

# PROJET PÉDAGOGIQUE



**Cycles 2 & 3**



## Sommaire

I.	L'éducation physique et le handball à l'école .....	P.2
II.	Qu'est-ce que le handball ? .....	P.2
III.	Le projet pédagogique : Ses objectifs .....	P.4
IV.	Le projet pédagogique : Son évaluation .....	P.5
V.	Règles de vie et règles de jeu .....	P.7
VI.	Cycle 2 .....	P.9
VII.	Cycle 3 .....	P.15

## **I. L'éducation physique et le handball à l'école**

Les bienfaits de l'éducation physique sont multiples : amélioration et maintien de la santé en générale, développement de la motricité, développement corporel, physiologique, social etc. Par son côté collectif, elle entraîne également au respect de l'autre, l'entraide, la solidarité et l'autonomie. Tout cela favorisant l'élève à se construire en tant que personne et citoyen.

Le handball et plus précisément, le minihandball qui sera proposé reste complètement dans ces principes en ajoutant un aspect fondamental : le jeu dont chaque enfant a besoin.

Cet aspect ludique est indispensable au développement de l'enfant. Tout est appris plus simplement s'il s'amuse et l'activité minihandball peut facilement remplir cela car :

- Son installation et ses règles sont simples
- Il fait faire des actions abordables : les course, le lancer, le saut...
- Il développe des valeurs collectives : la coopération, l'entraide, le respect
- Il développe la prise d'initiative et de décision
- Il permet de mettre beaucoup d'élèves en activité
- Il permet de faire des oppositions équilibrées et de modifier rapidement au besoin

Grâce à son statut de sport collectif qui réunit coopération et opposition, le minihandball favorisera les interactions collectives mais aussi la prise de décision individuelle pour que chaque enfant puisse trouver sa place

## **II. Qu'est-ce que le handball ?**

La pratique a bien évolué depuis sa création en 1919 et ses 2 équipes de 11 joueurs. Joué à 7 aujourd'hui pour la pratique standard, elle est encore ajustée pour convenir à tous les types de publics (handfit, hand à 4, beachhand...).

Mais peu importe le type de pratique lié au handball, quels sont leurs points communs ?

- Des paramètres spatio-temporels : Un terrain, des buts, une limite de temps
- Une organisation sociale : connaître, respecter et faire respecter les règles du jeu. Avoir connaissance des différents rôles pour jouer une rencontre (joueurs, gardiens,

arbitres) et de son statut en fonction de l'équipe en possession du ballon (attaquant ou défenseur)

- Toutes visent à l'amélioration de la motricité (courir, s'équilibrer, changer d'appuis et de direction) et la manipulation du ballon (déplacement avec la balle, réception, passe et tir) pour le développement personnel de l'enfant.

Tous ces éléments permettent de reconnaître et d'améliorer les 2 actions suivantes : attaquer pour marquer et défendre pour protéger son but.

Le handball possède sa logique dans le jeu. Les enfants participant à un jeu collectif cherche à résoudre (à plusieurs, en action, par des attitudes d'aides et d'oppositions) les problèmes posés par l'adversaire (dont les actions varient en fonction de leur statut) tout en respectant les règles.

Les intentions des joueurs sont différentes en fonction de leur statut. C'est sur ces principes que l'éducateur cherche à transmettre les principes du sport collectif aux participants.

<b>Attaquant</b>	<b>Défenseur</b>
Conservation du ballon	Récupération du ballon
Faire progresser le ballon vers le but adverse	Empêcher la progression du ballon vers son but
Tirer pour marquer un but	Gêner l'adversaire et protéger son but

Chaque gymnase, espace extérieur ou city stade par exemple permet de pratiquer le minihandball avec l'ajout de matériel démontable en cas de manque de cage. Le matériel se résume donc une paire de cages par terrain, un ballon par élève pour que tous puisse manipuler sans contrainte, des chasubles pour différencier les équipes, du matériel pédagogique pour tracer les terrains et mettre en place les différents ateliers.

La pratique du minihand a également un gros avantage, c'est de pouvoir optimiser l'espace de jeu en diversifiant les formes d'apprentissages (individuel, collectif, motricité...)

### III. Le projet pédagogique : Ses objectifs

Le but du projet pédagogique minihandball vise à s'inscrire dans le projet global de l'école, de la classe et de l'élève. Chaque enseignant pourra s'en servir grâce à ces objectifs et une évaluation claire.

<b>Les objectifs</b>			
<b>Physiques</b>	<b>Techniques</b>	<b>Tactiques</b>	<b>Civiques</b>
La proprioception : réussir à percevoir son corps dans l'espace	Motricité spécifique Manipulation du ballon (lancer, attraper, dribbler)	Reconnaitre son statut (attaquant ou défenseur)	Comprendre, s'approprier et respecter les règles du jeu
L'équilibre du corps dans l'action physique	L'enchaînement de tâches	Adapter ses intentions en conséquence	Comprendre, s'approprier et respecter les règles de vie de groupe
La motricité générale (courir, sauter, la coordination, la dissociation)	La prise d'initiative et l'autonomie	S'organiser individuellement et collectivement	
La dépense énergétique : endurance, vitesse, explosivité...		Coopérer et s'opposer	

#### IV. Le projet pédagogique : Son évaluation

Chaque séance devra faire travailler les élèves sur un élément important du handball qu'il soit individuel ou collectif

##### Individuel :

- Le dribble
- La passe
- Le tir
- Règles et arbitrage

##### Collectif :

- Je suis porteur de balle
- Je suis partenaire du porteur de balle
- L'équipe adverse a la balle

##### Savoir-faire individuel

Notion Cycle	Dribble	Passe	Tir	Règles et Arbitrage
Cycle 2	Se déplacer en dribblant en maîtrisant son ballon et en courant	Faire et recevoir une passe à l'arrêt	S'organiser pour tirer loin du gardien dans le but et marquer	Comprendre les règles essentielles*
Cycle 3	Contourner son adversaire en dribblant pour accéder au but	Recevoir la balle en mouvement	Enchaîner une réception de balle et un tir dans la foulée (en appuis ou en extension)	J'identifie une faute et je la signale

