



DES FONDAMENTAUX DANS L'ORGANISATION

La participation à une rencontre de handball demande un engagement des enseignants et des élèves afin que celle-ci, aboutissement de votre cycle d'apprentissage soit un moment réussi.

Les engagements de l'enseignant

- Mettre en place un cycle d'apprentissage en handball de 6 à 9 séances

Joint à ce dossier vous trouverez des fiches qui peuvent permettre de mettre en place le cycle d'apprentissage en EPS. Mais n'hésitez pas également à joindre vos CPC EPS qui peuvent plus encore vous aider.

Afin d'étoffer ce dossier, vos idées de pratique sont les bienvenues.

- Lire avec les enfants le règlement du handball, l'explicitier et l'appliquer ainsi que leurs engagements.
- Mettre en place dans le cycle d'apprentissage **un travail sur l'arbitrage** : jouer avec fair-play, savoir arbitrer, respecter l'arbitre avec ses erreurs...
- Appréhender avec les enfants la tenue de la feuille de marque : la pleine autonomie des enfants est à atteindre (bande de rotation, arbitrage, feuille de score, chronométrage...)
- Présenter aux enfants la feuille de match.
- Distribuer aux enfants leur rôle respectif avant la rencontre et les bandes de rotation.

Les engagements de l'élève

- Participer pleinement au travail en handball en EPS
- Lire le règlement du mini hand
- Prendre des responsabilités lors de la rencontre : joueur, arbitrage, tenue de feuille de match, chronométrage

- Jouer en respectant règlement, partenaires, adversaires et arbitres

Règle de jeu Mini-hand

Les règles fondamentales du Handball sont applicables, mais les capacités des jeunes enfants demandent un aménagement des règles de l'adulte, pour contribuer à l'expression du joueur en cohérence avec les visées de la formation sans remettre en cause la logique et la nature de l'activité handball.

Effectif : - 5 joueurs de champ et 1 gardien de but ou 4 joueurs de champ et 1 gardien de but (Selon l'âge)

Engagement : - il se fait au milieu du terrain au début de chaque période, par le gardien de but, dans sa surface de but après un but.

Remise en jeu : - lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), remise en jeu sur cette ligne

- Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), remise en jeu par le gardien de but sauf si le ballon est touché par un coéquipier du gardien (jet de coint)

Sanctions : - toutes les fautes sont sanctionnées par un jet franc à l'endroit de la faute, à 2m de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2m.

- Toutes les fautes grossières à proximité de la surface de but sont sanctionnées par un jet de 5 m (Penalty) sans empiéter sur la surface de but.

Exclusion : - durée 30 secondes

- Cas extrême :
- brutalité volontaire,
 - jeu dangereux
 - manque de respect à l'arbitre ou tout autre participant au jeu

Le penalty : - il se joue à 5m

Taille du ballon : - 0 en fille
- 1 en garçon

Le joueur de champ : - et le ballon :

- il ne peut le garder plus de 3 secondes
- il ne peut le passer à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface.
- il ne peut faire plus de 3 pas balle en main,
- il peut progresser en faisant rebondir la balle au sol (dribbler)

- et le terrain :

- il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en ascension ;

- et l'adversaire :

- pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de poussette, aucune brutalité

Le gardien de but : - libre de ses mouvements dans sa surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut y ramener le ballon.

Surface de jeu mini-hand

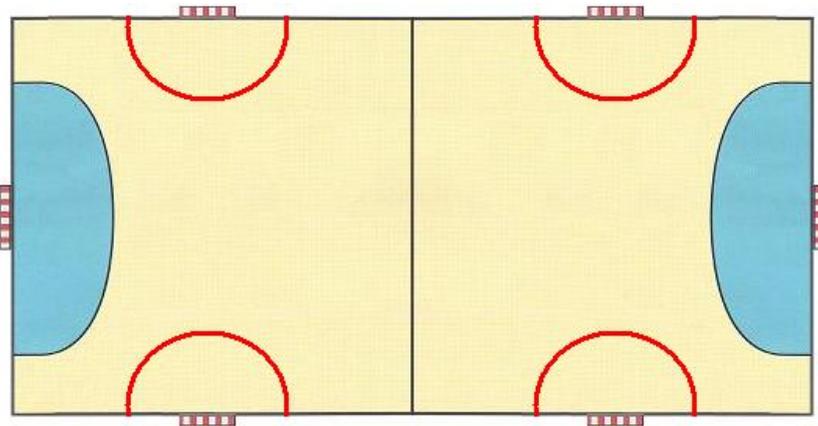
Le terrain : il mesure entre 18 et 25m en longueur et entre 15 et 18m de largeur

La surface de but : elle est tracée en demi-cercle à 5m du milieu des buts.

Les buts : 2,40m de large, 1,70 de haut (dimensions intérieures) avec filet.

Le tracé : les lignes de mini-hanball mesurent 2cm de largeur.

Il n'y a pas de ligne médiane, pas de ligne de jet franc, pas de ligne de penalty.



Durée des rencontres mini-hand

- **Match simple** : 2 x 10' avec 3' de pause.

- **tournoi à 3** : 2 x 8' avec 3' de pause et 10' de repos pour l'équipe qui joue deux rencontres consécutives.

- **tournoi à 4** : 2 x 6'

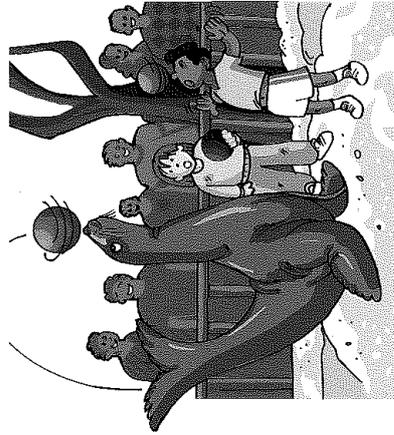
Ou bien pour les scolaires :

- 5 à 10 minutes de jeu avec possibilité d'effectuer une mi-temps

Aide
documentaire
pour
l'élaboration
d'un cycle de
handball



Les otaries jongleuses



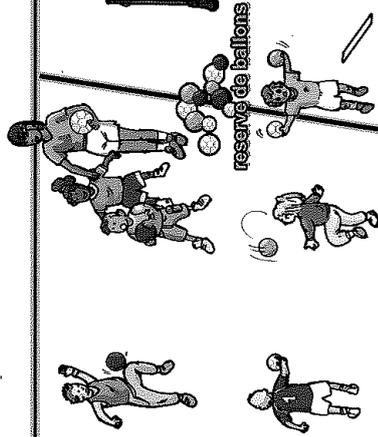
L'histoire :

Dans le bassin aquatique d'un zoo, des otaries montrent leur savoir-faire.
Rentrez dans la peau d'une otarie jongleuse !

Comment ça marche ?

