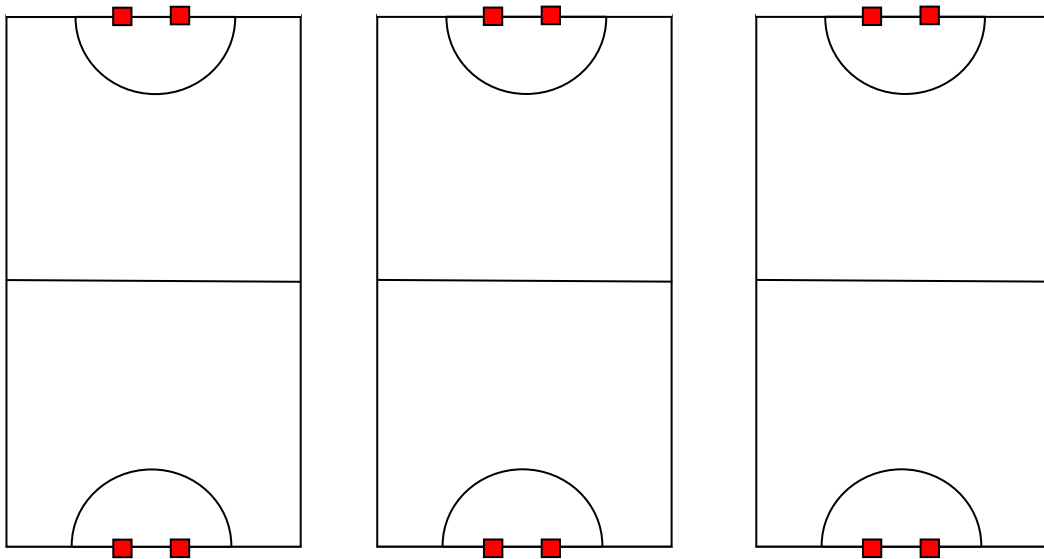
Fournir des efforts

Mémoriser et respecter des consignes



SITUATION DE REFERENCE

Faire 2 clubs (les **T**igres et les **L**ions) de 3 équipes de 4 (3 joueurs et 1 gardien). Marquer le plus de buts dans des rencontres de 8 minutes contre les équipes du club adverse.



Organisation du tournoi

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
Match 1	T1-L1	T2-L2	T3-L3
Match 2	T1-L2	T2-L3	T3-L1
Match 3	T1-L3	T2-L1	T3-L2

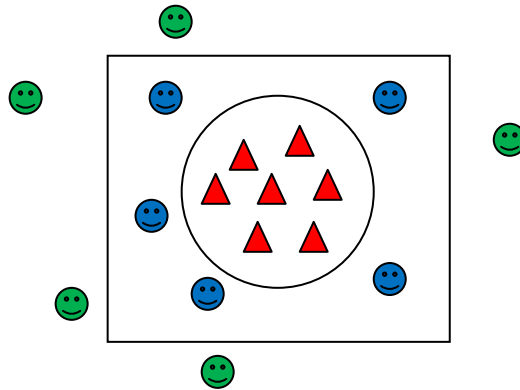
Exemple de Fiches de résultats pour les Lions

LIONS	PRENOMS	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	TOTAL
1					
2					
3					
				TOTAL	

MATCH GAGNÉ : 3 POINTS
 MATCH NUL : 2 POINTS
 MATCH PERDU : 1 POINT

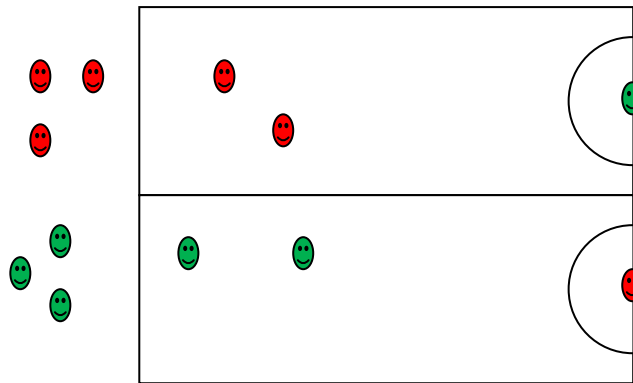
S1 : Détruire les tours du château

Réaliser des équipes de 4 à 6 joueurs. Deux équipes s'affrontent. Les attaquants doivent faire tomber les quilles protégées par les défenseurs en les tirant avec des ballons (un ballon par attaquant). Chaque équipe reste dans sa zone. Jouer 2 minutes et changer les rôles.