\*Règles essentielles : Le marcher, la reprise de dribble, le pied, les touches, la zone, l'absence de contact

### Interactions inter-individuelles

Statut Cycle	Porteur de balle	Partenaire du porteur de balle	L'équipe adverse a la balle
Cycle 2	Orientation face au but Être capable de progresser vers la cible en dribblant ou en passant à un partenaire démarqué Passer la balle Tirer	Se mettre loin des défenseurs pour recevoir le ballon	S'identifier défenseur Suivre un adversaire et se placer entre le ballon et la cible
Cycle 3	Être capable de faire progresser la balle vers la cible en utilisant le dribble ou la passe par rapport à mes partenaires et mes adversaires Passer la balle à un partenaire en mouvement Tirer de près ou de loin, en appuis ou en extension pour marquer en évitant le gardien	Se démarquer proche du but adverse S'éloigner de ses partenaires Être capable de se rapprocher du PB pour l'aider si besoin	Reconnaitre si je défends sur le PB ou non Gêner le PB avec mes bras Suivre les NPB Se placer entre mon adversaire et la cible

Toute l'évaluation pourra être vérifiée en 3 critères :

- Acquis : A
- En cours d'acquisition : ECA
- Non acquis : NA



## V. Règles de vie et règles de jeu

Le handball restant un sport d'opposition avec les notions de jouer, gagner et perdre. Il est nécessaire d'avoir des règles de vie. Ce modèle devra permettre de faire adhérer les élèves au groupe, d'en respecter tous les membres et le déroulé du jeu même s'il n'est pas en leur faveur. Cela permettra aussi de mettre les limites à ne pas dépasser.

Règles de vie :

- Le respect de l'autre et la tolérance : Actions que chacun doit faire de manière individuel vis-à-vis de tous les participants à l'activité (par rapport au niveau de jeu, au sexe, à la réussite et à l'échec etc.)
- Le fairplay : apprendre à gérer ses émotions lorsque l'on a gagné vis-à-vis des autres (l'humilité) et lorsque l'on a perdu (persévérance)
- L'entraide et la solidarité : Actions qui doivent se refléter à l'intérieur d'une équipe (encourager, féliciter, aider ou encore conseiller ses partenaires)
- L'autonomie et la prise de responsabilité : Actions qui doivent se voir dans le jeu peu importe le statut. Les élèves jouent sans attendre de consignes et découvrent leur propre façon de jouer avec leurs points forts et faibles.

Règles de jeu :

Pour que le déroulé de l'activité soit le plus fluide possible, les élèves devront être le plus familiers possible avec les règles essentielles comme :

- La délimitation du terrain : lignes de touche, ligne de fond, zone
- Le nombre de joueurs par équipe (à définir en fonction du terrain à disposition et du nombre d'élèves)
- L'engagement du gardien après un but
- Le marcher qui consiste à ne pas faire plus de 3 pas avec la balle en main (règle à assouplir au début du cycle)
- La reprise de dribble. L'élève peut dribbler autant qu'il veut tant que cela est continu. Mais il ne peut pas dribbler à nouveau s'il s'arrête et garde la balle en main.

- Le pied qui redonnera la balle à l'équipe adverse si le ballon touche un joueur sous le genou
- La zone qui ne peut être occupée que par le gardien de but. Les joueurs ne peuvent pas y aller même sans ballon
- Les sorties. Lorsque l'action d'une équipe conduit à la sortie du ballon des limites du terrain, il sera récupéré par l'équipe adverse.



## LE JOUEUR :

**peut**

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées) des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux
- Garder le ballon au maximum 3 secondes. (même s'il est à terre)
- Attraper le ballon à deux mains
- Dribbler ou faire rouler le ballon au sol
- Jouer le ballon assis, à genoux, couché
- Barrer avec le corps le chemin de l'adversaire

Mollets, tibias, pieds  
**INTERDITS**

**ne peut pas**

- Se faire une passe à soi-même
- Refaire un 2<sup>e</sup> dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon
- Jouer passivement
- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains
- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant
- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol
- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager
- Barrer le chemin de l'adversaire : action agressive touchant le cou, la tête, la nuque
- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière. Ceinturer; retenir l'adversaire par le côté ou le maillot
- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps
- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire
- Irrégularités commises avec une forte intensité

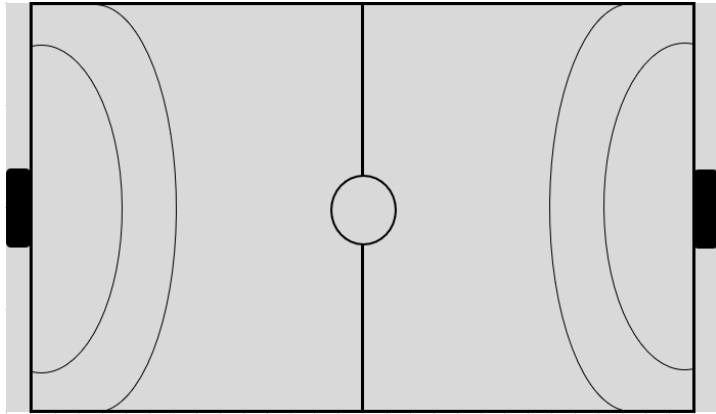
**AGIR DE MANIÈRE PRÉSENTANT UN RISQUE POUR L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE OU DANGEREUSE = DISQUALIFICATION**

LE JOUEUR "PEUT" OU "NE PEUT PAS"