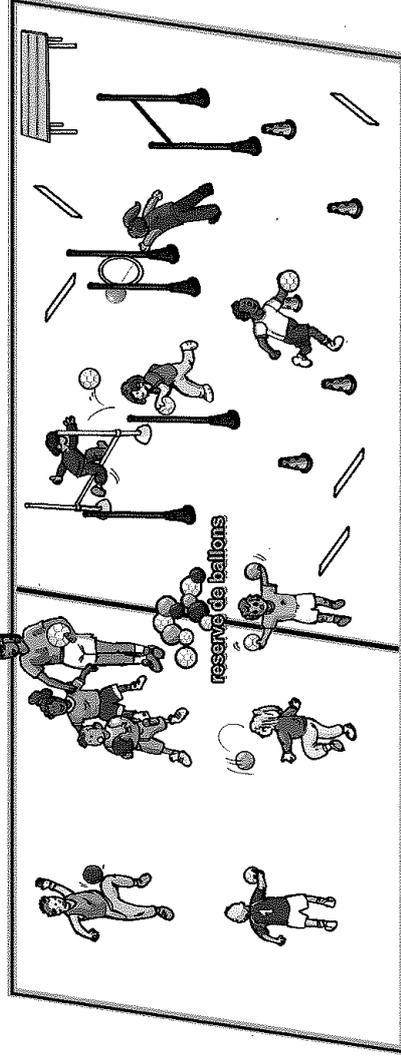
- Dans l'espace sans matériel :
- Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.
 - De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres... Et ainsi de suite. Mais le drompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.
- Dans l'espace avec matériel :
- Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...

Espace sans matériel



réserve de ballons

Espace avec matériel



Constats

Les enfants sont groupés.

Les enfants n'y arrivent pas.

Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.

Régulations - Relances

"Il faut du monde partout".

Supprimer du matériel pour faciliter.

Ajouter du matériel pour complexifier.
Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.



Laisser les enfants s'essayer... Encourager...
Gratifier...



Les otaries jongleuses



8 à 10

Effectif : 8 à 10 joueurs.

Matériel : Ballons divers, plots, lattes, bandelètes. Tout autre type de matériel incitant à...

Objectifs :

- Être capable de maîtriser des ballons de taille, de poids, de texture différents, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps...

Description de la tâche :

- Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions de plus en plus complexes.
- Chaque joueur dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination.
- Les deux ateliers fonctionnent simultanément, l'animateur observe, relève les actions intéressantes pour les faire reproduire après un temps d'expérience conséquent, intervient pour relancer la motivation...
- Après 7 à 8 minutes changement d'atelier.

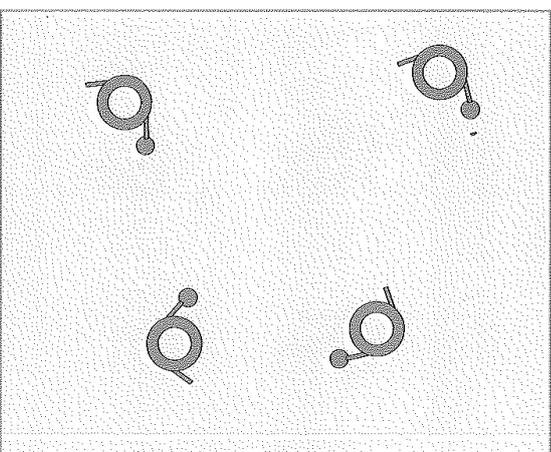
Consignes :

- "Tu joues avec ton ballon".
- "Tu joues autrement".
- "Tu joues le ballon toujours en l'air, toujours au sol".
- "Tu joues avec l'autre main".
- "Tu lances le ballon en l'air puis tu le rattrapes après un rebond".

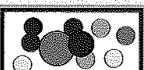
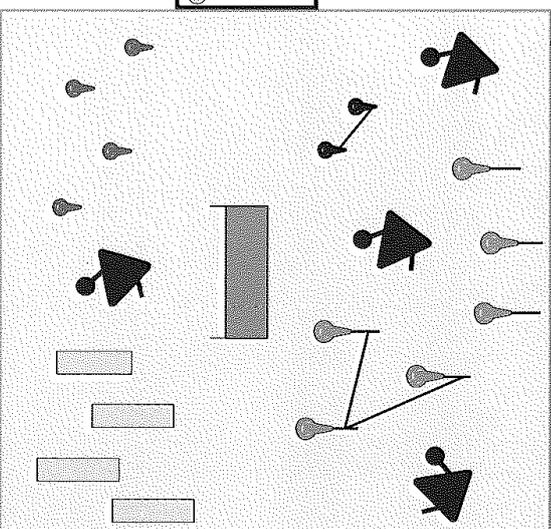
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Aider les enfants les plus en difficulté.
- Encourager. Gratifier individuellement.

Espace sans matériel



Espace avec matériel



Les capacités développées

Percevoir	différents objets, les réponses de ses copains
Décider	oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels
Agir	expérimenter les lancers, les dribbles, les courses



Chamboule tout



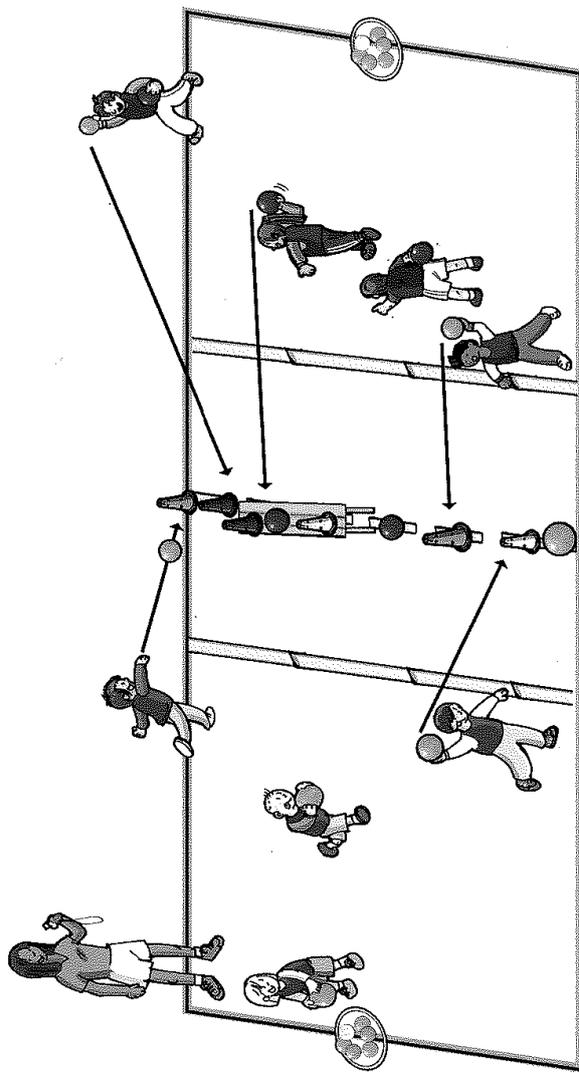
L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour a faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.

L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



Constats

S'ils sont en échec.

Ajustement individuel.

Si c'est facile.

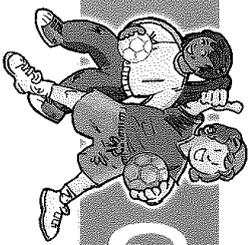
Régulations - Relances

Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer
Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).

Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume. Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.

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



Chamboule tout



4 à 10
ou plus

Effectif : de 4 à 10 ou plus...

Matériel : 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et touches différents).

