

FÉDÉRATION AUBE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



PROJET PEDAGOGIQUE

JEUX COLLECTIFS AVEC BALLON



TYPE HANDBALL

CYCLE 3

Sommaire

I. Les jeux collectifs avec ballon Pages 3 et 4

En quelques mots

Spécificité Handball

Matériel

Règlement

II. Compétence à acquérir Page 5

IV. Tableau de progression Page 6

V. Situations d'apprentissages Pages 7 à 31

Jeux collectifs généraux

Jeux collectif type handball

IV. Evaluation Pages 32 à 33

I. Les jeux collectifs avec ballon

En quelques mots :

Les jeux collectifs sont des jeux d'affrontement collectif qui mobilisent simultanément l'esprit d'opposition entre équipes qui s'opposent et l'esprit de coopération entre les joueurs de la même équipe. Ils sont porteurs de 3 éléments forts dans la formation :

- l'idée d'adaptation permanente à la situation de jeu qui évolue sans cesse.
- l'idée de stratégie collective qu'il faut adapter au jeu des autres.
- l'idée de fonctionner autour de règles collectives à construire et respecter.

Spécificité du handball

Le handball est un sport collectif qui se joue avec les mains. La logique de ce jeu fondée sur le défi et la « gêne » de l'adversaire plus que sur l'agressivité, en fait un support pédagogique tout à fait indiqué pour la formation des élèves.

Le handball permet une pratique axée sur le tir, la réception, la passe et sur un requis complet au point de vue physique (courir, sauter, lancer). La mise en œuvre des règles doit être graduelle.

Matériel :

Les buts de Handball sont des cibles de 2,5 mètres de large dans lesquels les attaquants doivent marquer. Il est possible de matérialiser ces buts avec des cônes et constris.

Les ballons utilisés sont des ballons de handball de taille 0.

Le reste du matériel est très classique : chasubles, coupelles et feuilles de match.



Règlement

- Pour marquer un point, je dois tirer dans le but et le ballon doit franchir complètement la ligne de but.

Se situer dans l'espace de jeu :

Mon équipe a le ballon :

- J'attaque le but adverse en respectant les délimitations du terrain et les règles du jeu (que nous détaillerons plus loin dans le document).

L'autre équipe a le ballon :

- Je défends le but qui m'a été attribué en début de match en respectant les règles du jeu.

L'essentiel du règlement :

J'ai le droit :

- De faire autant de passes que je veux pour attaquer le but adverse.
- De faire 3 appuis maximum au sol s'il décide de ne pas dribbler (faire rebondir le ballon sur le sol pendant son déplacement), sinon nombre de pas illimité (en cas de dribble)
- De garder la balle en main 3 secondes
- De tirer au but à n'importe quel endroit du terrain.
- De gêner la progression de l'adversaire sans toucher le porteur de balle. Il est possible d'intercepter le ballon lorsqu'une passe est faite par l'adversaire

Je n'ai pas le droit :

- De toucher, d'attraper ou de pousser l'adversaire (qu'il n'ait ou pas le ballon).
- De toucher le ballon avec la partie inférieure (du pied au genou inclus)
- De faire rebondir le ballon au sol par intermittence (Reprise de dribble)
- De pénétrer dans la zone réservée au gardien (règle valable pour un joueur de champ)

Il y a faute :

- La balle est remise en jeu par l'autre équipe à l'endroit de la faute

II. Compétence à acquérir

Jeux collectifs avec ballon	
<p>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)</p>	
<p>Cours préparatoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon. - Se déplacer vers le but pour marquer. - Faire progresser le ballon collectivement. - Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon. 	<p>Cours élémentaire première année</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :</u> - <u>en tant qu'attaquant</u>, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ; - <u>en tant que défenseur</u>, reprendre le ballon, empêcher de marquer en protégeant son but. - Identifier son statut en fonction des actions <p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Comme attaquant :</u> Courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ; - <u>Comme défenseur :</u> Courir, protéger le but et gêner les adversaires dans le but de récupérer le ballon et d'empêcher les adversaires de marquer un but.

III. Tableau de progression

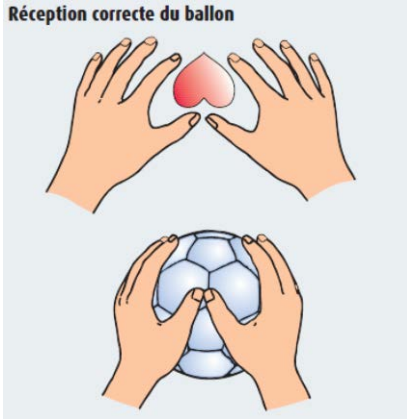
Exemple de progression

<u>Séance</u>	<u>Phase</u>	<u>Objectifs généraux</u>	<u>Objectifs opérationnels</u>	<u>Jeux possibles</u>
1 et 2	Entrée dans l'activité	Observer le comportement des élèves en situation	Mise en place des règles de sécurité Découvrir et manipuler le ballon Découvrir les gestes techniques nécessaires à la progression dans l'activité	- Jeu des balles brûlantes (ex 1) - Concours de passe (ex 2) - Exercice de passe (ex3) - Tir sur cible (ex 4) - Tir précision (ex 5)
3	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Apprendre à manipuler le ballon Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Progresser vers la cible en passe Apprentissage progressif des règles de l'activité	- Jeux d'échauffement - Concours de passe (ex 2) ou exercice de passe (ex3) - Enchaînement Passe et tir (ex 6) - Progression du ballon (ex 7) - Exercice du relais (page 27 – 28)
4	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Maîtriser les gestes techniques comme la passe et le tir Progresser vers la cible en passe sans que la balle tombe au sol	- Jeux d'échauffement - Tir précision (ex 5) - Enchaînement passe et tir (ex 6) - Progression Ballon pour tirer (ex 7) - Montée de balle (page 20-21)
5 et 6	Situation d'apprentissage	Apprendre et progresser	Travaille sur la notion de défenseur Travaille sur la notion d'occupation de l'espace	- Jeux d'échauffement - Eliminer adversaire par la passe (ex8) - Dribbler / Passer / Tirer (page 29-30-31) - Passe Muraille (page 22-23) - Voleur de ballons (page 24-25) - Changer de ballon (page 26) -Mini matchs
7	Situation de référence	Evaluer les acquis	Bilan des savoirs construits au cours du cycle Rencontre USEP	Matchs de Handball

IV. Aspects pédagogiques

Réception, passe, tir

➤ Pour réceptionner efficacement le ballon

<u>La réception de balle</u>	<u>Illustration</u>
<ul style="list-style-type: none">+ Se déplacer en direction du ballon.+ Se placer face à celui-ci et devant lui.+ Les bras sont légèrement pliés et se dirigent vers le ballon et au dessus de la tête.+ Les mains et les doigts forment un entonnoir sous forme d'un cœur inversé.+ Les doigts et les pouces sont écartés. Les pouces pointent l'un sur l'autre.+ Attraper le ballon de façon souple devant le corps et « l'aspirer » en approchant les mains du corps.	<p>Réception correcte du ballon</p> 

➤ Pour faire une passe à un camarade

<ul style="list-style-type: none">+ Avant de recevoir le ballon, j'observe le placement de mes partenaires et repère celui le mieux placé pour progresser vers la cible. Celui-ci doit être situé dans une zone libre de préférence.+ Tenir le ballon en hauteur en utilisant le bras à hauteur d'épaule et le coude incliné à 90°.+ Tirer le bras lanceur vers l'arrière.+ Le bras « sans ballon » sert de viseur et aide l'élève à effectuer une passe précise.+ Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait une passe tir avec le bras droit.+ Avancer le pied droit en cas de bras lanceur gauche.+ Avancer le bras lanceur et finir le mouvement en tendant le bras vers le haut pour avoir une trajectoire en cloche.+ Au moment du lancer, il y a un transfère du poids du corps vers la jambe avant.+ Un dernier mouvement du poignet/des doigts donnera plus de vitesse et la bonne direction au ballon.+ Pour une passer plus puissante, tourner le corps et suivre le mouvement en amenant la jambe arrière vers l'avant.
--

➤ **Le tir**

<u>Le tir à bras cassé</u>	<u>Le tir à bras cassé avec élan de trois pas</u>
<ul style="list-style-type: none"> + Avancer le pied gauche, lorsque le joueur fait un tir avec le bras droit. Avancer le pied droit en cas de bras lanceur gauche. + Effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Avancer le bras tireur et finir le mouvement en effectuant une extension + Au moment du lancer, il y a un transfert du poids du corps vers la jambe avant. + Un dernier mouvement du poignet/des doigts donnera plus de vitesse et la bonne direction au ballon. + Pour un tir plus puissant, tourner le corps et suivre le mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> + Suite de pas pour un droitier: gauche-droite-gauche et pour un gaucher : droite, gauche, droite avec un rythme long-court-long. + Pendant l'élan et notamment lors des deux derniers pas, effectuer une ouverture du bassin, du haut du corps, de l'épaule (tenant le ballon) en l'amenant vers l'arrière. + Le coude à hauteur d'oreille. + Position de main derrière le ballon. + Avancer le bras tireur et finir le mouvement en effectuant une extension + Tirer au but en appui sur la jambe effectuant le troisième pas. + Le bras libre doit servir de viseur et ne doit pas rester le long du corps. + Les appuis sont décalés, le bras lanceur est opposé au pied avant.

