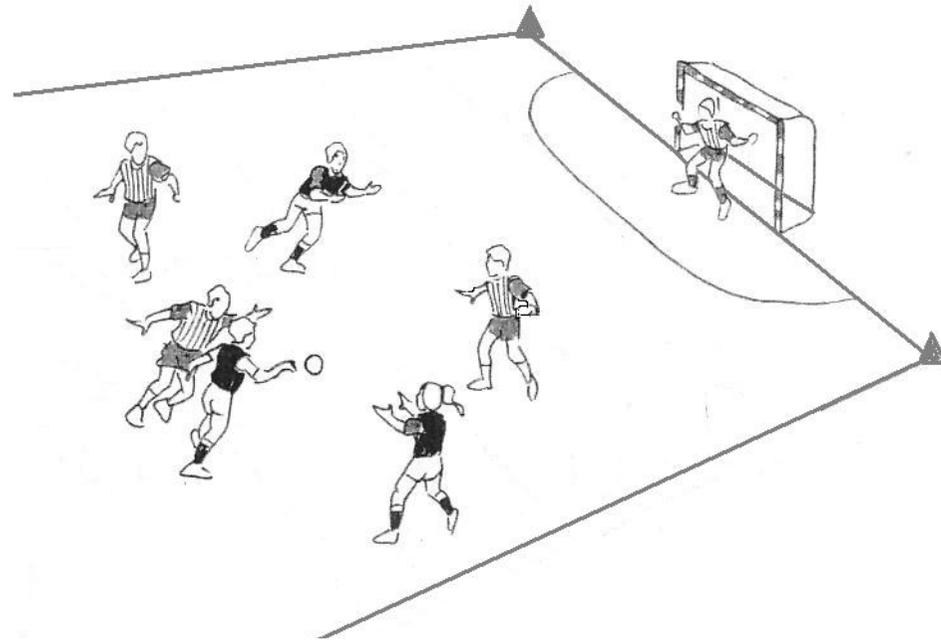




Equipe EPS - Corrèze
Janvier 2010

HAND BALL à l'école



cycle 3

Module d'apprentissage 1

Découverte du hand ball

<u>Le hand à l'école</u> : programmation, organisation de l'activité	p 3 à 5
<u>Module</u> : trame générale	p 6
<u>Entrée dans l'activité</u>	
□ La balle au capitaine	p 7
<u>Module de 6 à 10 séances</u> :	
<u>Evaluation diagnostique</u> :	
□ Je découvre le hand ball	p 8
<u>Apprentissages prioritaires</u> :	
□ Progresser collectivement vers la cible ↔ S'opposer à la progression	p 9 à 13
□ Se démarquer ↔ S'interposer - intercepter	p 13 et 14
□ Changer instantanément de rôle, de statut (attaquant, défenseur, soutien...)	p 15
□ Maîtriser des habiletés spécifiques	p 16 à 20
<u>Situation de référence</u> :	
□ Je joue au hand ball	p 21
□ La rencontre USEP inter-écoles	p 22

Proposer le hand ball à l'école...

Le hand ball ... une activité inscrite dans les programmes de l'école qui permet de travailler au développement de la compétence spécifique « coopérer, s'opposer individuellement ou collectivement ».

...une activité support privilégiée pour l'acquisition des compétences attendues à chaque palier du socle commun et notamment les compétences sociales et civiques (compétence 6) ainsi que l'autonomie et l'initiative (compétence 7).

Le hand ball, un sport collectif dans lequel la coopération est une notion fondamentale, essentielle dans la construction de la personnalité de l'élève et spécifique à cette activité.

Par la pratique, **l'élève sera amené à construire des conduites motrices articulées autour de principes communs aux sports collectifs :**

Pour l'équipe qui a le ballon :

- . avancer vers la cible
- . utiliser les partenaires démarqués pour avancer
- . conserver le ballon collectivement pour marquer

Pour l'équipe qui n'a pas le ballon :

- . s'interposer pour empêcher l'autre équipe d'avancer
- . récupérer le ballon

Le hand ball à l'école, une activité facile à enseigner :

Il ne s'agit pas, dans le cadre de l'école, d'enseigner le hand ball comme dans la pratique sociale. C'est une activité facile à enseigner car elle nécessite des conditions matérielles très accessibles et parce que les situations pédagogiques d'enseignement sont simples à comprendre et à mettre en œuvre. Les règles de jeu sont minimales.

Lieux de pratique :

- un espace au sol dur d'une dimension minimale de 15m X 10 m mais plutôt de 20mX15m pour des mises en situation adaptées et modulables: cour d'école ou gymnase.

Matériel :

- des chasubles ou maillots ou lots de tee-shirt et bien sûr pour chaque élève des chaussures de sport et une tenue de rechange,
- des plots pour délimiter les espaces (lot de 20 ou 30 soucoupes plastiques de couleur)
- un lot de ballons acquis par l'école ou prêtés (par l'USEP, le club, le comité départemental de hand-ball...)

La pratique :

- 2 ou 3 règles de jeu seulement sont nécessaires (voir fiches pédagogiques)
- on privilégiera des règles civiques et sociales (respect de l'autre, des autres et des règles du jeu , responsabilisation...). Ces règles font partie du processus d'apprentissage et sont un enjeu majeur dans cette activité.

Modules d'apprentissage dans l'activité hand ball :

Prévoir un module d'apprentissage, c'est prévoir l'articulation des séances à partir d'une 1^{ère} observation de ses élèves dans différentes situations (jeux d'entrée dans l'activité, jeu global). Cette articulation doit se construire à partir de choix, de priorités pour les apprentissages qui vont suivre : quels savoirs, quelles situations privilégier, quelle durée en fonction de la programmation annuelle ?... La trame générale proposée (p 5) doit permettre d'effectuer ces choix et de construire le projet de classe dans cette activité.

De la situation au module d'apprentissage :

Les situations : différents types de situations sont proposés

- la situation de jeu à effectif « total » (équipes de 3, 4 ou 5) sous la forme de jeu global et dirigé. C'est la situation de référence. Elle met l'élève en situation d'être confronté à l'ensemble des problèmes posés par le jeu (adversaires, espace ,règles, partenaires...). C'est une situation qui permet le réinvestissement des apprentissages travaillés dans le corps des séances. Elle permet aussi d'évaluer l'évolution des comportements et des conduites motrices. Elle est à utiliser en début (ou en fin) de séance.
- les situations d'apprentissage : elles constituent le corps de la séance. Il est inutile d'en prévoir un grand nombre. Deux situations d'une durée de 10 à 15' maximum chacune suffisent. Ciblées sur un apprentissage en particulier, elles mettent les élèves en situation de résoudre un problème identifié, isolé du contexte global. Ce sont des situations de résolution de problème auxquelles ils devront répondre par une adaptation de leurs conduites (en fonction des déplacements et des actions des adversaires, des partenaires, des espaces libres...). Ces situations doivent être reprises d'une séance à l'autre pour permettre des progrès et la construction de conduites diversifiées grâce à la répétition des essais (séances d'entraînement). Les progrès devront aussi être évalués dans ces situations .
- les situations « d'entraînement » ou exercices :elles doivent permettre à chacun d'effectuer un maximum d'essais car elles sont basées sur la répétition pour stabiliser les apprentissages. Elles peuvent être placées en début de séance et servir de mise en train ou faire l'objet de séances courtes spécifiques. Connues des élèves elles doivent se mettre en place rapidement.
Principe : chaque élève effectue plusieurs passages dans les différents rôles. Privilégier la quantité d'actions, l'activité des élèves.

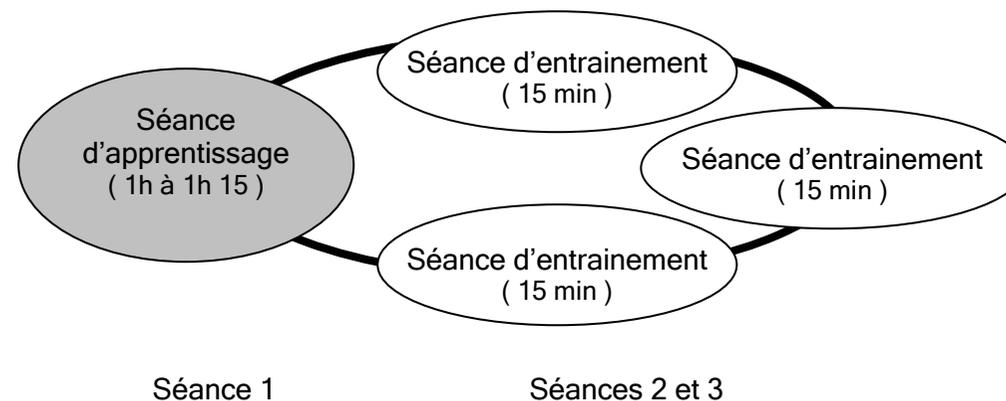
Les séances :

- Trame possible d'une séance longue (1h à 1h 15 environ)
 - mise en train, échauffement: de 5 à 10' selon le contenu.
Cette phase privilégiera les exercices, les répétitions, les manipulations du ballon, (voir habiletés spécifiques)
 - situations d'apprentissage (30' environ)
 - jeu à effectif total : réinvestissement, identification des problèmes par l'observation (15' environ).
- Séances courtes (15 min environ - 2 ou 3 séances dans la semaine ...)
Ces séances se déroulent donc dans l'enceinte de l'école (cour le plus souvent) ou a proximité car elles nécessitent une mise en place rapidement. Elles doivent permettre aux élèves de s'exercer, de répéter pour stabiliser les apprentissages. Ce sont des séances « d'entraînement ».

