

UNITE D'APPRENTISSAGE : HAND BALL

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

Pour APPRENDRE et PROGRESSER			Pour REINVESTIR les ACQUIS
SITUATIONS d'échauffement dans le thème (au début de chaque séance)	SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS	SITUATION en REFERENCE aux activités ressources des programmes (APSA)	SITUATIONS de REINVESTISSEMENT
<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'échauffement 1 à 4 : <u>Objectif</u> : Coordonner des actions motrices simples • Remplir la caisse : <u>Objectif</u> : S'informer pour agir. 	<p>Compétences des programmes du cycle 3 travaillées pendant le cycle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Objectif 1</u> : coopérer pour attaquer et défendre (S1) ➤ <u>Objectif 2</u> : adapter ses actions aux adversaires et à ses partenaires (S2, S3) ➤ <u>Objectif 3</u> : Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples(S 4) ➤ <u>Annexe</u> : toutes les déclinaisons de la passe à 5 	<p>Jeu réduit à 4 contre 4 Terrain de handball 10m x 20m. (Voir fiche « Situation de référence »)</p> <p><u>Objectif</u> : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Jeu réduit à 4 contre 4 Terrain de handball.</p> <p style="text-align: center;"><u>Objectif</u> : A déterminer parmi les attendus de fin de cycle.</p>	<p>Rencontre sportive USEP interclasses</p> <p><u>Objectif</u> : Transférer et réutiliser les savoirs acquis</p>

SITUATIONS d'échauffement dans le thème (au début de chaque séance)

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : handball

OBJECTIF : manipulation du ballon

SITUATION D'ECHAUFFEMENT 1:

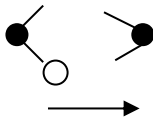
« Fais comme moi » : apprendre à manipuler un ballon

Lieu : cour, terrain basket, de handball

Matériel : ballons

But : Par 2, le porteur du ballon effectue des gestes de son choix (dribble, passer le ballon dans le dos, entre les jambes, jeter le ballon et le rattraper...) puis donne le ballon à l'autre élève qui doit reproduire les mêmes gestes. On change les rôles.

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 2



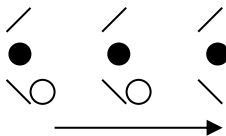
« Le petit train »

Lieu : cour, terrain handball

Matériel : 6 ou 7 ballons

But : en dribblant, suivre un camarade qui se déplace dans tous les sens, sans s'éloigner de plus « d'un bras ».

Modalités d'exécution : 1 ballon pour 2 ou 2 ballons pour 3



Variante : Demander au guide de reculer, s'arrêter, changer d'allure..., faire dribbler aussi le guide.

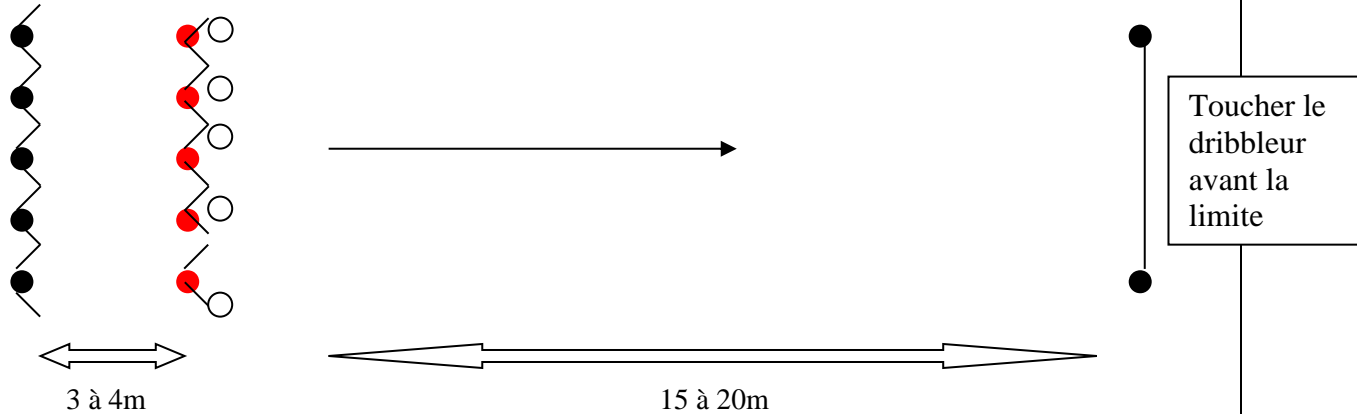
SITUATION D'ECHAUFFEMENT2: « La chasse aux dribbleurs »

Lieu : cour, terrain handball

Matériel

But : pour le joueur qui dribble : ne pas se faire toucher, pour le suiveur : aller toucher le dribbleur.

