

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Conduire un affrontement individuel et/ou collectif "

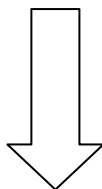
COMPETENCES TRANSVERSALES

" Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie, assumer sa place dans le groupe "

CYCLE 3

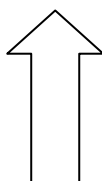
HANDBALL

- Module n°1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Seul ou avec d'autres, faire progresser rapidement la balle pour marquer et récupérer la balle en protégeant son but.
- Identifier les éléments qui permettent de juger de l'efficacité en attaque et en défense.
- Tenir efficacement le rôle d'arbitre ...



LANGAGE OUTIL

- *Expliciter les difficultés et les réussites*
- *Recueillir et analyser des résultats d'observation*
- *Construire des rôles et des règles*

PREAMBULE

A travers ce module, vous pouvez poursuivre simultanément les apprentissages moteurs, spécifiques au handball, et les apprentissages liés au rôle d'arbitre.

Vous trouverez sur chaque fiche de situation, deux types de textes :

- en CLAIR, l'un concernant l'organisation générale de la situation et les tâches motrices,
- en GRISE, ce qui se rapporte à la construction des rôles d'ARBITRE.

Il est donc possible d'utiliser ce module de 2 manières différentes :

- soit vous faites un premier module uniquement centré sur les conduites motrices, et bien sûr les règles d'or, suivi par un deuxième module centré sur l'arbitrage,
- soit vous utilisez successivement les situations pour faire progresser vos élèves dans les deux domaines.

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p style="text-align: center;">Phase d'ENTREE</p> <p>Se familiariser avec</p> <ul style="list-style-type: none"> • les limites de terrain • les règles • l'utilisation du ballon 	<p>1 – «Le voleur de balle» - page 4</p> <p>2 – «La passe à 5 » - page 5</p> <p>3 – «Le ballon capitaine» - page 6</p> <p>4 – «La balle aux cibles» - page 7</p>	<p>Il est important que les élèves se familiarisent avec les tâches d'observateur, d'où une progression dans la tenue des fiches :</p> <ul style="list-style-type: none"> > 2 observateurs sur la même fiche > 1 observateur sur la fiche "Tir", l'autre sur la fiche "Remise en jeu" > 2 observateurs par fiche, > 2 groupes d'observateurs observent la même équipe pour comparer les résultats.
<p style="text-align: center;">Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>Se confronter à la situation de jeu réelle pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • identifier les problèmes rencontrés • arbitrer et tenir les fiches de marque 	<p>«Hand à 4 contre 4 »</p> <p>pages 8 et 9</p>	<p>A l'issue du bilan, il est nécessaire de faire une synthèse des problèmes à résoudre des points de vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de la progression de la balle, - du tir au but, - du rôle des défenseurs.
<p style="text-align: center;">Phase de STRUCTURATION</p> <p>Traitement des problèmes rencontrés pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire progresser la balle • tirer au but 	<ul style="list-style-type: none"> - «La ronde à 2» - page 10 - «La course au but» - page 11 - «L'épervier Hand» - page 12 - «Record de passes» - page 13 - «Monter la balle» - page 14 - "Le tir malin" - page 15 - «Les portes» - page 16 	<ul style="list-style-type: none"> > Chaque situation d'apprentissage se décompose en 2 parties. 1^{er} temps : on s'exerce, on ritualise, on joue sur les variables et les manières de faire qui peut se terminer par une validation des façons de réussir. 2^{ème} temps : on confronte le nouveau niveau de maîtrise en "jeu" contre des adversaires contre le temps ... d'où nécessité d'un arbitre.

<ul style="list-style-type: none"> • reconquérir la balle <ul style="list-style-type: none"> • arbitrer 	<ul style="list-style-type: none"> - "Record d'interceptions" page 17 - «Les empêcheurs d'avancer» page 18 <p style="text-align: center;">Voir les parties grisées sur chaque fiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Revenir régulièrement sur le dispositif de la situation de référence initiale.
<p style="text-align: center;">Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>Evaluation des progrès réalisés</p>	<p style="text-align: center;">«Hand à 4 contre 4 » pages 19 à 21</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cette situation de référence finale peut se faire : <ul style="list-style-type: none"> - au sein de la classe - entre 2 classes ➤ Comparer les nouvelles fiches avec celles de la situation de référence initiale.

"Le voleur de balle"

Situation d'ENTREE

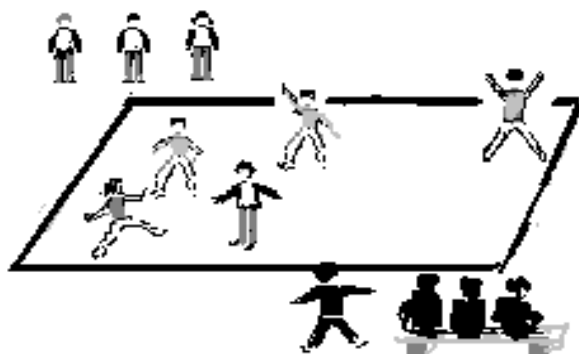
"Identifier les rôles de défenseur et d'attaquant"

BUT : Voler plus de ballons que l'équipe adverse en **4 fois 1minute** (1 minute par voleur).

DISPOSITIF : Un terrain délimité, environ 10m sur 10m

3 équipes de 4 joueurs :

- chaque joueur d'une équipe joue 1 minute contre l'équipe complète adverse
- 1 équipe à l'arbitrage et au comptage des points.



CONSIGNES :

- Au DEFENSEUR : "Pour marquer 1 point, tu dois attraper le ballon ou provoquer la touche. Tu ne peux pas prendre le ballon des mains des adversaires et intercepter le ballon au pied."
- Aux ATTAQUANTS : "Tu peux te déplacer sur tout le terrain, mais tu ne peux pas te déplacer avec le ballon en main et tu ne peux pas garder le ballon plus de 3 secondes en main."

- A l'ARBITRE de MARQUE: "Tu comptabilises les points marqués."
- A l'ARBITRE de CHAMP : "Tu siffles à chaque fois qu'une des 3 règles suivantes n'est pas respectée : - ne pas se déplacer avec le ballon en main, - ne pas garder la balle en main plus de 3 secondes, - ne pas jouer la balle au pied."

- Aux SECRETAIRES : "Vous avertissez l'arbitre toutes les minutes pour le changement de voleur, vous comptez les points obtenus par l'équipe (8 au maximum lorsqu'une équipe joue le rôle de *défenseur*).

