



















Document pédagogique d'accompagnement

Source : *Document pédagogique handball*
















CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

COMPETENCES	SITUATIONS	EVALUATION  comportements  niveaux d'habileté
<p>Reconnaissance des rôles</p> <ul style="list-style-type: none">  orienter son attitude défensive/à la balle  orienter son attitude défensive/adversaire le plus proche  choisir la solution défensive individuelle la plus pertinente/au groupe <p>Création d'un déséquilibre en sa faveur</p> <ul style="list-style-type: none">  manifester une intention de passer, tirer...  repérer des espaces libres et y aller  repérer les espaces libres en avant et se diriger vers  repérer les espaces libres et utiliser le plus pertinent dans l'action collective du moment (soutien - appui) 	<p>1- RÉSERVE DE BALLONS 2- CITADELLES 3- DOUBLE DRAPEAU 4- LIGNE D'EN-BUT</p> <p>5- QUATRE BUTS 6- COULOIR DES ÉPERVIERS 7- BALLON LIGNE</p> <p>8- LES ENVAHISSEURS</p>	<ul style="list-style-type: none">  protège son but en se plaçant entre la balle et son but  entre son adversaire et son but  protège son but en se plaçant <ul style="list-style-type: none"> ○ entre son but et la balle ○ entre l'adversaire et la balle  fixe l'attention d'un adversaire sur soi  se place dans espace libre  se déplace vers l'avant dans un espace libre  se déplace dans un espace dépourvu d'adversaire où l'on peut lui passer la balle <ul style="list-style-type: none"> ○ pour progresser vers le but ○ ou pour aider porteur de balle

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

COMPETENCES	SITUATIONS	EVALUATION
<p>Choix stratégiques individuels et/ou collectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> utiliser les espaces libres investir les espaces libres  gêner l'adversaire qui a la balle, le retarder empêcher l'adversaire de donner la balle à l'un de ses partenaires dans de bonnes conditions  retarder la progression du porteur de balle empêcher la réalisation de bonnes passes	<p>9 - PASSES-CHRONO</p> <p>10- HAND-COULOIRS</p> <p>11- BALLON CERCEAU</p> <p>12- DÉLIVRANCES</p> <p>13- BALLE AU BUT</p>	<p> comportements</p> <p> niveaux d'habileté</p> <p> se déplace et évite les regroupements</p> <p> avec ou sans ballon évite les regroupements</p> <p> gêne le porteur de balle</p> <p> se place entre le porteur de balle et son partenaire</p> <p> gêne porteur de balle</p> <ul style="list-style-type: none">○ dans sa progression○ ou dans ses possibilités de passe

SITUATION 1 : RESERVE DE BALLON

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action :

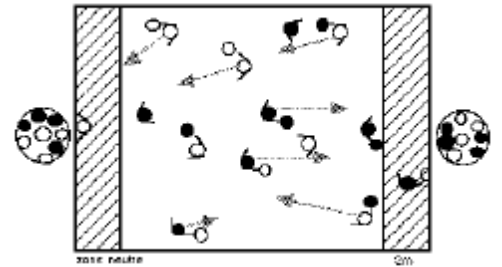
- Si j'ai un ballon, je cherche à passer dans les espaces libres.
- Si je n'ai pas de ballon, je cherche à gêner la progression de mes adversaires ou je reviens prendre un ballon très vite dans ma réserve.

BUT Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires.

TERRAIN

- Rectangulaire de l'ordre de 18 x 20 m.
- Réserves de ballons aux extrémités.
- Zone neutre devant les réserves.

MATERIEL - Plots pour délimiter le terrain, ballons ou balles en nombre important mais identique dans chaque réserve. 2 jeux de chasubles.



EQUIPES Deux équipes de six à huit joueurs.

REGLES

- Transport d'un seul ballon par joueur à la fois.
- Tout joueur sans ballon peut gêner la progression des adversaires.
- Tout ballon récupéré devient ballon d'attaque.
- Ballon perdu s'il sort du terrain.
- Zone neutre interdite aux défenseurs.

DEROULEMENT Au signal de fin, on compte le nombre de ballons se trouvant dans les cerceaux et on inverse les rôles.

Durée de jeu courte, environ 1'30 à 2'.

SITUATION 2 : LES CITADELLES

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action :

Si je n'ai pas la balle

- 🏐 je me positionne entre le porteur et la cible pour gêner ou empêcher l'adversaire de renverser la citadelle par un tir.
- 🏐 j'empêche la progression des attaquants.

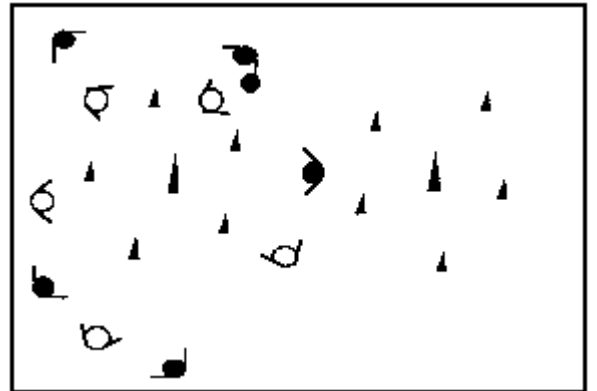
Si mon équipe a la balle, je cherche à m'approcher le plus près possible de la citadelle.

BUT Dans un temps donné, renverser les 2 plots le maximum de fois.

TERRAIN Rectangulaire 18 x 20 m environ ou plus.

MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots - 10 plots et 2 plus grands.

EQUIPES 2 équipes de 5 à 8 joueurs.



REGLES

- 🏐 Tout joueur sans balle peut gêner la progression des adversaires.
- 🏐 Toute balle récupérée devient balle d'attaque.
- 🏐 3 pas autorisés.

DEROULEMENT Chaque équipe possède une citadelle à défendre. Quand la balle est récupérée, l'équipe se dirige vers celle de l'adversaire pour la renverser.

VARIANTE Les 2 citadelles sont à défendre et à attaquer selon que l'équipe possède la balle ou pas.

REMARQUE Le nombre de joueurs par équipe doit être adapté au nombre d'élèves dans la classe.

SITUATION 3 : LE DOUBLE DRAPEAU

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action :

Si je suis attaquant, je cherche à organiser toutes mes actions pour rapprocher le drapeau de mon camp :

si je possède le drapeau, j'oriente toujours mes courses vers mon camp.

si je ne possède pas le drapeau, je cherche à délivrer des partenaires immobilisés pour créer un rapport de force favorable.

Si je suis défenseur :

j'empêche d'abord la progression du drapeau, vers l'autre camp.

si le drapeau est défendu je tente de prendre des adversaires.




BUT Il s'agit, pour chaque équipe, de ramener son drapeau dans son camp avant l'adversaire.

TERRAIN Un grand espace, type terrain de handball ou plus minimum 30 x 40 m.

MATERIEL Deux drapeaux aux couleurs de chaque équipe, disposés dans la diagonale opposée (voir schéma) et maillots pour différencier les équipes.

EQUIPES Deux équipes de huit à quinze joueurs.

REGLES

-  La prise d'un attaquant se fait en le touchant.
-  Le drapeau peut être passé de main en main.
-  Il est interdit de lancer le drapeau.

DEROULEMENT Les noirs et les blancs sont alternativement attaquants et défenseurs :

Les blancs attaquent :

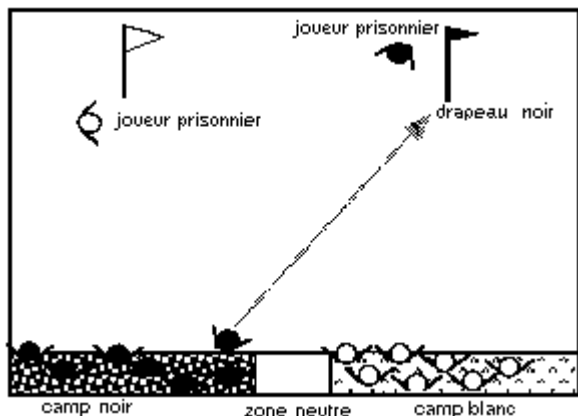
- Un joueur blanc sort de son camp et tente de ramener son drapeau.
- Dès que le joueur blanc est sorti de son camp, tous les joueurs noirs ont le droit de défendre : ils peuvent l'empêcher de ramener le drapeau en le touchant. Le départ « anticipé » d'un défenseur entraîne sa non-participation à cette phase de défense.
- Si est touché il s'immobilise à l'endroit de la prise.

Les noirs attaquent :

- Un seul joueur sort de son camp.

- Tous les joueurs blancs non immobilisés sur le terrain ont le droit de défendre.

A la fin de chaque phase de jeu, tous les joueurs défenseurs regagnent leur camp, les attaquants pris restent sur le terrain. Dans chacune des phases de jeu, le joueur attaquant peut délivrer, en les touchant, ses partenaires immobilisés qui deviennent également attaquants. Les joueurs attaquants peuvent se réfugier dans leur camp : ils n'ont plus le droit alors de participer cette phase d'attaque.



SITUATION 4 : LIGNE D'EN BUT

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action

- 🏊 Mon équipe a la balle je suis attaquant, j'aide mon partenaire, je m'écarte de la balle et me rapproche d'une ligne d'en-but.
- 🏊 Mon équipe n'a pas la balle, je suis défenseur, je me place par rapport à la cible la plus proche pour la protéger ou je gêne la passe

BUT Toucher avec la balle une des lignes matérialisant la surface de jeu.

TERRAIN 18/20 m

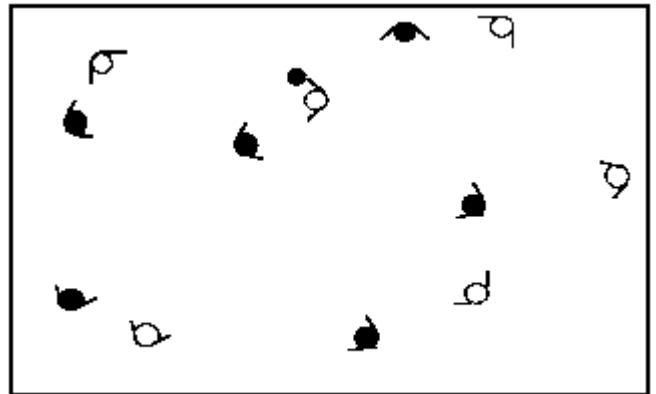
Possibilité de réduire le terrain.

MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES 2 équipes de 6 joueurs - 4 groupes.

REGLES

- 🏊 Dribble interdit
- 🏊 Contacts interdits
- 🏊 Pas de porter de ballon (pas plus de 3 pas).
- 🏊 La mise en jeu est effectuée au centre du terrain.
- 🏊 Balle sortie du terrain, remise en jeu au centre du terrain par équipe adverse.



DEROULEMENT

- Au départ une équipe est attaquante, l'autre défend. La mise en jeu est faite par un joueur au centre du terrain.

- Si la balle est perdue ou interceptée, elle est donnée aux défenseurs, les rôles sont changés : la mise en jeu est faite de nouveau au milieu du terrain.

VARIANTES

n° 1 - La mise en jeu est faite à l'endroit où le ballon a été perdu.

n° 2 - Le jeu se déroule en continu sans remise en jeu.

REMARQUE

- 🏊 Le nombre de joueurs par équipe doit être adapté au nombre d'élèves dans la classe.
- 🏊 La durée du jeu doit être courte.

SITUATION 5 : LES QUATRE BUTS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : création d'un déséquilibre en sa faveur

Règles d'action

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs vers une cible pour libérer d'autres espaces à l'opposé :

- 🏐 si l'adversaire ne vient pas je continue la progression vers cette cible (dribbler ou passer),
- 🏐 si l'adversaire vient, j'oriente le jeu vers un partenaire situé dans un espace libéré (autre cible).

Si je suis attaquant sans ballon, j'occupe l'espace libéré proche d'une cible, ou je me situe en soutien pour relancer.

BUT

- 🏐 Atteindre une cible.
- 🏐 Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné (quatre cibles ou buts possibles).

TERRAIN Carré 15 x 15 m et quatre petits buts aux angles.

MATERIEL Un ballon, des maillots ou foulards pour différencier les équipes.

EQUIPES Deux équipes de quatre à six joueurs.

REGLES

- 🏐 Zones neutres interdites aux joueurs.
- 🏐 Jeu à la main, marcher interdit (sauf jeu dans l'élan).
- 🏐 Pour marquer, il faut atteindre une cible.
- 🏐 Contacts limités (pas d'agression) sinon remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise.
- 🏐 Ballon sorti du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse en touche.
- 🏐 Si remise en jeu près de la zone neutre, passer à un partenaire avant de tirer.

DEROULEMENT

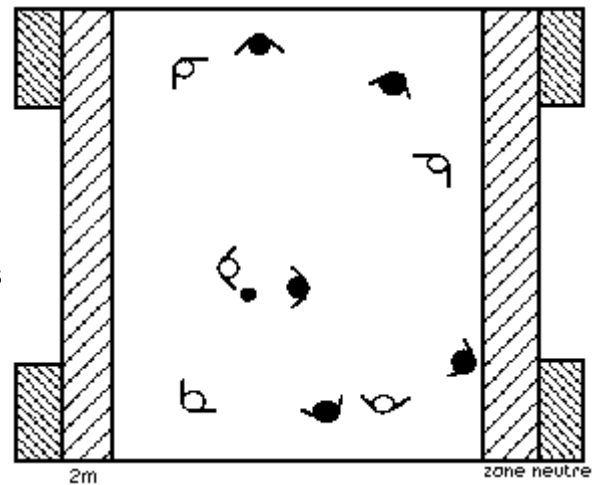
- 🏐 L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- 🏐 Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants.
- 🏐 Après un but, l'engagement se fait au centre.
- 🏐 Durée du jeu, environ 5'.

VARIANTES

n° 1 - Ajouter un joueur joker (toujours le même rôle) en défense.

n° 2 - Disposer de deux joueurs jokers en attaque (ex : 5 contre 3) mais augmenter le pouvoir des défenseurs en permettant la récupération de la balle par simple toucher du porteur.

n° 3 - Marquer les buts dans cibles de couleur (deux rouges, deux bleus) ; un meneur de jeu annonce la couleur à attaquer, en cours de jeu.



SITUATION 6 : LE COULOIR DES EPERVIERS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : création d'un déséquilibre en sa faveur

Règles d'action

Je ne suis pas porteur de balle, je vais dans les espaces libres en appui (en avant du porteur) ou en soutien (en arrière du porteur) en tenant compte de la position des défenseurs.

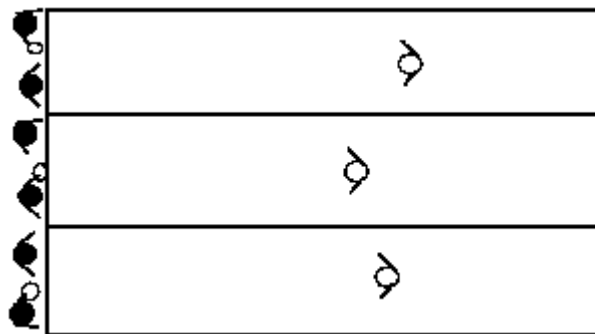
BUT Amener le(s) ballon(s) de l'autre côté du terrain.

TERRAIN 18/20 m

MATERIEL 3 ballons

EQUIPES

- 🏐 3 éperviers qui ne peuvent sortir de leurs couloirs
- 🏐 3 équipes de 2 avec chacune 1 ballon.



REGLES

- 🏐 Au signal de départ, les noirs 2 par 2 avec une balle, doivent traverser le terrain en se passant la balle sans se faire toucher, balle à la main.
- 🏐 Le porteur de balle touché avec la balle pose le ballon sur le côté du terrain et la paire de joueurs est éliminée.
- 🏐 Une nouvelle partie démarre avec 3 nouveaux éperviers lorsque tous les noirs ont été éliminés.
- 🏐 Le joueur ne doit pas porter le ballon (pas plus de 3 pas).

DEROULEMENT

- 🏐 Les noirs peuvent utiliser toute la surface du terrain.
- 🏐 Les éperviers touchent le porteur de balle ou interceptent, pour empêcher les traversées jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de ballons.

VARIANTES

n° 1 - 1 ballon - 6 noirs - 3 éperviers, chacun dans son couloir.

n° 2 - Suppression des couloirs - 1 ballon - 6 noirs - 3 éperviers.

SITUATION 7 : BALLON LIGNE

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : création d'un déséquilibre en sa faveur

Règles d'action

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs d'un côté :

- 🏐 si les défenseurs ne viennent pas, alors je tire
- 🏐 si les défenseurs viennent, alors je donne à un partenaire situé devant un espace libéré.

BUT Pour chacune des équipes, faire franchir par le ballon, la ligne de fond du terrain adverse après un rebond.

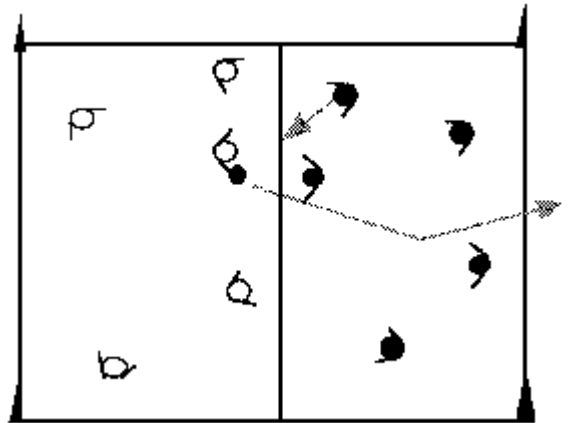
TERRAIN 9 x 12 m

MATERIEL Un ballon, quatre plots.

EQUIPES Deux équipes de trois à six joueurs.

REGLES

- 🏐 Interdit de pénétrer sur le terrain adverse
- 🏐 Jeu à la main, droit d'utiliser 3 pas
- 🏐 Un rebond obligatoire dans le terrain adverse avant le franchissement de la ligne de fond.



DEROULEMENT

La mise en jeu se fait au milieu du terrain. - La partie se joue au temps.

VARIANTES

n° 1 - Modifier le rapport de forces en plaçant un défenseur dans chaque camp : lorsqu'il récupère la balle, il peut la donner à ses partenaires placés dans l'autre camp.

n° 2 - Deux ballons en jeu, l'équipe qui a encaissé le point démarre la partie suivante.

SITUATION 8 : LES ENVAHISSEURS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : création d'un déséquilibre en sa faveur

Règles d'action

- Je n'ai pas la balle, je me déplace vers l'avant en évitant le ou les défenseurs pour recevoir la balle.
- J'ai la balle, je passe vite à un partenaire libre en avant.

BUT Progresser en passes vers la cible et marquer.

TERRAIN 20/20 m à réduire le cas échéant pour faciliter la tâche du ou des défenseurs.

MATERIEL 1 but - 1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES 2 équipes de 5 joueurs, une sur le terrain attaque, l'autre hors du terrain, défend.

REGLES

- zone de but interdite aux joueurs
- 3 pas
- 3 secondes
- on ne peut toucher le porteur de balle.
- zone de tir imposée.

