

MINI-HAND

Unité d'apprentissage cycle 3, classe de CE2

Dossier réalisé par l'équipe départementale EPS 27 1^{er} degré



Sommaire du document

| | | | |
|--|-----|--|-----|
| Mini-hand et programmes 2002 | p1 | Ballon capitaine | p13 |
| Module d'apprentissage en EPS | p2 | Ballon au fond | p14 |
| Organiser une séance | p3 | Béret inversé | p15 |
| Plan d'un module mini-hand | p4 | L'horloge | p16 |
| Sport collectif : objectifs spécifiques et ressources mobilisées | p5 | Relais navette dribble | p17 |
| <u>Des jeux pour l'échauffement</u> | | La course aux cartes | p18 |
| La pie voleuse | p6 | Vide caisse avec zones | p19 |
| Les paquets | p7 | 3 contre 2 | p20 |
| Le mini-hand : fiche de l'activité | p8 | ballon va et vient | p21 |
| <u>Des jeux pour entrer dans l'activité</u> | | <u>Des outils pour évaluer</u> | |
| Passe à cinq | p9 | grille d'évaluation des équipes pour le maître | p22 |
| Relais déménageurs | p10 | fiche d'observation pour les élèves | p23 |
| <u>Des jeux pour apprendre et progresser</u> | | propositions pour organiser l'évaluation | p24 |
| Ballon va et vient | p11 | | |
| Lapins chasseurs | p12 | | |

BIBLIOGRAPHIE

Le hand-ball des 9/12 ans Editions revue EPS

40 jeux de handball Editions revue EPS

www.ardecoul.ac-grenoble.fr/eps/hand

www.planetolak.net

L'activité mini-hand dans les nouveaux programmes

L'EPS vise à développer des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices, faciliter l'accès au patrimoine culturel représenté par les pratiques sociales.

L'activité mini-hand répond effectivement à ces deux enjeux

L'EPS permet de construire 4 compétences spécifiques, la troisième de ces compétences étant :
« s'affronter individuellement ou collectivement »

L'activité mini-hand entre pleinement dans ce champ.

L'EPS vise également des compétences générales et des connaissances.
« s'engager lucidement dans l'action. »
« appliquer et construire des principes de vie collective »
« comprendre et retenir des savoirs sur les activités physiques et sportives »

L'activité mini-hand, et plus généralement les jeux et sports collectifs permettent, par leur nature, de viser ces compétences

De plus, le projet sera l'occasion de faire tenir aux enfants les différents rôles :

Joueur

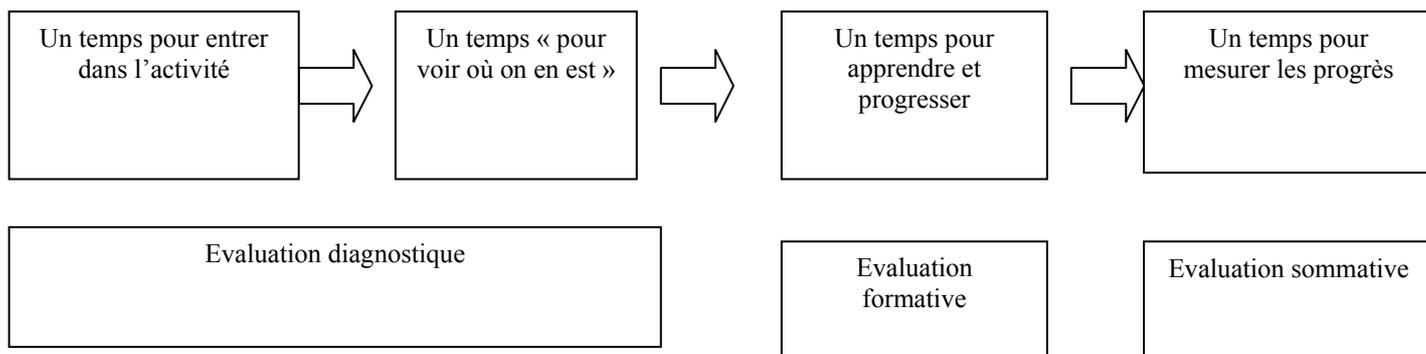
Organisateur

Arbitre

ORGANISATION DU MODULE D'APPRENTISSAGE ET DES SEANCES

Les contenus d'enseignement sont organisés **en modules d'apprentissage**.
Un module nécessite **un nombre minimum de séances** pour que les élèves progressent.

Un module d'apprentissage, c'est :



D'après l'EPS au cycle 3, par l'équipe départementale EPS du Tarn

La séance d'EPS, quelques repères

Début de séance (en classe ou sur le terrain)

- Rappel séance précédente
- Programme de la séance
- Organisation collective (matériel nécessaire, travail en groupes, binômes ...etc)

Echauffement

En rapport avec l'activité (ex : jeux d'échauffement de handball)

Situations

entrée dans l'activité
référence pour évaluer
d'apprentissage

- Le maître a clairement identifié un objectif
- Les conditions matérielles sont réunies
- La consigne est énoncée de façon à ce que les élèves connaissent
 - Le but et l'aménagement de la tâche qui leur est proposée
 - Les opérations à conduire
 - Les critères de réussite ou de fin de tâche

Des moments de regroupement permettent :

- aux élèves d'analyser et de proposer des solutions, d'ajuster leurs réponses au problème posé
- au maître de simplifier ou complexifier la situation si nécessaire

Fin de séance

- Retour au calme physiologique
- Bilan avec les élèves
- Perspectives pour la ou les séances suivantes

MODULE D'APPRENTISSAGE : S'affronter collectivement, ACTIVITE DE REFERENCE : Mini hand

| <p>POUR ENTRER DANS L'ACTIVITE...</p> <p>Des situations globales animées par le maître :</p> | <p>POUR VOIR OU ON EN EST</p> <p>La situation de référence</p> | <p>POUR APPRENDRE ET PROGRESSER...</p> <p>Situations organisées: - par objectifs - par ateliers</p> | <p>POUR MESURER LES PROGRES</p> <p>La situation de référence</p> | <p>POUR EVALUER</p> <p>Des outils pour le maître, pour l'élève</p> |
|---|---|--|---|--|
| <p>Passé à 5</p> <p>Relais déménageur</p> | <p>MINI HAND</p> | <p>Objectif 1</p> <p>Améliorer les compétences motrices des élèves</p> <p>Ballon au fond Béret inversé L'horloge Relais navette La course aux cartes Vide caisses</p> <p>Objectif 2</p> <p>Améliorer les comportements des élèves dans les phases de jeu collectif</p> <p>A trois contre deux Ballon va et vient Lapin chasseur Ballon capitaine</p> | <p>MINI HAND</p> | <p><u>Pour l'élève:</u></p> <p>Je suis capable de... Je connais les règles du jeu, J'ai appris à... Fiche d'observation</p> <p><u>Pour le maître:</u></p> <p>Indicateurs de progrès Passer de...à... Fiche d'observation du jeu.</p> |
| <p>EVALUATION DIAGNOSTIQUE 3 à 5 séances</p> | <p>EVALUATION FORMATIVE 4 à 6 séances</p> | <p>EVALUATION SOMMATIVE 2 à 3 séances</p> | | |

D'après le livre "L'EPS au cycle 2 et 3" CDDP Tarn.