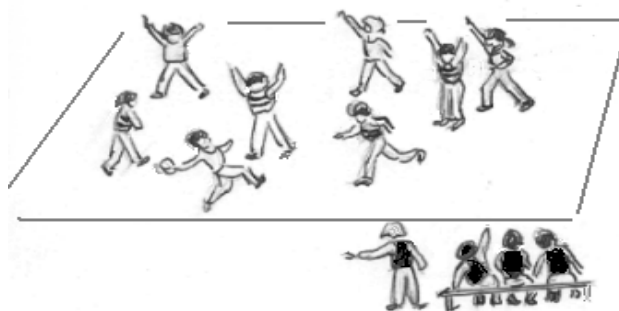
"La passe à 5"

Situation d'ENTREE

"Identifier l'alternance entre attaquant et défenseur"

BUT : Réaliser le plus grand nombre de fois 5 passes successives en 2 périodes de 3 minutes.

DISPOSITIF : Un terrain délimité, environ 10 mètres sur 15 mètres – ballons et sifflets
3 équipes de 3 à 5 joueurs : 2 équipes jouent, 1 équipe à l'arbitrage et au secrétariat.



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS (en possession de la balle) : "Vous cherchez à vous faire 5 passes à la suite, en respectant les règles et sans se faire prendre la balle par les défenseurs."
 - Aux DEFENSEURS (équipe sans ballon) : "Vous récupérez le ballon en l'attrapant avec les mains ou en provoquant une faute des attaquants, mais sans les bousculer."
- A L'ARBITRE de MARQUE: "Tu annonces 1 point lorsque 5 passes successives ont été réalisées par une équipe, tu comptabilises les points marqués et tu donnes la balle à l'équipe adverse."
 - A L'ARBITRE de CHAMP : "Tu siffles à chaque fois qu'une des 5 règles suivantes n'est pas respectée :
 - ne pas se déplacer avec le ballon en main,
 - ne pas garder la balle en main plus de 3 secondes,
 - ne pas jouer la balle au pied,
 - ne pas prendre la balle des mains des attaquants,
 - la balle sort du terrain."
- Aux SECRETAIRES : "Vous chronométrez et vous avertissez l'arbitre de la fin des 3 minutes et vous comptez les points obtenus par chaque équipe."

"Le ballon Capitaine"

Situation d'ENTREE

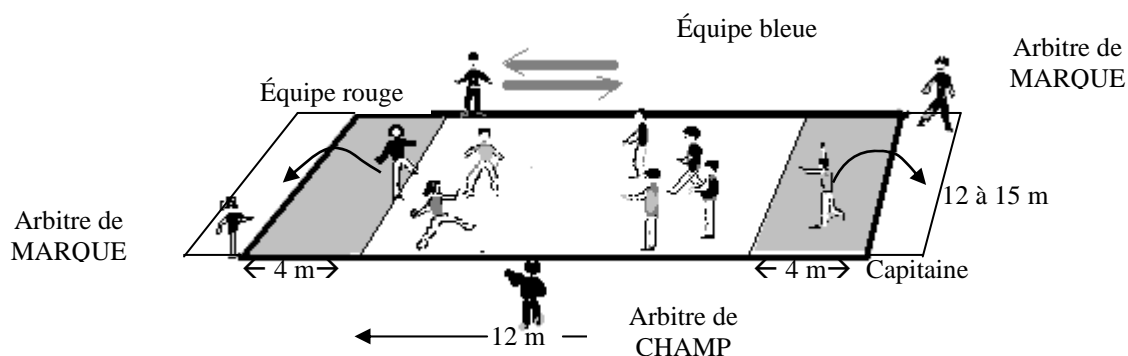
"Se familiariser avec les limites et les règles"

BUT : Faire un meilleur score que l'autre équipe en comptant les balles directement transmises à son "Capitaine".

DISPOSITIF : Un terrain comprenant 2 zones interdites à tout joueur.

3 équipes de 4 joueurs : 2 équipes jouent avec 3 joueurs de champ et un capitaine par équipe.

1 équipe arbitre : 2 arbitres de marque, 1 de champs et 1 secrétaire.



CONSIGNES :

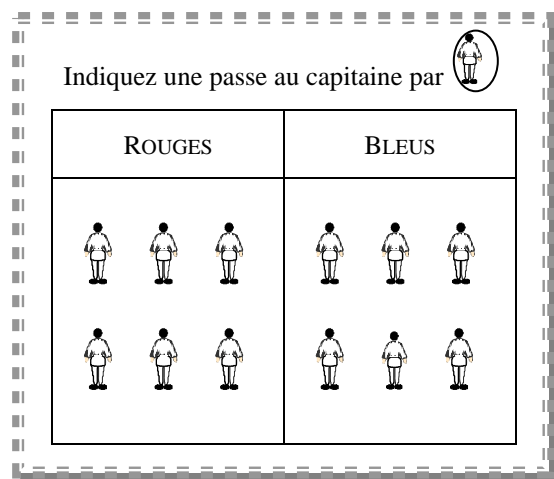
➤ Aux JOUEURS : "Vous ne pouvez vous déplacer qu'en dribblant ou sans ballon sur tout le terrain, sauf dans les zones interdites, pour amener le ballon à votre capitaine. Quand votre équipe ne possède pas le ballon, vous cherchez à le récupérer."

➤ Aux ARBITRES de MARQUE: "Vous signalez les violations de la zone interdite et vous annoncez le score à chaque ballon transmis à un capitaine."

➤ A l'ARBITRE de CHAMP : "Tu siffles à chaque fois qu'une des règles vues jusqu'à présent n'est pas respectée, ainsi que :

- courir avec le ballon sans dribbler,
- tirer sur les joueurs adverses."

➤ Aux SECRETAIRES : "Vous entourez le "petit bonhomme" de la fiche chaque fois que l'équipe concernée l'envoie à son capitaine."

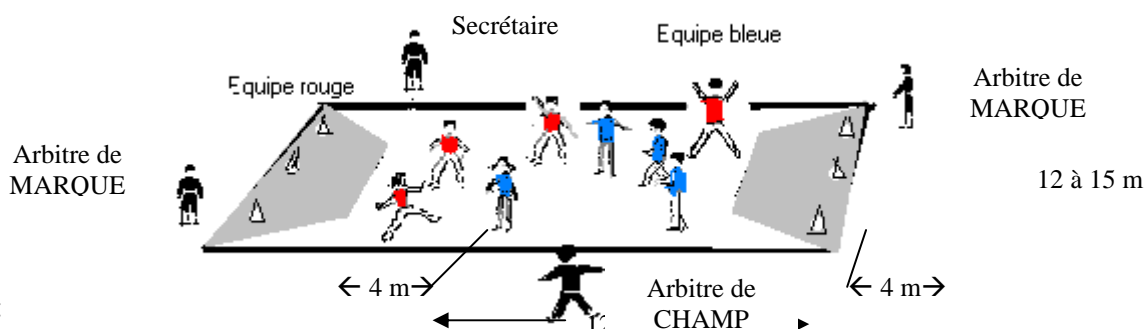


"La balle aux cibles"

Situation d'ENTREE
 "Se familiariser avec le tir sur des cibles"

BUT : Faire un meilleur score que l'autre équipe en touchant les cônes du camp adverse avec le ballon.

