

COMPETENCE SPECIFIQUE

*" Conduire un affrontement individuel et/ou collectif "*

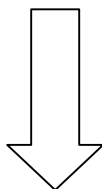
COMPETENCES TRANSVERSALES

*" Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie, assumer sa place dans le groupe "*

### CYCLE 3

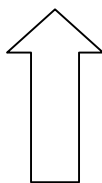
## **H A N D B A L L**

### - Module d'Apprentissage n° 1 -



#### **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE**

- **Seul ou avec d'autres, faire progresser rapidement la balle pour marquer et récupérer la balle en protégeant son but.**
- **Identifier les niveaux de jeu individuels et collectifs par l'observation.**
- **S'investir dans les rôles de joueur et d'arbitre ...**



#### **LANGAGE OUTIL**

- ***Expliciter les difficultés et les réussites***
- ***Recueillir et analyser des résultats d'observation***
- ***Construire des rôles et des règles***

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p align="center"><b><u>Phase d'entrée</u></b></p> <p>Se familiariser avec</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les limites de terrain</li> <li>• les règles</li> <li>• l'utilisation du ballon</li> </ul>	<p>1 – «Le voleur de balle» - page 3</p> <p>2 – «La passe à 5 » - page 4</p> <p>3 – «Le ballon capitaine» - page 5</p> <p>4 – «La balle aux cibles» - page 6</p>	<p>Il est important que les élèves se familiarisent avec les tâches d'observateur, d'où une progression dans la tenue des fiches :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 observateurs sur la même fiche</li> <li>➤ 1 observateur sur la fiche "Tir", l'autre sur la fiche "Remise en jeu"</li> <li>➤ 2 observateurs par fiche,</li> <li>➤ 2 groupes d'observateurs observent la même équipe pour comparer les résultats.</li> </ul>
<p><b><u>Situation de référence initiale</u></b></p> <p>Se confronter à la situation de jeu réelle pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifier les problèmes rencontrés</li> <li>• pour arbitrer et tenir les fiches de marque</li> <li>• pour gagner des rencontres</li> </ul>	<p>Voir la fiche Situation de référence initiale</p> <p align="center">«Hand à 4 contre 4 » page 7</p> <p align="center">Fiches et Bilans page 8</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Placer un plot du côté de l'équipe qui engage pour s'en souvenir.</li> </ul>
<p><b><u>Phase d'apprentissage</u></b></p> <p>Traitement des problèmes rencontrés en tant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• qu'attaquant (équipe en possession de la balle)</li> <li>• que défenseur (reprenre la balle défendre son but)</li> <li>• qu'arbitre (condition pour se faire respecter).</li> </ul>	<p>1 – Apprendre à faire progresser la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Le relais passes» - page 9</li> <li>- «La ronde à 2» - page 10</li> <li>- «L'épervier Hand n°1» - page 11</li> <li>- «Record de passes» - page 12</li> <li>- «Monter la balle» - page 13</li> </ul> <p>2 – Apprendre à tirer au but</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Les bouteilles» - page 14</li> <li>- «Lucky-Lucke» - page 15</li> <li>- «La pelote basque» - page 16</li> <li>- «Le tir malin» - page 17</li> </ul> <p>3 – Apprendre à reconquérir la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Le voleur de balle» - page 18</li> <li>- «Les empêcheurs d'avancer» - page 19</li> <li>- «L'épervier Hand n°2» - page 20</li> </ul> <p>4 – Apprendre à arbitrer</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- «Je siffle quand il faut, comme il faut» - pages 21 et 22</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Chaque situation d'apprentissage se décompose en 2 parties.</li> <li>1<sup>er</sup> temps : on s'exerce, on routinise, on joue sur les variables et les manières de faire qui peut se terminer par une validation des façons de réussir.</li> <li>2<sup>ème</sup> temps : on confronte le nouveau niveau de maîtrise en "jeu" contre des adversaires contre le temps ... d'où nécessité d'un arbitre.</li> <li>➤ Les 4 fiches de tir au but peuvent se faire en ateliers simultanés pour éviter toute attente (tracer des cibles sur les murs).</li> </ul>
<p><b><u>Situation de référence finale</u></b></p>	<p>Reprendre la "Situation de Référence Initiale"</p> <p align="center">Pages 7 et 8</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cette situation de référence finale peut se faire : <ul style="list-style-type: none"> <li>- au sein de la classe</li> <li>- entre 2 classes</li> </ul> </li> <li>➤ Comparer les nouvelles fiches avec celles de la situation de référence initiale.</li> </ul>

# "Le voleur de balle"

## Situation d'ENTREE

"Identifier les rôles de défenseur et d'attaquant"

**BUT** : Voler plus de ballons que l'équipe adverse en **4 fois 1 minute** (1 minute par voleur).

### DISPOSITIF :

- Un terrain délimité, environ 10m sur 10m
- 3 équipes de 4 joueurs :
  - **chaque joueur d'une** équipe joue 1 minute contre l'équipe complète adverse
  - **1** équipe à l'arbitrage et au comptage des points.

### MATERIEL :

- 1 ballon
- 2 sifflets



### CONSIGNES :

AU DEFENSEUR ("VOLEUR") : \_

- pour marquer 1 point, tu dois attraper le ballon ou provoquer la touche
- tu ne peux pas prendre le ballon des mains des adversaires et intercepter le ballon au pied.

AUX ATTAQUANTS :

- je peux me déplacer sur tout le terrain,
- je ne peux pas me déplacer avec le ballon en main
- je ne peux pas garder le ballon plus de 3 secondes en main.

AUX 2 ARBITRES :

- vous sifflez lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles énoncées,
- vous annoncez les points marqués
- vous faites rentrer un nouveau voleur toutes les minutes.

AUX SECRETAIRES :

- tu avertis l'arbitre toutes les minutes pour le changement de voleur
- tu comptes les points obtenus par l'équipe (**8 au maximum** lorsqu'une équipe joue les rôles de "VOLEUR").