DEROULEMENT

Au signal de départ, l'équipe attaquante progresse en passes vers la cible, et les défenseurs pénètrent sur le terrain au niveau de la ligne médiane :

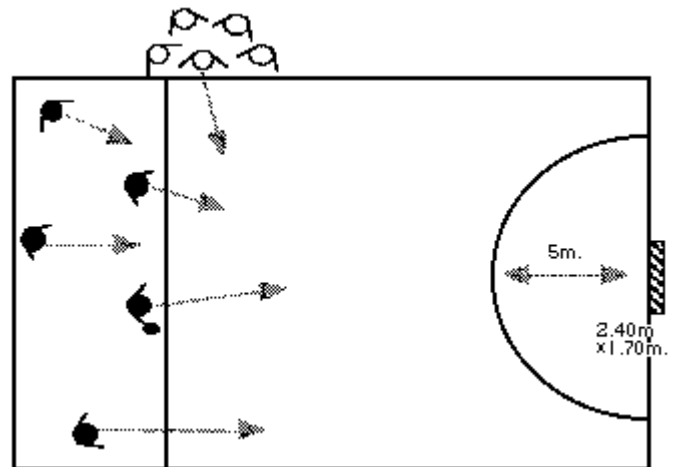
1ère manche : 1 défenseur entre

2ème manche : 2 défenseurs...etc... jusqu'à l'égalité numérique ;

changer le rôle des équipes.

VARIANTES

- En fonction du nombre de défenseurs qui entrent, chronométrer en donnant à l'équipe attaquante un temps minimum pour aller jusqu'au tir.
- Un gardien en plus
- Nombre de défenseurs défini
- Zone centrale de tir interdite de tir
- Echelle d'attribution des points (tir, tir réussi...).



SITUATION 9 : PASSE-CHRONO

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégique individuel et/ou collectif

Règles d'action

- 👤 Si j'ai la balle, je cherche la passe la plus pertinente.
- 👤 Mon équipe a la balle, je me déplace dans les espaces libres.
- 👤 Si je défends, je gêne le porteur de balle ou ses partenaires.

BUT Réaliser le plus grand nombre de passes.

TERRAIN 15 x 15 m à 15 x 20 m au maximum, dimensions à faire varier pour faciliter la tâche du porteur de balle (utilisation des joueurs extérieurs) (et continuité du jeu)

MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES - 3 équipes (2 dans le terrain, 1 à l'extérieur).

- 5 joueurs par équipe + 5 joueurs neutres.

REGLES

- 👤 Pas plus de 3 pas
- 👤 Pas plus de 3 secondes balle en main
- 👤 Contact interdit.
- 👤 Pas de dribble.
- 👤 Ne pas comptabiliser les passes avec les joueurs extérieurs.
- 👤 Les défenseurs gênent avec une main.
- 👤 La passe à rebond est acceptée.
- 👤 Toute balle interceptée est posée au sol à l'endroit de l'interception et le jeu se poursuit

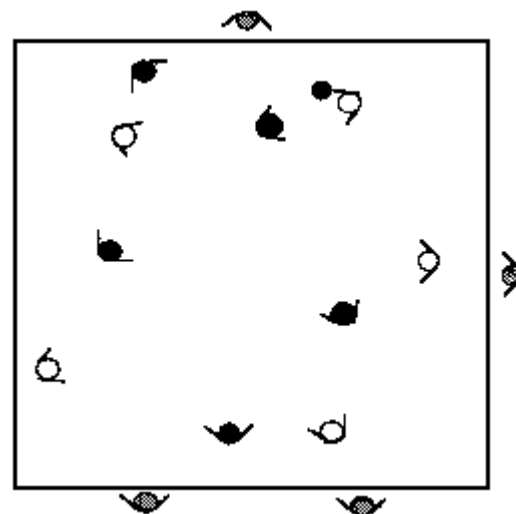
DEROULEMENT

- 👤 L'équipe en possession de la balle doit réaliser le maximum de passes dans un temps donné.
- 👤 Possibilité d'utiliser les joueurs à l'extérieur.

VARIANTES

n° 1 - Toutes les passes (extérieures comprises) sont comptabilisées, mais si le joueur qui réceptionne la balle est touché, la passe n'est pas valable.

n° 2 - Défenseurs avec une main dans le dos ou objet dans les mains pour utiliser leur corps en obstacle sans les bras.



SITUATION 10 : HAND-COULOIRS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : Choix stratégique individuel et/ou collectif

Règles d'action

- 🏐 J'ai la balle, je suis marqué, je passe à un partenaire situé vers l'avant ou non marqué.
- 🏐 Mon équipe a la balle, je me déplace en priorité vers l'avant du porteur de balles en me démarquant ou en arrière si mon partenaire porteur de balle est gêné.

BUT Marquer des buts

TERRAIN

1 terrain de 15 x 20 m environ 3 couloirs égaux

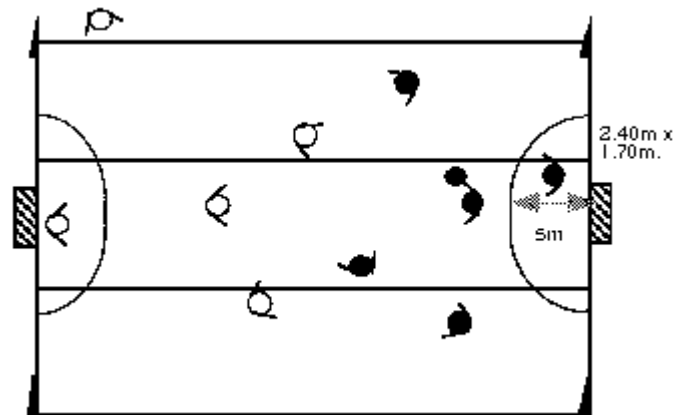
MATERIEL

Plots pour matérialiser les couloirs, 2 jeux de maillots.

EQUIPES

2 équipes 5 joueurs par équipe dont

1 gardien de but



REGLES

- 🏐 Pas plus de 3 pas, pas de reprise de dribble, pas plus de 3 secondes balle en main, pas de jeu au pied
- 🏐 Remise en jeu en touche si sortie de balle latérale.
- 🏐 Sur un but marqué, engagement du gardien de but dans la zone de 5 m.
- 🏐 Les attaquants restent dans leur couloir respectif.
- 🏐 Les défenseurs se déplacent sur tout le terrain (sortie d'un défenseur qui reprend sa place en attaque).
- 🏐 Zones interdites aux joueurs.

DEROULEMENT

Mise en jeu par tirage au sort au milieu du terrain. - La partie se joue au temps.

VARIANTES

n° 1- Attaquants et défenseurs sont à égalité numérique.

n° 2 - Permutation simultanée de couloirs entre deux partenaires, autorisée.

n° 3 - Compter les points :

- 🏐 1 point par but marqué du couloir central
- 🏐 2 points par but marqué des couloirs extérieurs.

SITUATION 11 : BALLON CERCEAU

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégique individuel et/ou collectif

Règles d'action

Mon équipe n'a pas la balle, je cherche à :

- gêner la passe au joueur dans le cerceau
- me placer sur la trajectoire de la balle pour intercepter.

BUT L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de ballons à la fin de la partie.

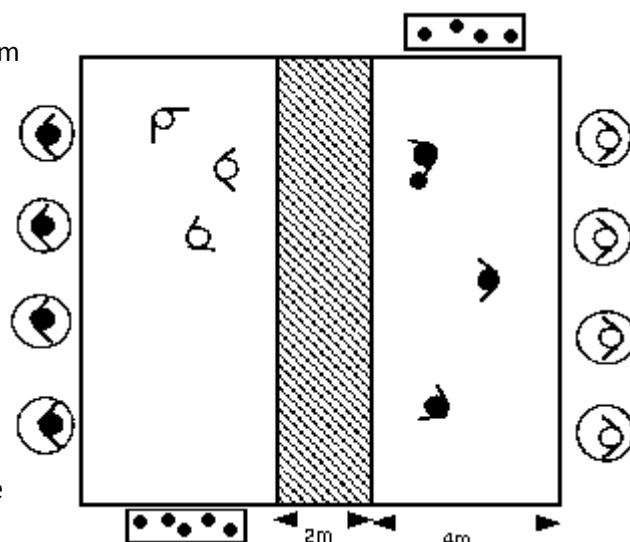
TERRAIN « Zone neutre » séparant les joueurs des 2 camps (8 x 10 m environ).

MATERIEL

- 5 ballons par équipe
- 2 jeux de maillots
- 8 cerceaux.

EQUIPES 2 équipes de 6 à 7 joueurs 2 à 3 sur le terrain, 4 dans les cerceaux/équipe.

REGLES Il est interdit de marcher avec la balle, de conserver la balle plus de 3 secondes dans les mains.



DEROULEMENT

- Chaque équipe dispose de 5 ballons ; elle utilise à chaque fois un ballon qu'elle doit lancer de l'autre côté du camp adverse. (Une tentative d'un côté, une de l'autre jusqu'à épuisement du stock de ballons).
- L'équipe qui défend, doit empêcher les ballons de parvenir jusqu'aux joueurs dans les cerceaux. Le ballon est gagné pour les défenseurs lorsque la balle est interceptée.
- Changer de rôle quand les 5 ballons ont été joués.
- Tout ballon réceptionné par les attaquants dans leur cerceau est comptabilisé au profit de leur équipe dans le décompte final.

VARIANTES

n° 1 Faire jouer 2 ballons à chaque fois (10 ballons par équipe).

n° 2 4 joueurs sur le terrain, 3 ou 2 joueurs dans les cerceaux qui peuvent se déplacer d'un cerceau à l'autre et recevoir le ballon dans un cerceau.

n° 3 Simultanéité d'action des deux équipes.

SITUATION 12 : LES DELIVRANCES

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégique individuel et/ou collectif

Règles d'action

- Mon équipe n'a pas la balle, je gêne les passes aux prisonniers de l'autre équipe.
- Mon équipe a la balle, je me déplace pour recevoir la balle, dans les espaces libres.

BUT Délivrer tous les membres de l'équipe.

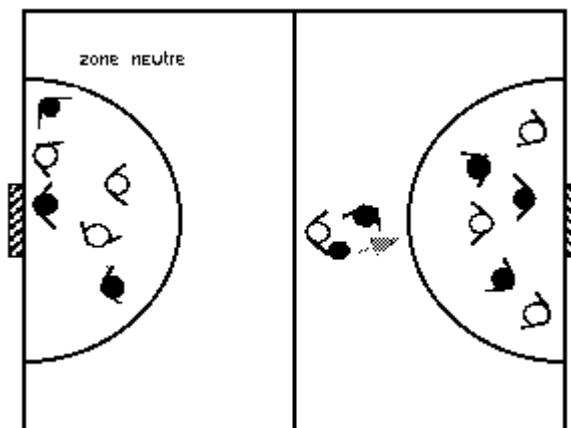
TERRAIN - 20 x 15 m environ (favoriser les feintes).
- Zone neutre entre prison et terrain de jeu

MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots.