DISPOSITIF : Un terrain comprenant 2 zones interdites à tous les joueurs.
 3 équipes de 4 joueurs : - 2 équipes jouent avec 4 joueurs de champ,
 - 1 équipe à l'arbitrage et au secrétariat.



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Vous pouvez vous déplacer en dribblant et sans ballon sur tout le terrain, sauf dans les zones interdites (en gris sur le dessin)."
- A l'ARBITRE de CHAMP : "Vous sifflez pour démarrer le jeu, lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles énoncées (voir ci-dessous) et vous donnez la balle à l'adversaire à l'endroit de la faute."
- A l'ARBITRE de MARQUE : " Vous signalez les violations de la zone interdite et vous annoncez le score à chaque tir réussi."

REGLES

La balle est mise en jeu à partir de la zone protégée d'une équipe tirée au sort.
 Après un tir réussi, la remise en jeu se fait à partir de la zone de l'équipe qui a perdu le point.
 Il est interdit de :

- se déplacer avec le ballon en main,
- prendre le ballon des mains de l'adversaire,
- garder le ballon plus de 3 secondes en main,
- jouer la balle au pied,
- tirer sur les adversaires.

Indiquez les tirs tentés	Indiquez les balises touchées
○ ○ ○ ○	△ △ △ △
○ ○ ○ ○	△ △ △ △
○ ○ ○ ○	△ △ △ △

- Aux SECRETAIRES : "Vous remplissez la fiche ci-dessus en notant chaque tir tenté et chaque tir sur les cibles réussi."

Situation de REFERENCE INITIALE

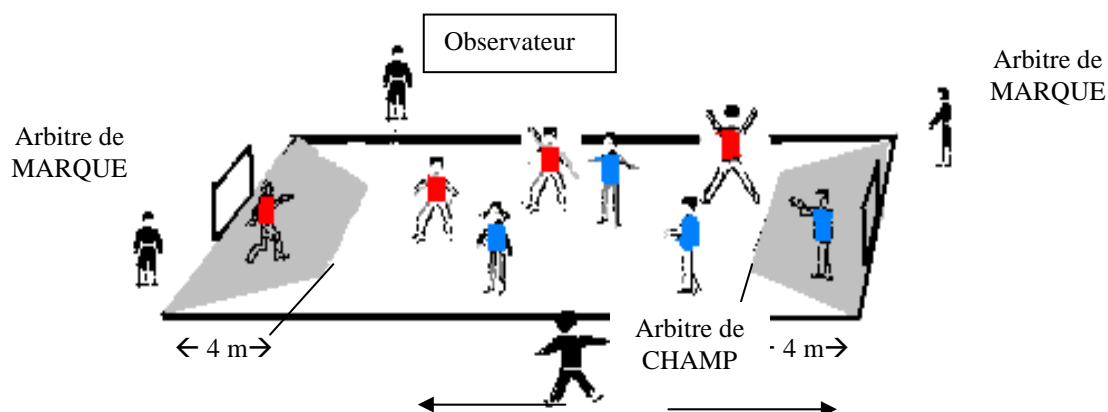
"Hand à 4 contre 4"

BUT : Rencontrer chacune des autres équipes de la classe en matches de 5 minutes

DISPOSITIF : 2 terrains d'environ 20 mètres sur 15 mètres.

6 équipes de 4 joueurs : 1 gardien + 3 joueurs de champ

par terrain : 2 équipes s'affrontent – 1 équipe arbitre : 2 de marque et 1 de champ



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Vous avez 5 minutes pour marquer le plus de buts possibles. En cas de but ou de tir raté (sortie de but), c'est votre gardien de but qui remet la balle en jeu à partir de sa zone."
- A l'ARBITRE de CHAMP : "Vous sifflez pour démarrer le jeu, lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles énoncées (voir page 6) et lorsqu'un but est marqué. Vous donnez la balle à l'adversaire à l'endroit de la faute."
- Aux ARBITRES de MARQUE : " Vous signalez les violations de la zone interdite et vous annoncez le score à chaque tir réussi."
- Aux OBSERVATEURS : "Vous notez sur la fiche de l'équipe que vous observez :
 - le nombre de tirs tentés
 - le nombre de buts marqués."

Si la construction du rôle d'arbitre est visée, l'enseignant relève les problèmes rencontrés par les arbitres, en vue de les traiter lors du temps de bilan de la séance.

CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer au moins 3 buts par match.

FICHE de MATCH

FICHE DE L'EQUIPE :					CONTRE :				
SCORE FINAL									
Nombre de TIRS TENTES					Nombre de BUTS MARQUES				
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□

BILAN des MATCHS

BILAN de l'EQUIPE :	
Nombre TOTAL de tirs tentés	
Nombre TOTAL de buts marqués	

BILAN de la CLASSE		
EQUIPES	Nombre TOTAL de tirs tentés	Nombre TOTAL de buts marqués
TOTAL		

BILANS et EXPLOITATION

1. Chaque équipe remplit sa fiche de bilan et l'analyse.
2. L'enseignant complète la fiche bilan de la classe et guide l'analyse.

Analyse des causes du nombre de tirs tentés : (pourquoi y a-t-il tant ou si peu de tirs au but ?)

- on se fait prendre la balle, on fait des mauvaises passes
- on met beaucoup de temps pour arriver au but, manque de rapidité pour faire progresser la balle
- les défenseurs sont efficaces,

Analyse des causes du nombre de buts marqués :

- plus ou moins grande adresse dans les tirs
- placement plus ou moins favorable : distance du but, de face ou de côté, avec ou sans adversaire, ...

Analyse du rôle des arbitres :

- fautes difficiles à arbitrer,
- placement sur le terrain, coups de sifflet, compréhensibilité des décisions, ...

