



HANDBALL SCOLAIRE

Conduire et maîtriser un affrontement Collectif

CYCLE 2

Guide pour l'enseignant

Version du 03/10/2022



Préambule



LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



Ce support pédagogique est destiné aux enseignants et éducateurs sportifs souhaitant mettre en place un cycle d'apprentissage « Jeux Collectifs scolaire » en Éducation Physique et Sportive (EPS) avec les élèves du cycle 2 (CP-CE1-CE2).

Il s'inscrit dans le champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif » des programmes d'EPS. Il est annexé à la convention régionale signée entre le rectorat de l'Académie de Rennes, la Ligue de Bretagne de Handball et le Comité régional de l'USEP. Il constitue ainsi une référence pédagogique pour toute mise en œuvre du handball à l'école.

La séquence d'apprentissage s'organise en 10 séances dont 5 séances sont détaillées.

Des séances en co-intervention (éducateur/enseignant) et des séances animées en autonomie totale par l'enseignant sont planifiées de manière concertée afin de favoriser une mise en œuvre de plus en plus autonome par l'enseignant.

Chaque séance suit la même organisation générale et est découpée en 3 phases :

1. Une phase « motricité », qui permet à l'enfant de développer des repères et attitudes motrices qui lui serviront tout au long du cycle, nous l'avons nommé « **J'agis** » pour que l'enfant soit acteur.
2. Une phase « duel » qui va permettre à l'enfant de vivre une situation dans un espace réduit, avec une adversité adaptée. L'objectif de cet atelier est de préparer la situation dite collective. Nous l'avons nommé « **Je coopère et/ou me confronte** » toujours dans le but de rendre acteur l'élève et le mettre en relation étroite avec un autre joueur partenaire ou adversaire.
3. Une phase « collective » qui permet à l'enfant de réinvestir les repères qu'il a développés dans une situation proche du jeu collectif. Il sera amené à percevoir, décider, agir... Nous avons nommé cette dernière phase « **Nous agissons** ». L'élève fait parti d'un groupe, d'une équipe et ensemble il s'oppose à un autre groupe.

Les séances suivantes sont proposées pour une classe de 24 à 32 élèves, répartis sur 3 terrains de Mini-hand (terrains construits dans la largeur du terrain de Handball classique). Cette configuration facilite la gestion de grands groupes et permet d'assurer un temps d'activité maximum et équivalent pour tous les enfants.



HAND 1^{ERS} PAS

Le Handball premiers pas est une offre de pratique à destination des enfants de 5 à 7 ans.

Cette pratique peut-être proposée en amont et/ou en complément du mini-hand. Il est tout à fait envisageable de faire du Handball premiers pas avec des enfants de 8 et 9 ans qui débutent dans l'activité par exemple. La spécificité du Handball premiers pas est **l'utilisation de l'aire de jeu**. Le terrain de handball est en effet divisé en 3 espaces permettant de travailler sous forme d'ateliers.

Vous pouvez alors effectuer des rotations sur les différents ateliers pour votre séance. Vous avez également la possibilité d'accueillir davantage d'enfants en les répartissant dans les 4 ateliers et en les faisant tourner sur chacun d'entre eux.

1 - Espace Aisance Corporelle / Motricité :

Cet espace a pour objectif de permettre à l'enfant de **se sentir bien avec et sans ballon**. Des parcours, des relais, des jeux d'adresse y seront proposés et devront permettre à l'enfant de **développer des savoir-faire moteurs, de mieux connaître son corps et de prendre en compte un environnement variable**.

2 – Espace Duel :

Dans l'espace duel, l'enfant devra utiliser les savoir-faire acquis dans l'espace aisance corporelle pour cette fois battre un adversaire. Il va naturellement inventer des **stratégies individuelles** pour battre un défenseur ou un gardien de but. Cet espace favorisera sa prise d'initiative.

3 – Espace Confrontation Collective :

C'est l'espace qui va ressembler le plus au handball ou du moins au mini hand. L'enfant va maintenant **collaborer avec des partenaires avec l'objectif d'atteindre une cible protégée par des adversaires**. L'enfant va ici **enchaîner des tâches et inventer des stratégies individuelles et collectives** dans le but de remporter le jeu proposé.

