

# HAND BALL au cycle 3



Document réalisé par :

- les CPC EPS 01
- le Comité de Handball de l'Ain
- le Comité USEP de l'Ain

Document mis à jour en 2021

# Le Hand-ball : ses règles de vie, son jeu

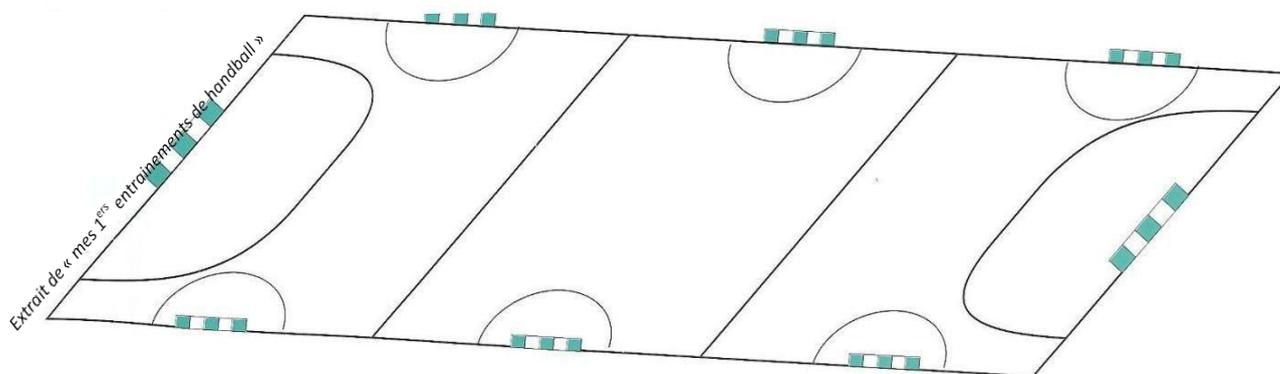
## Le Hand-ball : Définition

**Définition** : Sport collectif où 2 équipes numériquement équilibrées, évoluant dans un espace délimité, s'affrontent directement par l'intermédiaire d'un ballon, manipulable à une main, pour aller marquer, dans une cible verticale gardée et située dans une zone interdite, et pour en protéger une autre, et ce, dans le respect du règlement

- **sport ...**: activité physique impliquant des règles de jeu et des règles de vie...
- **...collectif** : ... qui fait appel à l'entraide et à la solidarité pour appliquer les principes fondamentaux du jeu ainsi qu'à un respect mutuel indéfectible.

## Mise en place - dispositif

La pratique du HAND s'exerce sur des terrains nettement délimités. Un terrain de handball (20 X 40 m) peut être divisé en trois terrains de 12m sur 20 m avec zone de but à 4 ou 5 m du but.



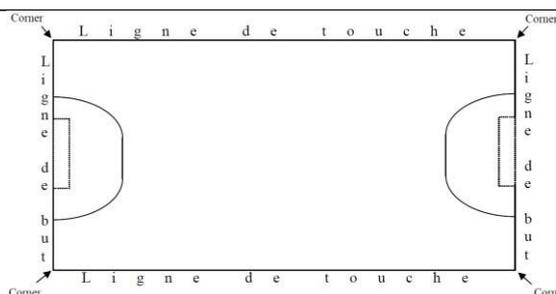
- Des buts : mini-buts, plots, tapis de gym posés contre le mur...
- Des ballons adaptés, de texture souple / mousse ou synthétique (ne faisant pas mal), de 13 à 15 cm de diamètre. Ils ne doivent pas faire mal et permettre une bonne préhension. En nombre suffisant : 1 ballon pour 2 à 3 élèves.
- Des maillots, chasubles ou dossards de couleurs différentes.
- Des coupelles, des plots, des bandes pour les limites.

## Les règles du jeu.

A l'école, comme dans la rencontre sportive scolaire, on applique des règles adaptées aux possibilités des enfants, en étant attentif de ne pas dénaturer l'activité. Dans l'Ain nous retenons le règlement suivant :

### REGLEMENT HANDBALL CYCLE 3 - USEP 01

Dispositif



20m x12m environ. **Les cages** : mini hand : environ 2,40m x 1,70m. Zone à 5 m. La zone est réservée au Gardien de But (GB), **interdite** à tout autre joueur.

Durée du match	8 à 12 minutes	
Arbitrage	Assuré par les élèves (adulte supervise). Une équipe d'arbitres (5 ou 6) : Chrono et marque, ligne de but et zone (1 de chaque côté), 2 arbitres de champ.	
But marqué	Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de but. Il ne peut pas y avoir de but direct sur une touche. (Passe obligatoire)	
Fautes et comportement	<p><b>Aucun contact</b> n'est autorisé.</p> <p><b>Marcher</b> : on a droit à 3 empreintes (3 pas) au sol. (on est à 0 à la réception de la balle)</p> <p><b>Dribble</b> : on peut se déplacer en dribblant  → d'une seule main, faire rebondir la balle au sol, la contrôler sans l'arrêter, sans la bloquer et sans la porter, autant de fois que voulu (Dribble à deux mains interdit).</p> <p><b>Reprise de dribble interdite.</b> (Dribbler bloquer la balle puis redribbler)</p> <p><b>Zone :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En cas de tir en suspension la balle doit être lâchée par le tireur avant la reprise de contact avec le sol.</li> <li>• Si l'attaquant entre en contact avec la zone, on rend la balle au gardien.</li> <li>• Si le défenseur entre en zone : on rend la balle à l'attaque (si le but n'a pas été marqué), à 3 pas de la zone</li> <li>• On ne peut pas jouer avec son GB, quand il est dans la zone.</li> <li>• Après un but, on engage depuis la zone du gardien (le premier engagement se fait du centre ; désignation de l'équipe qui engage par tirage au sort)</li> </ul> <p><b>Le comportement des joueurs</b> : lorsqu'un arbitre siffle, le porteur de la balle doit <b>immédiatement</b> la poser au sol.</p>	
Gardien de but	Zone réservée au GB, <b>interdite</b> à tout autre joueur. Le GB peut utiliser les pieds pour arrêter un tir. Il remet en jeu à la main dans tous les cas.	
Coup d'envoi	Au centre du terrain. Adversaires à 3 pas.	
Engagement après un but	Depuis la zone, par le gardien, à la main.	
Sorties et remises en jeu :	En sortie de but	<ul style="list-style-type: none"> <li>• le ballon revient au gardien s'il est le dernier à le toucher avant la sortie. Remise en jeu depuis la zone</li> <li>• il y a « <b>jet de coin</b> » quand c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier avant la sortie. La remise en jeu se fait par un attaquant <u>le pied sur le coin du terrain</u>.</li> </ul>
	En sortie de touche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• le ballon est perdu par l'équipe du dernier joueur à l'avoir touché.</li> <li>• Il revient à l'autre équipe.</li> <li>• La remise en jeu se fait pied sur la ligne à l'endroit de la sortie</li> </ul>
	Sur faute	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remise en jeu à l'endroit de la faute à une distance minimale de 3 pas de la zone.</li> <li>• Adversaire à 3 pas au moins.</li> </ul>

Les règles sont introduites et travaillées progressivement au cours du module.

## **1) Le jeu en lui-même :**

### **Le dispositif :**

Mise en place de repères clairs : des espaces bien délimités, des dossards de couleurs différentes pour les joueurs

### **Les joueurs :**

Equipe de 5 joueurs : 4 joueurs de champ, 1 gardien de but et des remplaçants (nombre à déterminer en fonction du nombre d'élèves de la classe).