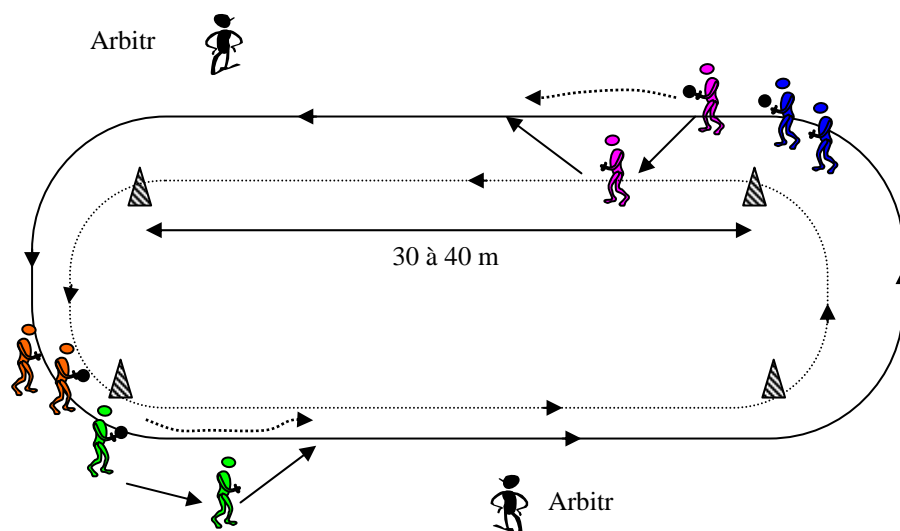
"La ronde à 2"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Passer vers l'AVANT en déplacement"

BUT : Progresser vers l'AVANT à 2, en se faisant des passes et sans se déplacer avec la balle en main.

DISPOSITIF : 2 par 2 avec 1 ballon – 1 arbitre par côté



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS AVEC BALLON : "Vous ne faites la passe que lorsque votre partenaire est en avant de vous, vous ne faites pas plus de 3 pas la balle en main."
- Aux JOUEURS SANS BALLON : "Dès que vous avez fait la passe, vous courez pour vous placer en avant de votre partenaire."
- Aux ARBITRES : "Vous faites une remarque au porteur de balle chaque fois qu'il fait plus de 3 pas avec la balle en main."

Règle du MARCHER

Ne pas faire plus de 3 pas avec la balle en main

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : - Nous faisons le circuit avec de moins en moins de passes.
- 2^{ème} NIVEAU : - Nous faisons le circuit le plus vite possible.

"La course au but"

Situation d'APPRENTISSAGE

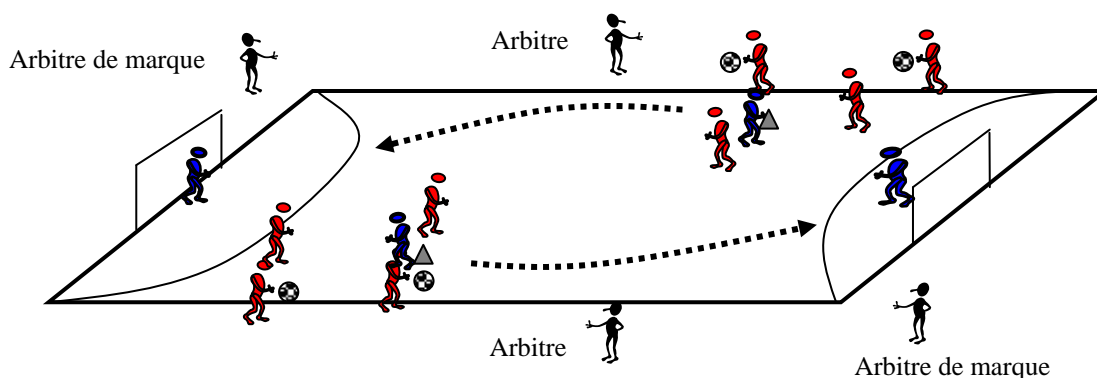
"Utiliser un surnombre pour aller tirer rapidement"

BUT : Aller marquer le plus vite possible en étant à 2 contre 1

DISPOSITIF : Les attaquants partent 2 par 2 - 1 ballon pour 2 joueurs attaquants.

Les défenseurs passent tour à tour et passent tous 2 fois.

Le gardien est remplacé toutes les 6 attaques - Les doublettes d'attaquants passent par séries de 5 essais. A chaque départ, alterner le premier porteur du ballon.



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "En effectuant le premier dribble, le porteur de balle donne le signal de départ de l'action. Il est aidé, pour aller marquer, par un partenaire qui démarre derrière lui." – "Si vous perdez le ballon (faute, interception, ...), votre essai est échoué."
- Au DEFENSEUR : "Tu es orienté dos à la cible et sur une même ligne que les attaquants, tu démarres dès que tu entends le premier dribble de l'attaquant pour essayer d'intercepter les passes ou de gêner le tir."

- Aux ARBITRES de CHAMP : "Vous faites respecter la règle : ne pas toucher le bras du tireur."
- Aux ARBITRES de MARQUE : "Vous comptez le nombre de tirs au but de chaque équipe, sans violation de la zone."

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : tirer au moins 3 fois sur 5 sans être gêné par le défenseur.
- 2^{ème} NIVEAU : arriver avec 2 passes en position de tir sur la zone, sans défenseur.

VARIABLES :

- Plus facile : Le défenseur part de plus loin.
- Varier la zone de départ : face à la cage – près de la touche.

FAUTE sur le TIREUR :
Accrocher le bras du tireur par un défenseur est un geste DANGEREUX

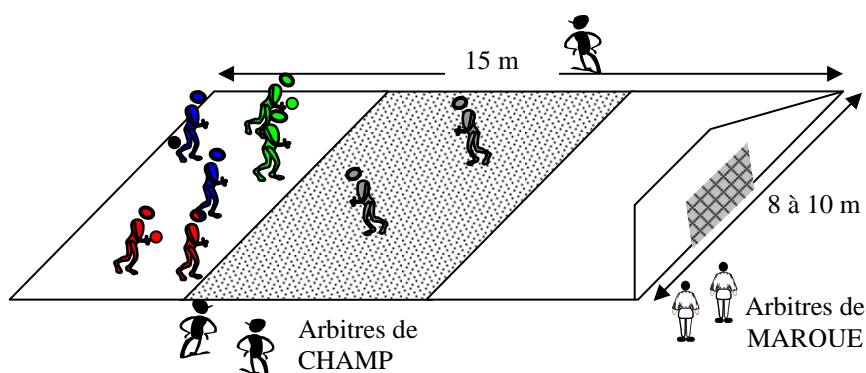
"L'épervier Hand "

Situation d'APPRENTISSAGE

"Progresser vers l'AVANT malgré des défenseurs"

BUT : Traverser la zone des éperviers sans se faire toucher avec la balle en main.

