**PROGRESSIONS HANDBALL**

|  |  |
| --- | --- |
| **Module 1** | **Objectifs** : Lancer/ recevoir la balle à l’arrêt, en course, dribbler - Marquer, se démarquer  **Situations d’apprentissage en ateliers-jeux**: Chat balles - Les balles brûlantes - Horloge- Poules Renards Vipères  **Situation de référence**: Le Ballon aplati et matchs |
| **Module 2** | **Objectifs** : Tirer – Lancer/recevoir - Dribbler  **Situations d’apprentissage avec ateliers-jeux**: Les 3 cibles – Le gardien de château - Poules, renards, vipères ou Chat balles  **Situation de référence :** Match Hand |
| **Module 3** | **Objectifs** : Progresser vers la cible - Marquer, se démarquer - Lancer/recevoir - Tirer  **Situation d’apprentissage avec ateliers-jeux :** Franchir les zones – Les 3 cibles – Dribble ou passe – Le gardien du château  **Situation de référence :** Match Hand |
| **Module 4** | **Evaluation** |
| **Module 5** | **Rencontre montreuilloise de handball** |

**ATELIERS-JEUX LANCER**

1. **LES BALLES BRULANTES**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Attraper et lancer le plus loin possible.  Repérer des espaces libres dans la zone adverse |
| Organisation et Matériel | 2 équipes dans des camps séparés par une zone neutre.  Des ballons (au moins un par élève dans la mesure du possible) |
| Déroulement | Renvoyer le plus rapidement possible les ballons dans le camp adverse.  Les joueurs peuvent s’avancer jusqu’au limite de la zone neutre en dribblant pour envoyer la balle (action pouvant être réinvestie pour le gardien ultérieurement) |
| Durée | 2 à 3 min |
| Variables didactiques | La dimension des terrains et plus particulièrement la zone neutre |

1. **L’HORLOGE**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Lancer - Recevoir  Dribbler |
| Organisation et Matériel | Une balle par équipe |
| Déroulement | Une équipe forme un cercle.  Chaque joueur doit faire une passe à son voisin le plus rapidement et précisément possible. Un élève sera le chronomètre et comptabilisera le nombre de tours réalisés.  L’autre équipe devra réaliser le tour de l’horloge en dribblant. Le comptage des tours s’arrête quand tous les membres de l’équipe adverse ont réalisé leur tour.  Inversement des rôles.  L’équipe gagnante est celle qui a comptabilisé le plus de tours. |
| Durée | Selon le nombre  Préférer pour cela de petites équipes pour que les élèves n’attendent pas trop (Equipe avec dribble). |
| Variables didactiques | L’espace entre chaque passeur de l’horloge |

**ATELIERS-JEUX MARQUER SE DEMARQUER**

1. **CHAT BALLES**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Lancer recevoir  Réagir vite. Repérer la position de l’adversaire.  Aider ses partenaires |
| Organisation et Matériel | Par groupes de 3 ou de 4. Un chat.  Une balle pour 3 ou 4 joueurs |
| Déroulement | Le chat ne peut toucher qu’un joueur sans ballon.  Les joueurs se font des passes pour ne pas que leur partenaire ne soit touché. |
| Durée | 5 min |
| Variables didactiques | Le nombre de joueurs par équipe.  Le nombre de chats par équipe (2 chats pour 4 joueurs) pour une approche de « Se démarquer ». |

1. **POULES RENARDS VIPERES**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Dribbler  Libérer son regard du ballon afin de repérer les autres et les esquiver |
| Organisation et Matériel | Une balle par joueur. Des chasubles pour 3 équipes |
| Déroulement | Chaque joueur se déplace en dribblant.  Celui-ci est à la fois poursuivant et poursuivi.  Les renards touchent les poules qui peuvent toucher les vipères qui peuvent toucher les renards.  Chaque joueur touché reçoit un point.  L’équipe gagnante est celle qui a totalisé le moins de points. |
| Durée | 6 à 10 min |
| Variables didactiques |  |