V. Situations d'apprentissage

Jeux collectifs d'échauffement

1. Les lapins-chasseurs

Disposition :

2 équipes : équipe 1 (chasseurs) en cercle avec 1 balle, équipe 2 (lapins) dispersée à l'intérieur du cercle.

But :

Les chasseurs doivent éliminer les lapins en les touchant avec la balle.

Consigne :

Respect des limites du cercle, les chasseurs ne bougent pas. Les lapins éliminés sortent du cercle.

2. Tir au lièvre

Disposition :

2 équipes : L'équipe chasseur est disposée en 2 lignes parallèles qui se font face, créant ainsi un couloir que les lièvres devront traverser au signal.

But :

Les chasseurs ont chacun une balle et doivent toucher les lièvres qui traversent le couloir.

Consigne :

Au signal, les lièvres traversent le couloir des chasseurs en essayant d'esquiver les tirs.

3. La balle assise

Disposition :

Un terrain pas trop grand, une balle

But :

Éliminer les autres en les touchant avec la balle.

Consigne :

On se met assis dès qu'on est touché, on peut se libérer si on touche le ballon.

On se met assis si la personne que l'on visait réussit à bloquer la balle sans rebond. Le tireur ne peut pas se déplacer tant qu'il tient le ballon.

Jeux collectifs type handball

1. Les balles brulantes

Objectif

Mise en train

Découvrir la position de tir avec un ballon de handball.

Tirer pour envoyer derrière une limite.

Déroulement et consignes

Deux équipes de 5 à 7 joueurs sur un demi-terrain de handball.

Il faut envoyer le plus de ballon possible dans le camp adverse.

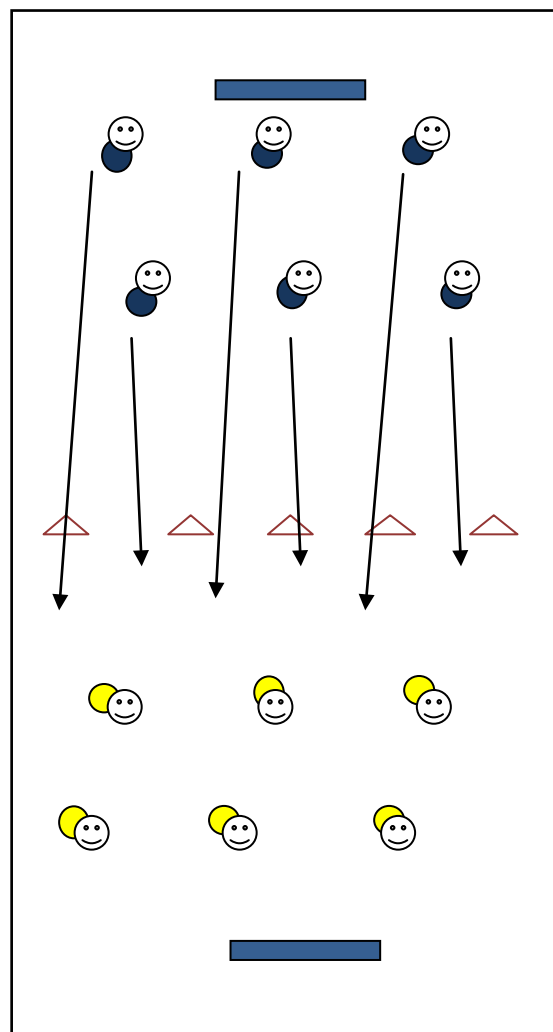
Au signal les joueurs envoient le plus de balle possible dans le camp opposé.

Les joueurs ramassent uniquement les balles qui se trouvent dans leur terrain.

Au second signal le jeu s'arrête. L'équipe qui a le moins de ballon dans son camp gagne.

Variante possible

Augmenter ou diminuer le nombre de ballon, le terrain, le temps de jeu.



2. Concours de passe

Objectif

Maîtriser et contrôler les passes

Déroulement et consignes

Les élèves se mettent par équipe de 6 en cercle, espacés d'un mètre entre eux.

Une balle par équipe.

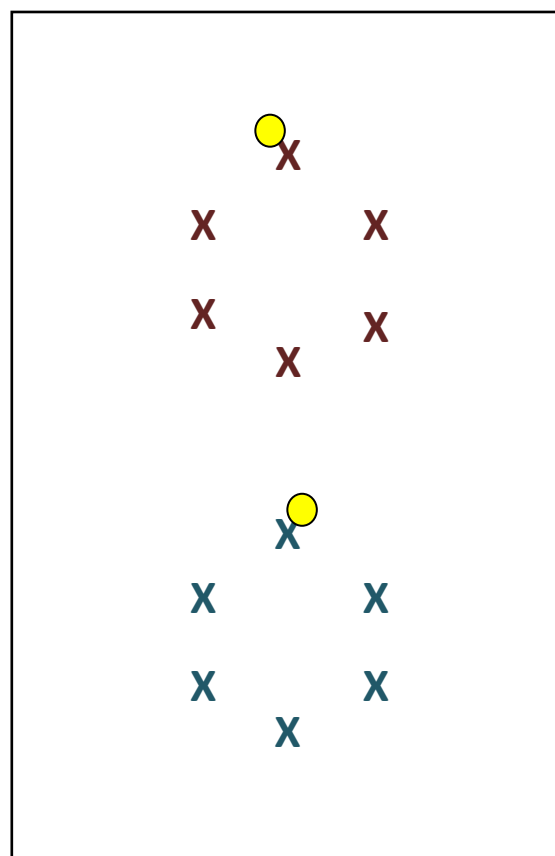
Chaque équipe doit faire circuler la balle en passe « bras cassé » sans faire tomber la balle.

L'équipe qui a fait le plus grand nombre de passe a gagné.

Critère de réussite

Faire des passes bras cassé

Faire X passes sans faire tomber la balle



Variante possible

Variation de la distance entre les joueurs.

Variation de l'ordre des passes en donnant des « circuits de passes précis » grâce à des numéros

Si la balle tombe, l'équipe recommence zéro.

3. Exercice de passe

Objectif

Etre capable de passer le ballon à un partenaire pour faire progresser le ballon.

But du jeu

Passer le ballon à hauteur de la poitrine à un partenaire en direction d'une cible sans la laisser tomber au sol.

Aménagement

4 équipes

1 ballon et 2 plots par équipe.

Déroulement et consignes

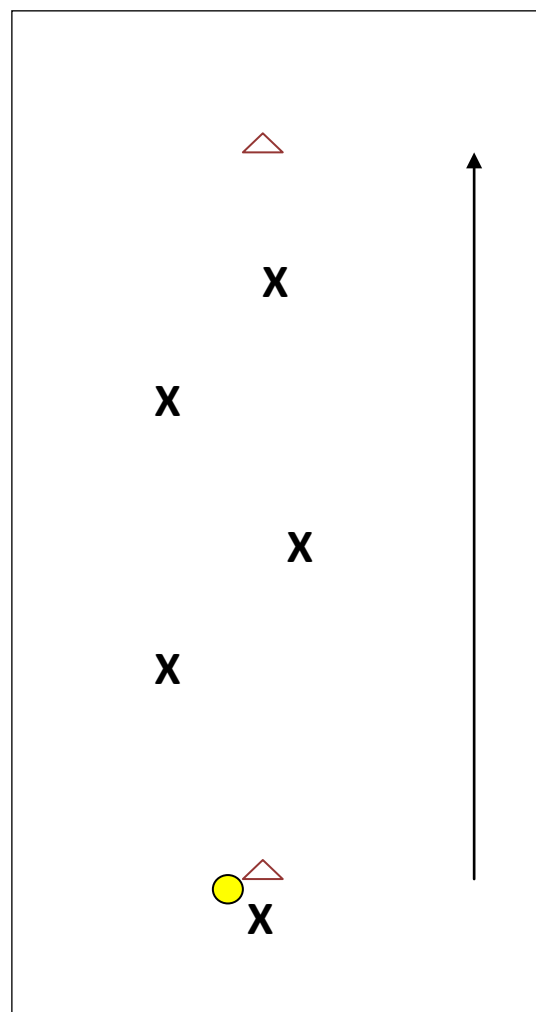
Aller le plus vite possible d'un plot à l'autre en se faisant des passes successives. Si le ballon tombe à terre, retour au plot de départ. Faire le plus d'aller retour en un temps donné.