EQUIPES 2 équipes de 7 joueurs.

REGLES

- Si le ballon sort du terrain jouer la touche
- Pas plus de 3 pas
- Pas plus de 3 secondes, balle en main.
- Dribble autorisé jusqu'à ce que le premier joueur soit délivré. Dribble interdit au-delà de 2 joueurs par équipe sur le terrain
- Tout prisonnier qui a bloqué une balle passe la balle à un partenaire sur le terrain (passe réussie), se trouve délivré et devient joueur de champ.
- Si la balle passe la ligne de fond, remise en jeu au centre.
- Interdit de prendre le ballon des mains, contact interdit.



DEROULEMENT

- Au départ 2 joueurs sur le terrain (1 de chaque équipe), les autres sont dans les « prisons » aux extrémités du terrain (6 joueurs de chaque côté - 3 d'une équipe et 3 de l'autre).
- Mise en jeu : entre-deux, celui qui se saisit de la balle doit aller délivrer en dribble 1 coéquipier en lui faisant une passe que celui-ci doit lui rendre pour être délivré 2 contre 1, etc...

VARIANTE - L'équipe délivrée doit aller marquer un but dans une cible sans pénétrer dans la zone prison mais droit de pénétrer dans la zone neutre.

SITUATION 13 : LA BALLE AU BUT

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégique individuel et/ou collectif

Règles d'action

- En attaque, je m'organise avec mes partenaires pour occuper toute la largeur de l'espace de jeu.
- Si je suis porteur du ballon je progresse vers la cible si je suis libre, sinon je passe à un partenaire démarqué près du but.
- Défenseur, j'empêche le porteur du ballon de progresser, de passer ou de tirer.

BUT Poser le ballon dans le but adverse.

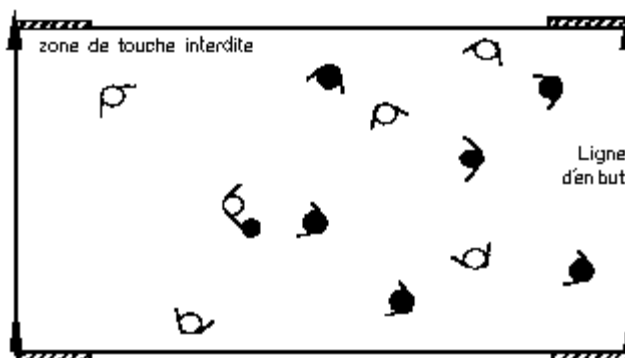
TERRAIN - 20 x 12 m environ
- Zone neutre de touche près de l'en-but.

MATERIEL Plots pour situer les coins et chasubles pour chaque équipe.

EQUIPES Deux équipes de six joueurs.

REGLES

- Contacts interdits.
- La progression du ballon se fait à la main, le dribble est autorisé, la reprise de dribble interdite.
- Il est interdit de marcher avec la balle (sauf dans l'élan).
- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu en touche par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir, à l'endroit de la sortie, excepté pour les zones neutres.



DEROULEMENT

- L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants et le jeu se poursuit.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

n° 1 - Modifier le rapport de force en jouant avec un « joueur joker » en attaque (toujours attaquant).

n° 2 - Jouer à cinq contre deux ou six contre trois : les défenseurs récupèrent la balle en touchant le porteur du ballon.

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou

interindividuel

APSA : handball

COMPETENCES	SITUATIONS	EVALUATION comportements niveaux d'habileté
<p>Contrôle de la motricité spécifique</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍️ apprécier la distance ✍️ anticiper le trajet du partenaire pour ajuster l'envoi ✍️ adapter la trajectoire de la balle au trajet du partenaire et à son propre mouvement ✍️ ajuster son tir ✍️ ajuster son tir dans les espaces libres, sous différentes formes ✍️ manifester une intention d'action et en réaliser une autre ✍️ assurer le contrôle de la balle (coordination <small>occulo manuelle</small>) ✍️ dissocier train inférieur, train supérieur et contrôler la balle ✍️ dissocier et maîtriser tout contrôle de balle, dans un volume de 1 à 2 m ✍️ s'informer sur la position de la balle dans le terrain de jeu tout en défendant <p style="text-align: center;">Mouvement vers la cible</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍️ orienter son déplacement avec balle dans le cadre des règles 	<p>14. COURSE DE BALLONS</p> <p>15- QUATRE BUTS</p> <p>16- RELAIS - TIRS</p> <p>17- QUATRE BUTS avec GARDIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✍️ passe à un partenaire à l'arrêt ✍️ passe à un partenaire en mouvement ✍️ passe la balle à l'arrêt ou en course, à un partenaire lui-même à l'arrêt ou en course <ul style="list-style-type: none"> ○ avec précision ○ à distance ✍️ tire quand il est seul face au but ✍️ tire en évitant le gardien : de près, de loin, en course... ✍️ tire pour tromper le gardien : de près, à l'arrêt, de face, de côté ✍️ reçoit la balle à l'arrêt, face au passeur ✍️ reçoit la balle en course, en arrivant sur le côté ✍️ reçoit la balle à l'arrêt, en course sans s'arrêter, de $\frac{3}{4}$, avec précision ✍️ regarde où est la balle ✍️ Se rapproche du but, balle tenue, en se limitant à quelques pas ✍️ se déplace vers le but à l'aide de quelques

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou

interindividuel

APSA : handball

<p>coordonner déplacement orienté, action sur la balle et décentration du regard</p> <p>coordonner déplacement orienté, action ou non sur la balle, décentration du regard dans le cadre des règles de jeu.</p> <p>Reconnaissance des rôles</p> <ul style="list-style-type: none">s'orienter sur le terrain de jeurepérer le champ des informations nécessaires pour mener une attaqueorienter son attitude défensive par rapport à la balleorienter son attitude défensive par rapport à l'adversaire le plus procheadapter son attitude défensive à la situation. <p>Création d'un déséquilibre en sa faveur</p> <ul style="list-style-type: none">manifeste corporellement une intention pour en réaliser une autre <p>Choix stratégique individuel</p> <ul style="list-style-type: none">anticiper sur la trajectoire de la balleanticiper sur une trajectoire de balle courteanticiper sur toute trajectoire de balle.	<p>18- EPERVIER et DEMENAGEURS</p> <p>19 - DEFENSE du CHATEAU</p> <p>20 - BALLE BRULANTES</p> <p>21 - RESERVE DE BALLONS</p>	<p>dribbles</p> <ul style="list-style-type: none">se déplace vers le but adverse en se limitant à 3 pas s'il tient la balleen dribblant d'une main sans perdre la balle, sur une certaine distance <ul style="list-style-type: none">se place face au but adverseregarde vers le but adverse <ul style="list-style-type: none">protège son but en se plaçant entre balle et butprotège son but en se plaçant entre adversaire et butprotège son but en se plaçant entre but et balle ou en se plaçant entre adversaire et balle <ul style="list-style-type: none">feint : fait croire à une action et en fait une autreessaie de reprendre la balle/interception, au cours de la passereprend la balle sur dribbleessaie de reprendre la balle/dribble<ul style="list-style-type: none">o par Interceptiono passe
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SITUATION 14 : LA BALLE AU BUT

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : contrôle de la motricité spécifique

Règles d'action

- Si j'ai le ballon, je lance vite à un partenaire placé entre moi et la cible.
- Si je n'ai pas le ballon, je me place judicieusement par rapport à mes partenaires.

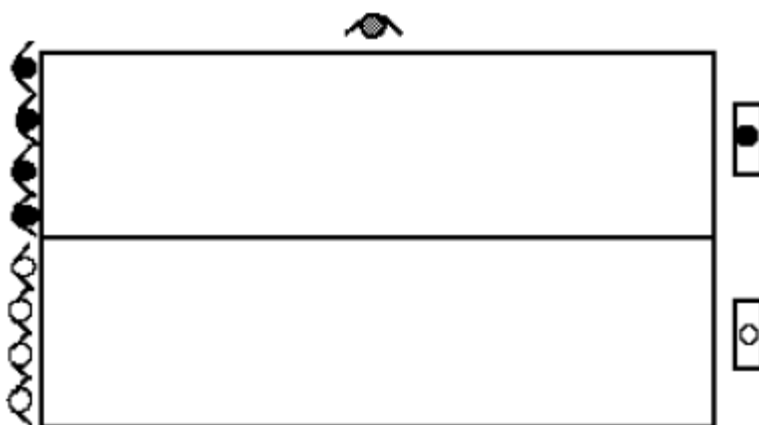
BUT Rapporter les premiers le ballon sur la base de départ.

TERRAIN 12 x 20 m environ.

MATERIEL Ballons, sifflets, dossards.

EQUIPES 2 équipes en parallèle.

- Si j'ai le ballon, je lance vite à un partenaire placé entre moi et la cible.
- Si je n'ai pas le ballon, je me place judicieusement par rapport à mes partenaires.



REGLES

- Première équipe qui a marqué 10 points a gagné.
- Interdiction de marcher en portant le ballon.
- Tous les membres de l'équipe doivent toucher la balle.
- Celui qui vient de marquer le point ne peut pas marquer la fois suivante.

DEROULEMENT

Au signal d'engagement du jeu, les 2 équipes vont chercher le ballon et le rapportent à leur base de départ par passes successives.

VARIANTES

n°1- Terminer par un tir sur cible.

n°2 - Interpénétration des équipes par déplacement des cibles de chaque équipe.



Remarque :

Le nombre de joueurs par équipe et le nombre de terrains est adapté au nombre d'élèves dans la classe.