Préambule

Besoin en matériel :

- 2 à 3 paires de buts de mini-hand (240*170cm)
- 3 sifflets poires
- A minima : 3 * 6 chasubles de couleurs différentes
- Lattes pour matérialiser les zones
- Cônes ou plots en complément pour matérialiser les espaces
- 20 ballons T0

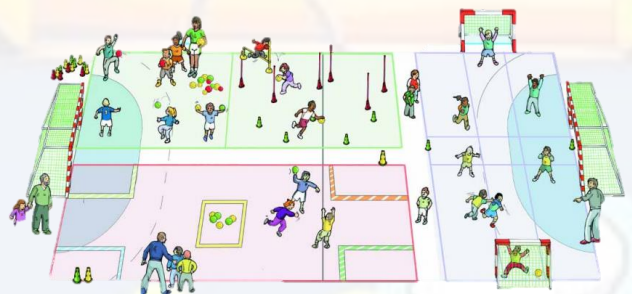


Organisation de l'espace :

- Proposer 3 espaces de jeux à organiser selon les préconisations
- Permettre la mise en place des 3 ateliers en même temps ou proposer le même atelier sur les 3 espaces.

Rôles de l'enseignant et l'intervenant :

- Faire jouer longtemps ... pour observer et évaluer
- Observer les comportements
- Aménager les situations pédagogiques
- Faire évoluer les situations en jouant sur les variables



Pour favoriser le jeu ...

1) Agir sur le placement des joueurs

- Plus les défenseurs sont loin en poursuite, plus les attaquants sont favorisés.
- Plus les passeurs sont dans l'axe, plus la tâche est facilitée pour les attaquants.

2) Agir sur l'espace de jeu

- Plus l'espace est important avec une faible densité de joueurs, plus il est facile d'attaquer.
- Plus l'espace est réduit avec une forte densité de joueurs, plus il est difficile d'attaquer.

3) Agir sur le nombre de joueurs

- Plus les attaquants sont en surnombre, plus il est facile d'attaquer.
- Plus les défenseurs sont en surnombre, plus il est difficile d'attaquer.

Préambule



LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



Les préconisations :

3 ateliers simultanés

3 Ateliers répartis sur le terrain, les groupes d'élèves se déplacent d'un atelier à l'autre



Freins : Nécessite la présence de deux adultes et la mise en place d'un atelier en autonomie...

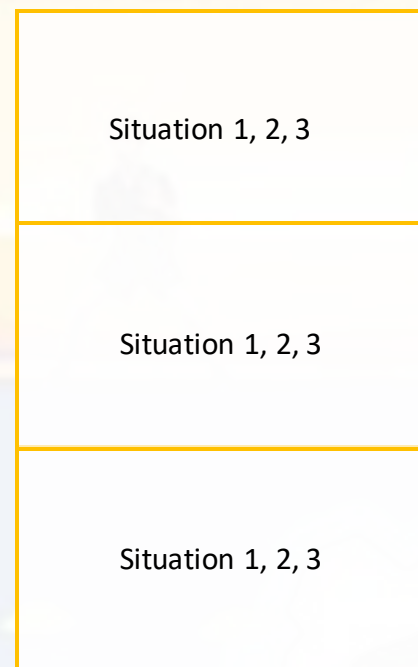
Leviers : Permet une mise en place des ateliers, sans avoir à les déplacer.

2 ateliers simultanés

Dans le cadre où l'enseignant(e) est seul(e) avec l'ensemble des élèves, nous préconisons la mise en place de deux ateliers simultanés au lieu de 3. Possibilité de mettre les situations "J'agis" et "je coopère et/ou me confronte" simultanément et doubler ensuite la situation "Nous agissons".

Vous pouvez également mettre en miroir les deux premières situations "J'agis", puis les deux suivantes "Je coopère et/ou me confronte", puis "Nous agissons".

Le terrain est divisé en 3 ateliers similaires, les groupes peuvent-être positionné par niveau.



Freins : Nécessite la mise en place progressive des ateliers.

Leviers : Permet d'expliquer une seule et même consigne, favorable à la présence d'un seul adulte. Permet d'équilibrer les chances.

CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF : HANDBALL



Dans des situations aménagées et très variées :

- S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Attaquant

Défenseur

Arbitre/Observateur/Organisateur

Coopérer avec ses partenaires pour atteindre une cible.

Maintenir son engagement dans le jeu.

Connaitre et faire respecter les règles de jeux et de sécurité.

Se démarquer en fonction de ses partenaires et du porteur de balle pour recevoir le ballon.

Accepter l'opposition et se confronter à des adversaires.

Gérer la durée d'un jeu.

Se placer entre le porteur de balle et un attaquant pour gêner la progression du ballon.