Etablir des règles de rotation afin que tous les enfants soient en jeu sur une durée égale.

### **L'arbitrage :**

**Il se fera par les enfants.** L'arbitrage est un objectif d'apprentissage durant tout le module : connaître le règlement, reconnaître les fautes de jeu, s'imposer comme arbitre (siffler et expliciter sa décision), appliquer une gestuelle adaptée). Du temps est consacré à ces apprentissages en cours de séance et en classe.

→ Une équipe d'arbitres (5 ou 6) : Chronométrage et marque, ligne de but et zone (1 de chaque côté), 2 arbitres de champ.

### **Durée du cycle :**

Le module d'apprentissage « handball » se compose à minima de 12 séances d'une heure.

### **Rôle de l'intervenant spécialisé dans le cadre de l'enseignement scolaire et rôle de l'enseignant :**

L'intervenant éventuel amène l'éclairage technique, montre et explique les situations d'apprentissage. La responsabilité pédagogique appartient à l'enseignant. L'enseignant doit tenir sa place et être en mesure de mener le cycle en autonomie. Il est donc indispensable qu'une concertation préalable et approfondie ait lieu entre l'enseignant et l'intervenant sur le projet pédagogique et les modalités de mise en œuvre

### **Tenue vestimentaire :**

Une tenue de sport adaptée est nécessaire.

→ pas de bijoux (montres, boucle d'oreilles, bagues ...)

# Le module d'apprentissage du Handball au cycle 3

<b>DOMAINE</b>	Education Physique et Sportive
<b>ACTIVITE SUPPORT</b>	<b>HAND BALL</b>
<b>CHAMPS D'APPRENTISSAGE</b>	Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</li> <li>- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</li> <li>- Coordonner des actions motrices simples.</li> <li>- Se reconnaître attaquant / défenseur.</li> <li>- Coopérer pour attaquer et défendre.</li> <li>- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</li> <li>- S'informer pour agir.</li> </ul>
<b>Repères de progressivité</b>	Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

# SCHEMA DU MODULE D'APPRENTISSAGE

<p><b>Entrer dans l'activité</b>  <u>Situations globales</u>                  Découvrir et comprendre l'activité, plaisir d'agir, de faire.                  Mise en place des règles : de jeu, de sécurité</p>	<p><b>3 à 4 séances (1 ou 2 pour un second module)</b>  <b>Découvrir et s'appropriier les règles fondamentales du handball</b></p> <p><u>Remarque</u> : il s'agit de faire évoluer ces situations en introduisant progressivement les règles fondamentales de jeu et de sécurité jusqu'à leur intégration par l'ensemble des élèves.</p> <p>→ <b>Fiches 1 à 4</b></p>	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
<p><b>Se situer</b>  <u>Situation de référence</u> Le point des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p><b>1 à 2 séances</b></p> <p>Jeu global : match</p> <p>→ <b>Fiche 5</b></p>	
<p><b>Apprendre et progresser</b>  <u>Situations d'apprentissage</u></p>	<p><b>5 à 6 séances - 3 axes de travail :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Renforcer les stratégies collectives</li> <li>Faire progresser la balle</li> <li>Libérer des espaces pour favoriser le jeu</li> <li>Améliorer les savoir-faire individuels</li> </ul> <p>→ <b>Fiche 6 à 13</b></p>	EVALUATION FORMATIVE
<p><b>Mesurer les progrès</b>  <u>Situation de référence</u>                  Bilan des savoirs construits</p>	<p><b>1 à 2 séances</b></p> <p>Jeu global : match</p> <p>→ <b>Fiche 5</b></p>	EVALUATION SOMMATIVE
<p><b>Réinvestir (pour les classes USEP)</b></p>	<p>1 rencontre USEP</p>	

## Travaux possibles avant et après la séance d'EPS Dire-lire-écrire, vivre ensemble, interdisciplinarité

Avant la séance	Séances d'EPS Par étapes	Après la séance
<p><b>Identifier :</b> Les connaissances et les représentations de l'activité, vécu antérieur... Les enjeux émotionnels : appréhension, envie, rejet...</p> <p><b>Présenter :</b> Les règles essentielles pour vivre l'activité (sécurité, réglementation, hygiène, tenue adaptée...)</p> <p><b>Introduire :</b> Le lexique spécifique de l'activité Système de traces écrites (« cahier du handball » ) Les différents rôles sociaux (arbitre, joueur, observateur...)</p>	<p><b>Entrer dans l'activité</b></p> <p><u>Situations globales,</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire</p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les émotions ressenties ; Les échecs et les réussites ; Les règles fondamentales</p> <p><b>Compléter :</b> Le « cahier du handball »</p>
<p><b>Présenter</b> l'aménagement du terrain</p> <p><b>Introduire :</b> Les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p> <p><b>Rappeler</b> les règles fondamentales</p>	<p><b>Se situer</b></p> <p><u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les résultats collectifs et/ou individuels ; essais d'analyses (sur la base des outils utilisés)</p> <p><b>Identifier :</b> Les réussites, les échecs donc les besoins collectivement et individuellement</p> <p><b>Compléter :</b> le « cahier du handball »</p>
<p><b>Définir :</b> Les axes pour progresser issus des évaluations de la situation de référence : accepter le contact, avancer pour aller marquer, améliorer la passe</p> <p><b>Présenter :</b> Les ateliers mis en place (tâches) Le dispositif à installer</p> <p><b>Construire :</b> Les outils élèves d'évaluation <u>formatrice</u> : grille(s) d'observation(s), de résultats</p>	<p><b>Apprendre et progresser</b></p> <p><u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices</p>	<p><b>Suivre et faire vivre :</b> Le projet d'action collectif et/ou individuel</p> <p><b>Développer :</b> Les connaissances sur l'activité : actualité, histoire, culture...</p> <p><b>Relier :</b> Les apprentissages en EPS aux autres domaines disciplinaires de l'école</p> <p><b>Compléter :</b> Le « cahier du handball »</p>
<p><b>Revenir sur :</b> Le dispositif, Les règles fondamentales, Les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p><b>Mesurer les progrès</b></p> <p><u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les résultats collectifs et/ou individuels Les projets d'action en termes de bilans</p> <p><b>Identifier :</b> Les progrès réalisés collectivement et individuellement</p> <p><b>Compléter :</b> Le « cahier du handball »</p>
<p><b>Préparer :</b> L'action programmée : rencontre USEP inter-classes ou tournoi interne</p>	<p><b>Réinvestir</b></p>	<p><b>Revenir sur :</b> Les résultats Les ressentis</p> <p><b>Communiquer :</b> Avec les autres classes, les familles... sur les journaux d'école ou la presse, les blogs ou sites d'école...</p> <p><b>Finaliser :</b> Le « cahier du handball »</p>

# Elèves à Besoin Educatifs Particuliers

## Une démarche d'adaptation en 3 temps

Une entrée par les compétences de l'élève en s'appuyant sur des situations d'apprentissages ordinaires :