Critère de réussite

Augmenter le nombre de passe réussi.

Variante possible

Variation de la distance entre les plots.



4. Tir sur cible

Objectif

Etre capable d'ajuster son tir à la cible.

Déroulement et consignes

La classe est divisée en deux groupes. 3 ballons par groupe.

Les élèves sont en lignes et se font face.

Au signal, il faut tirer dans les cônes pour en faire tomber le plus possible.

Récupérer les ballons lancés par l'équipe adverse

Critère de réussite

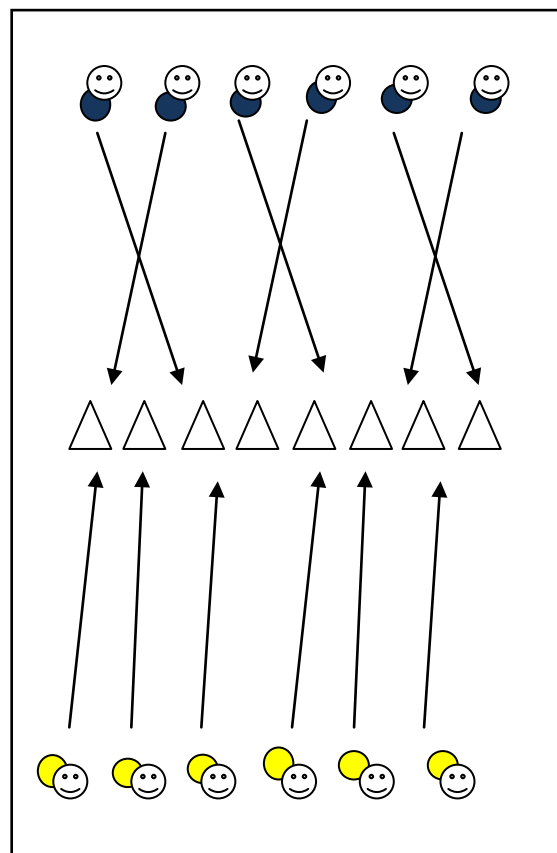
Faire tomber plus de cônes que l'équipe adverse

Variante possible

Varié la distance entre les tireurs et les cibles.

Varié le placement des cibles (plus ou moins éloignées les unes des autres).

Varié la taille des cibles (plus ou moins grosses)



5. Tir précision

Objectif

Etre capable de tirer dans la cible en visant une zone précise

But du jeu

Marquer le plus de point possible en visant les zones valant le plus de points

Aménagement

3 ballons par groupe.

Déroulement et consignes

Les élèves sont en colonne.

Le premier tire dans le but en essayant de viser la zone valant le plus de points.

Une fois tiré, il récupère son ballon et retourne derrière en dribblant.

Comptabiliser les points marqués par l'équipe.

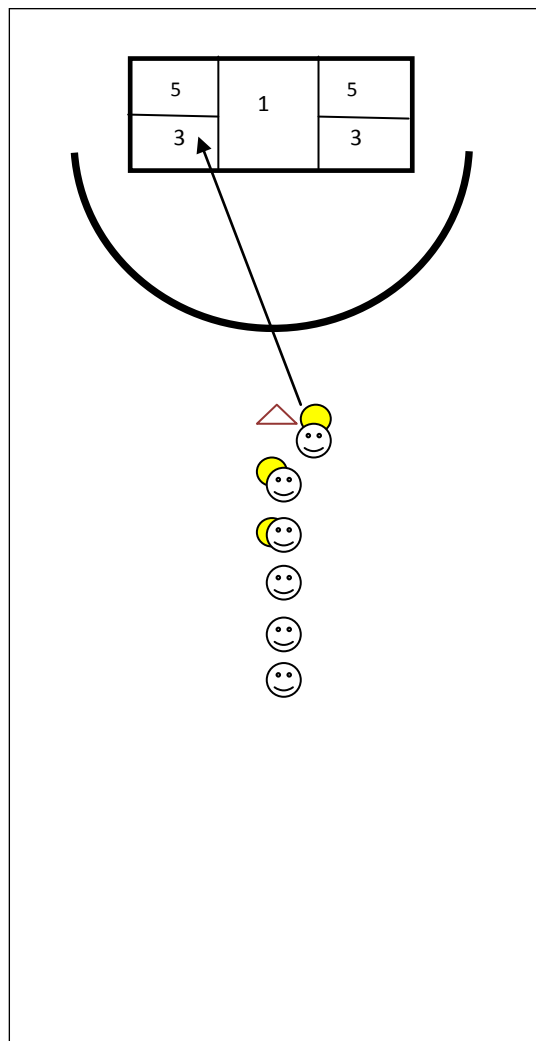
Critère de réussite

Augmenter le score de l'équipe au fur et à mesure des passages.

Variante possible

Ajouter un slalom avant le tir

Ajouter un gardien de but



6. Enchaînement Passe et tir

Objectif

Etre capable d'ajuster son tir à la suite d'une passe.

But du jeu

Pour chaque joueur, marquer un but en ayant été capable de recevoir un ballon sur une passe

Aménagement

La classe est divisée en plusieurs équipes, un gardien d'une équipe défend lorsqu'une autre équipe attaque.

Déroulement et consignes

Le joueur A fait une passe pour B puis effectue un déplacement pour « demander » le ballon.

B lui fait une passe et A enchaîne un tir après avoir réceptionné le ballon.

Il récupère son ballon.

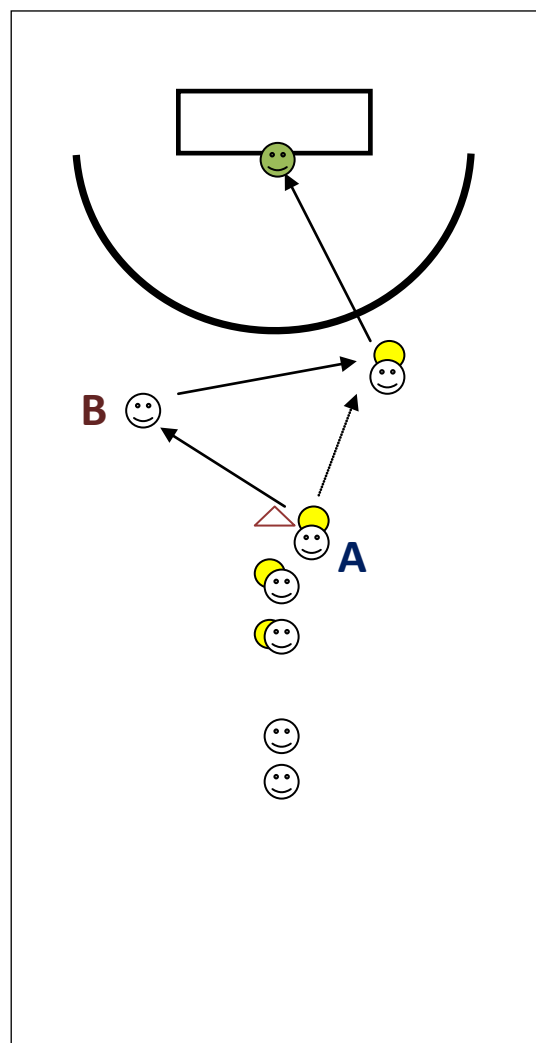
Critère de réussite

Augmenter le nombre de buts marqués

Variante possible

La distance de passe (plus ou moins grande)

Augmenter la distance à parcourir avant le tir (2 passes avant tir)



7. Progression du ballon pour tirer

Objectif

Etre capable de faire progresser le ballon vers le but adverse et d'enchaîner avec un tir

But du jeu

Réussir à se faire des passes en passant dans chaque porte puis enchaîner par un tir dans le but

Aménagement

La classe est divisée en plusieurs groupes qui se positionnent en 2 colonnes + 1 gardien

Déroulement et consignes

Le joueur A fait une passe à B qui s'est déplacé. Le joueur B passe dans la « porte » grâce à ses 3 pas ou en dribble et redonne le ballon au joueur A qui s'était déplacé vers la « porte » suivante.

Ainsi de suite jusqu'à la zone du gardien.

Enchaîner par un tir au but.