Compter les points et annoncer le score en utilisant un document support.

Accepter l'opposition et se confronter à des adversaires.

Établir des stratégies individuelles pour s'opposer à la progression du ballon.

Connaitre le vocabulaire associé à l'activité.

Adopter des stratégies individuelles et collectives.

Comprendre le but du jeu.

Coordonner des actions motrices simples : se déplacer, courir, sauter, lancer, attraper.

S'informer pour agir.

SOMMAIRE



LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



Les cycles de séances

	Thèmes	J'agis...	Je coopère et/ou me confronte...	Nous agissons...
Séance 1	Se reconnaître attaquant / défenseur et se démarquer ou marquer un joueur.	Lancer à bras cassé	Se démarquer	Se démarquer – Attraper – Passer – Gêner – Se démarquer
Séance 2	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	Manipuler la balle, Lancer, Se déplacer	Courir et enchaîner des duels Att/Def et Tireur/GB	Jouer en profondeur, monter la balle / Défendre – Récupérer la balle / Recevoir
Séance 3	Marquer malgré les défenseurs.	Attraper et lancer un ballon dans un milieu aménagé	Marquer malgré un défenseur	Courir et enchaîner des duels Att/Def et Tireur/GB
Séance 4	Coopérer avec ses partenaires pour atteindre une cible.	Courir, Changer de direction, dribbler, passer.	Accélérer et changer de direction	Jouer au minihand
Séance 5	Adopter des stratégies individuelles et collectives.	Courir – Eviter un projectile en se déplaçant / Lancer sur une cible en mouvement.	Eviter un défenseur	Percevoir et occuper les espaces libres pour accéder à la cible et marquer un but

Pour aller directement sur la fiche souhaitée, cliquer sur le nom de la situation.

Pour retrouver cette page cliquez sur [sommaire](#).

Séance 1



LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL

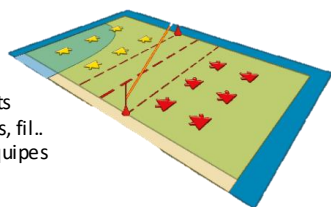


Se reconnaître attaquant / défenseur et se démarquer ou marquer un joueur.

Situation 1 : J'agis ...

Objectif : Lancer à bras cassé

Consignes : Au premier signal les 2 équipes lancent leurs ballons dans l'autre camp.
Au 2e signal : arrêt du jeu et l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp a gagné.
Et ainsi de suite... (2e manche).



Matériel :
Ballons ou objets
Lattes, coupelles, fil..
Chasubles x2 équipes

Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Chaque équipe devra rester dans son camp
- Faire respecter le signal d'arrêt
- Respecter la forme de lancer imposée.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Multiplier les situations de lancers avec des balles et ballons de différents volumes.
- Augmenter la zone du côté de l'équipe qui gagne le plus.

Objectif difficile à atteindre :

- Faire prendre conscience des différentes formes de lancer
- Lancer le plus loin possible pour gêner la récupération et gagner du temps, donc lancer fort (comment ? placement du ballon ? Comment tu t'organises ?)

Evolution (s) :

- Lancer au-dessus de... en dessous de... entre...
- Lancer au travers d'une cible ex: Cerceaux

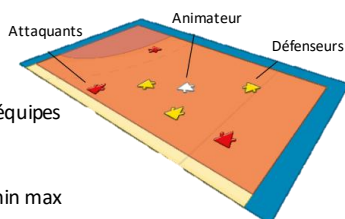
Rôle de l'arbitre :

- Gérer le chronomètre
- Compter les points en comptant le nombre de ballons et/ou d'objets présents dans le camp de chaque équipe.

Situation 2 : Je coopère et/ou me confronte à ...

Objectif : Se démarquer

Consignes : L'animateur joue tantôt avec une équipe puis l'autre. Il ne lance qu'au joueur qui s'est démarqué de son adversaire. Le joueur reçoit et relance à l'animateur, et le jeu continue, toujours avec la même équipe.
Après quelques minutes. l'animateur joue avec l'autre équipe...



Matériel :
1 Ballon,
Chasubles x 2 équipes
+ Cibles, buts

Durée : 10/20min max

À surveiller :

Veiller à ce que les couples attaquants/défenseurs ne se défassent pas.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Installer des obstacles

Objectif difficile à atteindre :

- Répéter la consigne « je donne la balle au merle qui le mérite ». Ne pas hésiter à donner plusieurs fois au même merle.
- Utiliser le questionnement : « Pourquoi a-t-il le ballon ? »

Evolution (s) :

Positionner l'animateur sur différents secteurs de l'espace de jeu, utiliser différents modes de passes. Un élève devient passeur.