# "La passe à 5"

## Situation d'ENTREE

"Identifier l'alternance entre  
attaquant et défenseur"

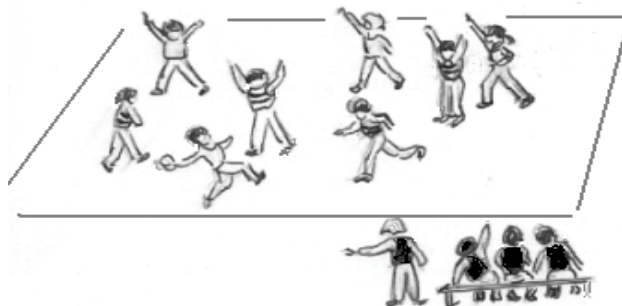
**BUT** : Réaliser le plus grand nombre de fois 5 passes successives en 2 périodes de 3 minutes.

### DISPOSITIF :

- Un terrain délimité, environ 10m sur 15m.
- 3 équipes de 3 à 5 joueurs
  - **deux** équipes jouent :
  - **une** équipe à l'arbitrage et au comptage des points.

### MATERIEL :

- 1 ballon
- 2 sifflets



### CONSIGNES :

**AUX ATTAQUANTS** : (en possession de la balle)

- vous pouvez vous déplacer sur tout le terrain, sans ballon en main
- vous ne pouvez pas vous déplacer avec le ballon en main
- vous ne pouvez pas garder le ballon plus de 3 secondes en main.

**AUX DEFENSEURS** : (équipe sans ballon)

- vous récupérez le ballon en l'attrapant avec les mains ou en gagnant la touche (sortie de jeu)
- vous ne pouvez pas prendre le ballon des mains des adversaires.

**AUX ARBITRES** :

- vous sifflez lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles énoncées, ou que la balle sort du terrain,
- vous annoncez à quelle équipe revient le ballon
- vous annoncez 1 point lorsque 5 passes successives sont réalisées par une équipe,
- vous donnez le ballon à l'équipe adverse.

**AUX SECRETAIRES** :

- vous chronométrez et avertissez l'arbitre de la fin de chaque période de jeu (rencontre en 2 périodes de 3 minutes)
- vous comptez les points obtenus par chaque équipe.

# "Le ballon Capitaine"

## Situation d'ENTREE

"Se familiariser avec les limites et les règles"

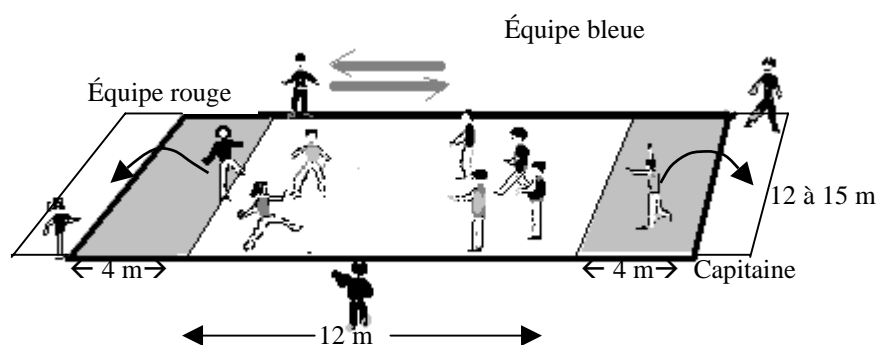
**BUT** : Faire un meilleur score que l'autre équipe en comptant les balles directement transmises à son "CAPITAINE".

### DISPOSITIF :

- Un terrain comprenant 2 zones interdites à tout joueur.
- 3 équipes de 4 joueurs :
  - 2 équipes jouent avec 3 joueurs de champ et un capitaine par équipe.
  - 1 équipe à l'arbitrage et en secrétariat.

### MATERIEL :

- 1 ballon
- 2 sifflets



### CONSIGNES :

#### AUX JOUEURS :

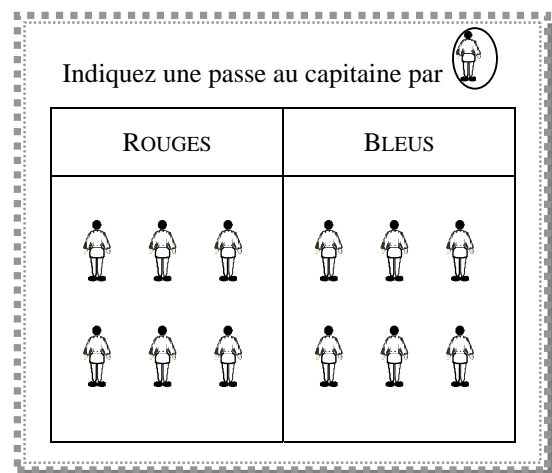
- vous pouvez vous déplacer en dribblant et sans ballon sur tout le terrain, sauf dans les zones interdites
- vous ne pouvez pas :
  - courir avec le ballon sans dribbler,
  - prendre le ballon des mains de mes adversaires,
  - garder le ballon plus de 3 secondes en mains,
  - jouer le ballon au pied
  - tirer sur des joueurs adverses.

#### AUX ARBITRES :

- vous sifflez lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles énoncées,
- vous annoncez à quelle équipe revient le ballon,
- vous annoncez le score à chaque ballon transmis à un capitaine
- depuis la zone du capitaine gagnant, vous donnez le ballon aux joueurs qui viennent de prendre un point.

#### AUX SECRETAIRES :

- vous entourez le "petit bonhomme" de la fiche chaque fois que l'équipe concernée envoie à son capitaine.