SITUATION 15 : LES 4 BUTS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : contrôle de la motricité spécifique

Règles d'action

- Si j'ai le ballon et si je ne suis pas en situation de marquer, je passe le ballon à un partenaire « pertinent » (passe efficace et assurée).
- Si mon équipe a la balle : Je me démarque et me prépare à recevoir la balle.
- Si mon équipe n'a pas la balle : Je cherche à me placer sur les trajectoires de balle pour intercepter.

BUT

- Atteindre une cible.
- Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné (quatre buts ou cibles possibles)

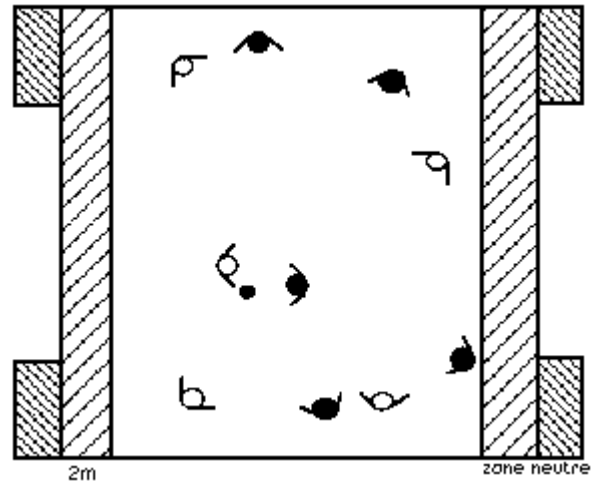
TERRAIN Carré 15 x 15 m et quatre buts aux angles du terrain.

MATERIEL Un ballon, des maillots ou foulards pour différencier les équipes.

EQUIPES 2 équipes de 4 à 6 joueurs.

REGLES

- Zones neutres interdites aux joueurs.
- Jeu à la main, marcher interdit (sauf jeu dans l'élan).
- Contacts limités (pas d'agression) sinon remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise
- Ballon sorti du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse en touche.
- Si remise en jeu près de la zone neutre, passer à un partenaire avant de tirer.



DEROULEMENT

- Engagement par « entre deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- Durée du jeu, environ 5'.

VARIANTES

n° 1 - Ajouter un joueur joker en défense (conserve toujours ce rôle).

n° 2 - Disposer de deux joueurs jokers en attaque (ex : 6 contre 4) mais augmenter le pouvoir des défenseurs en permettant de récupérer la balle par simple toucher du porteur de balle.

SITUATION 16 : RELAIS-TIRS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : contrôle de la motricité spécifique

Règles d'action

Si je suis tireur, je m'informe sur la posture adoptée par le gardien et je déclenche le tir.

BUT Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

TERRAIN 40 x 20 et quatre buts.

MATERIEL

- Autant de ballons que de joueurs.
- Une réserve de ballons pour les tireurs de chaque équipe.
- 2 jeux de maillots.

EQUIPES Equipes de 3 à 4 joueurs.

REGLES Le but n'est accordé que si le tireur répond d'une manière « adaptée » à la posture du gardien de but.

DEROULEMENT

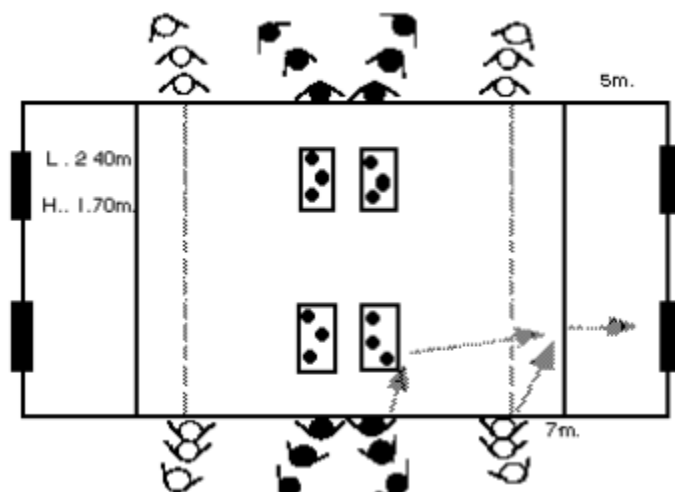
2 rôles possibles : tireur et gardien de but.

Dès le signal, les 2 enfants doivent agir simultanément :

- le tireur court vers la réserve de ballons et tire au but.
- le gardien court vers le but pour arrêter le ballon et se place (bras en bas) ou (bras en haut)

VARIANTE

Nouvelles consignes pour le gardien : il doit toucher un ou deux montants verticaux du but, avant le tir de l'attaquant.



SITUATION 17 : LES 4 BUTS AVEC GARDIEN

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : contrôle de la motricité spécifique

Règles d'action

- Si j'ai le ballon

- 🏐 Je m'informe sur le placement des partenaires et des adversaires pour faire progresser la balle vers la cible, dans de bonnes conditions.
- 🏐 J'ajuste mes passes pour assurer le contrôle de la balle par mon équipe.
- 🏐 Je tire si la cible m'est accessible ou je passe à un partenaire démarqué.

- Si mon équipe a la balle

- 🏐 Je me démarque et me prépare à recevoir la balle.

- Si mon équipe n'a pas la balle

- 🏐 Je cherche à me placer sur les trajectoires de balle pour intercepter.

BUT Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné.

TERRAIN 18 x 20 et quatre zones aux angles ou 4 cibles verticales.

MATERIEL Un ballon par attaquant. 1 réserve de ballons pour chaque équipe attaquants, 1 défenseur.

EQUIPES 2 équipes de 5 joueurs + 1.

REGLES

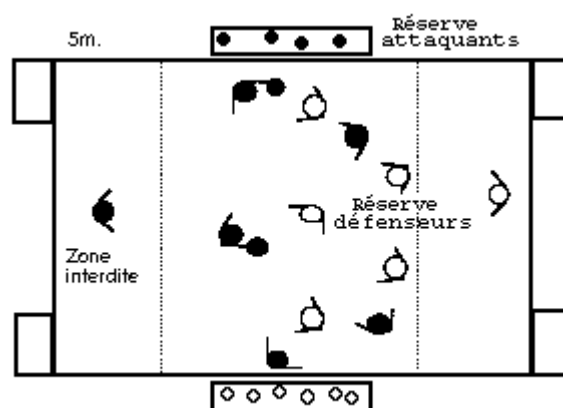
- 🏐 Ne pas bousculer.
- 🏐 Ne pas faire plus de 3 pas, balle en mains.
- 🏐 Ne pas conserver le ballon en mains plus de 3 secondes.
- 🏐 Pas de reprise de dribble.
- 🏐 Nombre de ballons mis en jeu simultanément laissé à l'appréciation des attaquants.

DEROULEMENT

1 équipe attaque et l'autre défend. Au signal, sonore ou visuel, les attaquants vont chercher un ou plusieurs ballons dans la réserve. Les défenseurs se répartissent sur le terrain

Nombre égal de passages par équipe. Comptage des points.

VARIANTE Si le gardien bloque le ballon, celui-ci est remis dans la réserve de l'équipe du gardien.



SITUATION 18 : L'EPERVIER ET LES DEMENAGEURS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : mouvement vers la cible

Règles d'action

- ✈ Si je suis épervier, je choisis un déménageur et je cours pour le toucher en anticipant sur sa trajectoire.
- ✈ Si je suis déménageur, j'attends le moment opportun et je cours vers la cible en recherchant les espaces libres et en jouant à l'opposé du déplacement de l'épervier.

BUT Transporter le maximum d'objets dans sa caisse, en un temps donné.

TERRAIN Deux terrains rectangulaires, identiques, séparés par un couloir de retour central. Une réserve d'objets à une extrémité des terrains, une caisse vide à l'autre extrémité.

MATERIEL - Objets divers : foulards, balles, etc... 2 jeux de maillots.

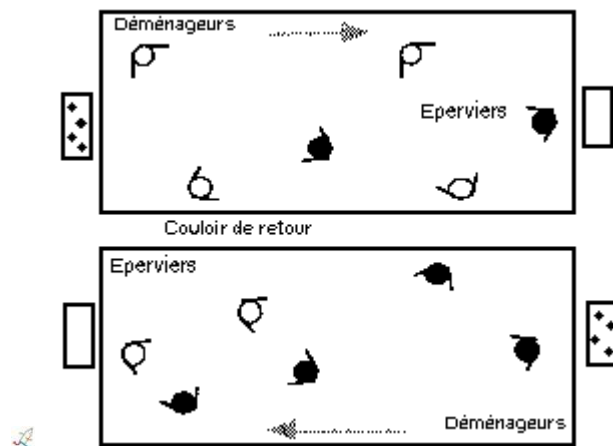
EQUIPES Equipes de 4 à 7 joueurs réparties dans deux terrains.

REGLES

Lorsqu'un joueur est touché par un épervier, il doit remettre son objet dans la réserve.

DEROULEMENT

- ✈ Au signal de départ, les joueurs de chaque équipe traversent leur terrain pour tenter de déposer un objet dans leur caisse.
- ✈ Le jeu se termine après un temps donné ou lorsque la réserve d'objets est épuisée.



SITUATION 19 : DEFENSE DU CHATEAU

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action

- Si je suis défenseur, je me situe de façon à être toujours placé entre le ballon et la cible.

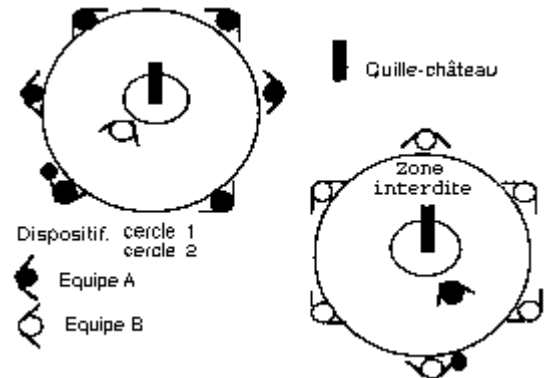
BUT Empêcher son château de tomber malgré les tirs des adverses.

TERRAIN 2 zones circulaires de + ou - 8 mètres de diamètre.