Rôle de l'arbitre :

- Gérer le chronomètre 2-3 min max par manche
- Compter les points - 1 point est attribué à l'équipe quand elle réussit à faire 4 passes, aller-retour, animateur – attaquant, sans perdre la balle.

Situation 3 : Nous agissons

Objectifs : Se démarquer – Attraper – Passer – Gêner – Se démarquer

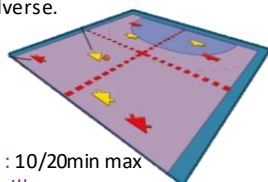
Consignes :

La première équipe qui arrive à se faire 5 passes marque 1 point.

* 1 attaquant et 1 défenseur sont positionnés dans chacun des 4 secteurs sans en changer.

* L'équipe qui n'a pas le ballon doit tenter de le récupérer.

• Si le ballon sort des secteurs, il est rendu à l'équipe adverse.



Matériel :
1 ballon, lattes ou Plots, Chasubles x2 équipes
+ Cibles, buts

Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Tous les enfants doivent recevoir la balle
- Le respect des limites de la surface de jeu
- Les déplacements pour se démarquer

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Donner le ballon à l'équipe adverse quand il touche le sol.
- Demander à changer de secteur dès qu'on a fait une passe.

Objectif difficile à atteindre :

- Interdire le redoublement de passe.

Evolution (s) :

- Rajouter des cibles à atteindre après les 5 passes.
- Supprimer les zones
- Jouer sur le terrain de Handball, avec un but à marquer après les 5 passes.

Rôle de l'arbitre :

- Gérer le chronomètre 2-3 min max par manche
- Compter les points – voir consignes.





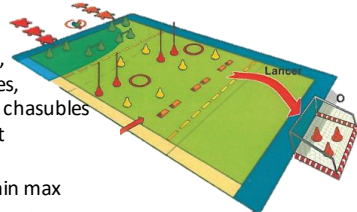
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.

Situation 1 : J'agis

Objectifs : Manipuler la balle, lancer, se déplacer

Consignes : Chaque élève récupère un ballon et traverse le terrain pour aller lancer le ballon dans la cible. Le départ s'effectue au signal du maître du jeu. Pour y parvenir, il faudra passer chaque obstacle.

Matériel :
Plots, cerceaux,
Lattes, coupelles,
Jalons, ballons, chasubles
X2 équipes, but



Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Le temps de pratique pour tous et compréhension de la situation
- Inciter les joueurs à explorer tous les modes de manipulations et déplacements (Possibilité de valoriser en attribuant 1 point supplémentaire).

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Rapprocher la ligne pour délimiter la zone.

Objectif difficile à atteindre :

- Varier les modes de déplacement et de manipulation de balle.
- Faire partir les élèves par 2, l'un derrière l'autre. Le 1^{er} mène et le 2^e le suit en mimant.
- Lancer le jeu sous forme de course relais.
- Faire partir un poursuiveur derrière les joueurs.

Evolution (s) :

Modifier le parcours et donner des contraintes supplémentaires.
Respecter le déplacement en se faisant des passes.

Le rôle de l'arbitre :

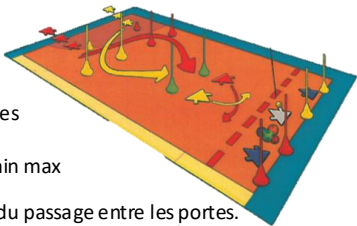
- Valider les points des joueurs

Situation 2 : Je coopère et/ou me confronte

Objectifs : Courir et enchaîner des duels

Consignes : Deux équipes s'affrontent, au signal, ils doivent passer par la porte de l'équipe adverse, puis par la porte centrale pour rattraper le ballon lancé par le maître du jeu. Le premier qui se saisit du ballon doit marquer dans le but adverse. Les gardiens doivent empêcher la balle de rentrer dans le but.

Matériel :
Ballons, Plots,
Jalons, Lattes,
Chasubles, Cibles



Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Le respect du passage entre les portes.
- La récupération du ballon sans fautes.
- Attention → Lancer la balle avant le passage dans la même porte pour éviter tout problème de sécurité.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Intégrer le dribble
- Reculer la ligne de zone / Réduire la largeur des réserves

Objectif difficile à atteindre :

- Avancer la ligne de zone / Elargir la largeur des réserves
- Equilibrer les rapports de forces entre les att et les def en modifiant les binômes

Evolution (s) :

Modifier le moment du lancer pour un duel att/def différent. Ajouter un GB devant chaque but.