Modalités d'exécution :



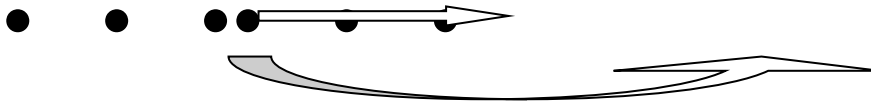
SITUATION D'ECHAUFFEMENT3: « Passes en face à face »

Lieu : cour, terrain handball

Matériel : 6 ou 7 ballons

But :

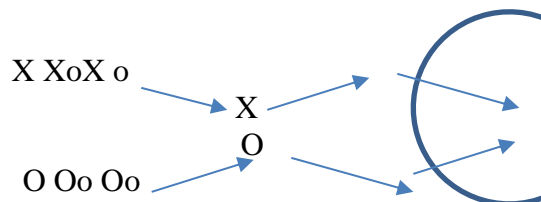
Modalités d'exécution : 1 ballon, 2 groupes face à face. Le premier joueur passe et suit son ballon pour aller se placer derrière la colonne d'en face.



SITUATION D'ECHAUFFEMENT4: « La course au score »

Lieu : terrain handball

Matériel : ballons, plots



But : en déplacement, aller marquer le plus de point possible en 2 minutes

Modalités d'exécution : un joueur avec ballon au départ de chaque file, un passeur relayeur ; enchaîner passe, course, réception tir au but (déplacement possible avec dribble).; récupérer le ballon, se remettre en position de tir en changeant de file.

Tir cadré = 1 point ; but = 3 points.

Possibilité de positionner des portes (plots) pour aller tirer autour de la zone (3 ou 4 maximums).

Champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

ACTIVITE SUPPORT : handball

OBJECTIF : S'informer pour agir.

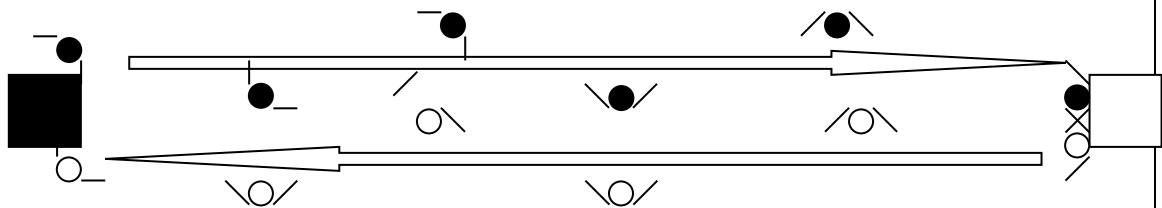
« Remplir la caisse »

Lieu : cour, terrain handball

Matériel : 12 ballons (pas forcément d'handball), 2 grandes caisses ou de quoi bloquer les ballons qui seront posés au sol.

But : vider sa caisse en se faisant passer le ballon pour remplir la caisse des adversaires.

Modalités d'exécution : interdiction de marcher avec le ballon, de dribbler. 6 ballons (ou plus) dans chaque caisse. 3 minutes de jeu au bout desquelles on compte les ballons présents dans chacune des caisses : l'équipe qui a le moins de ballon dans sa caisse au bout du temps de jeu a gagné.



Variantes :

- Les élèves partent tous de la caisse au signal et doivent se positionner de manière efficace (transport d'un seul ballon à la fois)
- placer un défenseur qui peut gêner les transmissions

SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS

COMPETENCE : S'affronter individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Handball S 1

➤ **OBJECTIF** : **coopérer pour attaquer et défendre**

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Le Qui fait quoi ?

Matériel : terrain de handball tracé, chasubles, 10 ballons

But : faire progresser la balle par passes successives jusqu'à tirer au but.

Modalités d'exécution :

2 équipes de 4 joueurs, 1 zone centrale 10 x 10 est délimitée par 4 plots sur le terrain.

L'exercice débute par le jeu de la passe à 5 dans la zone centrale : dribble interdit,

récupération du ballon par interception ou balle tombée, ou mise hors limite.

