



INSPECTION ACADEMIQUE DU RHONE
COMITE DU RHONE DE HANDBALL



PHASE DE STRUCTURATION

Construire des savoirs

Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe.

L'élève s'entraîne pour :

- améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter...)
- se donner les moyens de choisir une action, individuelle ou collective, reconnue comme étant la mieux adaptée pour être efficace
- répéter pour, si possible, accéder à une certaine automatisation.

Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.



PHASE DE STRUCTURATION

Quatre thèmes d'entraînement sont proposés :

- Progresser et conserver le ballon
- Accéder au tir
- Marquer / arrêter
- Habiletés transversales

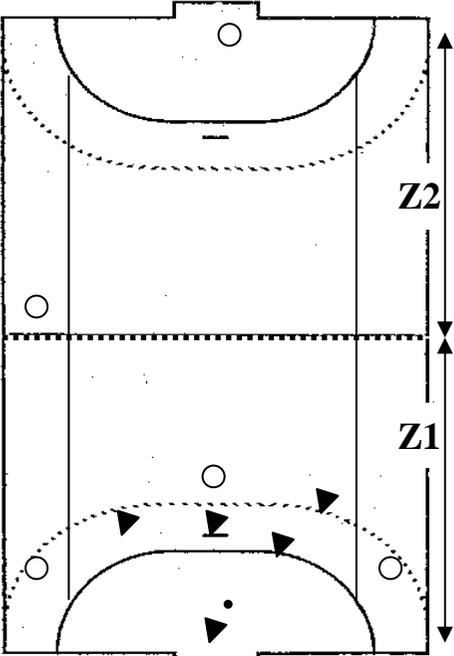


THEME : PROGRESSER ET CONSERVER LE BALLON

3 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer la progression collective vers le but : **les 2 zones**
- une situation individuelle pour permettre à l'élève d'améliorer son jeu loin du but quand il est en possession du ballon : **la traversée**
- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu loin du but quand ils sont partenaires du porteur de balle : **les 3 zones**

Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer la progression collective vers le but

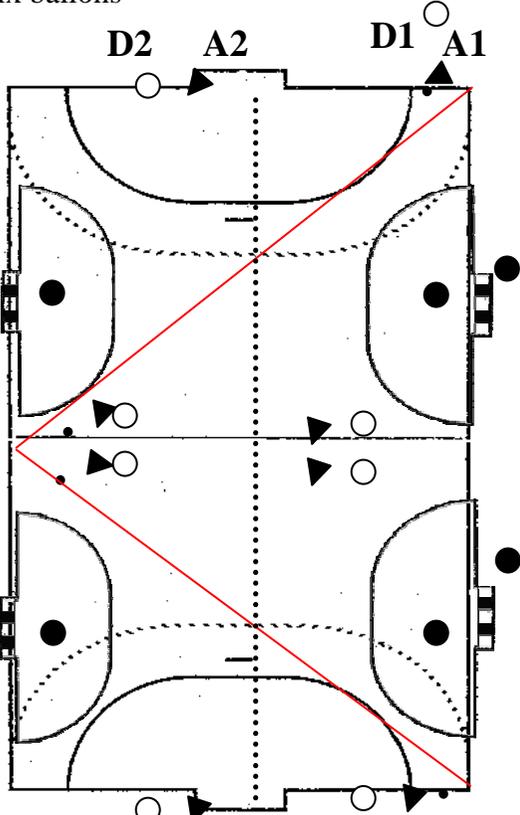
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS</u> : ▼</p> <p>Progresser vers le but adverse et marquer des buts.</p> <p><u>DEFENSEURS</u> : ○</p> <p>Empêcher l'équipe adverse de progresser en interceptant le ballon ou en provoquant une perte du ballon chez les attaquants.</p>	<p>5 équipes de 5 joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 équipe de défenseurs avec un gardien de but • 4 équipes d'attaquants avec un gardien de but <p>Un ballon pour l'équipe qui attaque. 5 jeux de dossards</p> <p>Un terrain de mini hand divisé en deux zones de part et d'autre de la ligne médiane (Z1, Z2)</p> <p>Les équipes attaquantes jouent à tour de rôle et effectuent 2 passages ; l'équipe qui défend reste toujours la même. Puis inverser les rôles.</p> 	<p><u>Les attaquants</u> : ▼</p> <p>Le jeu commence avec la passe effectuée par le gardien. L'équipe progresse pour attaquer la cible adverse.</p> <p><u>Les défenseurs</u> : ○</p> <p>Ils quittent leur position à partir du moment où le gardien fait la première passe. Il faut que le porteur de balle soit toujours harcelé.</p> <p><u>Variantes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dribbles interdits - Faire varier le rapport entre attaquants et défenseurs 	<p><u>pour les attaquants</u> :</p> <p>Accéder à la zone 2 = 1 point Tirer au but = 2 points Marquer un but = 3 points</p> <p><u>pour les défenseurs</u> :</p> <p>2 points par ballon récupéré 1 point par ballon perdu par les attaquants</p>