Critère de réussite

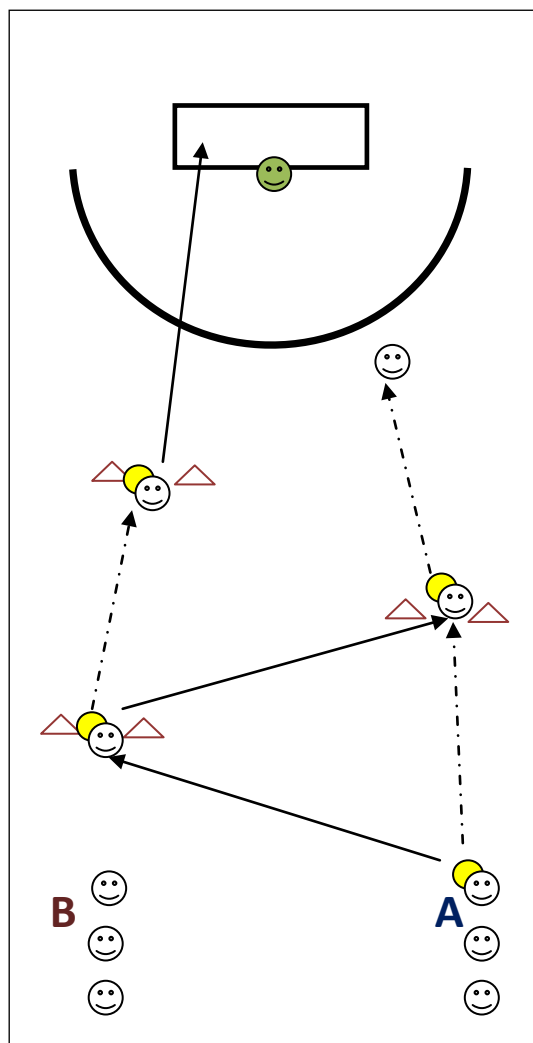
Augmenter le nombre de buts marqués

Variante possible

La distance de passe (plus ou moins grande)

Augmenter la distance à parcourir avant le tir (augmenter / réduire le nombre de portes)

Variation du positionnement des portes pour travailler sur le déplacement des joueurs



8. Eliminer un adversaire par une passe

Objectif

Etre capable de faire progresser le ballon vers le but adverse et d'enchaîner avec un tir avec la présence d'un défenseur

But du jeu

Réussir à se mettre en position de tir tout en évitant le défenseur

Aménagement

La classe est divisée en plusieurs groupes qui se positionnent en 2 colonnes + 1 défenseur et 1 gardien

Déroulement et consignes

Le joueur A fait une passe à B qui s'est déplacé. Le joueur B décide soit d'avancer en dribble, soit de refaire une passe à A. Ces 2 joueurs doivent trouver une « stratégie » pour éviter le défenseur.

Le défenseur doit empêcher la progression du ballon en poussant à la faute ou en interceptant une passe.

Une fois le défenseur évité, enchaîner par un tir au but.

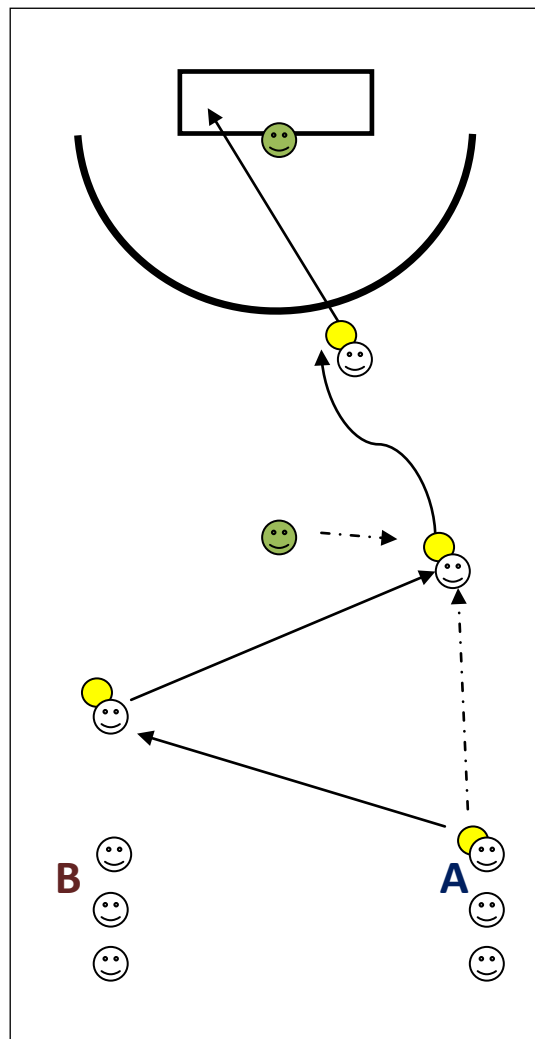
Critère de réussite

Augmenter le nombre de buts marqués

Variante possible

Augmenter le nombre d'attaquants

Augmenter le nombre de défenseurs



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 :

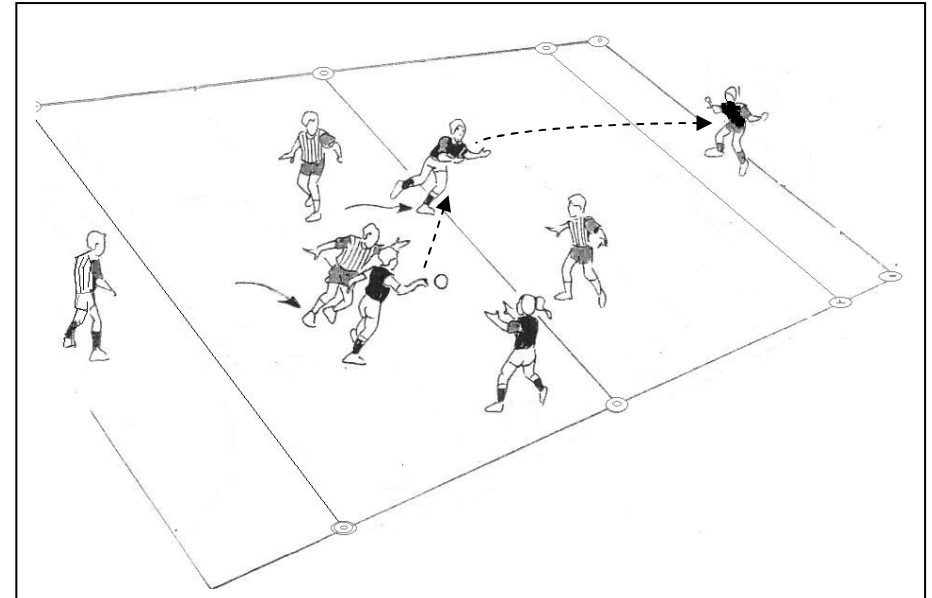
- Le maître (meneur) effectue les lancements de jeu en donnant le ballon à l'une ou l'autre équipe. Il a si possible 2 ballons qu'il utilise l'un après l'autre:
 - pour dynamiser le jeu,
 - pour éviter que les même joueurs se précipitent vers lui pour rejouer,
 - pour solliciter les joueurs les moins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

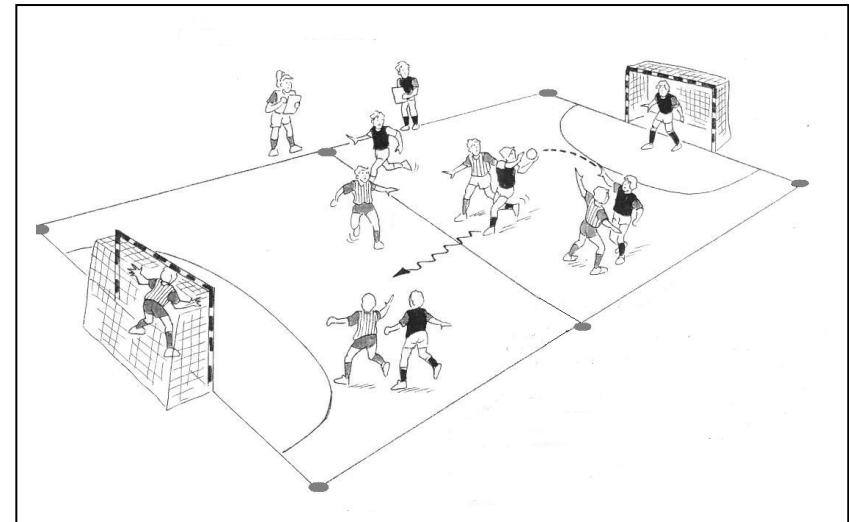
S'organiser à plusieurs pour marquer.

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 :

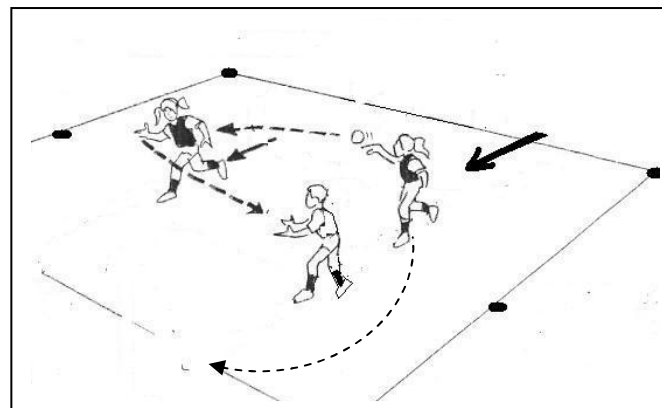
- . Se déplacer vers l'avant dans un espace libre pour recevoir.
- . Choisir le partenaire le mieux placé pour passer.
- . Anticiper, se déplacer pour intercepter.