DISPOSITIF : les attaquants partent par séries de 6 joueurs
 1 ballon pour 2 joueurs attaquants.
 1 équipe fournit 2 éperviers et les organisateurs.
 1 arbitre par 2 joueurs attaquants



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "Vous vous organisez en utilisant les passes pour atteindre la zone de tir au but sans que le joueur PORTEUR de BALLE se fasse toucher. Quand vous êtes touchés, vous revenez dans votre camp par le côté sans avoir tiré au but."
- Aux EPERVIERS : "Vous empêchez les attaquants de franchir votre territoire en touchant le porteur de balle."
- Aux ARBITRES de CHAMP : "Vous repérez les fautes des défenseurs et les marchers des attaquants et les signaler aux intéressés".
- Aux ARBITRES de MARQUE : "Vous comptez le nombre de tirs au but de chaque équipe, sans violation de zone."

CRITERES DE REUSSITE :

- Arriver en position de tir 3 fois sur 5.

VARIABLES :

- PLUS FACILE : les groupes passent 3 par 3 avec 1 ballon pour 3, terrain large et long.
- PLUS DIFFICILE : augmenter le nombre d'épervier, terrain plus étroit.

"Record de passes"

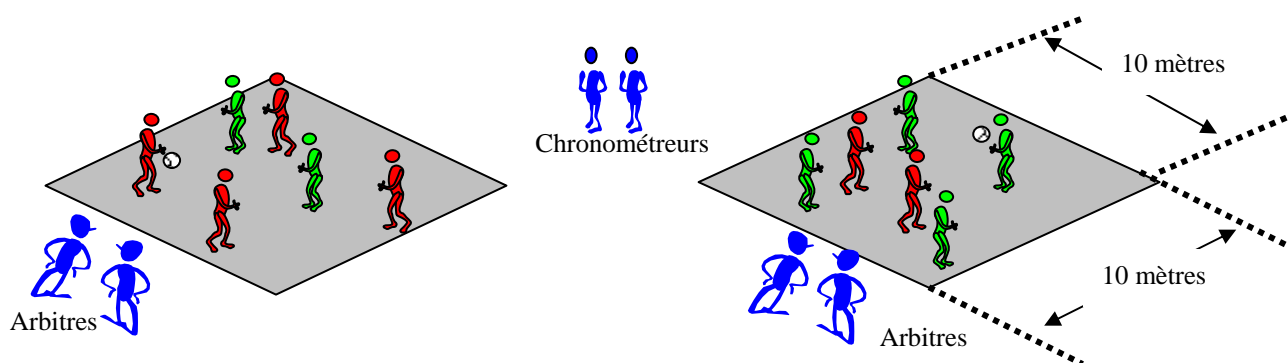
Situation d'APPRENTISSAGE

"Passer à un partenaire DEMARQUE et apprendre à se DEMARQUER"

On est DEMARQUE, lorsqu'on est seul dans un espace libre

BUT : Faire le plus grand nombre de passes successives, sans interception, en 2 minutes.

DISPOSITIF : 2 équipes de 6 joueurs s'affrontent simultanément : 4 passeurs et 2 gêneurs par terrain
La 3^e équipe fournit 2 arbitres par terrain et 2 chronomètres



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "Le possesseur de la balle essaye de passer à un partenaire démarqué, il est interdit de dribbler. Les partenaires sans ballon se déplacent vers des espaces vides, loin des défenseurs."
- Aux DEFENSEURS : "Vous essayez uniquement d'intercepter les passes. Quand vous interceptez une balle, vous la posez par terre."
- Aux ARBITRES : "Vous comptez, à haute voix, le nombre de passes, en recommençant à 0 à chaque interception ou chaque fois que la balle sort du terrain." – "Trouvez un moyen de faire comprendre vos décisions : geste, explications, ..."

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : - Réussir à enchaîner entre 7 à 10 passes successives.
- 2^{ème} NIVEAU : - Réussir à enchaîner entre 10 à 15 passes successives.
- 3^{ème} NIVEAU : - Réussir à se faire des passes pendant les 2 minutes sans aucune interception.

VARIABLES :

- Augmenter ou diminuer les dimensions des terrains.
- Changer le rapport attaquants-défenseurs en fonction du niveau de réussite.
- Utiliser uniquement des passes avec rebond.

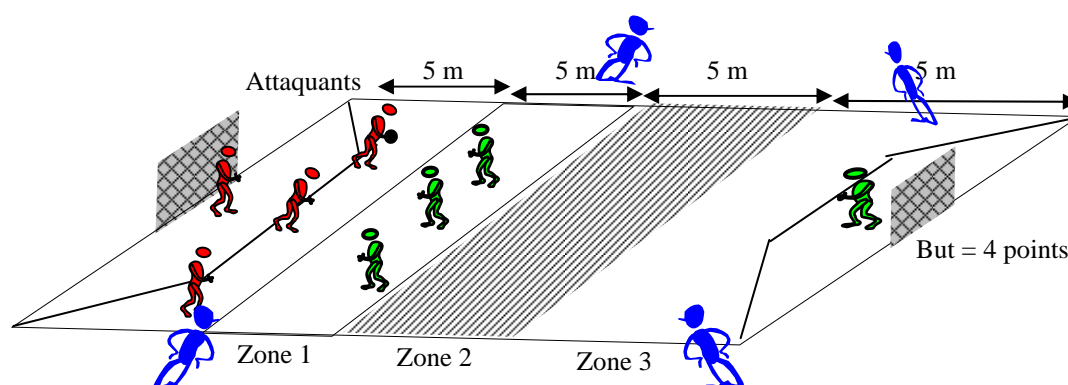
"Monter la balle"

Situation d'APPRENTISSAGE

"S'organiser collectivement pour progresser avec le ballon"

BUT : Marquer le plus de points à chaque attaque.

DISPOSITIF : 1 équipe observe - 1 équipe en défense (3 + 1 gardien) - 1 équipe en attaque (4 attaquants).
L'équipe attaquante fait 5 attaques, puis rotation.
Une équipe fournit 2 arbitres de champs et 2 arbitres de marque.