PHASE DE STRUCTURATION : LA TRAVERSEE

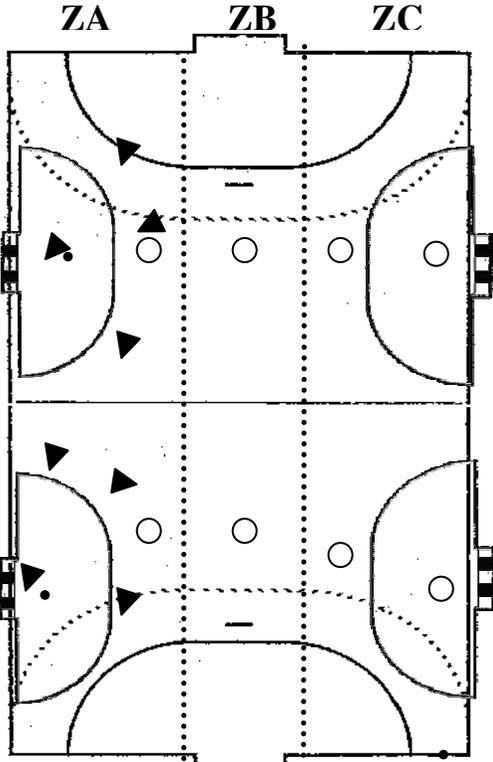
THEME : PROGRESSER ET CONSERVER



Objectif de l'enseignant : ⇒ Inciter l'élève à utiliser le dribble pour améliorer le jeu loin du but et faire progresser l'équipe

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS</u> : ▼ A1 : Progresser vers le but adverse en dribblant et marquer un but. A2 : Aider son partenaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dès qu'il est bloqué par son adversaire ou - dès qu'il franchit la ligne médiane pour marquer un but <p><u>DEFENSEURS</u> : ○ D1 : empêcher l'attaquant de progresser et de marquer un but en s'emparant du ballon ou en provoquant une faute D2 : aider son partenaire à défendre sa cible</p> <p><u>GARDIEN DE BUT</u> : Défendre sa cible en arrêtant les tirs</p>	<p>3 équipes de deux joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 gardiens de but ● • 2 défenseurs ○ • 2 attaquants ▼ <p>Par ½ terrain de mini hand partagé par une diagonale. 10 ballons par ½ terrain, des dossards <u>Durée du jeu</u> : chaque équipe qui attaque joue dix ballons</p> 	<p><u>Les attaquants</u> : ▼</p> <p>A1 : donne le départ de la situation en pénétrant sur le terrain en dribblant. A2 : son partenaire entre en jeu quand la balle a franchi la ligne médiane ou quand A1 ne peut plus progresser.</p> <p><u>Les défenseurs</u> : ○</p> <p>D1 joue à partir du moment où A1 fait son premier dribble. Il peut lui subtiliser le ballon ou provoquer une perte du ballon.</p> <p>D2 ne peut aider son partenaire qu'à partir du moment où A2 rentre sur le terrain. Il peut, lui aussi, subtiliser le ballon, provoquer une perte du ballon, intercepter, ...</p>	<p><u>pour les attaquants</u> :</p> <p>A1 : Franchir la ligne médiane = 1 point A1 ou A2 : Tirer au but = 2 points Marquer un but = 3 points</p> <p><u>pour les défenseurs</u> :</p> <p>D1 : bloquer l'adversaire avant la ligne médiane : 2 points D1 et D2 : 2 points par ballon récupéré 1 point par ballon perdu par les attaquants</p> <p><u>pour les gardiens de but</u> :</p> <p>2 points par but arrêté en bloquant le ballon 1 point par but arrêté en détournant ou repoussant le ballon.</p>

Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu loin du but en se démarquant quand ils sont attaquants