Situation d'ENTREE

"Se familiariser avec le tir sur des cibles"

# "La balle aux cibles"

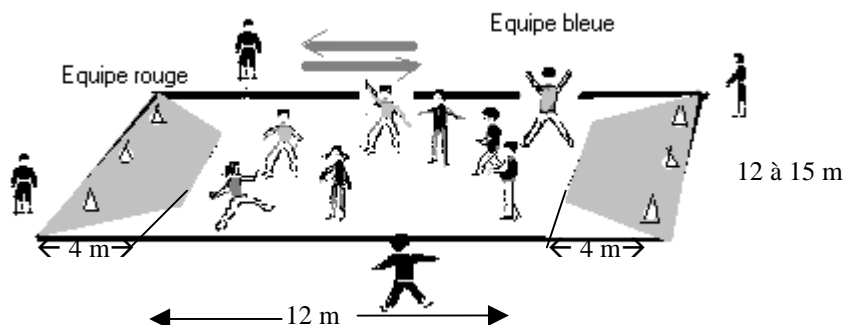
**BUT** : Faire un meilleur score que l'autre équipe en touchant les cônes du camp adverse avec le ballon.

**DISPOSITIF** :

- Un terrain comprenant 2 zones interdites à tous les joueurs.
- 3 équipes de 4 joueurs :
  - 2 équipes jouent avec 4 joueurs de champ.
  - 1 équipe à l'arbitrage et au secrétariat.

**MATERIEL** :

- 1 ballon
- 2 sifflets



**CONSIGNES** :

**AUX JOUEURS** :

- vous pouvez vous déplacer en dribblant et sans ballon sur tout le terrain, sauf dans les zones interdites,
- vous ne pouvez pas courir :
  - avec le ballon sans dribbler,
  - prendre le ballon des mains de mes adversaires,
  - garder le ballon plus de 3 secondes en mains, ou jouer le ballon au pied
  - tirer sur les joueurs adverses.

**AUX ARBITRES** :

- vous sifflez lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles énoncées,
- vous donnez la balle à l'adversaire à l'endroit de la faute,
- vous annoncez le score à chaque tir réussi.

Indiquez la remise en jeu par ⊗	Indiquez le tir par ✕
○ ○ ○ ○	△ △ △ △
○ ○ ○ ○	△ △ △ △
○ ○ ○ ○	△ △ △ △

**AUX SECRETAIRES** :

- vous remplissez la fiche en marquant chaque remise en jeu et chaque tir sur les cibles

η Pour démarrer le jeu, le ballon est mis en jeu après tirage au sort par une équipe **à partir de** la limite de sa zone protégée et pour poursuivre le jeu après chaque tir réussi, la mise en jeu se fait **également** par l'équipe qui a perdu le point à partir de sa zone.

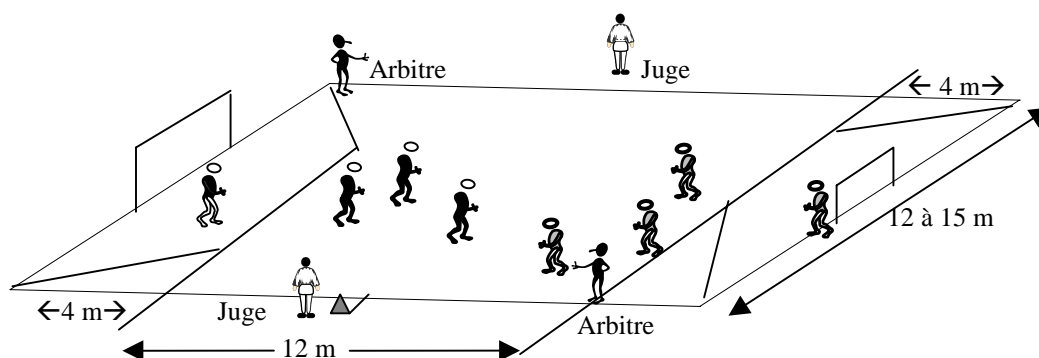
Le jeu commence au coup de sifflet de l'un des deux arbitres.

## Situation de REFERENCE INITIALE

*"Hand à 4 contre 4"*

**BUT** : Marquer plus de buts que l'autre équipe.

**DISPOSITIF** : - 2 terrains d'environ 20 m sur 15m.  
 - 6 équipes de 4 joueurs : 1 gardien + 3 joueurs de champ  
 - par terrain : 2 équipes s'affrontent – 1 équipe arbitre



### CONSIGNES :

**AUX JOUEURS** : - Vous avez 5 minutes pour marquer le plus de buts possibles  
 - Chaque équipe remet en jeu :

- à partir du gardien
- à tour de rôle.

**AUX ARBITRES** : - Vous faites respecter les règles de jeu (voir page 6)  
 - Vous sifflez une remise en jeu lorsque :

- 1 but est marqué
- 1 tir est arrêté par un gardien
- la balle est sortie derrière les buts.

**AUX JUGES** : - Vous signalez les sorties en touche.

- Vous donnez la balle au gardien de son côté pour la remise en jeu (voir page 6).
- Vous notez sur les fiches :

- le nombre de remises en jeu
- le nombre de buts marqués.

Pour aider les juges à repérer quelle équipe a remis la balle en jeu :

- Placer une borne du côté de l'équipe qui vient de mettre la balle en jeu.

### CRITERES DE REUSSITE :

- le nombre de buts marqués correspond à la moitié des ballons mis en jeu par l'équipe.

## *Fiche de match*

FICHE DE L'EQUIPE :					CONTRE :				
SCORE FINAL									
Nombre de remises en jeu					Nombre de buts marqués				
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□

## *Fiche récapitulative*

ÉQUIPES	Nombre de ballons joués	Nombre Total de buts marqués	Nombre de buts encaissés

### BILAN :

1. Chaque équipe fait un bilan sur les matchs joués.
2. Avec la classe entière, le maître pose les questions suivantes :

#### DU POINT DE VUE COLLECTIF

- est-ce que vous avez marqué beaucoup **de buts** ? en regard au nombre de balles jouées
- est-ce que vous avez **encaissé** beaucoup de buts ?
- comment s'y sont prises les équipes qui ont marqué beaucoup de buts ? (dessin, explication ...)
- comment s'y sont prises les équipes qui ont encaissées beaucoup de buts ?