Objectifs :

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

Description de la tâche :

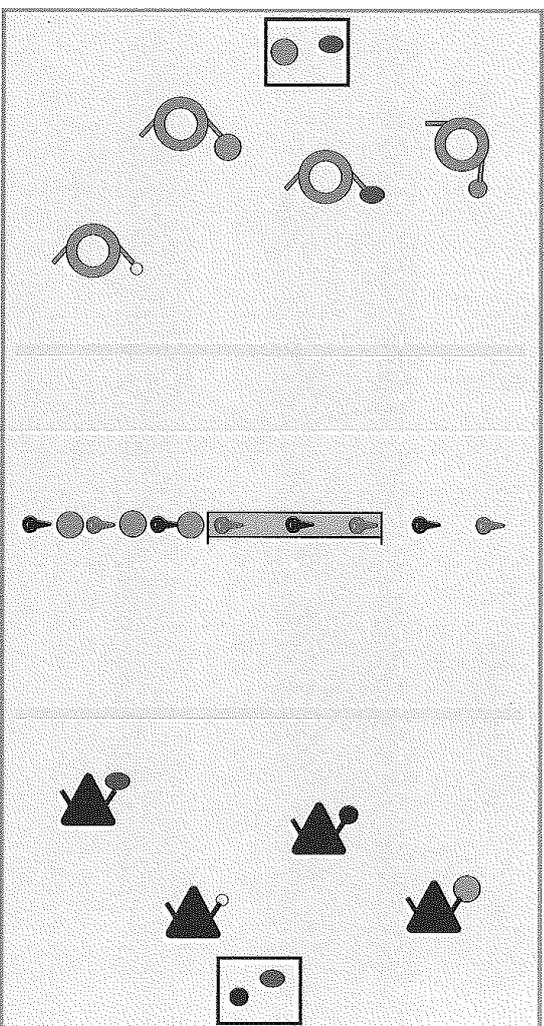
- Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

Consignes :

- "Au signal, vous viserez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".
- Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

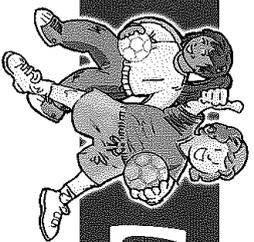
- La distance de tir (zone limitée).
- La façon de tirer (pas de coup de pied !).
- Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



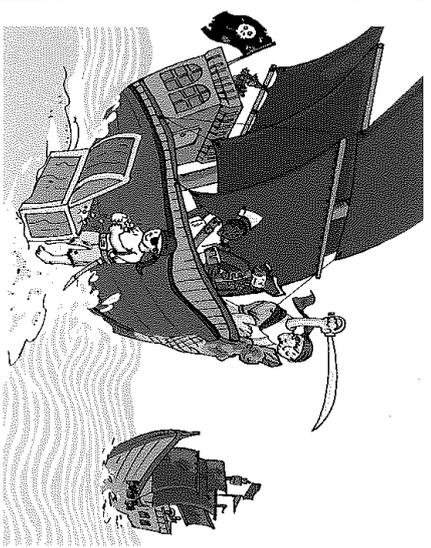
Les capacités développées

Percevoir	les cibles à atteindre
Décider	choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités
Agir	expérimenter les lancers sur des cibles

Les pirates



6 a 10



L'histoire :

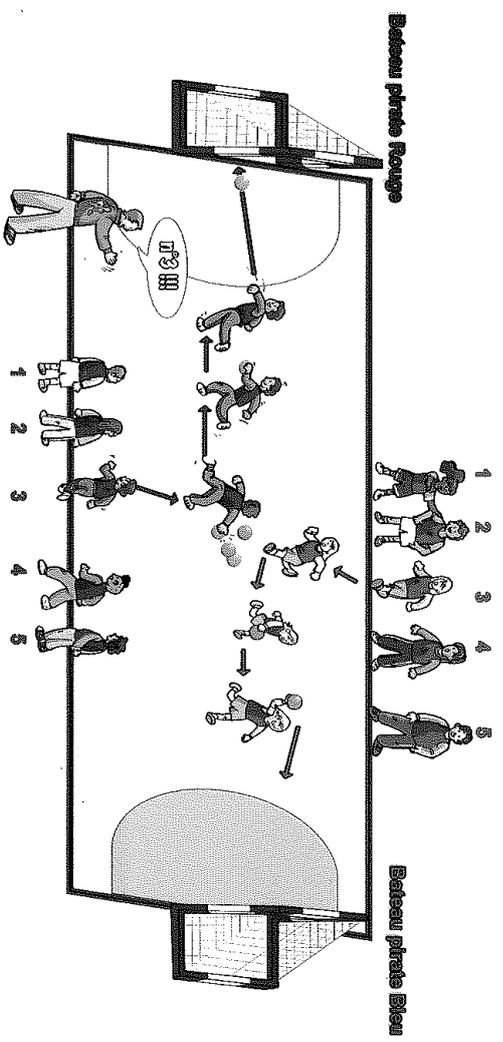
Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béré, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soure de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1). Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soure de leur bateau (plus grand nombre de buts).



Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.



Constats

Trop facile.

Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.



Les pirates



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

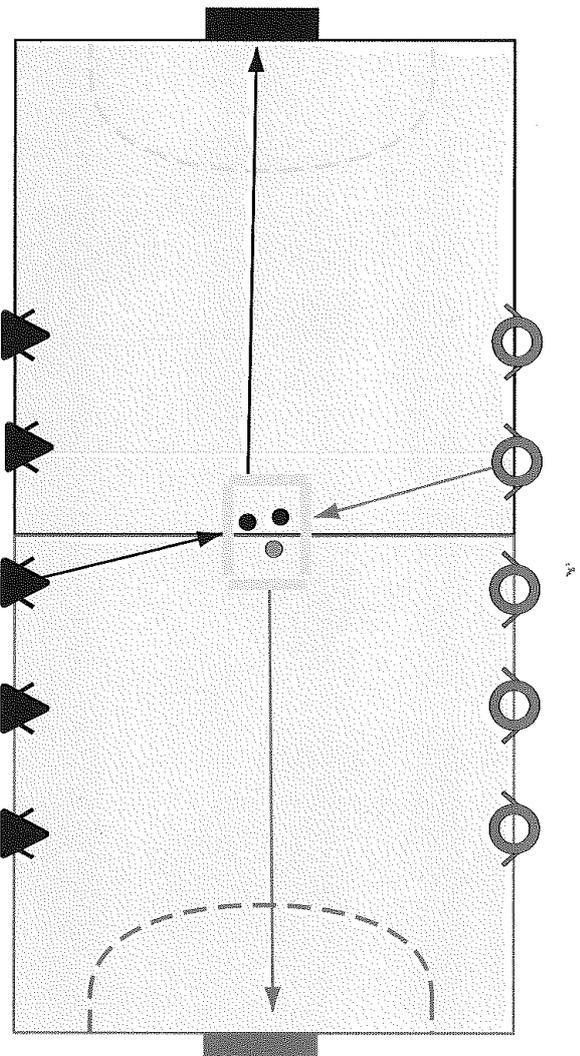
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

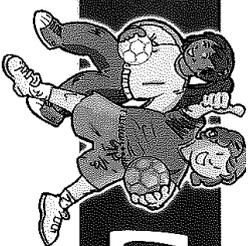
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'empêchement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marches.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.

