

**Situation 1 : Jeux Individuels**

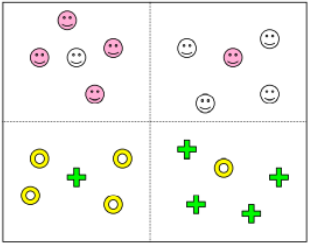
**Situation 2 : Passe à 5**

**Situation 3 : Match (sans dribble)**

Handball		Type de jeu Jeu de démarquage Progression vers un but	F0
Dispositif : équipes de 5 joueurs + remplaçant(s)		Matériel	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>↔ Plots de marquage pour délimiter le terrain</li> <li>↔ Dossards</li> <li>↔ 1 ballon par terrain installé</li> </ul>	
<p><b>Attention :</b> la zone du gardien doit être suffisamment profonde pour éviter les ballons trop puissants (4 m) . Le but : 3m X 1,70</p>			
<b>But du jeu</b>			
Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.			
Règles		Sanctions	
1. Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main. Seuls 3 appuis sont autorisés (3 pas). Cette faute s'appelle un « marcher ».		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute.</li> </ul>	
2. Déplacements en dribble possibles mais une fois le ballon repris en main après un dribble, le joueur doit passer ou tirer (reprise de dribble = faute).			
3. Interdiction de garder le ballon en main plus de 3 secondes.			
4. Interdiction de jouer volontairement le ballon avec le pied.			
5. Certains contacts sont interdits : pousser, accrocher, ceinturer, prendre le ballon des mains de l'adversaire.		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En cas de tir réussi : point refusé</li> <li>➤ En cas de défense en zone, ballon donné à l'adversaire et remise en jeu à 3m de la zone.</li> </ul>	
6. Interdiction de pénétrer dans la zone du gardien. On peut cependant y retomber après un tir.			
7. Ballon sorti sur les côtés du terrain : touche		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.</li> </ul>	
8. Ballon sorti derrière la ligne de but.		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone.</li> <li>➤ Lorsque la balle, lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne du fond, il y a corner : remise en jeu au coin du terrain.</li> </ul>	
9. Mise en jeu en début de match et après chaque but par le gardien, les joueurs étant dans leur camp respectif.			
10. Remise en jeu après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer.			
11. Le gardien peut marcher dans sa zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone avec le ballon. Il peut sortir sans ballon de sa zone : il devient alors un joueur de champ comme un autre.			

⇒ **Exercices jeux individuels**

En trottinant ...	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Ballon tenu à 2 mains sur le ventre : <i>trotter</i> en dispersion. Au signal, faire passer le ballon au-dessus de la tête <i>sans s'arrêter</i>. Revenir sur le ventre au signal suivant.</li> </ul>	Dissociations
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Ballon tenu à 2 mains, trottiner en dispersion. Lancer le ballon en l'air et le rattraper à deux mains <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ sans s'arrêter</li> <li>↳ sans ralentir ni accélérer.</li> </ul> </li> <li>❑ Variantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Idem en lançant le ballon en l'air et devant soi : le récupérer après le rebond au sol sans s'arrêter, sans ralentir ni accélérer.</li> <li>↳ Variantes : formes du lancer (bras cassé), ballon lancé d'une main et récupéré de l'autre, etc. ...</li> </ul> </li> </ul>	dissociations
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Ballon tenu, trottiner en dispersion. Au signal, <i>poser</i> son ballon au sol sans marquer d'arrêt. Au signal suivant, ramasser un ballon sans marquer d'arrêt.</li> </ul>	Enchaîner
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Ballon au pied, se déplacer en poussant le ballon du pied (sans perte de contrôle). Au signal, s'immobiliser en posant (sans appuyer) le pied sur le ballon. Repartir au signal suivant.</li> </ul>	Equilibration
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Transporter un ballon <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Tenir le ballon entre les cuisses et se déplacer mains dans le dos.</li> <li>↳ Idem entre les jambes :</li> <li>↳ Idem entre les chevilles</li> </ul> </li> </ul>	