Les buts sont définis pour chaque équipe au départ.

Mise en jeu : Le ballon sera donné 5 fois à chacune des équipes.

Consignes réglementaires :

Les défenseurs ne peuvent pas pousser, ceinturer le porteur de balle.

Le porteur de balle peut dribbler (pas de reprise de dribble)

But de la tâche pour les attaquants :

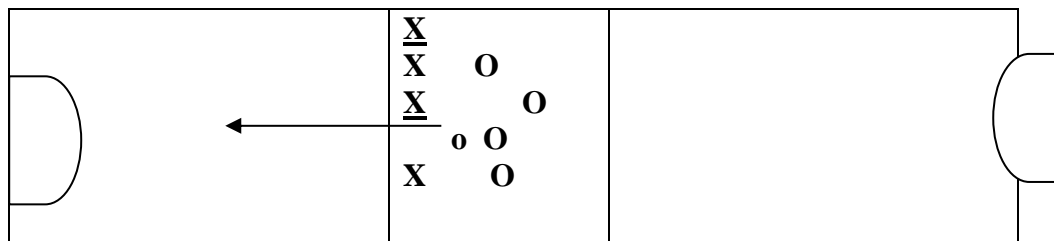
L'équipe qui réussit à réaliser 5 passes consécutives a 30 secondes pour tirer dans l'un des buts.

Conseil de mise en œuvre : commencer par un 5 contre un. /**cf** : **annexe** « déclinaisons passe à 5 »

Faire progresser le ballon pour tirer et marquer. 1 point tir cadré, 2 points but marqué

But de la tâche pour les défenseurs :

Désigner un gardien de but, ralentir ou récupérer la balle par une défense individuelle (se répartir les joueurs attaquants et le nommer dès la 5^e passe). Contre attaque interdite. 1 point si récupération du ballon.



Règles d'action à découvrir :

Savoir qu'il y a une cible à :

-Protéger : récupérer la balle, se placer entre le porteur et le but (+ rôle spécifique du gardien)

-Atteindre une cible : se reconnaître partenaire, aide du porteur de balle.

-Prise d'information par le défenseur avec un contact de la main sur l'attaquant.

- Réception des passes, présenter les 2 mains avec les pouces qui se touchent.

Variables :

- Possibilité de contre-attaque si interception. Le but (espace de marque) est défini pour chaque équipe au départ.

- Le tir ne peut être réalisé que lorsque le porteur de balle se situe à 1 mètre de la zone.

COMPETENCE : S'affronter individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Handball S 2

OBJECTIF : adapter ses actions aux adversaires et à ses partenaires

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2

Matériel : terrain de handball tracé, chasubles, 10 ballons

But : faire progresser la balle par passes successives jusqu'à tirer au but. Le **2 contre 1**

Modalités d'exécution :

équipes de 4 joueurs, 1 zone (1/4 terrain) délimitée par 4 plots sur le terrain.

Mise en jeu : réserve de 10 ballons

Consigne :

L'exercice débute par une passe ou le dribble d'un attaquant (X) et le défenseur intervient alors.

But de la tâche pour les attaquants (X):

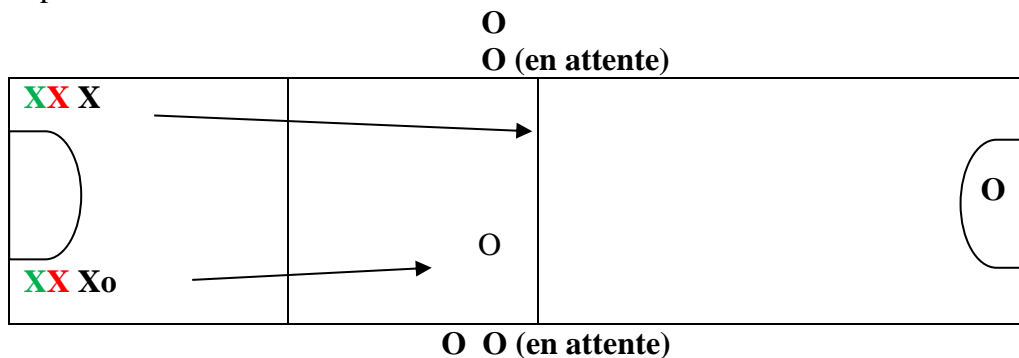
S'organiser en utilisant les passes ou le dribble pour atteindre la zone de tir au but sans que le joueur PORTEUR de BALLE se fasse toucher. Si le porteur de balle est touché, revenir au départ par le côté sans avoir tiré au but.