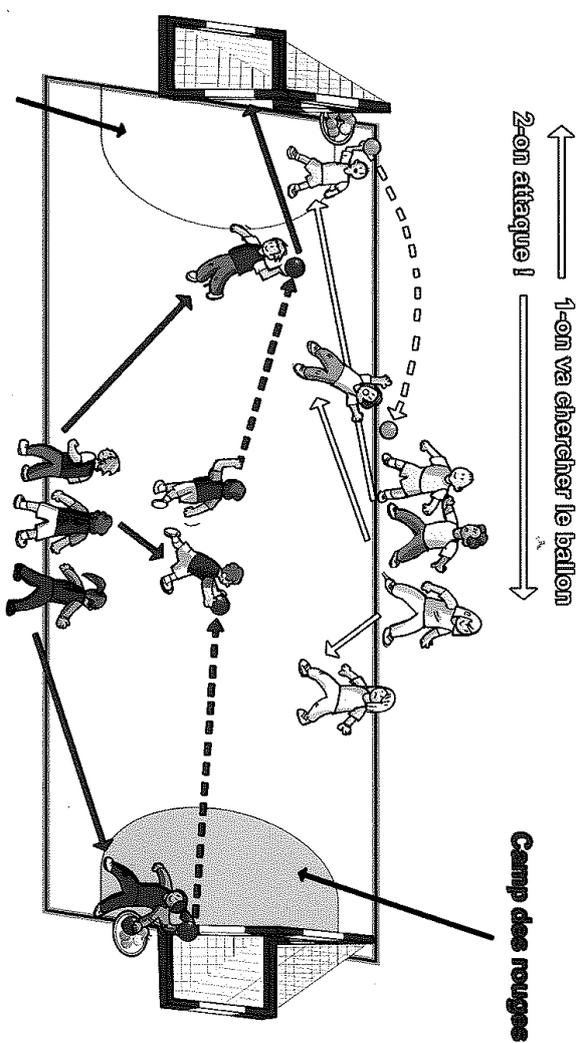
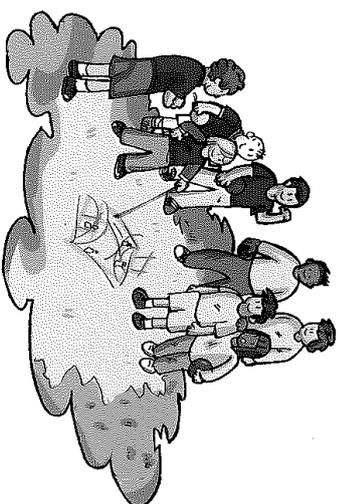


Les capacités développées

Percevoir	les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible
Décider	dribbler vers la cible ou tirer
Agir	maîtrise du dribble et du tir, s'opposer



Les ballons croisés

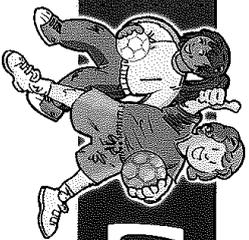


L'histoire :
Deux équipes se lancent un défi. Les joueurs veulent savoir qui sont les plus forts.

Comment ça marche ?
Chaque équipe est au centre du terrain.
Au signal, l'animateur lance un ballon dans chaque but.
Les joueurs vont chercher la balle dans leur camp et s'organisent pour transporter en passes la balle dans le but adverse.

! Soyez stricts sur le respect de la règle.
Marcher, dribble, etc.

Constats		Régulations - Relances	
Pas assez de passes.	Que deux qui jouent.	Inclure une répartition par demi terrain.	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.
Trop de buts.	Trop facile.	Placer un gardien.	Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.



Les ballons croisés



G à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : 2 ballons.

Objectifs :

- Se rapprocher de la cible.
- S'organiser pour monter vite la balle.

Description de la tâche :

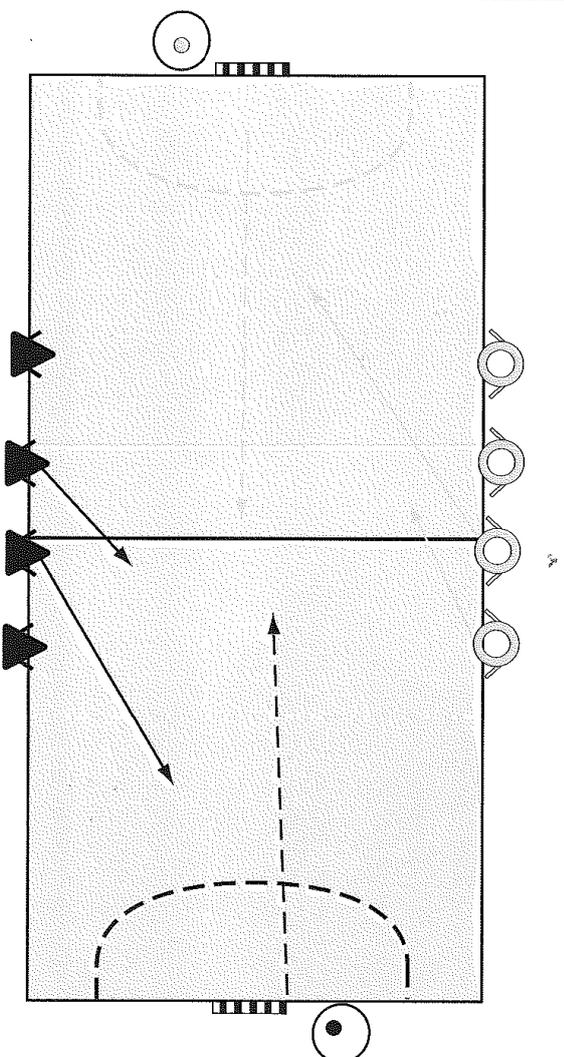
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher la balle. Vous devez la lancer dans le but adverse avant que l'autre équipe ne le fasse.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

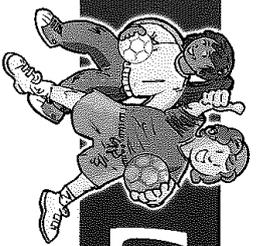
- Que le joueur ne coure pas balle en main, ne s'avance pas trop (règle du marcher).
- Que les joueurs soient étagés sur le terrain à distance de passe.



Les capacités développées

Percevoir	les partenaires et la distance pour pouvoir passer et réceptionner
Décider	passer à un partenaire ou tirer
Agir	maîtrise de la passe, de la réception et du tir

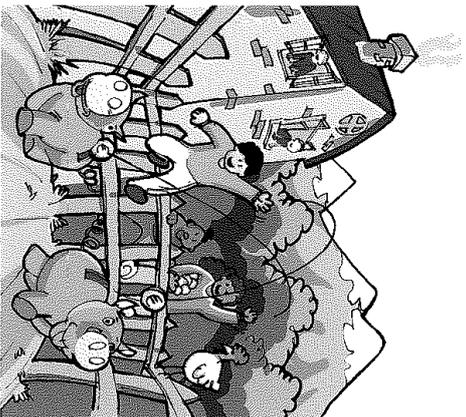
52



La tirelire



8 à 10

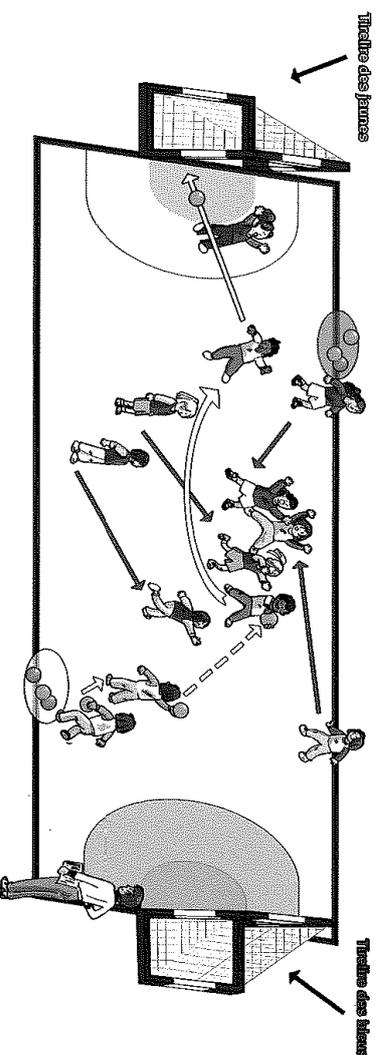


L'histoire :
 2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire.
 Augmenter sa cagnotte le plus possible, voire la doubler.