Le module d'apprentissage :

- Le 1^{er} module d'une durée de 6 à 7 semaines vise prioritairement l'engagement des élèves dans l'activité avec pour objectifs prioritaires :
 - ✓ La découverte du jeu et sa spécificité
 - ✓ l'adaptation des conduites motrices à la logique et aux contraintes de ce jeu.Il s'articule autour d'une alternance entre les séances d'apprentissage (séances longues) et les séances dites d'entraînement (séances courtes).

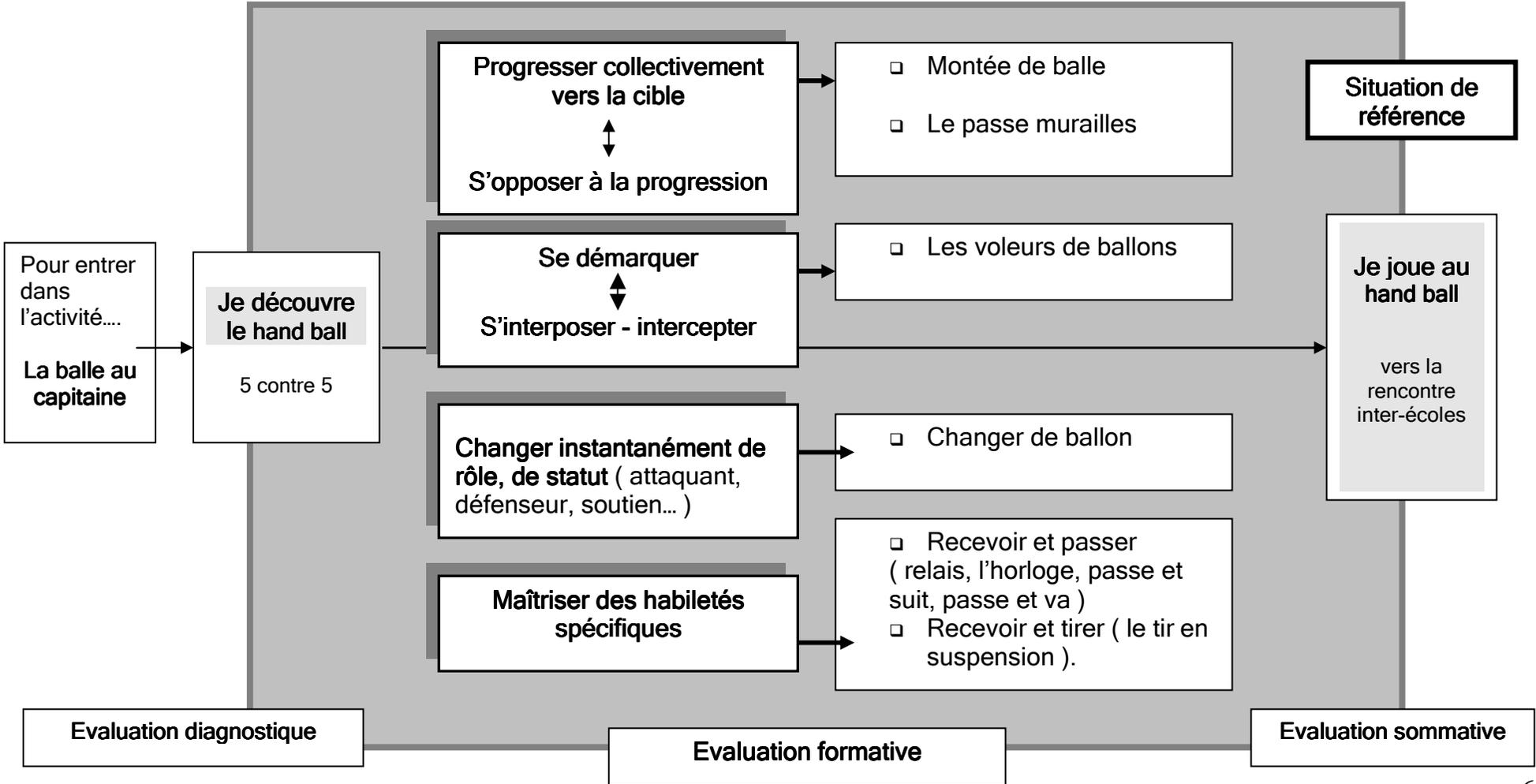
Programmation proposée sur la semaine :



- Le 2^{ème} module d'une durée de 10 à 12 séances s'adresse à des élèves qui ont déjà pratiqué l'activité (au cours d'un 1^{er} module). Il vise des apprentissages plus ciblés.

Savoirs à acquérir

Situations d'apprentissage



Entrée dans l'activité

LA BALLE AU CAPITAINE

Dispositif :

- Espace: 20m X 15m environ
- Lieux possibles: cour, gymnase .
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 4 à 5 joueurs maximum.

Organisation:

- 2 équipes
- 2 cibles : joueur-but
- Le jeu est limité en temps ou en nombre de points.

But du jeu :

S'organiser à plusieurs pour marquer en faisant parvenir le ballon à un joueur-but (le capitaine) situé derrière la ligne de fond opposée.

Déroulement :

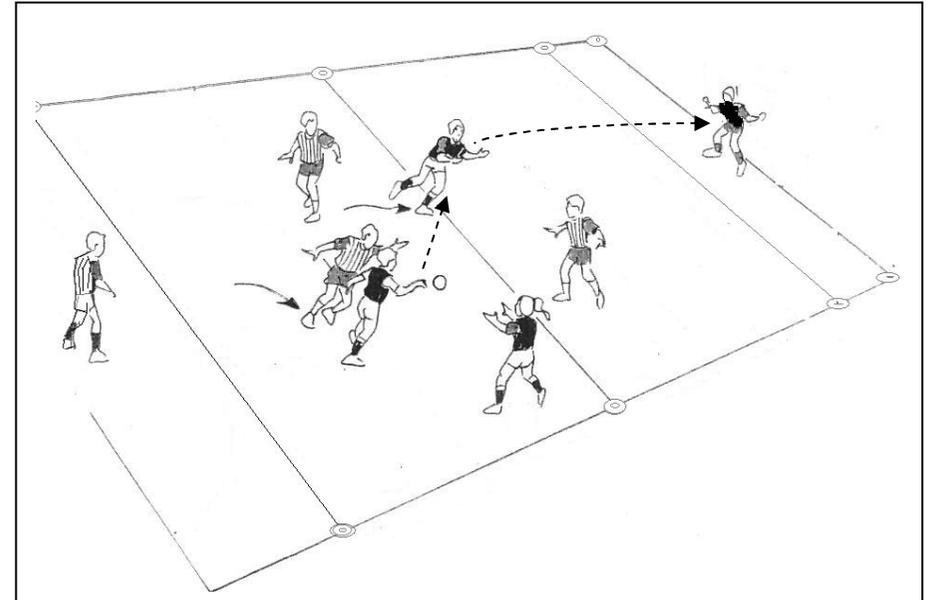
- Le maître (meneur) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
 - pour dynamiser le jeu,
 - pour éviter que les même joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
 - pour solliciter les joueurs les moins actifs.
- Il interrompt pour relancer le jeu:
 - lorsqu'une faute a été commise.
- Un point est marqué lorsque le joueur-but bloque le ballon de volée (sans qu'il touche le sol lors de la passe)

Règles essentielles:

- pas de contact (le défenseur reste à 1m du porteur du ballon).
- ne pas se déplacer avec le ballon
- pas de dribble
- remise en jeu par l'équipe non-fautive: à l'endroit de la faute, sur le côté pour les touches.
- Le joueur-but peut se déplacer derrière la ligne.

Variation :

- le joueur-but est fixe ou dans une zone réduite.



Dispositif :

- Espace: 20m X 15m environ
- Lieux possibles: cour, gymnase .
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 5 joueurs maximum.

Organisation:

- 2 équipes
- 2 buts - 1 zone matérialisée devant chaque but (½ cercle de 5m de rayon)
- Le jeu est limité en temps ou en nombre de points.

But du jeu :

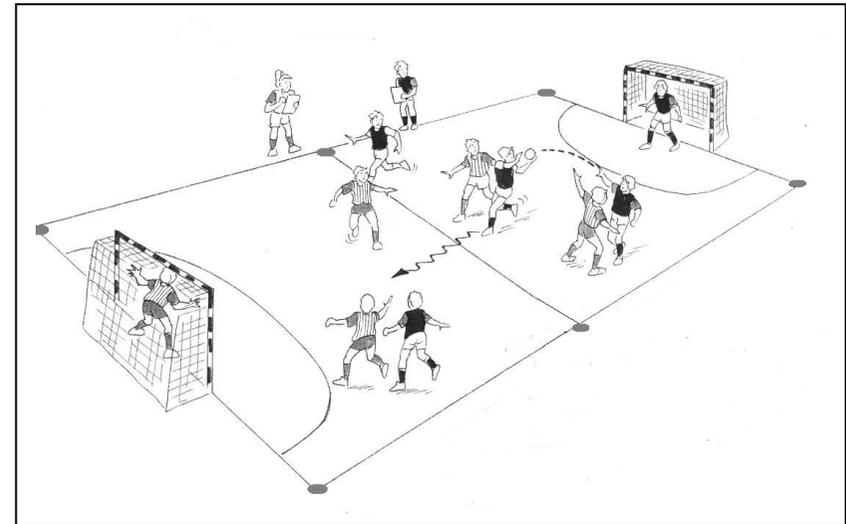
S'organiser à plusieurs pour marquer.

Déroulement :

- Le maître (meneur) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
 - pour dynamiser le jeu,
 - pour éviter que les même joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
 - pour solliciter les joueurs les moins actifs.
- Il interrompt pour relancer le jeu:
- lorsqu'une faute a été commise.

Règles essentielles:

- pas de contact (le défenseur reste à 1m du porteur du ballon).
- dribble possible (reprise de dribble interdite).
- remise en jeu par l'équipe non-fautive: à l'endroit de la faute, sur le côté pour les touches.