Passe à 5		F1
<b>« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »</b>		
<b>Dispositif matériel</b>	<b>Matériel</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ 4 ballons au moins</li> <li>❑ dossards ou foulards (4 couleurs)</li> <li>❑ de quoi matérialiser clairement quatre terrains (plots)</li> </ul>	
<b>But du jeu</b>		
Réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point malgré la présence d'un gêneur.		
<b>Règles</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❑ Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche.</li> <li>❑ Contacts interdits.</li> <li>❑ Le décompte des points revient à 0 si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.</li> <li>❑ Le gêneur peut : <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Intercepter le ballon</li> <li>↳ Agir directement sur le porteur de balle en gênant la passe (sans toucher le porteur de balle)</li> </ul> </li> <li>❑ l'équipe qui réalise 5 passes consécutives gagne 1 point.</li> <li>❑ Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu</li> </ul>		
<b>Pour jouer autrement...</b>		
<p><b>Une règle de plus :</b> « une passe redoublée ne compte pas »</p> <p><b>Valoriser le rôle du gêneur :</b> Un ballon intercepté par un gêneur enlève un point aux « passeurs »</p>		

**Situation 1 : Jeux Individuels**

**Situation 2 : Déménageurs**

**Situation 3 : Match (sans dribble et variante  
« Surnombre »)**

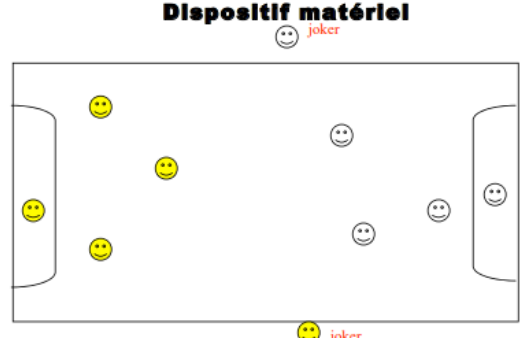
⇒ **Exercices jeux individuels**

En trotinant ...

<p>□ Ballon tenu à 2 mains sur le ventre : <i>trotiner</i> en dispersion. Au signal, faire passer le ballon au-dessus de la tête <i>sans s'arrêter</i>. Revenir sur le ventre au signal suivant.</p>	<p>Dissociations</p>
<p>□ Ballon tenu à 2 mains, trotter en dispersion. Lancer le ballon en l'air et le rattraper à deux mains          ↳ sans s'arrêter          ↳ sans ralentir ni accélérer.</p> <p>□ Variantes :          ↳ Idem en lançant le ballon en l'air et devant soi : le récupérer après le rebond au sol sans s'arrêter, sans ralentir ni accélérer.          ↳ Variantes : formes du lancer (bras cassé), ballon lancé d'une main et récupéré de l'autre, etc. ...</p>	<p>dissociations</p>
<p>□ Ballon tenu, trotter en dispersion. Au signal, <i>poser</i> son ballon au sol sans marquer d'arrêt. Au signal suivant, ramasser un ballon sans marquer d'arrêt.</p>	<p>Enchaîner</p>
<p>□ Ballon au pied, se déplacer en poussant le ballon du pied (sans perte de contrôle). Au signal, s'immobiliser en posant (sans appuyer) le pied sur le ballon. Repartir au signal suivant.</p>	<p>Équilibrations</p>
<p>□ Transporter un ballon          ↳ Tenir le ballon entre les cuisses et se déplacer mains dans le dos.          ↳ Idem entre les jambes :          ↳ Idem entre les chevilles</p>	

**Les joueurs en surnombre F4**

« Jouer en avant (appui) ou en arrière (soutien) »  
 « Jouer en surnombre pour favoriser l'attaque et permettre la réussite »

<p><b>Dispositif matériel</b></p> 	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones</li> <li>• Des dossards</li> <li>• Un ballon par terrain installé</li> </ul>
--	---

**But du jeu**  
*Transporter le ballon pour aller marquer des buts.*

**Règles**

- ⇒ *Celles du handball*
- ⇒ *Le joueur en touche, le « joker » peut pénétrer dans le terrain de jeu dès que son équipe entre en possession de la balle.*
- ⇒ *Dès que son équipe perd la balle, le joker sort du terrain, au-delà de la ligne de touche de n'importe quel côté.*

**Des conseils pour l'animation...**  
*Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter le rôle de joker.  
 Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.*

**Pour jouer autrement...**

- ↳ *Le nombre de jokers : 1, 2... Selon le niveau de jeu des enfants.*
- ↳  *limiter le droit des jokers : ils ne peuvent faire circuler la balle mais pas tirer au but*