Comment ça marche ?
 Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaque Euro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse.
 Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque.
 L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.



Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.



Equipe jaune en attaque

Constats

En cas d'échecs répétés (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires):
 Si le jeu est trop long.
 Si le jeu est trop rapide.

Réajustements - Relances

Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet :
 - Jouer sans gardien de but.
 - Diminuer le nombre de défenseurs.
 - Utiliser ou interdire le dribble.
 On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.
 Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les jouent en plus de leurs Euros.



La tirelire



Effectif : 2 équipes de 4 dont 1 gardien.

Matériel : Terrain mini hand avec zone de 1m devant la ligne de but, 3 ballons par équipe placés dans des réserves, 2 jeux de chasubles, bandelettes jaunes.

Objectifs :

- Progresser collectivement vers le but adverse.
- S'organiser pour récupérer le ballon.

Description de la tâche :

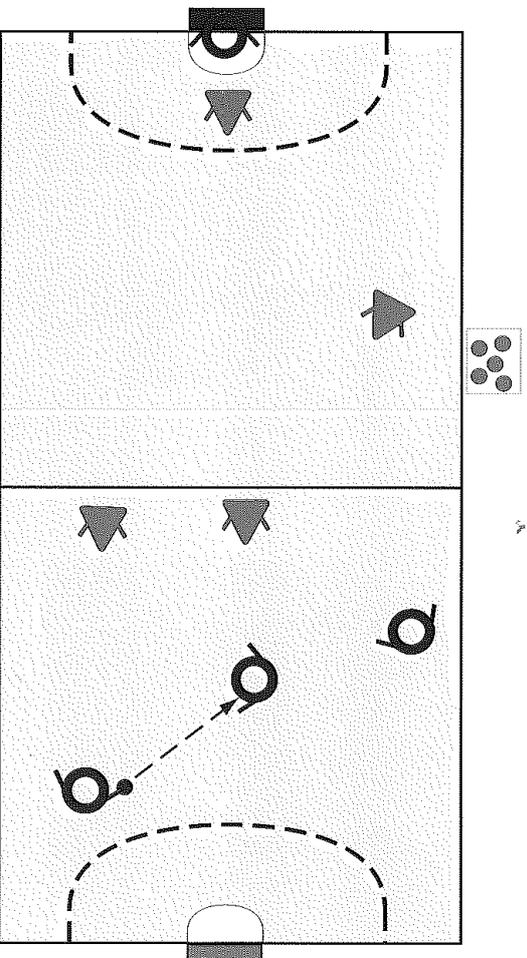
- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de mini-handball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- Le gardien de but de l'équipe en défense est en dehors d'une zone de grandeur variable et qui lui est interdite.
- Les attaquants jouent 3 fois de suite en attaque et doivent lancer la balle dans la cage adverse pour marquer un but.
- Les 3 premiers ballons étant joués, on conserve ceux qui sont arrivés dans le but. Ceux qui ont été récupérés sur interception ou sur une faute sont placés dans la réserve de l'équipe qui défendait. On change de rôle : les défenseurs deviennent attaquants.
- Lorsque les deux réserves sont vides, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.

Consignes :

- Pour les attaquants : "vous devez rentrer le plus de ballons possible dans la cage adverse".
- Pour les défenseurs : "vous devez récupérer le plus de ballons possible".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Etre très conciliant avec les fautes commises dans les premières séances : marches, reprises de dribbles, les franchissements des zones.
- Mais interdire les accrochages.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



Les chercheurs d'or



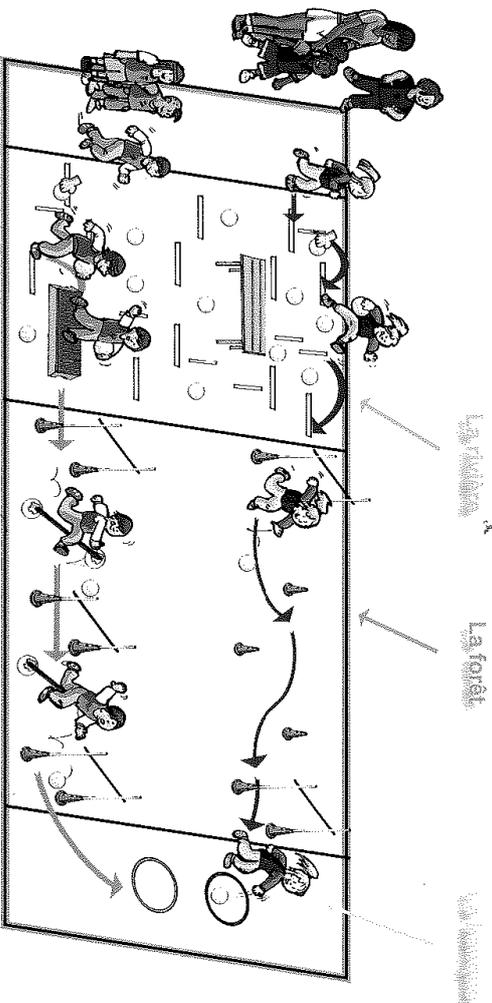
L'histoire :

2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Comment ça marche ?

Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.
Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.

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



Constats

Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.

Les chercheurs vont très vite dans la forêt.

Les chercheurs réussissent les lancers.

Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.

Les chercheurs ont du mal dans la forêt.

Les chercheurs réussissent.

Régulations - Relances

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

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

Éloigner la banque, la mettre verticale.

Simplifier le parcours.

Simplifier la façon de la traverser.

Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.



Les chercheurs d'or



Effectif : 2 équipes de 4 ou de 5.

Matériel : Ballons, plots, haies, bancs, bandes jaunes, cerceaux...

Objectifs :

- Courir sur et à travers des obstacles.
- Conduite de balle.
- Lancer dans une cible.

Description de la tâche :

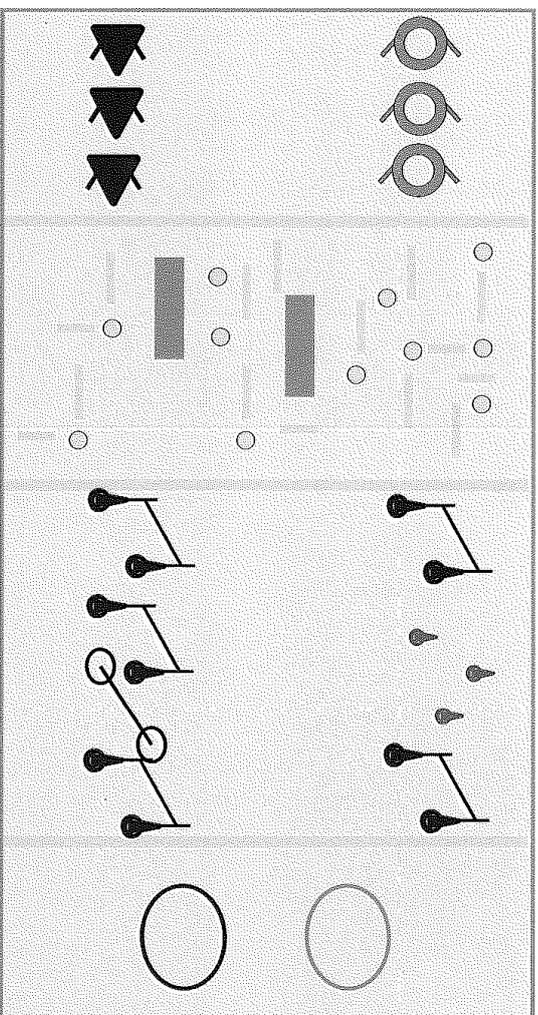
- Passer sur un parcours en restant en l'air, sautomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

Consignes :

- "Vous passez sur les obstacles sans mettre le pied au sol".
- "Vous ramassez un ballon et vous sautomez entre les plots".
- "Vous lancez dans la cible".
- "Si vous touchez par terre dans le premier parcours, vous recommencez".
- "Vous devez aller le plus vite possible. L'équipe qui a fini en premier marque un point".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect des consignes et des temps de départ.
- Ne compter les points que lorsque la cible est atteinte.