Evaluation : observer, questionner

Le jeu des 2 équipes :

- joueurs en grappe autour du ballon
- pertes du ballon fréquentes (passes imprécises, passe à un partenaire trop près du défenseur)

Conduites individuelles :

- le joueur se déplace t-il pour aider le porteur du ballon ? où ?
- le joueur appelle t-il le ballon ? à bon escient ?
- le porteur du ballon réussit-il régulièrement ses passes ? Pourquoi ?
- le défenseur : se déplace t-il en fonction de l'attaquant ou reste t-il centré sur le porteur du ballon ?

APPRENDRE à :

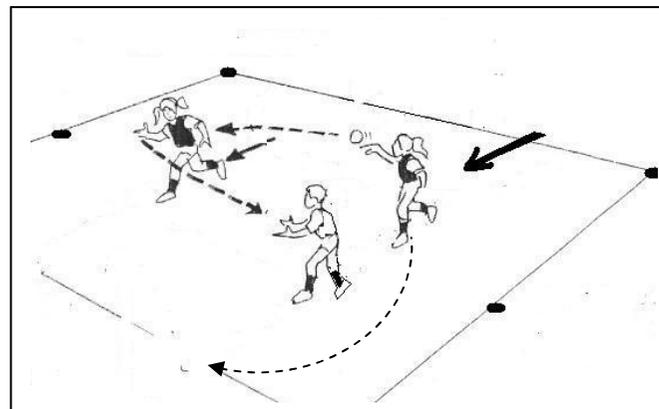
- . Se déplacer vers l'avant dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

Organisation :

- Espace: espace en couloirs parallèle de 20 X 10 m environ / 2 camps côte à côte (voir schéma)
- Classe : partagée en 2 équipes avec constitution de groupes de 3 joueurs au sein de chacune d'elles / 1 gardien dans chaque équipe

But du jeu :

- ATT : déplacer le ballon vers la cible et marquer
- DEF: s'opposer pour intercepter.



Phase 1 : Découvrir

1. Montée de balle avec 3 attaquants (pas de défenseurs)

Lancement du jeu :

- Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal derrière la ligne de fond (cf schéma).
- Les attaquants déplacent le ballon vers la cible par passes successives, sans dribble, pour marquer dans le but.

Phase 2 : Progresser

Déplacer le ballon vers le but adverse malgré l'opposition de défenseurs (voir descriptif page suivante)

Marque : 1 pt par but marqué.

Règles :

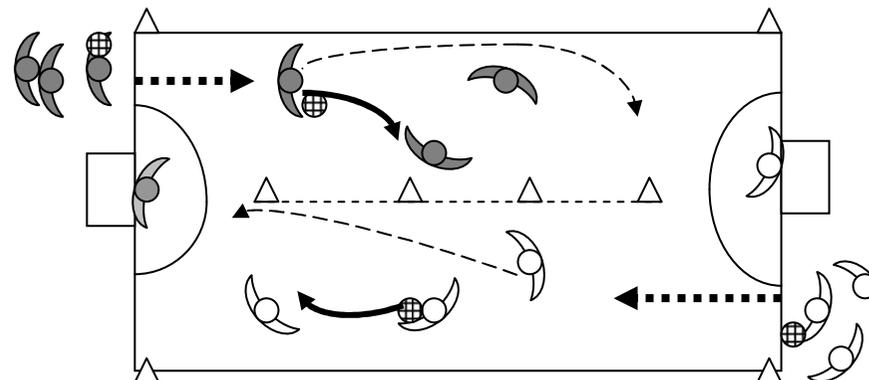
- ne pas se déplacer avec le ballon dans les mains .
- ne pas toucher l'attaquant (dist >1m).
- Utilisation du dribble : possibilité de l'autoriser mais limitation à 3 dribbles vers l'avant maximum (seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas).
- Lorsque le ballon est intercepté, les attaquants repartent du point de départ (avec un autre ballon ou le même).

S'entraîner Séances courtes -10 à15 min- Dans la cour

> s'entraîner à avancer collectivement vers le but de plus en plus rapidement. pour marquer.

Organisation :

Couloirs ou ½ terrain en parallèle (voir schémas page suivante)
Groupes de 3 attaquants (au point de départ)
Dès le tir, un autre groupe part. Le 1^{er} groupe se replace. Les traversées et les tirs de chaque groupe s'enchaînent sans interruption. Prévoir 10 à 15 essais minimum pour chaque groupe.



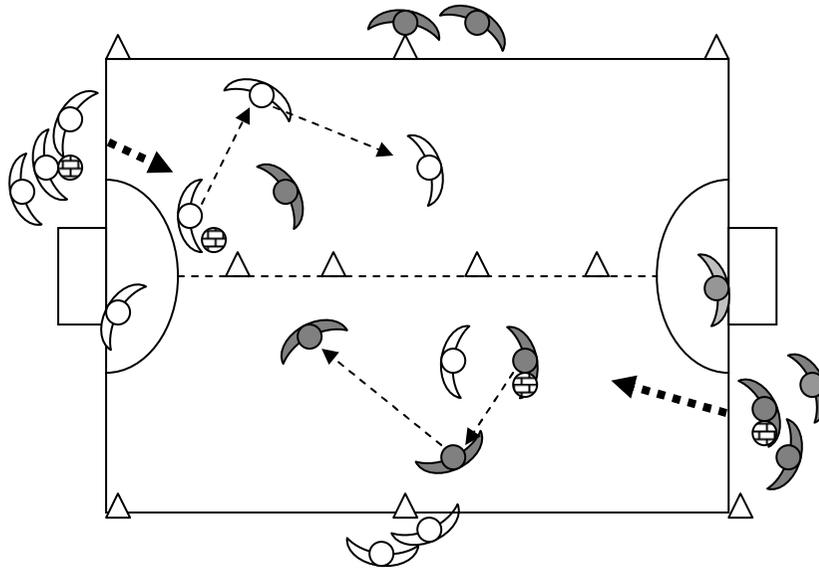
MONTEE DE BALLE (suite)

Evolution:

2. Montée de balle avec opposition : 3 att face à 1 déf (3 c 1)

Un groupe de défenseurs est positionné sur le côté. A tour de rôle, un des 3 défenseurs s'oppose aux attaquants.

Règle : lorsque le ballon est intercepté par un défenseur, le jeu repart du point de départ

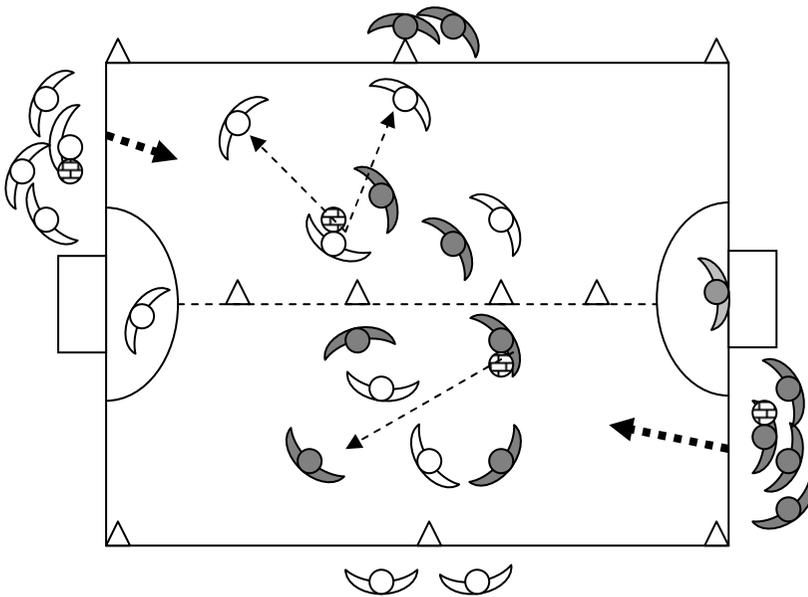
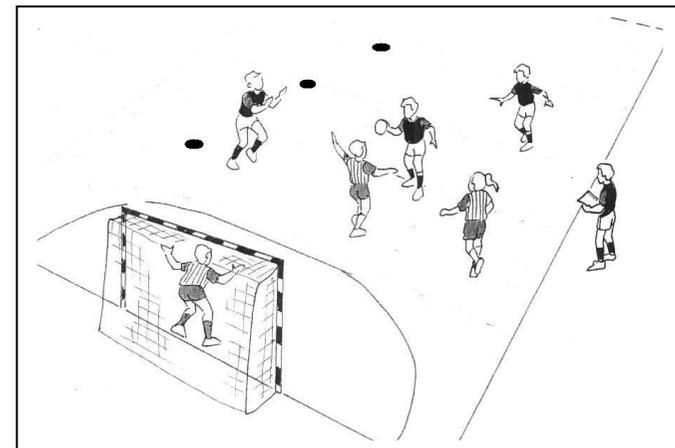


3 ATT contre 1 DEF de l'équipe adverse.

3. Montée de balle avec 4 att face à 2 déf (4 c 2)

4. Montée de balle avec 3 att face à 2 déf (ou 4 face à 3)

Règle possible : lorsque le ballon est intercepté, les défenseurs s'organisent pour ramener le ballon au point de départ par passes successives. Les attaquants essaient de le récupérer.