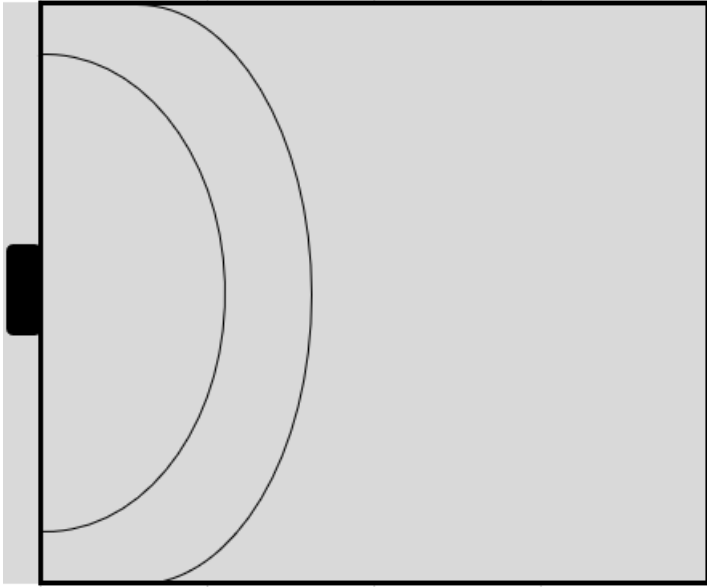




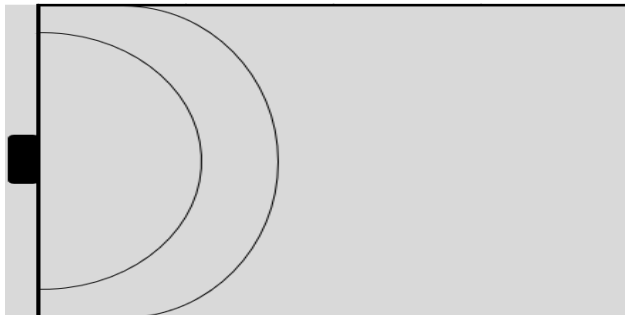
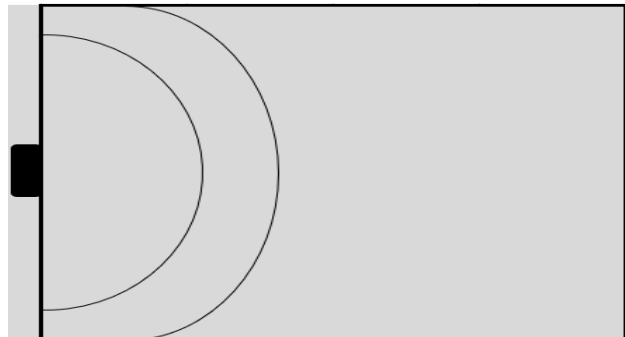
**VI. Cycle 2**

Séance 1 : Situation de référence	Objectifs : Prendre connaissance du groupe et du niveau de jeu global	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>Avant de faire cette situation, il faut faire une mise en route pour évaluer les gestes simples. Chaque élève doit avoir un ballon ou au minimum, 1 ballon pour 2 élèves. Déplacements libre sur l'espace de jeu en courant, puis en dribblant. Faire des groupes de 2 avec un ballon par groupe. Les élèves ne dribblent plus mais avance en se passant le ballon.</p> <p>S'il y a un ballon pour 2, l'élève avec la balle fait quelques dribbles puis passe à son partenaire. L'intervenant peut passer plus de temps car il y a en même temps le travail de dribble et de passe.</p>  <p>Situation se rapprochant le plus du match.</p> <p>Règles à respecter : le marcher / la reprise de dribble / le pied / la zone / les sorties / l'engagement du gardien de but / pas de contact</p> <p>Temps de jeu : 8 minutes</p> <p>Aménagement du terrain : Cela dépend du nombre d'élèves, de la place disponible et du matériel (cages disponibles). Soit un terrain avec des rotations d'équipe, soit plusieurs terrains dans la largeur (20m / 15m)</p> <p>Arbitrage : assuré par les équipes qui ne jouent pas.</p>		<p>Equilibre des temps de jeu</p> <p>Evaluation des savoir-faire individuels et collectifs</p> <p>Prendre le score des matchs joués</p>	<p>Rappel sur une règle spécifique</p> <p>Rappel sur la notion de jeu collectif pour que tout le monde participe</p> <p>L'équipe qui a marqué retourne dans sa moitié de terrain</p> <p>Si une équipe est en difficulté, ajuster les règles pour elle (nombre de pas, buts qui valent plus de points...)</p>

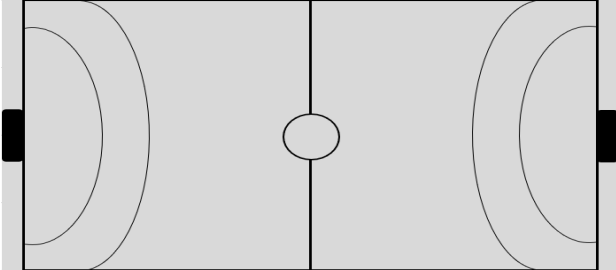
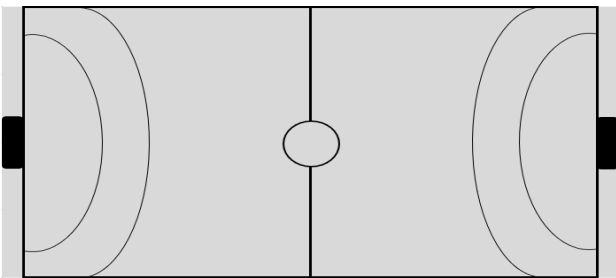