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 :

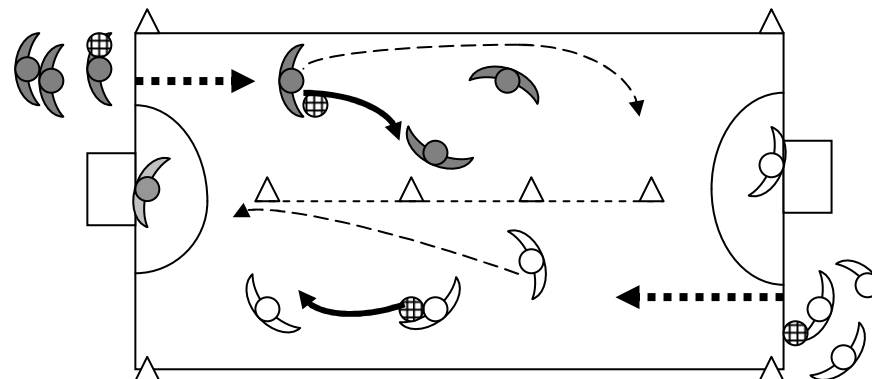
- ne pas se déplacer avec le ballon dans les mains .
- ne pas toucher l'attaquant (dist >1m).
- Utilisation du dribble : possibilité de l'autoriser mais limitation à 3 dribbles vers l'avant maximum (seulement pour avancer si l'adversaire ne s'interpose pas).
- Lorsque le ballon est intercepté, les attaquants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



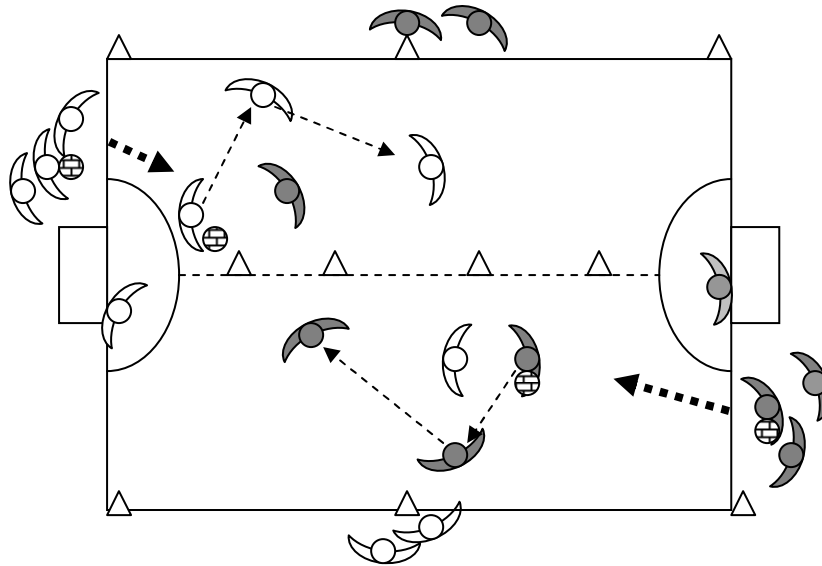
MONTEE DE BALLE (suite)

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

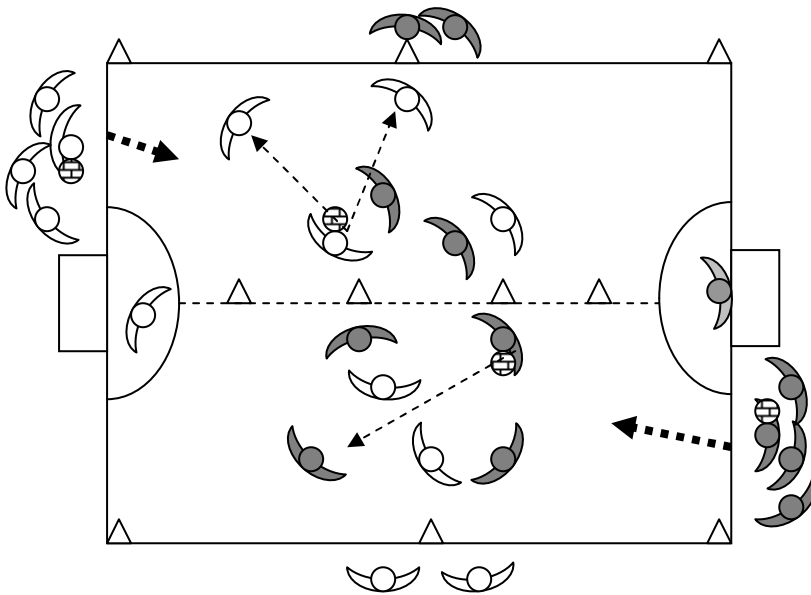
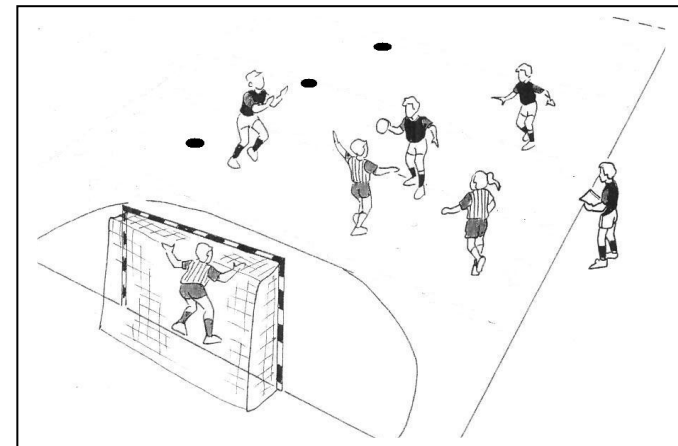


3 ATT contre 1 DEF de l'équipe adverse.

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.

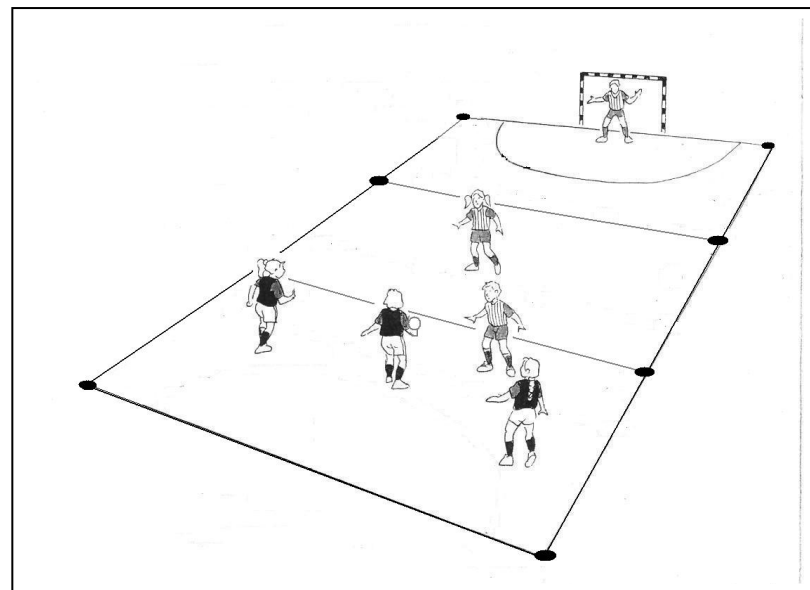
Organisation :

- 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.



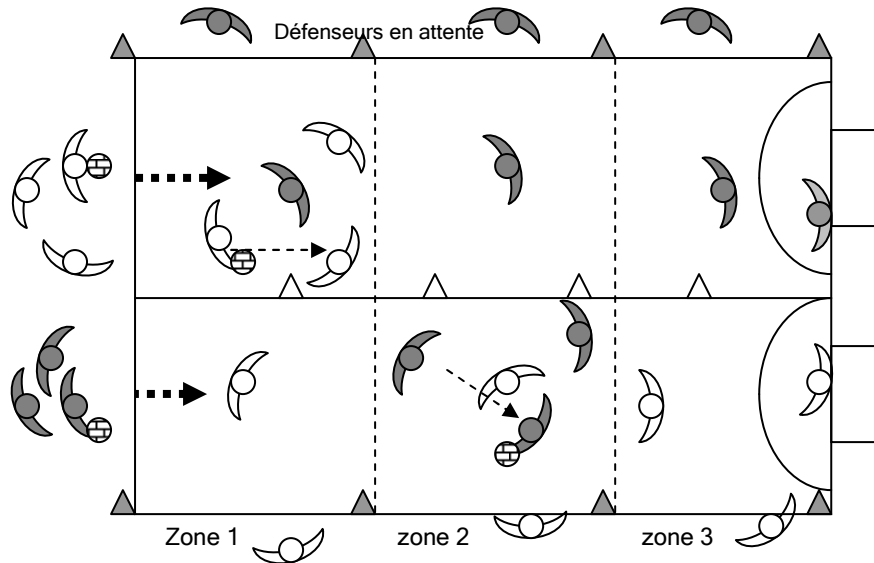
Organisation :

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.