Traverser la zone des défenseurs sans se faire toucher avec la balle en main.

Faire progresser le ballon pour tirer et marquer. 1 point tir cadré, 2 points but marqué

But de la tâche pour les défenseurs (O) :

Toucher le porteur de balle, le défenseur récupère le ballon / empêcher l'attaque. 1 point si récupération du ballon.



Règles d'action à découvrir :

-Le porteur de balle prend de l'information ; « il n'y a personne devant, je pars en dribble ; il y a un défenseur, je donne le ballon à mon partenaire démarqué avant d'être touché ».

-Le non porteur de balle se démarque ; sortir de l'alignement par rapport au défenseur, se placer à distance de passe, manifester son intention de recevoir la balle (préparation des mains).

- Montrer son intention de recevoir la balle et d'enchaîner une action vers le but.

- Passe : finir avec un pas vers l'avant.

Variables :

- Jouer sur le déséquilibre numérique : 1 seul défenseur ou 3 attaquants /2 défenseurs...
- Jouer sur les dimensions de l'espace de jeu.
- Possibilité d'attribuer une zone d'intervention pour le défenseur (s'arrêter à la ligne médiane)

COMPETENCE : S'affronter individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Handball S 3

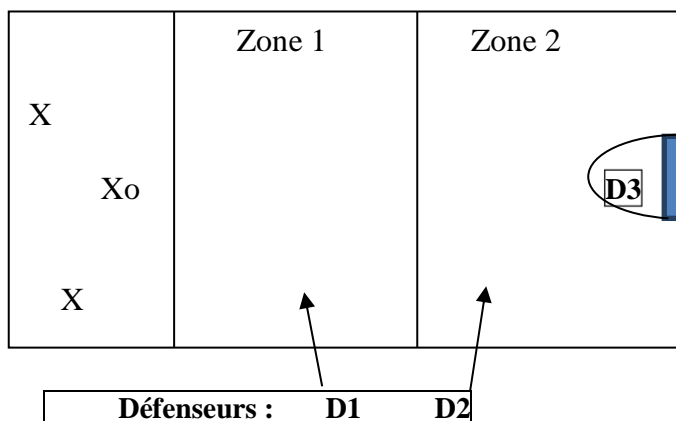
OBJECTIF : adapter ses actions aux adversaires et à ses partenaires

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : « Défenseur en retard »

Lieu : cour, terrain

Matériel : ballons, plots

But : toucher le porteur de balle ou récupérer la balle (pour les défenseurs) ; marquer (pour les attaquants)



Modalités d'exécution :

Les 3 attaquants doivent aller marquer le plus vite possible. Un gardien(D3) est placé. D1 n'intervient que lorsque les attaquants entrent dans la zone 1 (et doit rester dans sa zone). D2 n'intervient que lorsque les attaquants entrent en zone 2.

Si les défenseurs touchent la balle, ils marquent 1 point ; s'ils parviennent à s'en saisir, ils marquent 2 points.

Règles d'action à découvrir : idem S 2

Variantes :

Placement des défenseurs.

Possibilité de contre-attaquer si récupération de la balle.

COMPETENCE : S'affronter individuellement ou collectivement

ACTIVITE SUPPORT : Handball S 4

OBJECTIF : **Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples**

SITUATION D'APPRENTISSAGE 4 :

« Les 5 attaques »

Lieu :

terrain de handball tracé.

Matériel :

1 ballon de minihand pour 2 équipes, plots (pour délimiter les terrains), chasubles
terrains de 10 à 20m

But :

Marquer des buts pour les attaquants (X).
Les défenseurs (O) décident de se placer sur tout le terrain comme ils le veulent avec un gardien obligatoire (stratégie défensive à définir).