Les capacités développées

Percevoir la cible
Agir expérimenter les équilibres, les courses, les lancers

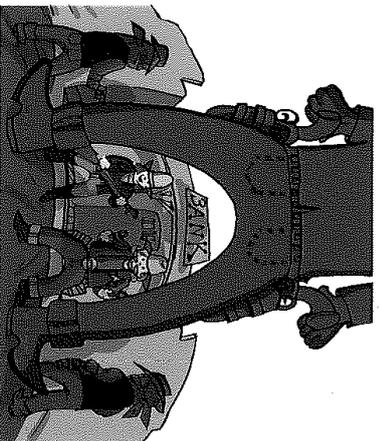
S3



Le meilleur shérif



7 à 10



L'histoire :

Les bandits les plus terribles du Far West s'évadent de prison malgré le gardien qui tente de les y retenir.

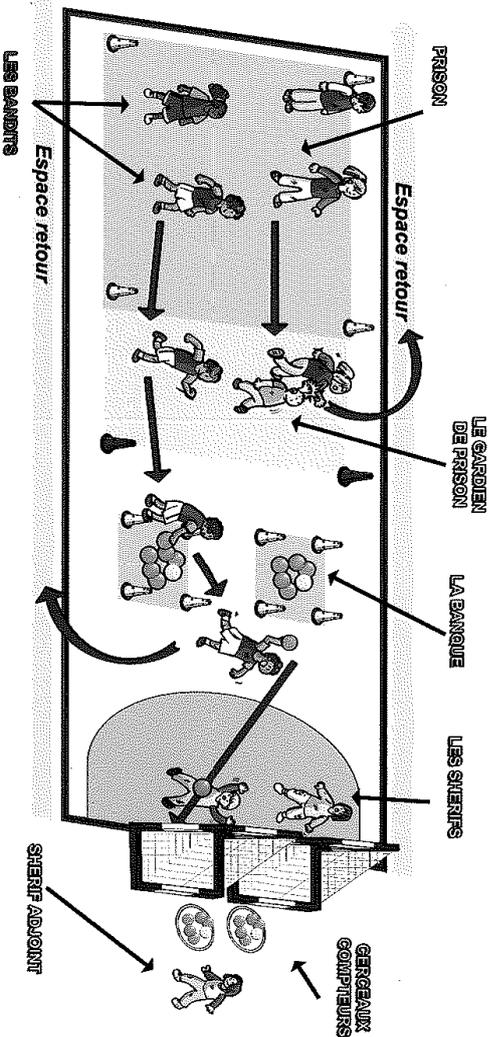
Ils vont dévaliser les banques. Seulement deux shérifs de grande renommée, vont user de toutes leurs forces pour les empêcher.

Comment ça marche ?

Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison.

Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs.

Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu, on compte les ballons.



Constats

Difficulté à déborder le shérif.

Trop de facilité à déborder le shérif.

Les gardiens de prison ou les bandits sont en échec.

Réglations - Relances

Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en œuvre pour déborder le shérif sans se faire toucher.
Augmenter l'espace du shérif.

Réduire l'espace du shérif.
Ou bien ne plus passer à deux mais tout seul.

Reculer ou avancer la zone de tir.

53

! *S'il se fait toucher par le gardien dans la zone de sortie, le bandit retourne à la prison.
Après le lancer, le bandit retourne en prison et tente à nouveau une évasion.
L'entraîneur veille à ce que les bandits lancent dans le repaire qui est en face de la réserve.*



Le meilleur Shérif



Effectif : 7 à 10 joueurs.

Si moins de 8 joueurs : l'entraîneur enlève un attaquant.
Si plus de 8 joueurs : les attaquants ont d'autres amis qui peuvent jouer avec eux.

Matériel : 10 plots, 15 à 20 ballons, 2 mini buts, 2 réserves de ballons (ou cerceaux).

Objectifs :

- Contourner un adversaire.
- Marquer un but malgré un gardien.
- Stopper les ballons des tireurs.

Description de la tâche :

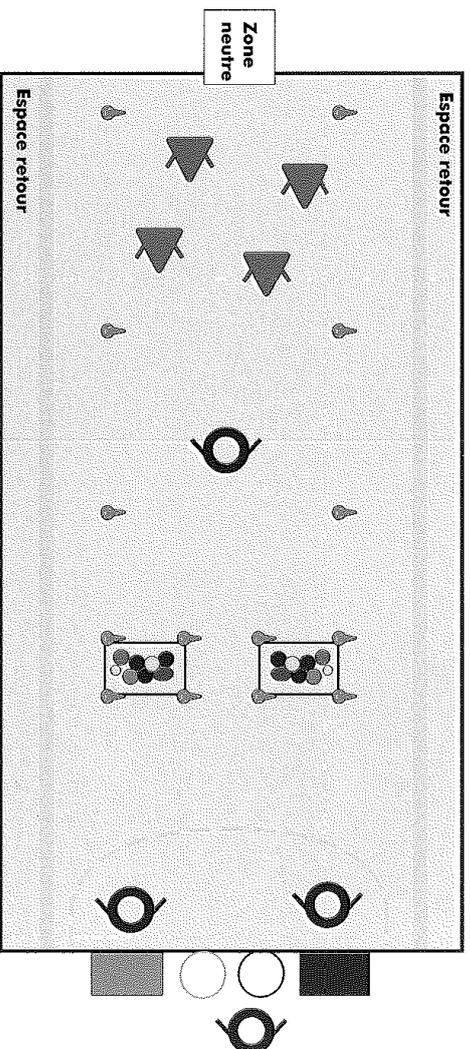
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

Consignes :

- Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- Vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compieur.
- Sinon vous le remettez dans la réserve et retournez en zone neutre par l'espace retour.

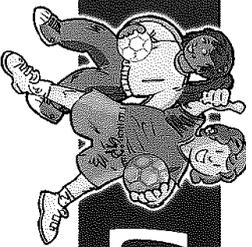
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La stratégie mise en œuvre pour déborder le défenseur.
- La façon de défendre, la façon de tirer.
- Le placement et l'attitude du gardien dans le but (être au devant de la ligne de but et centré, mains placées de manière à pouvoir intervenir plus rapidement sur la balle).