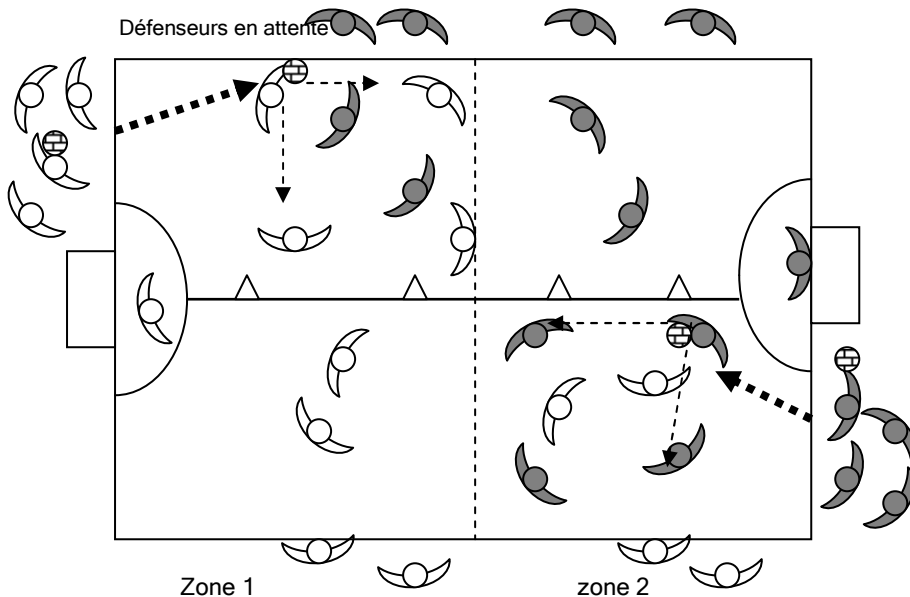
Dès le tir, un autre groupe part. Le 1^{er} groupe se replace. Les traversées et les tirs de chaque groupe s'enchaînent sans interruption. Prévoir 10 à 15 essais minimum pour chaque groupe. Pour remplacer les défenseurs : positionner un 2ème groupe en attente sur le côté qui entre en jeu après le tir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

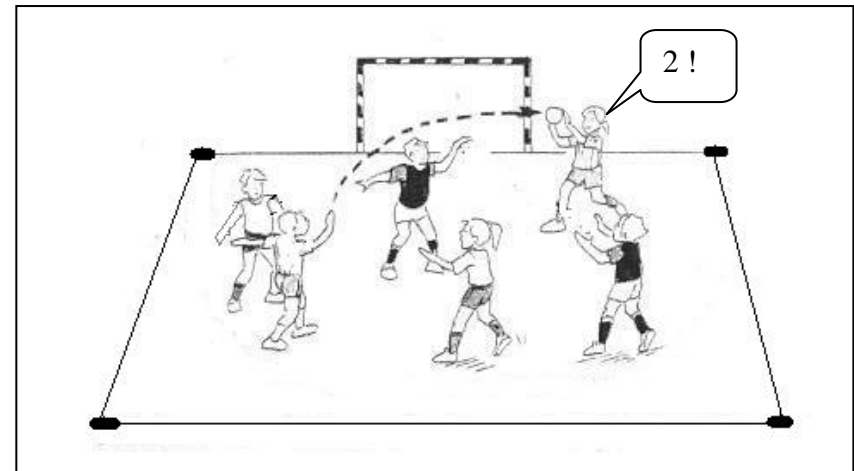
Marque : 1 pt pour l'équipe qui réalise 5 passes en 1^{er}.

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).

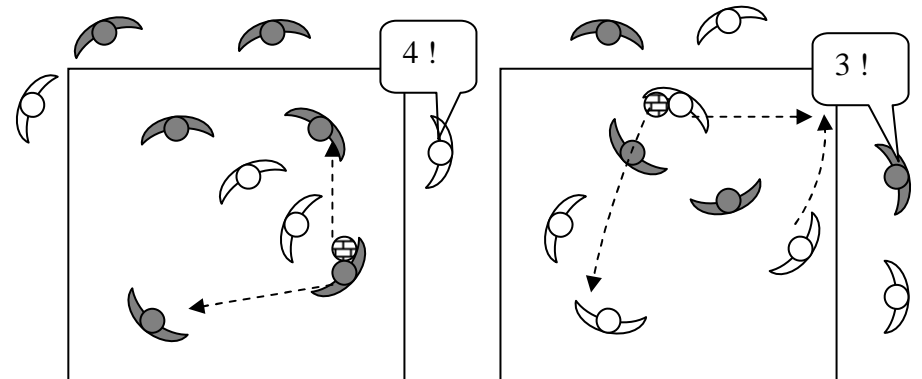


S'entraîner Séances courtes -10 à 15 min- Dans la cour

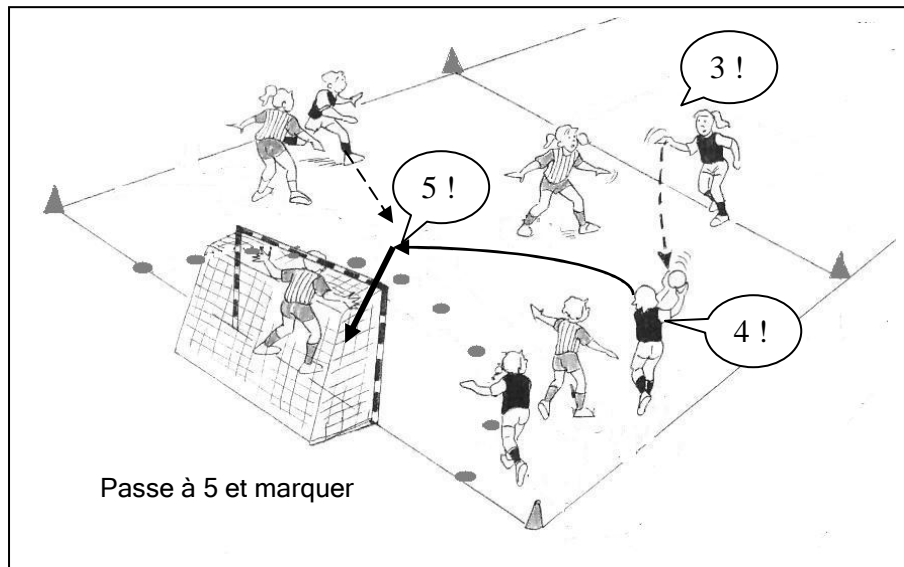
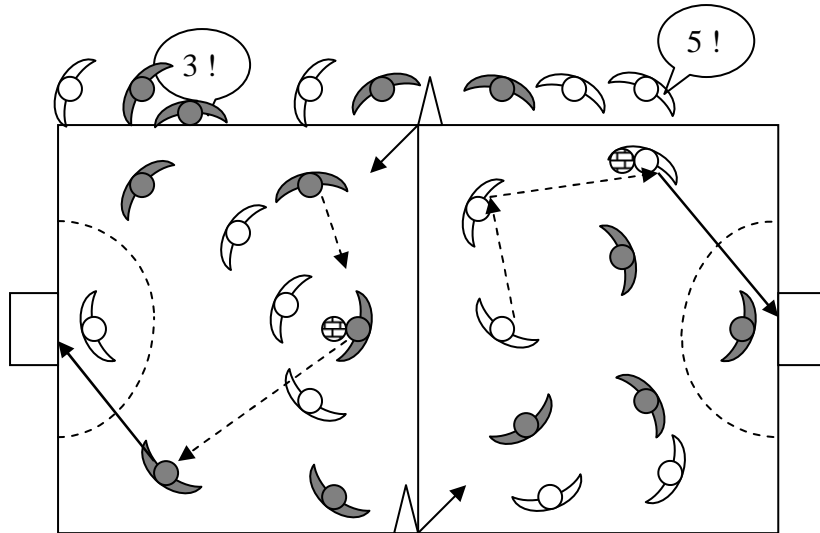
- se démarquer pour recevoir le ballon.. s'entraîner à passer le ballon à un joueur démarqué.