Modalités d'exécution : **règles minimales du hand**

Equipes mixtes de 4 joueurs. Le joueur ne se déplace pas ballé en main (3 pas autorisés),). Pas de reprise de dribble.
L'exercice débute par une passe du gardien (X) qui devient joueur de champ (quatre X contre trois O)

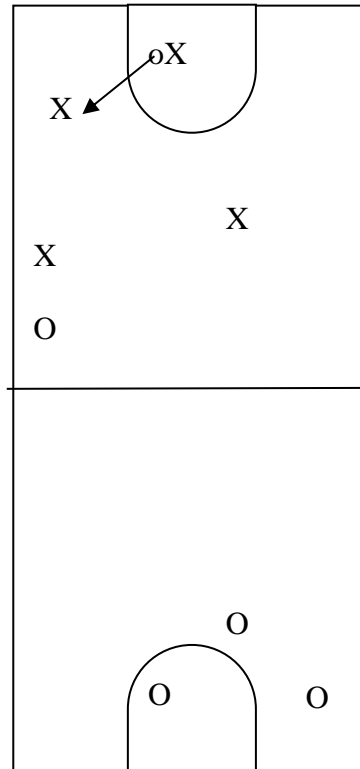
Evaluation : **S'organiser tactiquement pour marquer un but ou gagner le maximum de points (identifier les situations favorables de marque)**

5 attaques successives : (fiche observation ci jointe)

- perte de balle dans son camp : 1 seul point marqué
- perte de balle dans le camp adverse : 2 points marqué
- perte de balle dans le camp adverse après un tir : 3 points marqués
- but : 5 points marqués

L'engagement est réalisé par une relance du gardien de but qui devient joueur de champ.

Dispositif :



EVALUATION/OBSERVATION :

Eléments évalués par les élèves :

Nombres de points marqués, respect des règles
Importance de progresser vers le but sans perdre la balle pour tirer.

Eléments évalués par le maître :






Coopérer pour approcher l'espace de marque.
S'organiser pour récupérer la balle, attaquer, défendre.
Qualité des passes/réceptions (dribble) et tirs.

5 ballons d'attaques successives pour l'équipe bleue:

Exemple de grille d'observation :

- perte de balle dans son camp : 1 seul point marqué
- perte de balle dans le camp adverse : 2 points marqué
- perte de balle dans le camp adverse après un tir : 3 points marqués
- but : 5 points marqués

Equipe **jaune** observe

Equipe bleue attaque/Equipe rouge défend				
Mettre une croix (entourer) dans la case qui correspond aux critères.				
	Nombre de points marqués			
	Perte de balle dans son camp	Perte de balle dans le camp adverse	Perte de balle après un tir	But marqué
 n°1	1	2	3	5
 n°2	1	2	3	5
 n°3	1	2	3	5
 n°4	1	2	3	5
 n°5	1	2	3	5
TOTAL par zones				
TOTAL points / 55 points			

CHAMP d'APPRENTISSAGE : conduire et maîtriser un affrontement collectif

ACTIVITE SUPPORT : handball

OBJECTIF : respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre

SITUATION DE REFERENCE:

Lieu :

cour, terrain de handball, gymnase, stade (sans dribble)

Matériel :

1 ballon pour 2 équipes, plots (pour délimiter les terrains), chasubles
terrains de 10 à 15 m x 15 à 20m

But :

Marquer des buts après s'être approché de la cible au moyen de passes
successives (avec ou sans déplacement en dribble).

Modalités d'exécution :

règles du handball

Jeu collectif *arbitré par 2 élèves pour travailler l'attendu de fin de cycle*
« *assurer différents rôles sociaux* ».

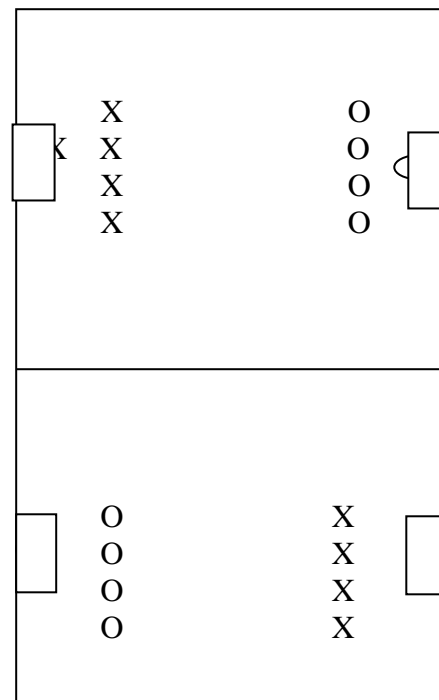
2 équipes mixtes de 4 ou 5 joueurs. Le joueur ne se déplace pas balle en main
(sauf si dribble autorisé), aucun contact n'est toléré. Le joueur ne peut pas
garder la balle plus de 5 secondes. *Interdiction au défenseur d'arracher le*
ballon des mains du porteur de balle. Si dribble autorisé, le joueur peut
avancer avec la balle en dribblant mais s'il s'arrête, il doit faire une passe (pas
de reprise de dribble).