CONSIGNES :

- Aux **ATTAQUANTS** : "Vous mettez la balle en jeu à partir de la zone de but, pour essayer, en ne faisant que des passes, de tirer au but de la zone 3. Si vous perdez la balle dans la zone 1, vous ne marquez qu'un point, dans la zone 2, vous ne marquez que 2 points et dans la zone 3, 3 points. Vous marquez 4 points si vous marquez le but."
- Aux **DEFENSEURS** : "Vous cherchez à intercepter les passes de façon à ce que les attaquants marquent le moins de points possibles."
- Aux **ARBITRES de CHAMP** : "Vous sifflez **fort** les fautes des défenseurs et les marcher, ainsi que les autres fautes connues."
- Aux **ARBITRES de MARQUE** : "Vous totalisez le nombre de points de l'équipe attaquante et vous repérez les violations de zone."

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à atteindre la zone 3, 3 fois sur 5.

VARIABLES

- Quand on est seul, sans adversaire, on peut dribbler vers le but

Aide pour mieux attaquer :

- Se concerter pour prévoir un schéma tactique :
- Passes courtes, rapides, à celui qui s'est vite déplacé vers l'avant,
 - Passe longue à celui qui s'est placé près de la zone.

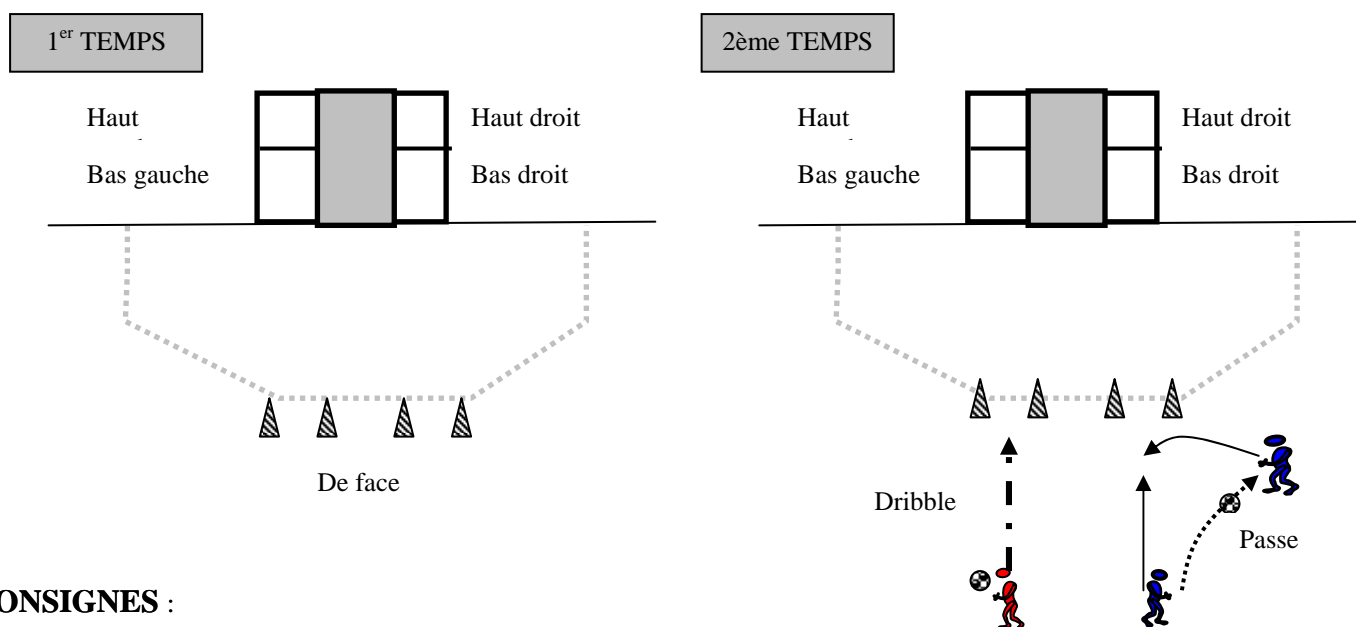
"Le tir malin"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Varier les intentions de tirer"

BUT : marquer des buts dans différents points de la cage

DISPOSITIF : Matérialiser dans le but des zones latérales hautes et basses à l'aide de poteaux ou d'élastiques de saut, la zone centrale étant interdite



CONSIGNES :

- **1^{er} TEMPS** : SANS gardien de but, uniquement des zones matérialisées
"A partir d'un des plots placés devant la zone : vous cherchez à atteindre au moins 5 fois la même zone du but visée : coins haut gauche ou droite ou coins bas gauche ou droite. Puis, vous changez de coin visé."
- **2^{ème} TEMPS** : SANS gardien de but, uniquement des zones matérialisées
"Vous enchaînez vos tirs au but après une passe d'un camarade ou après avoir dribblé vers le but."
- **3^{ème} TEMPS** : AVEC un gardien de but, sans les zones matérialisées
"Vous cherchez à marquer les buts, toujours dans les coins, mais en présence d'un gardien de but."

CRITERES DE REUSSITE :

- Atteindre régulièrement au moins 2 zones éloignées du gardien.

VARIABLES :

Atteindre une cible basse après un rebond au sol.

Les ARBITRES peuvent :

- repérer les violations de zone, les marcher et les reprises de dribble,
- les signaler par des gestes ou des explications.

"Les portes"

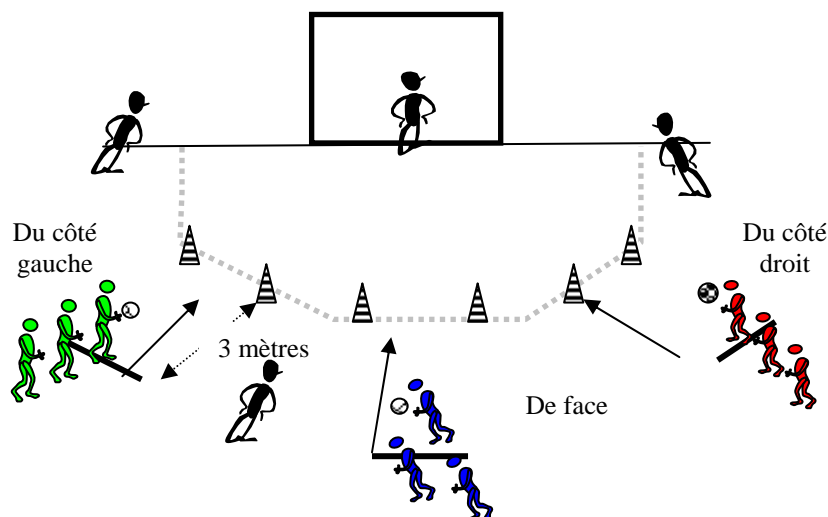
Situation d'APPRENTISSAGE

"Varier les intentions de tirer"