Compétence spécifique EPS

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Mise en œuvre: les jeux collectifs

OBJECTIFS SPECIFIQUES

| <u>CYCLE 2</u> | <u>CYCLE 3</u> |
|--|--|
| <p><u>REALISER</u> des actions variées avec une balle</p> <p><u>ENCHAINER</u> des actions simples relatives aux différents rôles:</p> <ul style="list-style-type: none">- courir, passer- courir, s'interposer- courir, tirer.... <p><u>REALISER</u> des actions de défenseur et d'attaquant</p> | <p><u>ENRICHIR</u> son répertoire d'actions motrices comme porteur de balle et non porteur de balle (en attaque et en défense):</p> <ul style="list-style-type: none">- se démarquer pour recevoir- marquer un adversaire- réaliser des actions de jeu- passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement- adapter son action à celle des partenaires et des adversaires- |

RESSOURCES MOBILISEES

| Psychologiques | Physiologiques | Informationnelles | Motrices |
|---|--|---|---|
| <p><u>Se Contrôler</u> (oser prendre des risques, s'affirmer...)</p> <p><u>Relations</u> (Rôles différents à tenir, respect des règles, tenir compte d'autrui, mettre en œuvre un projet collectif .)</p> | <p><u>Vitesse</u> <u>Force</u> <u>Résistance</u></p> | <p><u>Repérer, sélectionner des informations</u></p> <p><u>Agir, réagir vite</u></p> <p><u>Opérer des choix tactiques</u></p> <p><u>Connaître les règles du jeu</u></p> | <p><u>Dissociations segmentaires</u> (dribbler, tirer....)</p> <p><u>Capacités :</u> <u>d'adresse</u> (passer, recevoir, tirer) <u>de force</u> (lancer loin, pousser, tirer..) <u>de vitesse</u> (réagir vite..)</p> |

LA PIE VOLEUSE

Objectif(s)

S'échauffer

But(s) du jeu

Rapporter le plus possible de ballons dans son en-but
Courir longtemps, en dribblant, en évitant les autres joueurs ..

Matériel

1 terrain de handball
au moins 1 ballon par enfant

Organisation

Deux équipes de x joueurs.
Les ballons sont répartis équitablement dans les 2 en-buts.
Le jeu dure environ 5 mn.

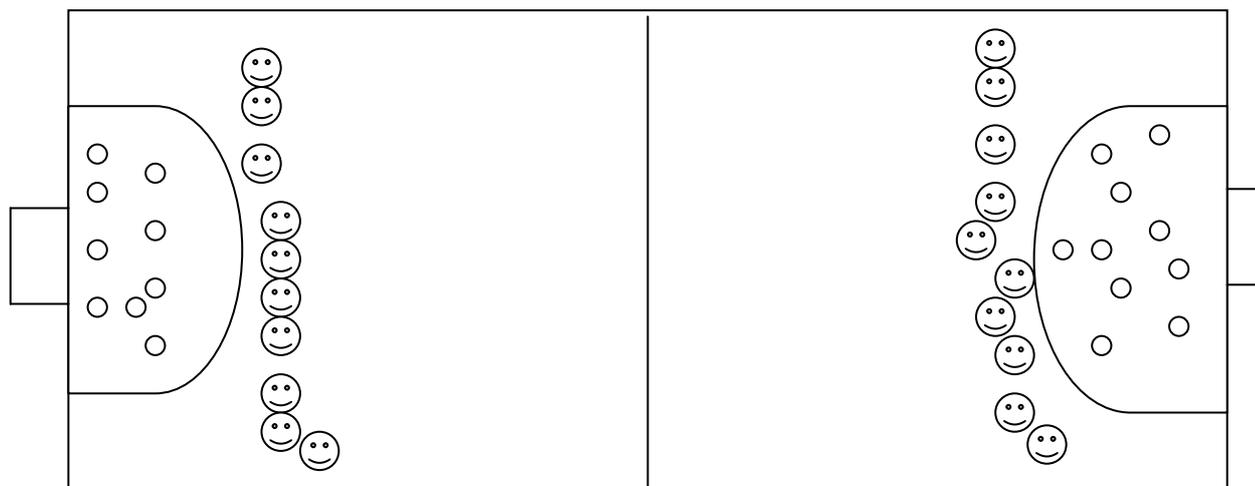
Règles et sanctions

Au signal du meneur, les joueurs doivent aller chercher un ballon dans l'en-but adverse et le rapporter en dribblant dans leur propre en-but.

Il est interdit de bousculer les autres, leur faire perdre leur ballon, les gêner dans leur progression, de rapporter plusieurs ballons à la fois... etc

Sanction en cas d'infraction : exclusion du jeu pendant 30 secondes

Plan



Critères de réussite

Avoir plus de ballons dans son en-but que l'équipe adverse à la fin du jeu
Réussir à se déplacer en dribblant, sans toucher ou heurter les autres.

LES PAQUETS

Objectif(s)

S'échauffer

But(s) du jeu

Dribbler et réagir rapidement à une consigne
Ne pas marquer de point

Matériel

1 terrain de handball
1 ballon par enfant

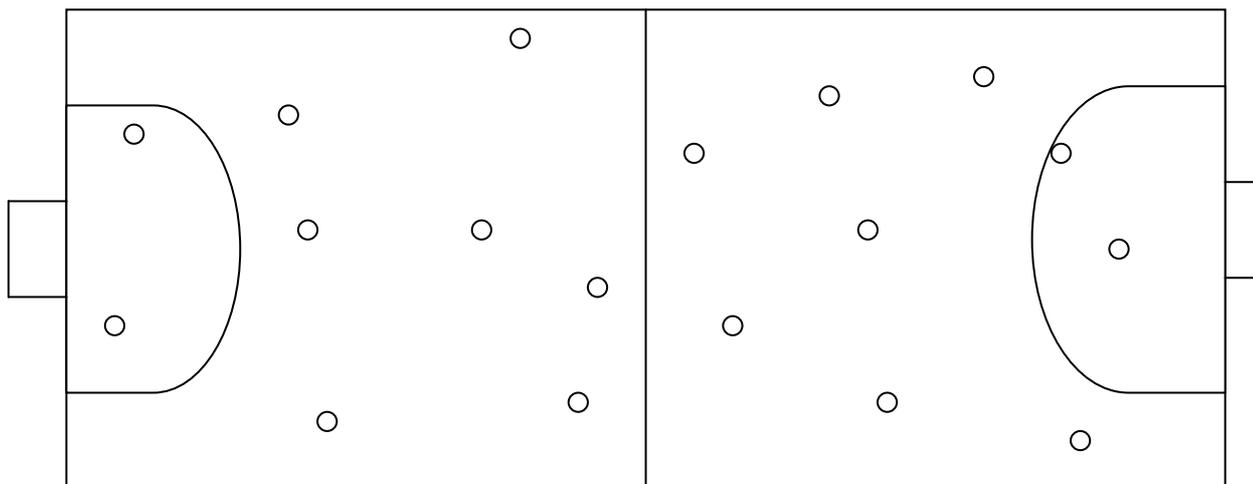
Organisation

Chaque élève a un ballon et évolue librement dans le terrain en dribblant, en évitant les contacts et les heurts avec les autres joueurs.
Le jeu dure environ 5 mn

Règles et sanctions

Au signal du meneur, les joueurs doivent se regrouper en paquets de 2, 3, 4 ... suivant l'annonce qui a été faite.
Tout joueur qui n'entre pas dans un paquet marque 1 point.

Plan



Critères de réussite

Ne pas marquer de point ou en marquer le moins possible en réagissant rapidement à la consigne.
Réussir à se déplacer en dribblant, sans toucher ou heurter les autres.

LE MINI-HAND

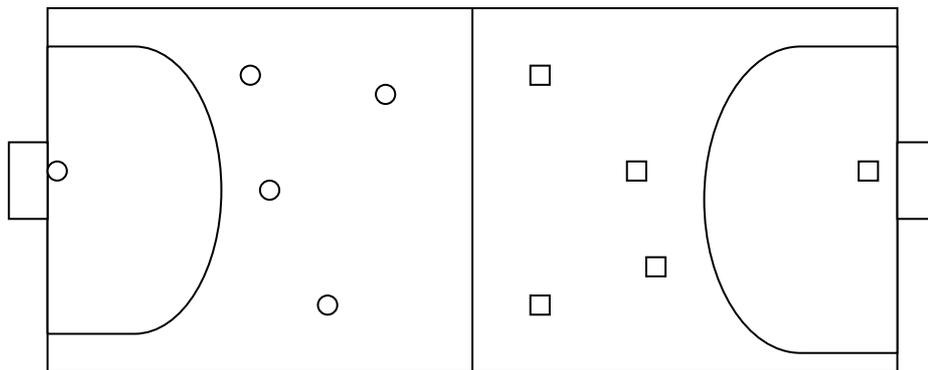
Objectif(s)

Situation de référence

But(s) du jeu

Marquer des buts à l'adversaire

Plan



Matériel

Un terrain de handball, 1 ballon, 1 sifflet, 2 jeux de chasubles ou maillots, matériel de balisage.