MATERIEL 2 x 2 dispositifs. Par dispositif, une zone circulaire interdite autour de la quille, 2 quilles ou bouteilles lestées, 2 ballons légers.

EQUIPES 2 équipes A et B de 7 joueurs.

- 🏐 équipe A, 6 attaquants cercle 1, 1 défenseur cercle 2
- 🏐 équipe B, 6 attaquants cercle 2, 1 défenseur cercle 1.



REGLES

- 🏐 A chaque fois que la quille tombe (sauf vent), le défenseur redevient tireur dans son équipe et est remplacé par un nouveau défenseur.
- 🏐 Le défenseur ne doit pas pénétrer dans la zone de la quille.
- 🏐 L'équipe a perdu lorsque tous ses joueurs ont été défenseurs et que le château est à nouveau tombé.
- 🏐 Un attaquant ne peut pas tirer quand il est à l'intérieur du cercle tracé.
- 🏐 Interdiction de renvoyer très loin le ballon que l'on a bloqué (défenseur).
- 🏐 Le défenseur pose le ballon qu'il a bloqué au sol, devant lui.

DEROULEMENT

- 🏐 Le jeu commence au signal du meneur, lorsque les défenseurs sont prêts.
- 🏐 Changement automatique du défenseur lorsqu'une quille est tombée.

VARIANTES

N° 1 - Laisser les défenseurs dans leur rôle pendant un temps fixe et compter le nombre de fois où la quille est tombée.

N° 2 - Deux défenseurs et 2 ballons par cercle.

SITUATION 20 : LES BALLE BRULANTES

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégique individuel

Règles d'action

- ✚ Si j'ai le ballon, je lance fort dans un espace libre du camp adverse.
- ✚ Si je n'ai pas le ballon, je me place sur les trajectoires de balle pour les arrêter.

BUT Au signal de fin de jeu (1'30 environ), avoir dans son camp moins de ballons que l'équipe adverse.

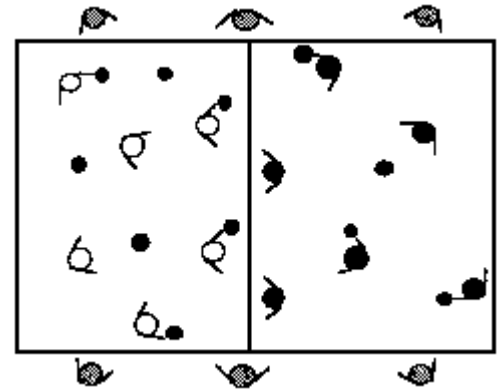
TERRAIN 15 x 10 m partagé en 2.

MATERIEL Nombre impair de petits ballons type HB, un chronomètre.

EQUIPES 3 équipes de 6 joueurs dont 1 chargée de l'arbitrage et du temps.

REGLES

- ✚ Jeu à la main, lancer bras cassé, le ballon doit rebondir dans le camp adverse.
- ✚ Interdiction de faire plus de trois pas avec le ballon.



DEROULEMENT

- ✚ Au signal d'engagement, les ballons sont répartis par l'équipe d'arbitres dans les 2 camps.
- ✚ Chaque équipe récupère et relance les ballons tombés dans le terrain jusqu'au signal de fin de déroulement.

VARIANTES

n° 1 - Séparation des 2 camps par un fil à hauteur variable. Obligation de lancer par-dessus ou sous le fil.

n° 2 - Séparation des camps par une zone. Obligation de faire rebondir le ballon dans cette zone.

SITUATION 21 : RESERVE DE BALLONS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégique individuel et/ou collectif

Règles d'action

- Si j'ai un ballon, je cherche à passer dans les espaces libres.
- Si je n'ai pas de ballon, je cherche à gêner la progression de mes adversaires ou je reviens prendre un ballon très vite dans ma réserve.

BUT Dans un temps donné, transporter un maximum de ballons de sa réserve vers celle de ses adversaires.

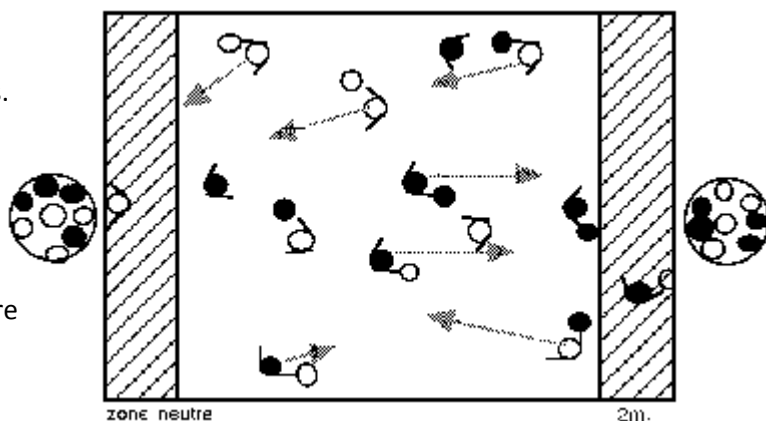
TERRAIN

- Rectangulaire, réserves de ballons aux extrémités.
- 18 x 20 m environ
- Zone neutre devant les réserves

MATERIEL

Plots pour délimiter le terrain, ballons ou balles en nombre important mais identique dans chaque réserve.

2 jeux de maillots.



EQUIPES Deux équipes de six à huit joueurs.

REGLES

- Transport d'un seul ballon par joueur à la fois.
- Tout joueur sans ballon peut gêner la progression des adversaires.
- Tout ballon récupéré devient ballon d'attaque.
- Ballon perdu s'il sort du terrain.
- Zone interdite aux défenseurs.
- Au signal de fin, on compte le nombre de ballons se trouvant dans les cerceaux et on inverse les rôles.
- Durée de jeu courte, environ 1'30 à 2'.

VARIANTE - Déplacement en dribble.

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou

interindividuel

APSA : handball

COMPETENCES	SITUATIONS	EVALUATION comportements niveaux d'habileté
<p>Reconnaissance des rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> se placer pour aider efficacement son partenaire ajuster ses déplacements à ceux de l'adversaire <p>Choix stratégiques individuels et/ou collectifs</p> <ul style="list-style-type: none"> coordonner des actions de déplacement et de préhension en tenant compte des positions des partenaires/adversaires coordonner des courses variées en fonction de l'identification des rapports de force identifier rapidement les fautes de ses partenaires et/ou adversaires repérer/anticiper les trajectoires des balles et les trajets des adversaires s'organiser à plusieurs pour plus d'efficacité <p>organiser son action en fonction des règles définies</p>	<p>22- ZONE D'EN-BUT</p> <p>23- BALLON LIGNE en zones</p> <p>24- HAND-COULOIRS</p> <p>25- BALLE AU BUT</p> <p>26- LES DELIVRANCES</p> <p>27- BALLON CERCEAU</p> <p>28- LES QUATRE BUTS</p> <p>29- PASSES CHRONO</p> <p>30 - BALLON LIGNE</p>	<ul style="list-style-type: none"> protège son but en se plaçant entre la balle et son but protège son but en se plaçant entre son adversaire et son but protège son but : - en se plaçant entre son but et la balle ou en se plaçant entre l'adversaire et la balle se déplace en fonction des partenaires pour éviter les regroupements se déplace pour éviter les regroupements se déplace dans un espace libre se déplace vers l'avant dans un espace libre se déplace dans un espace dépourvu d'adversaire, où l'on peut lui passer la balle : pour progresser vers le but pour aider le porteur de balle quand il est en difficulté. essaye de reprendre la balle sur interception, au cours d'une passe essaye de reprendre la balle sur un dribble essaye de reprendre la balle : <ul style="list-style-type: none"> o sur un dribble o sur une passe par interception dans les deux cas se rapproche du but, balle tenue, en se limitant à quelques pas <ul style="list-style-type: none"> o se déplace vers le but à l'aide de quelques dribbles se déplace vers le but adverse : - en se limitant à 3 pas s'il tient la balle <ul style="list-style-type: none"> o en dribblant d'une main sans perdre la balle, sur une certaine distance se déplace en fonction des partenaires pour éviter les regroupements se déplace pour éviter les regroupements feinte : fait croire à une action et en fait une autre se place rapidement en position favorable dès qu'il a identifié la faute joue à l'opposé des adversaires intercepte une passe fixe l'attention d'un adversaire sur soi pour passer à un partenaire démarqué respecte les règles collectives

SITUATION 22 : ZONE D'EN-BUT

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action

- Si je suis porteur de balle, je passe à un partenaire proche et démarqué.
- Si je suis attaquant non porteur de balle, je me place dans un espace libre près d'une cible.
- Si je suis défenseur, je gêne les attaquants en me plaçant entre eux et le ballon et je cherche à intercepter.

BUT Traverser la cible avec le ballon pour avoir 1 point.

TERRAIN 20 x 20 m possibilité de réduire le terrain.

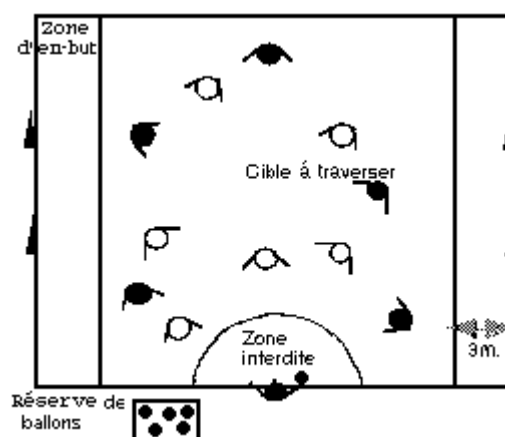
MATERIEL

Réserve de 5 ballons - 8 plots- 2 jeux de maillots.

EQUIPES 2 équipes de 6 joueurs.

REGLES

- Dribble interdit
- Contact interdit
- 3 pas autorisés.
- Balle conservée au maximum 3"
- La mise en jeu est effectuée par un joueur sur la touche devant la zone interdite.
- Ne pas stationner dans la zone d'en-but.
- Toute balle sortie du terrain est perdue.