**ATELIERS-JEUX TIRER**

1. **LES 3 CIBLES**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Tirer avec précision |
| Organisation et Matériel | Une balle par équipe de 3 |
| Déroulement | Des cibles sont placées sur un mur (en haut, au milieu, en bas).  Chaque joueur doit avancer en dribblant puis tirer sans mordre sur la ligne de tir |
| Durée | 5 à 8 min d’activité |
| Variables didactiques | La zone de tir.  Des points par cible : 3 points pour le bas, 2 pour le haut et 1 pour le milieu. |

1. **LE GARDIEN DU CHATEAU**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Faire des passes, tirer avec précision, repérer l’action de son adversaire  Se déplacer pour protéger sa cible |
| Organisation et Matériel | 5 attaquants placés en cercle et un défenseur situé au centre du cercle.  Une balle par atelier.  3 plots par atelier au milieu du cercle.  Attaquant en position de tir |
| Déroulement | Les attaquants doivent toucher un plot par le biais de passes et de tirs.  Le défenseur doit se déplacer pour protéger ses plots. |
| Durée | 3 à 4 min pour chaque défenseur puis changement de rôle (un attaquant devient défenseur). |
| Variables didactiques | Le diamètre du cercle |

**ATELIERS-JEUX PROGRESSER VERS LA CIBLE**

1. **FRANCHIR LES ZONES**
2. **DRIBBLE OU PASSE**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Avancer et gagner du terrain - Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon |
| Organisation et Matériel | Un terrain de 30mx20m (si possible) est divisé en zones espacées de 3m.  Un ou 2 arbitres pour comptabiliser les points. |
| Déroulement | Par les attaquants, avancer le plus loin possible (jusqu’à l’en-but), sachant que chaque zone rapporte 1 point supplémentaire.  Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de progresser par interception de la balle.  A chaque interception, les attaquants repartent de leur point de départ.  Le ballon est donné 5 fois de suite à la même équipe. Puis inversion des rôles. |
| Durée | 5 mises en jeu par équipe. Maximum 10 min de jeu. |
| Variables didactiques | La dimension du terrain |

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Avancer et gagner du terrain – Gêner l’adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, Intercepter le ballon  Adapter son jeu selon un signal donné. |
| Organisation et Matériel | Des équipes de 5  Un ballon par terrain de jeu de 30x20m (si possible) |
| Déroulement | Dans un premier temps, les défenseurs ne peuvent intervenir et se trouvent à 5 mètres des attaquants. Un attaquant a le ballon en main.  Si l’enseignant annonce Dribble, l’attaquant doit partir vers l’en-but adverse en dribblant entre les défenseurs puis faire des passes.  Si l’enseignant annonce Passe, alors l’attaquant doit passer le ballon et l’équipe doit se positionner pour élargir le jeu.  Puis inverser les rôles |
| Durée | 4 min pour chaque équipe en situation d’attaque. |
| Variables didactiques | La distance de départ entre attaquants et défenseurs.  La taille du terrain |

**VERS LE HANDBALL**

**LE BALLON APLATI**

|  |  |
| --- | --- |
| Objectifs | Avancer et gagner du terrain – Faire progresser le ballon - Coopérer |
| Organisation et Matériel | Un terrain de 15mx20m- Un ballon - Des maillots  Possibilité de faire 2 terrains en parallèle |
| But du jeu | Aplatir le ballon dans l’en-but opposé à son terrain. |
| Déroulement | Les joueurs doivent amener la balle jusqu’à l’en-but opposé à leur terrain par des passes et aplatir la balle derrière la ligne d’en-but.  Si le ballon est lancé, le but ne compte pas.  Les dribbles et les marchés sont interdits. |
| Durée | 5 à 7 min par match. |
| Variables didactiques | Limiter le nombre de passes.  Le nombre de joueurs dans chaque équipe.  Accepter le dribble |