Organisation

Equipes de 5 joueurs (1 gardien et 4 joueurs de champ)

4 à 6 équipes pour une classe(possibilité de prévoir des remplaçants en fonction de l'effectif de la classe)

2 équipes se rencontrent, la troisième organise, compte les buts, arbitre, observe, évalue (fiche observation / évaluation jointe au dossier).

Matches de 2X5mn

Possibilité d'organiser un tournoi entre les équipes de la classe.

Règles et sanctions

Le gardien : il est libre de ses mouvements dans la zone de but, peut participer au jeu sur le champ, mais il est alors soumis aux mêmes règles que les autres joueurs de champ.

Le joueur de champ : il peut tirer au but ou faire une passe à un partenaire (excepté à son gardien si celui-ci est dans sa zone de but)

Il ne peut pas faire plus de 3 pas balle en main, ni garder le ballon plus de 3 secondes.

Il peut progresser en dribblant.

Il n'a pas le droit de pénétrer dans les zones de but (sauf après un tir en suspension)

Accrochages, ceinturages, poussettes sont interdits : AUCUNE BRUTALITE.

Les sanctions : En cas de faute

balle à l'adversaire ou penalty

(penalty si faute ayant empêché un but d'être marqué alors que celui-ci était très probable)

Le penalty est tiré à partir de la ligne de la zone interdite.

faute grave = exclusion temporaire de 1 mn pour l'auteur de la faute

Après un but, remise en jeu par le gardien depuis sa zone

Si le ballon sort du terrain

par le fond = remise en jeu par le gardien

par le côté= remise en jeu par l'équipe adverse à l'endroit où il est sorti.

Critères de réussite

Marquer plus de buts que l'équipe adverse

Respecter les règles du jeu

Réussir ses passes, ses tirs, se démarquer, marquer l'adversaire, s'organiser en équipe pour attaquer et défendre.

PASSE A 5

Objectif(s)

Occuper l'espace pour se démarquer,
Lancer et attraper la balle.

But(s) du jeu

Se passer la balle entre joueurs d'une même équipe, cinq passes consécutives réussies apportent un point à l'équipe.

Matériel

2 ballons de handball, 4 jeux de dossards, matériel de balisage

Organisation

La classe est divisée en 4 équipes mixtes et équilibrées.
Les équipes se rencontrent 2 à 2 en rotation ex : a contre b, c contre d, puis a contre c...
La durée peut être donnée : 5 minutes et on note le score, ou dépendra du score : arrêt du jeu dès qu'une équipe marque 3 points.

Règles et sanctions

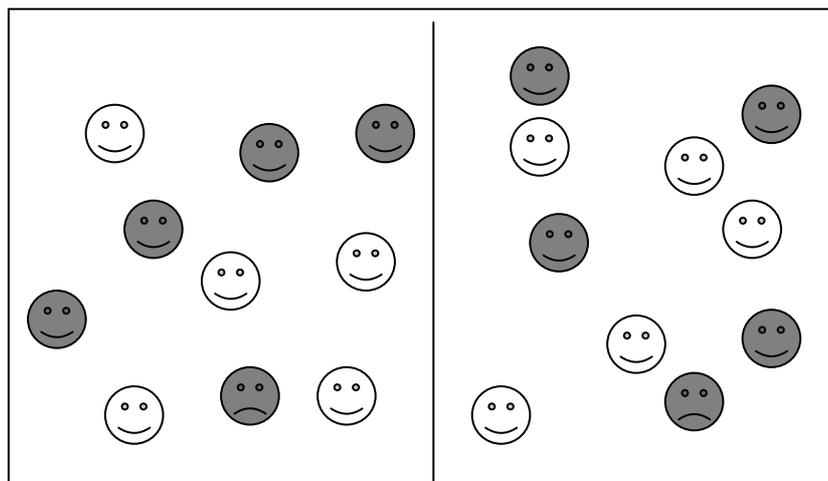
On ne se déplace pas avec la balle : on tolère un pied pivot.

La balle change de main dès qu'elle tombe à terre, si elle sort du terrain à la suite d'une passe et après chaque point marqué.

Aucun contact n'est admis, zone de protection équivalent à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle.

Le compteur est remis à zéro à chaque interception ou faute.

Plan



Critères de réussite

Réussir 5 passes consécutives entre joueurs de la même équipe.
Marquer plus de points que l'adversaire.

RELAIS DEMENAGEURS

Objectif(s)

Ajuster ses déplacements en fonction du trajet d'une balle.
Coordonner des actions de déplacement, lancer, réception.
Prendre des informations sur les espaces, la position des coéquipiers.

But(s) du jeu

Remplir la caisse "arrivée" avant l'autre équipe.

Matériel

Ballons ou balles en nombre identique dans chaque caisse « départ »

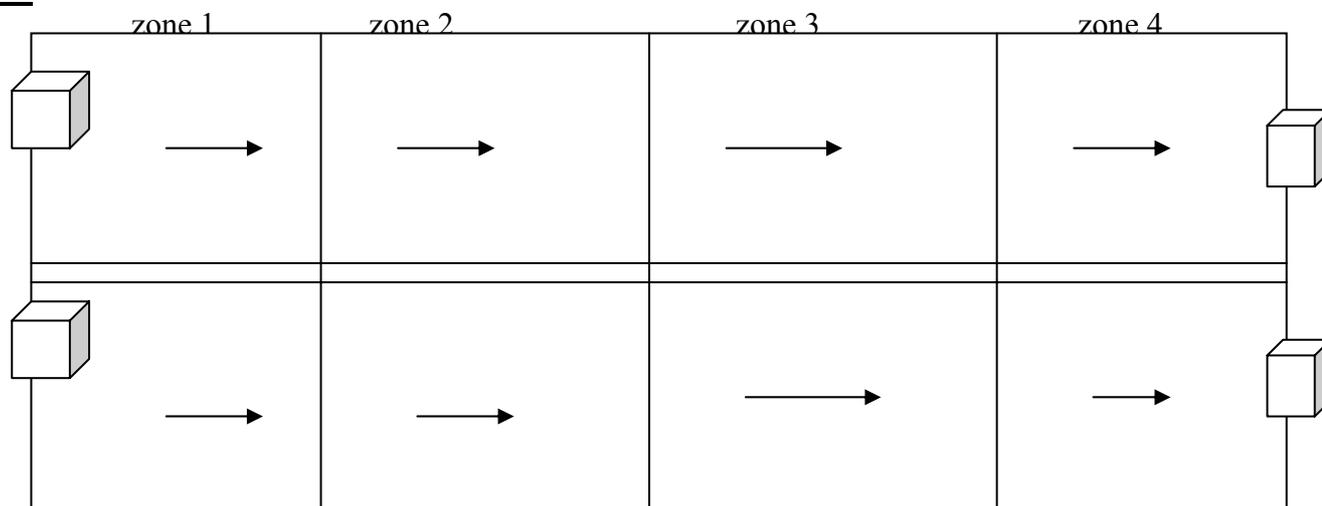
Organisation

Equipes réparties dans les zones de jeu
Deux terrains parallèles identiques avec plusieurs zones (3 ou 4)
Au signal, les joueurs situés dans la zone 1 prennent des ballons dans la caisse « Départ » et les lancent à leurs équipiers de la zone 2, et ceci jusqu'à la zone 4 où l'on remplit la caisse « Arrivée ».
Le jeu est terminé lorsqu'une équipe a entièrement rempli sa caisse « Arrivée ».