DEROULEMENT

- Au départ l'équipe des noirs attaque, l'équipe des blancs défend.
- Lorsque les 5 ballons ont été utilisés par l'équipe des noirs, une autre partie commence avec l'équipe des blancs.

VARIANTES

Variation du nombre de joueurs par équipe ou du nombre de ballons mis en jeu.

Jouer la partie au temps.

Variation du comptage des points quand un attaquant traverse la cible, 1 point si la balle est interceptée par les défenseurs, ceux-ci deviennent attaquants. S'ils traversent la cible, ils marquent 2 points.

SITUATION 23 : BALLON LIGNE

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : reconnaissance des rôles

Règles d'action

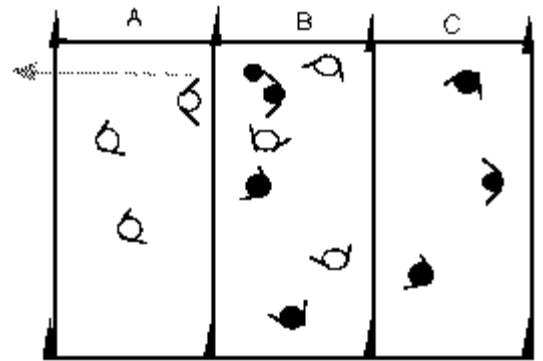
- 🏐 Je m'oriente pour recevoir le ballon, le contrôler et prendre des informations sur la situation de jeu (jouer entre deux adversaires).
- 🏐 Je n'ai pas le ballon, je m'écarte du porteur pour l'aider.

BUT Pour chacune des équipes, faire franchir par le ballon, la ligne de fond du terrain adverse.

TERRAIN Demi-terrain de basket divisé en trois zones A, B, C

MATERIEL Un ballon.

EQUIPES Deux équipes de six à huit joueurs.



REGLES

- 🏐 La zone B est la zone de tir. Seuls les lanceurs situés dans cette zone peuvent tirer vers la ligne de fond, à la main, en faisant rouler le ballon. Dans cette zone, les adversaires n'ont pas le droit d'intervenir pour gêner.

DEROULEMENT

- 🏐 La mise en jeu se fait par « entre deux » dans la zone B.
- 🏐 Les zones A et C sont des zones de passes. Les joueurs placés dans ces deux zones doivent obligatoirement passer le ballon à leurs partenaires situés dans la zone de tir.
- 🏐 La partie se joue au temps.

VARIANTES

- 🏐 Réduction du temps de l'attaquant : autoriser la défense à gêner et récupérer dans la zone de tirs (B).
- 🏐 Tirer vers la ligne de fond avec un rebond vers les zones A ou C, de la zone B.

SITUATION 24 : HAND-COULOIRS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

- 🏐 J'ai le ballon, je me déplace vers le but adverse en passant à un partenaire mieux placé ou en dribblant.
- 🏐 Mon équipe a la balle, nous occupons le maximum d'espace à quatre.

BUT Marquer des buts

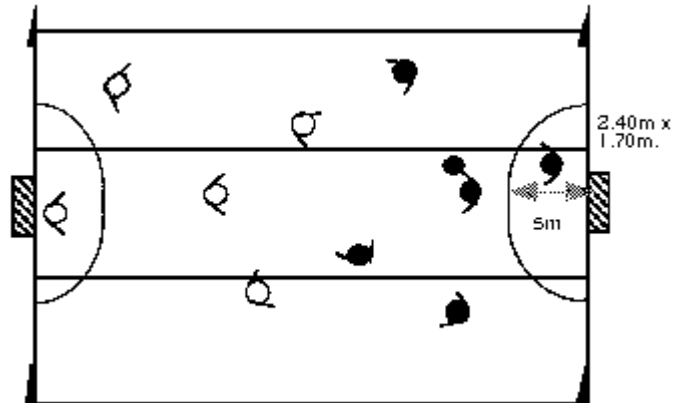
TERRAIN 1 terrain de 20 x 15 environ - 3 couloirs égaux.

MATERIEL Plots pour matérialiser les couloirs, 2 jeux de maillots, 1 ballon.

EQUIPES 2 équipes - 5 joueurs par équipe dont 1 gardien de but.

REGLES

- 🏐 Chaque joueur doit rester dans son couloir.
- 🏐 Pas plus de 3 pas, pas plus de 3" balle en main, pas de reprise de dribble, pas de jeu de pied.
- 🏐 Remise en jeu en touche si sortie de balle latérale.
- 🏐 Sur un but, engagement du gardien de but dans la zone de 5 m.
- 🏐 Pas de passe au gardien (cette règle peut être introduite dans une seconde étape).



DEROULEMENT

- 🏐 Mise en jeu par « entre deux » au milieu du terrain.
- 🏐 La partie se joue au temps.

VARIANTES

n° 1 - Supprimer un joueur dans le couloir central lorsque l'équipe défend.

n° 2 - Autoriser la permutation simultanée de couloirs entre deux partenaires.

n° 3 - Compter les points : 1 point par but marqué du couloir central - 2 points par but marqué des couloirs extérieurs.

SITUATION 25 : LA BALLE AU BUT

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

- En attaque, près de la cible, les non porteurs du ballon occupent toute la largeur de l'espace de jeu pour écarter les défenseurs et créer des espaces libres.
- Si je suis porteur du ballon, je progresse vers la cible si je suis libre, sinon je passe à un partenaire démarqué près du but.

BUT Poser le ballon dans le but adverse.

TERRAIN 20 x 12 m environ

Zone neutre de touche près de la ligne de but.

MATERIEL Plots pour situer les coins et signes distinctifs pour chaque équipe.

EQUIPES Deux équipes de six joueurs.

REGLES

- La progression du ballon se fait à la main.
- Il est interdit de porter le ballon (pas plus de 3 pas).
- Les contacts sont limités (pas d'agression).
- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu en touche par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir, à l'endroit de la sortie excepté pour les zones neutres.
- La balle ne peut pas être arrachée des mains de l'adversaire ou tapée.

DEROULEMENT

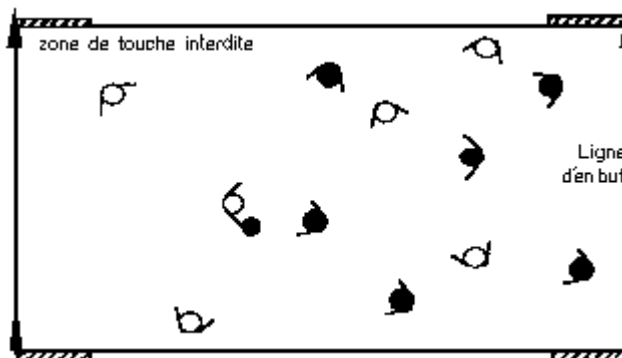
- L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants et le jeu se poursuit.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- La partie se joue au temps.

VARIANTES

n° 1 - Modifier le rapport de force en jouant avec un « joueur joker » en attaque (toujours attaquant).

n° 2 - Jouer à cinq contre deux ou six contre trois : les défenseurs récupèrent la balle en touchant le porteur du ballon.

n° 3 - Dribble autorisé, 3 a : 3 rebonds seulement 3 b : dribble à bon escient.



SITUATION 26 : LES DELIVRANCES

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

- ✚ Si j'ai la balle, je passe à mon partenaire le mieux démarqué.
- ✚ Si je n'ai pas la balle, je gêne la réception des passes.

BUT Délivrer tous les membres de l'équipe.

TERRAIN - 20 - 15 m environ ou plus petit (favoriser les feintes).

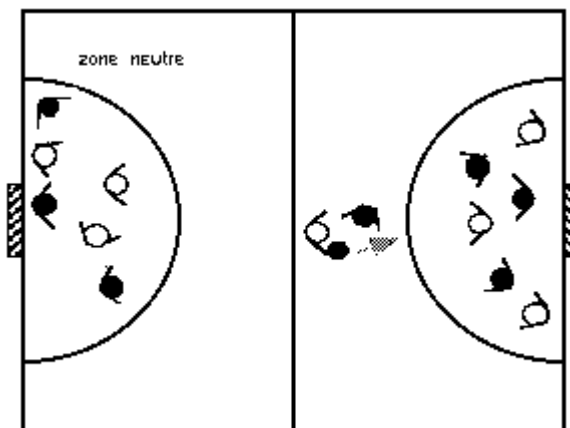
- Zone neutre entre prison et aire de jeu.

MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots

EQUIPES 2 équipes de 7 joueurs.

REGLES

- ✚ Si le ballon sort du terrain jouer la touche
- ✚ Pas plus de 3 pas
- ✚ Pas plus de 3 secondes
- ✚ Dribble autorisé jusqu'à ce que le premier joueur soit délivré.
- ✚ Dribble interdit au-delà de 2 joueurs par équipe sur le terrain.
- ✚ Tout prisonnier qui a bloqué une balle et la passe à un partenaire sur le terrain (passe réussie), se trouve délivré et devient joueur de champ.
- ✚ Si la balle passe la ligne de fond, remise en jeu au centre.
- ✚ Contact interdit.



DEROULEMENT

- ✚ Au départ 2 joueurs sur le terrain (1 de chaque équipe), les autres sont dans les prisons » aux extrémités du terrain (6 joueurs de chaque côté - 3 d'une équipe et 3 de l'autre).
- ✚ Mise en jeu : « entre-deux », celui qui se saisit de la balle doit aller délivrer 1 coéquipier en lui faisant une passe que celui-ci doit lui rendre pour être délivré : 2 contre 1 etc...

VARIANTE

L'équipe délivrée doit aller marquer dans le but sans pénétrer dans la zone prison mais droit de pénétrer dans la zone neutre.

SITUATION 27 : BALLON CERCEAU

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

Mon équipe n'a pas la balle, je cherche à gêner la passe au joueur dans le cerceau me placer sur la trajectoire de la balle pour intercepter.

BUT L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de ballons à la fin de la partie.

TERRAIN 10 x 10 m environ. « Zone neutre » séparant les joueurs des 2 camps.

MATERIEL 5 ballons - 2 jeux de maillots - 8 cerceaux.