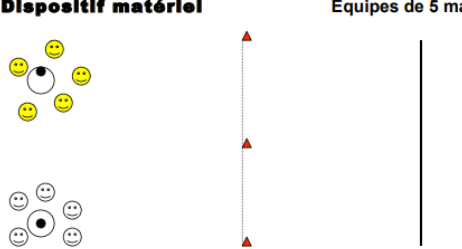
**Intérêt de la situation**

- *Créer le surnombre en attaque : permet à l'attaque d'aboutir pour des joueurs débutants.*
- *Pose le problème stratégique de l'action du joker : où doit-il entrer pour venir en aide des partenaires : en appui (à l'avant) ? ... en soutien (à l'arrière) ?*
- *Situation facile à mettre en œuvre (peu de matériel) : possibilité d'installer deux jeux parallèles.*

**Déménageurs**

**F2**

« Faire progresser un ballon vers une cible sans puis avec 1 ou 2 adversaires »

<p><b>Dispositif matériel</b></p> 	<p><b>Equipes de 5 maxi</b></p>	<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones</li> <li>• Des dossards</li> <li>• Un ballon par équipe</li> </ul>
--	---------------------------------	---

**But du jeu**  
*Transporter le ballon pour aller le poser sur la ligne et revenir le ranger dans le cerceau.*

**Règles**

- ⇒ *Déplacements avec le ballon interdits*
- ⇒ *Autoriser un rebond sur une passe : s'il y a plus d'un rebond sur une passe, le ballon revient au départ si la faute a eu lieu dans la première moitié du terrain et il revient sur la ligne médiane si la faute a eu lieu dans la deuxième moitié du terrain*
- ⇒ *Le jeu démarre, joueurs assis autour du cerceau et finit de même.*
- ⇒ *4 points à l'équipe assise la première, 3 points à la suivante, etc...*

**Des conseils pour l'animation...**  
*pas plus de 5 joueurs par équipe, si possible 3 joueurs.  
 Essayer à blanc avant de compter les points.*

**Pour jouer autrement...**

- ↳ *Transporter successivement une réserve de 5 ballons*
- ↳ *Chaque équipe envoie un ou deux génére(s) dans un des terrains adverses : son rôle sera de ralentir la progression du ballon ou d'intercepter le ballon qui sera alors déposé dans un cerceau « ballons perdus ». L'équipe gagnante sera l'équipe ayant réussi à passer le plus de ballons pendant le temps imparti.*

**Intérêt de la situation**

- *Faire comprendre l'orientation du jeu : prise en compte du ballon et de la cible à atteindre.*
- *Enchaîner des actions : recevoir – passer – se déplacer vers l'avant, entre le porteur du ballon et la cible*
- *Faire progresser le ballon vers une cible malgré une opposition directe d'un ou deux adversaires (premiers démarquages)*

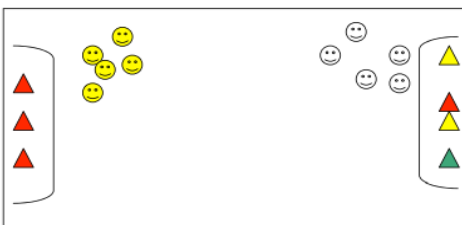
Dribbler ...	
⇒ Seul avec son ballon	
Sur place...	
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler <i>main droite</i>, <i>main gauche</i> ... (donner conseils : « ne pas frapper le ballon mais l'accompagner, poignet souple, ... )</li> <li>□ Dribbler <i>devant</i>, sur le <i>côté droit</i> (md), sur le <i>côté gauche</i> (mg)</li> </ul>	Technique du dribble
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler « <i>haut</i> » : faire rebondir le ballon très haut et entretenir le dribble.</li> <li>□ Dribbler à <i>hauteur des hanches</i>.</li> <li>□ Dribbler très bas.</li> <li>□ <i>Alterner</i> : un rebond main droite, un rebond main gauche</li> <li>□ Dribbler à <i>deux mains</i> (souplesse des poignets : on ne frappe pas le ballon)</li> <li>□ Dribbler et changer de main au signal <i>sans cesser</i> de dribbler.</li> <li>□ Faire rebondir de gauche à droite.</li> <li>□ Dribbler et changer de main au signal sans cesser de dribbler : c'est le ballon qui change de côté sur un rebond (pas déplacement des pieds)</li> </ul>	Maîtrise des rebonds / enchaînements
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler <i>en changeant de position</i>: passer de la position "debout" à la position "assise", "couchée" ... sans s'arrêter de dribbler. ( faire des concours d'originalité )</li> </ul>	exploits
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler de droite à gauche, en faisant passer le ballon               <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Devant soi</li> <li>↳ Derrière soi</li> <li>↳ Sous la jambe</li> <li>↳ ...</li> </ul> </li> </ul>	Maîtrise / Moment exact
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler avec deux ballons</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler sur le même tempo : on doit entendre des rebonds à « l'unisson » :               <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Sur un rythme imposé par le maître (qui dribble avec son ballon ou qui utilise un tambourin, la voix, ...)</li> <li>↳ A deux, à trois</li> <li>↳ Tous ensemble</li> </ul> </li> </ul>	Contrainte de « temps »
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <i>Rebondir avec le ballon</i> : dribbler et rebondir sur ses deux pieds au même rythme que le ballon</li> </ul>	Coordonner / anticiper