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 :

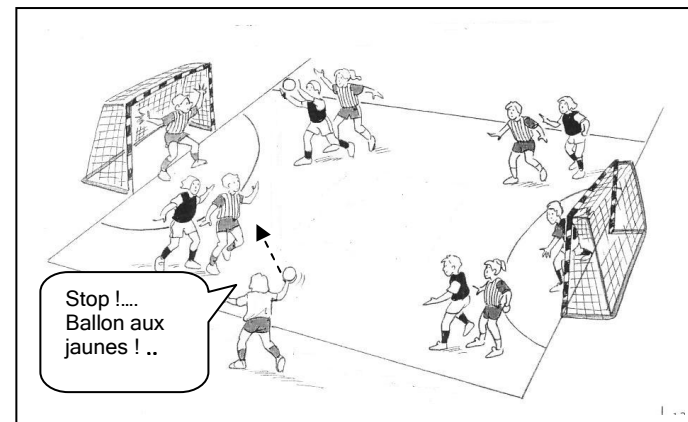
- . Réagir rapidement et se replacer dans l'espace.
- . S'identifier rapidement comme attaquant ou défenseur, porteur de balle ou soutien.

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 :

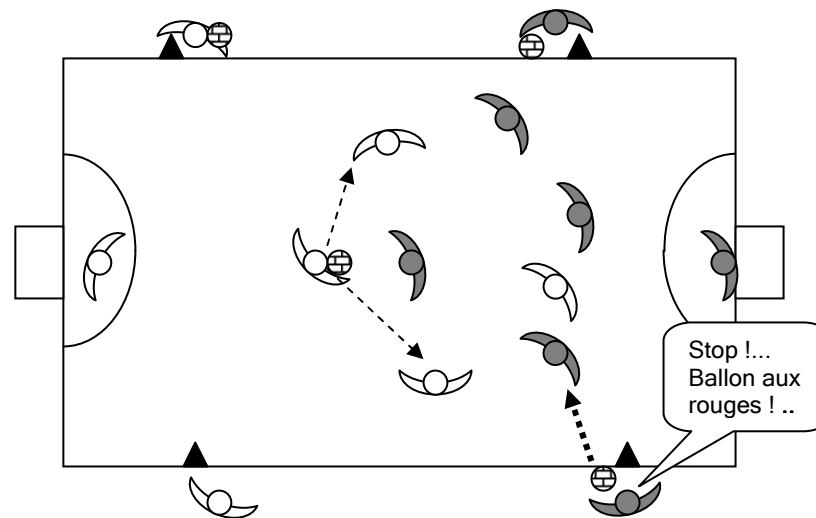
- augmenter le temps de jeu avec le même ballon si nécessaire.

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

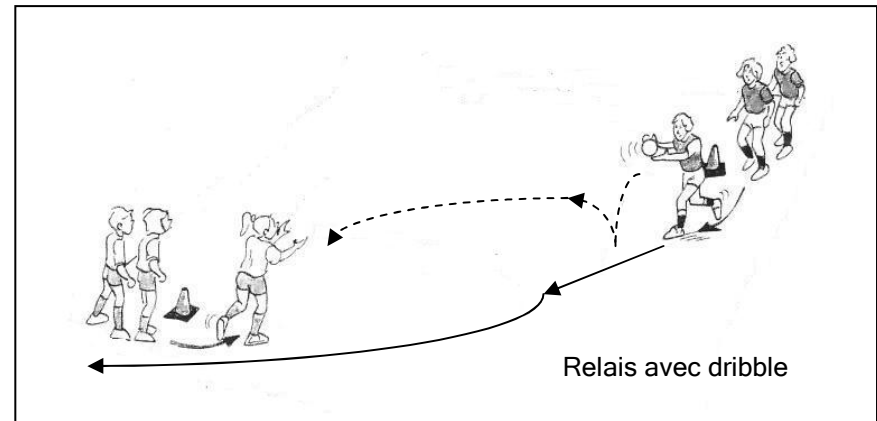
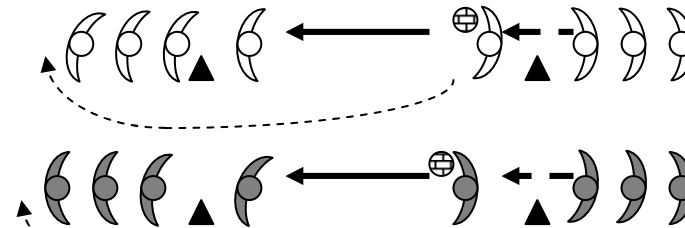
- Chaque équipe se répartit en 2 groupes face à face derrière chacun des 2 plots à l'opposé et dispose d'un ballon. (cf schéma) .

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 :

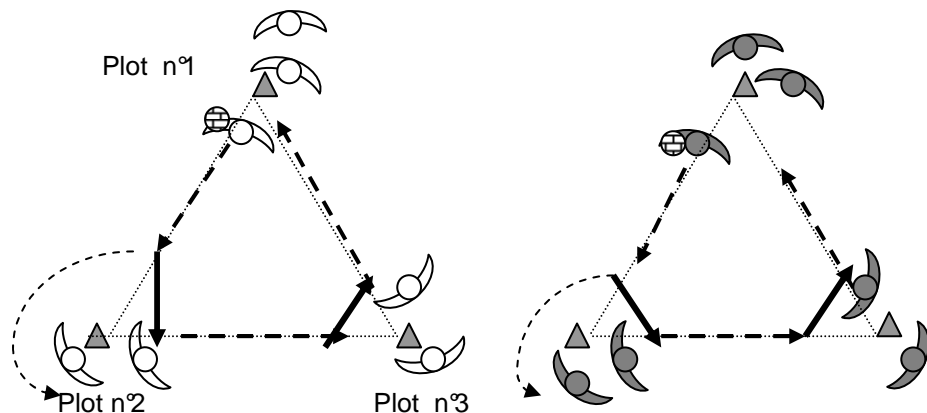
Effectuer le relais de tous les joueurs plus vite que l'équipe voisine.

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

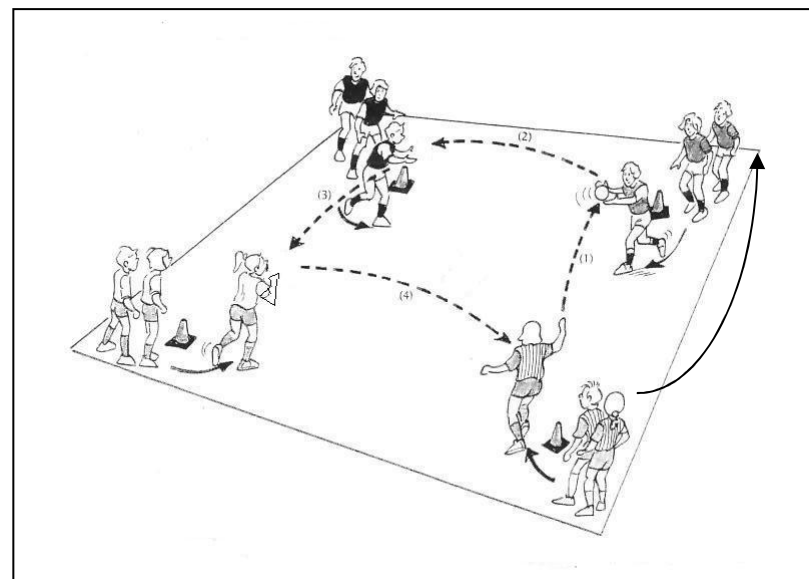
Organisation :

- 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.

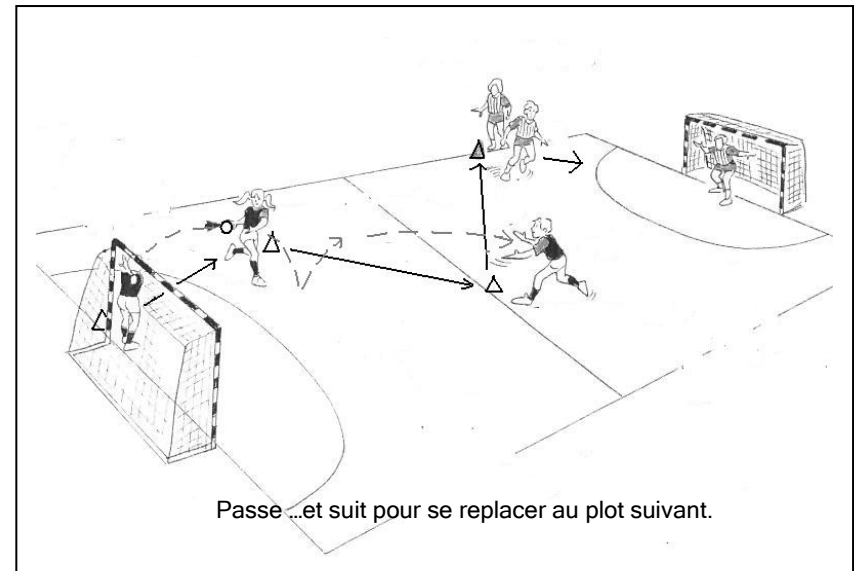
Gain de la manche : nombre de tirs / nombre de buts marqués.