4 ATT contre 2 DEF de l'équipe adverse.

APPRENDRE à :

- . Se déplacer vers l'avant dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

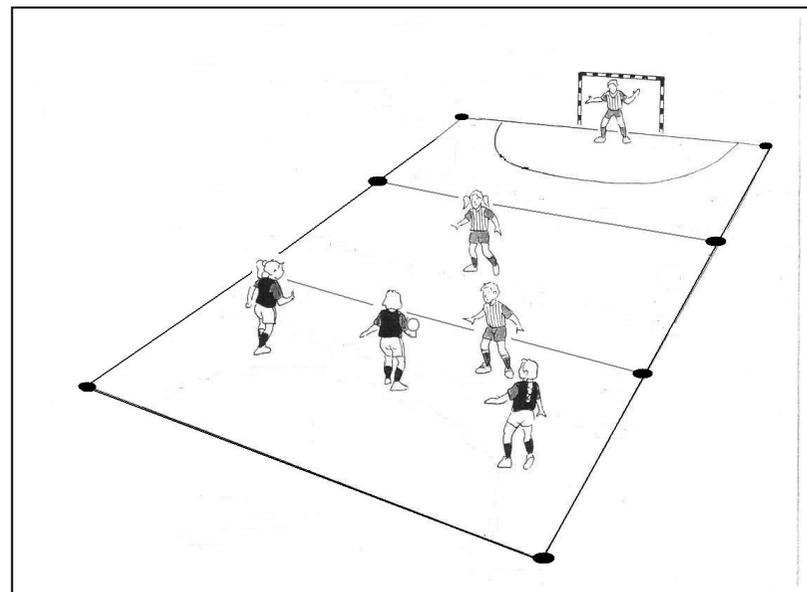
Organisation :

- Lieux : cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots (20 à 30), cônes, ballons. Espace: terrain de 20 X 15m minimum séparé en 2 camps et 3 zones dans le sens de la longueur.
- Equipes : 2 équipes avec constitution de groupes de 3 joueurs / 1 gardien.

Terrain partagé en 3 zones.

But du jeu :

- ATT : déplacer le ballon vers la cible en franchissant les « murs » successifs et marquer
- DEF: s'opposer, se déplacer pour intercepter.



Phase 1 : Découvrir

> 3 attaquants contre 2 défenseurs successifs (zone 1 et zone 2) et 1 gardien

Lancement du jeu :

- Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal derrière la ligne de fond (cf schéma).
- 2 (ou 3) joueurs de chaque équipe sont défenseurs dans l'espace de l'équipe voisine et interviennent dans une zone définie .
- Au signal, les groupes attaquants déplacent le ballon vers la cible par passes successives sans (ou avec) dribble pour marquer.

Marque : 1 pt pour l'équipe qui marque le but en 1^{er}.

Règles :

- ne pas se déplacer avec le ballon dans les mains .
- ne pas toucher l'attaquant (dist >1m).
- Lorsque le ballon est intercepté, les attaquants repartent du point de départ (avec un autre ballon ou le même).

Phase 2 : Progresser

Faire évoluer le nombre de défenseurs et leur espace de jeu. (voir descriptif page suivante)

S'entraîner : Séances courtes -10 à 15 min - Dans la cour

- avancer collectivement vers le but de plus en plus rapidement. pour marquer.

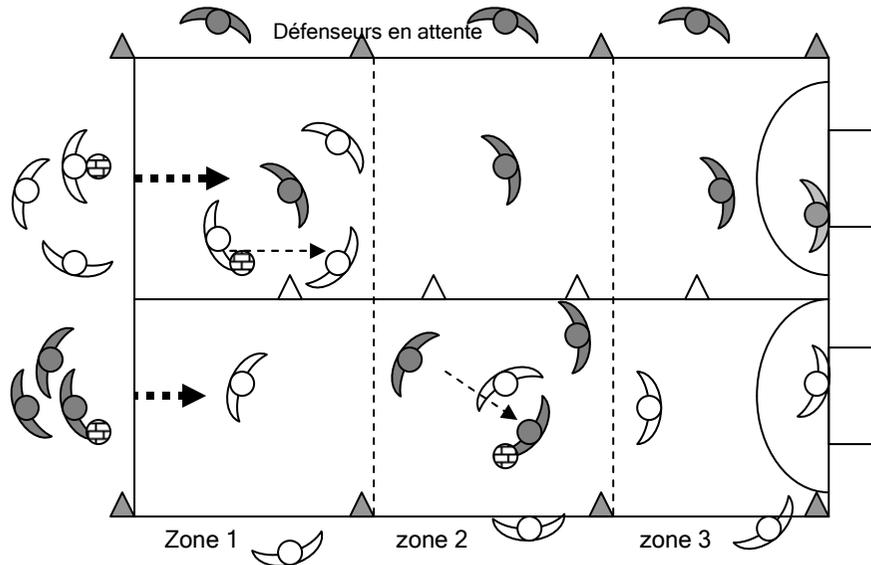


Organisation :

Couloirs ou ½ terrain en parallèle (voir schémas page suivante)
-Groupes de 3 attaquants (au point de départ) / défenseurs répartis dans les zones / 1 gardien.

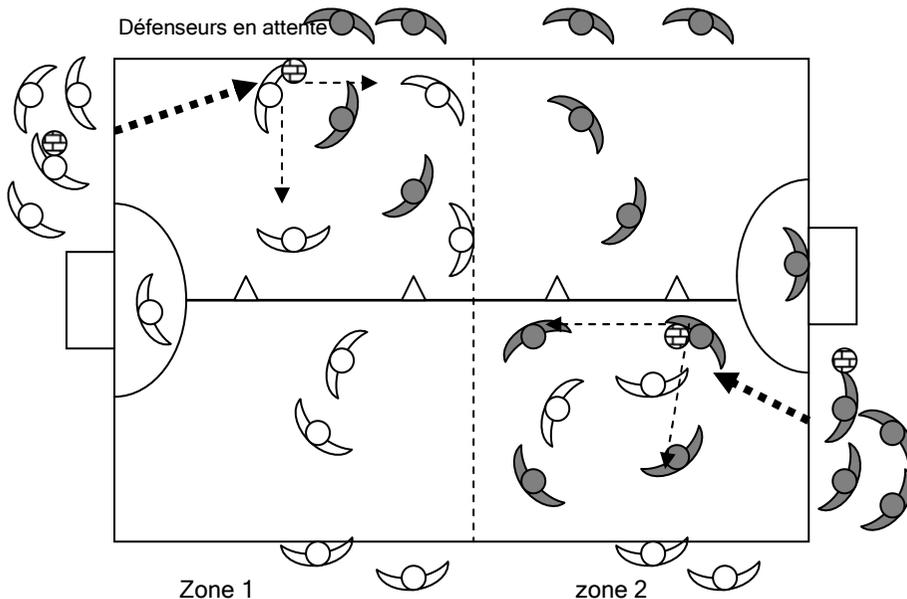
Dès le tir, un autre groupe part. Le 1^{er} groupe se replace. Les traversées et les tirs de chaque groupe s'enchaînent sans interruption. Prévoir 10 à 15 essais minimum pour chaque groupe. Pour remplacer les défenseurs : positionner un 2ème groupe en attente sur le côté qui entre en jeu après le tir / alterner les 2 groupes après chaque tir.(voir schéma page suivante)

LE PASSE MURAILLES (suite)



Défi : 3 ATT de chaque équipe vers la cible . Les DEF de l'équipe adverse interviennent dans des zones .

Organisation : 2 couloirs en parallèle



Défi : 4 ATT contre 2 + 2 DEF de l'équipe adverse.

Organisation spatiale possible : chaque équipe attaque vers un but situé à l'opposé.

Evolution :

Faire varier le nombre de défenseurs et leur espace de jeu.

- Terrain partagé en 3 zones :

Opposition :

- 3 attaquants contre 1 + 1 + 1 déf (voir schéma)
- 3 attaquants contre 2 + 1 + 1 déf

Pour être efficace : (règles d'action)

Pour les attaquants soutiens :

- se déplacer, se démarquer dans les espaces libres (vers l'avant pour avancer, vers l'arrière pour soutenir).

Pour le porteur du ballon (PB) :

- choisir le partenaire le mieux placé pour passer,
- passer rapidement et avec précision.
- utiliser le dribble à bon escient (lorsque l'espace est libre ou pour se dégager de l'adversaire)

Pour le défenseur :

- s'interposer sur la trajectoire du ballon pour intercepter

- Terrain partagé en 2 zones/

Opposition :

- 4 attaquants contre 2 défenseurs (zone1) + 1 défenseur (zone 2)
- 4 attaquants contre 2 défenseurs (zone1) + 2 défenseurs (zone 2)

Règles :

- ne pas toucher l'attaquant (dist > 1m).
- utilisation du dribble : 3 dribbles vers l'avant maximum (seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas).
- Lorsque le ballon est intercepté par un défenseur, il s'organise avec son (ses) partenaires pour marquer vers le point de départ (but ou partenaire).

Autre évolution possible :

- Les défenseurs de la 1^{ère} zone peuvent continuer à défendre dans la zone suivante avec leur partenaire .

APPRENDRE à :

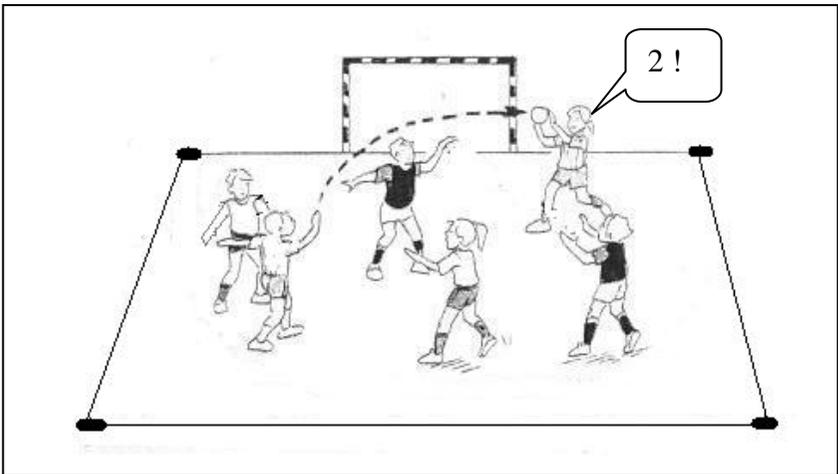
- . Se démarquer dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

Organisation :

- Lieux : cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots (20 à 30), cônes, ballons.
- Espace: plusieurs carrés de 8 à 10m de côté.
- Equipes : constitution de groupes de 6 joueurs

But du jeu : réaliser le plus rapidement possible 5 passes, sans se faire intercepter par les défenseurs.