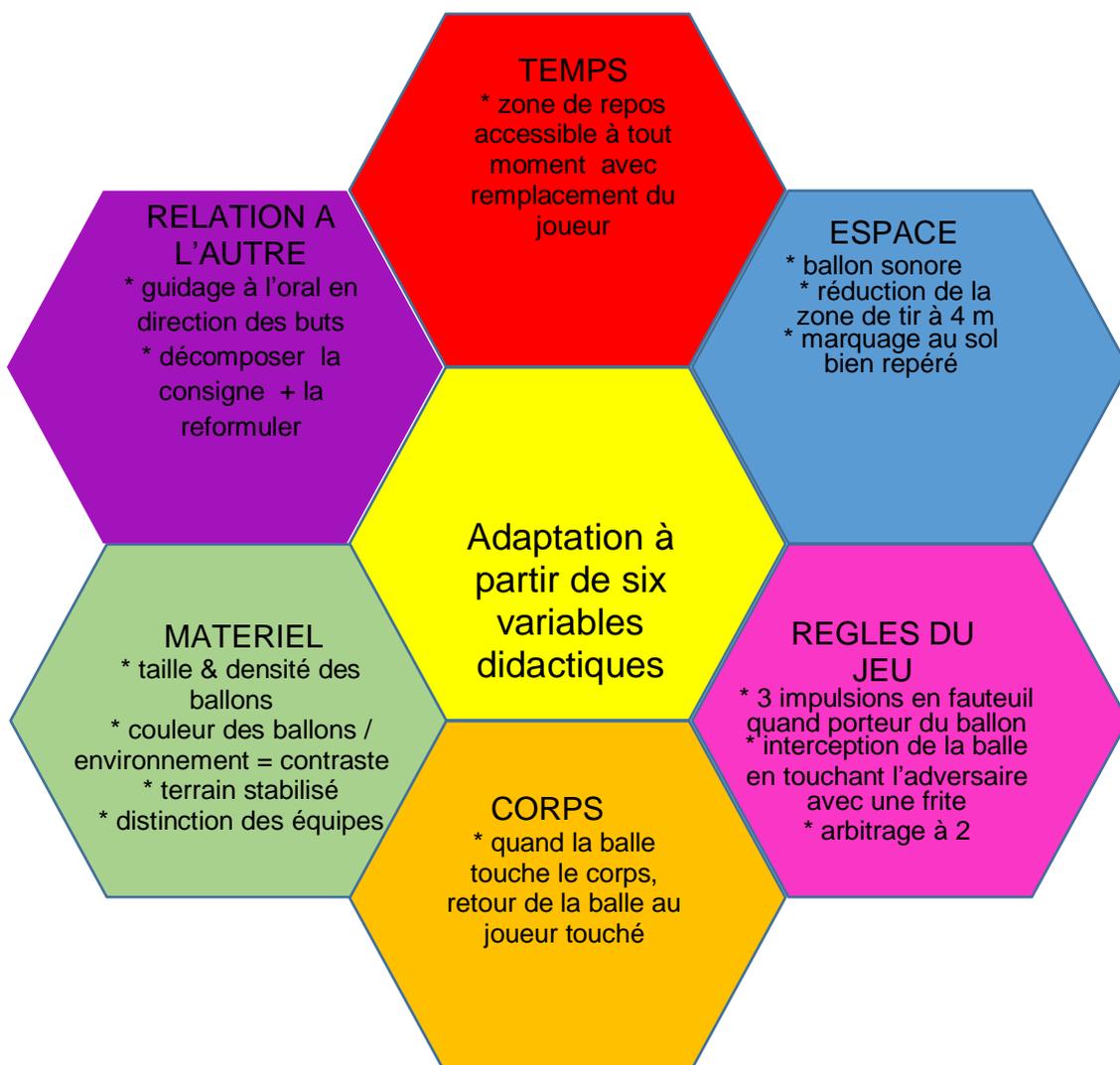
- L'observation de l'élève dans une situation d'apprentissage pour identifier les compétences et les réussites
- La formulation d'hypothèses en termes de besoins éducatifs particuliers
- Des propositions d'adaptations permettant à chacun d'apprendre, d'être en réussite et de prendre du plaisir.

**Evaluer un élève sans adapter revient à évaluer son handicap...**

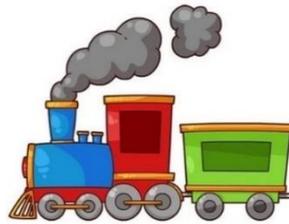
**Les adaptations possibles s'articulent autour de 6 variables didactiques :**



**Des exemples d'adaptations possibles**



## ETAPE 1 : ENTRER DANS L'ACTIVITE



### FICHE 1 : le wagon et la locomotive

**But pour la locomotive :** Varier la manipulation de balle et le types de déplacement en veillant à ne pas décrocher son wagon

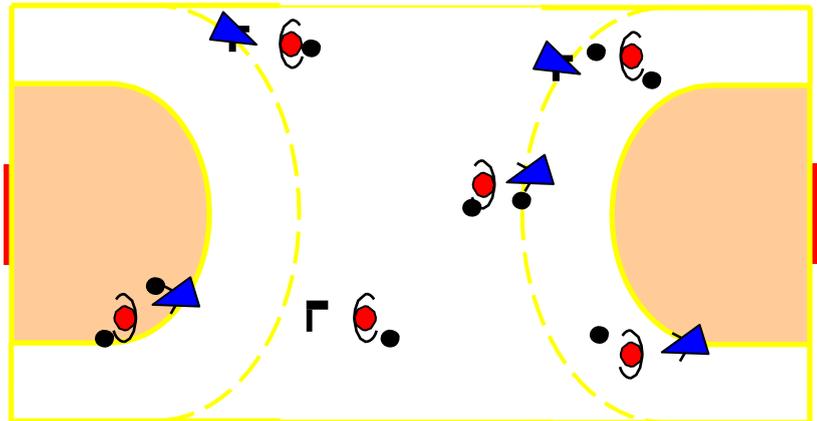
**But pour le wagon :** rester accroché à la locomotive en imitant ce qu'elle fait (tenu, déplacements)

**Objectifs d'apprentissage :**

Respecter la règle de la marque puis du tenu  
Connaître et respecter les règles d'or

**Dispositif :**

- **Groupe :** de 2
- **Espace :** le terrain de handball
- **Temps :** 10 minutes
- **Matériel :** 1 ballon par joueur



**Consignes :**

Les joueurs sont par groupes de 2. Un des deux joueurs prend le rôle du wagon, le deuxième de la locomotive. Le wagon se place derrière la locomotive. Les groupes de deux se répartissent dans tout l'espace de jeu.

A l'annonce du départ par l'enseignant :

- Les joueurs « locomotives » se déplacent sur tout le terrain, en variant les formes de déplacements (marche, course, pas chassés...) et en variant les formes de manipulation de balle. Ils doivent constamment vérifier que leur wagon est « accroché ».
- Les joueurs wagons doivent suivre la locomotive et imiter ce qu'elle fait.
- Les joueurs et les ballons ne doivent jamais sortir du terrain, ils doivent contrôler leur ballon.

Au bout de 2 minutes, on échange les rôles.

**Critères de réalisation :**

- Les joueurs et les ballons ne doivent jamais sortir du terrain, les joueurs doivent contrôler leur déplacement et les déplacements du ballon.

**Animation :**

L'observation des joueurs permettra d'introduire les règles fondamentales liées à la manipulation du ballon :

POUR EVALUER – REGULER		POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE	VARIABLES	EFFET RECHERCHE
Peu de variations dans les formes de déplacements, manipulation	Questionner les joueurs sur ce que l'on peut faire avec la balle	La balle est « brûlante », on ne peut pas la « garder » dans les mains	Varier les manipulations de balle (dribbler, faire rouler le ballon, jongler)
Beaucoup de pertes de balle dans le dribble	Intervenir sur la position de la main sur le ballon et la vitesse de déplacement...	Imposer des déplacements en dribble  Rattraper les autres trains (quand la locomotive touche un autre wagon=1pt)	Donner progressivement les règles de manipulation de balle

## ETAPE 1 : ENTRER DANS L'ACTIVITE



## FICHE 2 : les déménageurs

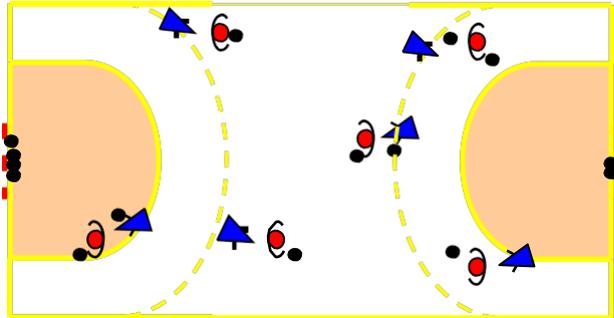
**But :** Transporter les ballons dans le camp adverse. Finir avec moins de ballons dans son camp que les autres équipes.