Séance 2 : Manipulation du ballon et motricité	Objectifs : Découvrir et développer les gestes de bases	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils ont une autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance</p> <p>2 : Manipulation du ballon avec des actions à effectuer au coup de sifflet. Les élèves sont en déplacement libres sur le terrain en dribblant. A chaque coup de sifflet ils doivent tenter de réaliser l'action demandée. Celle-ci changera au fur et à mesure. (exemples : Tenir en équilibre sur une jambe, lancer la balle en l'air et la récupérer sans qu'elle ne touche le sol...).</p> <p>3 : Relais par équipe : Chaque équipe doit faire le parcours avec l'échelle de rythme, le slalom de plots et tirer au but au dernier plot le plus vite possible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echelle : l'élève doit mettre un pied dans chaque carré</li> <li>- Plots : l'élève doit les contourner en dribblant</li> <li>- Tir : une fois arrivé au dernier plot, l'élève doit tirer au but</li> </ul>		<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p> <p>Déplacement en gardant le contrôle du ballon / Réussir les actions demandées</p>	<p>Aucune</p> <p>Variation des actions le plus possible et les types de déplacement</p>
 <p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>		<p>Attribuer des points en fonction de classement et du nombre de buts marqués : Dernier : 1 point et on ajoute 1 point de plus par place au-dessus / 1 point par but</p> <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Changer le déplacement dans l'échelle et dans les plots / Ajouter un gardien de but / Faire 2 tours / Mettre des points bonus si tous les élèves marquent...</p> <p>Corriger la façon de dribbler et les déplacements des joueurs</p>

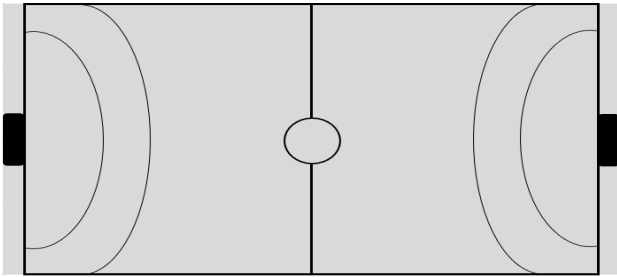
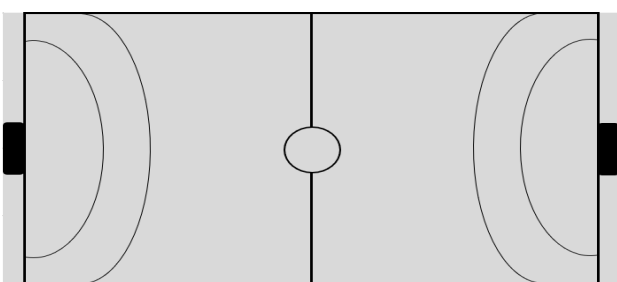


Séance 3 : Relation passeur réceptionneur et Duel tireur-gardien	Objectifs : Faire de la passe un outil pour la progression du ballon / Améliorer la prise d'information sur le gardien pour marquer le plus possible	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils sont en autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance.</p> <p>2 : Jeu de l'horloge. Une équipe fixe en rond qui doit se faire des passes, l'autre doit lui tourner autour en dribblant. Chaque joueur passe lorsque le partenaire avant lui finit son tour. Lorsque chaque joueur de l'équipe qui dribble a fait son tour, on arrête le jeu et l'autre équipe donne son total de passe. Puis on change les rôles.</p>  <p>3 : Dégomme plots. Une équipe plus nombreuse dans l'air de jeu centrale qui doit tirer sur les plots pour marquer des points. L'autre équipe doit défendre les plots et ne pas laisser les ballons les toucher. Lorsqu'un élève tire, il remet le plot s'il l'a touché, va chercher son ballon et se remet en place dans l'air de jeu. Faire des manches chronométrées (temps en fonction du nombre d'élèves)</p>  <p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>		<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p> <p>L'équipe qui a fait le plus de passes lorsqu'elle est au centre (sans que la balle touche le sol)</p> <p>L'équipe qui aura touché le plus de plots lors de son passage en tant que tireur</p> <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Aucune</p> <p>Corriger le placement du bras et le geste de la passe / Corriger la gestuelle du dribble pour regarder devant soi</p> <p>Ajout d'un défenseur au milieu des passeurs / Ne mettre que certaines zones où dribbler / L'écartement du cercle</p> <p>Correction placement du bras et du lancé de balle (ne pas pousser le ballon, tir à une main...) / Pour les défenseurs être un peu dans le piège</p> <p>Les attaquants doivent tirer et toucher des plots sur chaque côté / les défenseurs se déplacent par 2 en se tenant la main...</p> <p>Placement du bras et à la gestuelle passe / tir</p>