- ATT : se déplacer dans les espaces libres.
- DEF: s'opposer, se déplacer pour intercepter.



Phase 1 : Découvrir

Opposition: 4 contre 2 (voir schéma).

Lancement du jeu :

- Chaque équipe se place dans un espace. avec 4 joueurs attaquants et 2 joueurs qui sont défenseurs dans le camp de l'équipe voisine.
- Les 2 groupes démarrent ensemble, au signal.
- **Le nombre de passes consécutives est énoncé à voix haute dans chaque espace par un observateur.**
- **Lorsque le ballon est échappé ou intercepté par un défenseur, il est posé au sol par le défenseur et le comptage repart à zéro.**

Marque : 1 pt pour l'équipe qui réalise 5 passes en 1^{er}.

Règles : ne pas toucher l'attaquant (dist >1m).

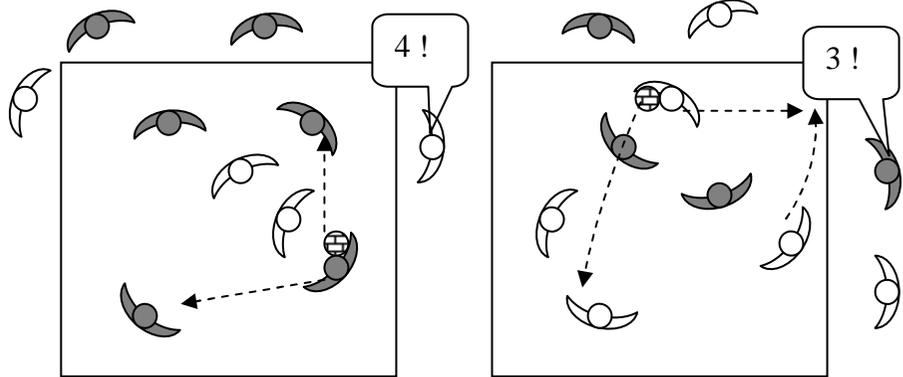
Phase 2 : Progresser

Faire évoluer le nombre de défenseurs l'espace de jeu, les règles.... (voir descriptif page suivante)

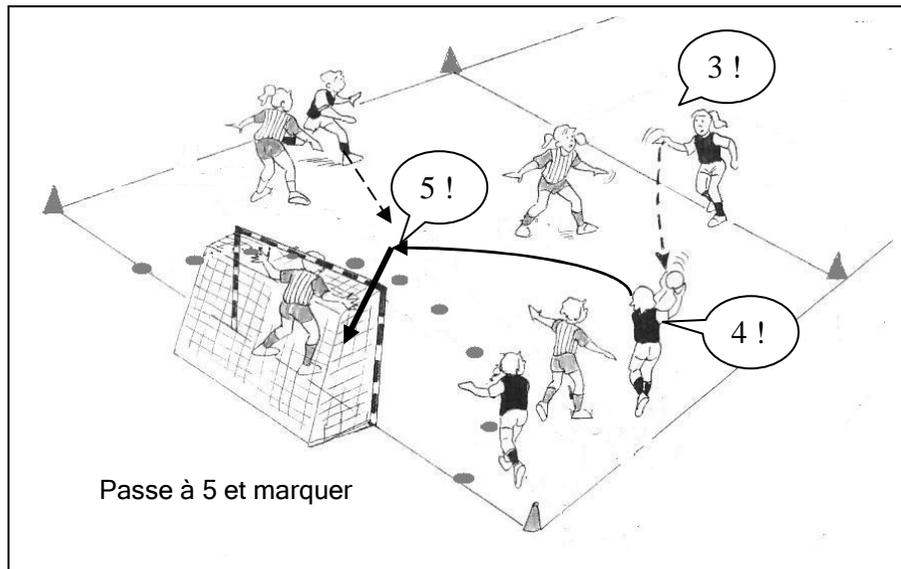
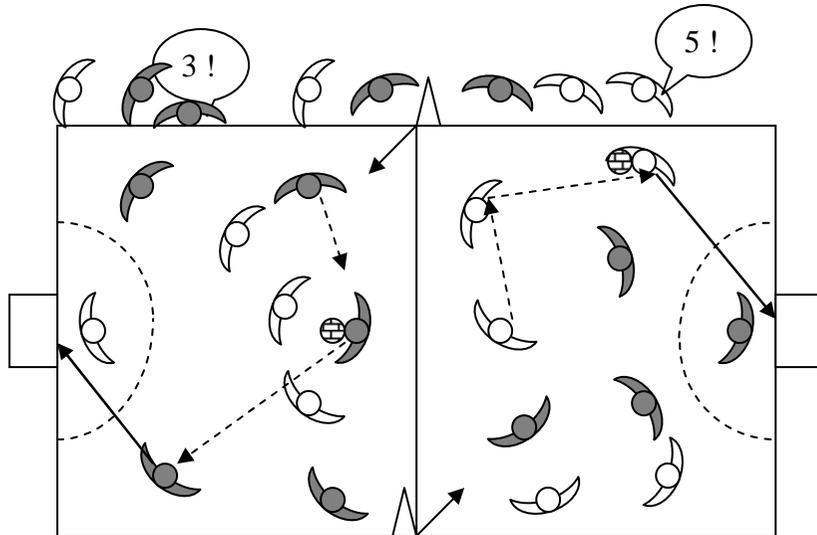
- réaliser plus de passes (7 ou 10 passes).
- seules les passes directes, tendues sont autorisées (interdiction d'effectuer des passes lobées, par-dessus un défenseur).

S'entraîner Séances courtes -10 à15 min- Dans la cour
 ➤ se démarquer pour recevoir le ballon.. s'entraîner à passer le ballon à un joueur démarqué.

Organisation :
 -Equipes de 6 - une équipe dans chaque espace
 4 attaquants contre 2 défenseurs (voir ci-dessous)



LES VOLEURS DE BALLONS (suite)



Evolutions:

Changer l'opposition

- 5 att contre 3 déf
- 4 att contre 3 déf

Changer le but du jeu : Passe à 5 et marquer

- après la 5^e passe, les attaquants doivent tirer vers la cible et marquer le plus rapidement possible.
(baliser une zone devant la cible qui ne peut être utilisée qu'après la 5^e passe - ex « raquette ») voir schéma

Changer une règle:

- Utilisation du dribble: 3 dribbles maximum, seulement pour se dégager du harcèlement d'un défenseur.

Règles :

- ne pas toucher l'attaquant (dist >1m).
- Lorsque le ballon est intercepté par un défenseur, il s'organise avec ses partenaires pour le ramener au point de départ
- utilisation du dribble : 3 dribbles maximum (seulement pour se dégager de la pression du défenseur).

Pour être efficace : (règles d'action)

- Pour les attaquants :
se déplacer, se démarquer dans les espaces libres pour soutenir le porteur du ballon.)
- Pour le porteur du ballon :
- choisir le partenaire le mieux placé pour passer,
- Pour le défenseur :
- s'interposer sur la trajectoire du ballon pour intercepter .

APPRENDRE à :

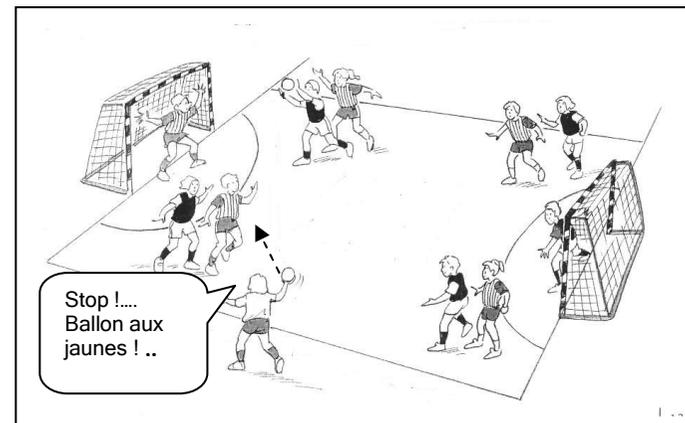
- . Réagir rapidement et se replacer dans l'espace.
- . S'identifier rapidement comme attaquant ou défenseur, porteur de balle ou soutien.

Organisation :

- Espace: terrain de 20 X 15m
- Lieux : cour, gymnase ou terrain spécifique.
- Matériel: plots (20 à 30), cônes, ballons.
- Equipes de 6 ou 7 (4 ou 5 joueurs dont 1 gardien + 2 meneurs).

But du jeu :

- ATT et DEF : marquer le plus rapidement possible (en moins de 15s).



Phase 1 : Découvrir

- réagir très vite et se replacer rapidement lorsqu'un nouveau ballon est donné par un meneur .

Lancement du jeu :

- 2 équipes (4 joueurs + 1 gardien) / 2 meneurs de chaque équipe sont positionnés sur les côtés (dans leur moitié de terrain, près d'un plot) avec chacun un ballon (voir schéma)
- Le ballon est donné à l'une des 2 équipes (bleus) qui essaie de s'approcher de la cible pour marquer. Au bout de 15 s, un meneur de l'équipe qui défend à cet instant (ex : les rouges) annonce : « Stop ! ballon aux rouges ! ». Il donne alors un nouveau ballon à un joueur de son équipe situé sur le terrain, proche de lui. A cet instant, les bleus abandonnent le ballon qu'ils possédaient et deviennent défenseurs.
- 15s plus tard, un nouveau ballon sera donné à l'équipe qui défend à ce moment là. (par un meneur bleu à ses partenaires si les rouges sont en possession du ballon et inversement).