### Objectifs d'apprentissage:

Construire progressivement les règles fondamentales du jeu de handball

### Dispositif :

- **Groupe :** La classe répartie en équipes. Au moins deux équipes. Peut s'organiser au début à 3, 4, 5... équipes.
- Puis évoluer vers un jeu à deux équipes (chacune son camp). On peut organiser plusieurs terrains parallèles.
- **Espace :** Le terrain de handball
- **Temps : Succession de jeux courts : 3/4min environ.**
- **Matériel :** Un grand nombre de ballons pour commencer (> 1 par joueur). Balles et ballons de toutes catégories. Chasubles pour différencier les équipes. Au départ une réserve de ballons équivalente pour chaque équipe.



### Consignes et critères de réalisation :

1. amener les ballons de sa réserve dans la réserve adverse. Pas d'autre consigne (notion de camp orienté, de cible, de but)
2. même consigne mais on ne peut pas marcher en portant la balle (marcher, solution du dribble sans autre forme de règle)
3. mêmes consignes mais on ne peut plus pénétrer la zone adverse (lancer, tirer dans la cible)
4. mêmes consignes avec un nombre de ballons diminués (1 pour deux). On peut « voler » les ballons de l'autre équipe avant qu'ils ne soient dans notre réserve mai on ne doit jamais toucher les joueurs adverses.
5. mêmes consignes avec seulement un ballon par équipe au départ.
6. mêmes consignes mais la réserve peut être protégée par un joueur désigné à l'avance.

**Critères de réussite :** Finir le jeu avec moins de ballons dans sa réserve que l'adversaire.

POUR EVALUER – REGULER		POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE	VARIABLES	EFFET RECHERCHE
<p>Peu de variations dans les formes de déplacements, manipulation</p> <p>Beaucoup de pertes de balle dans le dribble</p> <p>Echec dans les passes</p>	<p>Questionner les joueurs à chaque obstacle rencontré pour des hypothèses de solutions à mettre en œuvre</p>	<p>1.RAS. Jeu de base</p> <p>2.La balle est « brûlante », on ne peut pas la « garder » dans les mains- Dribble1 main – reprise interdite (retour à la réserve)</p> <p>3.Distance de « tir », taille de la zone</p> <p>4.On ne peut pas intercepter.</p> <p>5.Les balles sortant du terrain sont perdues (retour à la réserve)</p> <p>6.A chaque but marqué le gardien change. Finir avec un seul ballon.</p>	<p>Varié les manipulations de balle (dribbler, passer, tirer)</p> <p>Donner progressivement les règles de manipulation de balle : types de passes, types de tirs</p> <p>Connaitre les règles fondamentales</p>

## ETAPE 1 : ENTRER DANS L'ACTIVITE



## FICHE 3 : but ou pas but ?

**But pour les arbitres :** valider ou non tous les buts et signaler tous les empiètements (zone)

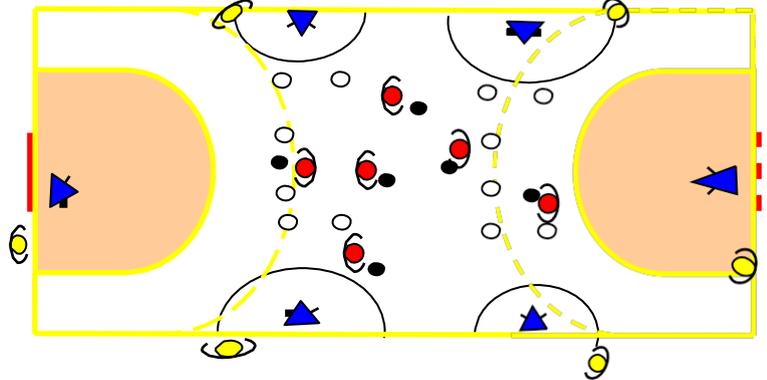
**But pour les tireurs et gardiens :** gagner beaucoup de points

### Objectifs d'apprentissage :

- Connaître les modalités de validation des buts
- Valider les buts
- Découvrir le rôle de Gardien de But (GB) et de tireur

### Dispositif :

- **Espace :** le terrain de handball
- **Temps :** 10 minutes
- **Matériel :**
  - 1 ballon par joueur
  - 6 cages réparties le long des lignes de touche (différentes formes, tailles.)
  - Prévoir 2 balises (portes) à 3 mètres de la zone de chaque cage
  - 6 sifflets



### Consignes :

6 joueurs ont le rôle de GB. 6 joueurs ont le rôle d'arbitres. Les autres sont des tireurs.

Les tireurs se déplacent en dribble sur tout le terrain, pour aller tirer dans une cible. Après chaque tir le joueur doit changer de cible.

Le tireur gagne 1 point par but validé par l'arbitre. Le GB gagne un point par tir arrêté.

Organiser des rotations toutes les trois minutes avec les arbitres.

Les arbitres doivent siffler fort 2 fois en levant le bras si le ballon franchit entièrement la ligne de but et que le tireur n'a pas fait d'empiètement de la zone.

### Critères de réalisation :

- Les joueurs et les ballons ne doivent jamais sortir du terrain, les joueurs doivent contrôler leur déplacement et les déplacements du ballon.
- Les joueurs doivent prendre des informations en dribble pour identifier les cibles libres

### Critère de réussite :

- Augmenter le nombre de point à chaque séquence
- Siffler les empiètements et les but

### Animation :

L'observation des joueurs permettra d'échanger et partager autour du thème duel tireur/GB

Identifier les différentes formes de tir possibles (tir en course, en extension.) conséquence sur l'arbitrage.

Vérifier la compréhension des modalités de validation des buts et leur réalisation.

POUR EVALUER – REGULER		POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
COMPORTEMENT OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE	VARIABLES	EFFET RECHERCHE
Les tireurs tirent en même temps	Rajouter une porte avec des plots que l'on place à 3 mètres de la zone.	Les tireurs sont par deux face à face espacés de 3 mètres au niveau des balises. Ils échangent leur balle, puis vont au but l'un après l'autre. 1 point si les deux buts sont marqués. Puis on change de cible	Rajouter la règle du marcher (À respecter et faire respecter) Enchaînement passe réception/tir
Les tireurs restent longtemps à viser devant la cage.	Rajouter des défenseurs qui récupèrent les ballons quand ils touchent les défenseurs.		
Certains joueurs n'arrivent pas à marquer de but	Faire déplacer le GB (toucher un plot sur les coté) au moment où le joueur passe la porte		

## ETAPE 1 : ENTRER DANS L'ACTIVITE



## FICHE 4 : jeu des plots



**But :** marquer plus de points que l'adversaire en 4 minutes

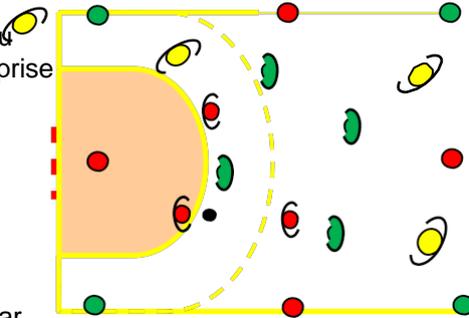
**But pour les arbitres :** relever toutes les reprises de dribble, tous les « marcher », et tous les contacts

### Objectifs d'apprentissage :

- Faire progresser la balle en respectant les règles du jeu
- Connaitre, respecter et faire respecter la règle de la reprise de dribble
- Comprendre la notion d'empreinte et respecter et faire respecter la règle du marcher
- Découvrir les partenaires et les adversaires.