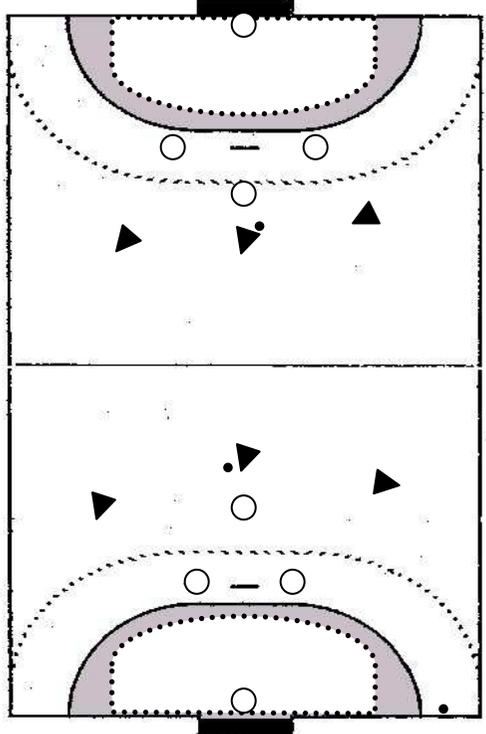
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS :</u> ▼</p> <p>Progresser vers le but adverse pour marquer.</p> <p><u>DEFENSEURS :</u> ○</p> <p>Chaque défenseur doit, dans sa zone, empêcher l'équipe adverse de progresser en interceptant le ballon ou en provoquant une perte du ballon.</p>	<p>3 équipes de quatre joueurs par terrain de mini hand : une équipe de défenseurs dont un gardien de but ; une équipe d'attaquants ; une équipe en attente.</p> <p>Le terrain est partagé en 3 zones (ZA, ZB, ZC).</p> <p>Une réserve de 10 ballons pour les attaquants ; des dossards.</p> <p>Durée de jeu : dix ballons</p> 	<p><u>Attaquants :</u> ▼</p> <p>Pour progresser, ils peuvent dribbler ou se faire des passes.</p> <p>Quand ils sont dans une zone, ils n'ont pas le droit de revenir dans la zone précédente.</p> <p><u>Les défenseurs :</u> ○</p> <p>Au départ, chaque défenseur est dans une zone. Le premier défenseur défend dans sa zone. Il ne peut intervenir dans la zone suivante que si le ballon est passé dans celle-ci, et ainsi de suite.</p> <p><u>Variantes :</u> Dribbles interdits pour les attaquants</p>	<p><u>pour les attaquants :</u></p> <p>Accéder à la zone C = 1 point</p> <p>Tirer au but = 2 points</p> <p>Marquer un but = 3 points</p> <p><u>pour les défenseurs :</u></p> <p>2 points par ballon récupéré</p> <p>1 point par but arrêté par le gardien</p>

THEME : ACCEDER AU TIR

3 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu près du but : **la zone protégée**
- une situation individuelle pour permettre à l'élève d'améliorer son jeu près du but quand il est en possession du ballon : **le jeu des portes**
- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu près du but quand ils sont partenaires du porteur de ballon : **les 5 touches**

Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand je suis partenaire du porteur de balle

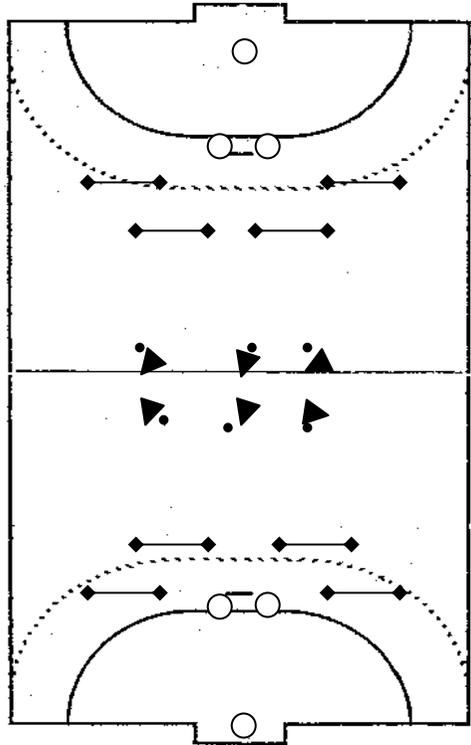
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se démarquer et se placer de façon à recevoir la balle et être tireur potentiel</p>	<p>Des équipes de trois joueurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une équipe de défenseurs • Une équipe d'attaquants <p>Un ballon pour les attaquants</p> <p>Temps de jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons par demi terrain</p> 	<p>Les Attaquants : ▼</p> <p>Le ballon doit à chaque fois partir d'un joueur différent. Si le porteur de balle est touché je suis obligé de faire la passe.</p> <p>Ils peuvent pour marquer aller jusqu'à la zone à 5m (en pointillée).</p> <p>Balle tirée dans la zone = 1 pt</p> <p>But = 2 pts</p> <p>Les défenseurs : ○</p> <p>Ils cherchent à retarder et empêcher les attaquants d'aller marquer en touchant le porteur de balle. Au bout de trois touches consécutives l'attaque a perdu. Le premier défenseur est obligé de rester à l'extérieur des 9 m, les deux autres restent à l'intérieur des 9 m et n'ont pas le droit de rentrer dans la zone des 6m.</p>	<p>Marquer suite aux dix passages au moins 5 points</p>

PHASE DE STRUCTURATION : LE JEU DES PORTES

THEME : ACCEDER AU TIR



Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre à l'élève d'améliorer son jeu près du but quand il est porteur du ballon en repérant les espaces libres.