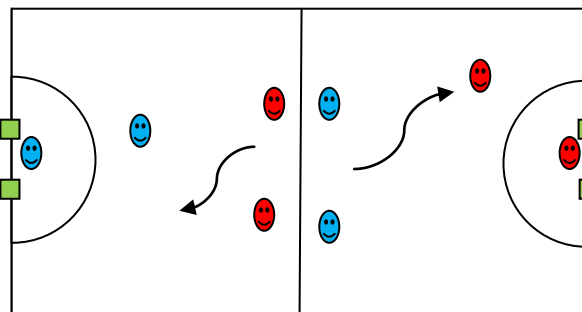
S2 : Passe et tire

Plusieurs équipes de 4 à 6 joueurs s'affrontent sur plusieurs terrains. Dans chaque équipe, 2 joueurs traversent le terrain en se passant la balle (on ne peut marcher avec la balle). On essaie de marquer un but au gardien et l'on revient à sa place. Deux autres joueurs de la même équipe démarrent alors. On joue 3 minutes. On compte 1 point pour chaque but marqué.



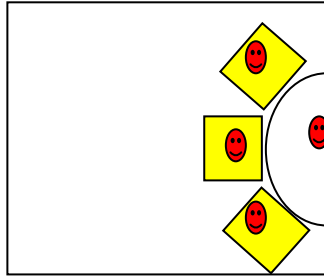
S3 : Deux contre un

Des équipes de 4 à 6 joueurs. Les rouges jouent contre les bleus. Deux joueurs rouges vont tenter de marquer un but au gardien bleu. Un défenseur bleu les en empêche et peut leur voler le ballon. Si les attaquants réussissent à tirer, ils marquent 1 point. S'ils tirent et marquent le but, on compte 2 points. On joue 5 minutes. On change les gardiens et les défenseurs.



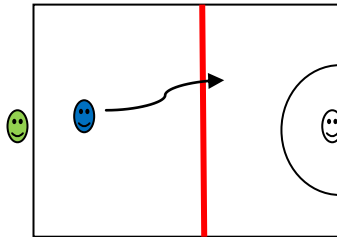
S4 : Je dribble et je tire

Par groupes de 4 à 6 joueurs. Placer un gardien. Les attaquants sont dans une zone avec un ballon et à tour de rôle dribblent pour aller tirer. Chaque but marqué compte 1 point. Chaque tir arrêté par le gardien lui rapporte 1 point. Changer de zone (2 tirs dans chaque zone), changer le gardien.



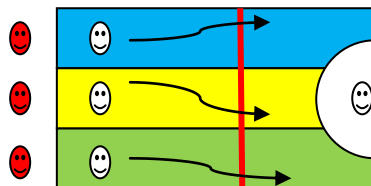
S5 : A la poursuite

Un attaquant avec un ballon, un défenseur situé à 4 mètres derrière lui et un gardien. Au signal de l'enseignant, l'attaquant dribble vers le but et tire. Il ne peut tirer qu'après avoir franchi la ligne rouge tracée au sol.



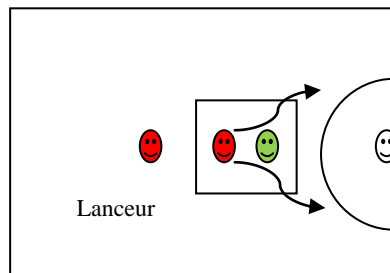
S6 : Je tire partout

La situation est identique à la S5, mais l'on trace trois zones desquelles on ne peut sortir. Changer les joueurs de zone.



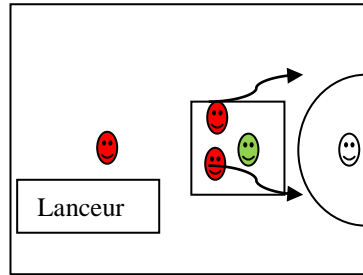
S7 : Je fuis, je reçois et je tire

Un attaquant et un défenseur situés dans une zone. Un lanceur avec un ballon situé à l'extérieur de cette zone. Au signal, l'attaquant fuit pour aller se placer dans une position de tir. Le défenseur peut le suivre. Le lanceur envoie la balle à l'attaquant pour tirer.



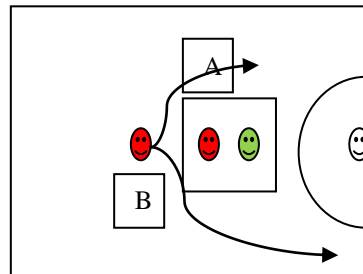
S8 : Le mieux placé

2 attaquants, 1 lanceur, 1 défenseur et 1 gardien. Les attaquants et le défenseur sont dans une zone. Au signal, ils s'échappent pour se mettre en position de tir. Le défenseur les empêche de recevoir la balle. Le lanceur envoie la balle à l'attaquant le plus à même de réussir le tir et de marquer.