#### DU POINT DE VUE DES JUGES ET ARBITRES

- qu'est-ce qui est difficile à faire dans le rôle d'arbitre ? de juge ?



# "Le relais passes"

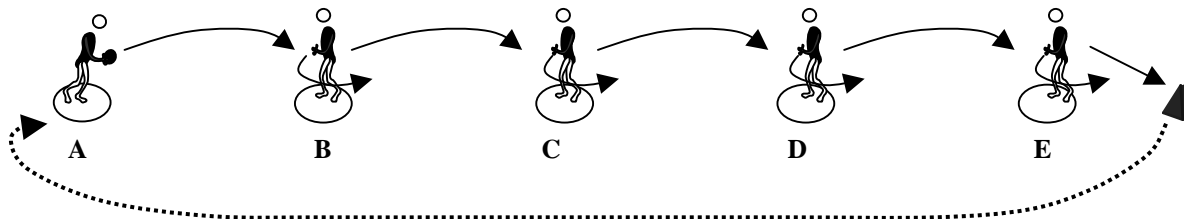
Situation d'APPRENTISSAGE

" Orienter sa passe vers l'AVANT "

L'AVANT en jeux collectif est tout ce qui se situe entre le ballon et la cible à atteindre

**BUT** : Amener la balle à **E** le plus vite possible en se faisant des passes.

## DISPOSITIF :



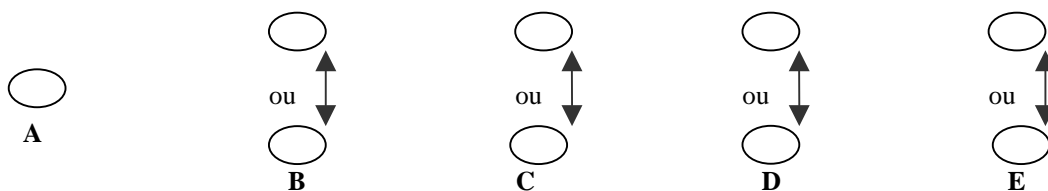
## CONSIGNES :

- AUX JOUEURS :
- Quand le joueur en position **E** a reçu le ballon il se déplace en dribblant pour prendre la place du joueur en **A**,
  - les autres joueurs se décalent **A** va en **B**, **B** en **C**, etc....
  - on recommence jusqu'au moment où tous les joueurs ont retrouvé leurs positions initiales.

## CRITERES DE REUSSITE :

- 1<sup>ER</sup> NIVEAU : - la balle est tombée par terre : 0 fois, 1 seule fois, ...
- 2<sup>ème</sup> NIVEAU : - nous avons gagné contre une autre équipe
- 3<sup>ème</sup> NIVEAU : - nous améliorons notre temps.

- VARIABLES** :
- les distances entre les joueurs sont de plus en plus longues
  - le joueur en position **E** tire sur une cible avant de revenir
  - les joueurs peuvent ou doivent se déplacer latéralement avant de recevoir la balle, pour favoriser la prise d'information avant l'envoi.



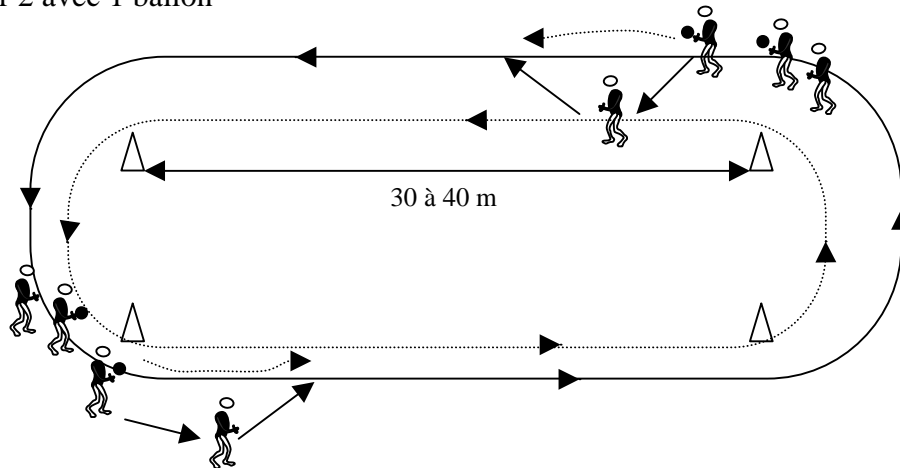
Situation d'APPRENTISSAGE

" Passer vers l'AVANT en déplacement "

# "La ronde à 2"

**BUT** : Progresser vers l'AVANT à 2 en se faisant des passes et sans se déplacer balle en main.

**DISPOSITIF** : 2 par 2 avec 1 ballon



## CONSIGNES :

**AUX JOUEURS AVEC BALLON** : - tu ne fais la passe que lorsque ton partenaire est devant toi  
- tu ne te déplaces pas avec le ballon en main.

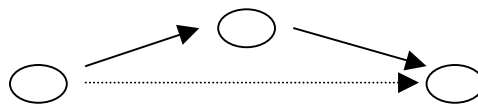
**AUX JOUEURS NON PORTEURS DE BALLE** : - tu cours pour te placer en AVANT de ton camarade.

## CRITERES DE REUSSITE :

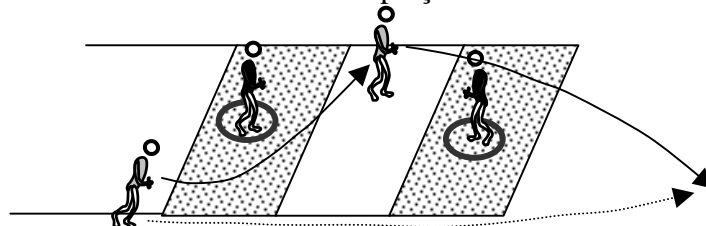
1<sup>ER</sup> NIVEAU : - Nous faisons le circuit avec de moins en moins de passes.

2<sup>EME</sup> NIVEAU : - Nous faisons le circuit le plus vite possible.