Règles et sanctions

- Vider la caisse « Départ », remplir la caisse « Arrivée ».
- Se passer les ballons d'une zone à l'autre.
- Ne pas faire plus de trois pas avec le ballon.
- Rester dans sa zone.

Plan



Critères de réussite

Avoir démenagé tous ses ballons avant l'autre équipe
Choisir un partenaire démarqué dans la zone suivante

Variante

Introduction d'un ou plusieurs adversaires par zone pour perturber le jeu, les passes.

BALLON VA ET VIENT

Objectif(s)

Faire des passes et attraper le ballon

- Marquer et se démarquer

But(s) du Jeu

Réussir le plus grand nombre possible de va et vient du ballon en un temps donné
Intercepter le maximum de ballons

Règles et Sanctions

L'équipe A doit faire circuler la balle de 1 à 2 et de 2 à 1 en la faisant passer par toutes les zones.

L'équipe B (les ●) cherche à intercepter le ballon lors des passes mais tous les contacts sont interdits.

L'équipe qui effectue les passes marque 1 point par trajet réussi. Le total est arrêté à la fin de chacune des manches.

Inverser les rôles et comparer les scores obtenus respectivement.

Tout ballon intercepté ou sorti des limites du terrain est posé au sol : les ○ doivent le faire repartir de 1 ou de 2 pour que le jeu reprenne. ○

Si un défenseur touche un attaquant, le ballon est donné à un autre attaquant dans la zone suivante.

Tout ballon tombant au sol sans être touché par un défenseur doit revenir aux mains des attaquants dans la zone précédente.

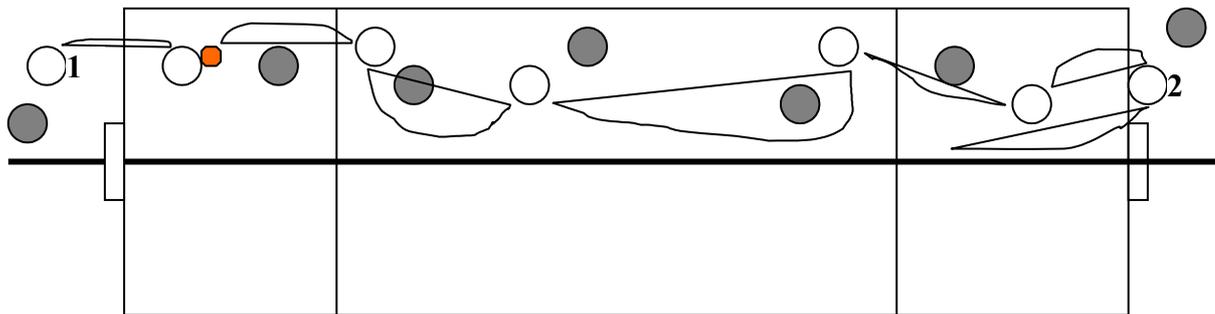
Matériel

2 ballons ; 4 jeux de chasubles ; matériel de balisage ; 1 chronomètre ; 1 terrain de type Handball

Organisation

4 équipes (A, B, C, D) de 7 joueurs . 2 jeux en parallèle : A/B et C/D (*tournoi possible*)
Durée du Jeu : 5 minutes par manche

Plan



Critères de réussite

Les passes sont rapides et assurées : pas de chute de ballons, ni d'interceptions.
Le score est supérieur à celui de l'équipe adverse et il augmente d'une fois sur l'autre (avec la même opposition).

Les interceptions sont nombreuses ; l'action des défenseurs provoque des échecs dans les passes ou les réceptions.

Le score de l'équipe adverse diminue d'une rencontre à l'autre avec la même opposition.

Variantes

Privilégier la réussite des attaquants par un surnombre dans chaque zone et/ou en supprimant l'opposition sur les joueurs 1 et 2.

Variation du nombre et/ou la taille des zones

Limiter le temps de possession du ballon en mains (3 sec. maxi.)

LAPINS CHASSEURS

Objectif (s)

Occuper l'espace pour marquer et se démarquer,
lancer et attraper la balle,
exercer des rôles antagonistes.

But(s) du jeu

Pour les chasseurs : toucher un lapin avec la balle.
Pour les lapins : esquiver la balle pour ne pas être touché
ou la bloquer et devenir chasseur à son tour.

Matériel

2 ballons de handball, 4 jeux de dossards

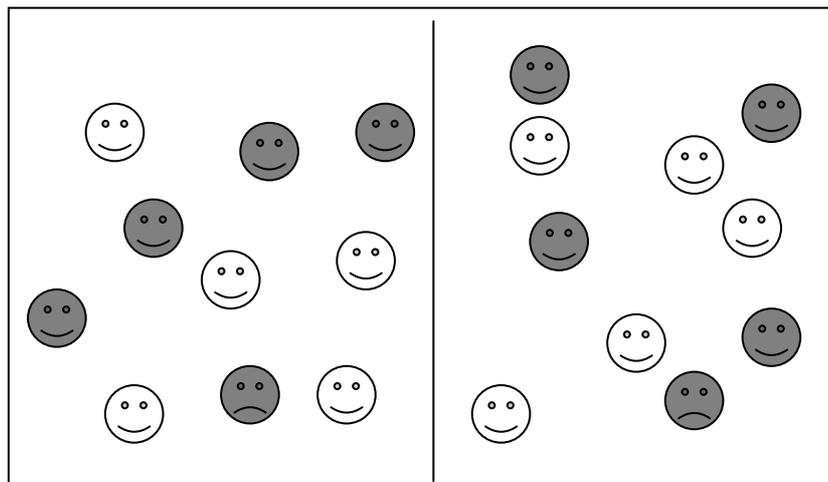
Organisation

La classe est divisée en 4 équipes mixtes et équilibrées.
Les équipes se rencontrent 2 à 2 en rotation ex : a contre
b, c contre d, puis a contre c...
La partie peut se jouer au temps (5 min) ou au nombre de
points marqués

Règles et sanctions

On ne se déplace pas avec la balle. On tolère
un pied pivot.
La balle change de main dès qu'elle tombe à
terre, si elle sort du terrain à la suite d'une
passe et après chaque point marqué.
Aucun contact n'est admis, zone de
protection équivalent à la longueur du bras
tendu pour celui qui a la balle.
Les joueurs peuvent être lapin ou chasseur, le
possesseur de la balle devient avec son
équipe un chasseur.

Plan



Espace de jeu : deux équipes par demi-terrain de hand ball , prévoir des observateurs, chronomètres et
marqueurs.

Critères de réussite

Marquer plus de points que l'adversaire en touchant les lapins.
Dans une variante on peut attribuer un point chaque fois qu'un lapin bloque la balle.

BALLON CAPITAINE

Objectif(s)

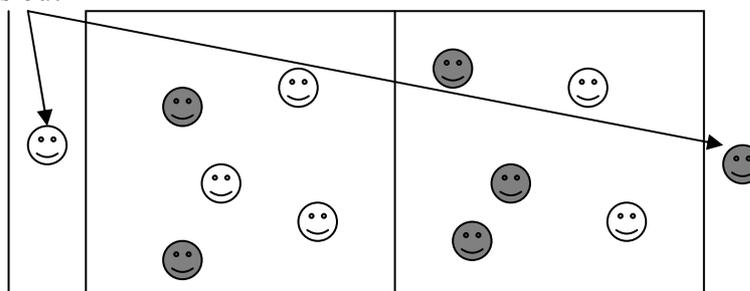
Faire des passes, attraper le ballon, marquer l'adversaire et se démarquer, coopérer, s'organiser collectivement

But(s) du jeu

passer le ballon à son joueur but pour marquer 1 pt

Plan

Joueurs but



Matériel

2 terrains pour 1 classe, 1 ballon par terrain, 4 jeux de chasubles ou maillots

Organisation

Équipes de 6 joueurs + remplaçants éventuels. Pour une classe, 4 équipes, 2 terrains de jeu. L'arbitrage est assuré par un joueur remplaçant. Matches de 2X5mn