BUT : déclencher des tirs de la zone, délimitée par les plots, pour marquer

DISPOSITIF : 3 zones de tirs : à gauche, à droite et au centre

1 équipe par zone et 1 équipe qui fournit le gardien et 3 arbitres



CONSIGNES :

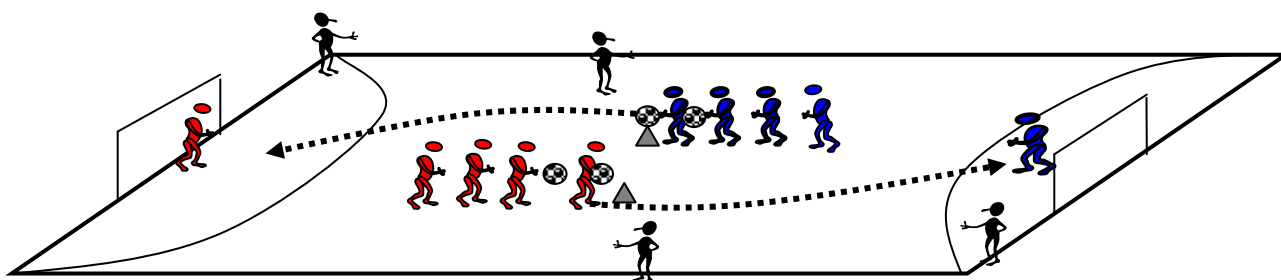
- Aux TIREURS : "Tu effectues 5 tirs de chacune des zones (15 tentatives), en respectant la zone d'élan de 3 mètres maximum."
- Aux GARDIENS: "Tu cherches à intercepter les tirs successifs."
- A l'ARBITRE : "Tu vérifies que le gardien soit prêt, puis tu donnes le signal de tir et tu valides la réussite ou l'échec."

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir le plus de tirs possible.
- Repérer de quelle(s) zone(s) je suis le plus en réussite.

VARIABLES :

Faire expliciter aux élèves les différentes caractéristiques des tirs en fonction de la zone (bras lanceur).
Sous forme de relais, 2 équipes par moitié de terrain, enchaînent dribbles et tirs sur un des buts. La 3^{ème} équipe compte les points et arbitre : zone, marcher, reprise de dribble,



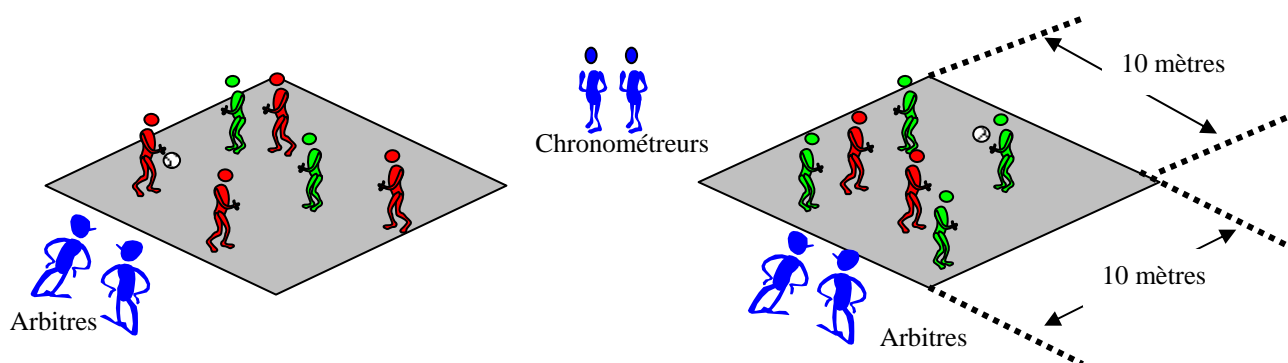
"Record d'interceptions"

Situation d'APPRENTISSAGE

"Se positionner entre les attaquants pour intercepter le ballon"

BUT : Réussir le plus grand nombre d'interceptions en 2 minutes.

DISPOSITIF : 2 équipes de 6 joueurs s'affrontent simultanément : 4 passeurs et 2 gêneurs par terrain
La 3^e équipe fournit 2 arbitres par terrain et 2 chronomètres



CONSIGNES :

- Aux DEFENSEURS : "Vous essayez uniquement d'intercepter les passes. Quand vous interceptez une balle, vous la posez par terre."
- Aux ATTAQUANTS : "Le possesseur de la balle essaye de passer à un partenaire démarqué, il est interdit de dribbler."
- Aux ARBITRES : "Vous comptez, à haute voix le nombre de passes, en recommençant le compte à 0, chaque fois que la balle est interceptée ou qu'elle sort du terrain. Si un défenseur fait une faute sur le porteur de balle, le comptage continue."

CRITERES DE REUSSITE :

- 1^{er} NIVEAU : - Empêcher les attaquants de faire plus de 10 passes successives.
- 2^{ème} NIVEAU : - Empêcher les attaquants de faire plus de 7 passes successives.
- 3^{ème} NIVEAU : - Empêcher les attaquants de faire plus de 5 passes successives.

VARIABLES :

- Augmenter ou diminuer les dimensions des terrains.
- Changer le rapport attaquants-défenseurs en fonction du niveau de réussite.
- Utiliser uniquement des passes avec rebond.

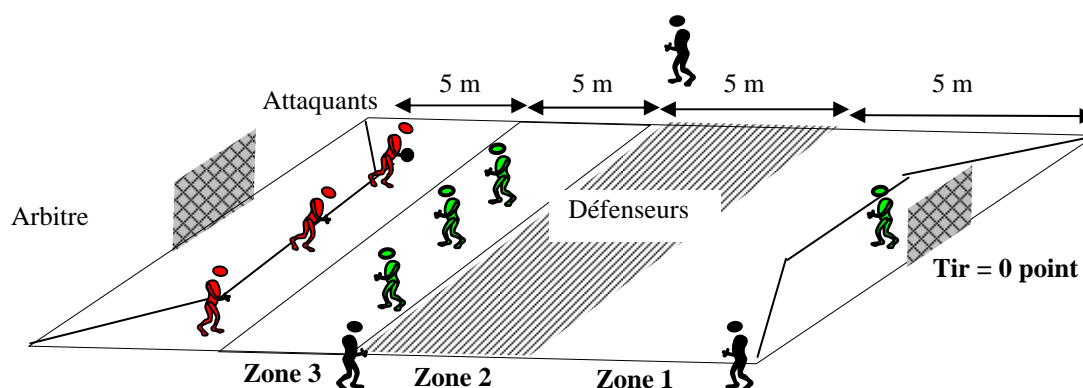
"Les empêcheurs d'avancer"

Situation d'APPRENTISSAGE

"S'organiser collectivement pour récupérer le ballon"

BUT : Récupérer la balle le plus tôt possible pour marquer le plus de points.