EQUIPES 2 équipes de 6 à 7 joueurs - 2 à 3 sur le terrain, 4 dans les cerceaux/équipe.

REGLES Il est interdit

- de marcher avec la balle,
- de conserver la balle plus de 3 secondes dans les mains.

DEROULEMENT

- Une équipe dispose de 5 ballons, elle utilise à chaque fois un ballon qu'elle doit lancer de l'autre côté du camp adverse. (Une tentative d'un côté, une de l'autre jusqu'à épuisement du stock de ballons).
- L'équipe qui défend, doit empêcher les ballons de parvenir jusqu'aux joueurs dans les cerceaux.
- Le ballon est gagné pour les défenseurs lorsque la balle est interceptée.
- Changer de rôle quand les 5 ballons ont été joués.
- Tout ballon réceptionné par les attaquants dans leur cerceau est comptabilisé au profit de leur équipe dans le décompte final.

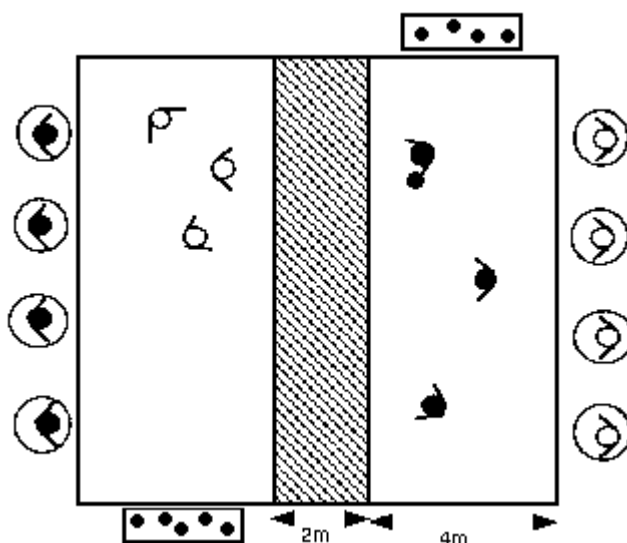
VARIANTE

n° 1 - Faire jouer 2 ballons à chaque fois (10 ballons).

n° 2 - 4 joueurs sur le terrain, 2 ou 3 joueurs dans les cerceaux qui peuvent se déplacer d'un cerceau à l'autre et recevoir le ballon dans un cerceau.

n° 3 - Simultanéité d'action des deux équipes.

REMARQUE Le terrain est à adapter aux capacités des enfants.



SITUATION 28 : LES 4 BUTS

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs vers une cible pour libérer d'autres espaces à l'opposé :

- si l'adversaire ne vient pas, je continue la progression vers cette cible (dribbler ou passer)
- si l'adversaire vient, j'oriente le jeu vers un partenaire situé dans un espace libéré (autre cible).

Si je suis attaquant sans ballon, j'occupe l'espace libéré proche d'une cible, ou je me situe en soutien pour relancer.

BUT

- Atteindre une cible.
- Marquer plus de points que l'équipe adverse en un temps donné (quatre cibles ou buts possibles).

TERRAIN Carré 15 x 15 m et quatre petits buts aux angles.

MATERIEL Un ballon, des maillots ou foulards pour différencier les équipes.

EQUIPES Deux équipes de quatre à six joueurs.

REGLES

- Zones neutres interdites aux joueurs.
- Jeu à la main, marcher interdit (sauf jeu dans l'élan).
- Pour marquer, il faut atteindre une cible.
- Contacts limités (pas d'agression) sinon remise en jeu à l'endroit où la faute a été commise.
- Ballon sorti du terrain : remise en jeu par l'équipe adverse en touche.
- Si remise en jeu en touche près de la zone neutre, passe à un partenaire avant de tirer.

DEROULEMENT

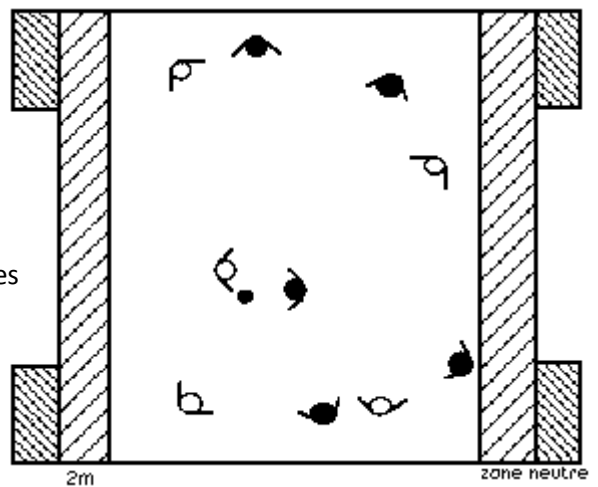
- L'engagement se fait au centre du terrain.
- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants.
- Après un but, l'engagement se fait au centre.
- Durée du jeu, environ 5'.

VARIANTES

n° 1- Ajouter un joueur joker en défense (toujours le même rôle).

n° 2 - Disposer de deux joueurs jokers en attaque (ex : cinq contre trois) mais augmenter le pouvoir des défenseurs en permettant la récupération de la balle par simple toucher du porteur.

n° 3 - Marquer les buts dans des cibles de couleur (deux rouges, deux bleues) ; un meneur de jeu annonce la couleur à attaquer, en cours de jeu.



SITUATION 29 : PASSES CHRONO

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

Si je n'ai pas de solution immédiate avec mes partenaires, j'ai la possibilité de solliciter l'aide d'un joueur extérieur pour continuer le jeu et voir d'autres solutions se proposer.







BUT Réaliser le plus grand nombre de passes.

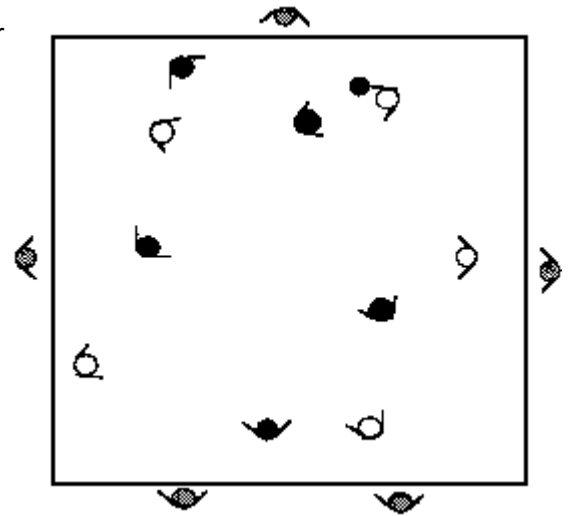
TERRAIN 15 x 15 m à 15 x 20 m maximum dimensions à faire varier pour faciliter la tâche du porteur de balle en utilisant des joueurs extérieurs et favoriser la continuité du jeu.

MATERIEL 1 ballon - 2 jeux de maillots



EQUIPES 3 équipes (2 dans le terrain, 1 à l'extérieur).
5 joueurs par équipe + 5 joueurs neutres.

REGLES

-  Pas plus de 3 pas
-  Pas plus de 3 secondes, balle en main.
-  Pas de dribble -Contact interdit.
-  Les défenseurs gênent avec une main.
-  Ne pas comptabiliser les passes avec les joueurs extérieurs.- La passe à rebond est acceptée.
-  Toute balle interceptée est posée au sol à l'endroit de l'interception et le jeu se poursuit.



DEROULEMENT

-  L'équipe en possession de la balle doit réaliser le maximum de passes dans un temps donné.
-  Possibilité d'utiliser les joueurs à l'extérieur.

VARIANTES

n° 1 - Toutes les passes (extérieures comprises) sont comptabilisées, mais si le joueur qui réceptionne la balle est touché, la passe n'est pas valable.

n° 2 - Défenseurs avec une main dans le dos ou objet dans les mains pour utiliser leur corps en obstacle sans les bras.

SITUATION 30 : BALLON-LIGNE

CHAMP D'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APSA : handball

Compétence visée : choix stratégiques individuels et/ou collectifs

Règles d'action

Si j'ai le ballon, j'attire les défenseurs d'un côté.

- 🏐 si les défenseurs ne viennent pas, alors je tire
- 🏐 si les défenseurs viennent, alors je donne à un partenaire situé devant un espace libéré.

BUT Pour chacune des équipes, faire franchir par le ballon, la ligne de fond du terrain adverse après un rebond.

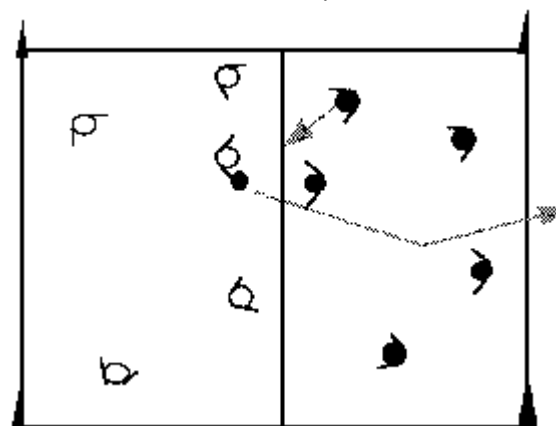
TERRAIN 9 x 12 m

MATERIEL Un ballon, quatre plots.

EQUIPES Deux équipes de trois à six joueurs.

REGLES

- 🏐 Jeu à la main, droit d'utiliser 3 pas.
- 🏐 Un rebond obligatoire dans le terrain adverse avant le franchissement de la ligne de fond.
- 🏐 Interdit de pénétrer dans le terrain adverse.



DEROULEMENT

- 🏐 La mise en jeu se fait au milieu du terrain
- 🏐 La partie se joue au temps.

VARIANTES

n° 1 - Modifier le rapport de forces en plaçant un défenseur dans chaque camp : lorsqu'il récupère la balle, il peut la donner à ses partenaires placés dans l'autre camp.

n° 2 - Deux ballons en jeu ; l'équipe qui a encaissé le point démarre la partie suivante.