Phase 2 : S'entraîner pour progresser

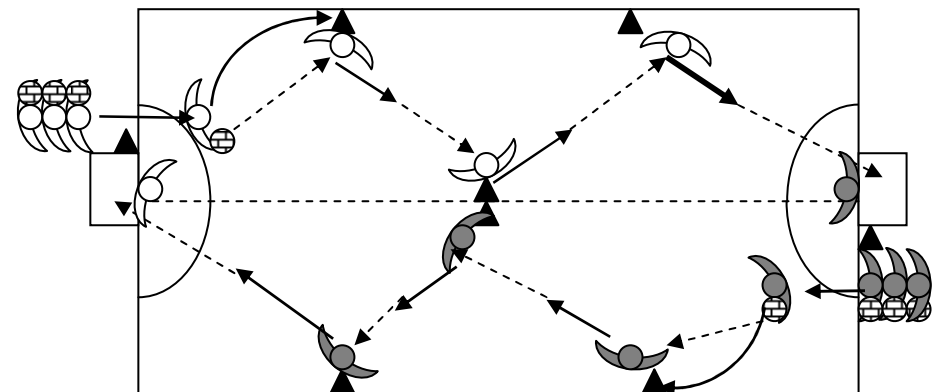
Séances courtes -10à15 min- Dans la cour

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.

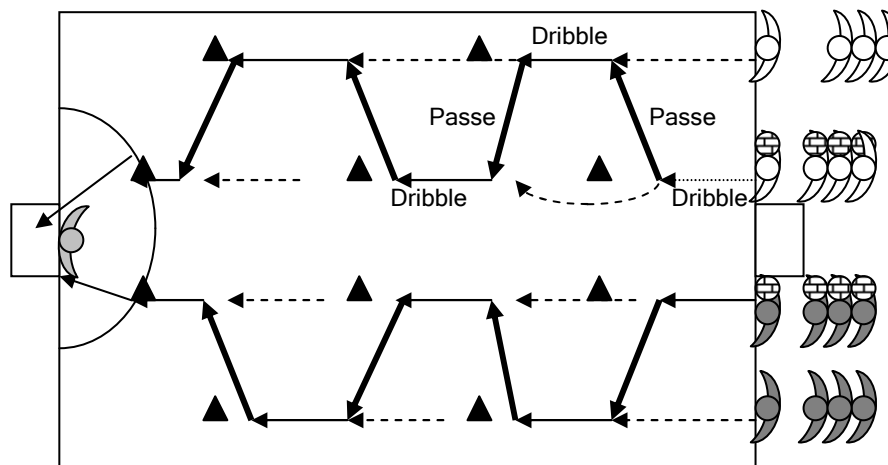
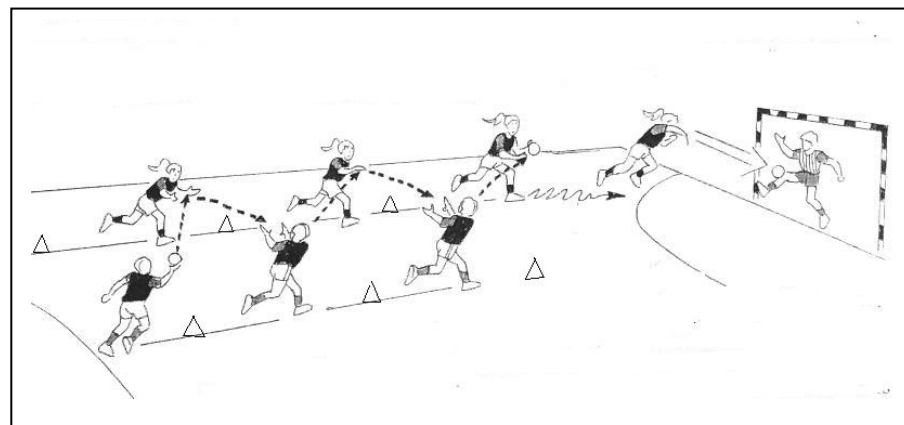
Déroulement :

- 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 à15 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.

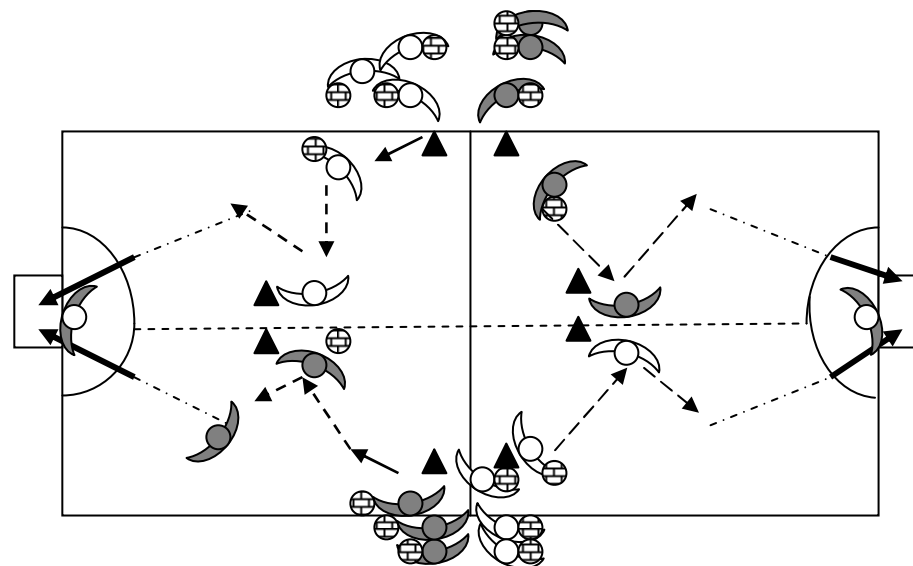
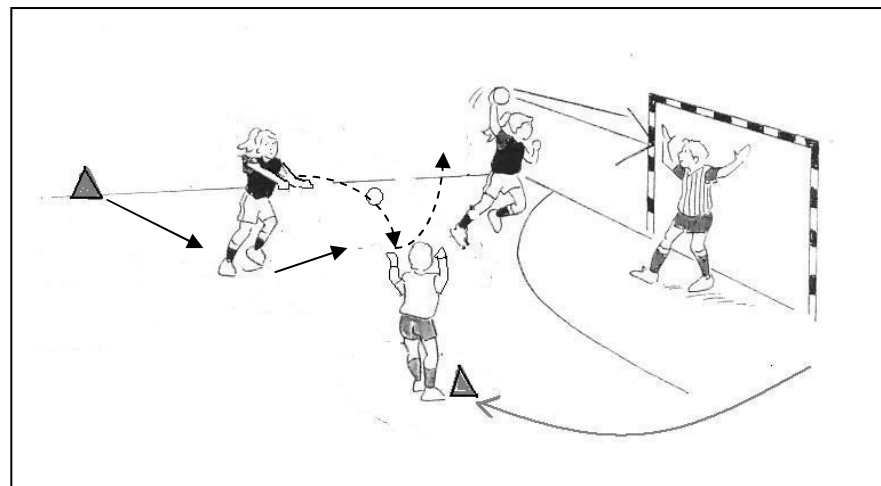
Gain de la manche : nombre de tirs réalisés en un temps donné / nombre de buts.

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)



VI. Evaluation

		
Attaque	<input type="radio"/> Je suis capable d'effectuer des passes bras cassée	
	<input type="radio"/> Je suis capable de me déplacer par rapport à mes partenaires	
	<input type="radio"/> Je suis capable de réceptionner une passe sans que celle-ci ne tombe au sol	
Défense	<input type="radio"/> Je suis capable de me positionner autour de mon but quand l'équipe adverse à la balle	
	<input type="radio"/> Je suis capable de gêner les attaquants sans faire de fautes	
	<input type="radio"/> Je suis capable d'essayer d'intercepter des passes adverses	
Autre	<input type="radio"/> Je suis capable de tenir plusieurs rôles (attaquant, défenseur)	
	<input type="radio"/> J'encourage mes camarades	
Contrôle émotionnel	<input type="radio"/> Je prends plaisir à jouer.	
	<input type="radio"/> Je respecte les arbitres, les adversaires et mes coéquipiers.	
	<input type="radio"/> Je suis motivé et volontaire.	

FICHE D'OBSERVATION

NOM DE L'OBSERVATEUR :

Prénom de l'élève observé	Passes réussies	Passes manquées	Tirs au but	Tirs marqués	Tirs ratés