Règles et sanctions

Dans chaque équipe, il y a un joueur capitaine et 5 joueurs de champ

Dans chaque demi terrain, il doit y avoir 3 attaquants et 2 défenseurs

Les joueurs changent de rôle à la mi-temps (il suffit de faire changer de place les deux joueurs buts)

Durant une période de jeu, on ne peut changer de rôle ni sortir de sa zone de jeu

On peut faire entrer un remplaçant pendant une période de jeu

Les contacts sont interdits

Un défenseur a la possibilité de passer directement la balle à son joueur but

Interdiction de marcher ou de courir avec le ballon

Le dribble n'existe pas, un joueur en possession du ballon peut

tenter une passe au capitaine

passer la balle à un partenaire démarqué dans l'une ou l'autre zone de jeu

Si un joueur change de zone ou pénètre dans le camp du joueur but, la balle est perdue pour son équipe

En cas de sortie du ballon, remise en jeu par l'adversaire à l'endroit où elle est sortie

1 pt est marqué si la passe au joueur but est réussie (le joueur a bloqué la balle avant rebond au sol

Après un pt réussi, la balle est remise en jeu par l'équipe adverse au centre du terrain

Après un pt manqué, la balle est remise en jeu à l'endroit où elle se trouve dans le terrain ou à l'endroit où elle est sortie le cas échéant

Lorsqu'une règle est transgressée, le ballon est rendu à l'adversaire

Critères de réussite

Marquer plus de points que l'équipe adverse

Réussir à passer et attraper le ballon

Se démarquer

Marquer l'adversaire

Variantes

Placer le joueur but dans un cerceau

Supprimer les demi-terrains pour que tous les joueurs passent alternativement du statut d'attaquant à celui de défenseur

BALLON AU FOND

Objectif(s)

Tirer
Défendre son but

But(s) du jeu

Lancer le ballon pour le faire sortir par la ligne de fond adverse.
Le ballon doit toucher le sol dans le camp adverse
(lancer type hand-ball)

Matériel

4 terrains
Par terrain, un ballon de handball, 4 drapeaux ou cônes
pour matérialiser les lignes de fond

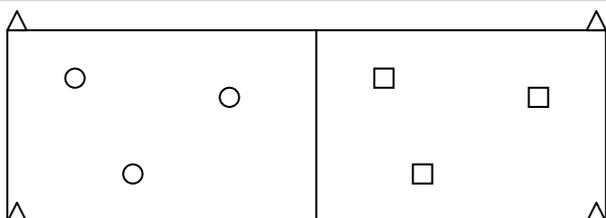
Organisation

Equipes de 3 élèves, une classe = environ 8 équipes.
Auto Arbitrage.
Une partie dure 3 mn
Organiser des rotations pour que les équipes se rencontrent
tournoi entre toutes les équipes
ou
2 poules homogènes (poule des débutants et poule
de confirmés)

Règles et sanctions

- interdiction de se déplacer ballon en mains
- interdiction de pénétrer dans le camp adverse
- on peut défendre sa ligne de fond avec les pieds, les mains...etc.
- le ballon sorti latéralement est remis en jeu par une passe de l'endroit où il est sorti
- les passes sont autorisées
- 1 pt pour l'équipe chaque fois que le ballon franchit la ligne de fond adverse après rebond dans le camp

Plan



Critères de réussite

Marquer plus de points que l'adversaire
Réussir ses lancers
Réussir des arrêts
Savoir s'organiser dans l'équipe

BERET INVERSE

Objectif(s)

Se déplacer rapidement en dribblant
Tirer au but et marquer
Arrêter les tirs pour le gardien

But(s) du jeu

marquer un but avant l'adversaire

Matériel

Un terrain de mini-hand avec ses deux buts, 4 cônes, un ballon par joueur

Organisation

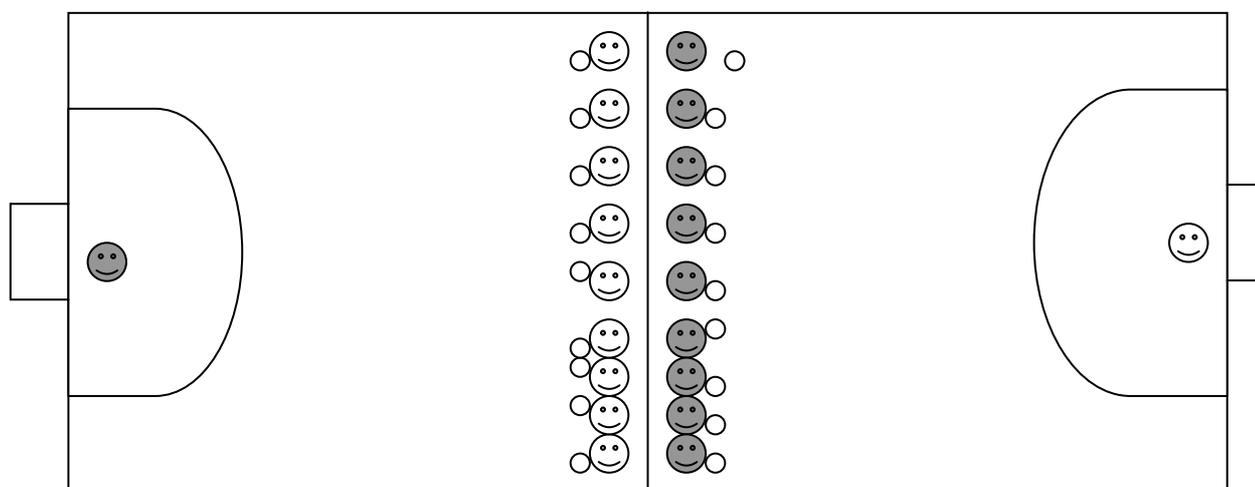
2 équipes composées de 1 gardien de but et x joueurs de champ
Les joueurs de champ sont numérotés de 1 à x et se placent dos à dos sur la ligne médiane, ballon en main. (n°1 dos à dos avec le n°1 adverse, etc)
On peut choisir de jouer un temps imparti ou fixer un nombre de but à atteindre pour gagner la partie.

Règles et sanctions

A l'appel de leur numéro, les 2 adversaires partent en dribblant, passent entre les 2 cônes et essaient de marquer un but au gardien adverse.

1 point à l'équipe de celui qui a marqué le premier en respectant les règles du mini-hand (marcher, zone interdite ...)

Plan



Critères de réussite

Marquer plus de buts que l'équipe adverse
Marquer un but en respectant les règles du jeu
Marquer un but plus vite que son adversaire direct

L 'HORLOGE

Objectif(s)

Faire des passes et attraper le ballon
Se déplacer en dribblant

But(s) du Jeu

Réaliser le plus grand nombre possible de passes en un temps donné
Réaliser un parcours un dribble le plus vite possible

Règles et Sanctions

L'équipe A forme un cercle. Au centre, un joueur passe la balle à tour de rôle à tous ses partenaires, qui la lui renvoie le plus vite possible. Une fois le tour accompli, le joueur central est remplacé par l'un de ses coéquipiers et ainsi de suite jusqu'au dernier. Pendant ce temps, l'équipe B effectue, sous forme d'un relais, des tours en dribble autour des passeurs. Elle marque 1 point à chaque tour accompli.
Inverser les rôles et comparer les scores obtenus (total des tours effectués) à l'issue de chaque manche.
Toute passe mal faite ou mal réceptionnée (chute du ballon au sol) doit être refaite jusqu'à la réussite par la paire d'enfants concernée.
Toute sortie des limites par le dribbleur se traduit par un retour de celui-ci à son point de départ, avec nécessité de refaire correctement le parcours.