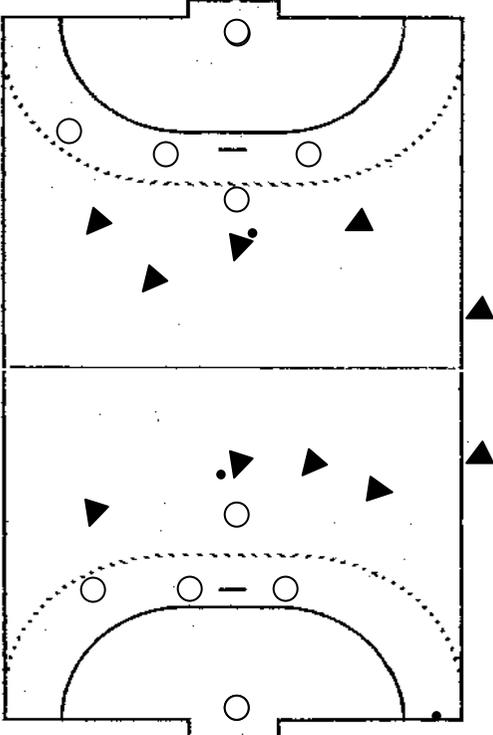
BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS</u> : ▼</p> <p>Repérer et utiliser les espaces libres pour accéder au but et tirer</p> <p><u>DEFENSEURS</u> : ○</p> <p>Bloquer l'accès au but en se positionnant dans les portes</p>	<p>Des équipes de trois joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une équipe de 3 défenseurs dont un gardien de but • Une équipe de 3 attaquants <p>Des dossards, un ballon pour les attaquants 4 portes matérialisées par des plots espacés de 1m. - Une réserve de 9 ballons. Temps de jeu : chaque joueur joue 3 ballons</p> 	<p><u>Les attaquants</u> : ▼</p> <p>Le joueur central donne le signal de départ en commençant à dribbler. Les attaquants sont obligés de passer par une porte avant d'aller tirer. Si un défenseur se trouve dans la porte, l'attaquant ne peut pas forcer le passage et doit choisir une autre porte.</p> <p><u>Les défenseurs</u> : ○</p> <p>Ils cherchent à retarder et à empêcher les attaquants d'aller tirer en fermant l'accès aux portes. Ils n'ont pas le droit d'intervenir sur le porteur du ballon.</p>	<p><u>pour les attaquants :</u></p> <p>Le premier à tirer marque : 3 points Le deuxième : 2 points Le troisième : 1 point</p> <p>Un point supplémentaire si le but est réussi.</p> <p>Avoir le maximum de points.</p>

PHASE DE STRUCTURATION : LES 5 « TOUCHES »

THEME : ACCEDER AU TIR



Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand ils sont partenaires du porteur de balle.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><u>ATTAQUANTS</u> : ▼</p> <p>Ne pas se faire toucher 5 fois pour pouvoir tirer et marquer.</p> <p><u>DEFENSEURS</u> : ○</p> <p>Empêcher les attaquants de tirer en</p> <ul style="list-style-type: none"> - récupérant le ballon - empêchant le non porteur de ballon de le recevoir - en touchant le porteur du ballon. 	<p>Par demi terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> • une équipe de 5 défenseurs dont un gardien de but • une équipe de 5 attaquants, dont un arbitre • un ballon, des dossards <p>Durée du jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons. Inverser les rôles.</p> 	<p><u>Les attaquants</u> : ▼</p> <p>Le porteur de ballon ne doit pas se faire toucher par un défenseur. S'il est touché, il doit obligatoirement faire une passe.</p> <p>Si les attaquants sont touchés 5 fois avant de tirer, le ballon est perdu.</p> <p><u>Les défenseurs</u> : ○</p> <p>Ils cherchent à empêcher les attaquants de tirer et à toucher le porteur de balle.</p>	<p>Marquer, en attaque, plus de buts que les autres.</p>