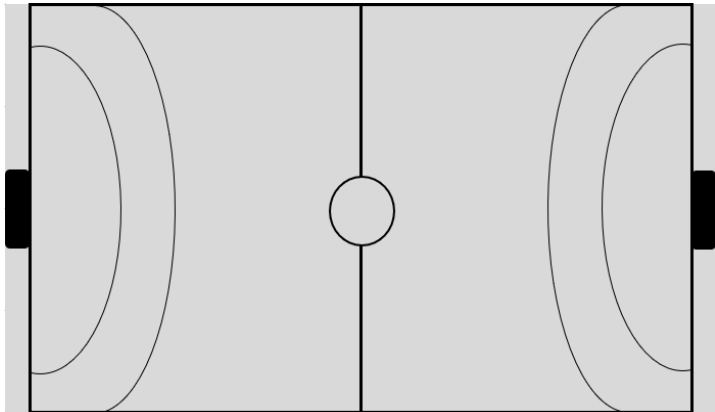


Séance 4 : Le jeu collectif en défense	Objectifs : Apprendre à se reconnaître défenseur et agir pour protéger son but	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils jouent en autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance</p> <p>2 : Jeu du taureau : Les élèves sont en groupe de 3, dans des zones de jeu délimitées avec 2 attaquants et 1 défenseur. Les attaquants doivent se faire des passes sans que le taureau n'empêche les passes où n'intercepte le ballon. Si cela arrive, l'auteur de la perte de balle prend la place du taureau. Au bout de 2 minutes, l'élève ne marque pas de point</p>		<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p>	<p>Aucune</p> <p>Reprendre le taureau sur ses interventions (ne pas courir après le ballon, gêner le non porteur de balle...)</p>
		<p>Ne pas être taureau à la fin du temps de jeu</p>	<p>Augmenter la taille de la zone de jeu / limiter déplacement du taureau</p> <p>Rassembler 2 groupes et passer sur du 4 contre 2</p>
<p>3 : Touchdown : 2 équipes avec 2 zones d'embut. Chaque équipe doit aplatir la balle dans cette zone pour marquer un point. A chaque point, la balle change de camp. Les élèves jouent en respectant les règles du handball (règles essentielles). Une manche dure 3 minutes</p>		<p>Marquer plus de point que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu</p>	<p>Reprendre l'équipe qui défend sur son marquage des attaquants (chacun le sien) et sur le moment où ils deviennent défenseur</p>
		<p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Ajuster les règles par rapport aux équipes (enlever le dribble ou le limiter) / Lorsqu'une équipe marque, elle retourne dans son camp...</p>
<p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>			<p>Insister sur le changement de statut attaquant-défenseur et le marquage des défenseurs</p>

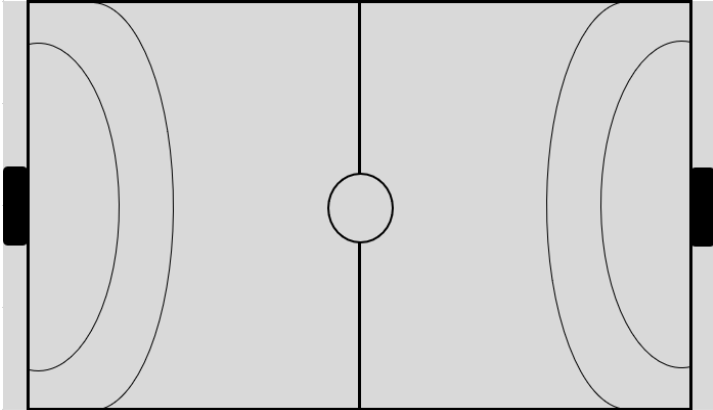


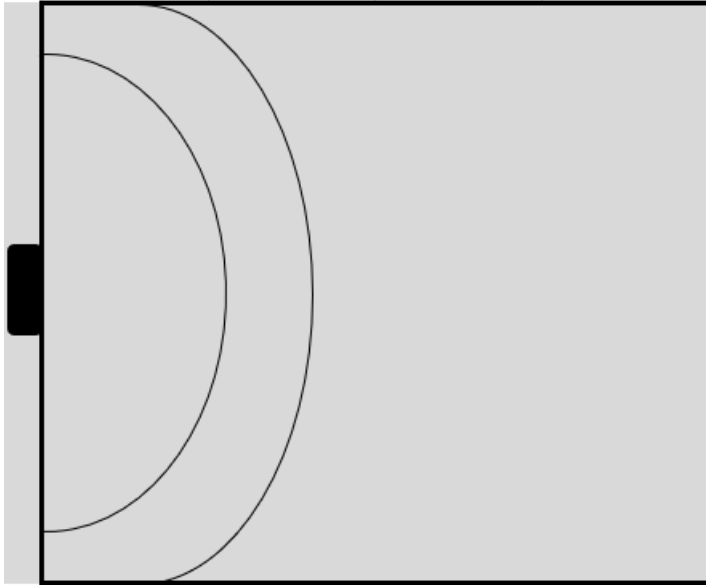
Séance 5 : Le jeu collectif en attaque	Objectifs : Apprendre à se reconnaître attaquant et agir pour progresser le vers le but adverse	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils sont an autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance</p> <p>2 : Jeu de passe : Les joueurs se déplacent dans la moitié de terrain et doivent se faire des passes. L'objectif est de faire tomber le moins de ballon au sol. Une fois que les élèves ont compris le principe et fait quelques passes, l'encadrant compte le nombre de balle par terre en 1 minute.</p>		<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p>	<p>Aucune</p>
		<p>Entre chaque manche, les élèves doivent faire tomber un ballon de moins pour gagner.</p>	<p>Corriger le placement du bras pour la passe / Corriger les déplacements de non porteurs de balle</p> <p>Ajout de défenseurs (20% du groupe complet) qui doivent gêner les passes</p>
<p>3 : Passe à 10 : 2 équipes s'opposent dans une moitié de terrain. Chacune doit réussir à se faire 10 passes sans que l'équipe adverse n'arrive à récupérer le ballon. Les élèves jouent avec les règles de handball mais le dribble est interdit.</p>		<p>La première équipe à 3 point gagne la manche</p>	<p>Insister sur les déplacements sans ballon pour aider le porteur de balle</p>
			<p>Ajuster le nombre de passes pour marquer le point / Autoriser le dribble / Interdire le redoublement de passe...</p>
<p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>		<p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Insister sur le changement de statut défenseur-attaquant (rapidité pour aller vers l'avant et se démarquer</p>