Le rôle de l'arbitre :

- Donner le signal de départ
- À l'issue de la manche, nommer l'équipe gagnante

Situation 3 : Nous agissons

Objectifs : Jouer en profondeur – Monter la balle – Récupérer la balle - Recevoir

Consignes :
Au signal les attaquants récupèrent une balle et doivent aller marquer dans le but adverse. Le défenseur cherche à récupérer la balle. Quand les attaquants arrivent à marquer, la balle est placée dans leurs cerceaux. Sinon dans le cerceau de l'équipe adverse. L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de balles dans son cerceau.

Matériel :
Lattes pour zones,
Ballons, Cerceaux,
Chasubles x2 équipes,
buts, Plots



Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Veiller à ce que les règles soient respectées.
- Augmenter le temps de jeu effectif / nombre de passages.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Si les ATT marquent trop de buts → Augmenter la distance de tir ou imposer une forme de tirs
- Si l'accès à la cible est trop facile → Ajouter un défenseur ou la balle est perdue quand elle touche le sol.

Objectif difficile à atteindre :

- Il y a peu de passes → Interdire dribble, autoriser 1 seul rebond, joueur touché = passe
- Jeu latéral → Questionner (S'éloigner du PB et du DEF; Faire des passes vers l'avant).
- Si jeu à 2 → Interdire redoublement
- Si il n'y a pas de buts → Réduire distance de tir ou imposer une contrainte au GB et réduire le but.

Evolution (s) :

- Modifier le départ du ou des défenseurs peuvent se faire à partir d'un plot sur le côté (varier les positions)
- Augmenter progressivement le nombre de défenseurs.

Le rôle de l'arbitre :

- Faire respecter les règles du jeu – espaces de jeu, pied, 3 pas...reprises de dribble





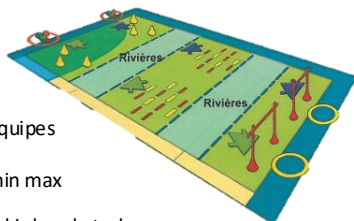
Marquer malgré les défenseurs.

Situation 1 : J'agis

Objectifs : Attraper et lancer un ballon dans un milieu aménagé

Consignes : Chaque équipe doit faire passer sa balle au-dessus de la rivière, à son partenaire sans que celle-ci ne tombe. Lorsque la balle arrive jusqu'au dernier partenaire celui-ci peut la poser dans le cerceau de son équipe. Si la balle tombe dans l'eau, elle revient au départ. L'équipe qui amène toutes ses balles en premier gagne la manche.

Matériel :
Ballons, Lattes, plots, Jalon
Chasubles x2 équipes



Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Il faut franchir les obstacles.
- Les formes de lancés sont libres.
- Les enfants doivent passer aux 3 postes

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Si les passes sont facilement réalisables → Augmenter la largeur des rivières.
- Si les obstacles sont traversés facilement → Ajouter une consigne sur la manipulation de la balle.

Objectif difficile à atteindre :

- Si les passes sont difficiles → Diminuer la largeur des rivières
- Si les obstacles sont difficiles à traverser → Simplifier le parcours

Evolution (s) :

Passer de découverte de la situation à 1/1 et équipe contre équipe sous forme de relais.

Le rôle de l'arbitre :

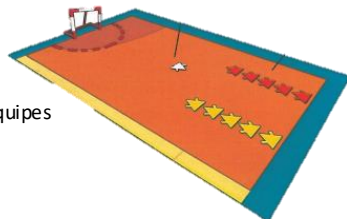
- Donner le signal de départ
- Valider les points

Situation 2 : Je coopère et/ou me confronte

Objectifs : Marquer malgré un défenseur

Consignes : Deux équipes, un joueur de chaque équipe s'affronte. Une balle est lancée par le maître du jeu, le premier qui saisit la balle se dirige vers le but pour marquer. Le second essaie de l'en empêcher.

Matériel :
Chasubles x2 équipes
1 Ballon
1 But, 1 zone



Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Bien lancer la balle pour faciliter le jeu
- Attention aux fautes des défenseurs et de l'attaquant (A introduire petit à petit)
- Respect des règles et du terrain

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Demander au porteur de balle de toucher un plot pour permettre un duel...
- Rajouter un GB

Objectif difficile à atteindre :

- Introduire les règles de hand progressivement en fonction des progrès des joueurs : Marcher, reprise de dribble, accrochages.