**VARIABLES** : - pour simplifier, matérialiser les postes de réception de balle.



- dépasser un défenseur fixe ou se déplaçant dans une zone avant de recevoir la balle.



## Situation d'APPRENTISSAGE

"Progresser vers l'AVANT malgré des défenseurs"

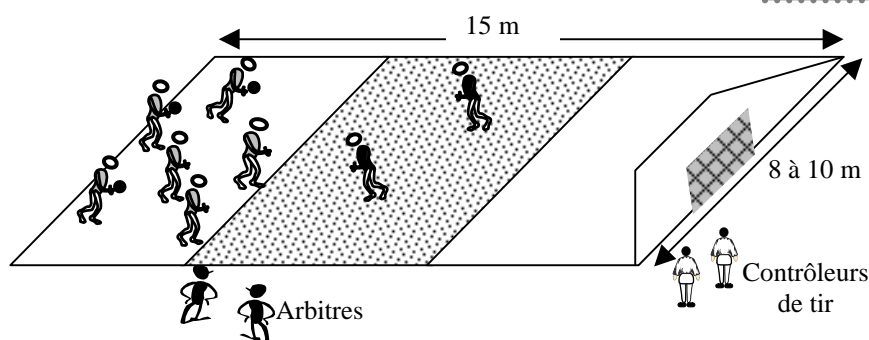
# "L'épervier Hand n°1"

**BUT** : Traverser la zone des éperviers sans se faire toucher avec la balle en main.

**DISPOSITIF** :

- les attaquants partent par séries de 6 joueurs (2 équipes).
- 1 ballon pour 2 joueurs attaquants.
- 1 équipe fournit 2 éperviers et les organisateurs.

Cette situation est en lien direct avec celle de la page 10



## CONSIGNES :

### AUX JOUEURS ATTAQUANTS :

- vous vous organisez en jouant en passes pour atteindre la zone de tir au but sans que le joueur "Porteur de balle" se fasse toucher.
- quand vous êtes touchés vous revenez dans votre camp par le côté sans avoir tiré au but.

### AUX ÉPÉRVIER :

- vous empêchez les attaquants de franchir votre territoire **en touchant** le "Porteur de balle".

### AUX ARBITRES :

- vous faites respecter la règle "ne pas se déplacer avec le ballon en main" et "revenir dans son camp quand on est touché".

### AUX CONTRÔLEURS DE TIR :

- vous comptez le nombre de tirs au but de chaque équipe.

## CRITERES DE REUSSITE :

- Arriver en position de tir 3 fois sur 5.

## VARIABLES :

- PLUS FACILE : les groupes passent 3 par 3 avec 1 ballon pour 3, terrain large et long.
- PLUS DIFFICILE : augmenter le nombre d'épervier, terrain plus étroit.

### Situation d'APPRENTISSAGE

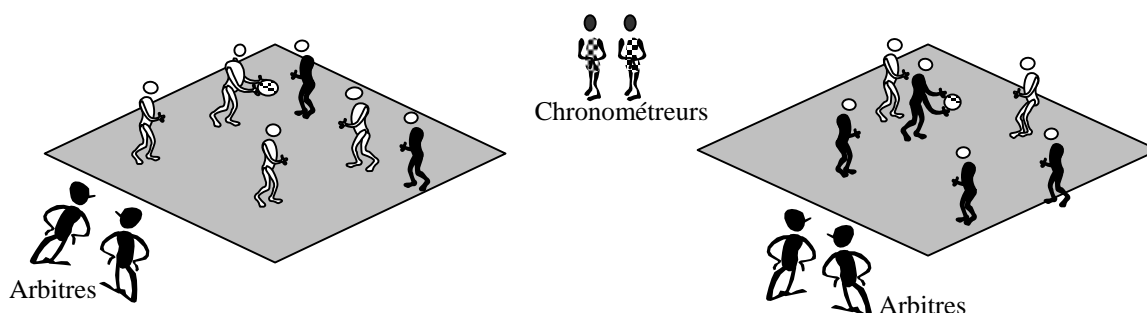
"PASSER à un partenaire DEMARQUE  
et apprendre à se DEMARQUER"

# "Record de passes"

On est DEMARQUE, lorsqu'on est seul dans un espace libre

**BUT** : Faire le plus grand nombre de passes successives, sans interception, en 2 minutes.

**DISPOSITIF** : 2 équipes de 6 joueurs s'affrontent simultanément : 4 passeurs et 2 gêneurs par terrain  
La 3<sup>e</sup> équipe fournit 2 arbitres par terrain et 2 chronométrateurs



## CONSIGNES :

**AUX ATTAQUANTS** : - Celui qui est en possession de la balle passe à un partenaire DEMARQUE (seul dans un endroit libre).  
- Les joueurs sans ballons se déplacent vers des espaces vides, loin des défenseurs.

**AUX DEFENSEURS** :- Vous essayez uniquement d'intercepter les passes.  
- Quand une balle est interceptée, vous la posez par terre.

**AUX ARBITRES** : - Vous comptez, à haute voix, le nombre de passes, en recommençant à 0 à chaque interception ou chaque fois que la balle sort du terrain.

## CRITERES DE REUSSITE :

- 1<sup>ER</sup> NIVEAU : - Réussir à enchaîner entre 7 à 10 passes successives.  
2<sup>EME</sup> NIVEAU : - Réussir à enchaîner entre 10 à 15 passes successives.  
3<sup>EME</sup> NIVEAU : - Réussir à se faire des passes pendant les 2 minutes sans aucune interception.

## VARIABLES :

- Augmenter ou diminuer les dimensions des terrains.
- Changer le rapport attaquants-défenseurs en fonction du niveau de réussite.
- Utiliser uniquement des passes avec rebond.