Séance 6 : Situation de référence	Objectifs : Evaluer la progression des élèves par rapport à la 1 <sup>e</sup> situation de référence	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>Avant de faire cette situation, il faut faire une mise en route pour évaluer les gestes simples. Chaque élève doit avoir un ballon ou au minimum, 1 ballon pour 2 élèves. Déplacements libre sur l'espace de jeu en courant, puis en dribblant. Faire des groupes de 2 avec un ballon par groupe. Les élèves ne dribblent plus mais avance en se passant le ballon.</p> <p>S'il y a un ballon pour 2, l'élève avec la balle fait quelques dribbles puis passe à son partenaire. L'intervenant peut passer plus de temps car il y a en même temps le travail de dribble et de passe.</p>  <p>Situation se rapprochant le plus du match.</p> <p>Règles à respecter : le marcher / la reprise de dribble / le pied / la zone / les sorties / l'engagement du gardien de but / pas de contact</p> <p>Temps de jeu : 8 minutes</p> <p>Aménagement du terrain : Cela dépend du nombre d'élèves, de la place disponible et du matériel (cages disponibles). Soit un terrain avec des rotations d'équipe, soit plusieurs terrains dans la largeur (20m / 15m)</p> <p>Arbitrage : assuré par les équipes qui ne jouent pas.</p>		<p>Equilibre des temps de jeu</p> <p>Evaluation des savoir-faire individuels et collectifs</p> <p>Comparer l'évolution du nombre de buts par rapport à la première situation de référence à la séance 1</p>	<p>Rappel sur une règle spécifique</p> <p>Rappel sur la notion de jeu collectif pour que tout le monde participe</p> <p>L'équipe qui a marqué retourne dans sa moitié de terrain</p> <p>Si une équipe est en difficulté, ajuster les règles pour elle (nombre de pas, buts qui valent plus de points...)</p>

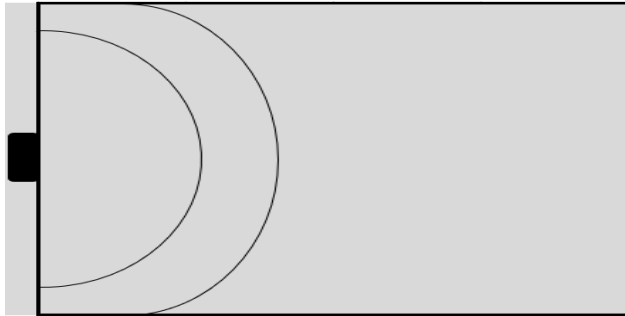
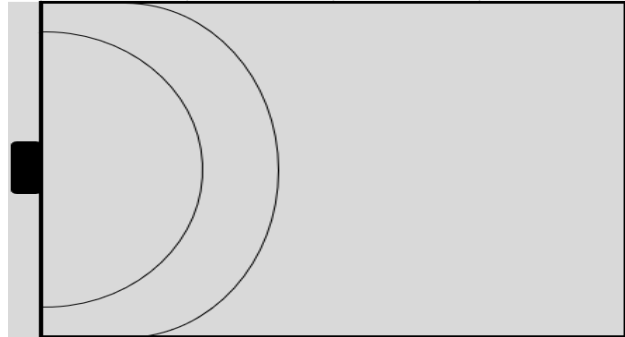
## VII. Cycle 3

Séance 1 : Situation de référence	Objectifs : Prendre connaissance du groupe et du niveau de jeu global	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>Avant de faire cette situation, il faut faire une mise en route pour évaluer les gestes simples. Chaque élève doit avoir un ballon ou au minimum, 1 ballon pour 2 élèves. Déplacements libre sur l'espace de jeu en courant, puis en dribblant. Faire des groupes de 2 avec un ballon par groupe. Les élèves ne dribblent plus mais avance en se passant le ballon.</p> <p>S'il y a un ballon pour 2, l'élève avec la balle fait quelques dribbles puis passe à son partenaire. L'intervenant peut passer plus de temps car il y a en même temps le travail de dribble et de passe.</p>  <p>Situation se rapprochant le plus du match.</p> <p>Règles à respecter : le marcher / la reprise de dribble / le pied / la zone / les sorties / l'engagement du gardien de but / pas de contact</p> <p>Temps de jeu : 8 minutes</p> <p>Aménagement du terrain : Cela dépend du nombre d'élèves, de la place disponible et du matériel (cages disponibles). Soit un terrain avec des rotations d'équipe, soit plusieurs terrains dans la largeur (20m / 15m)</p> <p>Arbitrage : assuré par les équipes qui ne jouent pas.</p>		<p>Equilibre des temps de jeu</p> <p>Evaluation des savoir-faire individuels et collectifs</p> <p>Prendre le score des matchs joués</p>	<p>Rappel sur une règle spécifique</p> <p>Rappel sur la notion de jeu collectif pour que tout le monde participe</p> <p>L'équipe qui a marqué retourne dans sa moitié de terrain</p> <p>Si une équipe est en difficulté, ajuster les règles pour elle (nombre de pas, buts qui valent plus de points...)</p>

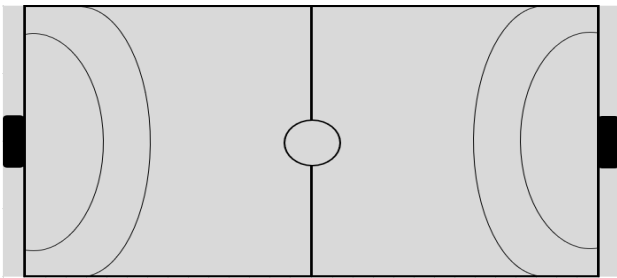
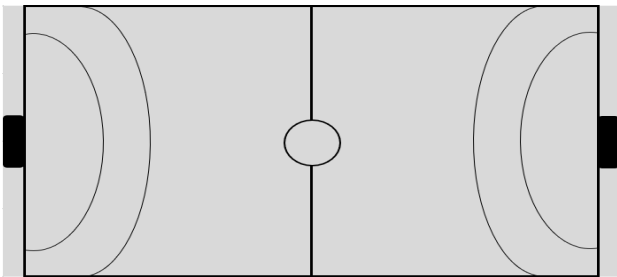
Séance 2 : Manipulation du ballon et motricité	Objectifs : Découvrir et développer les gestes de bases	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils ont une autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance</p> <p>2 : Manipulation du ballon avec des actions à effectuer au coup de sifflet. Les élèves sont en déplacement libres sur le terrain en dribblant. A chaque coup de sifflet ils doivent tenter de réaliser l'action demandée. Celle-ci changera au fur et à mesure. (exemples : Tenir en équilibre sur une jambe, lancer la balle en l'air et la récupérer sans qu'elle ne touche le sol...).</p> <p>3 : Relais par équipe : Chaque équipe doit faire le parcours avec l'échelle de rythme, le slalom de plots et tirer au but au dernier plot le plus vite possible. Chaque cage est gardée par un gardien d'une autre équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echelle : l'élève doit mettre un pied dans chaque carré</li> <li>- Plots : l'élève doit les contourner en dribblant</li> <li>- Tir : une fois arrivé au dernier plot, l'élève doit tirer au but</li> </ul>		<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p> <p>Trotter sans perdre le contrôle du ballon / Changer de main / Réussir les actions demandées</p> <p>Attribuer des points en fonction de classement et du nombre de buts marqués : Dernier : 1 point et on ajoute 1 point de plus par place au-dessus / 1 point par but / Chaque arrêt de gardien : 1 point</p>	<p>Aucune</p> <p>Variations des actions le plus possible et les types de déplacement (2 ou 3 actions à la suite)</p> <p>Changer le déplacement dans l'échelle et dans les plots / Ajouter un gardien de but / Faire 2 tours / Mettre des points bonus si tous les élèves marquent...</p>
 <p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>		<p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Corriger la façon de dribbler et les déplacements des joueurs</p>