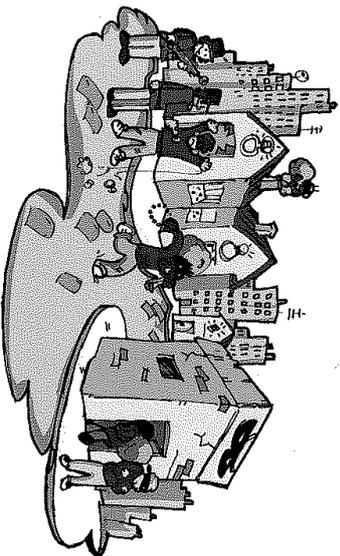


Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Déclider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, le tir maîtriser le duel



Les gendarmes et les voleurs



L'histoire :

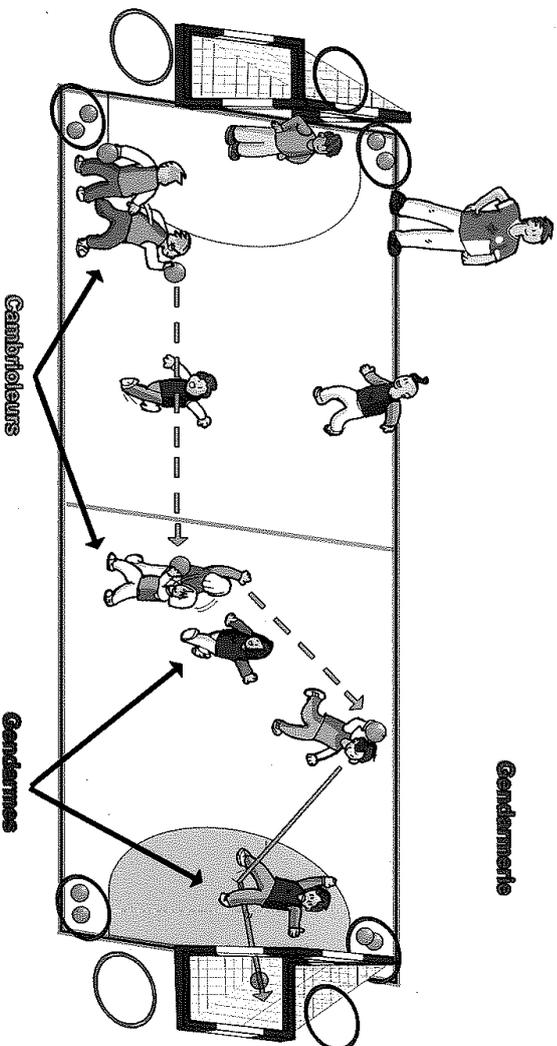
Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries.
 Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur cachette. Quatre gendarmes vont les empêcher.

Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

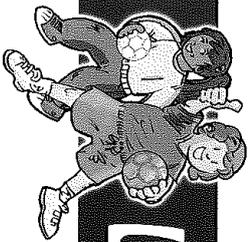
Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.



⚠ Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.
 Chaque équipe passe aux différents rôles.

Constats	Réajustations - Relances
Trop de dribbles.	Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.
Beaucoup de réussites.	Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.



Les gendarmes et les voleurs



Effectif : minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

Matériel : 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

Description de la tâche :

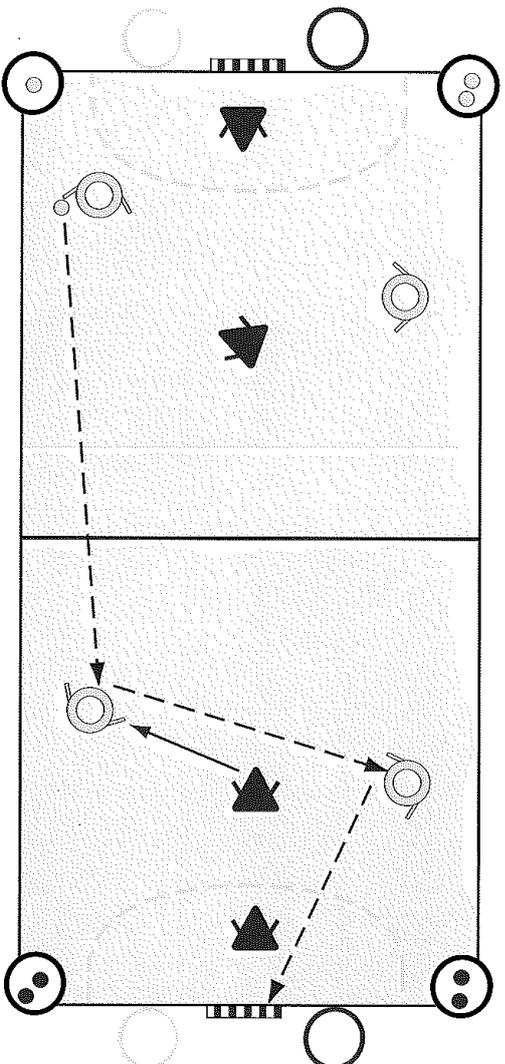
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

Consignes :

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

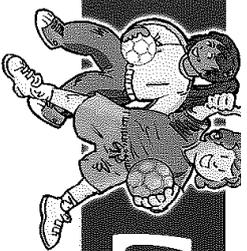
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



Les capacités développées

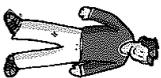
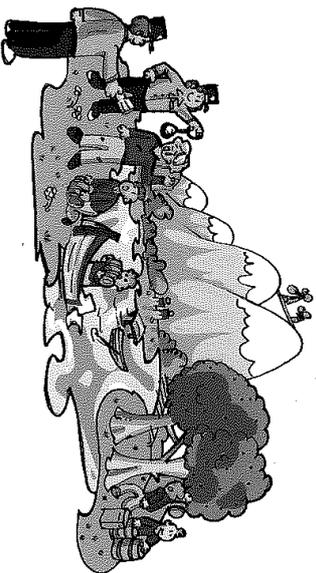
Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



Les douaniers et les contrebandiers



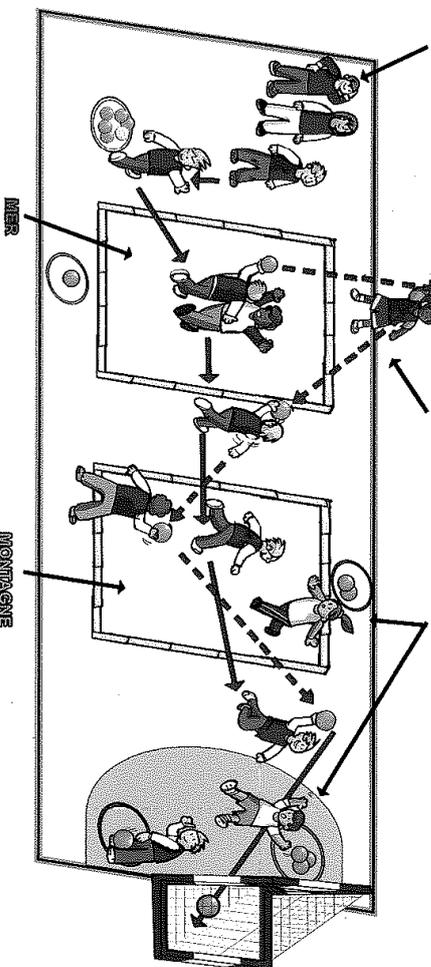
8 a 10



CONTREBANDIER

PASSEUR

DOUANIERS



L'histoire :

Une bande de contrebandiers vient récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers.

Comment ça marche ?

Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.

! L'animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commettent pas de fautes sur les attaquants (pas de contacts), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l'attaquant à distance de bras.
Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau de départ.

Constats

Beaucoup de pertes de balles.

Trop facile pour les contrebandiers.

Trop difficile pour les contrebandiers.

Régulations - Relances

Réduire les espaces.

Supprimer un passeur.

Accepter avec les plus jeunes débutants, qu'ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5", 5 pas) et progressivement être plus rigoureux.

Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.



Les douaniers et les contrebandiers



Effectif : minimum 8 joueurs.

Matériel : 10 à 15 balles, coupelles ou bandellettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chasubles de 3 couleurs différentes.