Prévoir des séquences de jeu de 2 min (soit 8 ballons joués)

Marque : 1 pt par but marqué.

Variables :

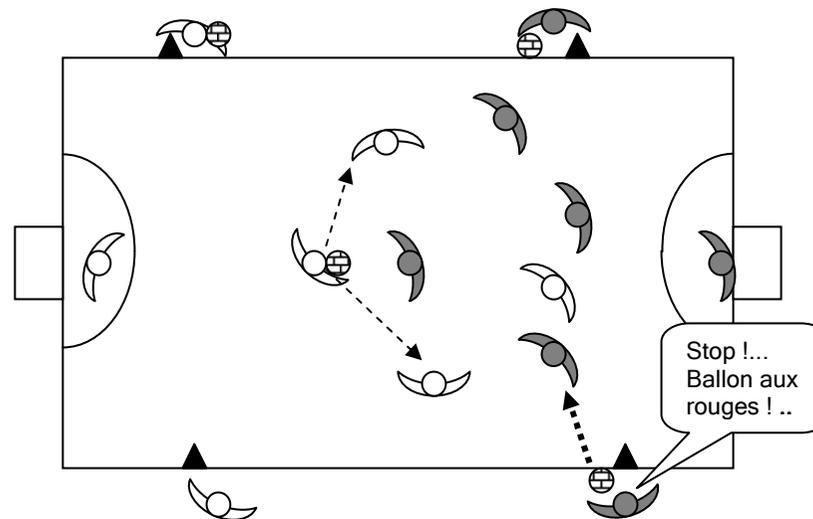
- augmenter le temps de jeu avec le même ballon si nécessaire.

Phase 2 : S'entraîner

Séances courtes-10 à 15 min- Dans la cour

- Se déplacer dans l'espace et agir à chaque changement de statut.

Organisation : 2 terrains de 10X15m - 4 équipes (dans chaque équipe 5 joueurs / 1 ou 2 meneurs sur les côtés avec chacun 1 ballon)



1. RELAIS

Organisation :

- Espace: 2 plots espacés de 5 à 15 mètres pour chaque équipe
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes: la classe organisée en 2 ou 3 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

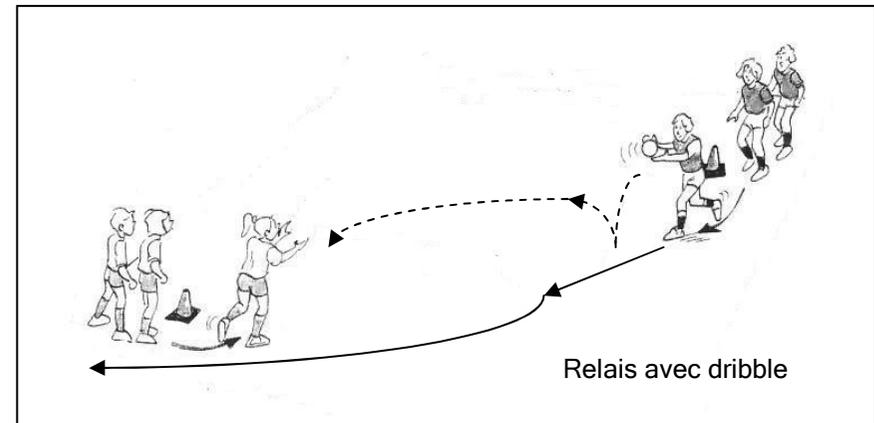
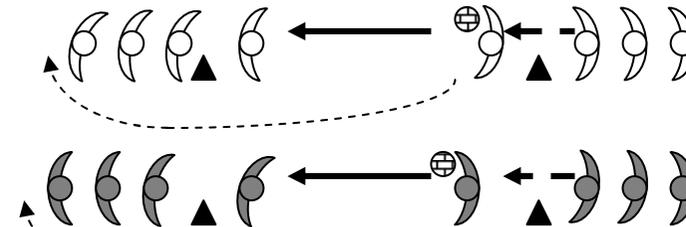
- Chaque équipe se répartit en 2 groupes face à face derrière chacun des 2 plots à l'opposé et dispose d'un ballon. (cf schéma) .

Déroulement :

- Il s'agit d'effectuer un relais avec tous les joueurs de l'équipe en se passant le ballon d'un plot à l'autre (va et vient).
- Au signal, le porteur du ballon fait la passe à son partenaire situé en face de lui puis se replace dans la colonne opposée.

But du jeu :

- Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.



Phase1 : Découvrir

- recevoir et passer : passer sans se déplacer avec le ballon (dist des plots 5m)
 - recevoir- dribbler - passer (dist des plots 7 à 10m)
- Le joueur peut s'avancer vers son partenaire en dribblant (nombre de dribbles adapté à la distance de passe qui lui convient)
- 1 seul dribble / 3 dribbles maximum

Phase 2 : Progresser

- Faire évoluer la forme des déplacements, des passes...
- L'horloge en triangle, en carré (voir descriptif page suivante)

S'entraîner

Séances courtes -10 à15 min - Dans la cour

Répéter selon la même organisation en recherchant une meilleure efficacité :

- s'élancer avant de recevoir le ballon - adapter la passe (dans la course du partenaire)
- se déplacer en utilisant un minimum de dribbles (1,2 ou 3 selon l'espace à parcourir.

2. L'HORLOGE EN TRIANGLE

Organisation :

- Espace: triangles de 7 à 10m de côté - Matériel: cônes, ballons
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

- Chaque équipe se répartit aux coins de son triangle et dispose d'un ballon.

But du jeu :

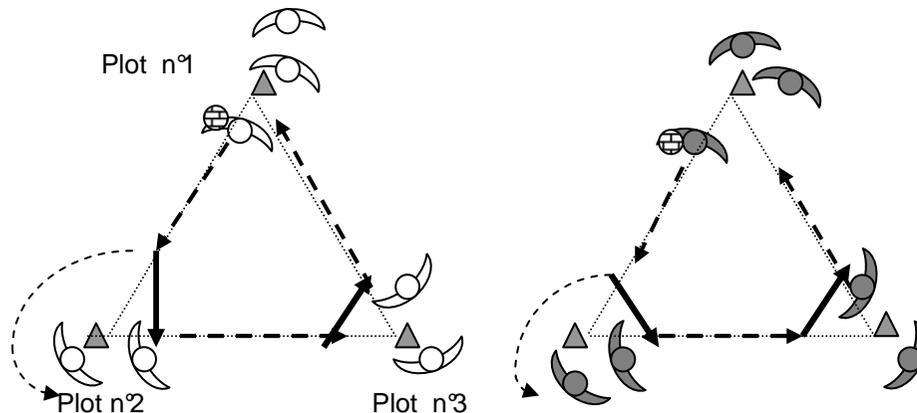
Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.

Déroulement :

- Les passes s'effectuent en tournant d'un coin à l'autre. Au signal, le porteur du ballon (plot 1) se déplace (en dribblant) puis fait la passe à son partenaire situé au plot 2, puis se replace dans la colonne (plot 2). Le jeu continue en tournant dans le sens défini. Les 2 équipes jouent en même temps sur les 2 triangles.

Variantes :

- 1 . **recevoir et passer** : sans courir avec le ballon (dist 5m)
- 2 . **recevoir- dribbler - passer** (dist 7 à 10m) : 3 dribbles maximum



Gain de la manche : le relais se termine lorsque chaque joueur a effectué le tour du triangle (le 1^{er} joueur reçoit le ballon au point de départ).

3. L'HORLOGE EN CARRE

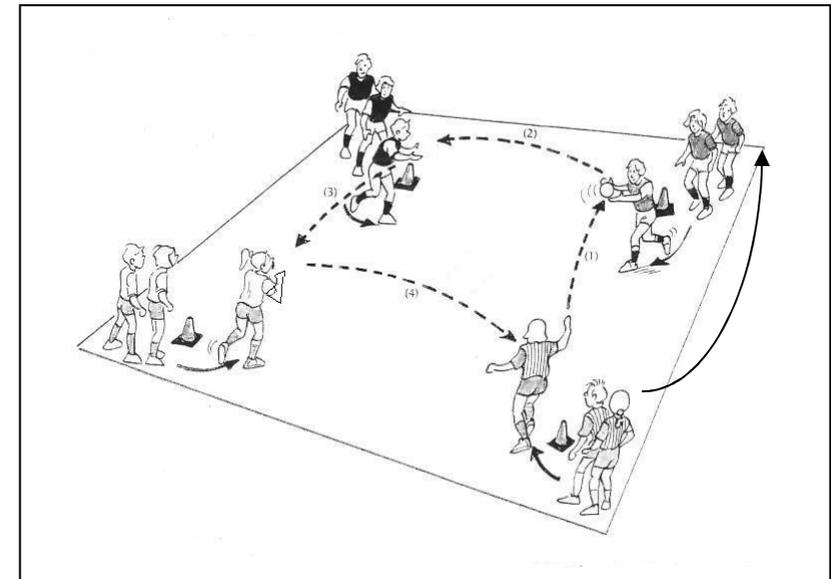
Organisation :

- Espace: carrés de 7 à 10m de côté - Matériel: cônes, ballons
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

- Chaque équipe se répartit aux coins de son triangle et dispose d'un ballon.

But du jeu et déroulement identiques à la situation précédente.



Variables :

- Espace :
 - distance entre les plots
 - sens de rotation
- Règles : La passe au partenaire d'en face est effectuée avec une seule main....après un seul

PASSE ET SUIT

Phase 1 : Découvrir

Organisation :

- Espace: couloirs de 10 à 25m X 5m (cf schéma)
- Matériel: cônes plats ,ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs avec 1 gardien.