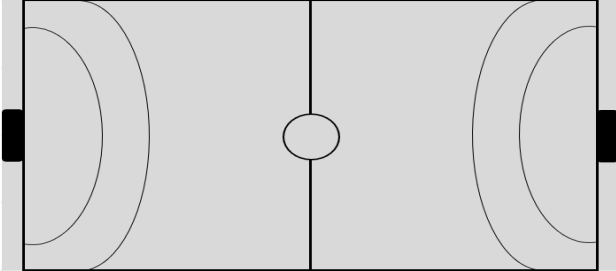
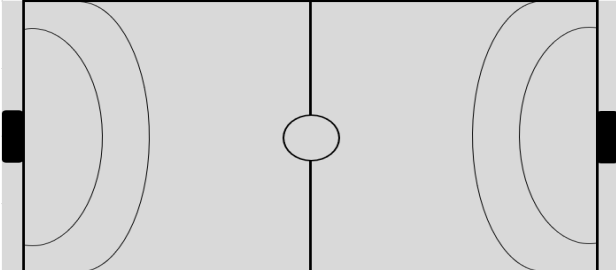
<p><b>Séance 3 : Relation passeur réceptionneur et Duel tireur-gardien</b></p>	<p><b>Objectifs : Faire de la passe un outil pour la progression du ballon / Améliorer la prise d'information sur le gardien pour marquer le plus possible</b></p>	<p><b>Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages</b></p>	
<p><b>Situations</b></p>		<p><b>Critères de réussite</b></p>	<p><b>Régulations et variantes de l'intervenant</b></p>

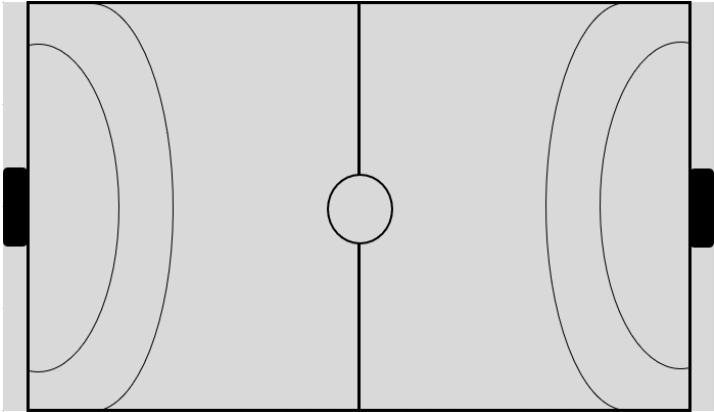
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils sont en autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance.</p> <p>2 : Jeu de l'horloge. Une équipe fixe en rond qui doit se faire des passes, l'autre doit lui tourner autour en dribblant. Chaque joueur passe lorsque le partenaire avant lui finit son tour. Lorsque chaque joueur de l'équipe qui dribble a fait son tour, on arrête le jeu et l'autre équipe donne son total de passe. Puis on change les rôles.</p>  <p>3 : Dégomme plots. Une équipe dans l'air de jeu centrale plus nombreuse qui doit tirer et marquer dans les cages pour marquer des points. L'autre équipe doit défendre cages et ne pas laisser les ballons rentrer. Lorsqu'un élève tire, il va chercher son ballon et se remet en place dans l'air de jeu. Faire des manches chronométrées (temps en fonction du nombre d'élèves)</p>  <p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>	<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p> <p>L'équipe qui a fait le plus de passes lorsqu'elle est au centre (sans que la balle touche le sol)</p> <p>L'équipe qui aura marqué le plus lors de son passage en tant que tireur</p> <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Aucune</p> <p>Corriger le placement du bras et le geste de la passe / Corriger la gestuelle du dribble pour regarder devant soi</p> <p>Ajout d'un défenseur au milieu des passeurs / Ne mettre que certaines zones où dribbler / L'écartement du cercle</p> <p>Correction placement du bras et du lancé de balle (ne pas pousser le ballon, tir à une main...) / Pour les défenseurs être un peu dans le piège</p> <p>Les attaquants doivent marquer sur chaque côté pour marquer des points / les défenseurs se déplacent par 2 en se tenant la main...</p> <p>Placement du bras et à la gestuelle passe / tir</p>
---	--	--

<p><b>Séance 4 : Le jeu collectif en défense</b></p>	<p><b>Objectifs : Apprendre à se reconnaître défenseur et agir pour protéger son but</b></p>	<p><b>Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages</b></p>
--	--	---