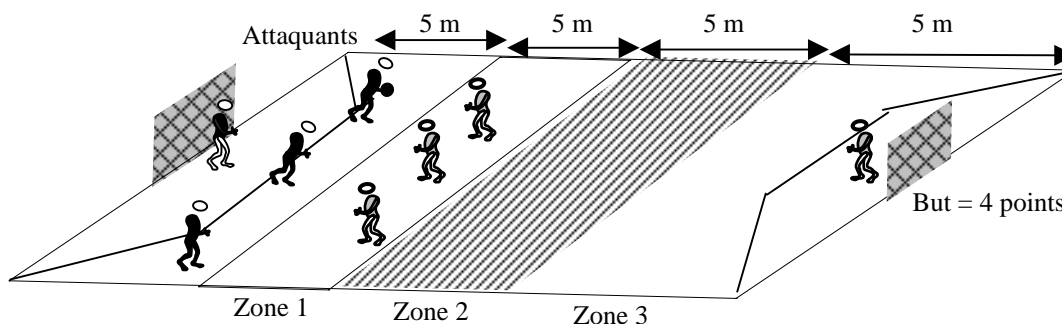
### Situation d'APPRENTISSAGE

*"S'organiser collectivement pour progresser avec le ballon"*

# "Monter la balle"

**BUT** : Marquer le plus de points à chaque attaque.

**DISPOSITIF** : - 1 équipe observe - 1 équipe en défense (3 + 1 gardien) - 1 équipe en attaque (4 attaquants).  
- L'équipe attaquante fait 5 attaques, puis rotation.



## CONSIGNES :

**AUX ATTAQUANTS** : - La remise en jeu se fait à partir de la zone de but

- vous décidez d'une manière de déborder les défenseurs
- vous progressez uniquement avec des passes
- vous marquez 1 point, si vous perdez la balle dans la zone 1, 2 points dans la zone 2, etc..... et 4 points si vous marquez le but.

**AUX DEFENSEURS** : - Vous cherchez à intercepter les passes de façon à ce que les attaquants marquent le moins de points possibles.

## CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à atteindre la zone 3, 3 fois sur 5.

Situation d'APPRENTISSAGE

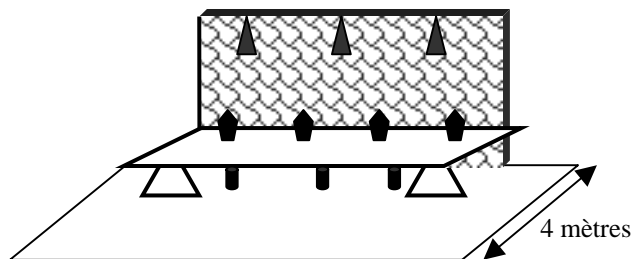
"Atteindre la cible visée"

# "Les bouteilles"

**BUT** : Placer son ballon.

**DISPOSITIF** :

- des cages tracées à la craie sur un mur (1,70m x 2,40m)
- tables – bancs – bouteilles
- une grande réserve de balles.



- Sur le même secteur faire fonctionner 3 tireurs et 3 ramasseurs.

**CONSIGNES** :

- Avec la balle tu dois atteindre les cibles.
- Avant le tir tu annonces la cible visée.
- Tu as 10 tirs consécutifs.

**CRITERES DE REUSSITE** :

- Atteindre 8 des 10 cibles annoncées.

**VARIABLES** :

- Tir avec élan.
- Reculer la distance de tir.
- Faire un relais par équipe.

Situation d'APPRENTISSAGE

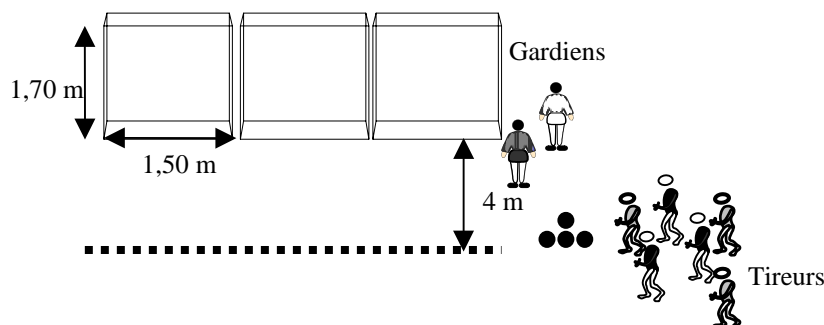
*"Tirer hors de portée du gardien"*

# "Lucky - Lucke"

**BUT** : Tirer en tenant compte de la place du gardien (à côté du gardien).

## DISPOSITIF :

- Mettre en place 3 cages (hauteur 1,70 m – largeur 1,50 m) côte à côte.
- Deux gardiens.
- Une série de tireurs.



## CONSIGNES :

**GARDIENS** : - Au départ de chaque action de jeu, vous choisissez de vous placer devant une cible (cage) ; une reste libre.

**TIREURS** : - Tu prends une balle et tu te places dos aux cibles.  
 - Au signal tu te retournes et tu tires **instantanément** dans celle qui est libre.  
 - Tu as 10 tirs à effectuer.

## CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir 7 tirs sur 10.

## VARIABLES :

- Le tireur démarre face aux cages avec élan jusqu'à la zone. Les gardiens peuvent changer de place tant que le tireur n'a pas passé une borne située 3m avant la zone.
- Si grosse difficulté d'un tireur, ne mettre qu'un gardien.