### Dispositif :

- Groupe : de 4 à 6 joueurs
- Espace : le demi-terrain de handball (3 ou 4 équipes par terrain)  
2 équipes qui jouent, une qui arbitre (2 arbitres de champs, deux arbitres de touches)
- Temps : 4 minutes
- Matériel : 1 ballon par demi-terrain, 8 balises par demi-terrain (4 d'une couleur, 4 d'une autre couleur)



### Consignes :

Pour marquer un point vous devez toucher une de vos balises avec le ballon.

- Les attaquants : vous jouez en passe ou en dribble. Dès que vous avez une balle en main vous devez obligatoirement poser un dribble avant toute autre action.
- Les défenseurs : vous devez essayer de récupérer le ballon soit dans le dribble, soit lors d'une passe. Vous n'avez pas le droit au contact avec les joueurs.

### Critères de réalisation :

S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu.

### Critères de réussite :

Pour l'équipe en attaque : marquer des buts

Pour l'équipe en défense : récupérer le ballon dans le dribble ou dans la passe.

### Animation :

La règle qui oblige à chaque possession de balle, l'utilisation du dribble permet de rentrer dans l'activité par le mode de jeu préférentiel de l'enfant.

Cette règle à deux avantages :

- 1- Pour la formation des arbitres car cela va amener de nombreuses reprises de dribble.
- 2- Faire comprendre aux joueurs que le dribble est un moyen de progression à utiliser à bon escient.
- 3- Pour cela l'enseignant sollicitera les défenseurs à intervenir sur le dribble.

POUR EVALUER – REGULER		POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTION POSSIBLE	VARIABLES	EFFET RECHERCHE
Les défenseurs restent autour des plots.	Rajouter un point par balle interceptée ou subtilisée.	Imposer après chaque arrêt de dribble ou chaque réception de balle, que le fasse une empreinte en se mettant sur une jambe pour faire la passe. Une fois la notion d'empreinte comprise, passer à trois empreintes. (la règle du dribble à chaque possession de balle est supprimée)	Comprendre la notion d'empreinte et faire respecter la règle du marcher. Dans ce cas le joueur à droit à une seule empreinte pour faire la passe. Si saut à cloche-pied avec la balle ou pose du deuxième pied, l'arbitre devra siffler « marcher ».

## ETAPE 2 : SE SITUER



## FICHE 5 : Le match

### Situation de référence

**Buts :** Rencontrer les autres équipes de la classe dans un tournoi en matchs de 12 minutes A chaque match, marquer plus de buts que l'équipe opposante.

#### Objectifs d'apprentissage :

- Être capable mettre en application les règles connues et d'adopter les comportements adaptés (joueurs).
- Être capable de faire appliquer les règles de jeu et de juger objectivement les manquements aux règles (arbitres).
- Être capable de gérer une rencontre sportive (organisateurs).

#### Dispositif :

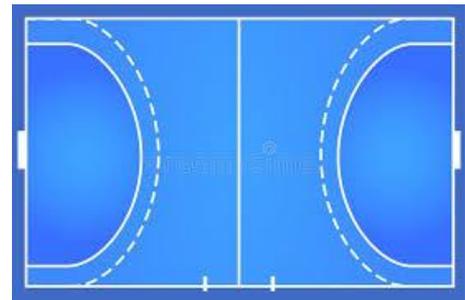
20m x12m environ. **Les cages :** mini hand : environ 2,40m x 1,70m. Zone à 5 m. La zone est réservée au Gardien de But (GB), **interdite** à tout autre joueur.

Sur chaque terrain : 2 équipes en jeu, des arbitres de champ, des organisateurs (gestion : marque, chrono, défi)

Groupe : classe répartie en équipes de 5 à 7 joueurs (avec des remplaçants) on peut jouer à 4X4 ou 5X5

Temps : matchs de 12 min. filées (les arrêts de jeu sont inclus dans les 12 min.)

Matériel : 2 cages et 1 ballon par terrain, sifflets. Chasubles de couleur pour les équipes. Chronos, feuilles de marque, feuilles de tournoi prévoyant l'ordre des matches pour les arbitres et l'enseignant-e.



#### Consignes

- aux arbitres : « signaler fermement les sorties, les buts et les fautes. Remettre rapidement la balle en jeu. »
- aux organisateurs : « donner 3 coups de sifflet (forts) pour débiter et finir les matches. Noter les buts de chaque équipe sur la feuille de match.

Pour les enseignants : relever les problèmes rencontrés par les arbitres, en vue de les traiter en aval lors du temps de bilan de la séance.

#### Critères de réussite :

- A chaque match, collectivement, marquer au moins 1 but de plus que l'équipe adverse.
- Sur le tournoi, collectivement, gagner au moins un match.

### Feuille de Match (tenue par un arbitre « de marque »)

#### BILANS et EXPLOITATION en classe :

Chaque équipe remplit sa **fiche de bilan** et l'analyse. L'enseignant guide l'analyse.

- Analyse des causes du nombre de tirs tentés : (pourquoi y a-t-il tant ou si peu de tirs au but ? : on se fait prendre la balle, on fait des mauvaises passes, on met beaucoup de temps pour arriver au but, manque de rapidité pour faire progresser la balle, les défenseurs sont efficaces, ...)
- Analyse des causes du nombre de buts marqués : plus ou moins grande adresse dans les tirs, placement plus ou moins favorable, distance du but, de face ou de côté, avec ou sans adversaire, ...
- Analyse du rôle des arbitres : fautes difficiles à arbitrer, placement sur le terrain, coups de sifflet, compréhensibilité des décisions

## Feuille de Match (tenue par un arbitre « de marque »)

FICHE DE L'EQUIPE : (nom de l'équipe, couleur, ...)					CONTRE :					
SCORE FINAL										
Nombre de TIRS TENTES					Nombre de BUTS MARQUES					
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□	
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□	
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□	