Situations	Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils sont en autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance</p> <p>2 : Jeu du taureau : Les élèves sont en groupe de 3, dans des zones de jeu délimitées avec 2 attaquants et 1 défenseur. Les attaquants doivent se faire des passes sans que le taureau n'empêche les passes ou n'intercepte le ballon. Si cela arrive, l'auteur de la perte de balle prend la place du taureau. Au bout de 2 minutes, l'élève ne marque pas de point</p> 	<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p> <p>Ne pas être taureau à la fin du temps de jeu / Avoir la plus longue série de passe sans qu'il ne récupère le ballon</p>	<p>Aucune</p> <p>Reprendre le taureau sur ses interventions (ne pas courir après le ballon, gêner le non porteur de balle...)</p> <p>Augmenter la taille de la zone de jeu / limiter déplacement du taureau</p> <p>Rassembler 2 groupes et passer sur du 4 contre 2</p>
<p>3 : Touchdown : 2 équipes avec 2 zones d'embut. Chaque équipe doit aplatir la balle dans cette zone pour marquer un point. A chaque point, la balle change de camp. Les élèves jouent en respectant les règles du handball (règles essentielles). Une manche dure 3 minutes</p> 	<p>Marquer plus de point que l'équipe adverse à la fin du temps de jeu / Les récupérations de ballon « provoquées » rapportent 1 point</p>	<p>Reprendre l'équipe qui défend sur son marquage des attaquants (chacun le sien) et sur le moment où ils deviennent défenseur</p> <p>Ajuster les règles par rapport aux équipes (enlever le dribble ou le limiter) / Lorsqu'une équipe marque, elle retourne dans son camp...</p>
<p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>	<p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Insister sur le changement de statut attaquant-défenseur et le marquage des défenseurs</p>



Séance 5 : Le jeu collectif en attaque	Objectifs : Apprendre à se reconnaître attaquant et agir pour progresser le vers le but adverse	Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages	
Situations		Critères de réussite	Régulations et variantes de l'intervenant
<p>1 : Manipulation libre en début de séance. Chaque élève, à son arrivée, peut prendre un ballon et jouer sur le terrain délimité. Il peut faire des dribbles, des passes, des tirs... Ils ont une autonomie pendant les 5 premières minutes de la séance</p> <p>2 : Jeu de passe : Les joueurs se déplacent dans la moitié de terrain et doivent se faire des passes. L'objectif est de faire tomber le moins de ballon au sol. Une fois que les élèves ont compris le principe et fait quelques passes, l'encadrant compte le nombre de balle par terre en 1 minute.</p>		<p>Aucun. Ce temps permet à l'élève de rentrer par lui-même dans l'activité</p>	<p>Aucune</p>
		<p>Entre chaque manche, les élèves doivent faire tomber un ballon de moins pour gagner.</p>	<p>Corriger le placement du bras pour la passe / Corriger les déplacements de non porteurs de balle</p> <p>Ajout de défenseurs (20% du groupe complet) qui doivent gêner les passes</p>
<p>3 : Passe à 10 : 2 équipes s'opposent dans une moitié de terrain. Chacune doit réussir à se faire 10 passes sans que l'équipe adverse n'arrive à récupérer le ballon. Les élèves jouent avec les règles de handball mais le dribble est interdit.</p>			<p>Insister sur les déplacements sans ballon pour aider le porteur de balle</p>
<p>4 : Opposition type match (voir situation de référence)</p>		<p>La première équipe à 3 points gagne la manche / Le point compte 3 si les 10 passes sont atteintes en 30 secondes maximum</p> <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse</p>	<p>Ajuster le nombre de passes pour marquer le point / Autoriser le dribble / Interdire le redoublement de passe...</p> <p>Insister sur le changement de statut défenseur-attaquant (rapidité pour aller vers l'avant et se démarquer</p>

<p><b>Séance 6 : Situation de référence</b></p>	<p><b>Objectifs : Evaluer la progression des élèves par rapport à la 1<sup>e</sup> situation de référence</b></p>	<p><b>Matériel : Ballons, chasubles, plots, terrain délimité, cages</b></p>	
<p><b>Situations</b></p>		<p><b>Critères de réussite</b></p>	<p><b>Régulations et variantes de l'intervenant</b></p>
<p>Avant de faire cette situation, il faut faire une mise en route pour évaluer les gestes simples. Chaque élève doit avoir un ballon ou au minimum, 1 ballon pour 2 élèves. Déplacements libre sur l'espace de jeu en courant, puis en dribblant. Faire des groupes de 2 avec un ballon par groupe. Les élèves ne dribblent plus mais avance en se passant le ballon.</p> <p>S'il y a un ballon pour 2, l'élève avec la balle fait quelques dribbles puis passe à son partenaire. L'intervenant peut passer plus de temps car il y a en même temps le travail de dribble et de passe.</p>  <p>Situation se rapprochant le plus du match.</p> <p>Règles à respecter : le marcher / la reprise de dribble / le pied / la zone / les sorties / l'engagement du gardien de but / pas de contact</p> <p>Temps de jeu : 8 minutes</p> <p>Aménagement du terrain : Cela dépend du nombre d'élèves, de la place disponible et du matériel (cages disponibles). Soit un terrain avec des rotations d'équipe, soit plusieurs terrains dans la largeur (20m / 15m)</p> <p>Arbitrage : assuré par les équipes qui ne jouent pas.</p>		<p>Equilibre des temps de jeu</p> <p>Evaluation des savoir-faire individuels et collectifs</p> <p>Comparer l'évolution du nombre de buts par rapport à la première situation de référence à la séance 1</p>	<p>Rappel sur une règle spécifique</p> <p>Rappel sur la notion de jeu collectif pour que tout le monde participe</p> <p>L'équipe qui a marqué retourne dans sa moitié de terrain</p> <p>Si une équipe est en difficulté, ajuster les règles pour elle (nombre de pas, buts qui valent plus de points...)</p>