Objectifs :

– Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

Description de la tâche :

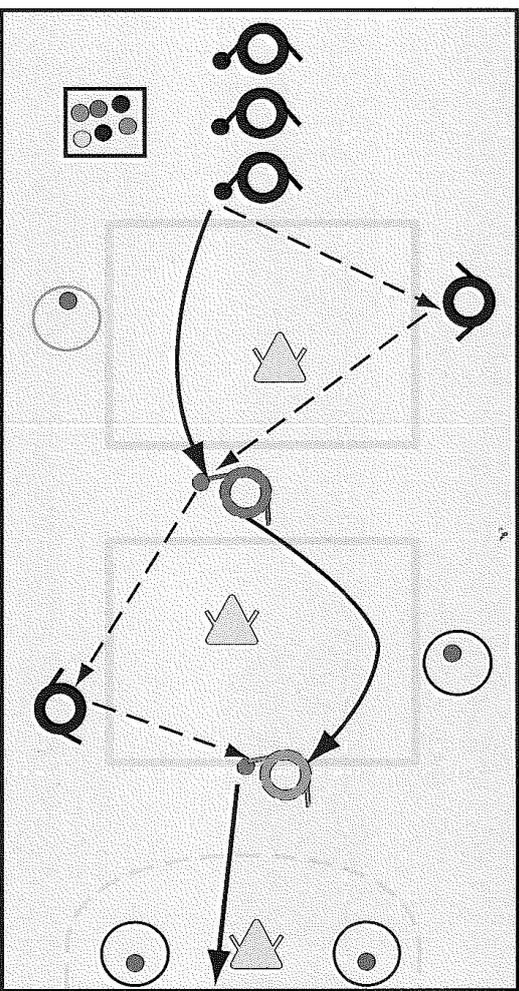
– Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

Consignes :

– Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passes, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribbles en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– L'activité du défenseur et le respect des consignes.
– Les distances de passes entre les joueurs.



Les capacités développées

Percevoir	le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre
Décider	choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire
Agir	s'opposer, intercepter pour les douaniers se démarquer pour les contrebandiers

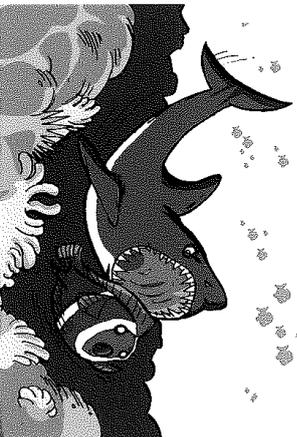
55



Sauvez le poisson clown



6 à 10



L'histoire :

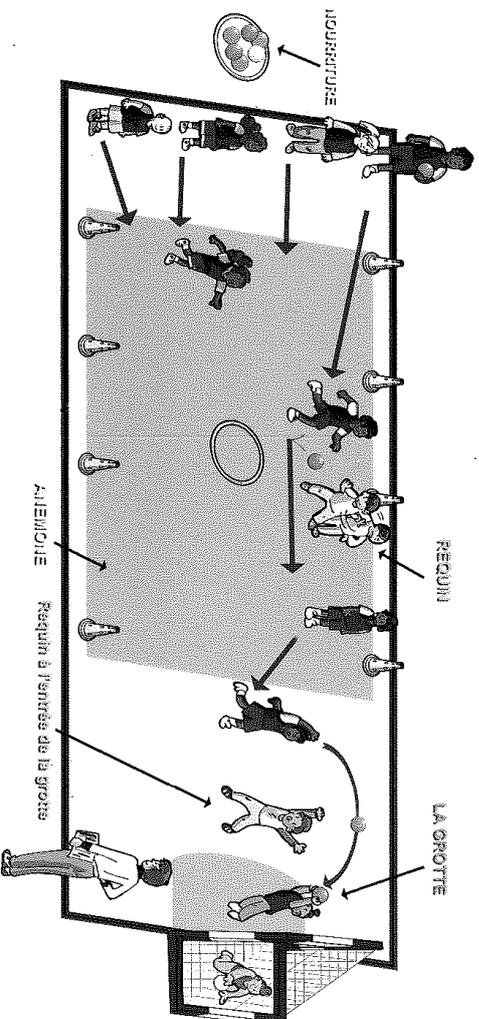
Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.
Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent lancer la nourriture dans l'aquarium gardé par un requin pour sauver un poisson clown. Ils ne peuvent apporter qu'une sorte de nourriture à la fois. Ils peuvent progresser vers l'aquarium en se passant le ballon ou en dribblant. Si un requin attrape un poisson, il met la nourriture dans sa réserve. Il y a 10 ballons à transporter à l'aquarium. Ceux qui ont le plus de ballons à la fin du jeu ont gagné.



En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.
Veiller aux accrochages.



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).

Jouer sur le nombre de requins.

Constats

Trop difficile pour les poissons-crustacés.

Réglations - Relances

Diminuer le nombre de requins, ajouter une baleine-joker dans le cerceau qui peut recevoir et passer le ballon sans être gênée par le requin.

Trop difficile pour les requins

Rééquilibrer le rapport de force (augmenter le nombre de requins ou diminuer le nombre de poissons-crustacés), réduire l'espace, mettre un gardien.

S7



Sauvez le poisson clown



Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain minihand aménagé, banderoles jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- Coopérer pour progresser vers la cible en passant ou en dribblant.
- Se démarquer, aider le porteur de balle.
- Intercepter, s'opposer.

Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un seul ballon en jeu ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

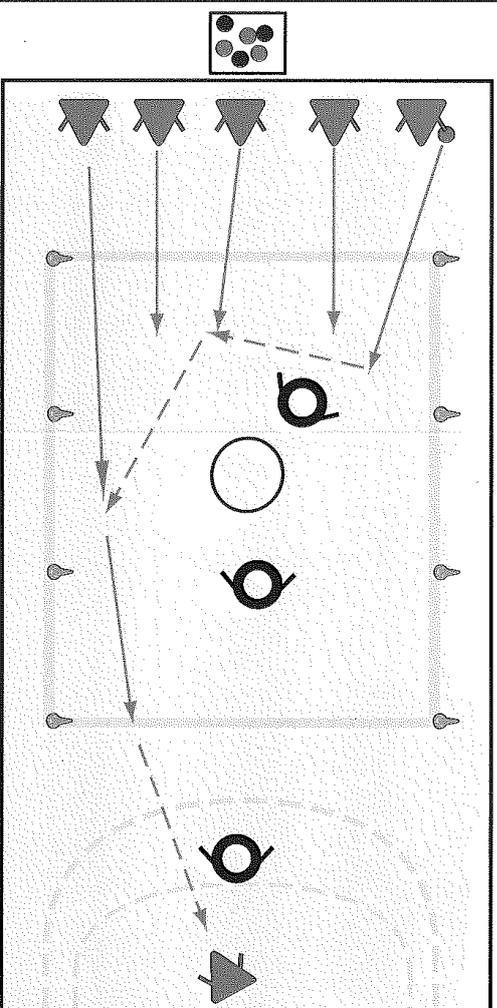
Consignes :

- Aux attaquants :**
- "Vous devez ensemble apporter le ballon à votre partenaire en passes ou en dribbles. Si vous perdez le ballon, revenez en chercher un dans la réserve".
- Aux défenseurs :**
- "Vous devez intercepter le ballon ou toucher le porteur de balle. Si vous réussissez, vous mettez le ballon dans votre but".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Equilibrer le rapport de force.
- Incliner les passes longues pour que l'adversaire ne puisse pas toucher le porteur de balle trop vite.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires, cible à atteindre
Décider	aider le porteur de balle, choisir l'action efficace pour progresser (passer, dribbler, tirer)
Agir	passer, dribbler, tirer, se démarquer et s'opposer, intercepter

57