BILAN de l'EQUIPE :	
Nombre TOTAL de tirs tentés	
Nombre TOTAL de buts marqués	

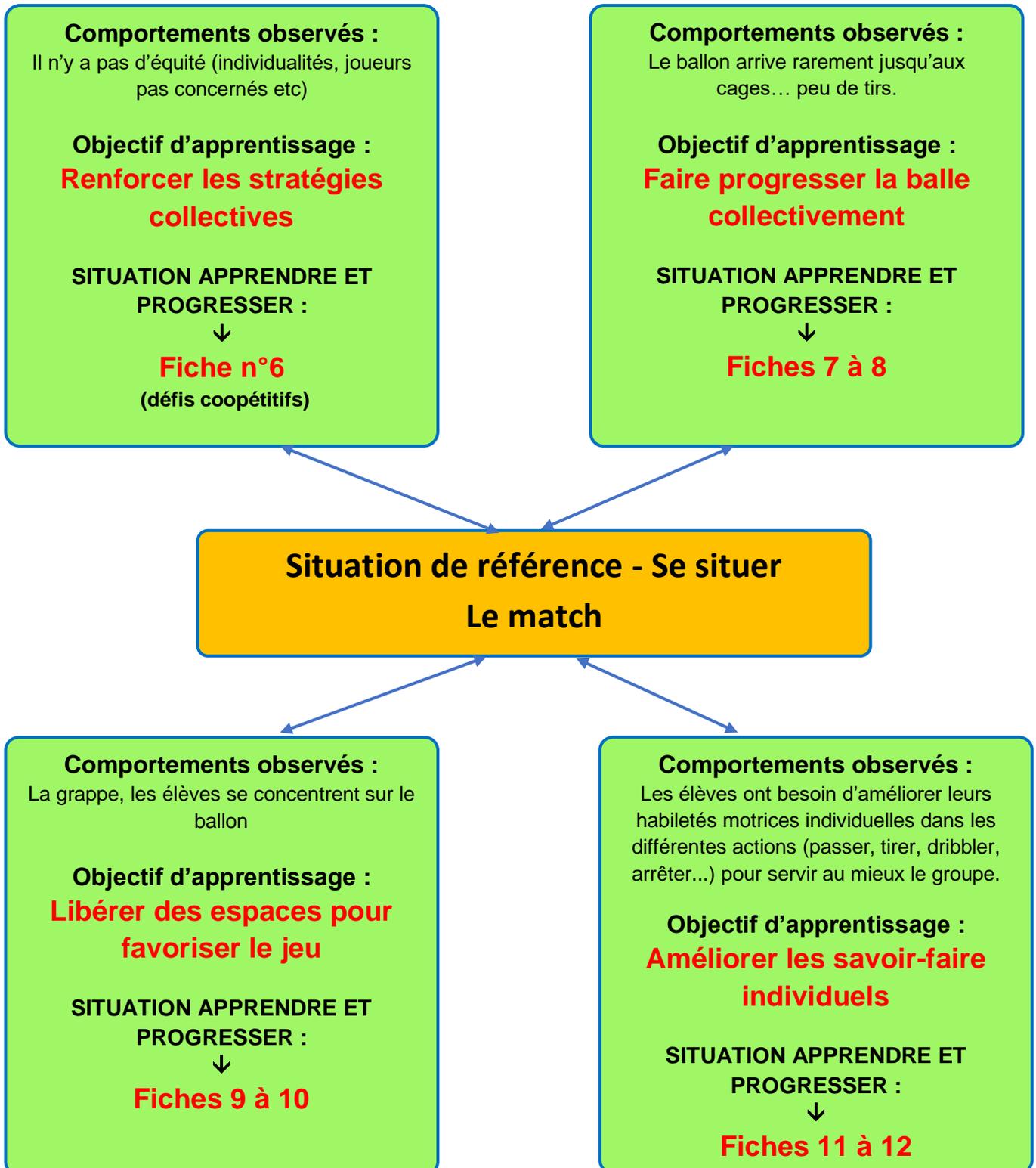
## Feuille de Match (tenue par un arbitre « de marque »)

FICHE DE L'EQUIPE : (nom de l'équipe, couleur, ...)					CONTRE :					
SCORE FINAL										
Nombre de TIRS TENTES					Nombre de BUTS MARQUES					
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□	
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□	
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□	

BILAN de l'EQUIPE :	
Nombre TOTAL de tirs tentés	
Nombre TOTAL de buts marqués	

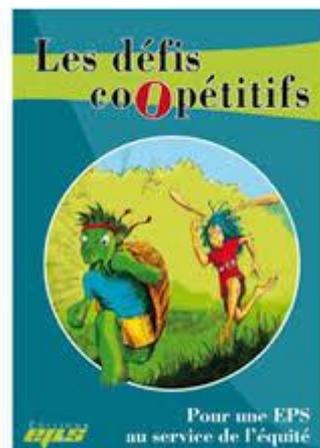


Les élèves peuvent être invités à rechercher des observables, afin de déterminer un profil d'équipe et/ou de classe. Il est conseillé, lors des séances de situation référence, de donner à chaque observateur un seul critère d'observation.  
En fin de séquence, reprendre les mêmes critères d'observation pour montrer les progrès des élèves.



**ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER**  
**→ RENFORCER LES STRATEGIES COLLECTIVES**

**FICHE 6 : « Equité » Les défis coopétitifs**



**But :** marquer plus de buts que l'équipe adverse

**Objectifs d'apprentissage :** renforcer les stratégies collectives afin d'atténuer les individualités ou de faciliter l'engagement des élèves peu concernés ou de favoriser l'équité entre les équipes

**Dispositif pour une classe complète :** les joueurs évoluent sur la **situation de référence fiche n°5**

**Consignes :**

Quand une équipe enchaîne trois buts d'affilée l'arbitre stoppe momentanément **le jeu :**

- L'équipe qui domine propose une carte coup de pouce et une carte coup d'éclat à l'équipe dominée.
- L'équipe menée opte alors pour l'une ou pour l'autre de ces deux cartes (si aucune carte ne lui convient, l'arbitre procède à un tirage au sort parmi toutes les cartes).
- Tout au long de la partie, les cartes sont cumulées ; une carte est valable pour tout le reste de la partie. Elle n'est utilisée que par une équipe (une fois choisie, elle est retirée du tas pour les choix suivants)

Le jeu reprend en tenant compte de cette nouvelle condition qui restera jusqu'à la fin du match.

**Critères de réussite :**

- l'équipe qui marque le plus de buts a gagné
- Arbitres : faire respecter les règles du jeu et les cartes d'«équité »



## Coup d'éclat



Nous tirons dans une cage gardée par 2 gardiens de but (un sur la ligne de but, l'autre à 2 mètres devant).

## Coup d'éclat



Nous ne pouvons pas dribbler.

## Coup d'éclat



Nous tirons dans une cage plus basse.

## Coup d'éclat



Quand nous tirons, il n'y a pas de but si le gardien touche le ballon.

## Coup d pouce



Vous récupérez le ballon quand vous le touchez lors d'une passe ou d'un dribble.

## Coup d pouce



Vous tirez dans une cage avancée d'un mètre.

## Coup d pouce



Notre cage dans laquelle vous tirez est élargie d'un mètre de chaque côté.

## Coup d pouce



Vous jouez avec 2 joueurs relais le long de la ligne de touche.

**ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER**  
**→ FAIRE PROGRESSER LA BALLE**



**FICHE 7 : Gendarmes et voleurs**

**But :**

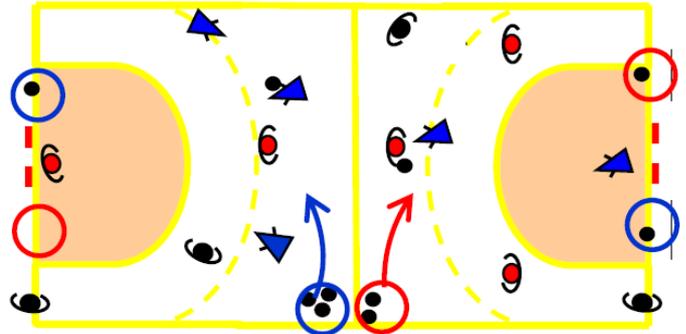
- Marquer le but à chaque tentative.
- Défense : empêcher le but adverse en reprenant la balle aux attaquants.
- Respecter les règles.

**Objectifs d'apprentissage:**

S'organiser pour s'approcher du but adverse, tirer et marquer.