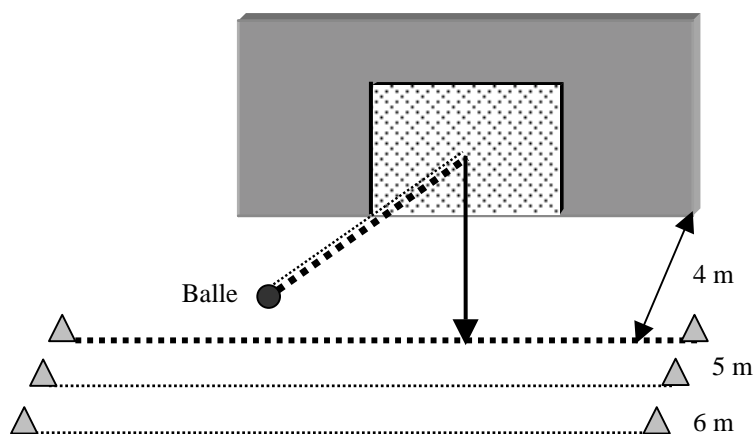
Situation d'APPRENTISSAGE

"Tirer fort et précis"

**BUT :** Envoyer la balle contre le mur pour la faire rebondir le plus loin possible.

**DISPOSITIF :**

- Il faut avoir un mur obligatoirement et libre de tout obstacle.
- Une cage (1,70m x 2,50m) est tracée à la craie.
- Au sol sont tracées plusieurs lignes distantes de 50 cm l'une de l'autre (la 1<sup>ère</sup> est au moins à 3 m de la cage).



**CONSIGNES :**

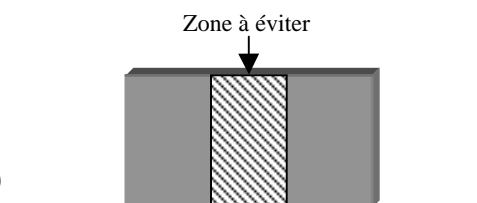
- Tu tires dans la cible pour que la balle revienne derrière la ligne la plus éloignée.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Franchir des lignes de plus en plus éloignées.

**VARIABLES :**

- Tirer de côté/de face.
- Tirer en mouvement.
- Déclencher le tir de plus en plus loin.
- Viser des zones plus précises dans le but (quadriller le but)



Situation d'APPRENTISSAGE

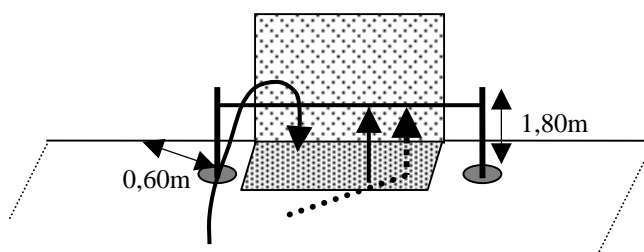
*"Varier les manières de tirer"*



**BUT** : Varier les modes de tir.

**DISPOSITIF** :

- Une cage
  - 2 poteaux et un élastique
- } Si possible faire plusieurs ateliers



**CONSIGNES** :

- Tu dois atteindre la cible soit :
  - en passant par dessus l'élastique
  - en rebondissant dans la zone au sol.

**CRITERES DE REUSSITE** :

- Le pourcentage de réussite/au nombre de tirs tentés.

**VARIABLES** :

- Le tir se fait avec élan.
- Le maître annonce au dernier moment le type de tir (par dessus l'élastique - dans la zone au sol).
- Placer l'élastique plus ou moins haut, plus ou moins loin du but.

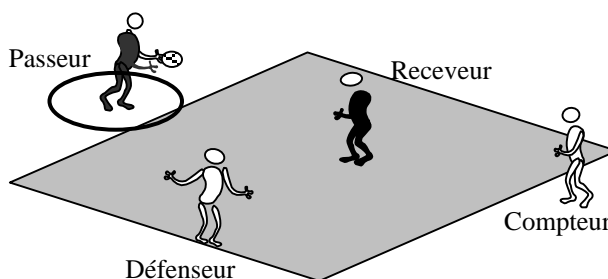
## Situation d'APPRENTISSAGE

"Se placer pour intercepter une balle en défense"

# "Le voleur de balle"

**BUT** : Empêcher la passe entre le passeur et le receveur.

**DISPOSITIF** : - Groupes de 4 de même niveau.  
- Tous les joueurs passent dans les différents rôles.



## CONSIGNES :

AU DEFENSEUR :- Tu essaies, en expérimentant différentes manières, d'intercepter les passes.

AU PASSEUR :- Tu essaies de faire une passe à ton partenaire, quand il est DEMARQUE.

## CRITERES DE REUSSITE :

- Sur 10 passes tu interceptes entre 3 et 5 ballons.

### Aide à l'observation du défenseur

- il regarde toujours le receveur
- il regarde le passeur en restant près du receveur
- il essaie de voir le passeur et le receveur
- il se place devant le passeur.

## VARIABLES :

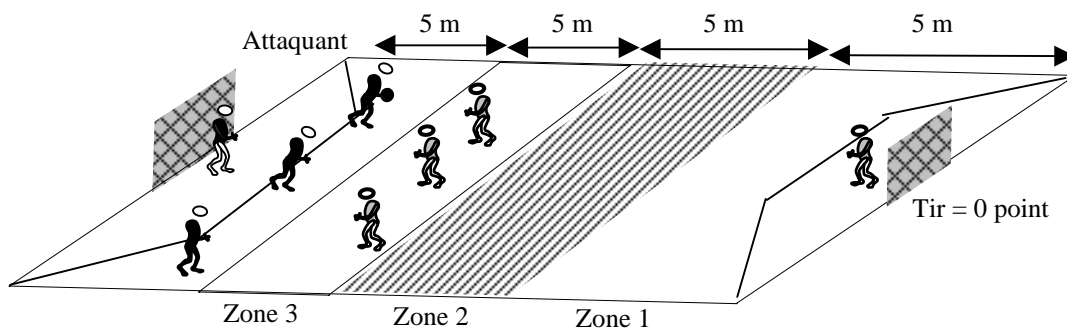
- Jouer sur les dimensions du terrain.
- Le passeur n'a que 10 secondes pour faire sa passe.
- Placement du passeur plus ou moins près de la zone de réception.

# "Les empêcheurs d'avancer"

**Situation d'APPRENTISSAGE**  
*"S'organiser collectivement pour récupérer le ballon"*

**BUT :** Récupérer la balle le plus tôt possible pour marquer le plus de points.

**DISPOSITIF :** - 1 équipe observe - 1 équipe en défense - 1 équipe en attaque  
 - L'équipe attaquante fait 5 attaques, puis rotation.