**Situation 1** : Jeux Individuels / Dribble

**Situation 2** : Chamboule-tout

**Situation 3** : Match (sans dribble)

Handball		Type de jeu Jeu de démarrage Progression vers un but	F0
Dispositif : équipes de 5 joueurs + remplaçant(s)		Matériel	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Plots de marquage pour délimiter le terrain</li> <li>↳ Dossards</li> <li>↳ 1 ballon par terrain installé</li> </ul>	
<b>Attention</b> : la zone du gardien doit être suffisamment profonde pour éviter les ballons trop puissants (4 m) . Le but : 3m X 1,70			
<b>But du jeu</b> Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.			
Règles		Sanctions	
1. Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main. Seuls 3 appuis sont autorisés (3 pas). Cette faute s'appelle un « marcher ».		➤ Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute.	
2. Déplacements en dribble possibles mais une fois le ballon repris en main après un dribble, le joueur doit passer ou tirer (reprise de dribble = faute).			
3. Interdiction de garder le ballon en main plus de 3 secondes.			
4. Interdiction de jouer volontairement le ballon avec le pied.			
5. Certains contacts sont interdits : pousser, accrocher, ceinturer, prendre le ballon des mains de l'adversaire.		➤ En cas de tir réussi : point refusé ➤ En cas de défense en zone, ballon donné à l'adversaire et remise en jeu à 3m de la zone.	
6. Interdiction de pénétrer dans la zone du gardien. On peut cependant y retomber après un tir.			
7. Ballon sorti sur les côtés du terrain : touche		➤ Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.	
8. Ballon sorti derrière la ligne de but.			
9. Mise en jeu en début de match et après chaque but par le gardien, les joueurs étant dans leur camp respectif.		➤ Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone. ➤ Lorsque la balle, lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne du fond, il y a corner : remise en jeu au coin du terrain.	
10. Remise en jeu après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer.			
11. Le gardien peut marcher dans sa zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone avec le ballon. Il peut sortir sans ballon de sa zone : il devient alors un joueur de champ comme un autre.			

Chamboule-tout		F3
Sans opposition directe		
« Transporter une balle en se faisant des passes et tirer sur des cibles »		
<b>Dispositif matériel</b> 		<b>Matériel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Des cibles dans des zones interdites (cônes ou mieux encore : cartons)</li> <li>• Des dossards</li> <li>• Un ballon par équipe</li> </ul>
Terrain de hand		
<b>But du jeu</b> Abattre le plus possible de cibles dans le temps imparti.		
<b>Règles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Chaque équipe joue indépendamment.</li> <li>⇒ Déplacements avec le ballon interdits : passes avec ou sans rebond autorisé</li> <li>⇒ Quand on a tiré sur une cible (avec réussite ou non), l'équipe doit obligatoirement se déplacer vers une autre cible.</li> <li>⇒ 1 cible abattue ou touchée = 1 point</li> <li>⇒ gagnante : l'équipe ayant le plus de points à la fin du jeu.</li> </ul>		
<b>Pour jouer autrement...</b> taille des cibles, éloignement des cibles Forme du tir : tir en suspension (tir effectué pendant le saut)		
<b>Intérêt de la situation</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Quantité d'actions : déplacements motivés par tir.</li> <li>➔ Déplacements orientés vers une cible sans opposition directe.</li> </ul>		