**Dispositif :**

- **Espace :** 1 terrain séparé en 2 demi-terrains
- **Groupe :** Equipes réparties par demi-terrains selon les rôles
- (attaque-défense), 1 équipe d'arbitres (de champ, de marque, ...)
- **Organisation :** Par demi-terrain : 3 attaquants et 1 défenseur et un gardien de But (GB). 2 arbitres : « champ » et « marque »
- **Matériel :** 3 cerceaux et 1 réserve de 5 ballons par équipe, chasubles de couleur, sifflets



**Consignes :**

Les voleurs (en attaque) doivent porter le butin (ballons) dans leur cache (la cage). Les gendarmes (en défense et GB) cherchent à les empêcher en récupérant le butin. Les « voleurs » emportent un seul ballon à la fois. S'ils réussissent, il y a but : on place la balle dans la réserve des « voleurs », sinon dans la réserve des « gendarmes ». Après les 5 tentatives, on compte les points marqués par les « voleurs ».

**Critères de réalisation :**

- **Attaque :** S'organiser à 3 contre 1 pour progresser vers la cage sans perdre la balle. Tirer (force et précision) en évitant le GB
- **Défense :** Gêner la progression de balle et si possible la récupérer ou la faire perdre aux attaquants.
- **Arbitres :** identifier les fautes, siffler à bon escient, prendre la bonne décision, se faire entendre.

**Critères de réussite:** réussir au moins 3 fois sur 5. (marquer 3 buts sur 5 ballons)

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
CONSTAT	VARIABLES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de ballons perdus avant le tir,</li> <li>- Nombre de ballons récupérés par la défense.</li> <li>- Nombre de tirs réalisés, ... cadrés,</li> <li>- Nombre de tirs arrêtés (GB)</li> <li>- Respect des règles</li> <li>- Type de fautes commises</li> <li>- Nombre d'interventions des arbitres à bon escient/ erronées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Surnombre (4c1 ; 3c2, ...)</li> <li>- Pas de gardien</li> <li>- Distance de zone (5m, 4m, ...)</li> <li>- Défense uniquement pour gêner (pas de récupération)</li> <li>- ...</li> </ul>

## ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER → FAIRE PROGRESSER LA BALLE



### FICHE 8 : Douaniers et contrebandiers

**But :** Les « contrebandiers » et les « passeurs » doivent franchir les zones gardées par les « douaniers » et envoyer leur « butin » dans la « cache » gardée par un autre douanier.

#### Objectifs d'apprentissage :

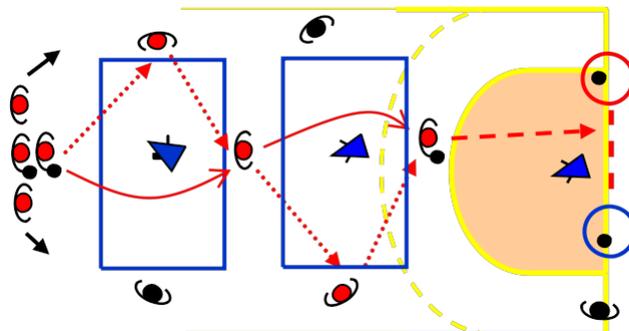
- Marquer le but malgré l'opposition rencontrée.
- Tenir compte des partenaires comme des adversaires
- Savoir prendre rapidement l'initiative.
- Faire un choix efficace en fonction du contexte.

#### Dispositif :

1 cage gardée (GB) dans une zone (type handball).

2 zones matérialisées terrains des « douaniers »

- Groupe : 12 joueurs en 4 trinômes constitués.
- Organisation : Les équipes (trinômes) seront à tour de rôles 2 fois « contrebandiers et passeurs » (attaquants), « douaniers » (défenseurs) et arbitres (2 arbitres de champ, 1 arbitre de marque).
- Temps : Jeu en relais. On joue 6 balles avant de changer les rôles (en attaque les contrebandiers alternent tireur et passeur à chaque balle).
- Matériel : 1 balle par trinôme, coupelles ou bandelettes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chasubles de couleurs



#### Consignes :

- Le porteur de balle (contrebandier « tireur ») doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passe, en évitant de se faire intercepter la balle par les douaniers. Il est aidé par les contrebandiers « passeurs » qui évoluent sur le côté des 2 zones gardées et ne peuvent pas être pris par les douaniers mais ne peuvent pas tirer non plus.
- L'arbitre de marque valide ou non le but. Il tient la fiche d'observation qui sera analysée par la suite.
- Les arbitres de champ jugent des fautes de jeu. Si le contrebandier est en faute, ou si le ballon sort du terrain, le tir ne peut pas être effectué. Si le douanier est en faute. Le jeu reprend après sa « zone gardée ».
- Lorsque 6 ballons ont été joués, on fait le décompte des buts marqués et on procède à la rotation des rôles.

#### Critères de réalisation :

- 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 passe, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribble

**Critères de réussite :** Chaque tireur doit marquer au moins une fois sur les deux possibilités offertes.

	Douanier 1 passé	Douanier 2 passé	Tir cadré	But marqué
Tireur 1				
Tireur 2				
Tireur 3				
Tireur 4				
Tireur 5				
Tireur 6				

POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION	
CONSTAT	VARIABLES
Pertes de ballons en passes Pertes de ballons en dribble Tirs inefficaces	Réduire la taille des « zones gardées » Réduire la distance de tir (approcher la cage)

### ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER → LIBERER DES ESPACES



#### FICHE 9 : l'Attaque de la citadelle

##### **But du jeu :**

Marquer plus de points en touchant la citadelle de l'équipe adverse

##### **Objectifs d'apprentissage :**

Tirer précis.

Utiliser des actions simples dans une action collective (se placer dans un espace libre, passer, réceptionner).

Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)

##### **Dispositif :**

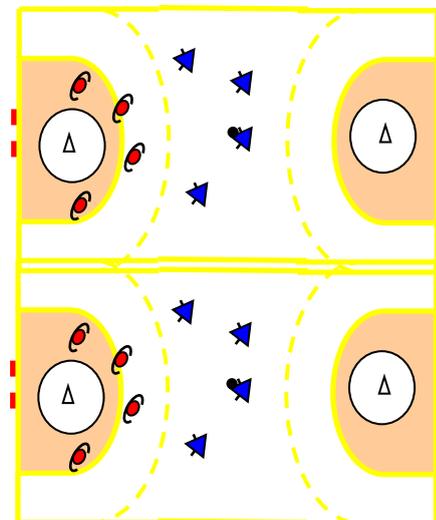
4 équipes mixtes et équilibrées.

2 zones de jeu.

4 citadelles : 1 gros plot encerclé par des coupelles (4 mètres de diamètre).

Chaque équipe choisit en son sein un joueur pour arbitrer sur le terrain voisin (donc deux arbitres par terrain).

Matériel : 6 jeux de chasuble ; 2 ballons ; 16 coupelles pour délimiter le petit carré ; 2 sifflets.



##### **Consigne :**

Pour les attaquants : vous devez attaquer en passe la cible de l'adversaire. Un point est marqué chaque fois que la citadelle est touchée : pas de dribble, maximum trois pas, respecter la zone.

Si la citadelle est touchée, la balle est redonnée à l'adversaire à partir de la citadelle. Si la citadelle n'est pas touchée le ballon reste en jeu.

Pour les défenseurs : vous pouvez intercepter le ballon pour pouvoir attaquer la citadelle adverse. Le contact est interdit.

Pour les arbitres : vous sifflez à chaque fois que les règles déjà vues jusqu'à présent ne sont pas respectées. Et vous comptez le score.

A la fin du temps imparti, l'équipe qui a le plus de points gagne la manche.