Evolution (s) :

Varié les positions de départ (assis, allongés, etc.). Rajouter des partenaires ex 2/1 ou 2/2...

Le rôle de l'arbitre :

- Donner le signal de départ
- Compter les points

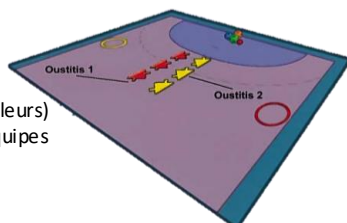
Situation 3 : Nous agissons

Objectifs : Courir et enchaîner des duels Att/Def et Tireur/GB

Consignes :

Au signal le maître du jeu lance la balle. L'équipe qui l'attrape doit essayer, en se faisant des passes, de poser la balle dans son cerceau pour marquer un point. L'équipe qui n'a pas la balle essaie de la récupérer.

Matériel :
Cerceaux (2 couleurs)
Chasubles x2 équipes
Ballons



Durée : 10/20min max

À surveiller :

- Il est interdit de prendre la balle des mains de l'équipe adverse.
- Si la balle sort des limites, elle est rendue à l'équipe adverse.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Rajouter un joueur dans le cerceau, pour marquer un point lui faire une passe.
- Interdire le redoublement de passe

Objectif difficile à atteindre :

- Accepter dans un premier temps les marchés, intégrer progressivement la règle des 3 pas
- Si vous percevez un effet de grappe → Proposer 3 couloirs de jeu, puis utiliser le questionnement pour aider l'attaquant à se démarquer et le défenseur à marquer un joueur.
- Ajouter d'autres cerceaux

Evolution (s) :

- Augmenter le nombre de cerceaux
- Remplacer les réserves par des buts de mini hand couchés ou jalons...
- Rajouter un GB

Le rôle de l'arbitre :

- Faire respecter les règles du jeu (Espace, 3 secondes, 3 pas)
- Gérer le chronomètre
- Compter les points



Séance 4



LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



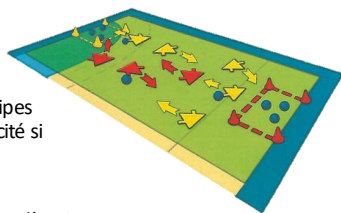
Coopérer avec ses partenaires pour atteindre une cible.

Situation 1 : J'agis

Objectifs : Courir, Changer de direction, dribbler, passer.

Consignes : Au signal les joueurs de chaque équipe doivent aller chercher les ballons dans la réserve de l'équipe adverse et les ramener dans leur propre réserve (un par un).

Matériel :
Ballons,
Chasubles X équipes
+ Matériel motricité si évolution



Durée : 3 passages d'1min maximum (Pour une manche)

À surveiller :

- Les joueurs ne prennent qu'un ballon à la fois.
- Aucun contact entre les joueurs, on ne peut pas prendre la balle dans les mains de l'adversaire...

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Multiplier les situations de lancers avec des ballons de différents volumes.
- Augmenter la zone du côté de l'équipe qui gagne le plus.

Objectif difficile à atteindre :

- Faire prendre conscience des différentes formes de lancers
- Faire lancer le plus loin possible pour gêner la récupération et gagner du temps, donc lancer fort (comment ? placement du ballon ? appuis décalés...)

Evolution (s) :

- Proposer une situation libre
- Proposer une situation avec déplacement en dribble uniquement
- Rajouter des obstacles à franchir
- Proposer une situation en passe uniquement

Rôle de l'arbitre :

- Gère le chronomètre
- Faire respecter les règles – Un seul ballon à la fois...

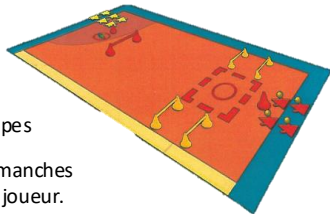
Situation 2 : Je coopère et/ou me confronte

Objectifs : Accélérer et changer de direction

Consignes : Au signal un joueur de l'équipe qui attaque « jaune » prend une balle pour l'emmener dans la réserve rouge.

Le défenseur « rouge » doit toucher le porteur de balle. Le défenseur est muni d'une balle en mousse pour toucher son adversaire. Si l'attaquant est touché il ramène sa balle dans son camp.