DISPOSITIF : 1 équipe observe - 1 équipe en défense - 1 équipe en attaque : 3 contre 3
L'équipe attaquante fait 5 attaques, puis changement de rôles.



CONSIGNES :

- Aux ATTAQUANTS : "En vous faisant des passes, vous cherchez à marquer un but de la zone 1. Vous recommencez 5 fois de suite."
- Aux DEFENSEURS : "Vous décidez d'une manière de gêner les attaquants : vous marquez les points correspondant à la zone (3, 2 ou 1 point) où vous récupérez la balle, où vous faites faire une faute aux attaquants (sortie, marcher, ..), où vous interceptez la balle."
- A l'ARBITRE de CHAMP : "Tu siffles **fort** les fautes des défenseurs et les marcher, ainsi que les autres fautes connues, en expliquant la raison du coup de sifflet."
- Aux ARBITRES de MARQUE : "Vous totalisez le nombre de points de l'équipe en défense."

CRITERES DE REUSSITE :

- Essayer de marquer au moins 8 points

VARIABLES :

- Pour faciliter, diminuer la largeur du terrain.

Aide pour mieux défendre :

- chacun s'occupe d'un attaquant,
- 2 en zone AVANT – 1 en retrait,
- 1 en zone AVANT – 2 en retrait.

Situation de REFERENCE FINALE

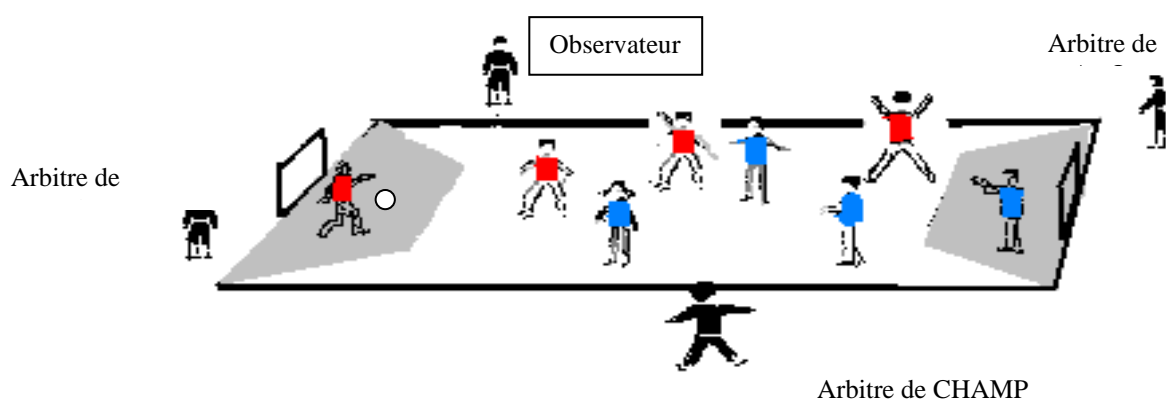
"Hand à 4 contre 4"

BUT : Rencontrer chacune des autres équipes de la classe en matchs de 5 minutes

DISPOSITIF : 2 terrains d'environ 20 mètres sur 15 mètres.

6 équipes de 4 joueurs : 1 gardien + 3 joueurs de champ

par terrain : 2 équipes s'affrontent et 1 équipe fournit : 2 arbitres de marque, 1 arbitre de champ et 2 observateurs



CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : "Vous avez 5 minutes pour marquer le plus de buts possible. En cas de but ou de tir raté (sortie de but), c'est votre gardien de but qui remet la balle en jeu à partir de sa zone."
- A l'ARBITRE de CHAMP : "Vous sifflez pour démarrer le jeu, lorsqu'un joueur ne respecte pas les règles construites pendant le module et lorsqu'un but est marqué. Vous donnez la balle à l'adversaire à l'endroit de la faute."
- Aux ARBITRES de MARQUE : " Vous signalez les violations de la zone interdite et vous annoncez le score à chaque tir réussi."
- Aux OBSERVATEURS : "Vous notez sur la fiche de l'équipe que vous observez :
 - le nombre de tirs tentés
 - le nombre de buts marqués."

Pour observer les ARBITRES : soit l'enseignant remplit la fiche d'observation des arbitres, soit une 2^{ème} équipe se partage les rôles d'observateur des équipes et des arbitres.

CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer au moins 3 buts par match.

FICHE de MATCH

FICHE DE L'EQUIPE :					CONTRE :				
SCORE FINAL									
Nombre de TIRS TENTES					Nombre de BUTS MARQUES				
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□
○	○	○	○	○	□	□	□	□	□

BILAN des MATCHS

BILAN de l'EQUIPE :	
Nombre TOTAL de tirs tentés	
Nombre TOTAL de buts marqués	

BILAN de la CLASSE		
EQUIPES	Nombre TOTAL de tirs tentés	Nombre TOTAL de buts marqués
TOTAL		

Exemple de FICHE d'OBSERVATION des ARBITRES

Arbitre de CHAMP			
NOMS	Est entendu par les joueurs	Suit l'action de manière continue	Fait comprendre ses décisions

Arbitre de MARQUE			
NOMS	Est entendu par les joueurs	Suit l'action de manière continue	Fait comprendre ses décisions

BILANS et EXPLOITATION

- 1 - Chaque équipe remplit sa fiche de bilan et l'analyse.
- 2 - L'enseignant complète la fiche bilan de la classe.

Analyse du nombre de tirs tentés : (pourquoi y a-t-il progrès ou non aux tirs au but ?)

- on se fait plus ou moins prendre la balle, on fait des mauvaises passes
- on est rapide ou lent pour arriver au but,
- les défenseurs sont plus ou moins efficaces,

Analyse du nombre de buts marqués : (pourquoi y a-t-il progrès ou non aux tirs au but ?)

- plus ou moins grande adresse dans les tirs
- placement plus ou moins favorable : distance du but, de face ou de côté, avec ou sans adversaire, ...
- moins de tirs directement sur le gardien.

Analyse du rôle des arbitres :

- arbitre qui se fait respecter est celui qui ..., satisfait aux indicateurs d'observation ?
- progrès qui restent à réaliser : placement sur le terrain, compréhension des coups de sifflets, coordination entre les arbitres, ...