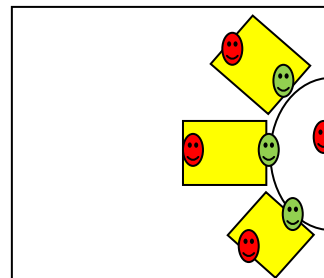
S9 : Rends-moi la balle

Un attaquant A et un défenseur situés dans une zone. Un attaquant B avec un ballon situé à l'extérieur de cette zone. Au signal, l'attaquant B hors de la zone passe le ballon à l'attaquant A dans la zone et va se placer dans une position de tir. L'attaquant B lui rend la balle gêné par le défenseur.



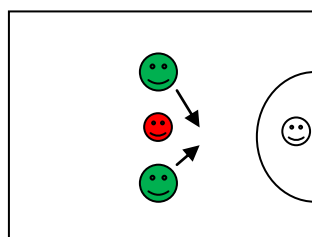
S10 : Face à face

Un attaquant avec un ballon et un défenseur face à face dans une zone. Dès que l'attaquant entre dans la zone en dribblant, le défenseur peut intervenir pour l'empêcher de tirer ou lui voler le ballon. L'attaquant essaie de marquer un but.



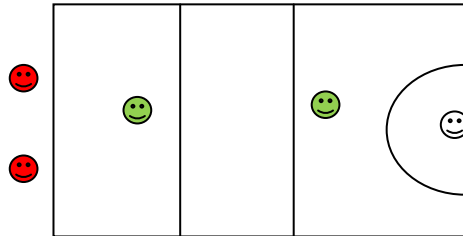
S11 : Lucky Luke

Deux joueurs verts placés à côté d'un lanceur rouge avec un ballon. Au signal, le lanceur envoie la balle en hauteur devant lui. Les deux joueurs tentent d'attraper la balle. Celui qui a la balle est l'attaquant : il doit marquer un but. L'autre est le défenseur.



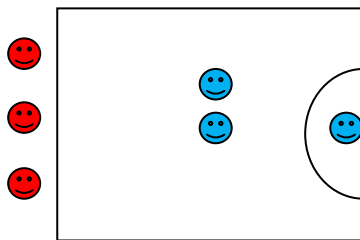
S12 : Franchir le plus de zones

2 attaquants rouges avec un ballon doivent franchir 2 zones dans lesquelles se trouve un défenseur bleu qui lui n'a pas droit de sortir de sa zone. Une zone sans défenseur est placée au milieu. Les attaquants doivent aller marquer un but. On compte 1 point par zone franchie et 1 point par but marqué (si l'on veut ne pas autoriser le dribble, on peut donner un ballon qui ne rebondit pas).



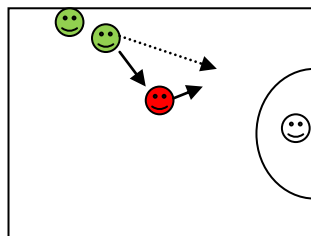
S13 : Trois contre deux

Trois attaquants avec un ballon tentent d'aller marquer un but contre deux défenseurs situés au départ au milieu du terrain.



S14 : Passe et va tirer

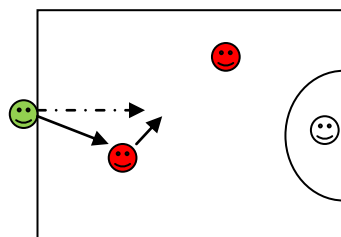
Des groupes de 4 à 6 joueurs avec 2 à 3 ballons. Un attaquant vert passe le ballon au lanceur rouge, court vers la cible, reçoit le ballon du lanceur et tire.



S15 : Passe, cours et tire

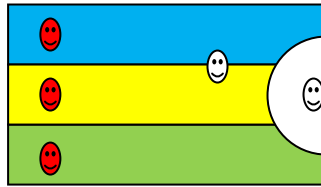
Des groupes de 4 à 6 joueurs avec 2 à 3 ballons.

L'attaquant vert passe son ballon au premier lanceur rouge qui la lui redonne. L'attaquant passe ensuite au second lanceur rouge qui la lui redonne, puis va tirer.