Matériel :
Ballons, Lattes,
Cerceaux, ballon,
Plots ou Haies..
Chasubles x2 équipes



Durée : Plusieurs manches de 3 passages par joueur.

À surveiller :

- Veiller à ce que les att ne prennent qu'une balle à la fois. Que les def gardent la balle en main.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Retirer les obstacles pour le défenseur
- Ajouter un défenseur supplémentaire 2/1

Objectif difficile à atteindre :

- Eloigner ou rajouter des obstacles.
- Faire partir deux attaquants pour un défenseur.

Evolution (s) :

Demander aux attaquants de se déplacer en dribble, le défenseur gagne en retirant le dribble. Demander aux attaquants de se déplacer en passe, le ou les défenseurs n'ont plus de ballons et doivent attraper la balle des attaquants.

Le rôle de l'arbitre :

- Donner le signal de départ
- Veiller au bon respect des règles

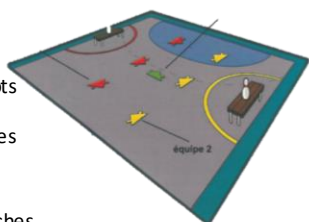
Situation 3 : Nous agissons

Objectifs : Jouer au minihand

Consignes :

Deux équipes s'affrontent. Au signal le maître du jeu lance la balle à l'équipe qui attaque. Pour marquer elle doit faire tomber un plot dans la zone de l'équipe adverse. L'action d'après le maître du jeu lance la balle à l'équipe adverse.

Matériel :
1 Balle, 2 zones, Plots ou quilles..
Chasubles x2 équipes



Durée : 2 ou 3 manches de 5 à 8min max

À surveiller :

- Respect des consignes
- Respecter la zone interdite

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Proposer, au bout de 3 points marqués, une contrainte supplémentaire à l'équipe ex: Redoublement de passe interdit... Réduire le nombre de cibles...

Objectif difficile à atteindre :

- Augmenter le nombre de plot
- Réduire la zone pour que les cibles soient plus près.
- Si les joueurs sont agglutinés autour de la balle → arrêter la situation et la rejouer au ralenti.. questionner les joueurs.

Evolution (s) :

- Faire respecter les règles du jeu... marché, reprise de dribble... etc.
- Placer un Gardien pour protéger les quilles.

Le rôle de l'arbitre :

- Faire respecter les règles du jeu
- Gérer le chronomètre.



Séance 5



LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



Adopter des stratégies individuelles et collectives.

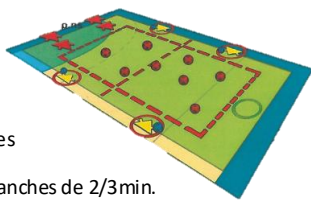
Situation 1 : J'agis

Objectifs : Courir, Eviter un projectile en se déplaçant / Lancer sur une cible en mouvement.

Consignes : Au signal les attaquants partent par deux avec une balle chacun. Ils doivent traverser la zone en récupérant un objet pour le déposer dans le cerceau vert. Les défenseurs doivent lancer leurs balles sur les attaquants pour qu'ils abandonnent les objets et les faire repartir au départ.

Matériel :

Ballons, Balle en mousse, Lattes, Cerceaux, Chasubles x2 équipes



Durée : Faire des manches de 2/3 min.

Surveiller :

- Les attaquants doivent récupérer un seul objet à la fois.
- Les défenseurs doivent avoir au moins un pied dans le cerceau.

À réguler :

Objectif difficile à atteindre :

- Pour les défenseurs → Rapprocher les cerceaux / Demander un mode de déplacement spécifique pour les attaquants.
- Pour les attaquants → Eloigner la distance de tir / Faire partir 3 ou + d'attaquants en même temps.

Evolution (s) :

- Se déplacer en dribblant.
- Se déplacer en passe

Le rôle de l'arbitre :

- Faire respecter les consignes.
- Gérer le chronomètre.

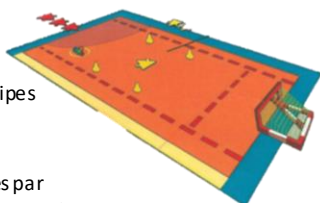
Situation 2 : Je coopère et/ou me confronte

Objectifs : Eviter un défenseur

Consignes : Le joueur accroche une chasuble et traverse la zone de défense, après avoir pris un ballon. Il essaye de passer le défenseur avant d'aller marquer dans le but adverse. Le défenseur doit attraper la chasuble de l'attaquant pour récupérer la balle.