Remarque:

L'engagement après un but est réalisé par une relance du jeu depuis le centre
du terrain, avec le moins d'arrêt de jeu possible.

Dispositif :

handball



EVALUATION

Éléments évalués par les élèves :

Nombres de points marqués, respect des règles, engagement dans l'activité

Éléments évalués par le maître :

- Etre capable de réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe ;
- Etre capable d'adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force ;
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre ;
- Etre capable d'observer, d'arbitrer une rencontre ;
- Etre capable d'accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser objectivement ;

ANNEXE

« **Toutes les déclinaisons de la passe à 5** » : apprendre à se démarquer, passer et réceptionner un ballon

Passé à 5 à 5 contre 0 : « Jouer sans adversaire »

Objectifs :

Enchaîner rapidement deux actions : recevoir – lancer..Travail de la précision du geste.

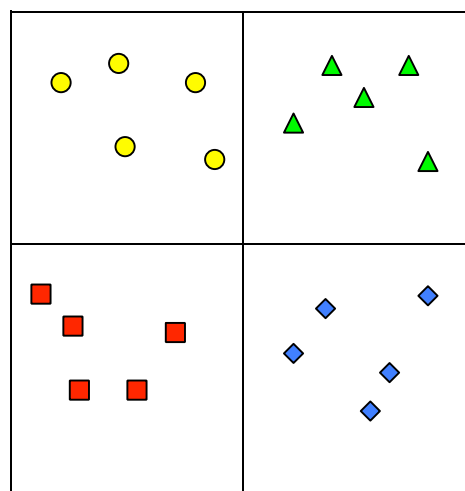
But du jeu : réaliser le plus vite possible 5 passes consécutives

Règles :

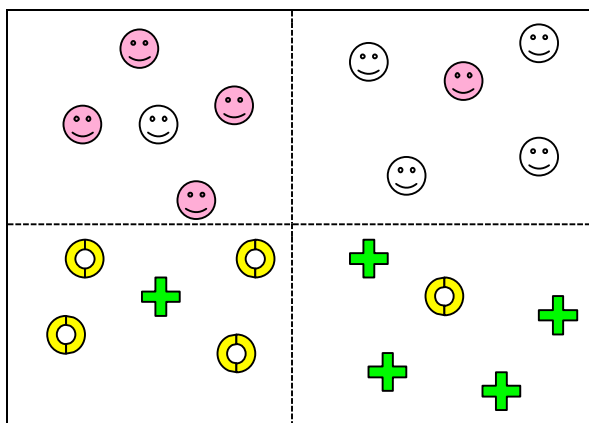
- Un ballon tombé au sol fait repartir le compteur à zéro.
- Un joueur fait le décompte à haute voix
- Dès que les 5 passes sont réalisées, l'équipe s'assoit pour montrer qu'elle a fini.

Variantes :

- Autoriser un rebond au sol sur chaque passe.
- Une série de 5 passes consécutives rapporte 1 point : l'équipe gagnante est celle qui atteint 5 points le plus vite.



Passé à 5 à 5 contre 1



But du jeu

Réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point malgré la présence **d'un** gêneur.

Règles

- Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche.
- Contacts interdits.
- Le décompte des points revient à 0 si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.
- Le gêneur peut :
 - Intercepter le ballon
 - Agir directement sur le porteur de balle en gênant la passe (sans toucher le porteur de balle)

L'équipe qui réalise 5 passes consécutives gagne 1 point.

- Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu

Pour jouer autrement...

Une règle de plus : « une passe redoublée ne compte pas »

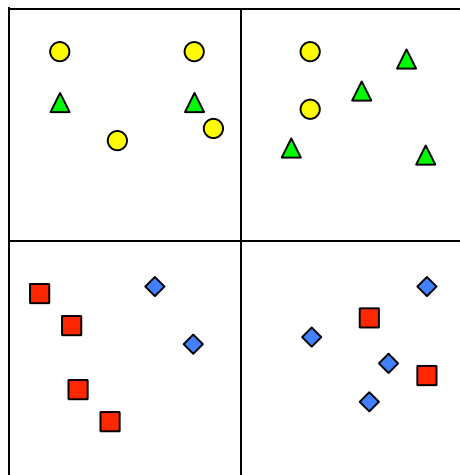
Valoriser le rôle du gêneur : Un ballon intercepté par un gêneur enlève un point aux « passeurs »

Passé à 5 à 5 contre 2 :

Objectifs :

- Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.
- Se démarquer des gêneurs pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe.