Matériel

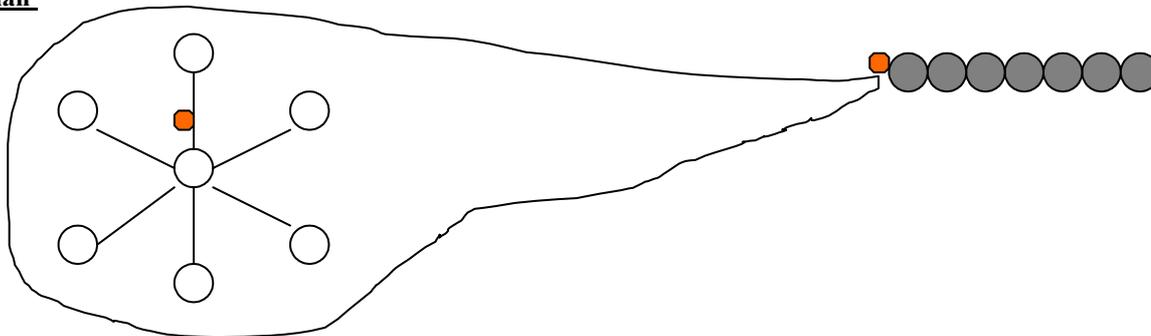
4 ballons ; 4 jeux de chasubles ; matériel de balisage ; 2 terrains identiques (1/2 terrain de Handball)

Organisation

4 équipes (A, B, C, D) de 7 joueurs . 2 jeux en parallèle : A/B et C/D (*tournoi possible*)

Durée du Jeu : Jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés au centre de l'Horloge.

Plan



Critères de réussite

Avoir marqué plus de points que l'équipe adverse.
Les passes sont rapides et bien contrôlées : pas (ou peu) de chute de ballons. Le score de l'équipe adverse (les dribbleurs) est plus bas d'un fois sur l'autre (avec la même opposition).
Le déplacement en dribble s'effectue rapidement et sans perte de contrôle du ballon.

Variantes

On compte le nombre de passes réussies par les joueurs de l'horloge pendant le passage de chaque dribbleur
varier le parcours à accomplir en dribble (obstacles, slalom, autre main ...)
Varier les distances entre les joueurs de l'Horloge et le joueur central

RELAIS NAVETTE DRIBBLE

Objectif(s)

Coordonner des actions de déplacement et de dribble.

But(s) du jeu

Transférer le plus rapidement possible les ballons de la caisse "Départ" dans la caisse "Arrivée" en passant par les "étapes".

Matériel

Des ballons en nombre suffisant, des cerceaux ou des zones matérialisées au sol pour les étapes.

Organisation

2 ou plusieurs équipes qui jouent en parallèle.
Les équipes sont placées en file indienne.

Au signal, le premier relayeur part en dribble vers la première « étape ».
Là, il pose son ballon et prend celui qui s'y trouve et ainsi de suite jusqu'à la caisse « Arrivée ».
Il revient en courant en ligne droite pour transmettre le relais au suivant.
L'équipe gagnante est celle dont les ballons sont tous dans la caisse « Arrivée »

Règles et sanctions

- Se déplacer en dribble.
- Transporter les balles de la caisse « Départ » à la caisse « Arrivée ».
- S'arrêter à chaque « étape » pour poser son ballon et prendre un autre ballon.

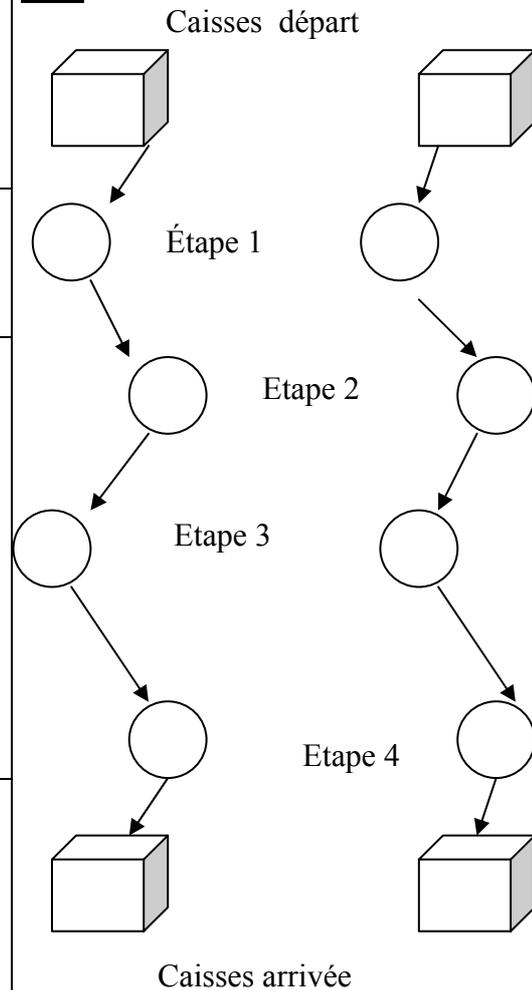
Critères de réussite

Avoir transféré tous ses ballons avant les autres équipes
Dribbler rapidement

Variante

Envisager un aller et un retour des ballons.

Plan



LA COURSE AUX CARTES

Objectif(s)

Coordonner des actions de déplacement, de dribble, de préhension et de passe.

But (s) du jeu

Rapatrier le plus rapidement un jeu de cartes sous forme de relais

Matériel : 4 ballons

4 plots

4 jeux de 32 cartes

Organisation

4 équipes de 4 à 6 joueurs

Les équipes se placent sur la même ligne (touche latérale d'un terrain de handball), les joueurs étant en file indienne, comme pour un relais.

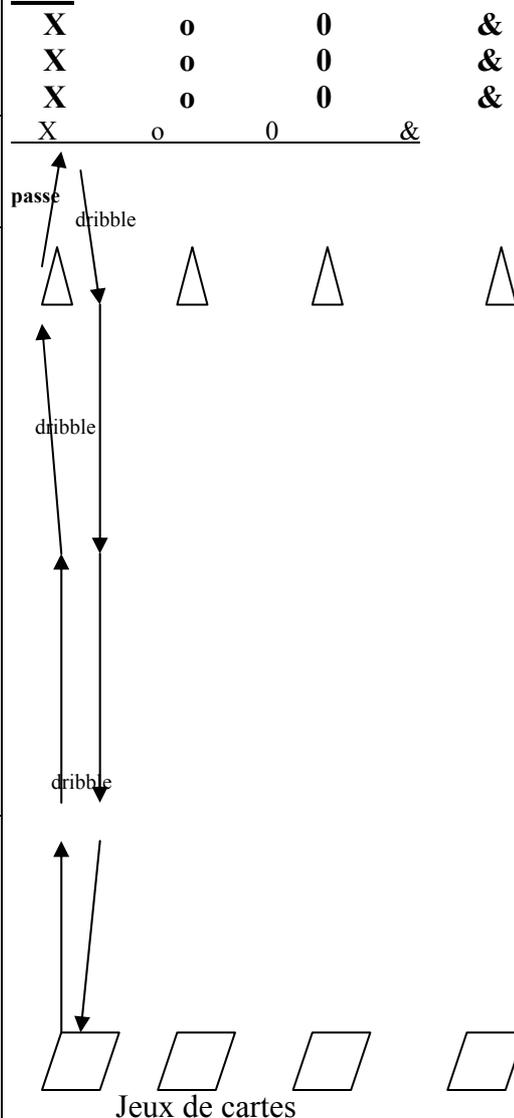
En face, sur la ligne opposée les jeux de cartes sont posés. Entre les deux lignes, à au moins 2 mètres des relayeurs, les plots indiquent l'emplacement pour faire la passe au relayeur suivant.

Au signal, le premier joueur de chaque équipe court ramasser une carte, si possible sans cesser de dribbler (sinon il tient le ballon d'une main). Il revient ensuite vers son équipe et, du plot, passe la balle au suivant qui doit l'attraper à deux mains et effectuer le même parcours. La partie est gagnée quand le jeu de cartes est entièrement reconstitué sur la ligne de départ.