Dispositif

- Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur
- 3 ou 4 plots sont placés sur la longueur du terrain (voir schéma).

But du jeu :

Déplacer le ballon le plus rapidement possible pour marquer.

Déroulement :

- Dans chaque équipe, 4 joueurs se répartissent aux 4 plots. Les autres sont en attente au point de départ.
- Au signal, les 2 premiers joueurs des 2 équipes, placés au départ, déplacent le ballon vers le plot suivant puis passent à leur partenaire et prennent sa place. Le dernier joueur va tirer puis ramène le ballon au départ.
- Après chaque passe, chaque joueur a pris la place de son partenaire au plot suivant.
- Dès le tir, un autre joueur de l'équipe part avec un autre ballon.

Fin de la manche : retour au placement initial.

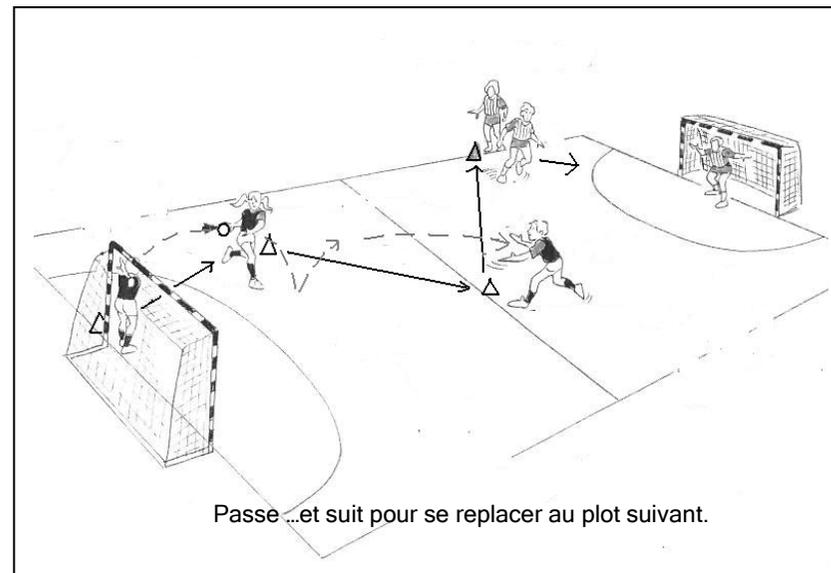
Gain de la manche : nombre de tirs / nombre de buts marqués.

Phase 2 : S'entraîner pour progresser

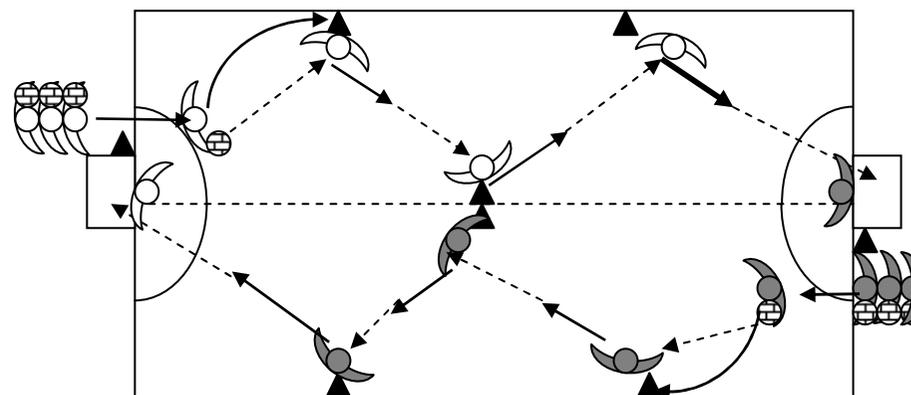
Séances courtes -10à15 min- Dans la cour

Répéter selon la même organisation, en recherchant une meilleure efficacité :

- Passer et recevoir en mouvement
- Utiliser un minimum de dribbles (2 ou 3 maximum) selon l'espace à parcourir, en passant dans le mouvement.
- Tirer dans la course.



Organisation spatiale proposée: chaque équipe progresse vers le but opposé



MONTEE DE BALLE A DEUX

Phase 1 : Découvrir

Organisation :

- Espace: couloir de 10 à 25m X 5m (cf schéma) Matériel: cônes, ballons.
- Equipes : la classe organisée en 2 équipes de 6 à 12 joueurs.

Dispositif

- Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur
- 4 à 6 plots sont placés sur la longueur du terrain, sur 2 lignes parallèles espacées d'environ 5m (plots décalés / voir schéma).

But du jeu :

Déplacer le ballon le plus rapidement possible pour marquer.

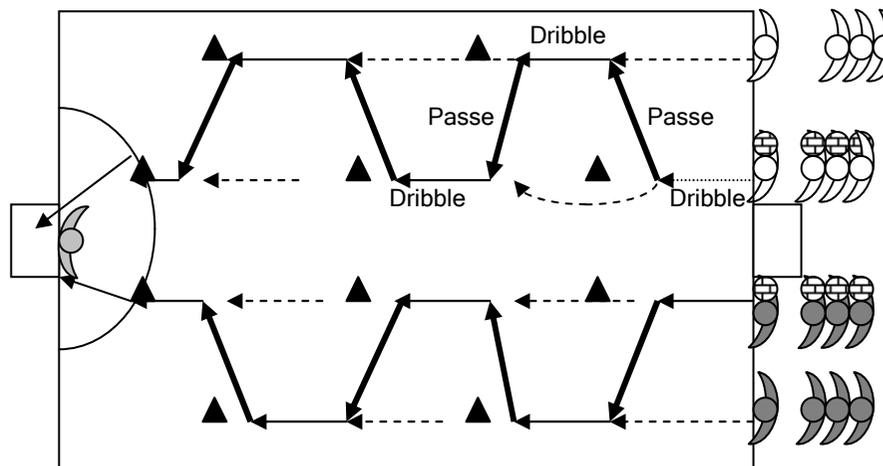
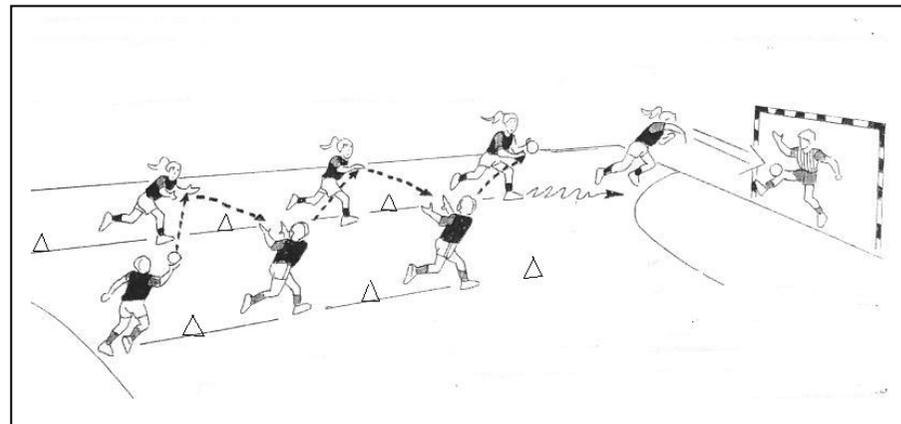
Déroulement :

- Dans chaque équipe 2 joueurs partent ensemble, au signal, chacun sur une ligne, sur la longueur du terrain (voir schéma). Les autres sont en attente.
- Chaque joueur se déplace avec le ballon jusqu'au plot devant lui (en dribblant) puis passe à son partenaire qui se déplace sur l'autre ligne. Celui-ci fait de même lorsqu'il a reçu le ballon. Le ballon progresse ainsi par passes d'un partenaire à l'autre.
- Le dernier joueur tire au but.
- Dès le tir, 2 autres joueurs partent avec un autre ballon.

Gain de la manche : nombre de tirs réalisés en un temps donné / nombre de buts.

Phase 2 : S'entraîner pour progresser Séances courtes -10 à 15 min- Dans la cour

- Répéter selon la même organisation, en recherchant une meilleure efficacité :
- Passer et recevoir en mouvement
 - Utiliser un minimum de dribbles (2 ou 3 maximum) selon l'espace à parcourir, en passant dans le mouvement.
 - Tirer dans la course.



PASSE ET VAet TIR en suspension

Phase 1 : Découvrir

Organisation :

- Espace: Le terrain est partagé en 2 dans le sens de la longueur / 2 demi-terrains - Matériel: cônes plats ,ballons.

- Equipes : la classe organisée en 2, 3 ou 4 équipes (voir schéma)

But du jeu :

Se délayer le plus rapidement possible vers le but pour tirer et marquer.

Déroulement :

- Les joueurs de chaque équipe se positionnent au milieu du terrain (plot). Au signal, un joueur de chaque équipe va tirer au but en utilisant un joueur-relais fixe, placé à mi-parcours : passe au joueur-relai qui redonne dans la course (voir schéma) puis enchaînement avec un tir au but en arrivant devant la zone.
- Dès le tir, un autre joueur part avec un autre ballon.