##### **Evolution :**

- Si la balle tombe au sol, balle à l'adversaire
- Possibilité de dribbler

## ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER → LIBERER DES ESPACES



### FICHE 10 : Jeu de rôles

**But du jeu :** marquer plus de buts que l'équipe adverse

**Objectifs d'apprentissage :**

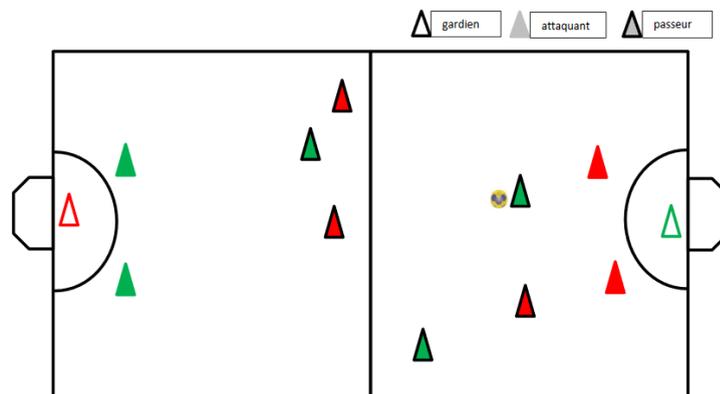
- Amener les élèves à mieux s'organiser.
- Amener les élèves à occuper un espace spécifique.
- Libérer des espaces pour favoriser le jeu.

**Dispositif :**

Organisation : Dans la largeur du terrain.

Deux équipes qui jouent de 4 à 5 élèves maximum.

Matériel : Un ballon, un sifflet, des chasubles.



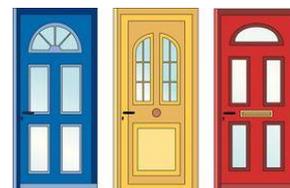
**Consigne :**

Il s'agit d'une situation de match. Dans chaque équipe vous allez désigner un gardien, deux tireurs, les autres seront passeurs. Les tireurs n'ont pas le droit de faire des passes, les passeurs n'ont pas le droit de tirer. Vous pouvez courir avec le ballon, il n'y a pas de dribbles, pas de marchés. Il est interdit de rentrer dans la zone.

**Variable :**

- Si le ballon touche le sol, il revient à l'équipe adverse.
- Possibilité de dribbler.
- Le ballon doit rentrer dans le but sans toucher le sol.

**ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER**  
**➔ AMELIORER LES SAVOIR-FAIRE INDIVIDUELS**



**FICHE 11 : Jeu des portes**

**But du jeu :** marquer le plus de points possibles.

**Objectifs d'apprentissage :**

S'organiser tactiquement pour gagner un duel en identifiant les situations favorables de marque.

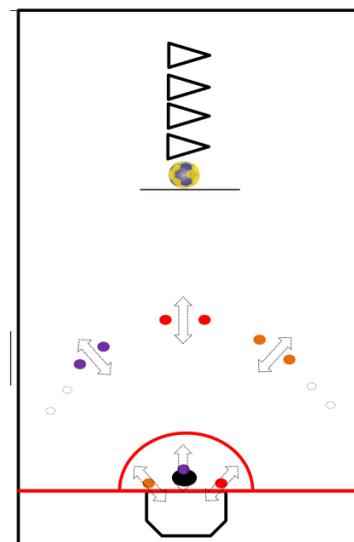
**Dispositif :**

Dans la largeur du terrain.

1 groupe d'élèves (nombre variable en fonction de l'organisation de la séance)

1 gardien.

Matériel : 1 ballon par élève, un but, 11 plots/cônes minimum.



**Consigne :**

Un par un vous allez devoir partir avec le ballon, passer par une des portes de couleurs pour aller marquer. Si vous passez par la porte bleue, le gardien devra aller toucher le plot bleu qui est dans sa zone. Et ainsi de suite.

Comptage des points :

- 2 points pour le lanceur s'il marque sans que le gardien ne touche la balle.
- 1 point pour le lanceur si ce dernier touche la balle mais qu'il n'empêche pas le but.
- 2 points pour le gardien s'il n'y a pas de but marqué.

**Pour l'arbitre :**

Tu siffles deux coups pour valider le but si les règles ont été respectées (zone, reprise de dribble, marcher)

Comportements attendus	
De tirer là où le gardien ne pourra pas être : la situation doit permettre de faire prendre conscience au joueur que le gardien se déplace et qu'il est nécessaire de prendre en compte son déplacement dans son choix d'impact : Au moment où je passe entre les deux plots, je dois m'organiser pour tirer rapidement à l'opposé du déplacement du GB.	
Pour faire évoluer la situation	
Variables	Effet recherché
Une fois que les joueurs ont compris la notion de prise de vitesse, on peut rapprocher les plots du GB, pour qu'il choisisse entre prendre de vitesse ou à contre-pied.	Si mon gardien de but revient en courant rapidement, je peux le prendre à contrepied en tirant du côté où il a touché le plot

Pour réguler	
Trop de but, le gardien n'a pas le temps de revenir dans la cage	Mettre les plots que le gardien doit toucher plus proches de lui
Peu de réussite au tir	Eloigner les plots du gardien de but afin de forcer son déplacement et de rendre plus évident les espaces libres.
Si malgré l'éloignement des plots les tireurs ne marquent pas de deux points	Questionnement par groupe des stratégies de chacun

**ETAPE 3 : APPRENDRE ET PROGRESSER**  
**→ AMELIORER LES SAVOIR-FAIRE INDIVIDUELS**



**FICHE 12 : Faire trembler les filets**

**But du jeu :** « faire trembler les filets » avant son adversaire.

**Objectifs d'apprentissage :**

- Enchaîner dribbler/tirer
- S'organiser dans le tir

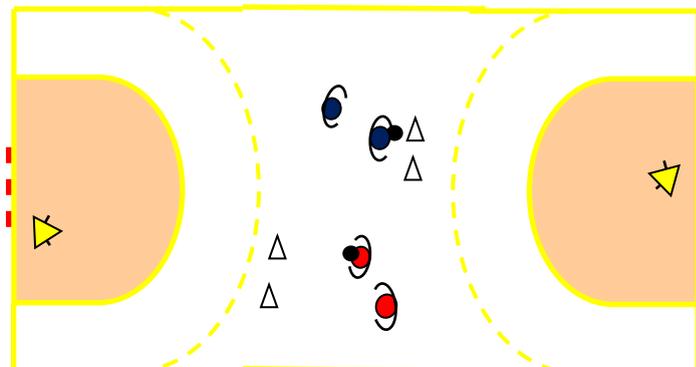
**Dispositif :**

Groupe 1 équipe sur l'atelier

Espace : un demi-terrain avec une cage

Temps 10 minutes sur l'atelier

Matériel : 1 ballon par joueur ; 2 languettes pour identifier les départs



**Consigne :**

Départ au coup de sifflet de l'arbitre, tu pars en dribble pour aller tirer. Le premier qui fait trembler les filets sans que le ballon touche le sol avant gagne un point pour son équipe.

Pour le gardien : place-toi devant la ligne de but et déplace-toi de façon à être toujours entre le but et le ballon.

Pour les arbitres : Tu valides les buts en sifflant deux coups et en levant le bras si le tireur :

- N'a pas fait de reprise de dribble
- N'a pas fait plus de trois pas sans dribbler
- N'a pas empiété la zone

Si le ballon a franchi entièrement la ligne de but

**Comportements attendus :**

S'organiser rapidement pour tirer (enchaînement dribble et tir)

Décider en fonction de ses capacités (puissance notamment) à quel moment déclencher le tir. Plus on tire fort plus on peut tirer loin de la cage.