Règles et sanctions

- Effectuer un aller en dribble
- Ramasser une carte dans le paquet
- Revenir en dribble vers son équipe
- Du plot, passer la balle au relayeur suivant
- Poser la carte au sol près de son équipe

Plan



Critères de réussite

Courir vite en dribblant

Passer correctement le ballon

Attraper le ballon et partir vite en dribbles

Etre l'équipe qui a ramené le paquet de cartes avant les autres

Variante

Jouer sur le hasard :

Demander à chaque équipe de ne rapporter qu'une couleur ou qu'une valeur. Donc, si l'élève prend une mauvaise carte, il la pose à côté du paquet et revient les mains vides (chaque équipe bat et coupe son jeu)

VIDE CAISSE AVEC ZONES

Objectif(s)

Faire des passes et attraper le ballon
Marquer et se démarquer
Coopérer et s'organiser collectivement

Règles et Sanctions

Sur ½ terrain : l'équipe A1 doit vider sa caisse pour remplir le carton vide opposé, en se faisant des passes à la main. Les ballons sont pris un par un et doivent passer par toutes les zones. Il est interdit de marcher avec le ballon en main.
L'équipe B1 (en infériorité numérique) doit intercepter le ballon lors des passes mais tous les contacts sont interdits .
Sur l'autre ½ terrain et simultanément : idem, mais c'est B2 qui attaque et A2 qui est en infériorité numérique.
L'équipe qui remplit la 1^{ère} son carton vide marque 1 point. La première équipe qui a trois points est la gagnante (changer les rôles au sein des équipes).
Tout ballon intercepté ou hors limites est posé au sol : les videurs doivent le remettre dans le carton de départ pour que le jeu reprenne.
Si un défenseur touche un attaquant, le ballon est donné à un attaquant dans la zone suivante.
Si un attaquant marche avec le ballon, retour de celui-ci dans la zone précédente.
Tout ballon tombant au sol sans être touché par un défenseur doit revenir aux mains des attaquants dans la zone précédente.

But(s) du Jeu

Vider sa caisse avant l'équipe adverse / Intercepter le maximum de ballons / Gêner, retarder la progression du ballon

Matériel

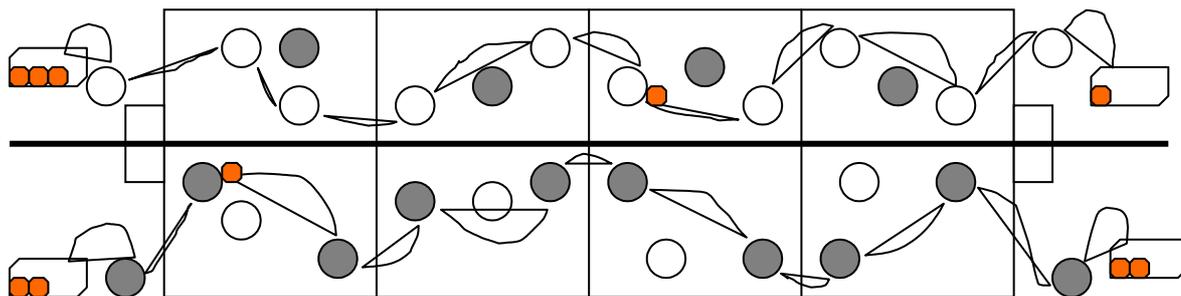
2X12 ballons ; 4 jeux de chasubles ; matériel de balisage ; 4 grands cartons ; 1 terrain de Handball

Organisation

2 équipes (A, B) de 14 joueurs .
2 jeux en parallèle : A1/B1 et A2/B2

Durée du Jeu : Jusqu'à épuisement de l'une des deux caisses.

Plan



Critères de réussite

Obtenir les 3 points de la victoire
Les passes sont rapides et assurées : pas de chute de ballons, ni d'interceptions.
Les interceptions sont nombreuses ; l'action des défenseurs provoque des échecs dans les passes ou les réceptions.

Variantes

Supprimer progressivement le surnombre
varier le nombre et/ou la taille des zones
Introduire un carton pour la collecte des ballons interceptés par les défenseurs (seront comptés au final)
Jouer plus longtemps (remplir caisse vide et retour pour re-remplir le carton du début)

3 CONTRE 2

Objectif(s)

Occuper l'espace pour se démarquer
Faire des passes et attraper le ballon
Faire progresser le ballon vers la cible
Tirer vers la cible
Pour les défenseurs, participer activement à la défense

But(s) du jeu

Attaquant : en partant de la zone de départ, tirer au but situé à l'opposé du terrain,
Défenseur : intercepter la balle et / ou empêcher sa progression vers la cible.

Règles et sanctions

On ne se déplace pas avec la balle. On tolère un pied pivot.
Aucun contact n'est admis, zone de protection équivalent à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle.
Le dribble peut être introduit mais il faut favoriser les passes et interdire un tir sans un minimum de passes.

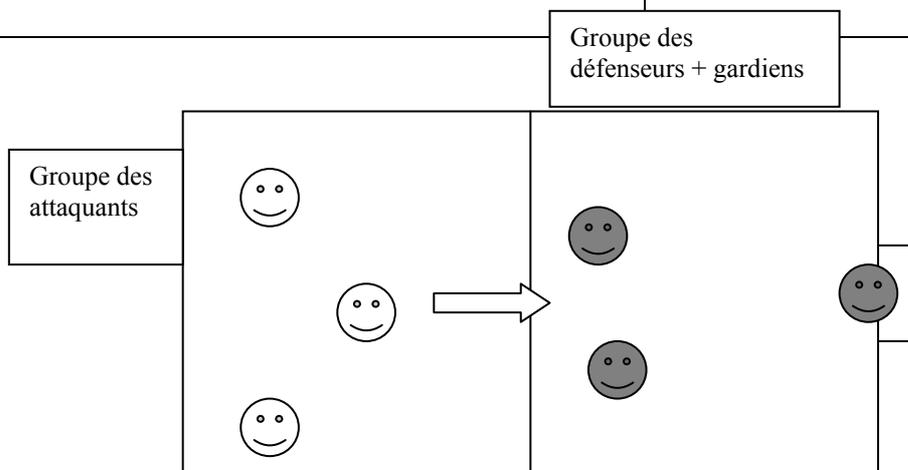
Matériel

5 ballons de handball, 2 jeux de dossards

Organisation

La classe est organisée en 2 groupes égaux
1 groupe d'attaquants
1 groupe de défenseurs et gardiens
A chaque passage, 3 attaquants se retrouvent à 2 défenseurs et 1 gardien

Plan



Critères de réussite

tirer au but sans se faire intercepter la balle.

Variantes

Dans une variante, pour dynamiser et obliger la montée vers la cible, on peut donner un temps d'action à ne pas dépasser : tirer vers le but sans se faire intercepter la balle dans un délai de 30 secondes.

BALLON VA ET VIENT

Objectif(s)

Faire des passes et attraper le ballon

- Marquer et se démarquer

But(s) du Jeu

Réussir le plus grand nombre possible de va et vient du ballon en un temps donné
Intercepter le maximum de ballons

Règles et Sanctions

L'équipe A doit faire circuler la balle de 1 à 2 et de 2 à 1 en la faisant passer par toutes les zones.

L'équipe B (les ●) cherche à intercepter le ballon lors des passes mais tous les contacts sont interdits.

L'équipe qui effectue les passes marque 1 point par trajet réussi. Le total est arrêté à la fin de chacune des manches.

Inverser les rôles et comparer les scores obtenus respectivement.

Tout ballon intercepté ou sorti des limites du terrain est posé au sol : les ○ doivent le faire repartir de 1 ou de 2 pour que le jeu reprenne. ○

Si un défenseur touche un attaquant, le ballon est donné à un autre attaquant dans la zone suivante.

Tout ballon tombant au sol sans être touché par un défenseur doit revenir aux mains des attaquants dans la zone précédente.