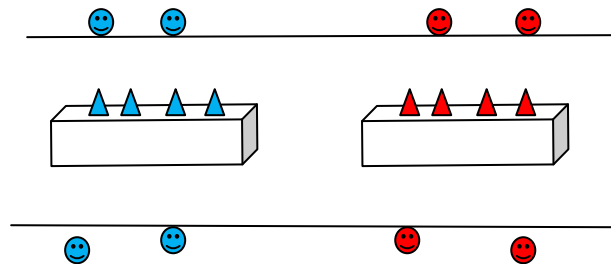
S16 : Chacun son couloir

Un ballon pour 3 attaquants, chacun dans un couloir dont ils ne peuvent sortir. Un défenseur qui a droit à aller partout. Les attaquants doivent marquer un but (si l'on veut ne pas autoriser le dribble, donner un ballon qui ne rebondit pas).



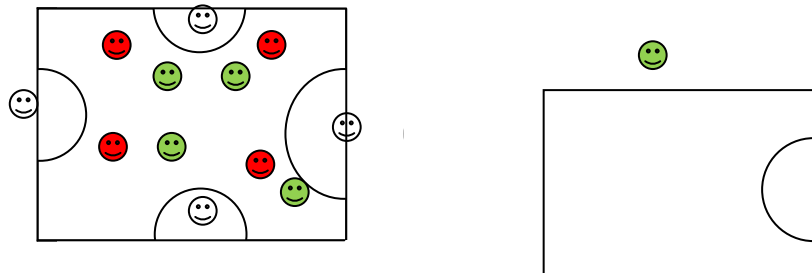
S17 : Abattre les quilles

Deux équipes avec plusieurs ballons sont réparties de part et d'autre d'une ligne. Elles doivent tirer sur des quilles placées sur un banc. La première équipe qui a fait tomber ses quilles gagne la partie.



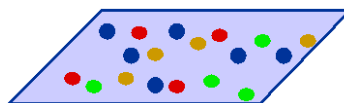
S18 : Le multi cages

Trois équipes de 4 joueurs sur un terrain. L'une attaque avec un ballon, l'autre défend, la dernière est gardienne de but. On joue 5 minutes et l'on doit marquer le plus de buts possibles en tirant dans les cages de son choix. (On peut mettre plus d'attaquants que de défenseurs).



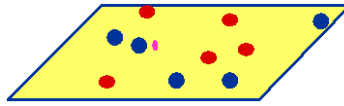
S19 : Protéger son ballon

La classe est partagée en deux groupes. Le premier demi-groupe est sur un terrain de 12 x 12m avec un ballon par enfant. Se déplacer en dribblant, en protégeant son ballon, tout en essayant de faire sortir du terrain celui des autres. L'autre demi-groupe compte les points (un élève s'occupe d'un élève). Chaque fois que l'on perd son ballon, on marque 1 point. Ceux qui ont le moins de points ont gagné.



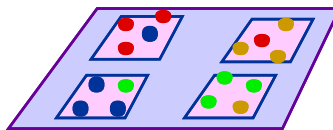
S20 : Les lapins chasseurs

Groupes de 2 équipes de 4 à 6 joueurs, avec un ballon mousse, dans des terrains de 12 x 12m. Les chasseurs tirent sur les lapins. Chaque fois que l'on touche un lapin, l'équipe des chasseurs marque 1 point. On joue 3 minutes, on inverse les rôles. L'équipe qui a le plus de points a gagné.



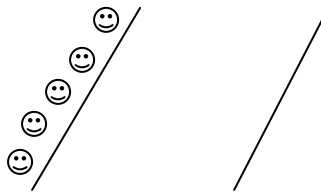
S21 : La passe à 5

Équipes de 4 à 5 joueurs, chacune dans un terrain de 6 à 8m de côté, avec un ballon mousse. Chaque équipe envoie un voleur dans le terrain voisin. Chaque fois que l'on réussit à faire 5 passes, sans que le voleur intercepte le ballon, on marque 1 point. Chaque fois que le voleur intercepte la balle, il marque 1 point.



S22 : Le premier arrivé

Les joueurs sont avec un ballon derrière une ligne. Au signal, les joueurs dribblent jusqu'à la ligne d'arrivée. Le gagnant marque 1 point.



EXEMPLE DE MODULE

Chaque séance sera constituée d'une ou plusieurs situations d'apprentissage et d'un retour à la situation de référence.

Séances	Objectif principal	Situations choisies
1	Evaluer ses besoins	Situation de référence
2	Tirer, se démarquer	S17, S1, S20, S2, S3, S11, SR
3	Dribbler, tirer, défendre	S22, S19, S4, S5, S6, S10, SR
4	Passer, tirer, défendre	S21, S14, S15, S16, SR
5	Se démarquer, tirer, défendre	S7, S8, S9, SR
6	Se démarquer, tirer, défendre	S12, S13, S18, SR
7	Mesurer ses progrès	Situation de référence