Matériel :

Ballons, Cerceau, Plots.. Chasubles x2 équipes 1 but, 1 zone



Durée : 3 passages par joueurs en attaque avant de changer de manche.

Surveiller :

Veiller à équilibrer les chances.

À réguler :

Objectif atteint facilement :

- Réduire la zone du défenseur.
- Rajouter le dribble pour se déplacer.

Objectif difficile à atteindre :

- Demander au défenseur d'aller toucher un plot pour donner le signal de départ de l'attaquant.
- Augmenter la zone à franchir
- Positionner les ballons après la zone.

Evolution (s) :

Mettre un joueur passeur pour aider le porteur de balle et rajouter un défenseur devant la cible.

Le rôle de l'arbitre :

- Gérer le signal de départ.
- Gérer le nombre de passage des attaquants.

Situation 3 : Nous agissons

Objectifs : Percevoir et occuper les espaces libres pour accéder à la cible et marquer un but

Consignes :

Les défenseurs ont chacun une balle entre les mains. Au signal, un défenseur envoie un ballon à l'un des attaquants et le jeu démarre. Le départ se fait de plus en plus près du but. Après 3 passages avec le même statut, on change de rôle Attaquant / Défenseur.

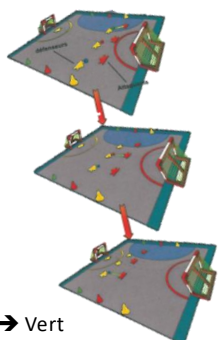
Matériel :

1 Ballon, 6 plots (3 couleurs) 2 zones + 2 buts Chasubles x2 équipes

Durée : 10/20min max

Surveiller :

- Avant chaque mise en jeu demander aux défenseurs d'être à la bonne couleur de plots. 1^{er} → Jaune / 2^e → Rouge / 3^e → Vert



À réguler :

Objectif atteint facilement : Attaquer le but

- Interdire le redoublement de passe.
- Augmenter la densité de joueur, réduire les espaces...

Objectif difficile à atteindre : Attaquer le but

- Être plus souple sur les règles du jeu... marché / reprise de dribbles.
- Jeu trop latéral → Pour les 1^{ers} et 2^{es} ballons, demander des passes uniquement vers l'avant.
- Les attaquants dribblent beaucoup → Faire une passe, si je suis touché en train de dribbler.

Evolution (s) :

- Jouer le 3^e ballon, avec changement de statut comme un match.
- Se rapprocher progressivement d'un match minihand.

Le rôle de l'arbitre :

- Gérer les signaux de départ
- Faire respecter les règles



Pour aller plus loin

LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



Contact : Besoin de matériel ou d'un conseil ?

Education Nationale – Académie de Rennes

DSDEN 22 : Conseiller pédagogique départemental EPS :	DSDEN 29 : Conseiller pédagogique départemental EPS : Helene CUILHE, helene.cuilhe@ac-rennes.fr
DSDEN 35 : Conseiller pédagogique départemental EPS : Pascal MONIOT, Pascal.Moniot@ac-rennes.fr	DSDEN 56 : Conseillère pédagogique départementale EPS : Jacqueline DUPARC, Jacqueline.Duparc@ac-rennes.fr

Ligue Bretagne Handball

Côtes d'Armor (22) Mayliss MOYA Chargée de Développement 07.57.44.72.60 - 5300000.mmoya@ffhandball.net	Finistère (29) Vincent QUINTIN Responsable Service Développement 06.81.58.90.11 - 5300000.vquintin@ffhandball.net
Ille et Vilaine (35) Clara GALLO Chargée de Développement 07.57.47.13.66 - - 5300000.cgallo@ffhandball.net	Morbihan (56) François BALOCHE Chargé de Développement 07.57.47.13.67 - 5300000.fbaloche@ffhandball.net

[Pour trouver un club de Handball proche de vous !](#)

USEP Bretagne

USEP 22 : Délégué départemental, Arnaud STEPHAN, usep@laligue22.org 02 96 94 16 08	USEP 29 : Déléguée départementale, Solenn Campion- KERDONCUFF, usep@laligue29.org 02.98.02.18.47 / 06.81.51.79.38
USEP 35 : Délégué départemental, Clément VENET, usep35@ligue35.org 02.99.67.10.67	USEP 56 : Délégué départemental, Louis- Marie Montangerand delegueusep56@ligue56.fr 02.97.21.40.61 / 06.83.08.39.29.

[En route vers la rencontre sportive USEP !](#)