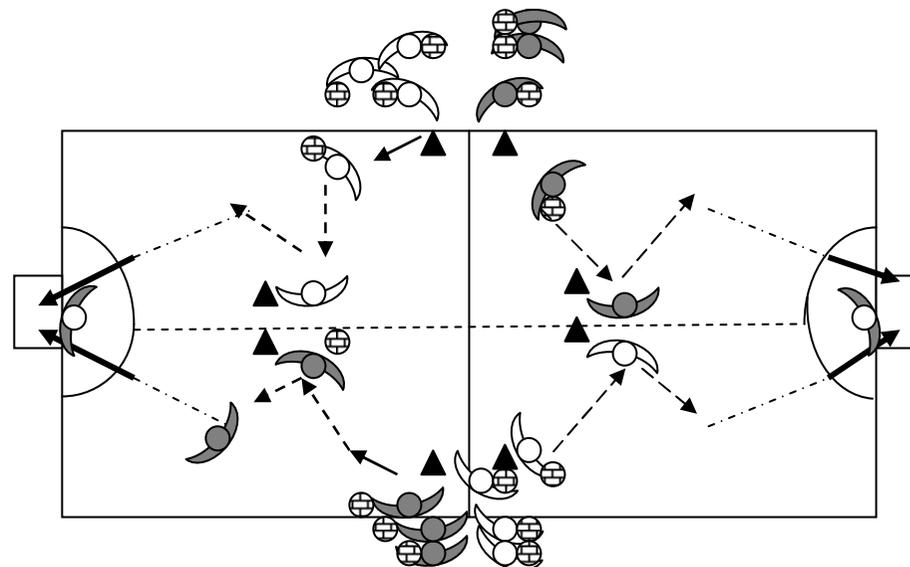
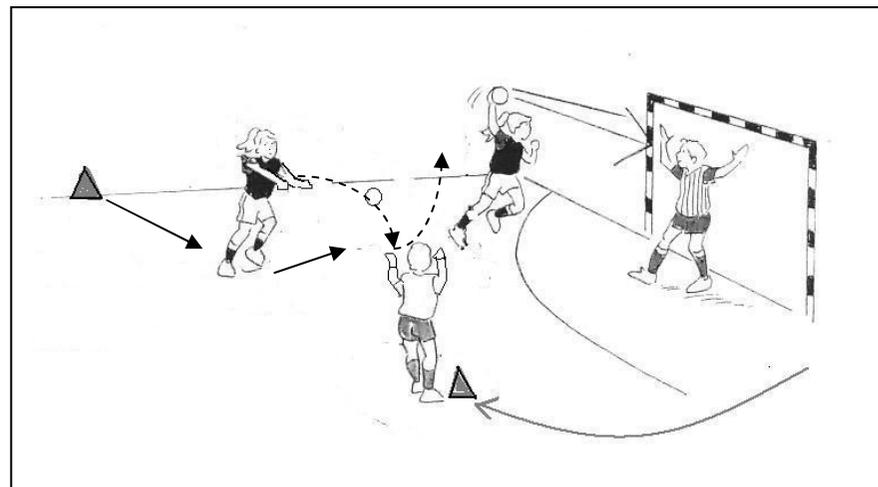
Gain de la manche : nombre de tirs réalisés en un temps donné / nombre de buts.

Phase 2 : Progresser

- Tirer en suspension en prenant une impulsion (sur un pied) juste avant la zone.

S'entraîner : Séances courtes-10à15 min - Dans la cour
Répéter selon la même organisation, en recherchant une meilleure efficacité :

- Passer et recevoir en mouvement
- Utiliser un minimum de dribbles (2 ou 3 maximum) selon l'espace à parcourir.
- Coordonner course et tir (geste efficace : le tir en suspension)



Dispositif :

- Espace: 20m X 15m environ
- Lieux possibles: cour, gymnase .
- Matériel: cônes plats (20 à 30), plots, ballons, maillots.
- Equipes : constitution d'équipes de 5 joueurs maximum.

Organisation:

- 2 équipes
- 2 cibles (panier ou joueur-but)
- Le jeu est limité en temps ou en nombre de points.

But du jeu :

S'organiser à plusieurs pour marquer.

Déroulement :

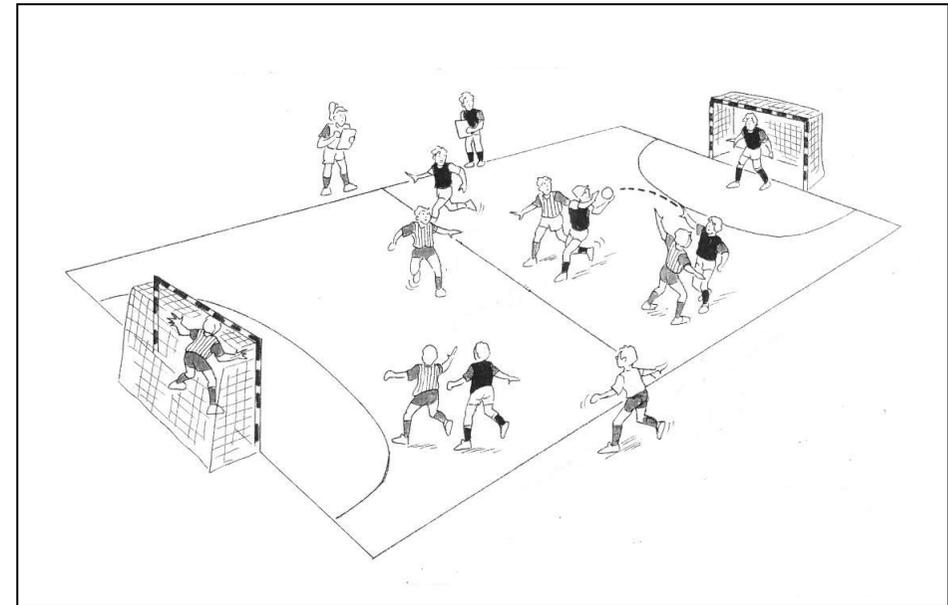
L'arbitre (le maître puis progressivement un élève) effectue les lancements de jeu et assure l'arbitrage.

Il interrompt le jeu lorsqu'une faute a été commise.

L'enseignant dispose d'un 2^{ème} ballon qu'il utilise selon les événements pour dynamiser le jeu ou solliciter les joueurs les moins actifs.

Règles essentielles:

- pas de contact (le défenseur reste à 1m du porteur du ballon).
- dribble possible mais limité (3 maximum)
- déplacements avec le ballon : 3 pas maximum.
- reprise de dribble interdite ou autorisée selon le niveau.
- remise en jeu par l'équipe non-fautive: à l'endroit de la faute, sur le côté pour les touches.



Evaluation :

Critères :

Conduites individuelles :

- Le joueur- porteur du ballon (PB) : décide rapidement / passe au joueur démarqué / prend la bonne décision (passer, avancer, tirer)
- Le joueur est soutien : se démarque pour aider le PB / se démarque à bon escient (vers l'avant, pour aider en arrière du PB...)
- le joueur est défenseur : agit pour empêcher la passe (s'interpose, harcèle le PB) / s'interpose devant un joueur soutien (empêche le démarquage) / intercepte...

Conduites collectives :

- est capable de se reconnaître et d'agir comme attaquant et comme défenseur en passant rapidement d'un statut à l'autre.
- se déplace en fonction du positionnement de ses équipiers

LA RENCONTRE INTER-ECOLES USEP

La rencontre inter-écoles est un temps spécifique où chaque enfant pourra réinvestir ses apprentissages en se confrontant à des élèves d'autres écoles. Le principe de ces rencontres est d'organiser dans un temps assez court, un maximum de confrontations en équipes.

Cadre d'organisation proposé :

Equipes	<p>Equipes de 3 à 5 joueurs maximum, équipes mixtes. Recommandé : 4 joueurs + 1 gardien Constitution des équipes par « niveaux ». N1 : Joueur très actif (souvent porteur du ballon, passe, va en soutien, intercepte...) N2 : Joueur qui participe mais peu efficace dans le jeu. N3 : Joueur qui participe peu. Reste souvent loin de la zone du ballon. Timoré.</p>
Espace	<p>Terrains : 18 à 25m x 15 à 18 mètres. Zones : ½ cercle de 5m de rayon centré au milieu du but But : officiellement : 2,40m X 1,70m. Adapter en fonction du matériel utilisé.</p>
Durée de la rencontre et du jeu	<p>Sur la demi-journée : 1h30 environ : temps de jeu total à prévoir : 20 à 30 min par élève . > un minimum de 3 matches pour chaque équipe, d'une durée de 5 à 6', jusqu'à 5 matches maximum.</p>
Règles	<p>Le jeu se déroule avec les règles abordées lors des séances d'apprentissage : Règles essentielles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • contacts : rester à un mètre du porteur du ballon / n'intervenir que sur la passe (ne pas prendre le ballon dans les mains de l'adversaire). Etre vigilant sur l'application de cette règle. • dribble : utilisé seulement pour avancer lorsqu'il n'y a pas de défenseur devant soi ou pour se dégager d'un défenseur top proche > 3 dribbles maximum. <p><u>Autres règles (interdictions)</u>: « marchers » (le joueur se déplace plus de 3 pas avec le ballon), reprise de dribble. Faire appliquer ces règles avec souplesse (notamment les dribbles maladroits, les touches avec le pied, les reprises de dribble) <u>Sanctions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - faute dans le jeu (maniement, obstruction ou contact sur l'adversaire, pénétration d'un défenseur dans la surface) : jet franc - à l'endroit de la faute / adversaire à 3m. - faute sur le tireur > pénalty (5m). Remise en jeu à l'endroit de la faute pour les autres. - Jeu dans la surface par le défenseur > jet franc ou pénalty si contact avec l'attaquant par l'attaquant > remise en jeu par le gardien <p>Etre intransigeant sur le respect des autres, des adultes, du jeu.</p> <p>(a) Engagement début de match: au milieu du terrain (b) Touche : à l'endroit de la sortie (c) But encaissé : règle usuelle : remise en jeu par le gardien .Pour favoriser la progression faire la remise en jeu au milieu. (d) Sortie ligne de fond : remise en jeu par le gardien. La règle du corner s'applique si un défenseur sort le ballon, pas de corner si le gardien sort le ballon.</p>