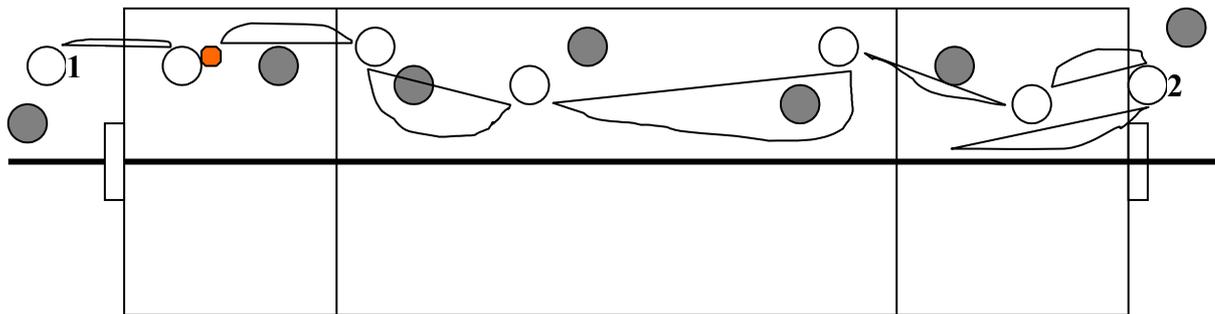
Matériel

2 ballons ; 4 jeux de chasubles ; matériel de balisage ; 1 chronomètre ; 1 terrain de type Handball

Organisation

4 équipes (A, B, C, D) de 7 joueurs . 2 jeux en parallèle : A/B et C/D (*tournoi possible*)
Durée du Jeu : 5 minutes par manche

Plan



Critères de réussite

Les passes sont rapides et assurées : pas de chute de ballons, ni d'interceptions.
Le score est supérieur à celui de l'équipe adverse et il augmente d'une fois sur l'autre (avec la même opposition).

Les interceptions sont nombreuses ; l'action des défenseurs provoque des échecs dans les passes ou les réceptions.

Le score de l'équipe adverse diminue d'une rencontre à l'autre avec la même opposition.

Variantes

Privilégier la réussite des attaquants par un surnombre dans chaque zone et/ou en supprimant l'opposition sur les joueurs 1 et 2.

Variation : Varier le nombre et/ou la taille des zones

Variation : Limiter le temps de possession du ballon en mains (3 sec. maxi.)

GRILLE D'EVALUATION DES EQUIPES POUR LE MAITRE

| | NIVEAU 1 "LA GRAPPE" | NIVEAU 2 "JEU PLUS AERE" | NIVEAU 3 "JEU PLACE ET CONSTRUIT" |
|--|--|--|---|
| L'espace 1 à 5 points | Le jeu se situe autour du ballon. | Les actions se concentrent dans le couloir médian du terrain (pas d'utilisation de la largeur). | Tout l'espace de jeu est utilisé. |
| L'utilisation du ballon 1 à 5 points | Le ballon ne circule pas, ne progresse pas. | Le ballon progresse de façon aléatoire. (interceptions, pertes de balle ...) | L'équipe conserve le ballon pour se mettre en position de tir. |
| L'attitude des joueurs 1 à 5 points | Tous les joueurs concentrent leur attention sur le ballon. | Différenciation des rôles porteur de balle / non porteur, les premiers démarquages apparaissent. | Organisation collective du jeu. Le porteur du ballon trouve des appuis et des soutiens. |
| L'efficacité de l'équipe 1 à 5 points | Les attaques aboutissent très rarement à un but. | Les attaques aboutissent de façon aléatoire. | Les attaques se concluent le plus souvent par un but. |

Proposition d'utilisation de la grille

Sur une ou deux séances, le maître pourra observer les différentes équipes 1 ou 2 fois pendant 6 mn
En fonction des critères d'observation ci-dessus, il attribue une note globale à l'équipe.
L'utilisation de la grille en évaluation diagnostique et en évaluation finale permet de mesurer les progrès

**si vous souhaitez modifier ce document pour le personnaliser
vous pouvez le recevoir par courrier électronique sur simple
emande à : cpdia27@ac-rouen.fr**

FICHE D'OBSERVATION ELEVE (à photocopier)

| | | |
|---|---|--|
| QUAND A LE BALLON | | |
| elle/il passe le ballon à un élève de son équipe | + | |
| elle/il marque un but | + | |
| elle/il a réussi à attraper le ballon | + | |
| elle/il choisit le partenaire le mieux placé et lui passe le ballon | + | |

| | | |
|--|---|--|
| QUAND N'A PAS LE BALLON | | |
| elle/il se démarque pour qu'on puisse lui passer le ballon | + | |
| elle/il intercepte le ballon | + | |
| elle/il participe à la défense de son but | + | |
| elle/il empêche un adversaire de se démarquer | + | |

| | | |
|---|---|--|
| elle/il passe le ballon à un adversaire | - | |
| elle/il tire au but mais ne marque pas | - | |
| elle/il n'a pas réussi à attraper le ballon | - | |
| elle/il marche avec le ballon | - | |

| | | |
|---|---|--|
| elle/il ne participe pas au jeu | - | |
| elle/il fait une faute contre un adversaire | - | |
| elle/il provoque un penalty | - | |
| elle/il est exclu(e) 1 mn pour brutalité | - | |

Au total ,a obtenu+ et-

| | | |
|--|---|--|
| QUAND A LE BALLON | | |
| elle/il passe le ballon à un élève de son équipe | + | |
| elle/il marque un but | + | |
| elle/il a réussi à attraper le ballon | + | |
| elle/il choisit le partenaire le mieux placé et lui passer le ballon | + | |

| | | |
|--|---|--|
| QUAND N'A PAS LE BALLON | | |
| elle/il se démarque pour qu'on puisse lui passer le ballon | + | |
| elle/il intercepte le ballon | + | |
| elle/il participe à la défense de son but | + | |
| elle/il empêche un adversaire de se démarquer | + | |

| | | |
|---|---|--|
| elle/il passe le ballon à un adversaire | - | |
| elle/il tire au but mais ne marque pas | - | |
| elle/il n'a pas réussi à attraper le ballon | - | |
| elle/il marche avec le ballon | - | |

| | | |
|---|---|--|
| elle/il ne participe pas au jeu | - | |
| elle/il fait une faute contre un adversaire | - | |
| elle/il provoque un penalty | - | |
| elle/il est exclu(e) 1 mn pour brutalité | - | |

Au total ,a obtenu+ et-

si vous souhaitez modifier ce document pour le personnaliser

vous pouvez le recevoir par courrier électronique sur simple demande à : cpdia27@ac-rouen.fr

PROPOSITIONS POUR L'ORGANISATION DES EVALUATIONS

1 classe de 25 élèves = 5 équipes de 5 joueurs (A-B-C-D-E)

5 temps de jeu dans la séance

1^{er} temps A joue contre B

C observe A et D observe B (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
E arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe A (grille multicritères)

2^{ème} temps C joue contre D

A observe C et E observe D (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
B arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe C (grille multicritères)

3^{ème} temps A joue contre E

B observe A et C observe E (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
D arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe E (grille multicritères)

4^{ème} temps B joue contre C

D observe B et E observe C (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
A arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe B (grille multicritères)

5^{ème} temps D joue contre E

A observe D et B observe E (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
C arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe D (grille multicritères)

1 classe de 20 élèves = 4 équipes de 5 joueurs (A-B-C-D)

6 temps de jeu dans la séance

1^{er} temps A joue contre B

C observe A (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
D arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe A (grille multicritères)

2^{ème} temps C joue contre D

A observe C (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
B arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe C (grille multicritères)

3^{ème} temps A joue contre D

B observe A (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
C arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe D (grille multicritères)

4^{ème} temps B joue contre C

A observe B (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
D arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe B (grille multicritères)

5^{ème} temps A joue contre C

B observe C (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
D arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe C (grille multicritères)

6^{ème} temps B joue contre D

C observe D (1 élève observe 1 élève à l'aide de la fiche d'observation élève)
A arbitre, comptabilise les buts, ... Le maître évalue l'équipe B (grille multicritères)