**Aide aux défenseurs**

- chacun s'occupe d'un attaquant
- 2 en zone AVANT – 1 en retrait
- 1 en zone AVANT – 2 en retrait.

**CONSIGNES :**

**AUX DEFENSEURS :** - Vous décidez d'une manière de gêner les attaquants :  
 - Vous marquez 3 points si vous récupérez la balle dans la zone 3, 2 points dans la zone 2,  
 ...

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Réussir à prendre le ballon dans la zone 3, 3 fois sur 5.

**VARIABLES :**

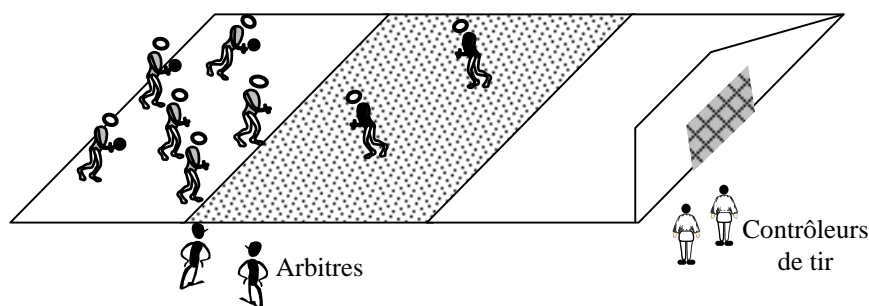
- Pour faciliter, diminuer la largeur du terrain.

**Situation d'APPRENTISSAGE**  
*"S'organiser collectivement pour récupérer le ballon"*

# "L'épervier Hand n°2"

**BUT** : Empêcher le plus d'équipes de traverser votre territoire en interceptant les passes.

**DISPOSITIF** : - les attaquants partent par séries de 6 joueurs (2 équipes).  
 - 1 ballon pour 2 joueurs attaquants.  
 - 1 équipe fournit 2 éperviers et les organisateurs.



## CONSIGNES :

### AUX ÉPERVIERS :

- vous vous organisez pour **intercepter** le maximum de passes et ainsi empêcher les attaquants d'aller tirer.

### AUX JOUEURS ATTAQUANTS :

- chaque groupe, de 2 joueurs, traverse 5 fois le territoire des éperviers en se faisant uniquement des passes pour aller tirer au but.

### AUX ARBITRES :

- vous comptez le nombre de points marqués par les éperviers.
- vous faites respecter les règles : sorties de terrain, non agression, retour quand interception, ....

## CRITERES DE REUSSITE :

- Intercepter au moins la moitié des 15 attaques de 2 joueurs.

## Situation d'APPRENTISSAGE

"Régler les problèmes posés par  
l'arbitrage"

"Je siffle quand il faut, comme il faut"

**BUT** : Construire la charte du bon arbitre

**DISPOSITIF** :

- A partir de la fiche élève pour la mise en œuvre de l'un des jeux utilisés comme situations d'entrée ou comme situation de référence initiale, confier à un ou deux élève(s) la responsabilité d'arbitre(s) chargé(s) de donner le signal de début et de fin de jeu et de faire appliquer les règles.
- Le maître s'assure au préalable que les règles sont connues et bien assimilées.
- Une autre doublette d'élèves est chargée d'observer et d'évaluer la prestation du ou des arbitres(s), de communiquer les résultats de cette évaluation et éventuellement, de faire des propositions pour améliorer l'arbitrage.
- Lors d'une autre séance, les rôles seront inversés.

**CONSIGNES** :

## A L'ARBITRE :

- Chaque fois qu'un incident de jeu se produit, (suivant le jeu choisi : balle sortie des limites, balle gardée en mains, joueur en zone interdite, fautes telles brutalités...) tu siffles très distinctement (fort et bref) en indiquant clairement avec le bras que tu donnes la balle aux adversaires à tel endroit.
- Tu dois aussi en relation avec le chronométrateur, siffler le début et la fin de la partie.

## AUX OBSERVATEURS :

- Vous observez bien tout ce que fait l'arbitre (attention, déplacements, façon de siffler, clarté de la décision, rapidité, objectivité, calme, autorité...) et vous entourez chacun sur la fiche d'observation arbitre, la "note" que vous lui attribuez.

**CRITERES DE REUSSITE** :

- La maître veillera à ce que cette évaluation soit constructive et se fasse sur le ton du conseil plus que de la critique.  
Il est important que l'ensemble des élèves de la classe, à tour de rôle, assume cette responsabilité d'arbitre.
- Pour les observateurs, il est sans doute bénéfique de faire remplir la fiche d'observation arbitre à chaque observateur pour une confrontation a posteriori, montrant la difficulté à juger objectivement la prestation d'un arbitre, et à faire expliciter les "notes", peut-être différentes, attribuées par chacun.
- A terme, l'idée est de construire progressivement, avec les élèves une "charte du bon arbitre" communicable aux autres.

**0 : PAS DU TOUT****1 : ASSEZ BIEN****2 : TOUT A FAIT**

IL EST ATTENTIF	0	1	2
IL SUIV LE JEU DE PRES	0	1	2
IL SIFFLE DISTINCTEMENT	0	1	2
IL SIFFLE TAPIDEMENT	0	1	2
IL INDIQUE BIEN OU ET A QUI IL DONNE LA BALLE	0	1	2
IL GARDE SON CALME	0	1	2
IL NE PARLE PAS TROP	0	1	2
IL SE FAIT RESPECTER	0	1	2
SES DECISIONS SONT JUSTES	0	1	2

## FICHE d'OBSERVATION ORGANISATEUR

**0 : PAS DU TOUT****1 : ASSEZ BIEN****2 : TOUT A FAIT**

Ils savent où est rangé le matériel	0	1	2
Ils s'organisent pour le transporter	0	1	2
Ils se sont répartis les tâches d'installation	0	1	2
Ils rangent correctement le matériel	0	1	2
Ils installent et rangent rapidement	0	1	2