Variante : 2, 3, ... adversaires



Passé à 5 à 5 contre 5 :

Deux équipes de 5 jouent l'une contre l'autre. 2 terrains parallèles pour 4 équipes

Objectifs :

Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.

Règles :

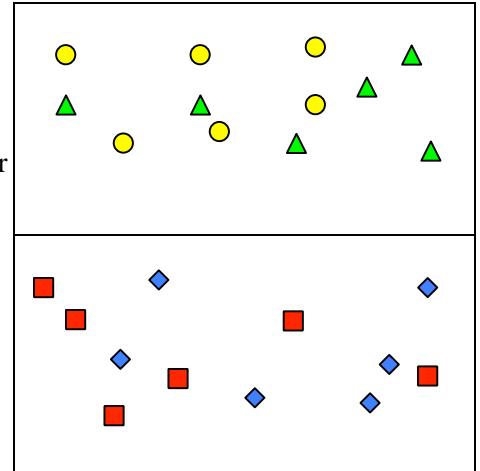
- 5 passes consécutives = 1 point.
- Passes avec 1 rebond autorisées.
- Changement de rôle chaque fois qu'il y a interception. (ballon bloqué par un joueur adverse)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu.

Variante : « Touché-perdu »

- Le gêneur peut intercepter le ballon et/ou toucher le porteur de balle.
- Si le porteur de balle est touché par le gêneur, le compteur redémarre à 0.

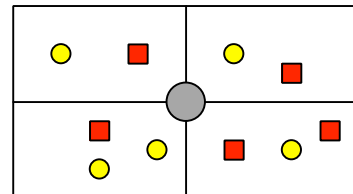
Remarque : « Touché-perdu » peut se faire quand on joue avec 1 ou 2 gêneurs.



« Passe à 5 en 4 zones »

Objectifs :

- Obliger les élèves à se démarquer.
- Mobilité des joueurs
- Favoriser les passes lointaines.



But du jeu : réaliser 5 passes consécutives pour marquer 1 point

Règles :

- une passe ne compte que lorsque le ballon passe d'une zone à l'autre
- une passe dans une même zone est possible, mais elle n'est pas décomptée.

« De plus en plus difficile »

Objectif : modification du rapport d'opposition.

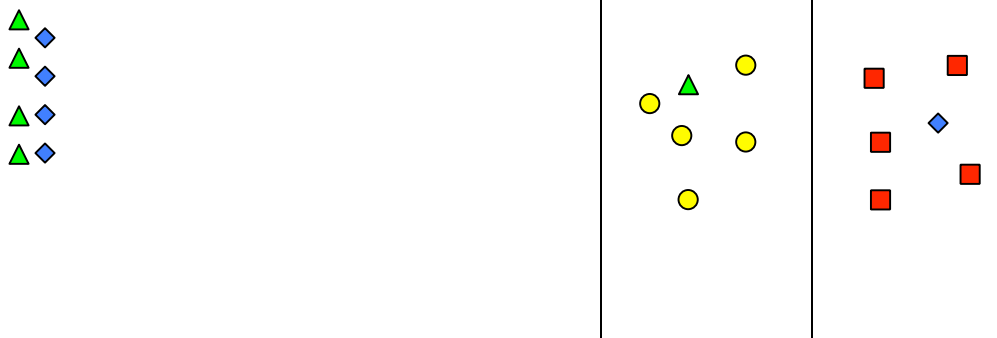
Le jeu démarre à 5 contre 1.

Dès qu'une équipe réussit 5 passes, un deuxième gêneur entre en jeu Et on passe ainsi à 5 contre 2 puis à 5 contre 3, etc ...

Gagnante : l'équipe qui réalise la première 5 passes en situation de 5 contre 5

Changement de rôle après 10 minutes maxi.

2 terrains parallèles.



Intérêt de ces situations de passes à 5 :

- permettre de passer de l'organisation « en grappe autour du ballon » à un écartement des joueurs
- augmentation de la rapidité dans la prise de décision
- pas de déplacement orienté vers une cible donc plus simple : à travailler par la suite dans les premières situations d'apprentissage !!!