Dribbler ...	
⇒ Seul avec son ballon	
Sur place...	
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler <i>main droite</i>, <i>main gauche</i> ... (donner conseils : « ne pas frapper le ballon mais l'accompagner, poignet souple, ... )</li> <li>□ Dribbler <i>devant</i>, sur le <i>côté droit</i> (md), sur le <i>côté gauche</i> (mg)</li> </ul>	Technique du dribble
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler « <i>haut</i> » : faire rebondir le ballon très haut et entretenir le dribble.</li> <li>□ Dribbler à <i>hauteur des hanches</i>.</li> <li>□ Dribbler très bas.</li> <li>□ <i>Alterner</i> : un rebond main droite, un rebond main gauche</li> <li>□ Dribbler à <i>deux mains</i> (souplesse des poignets : on ne frappe pas le ballon)</li> <li>□ Dribbler et changer de main au signal <i>sans cesser</i> de dribbler.</li> <li>□ Faire rebondir de gauche à droite.</li> <li>□ Dribbler et changer de main au signal sans cesser de dribbler : c'est le ballon qui change de côté sur un rebond (pas déplacement des pieds)</li> </ul>	Maîtrise des rebonds / enchaînements
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler <i>en changeant de position</i>: passer de la position "debout" à la position "assise", "couchée" ... sans s'arrêter de dribbler. ( faire des concours d'originalité )</li> </ul>	exploits
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler de droite à gauche, en faisant passer le ballon <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Devant soi</li> <li>↳ Derrière soi</li> <li>↳ Sous la jambe</li> <li>↳ ...</li> </ul> </li> </ul>	Maîtrise / Moment exact
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler avec deux ballons</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ Dribbler sur le même tempo : on doit entendre des rebonds à « l'unisson » : <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Sur un rythme imposé par le maître (qui dribble avec son ballon ou qui utilise un tambourin, la voix, ...)</li> <li>↳ A deux, à trois</li> <li>↳ Tous ensemble</li> </ul> </li> </ul>	Contrainte de « temps »
<ul style="list-style-type: none"> <li>□ <i>Rebondir avec le ballon</i> : dribbler et rebondir sur ses deux pieds au même rythme que le ballon</li> </ul>	Coordonner / anticiper



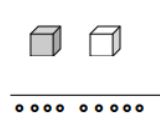
**Situation 1** : Jeux Individuels / Dribble

**Situation 2** : Les couloirs

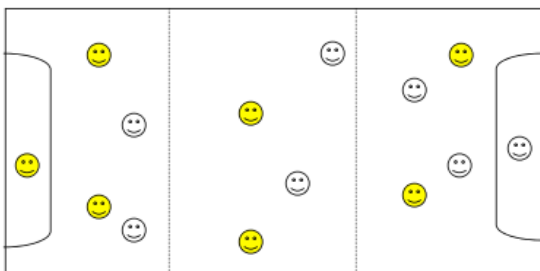
**Situation 3** : Match (sans dribble)

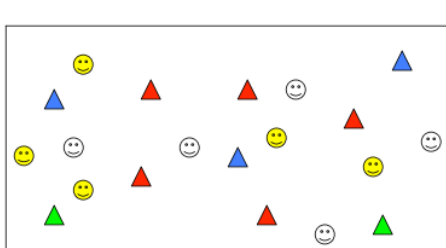
Handball		Type de jeu Jeu de démarquage Progression vers un but	F0
Dispositif : équipes de 5 joueurs + remplaçant(s)		Matériel	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Plots de marquage pour délimiter le terrain</li> <li>↳ Dossards</li> <li>↳ 1 ballon par terrain installé</li> </ul>	
<p><b>Attention</b> : la zone du gardien doit être suffisamment profonde pour éviter les ballons trop puissants (4 m) . Le but : 3m X 1,70</p>			
<p><b>But du jeu</b></p> <p>Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.</p>			
Règles		Sanctions	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main. Seuls 3 appuis sont autorisés (3 pas). Cette faute s'appelle un « marcher ».</li> <li>2. Déplacements en dribble possibles mais une fois le ballon repris en main après un dribble, le joueur doit passer ou tirer (reprise de dribble = faute).</li> <li>3. Interdiction de garder le ballon en main plus de 3 secondes.</li> <li>4. Interdiction de jouer volontairement le ballon avec le pied.</li> <li>5. Certains contacts sont interdits : pousser, accrocher, ceinturer, prendre le ballon des mains de l'adversaire.</li> <li>6. Interdiction de pénétrer dans la zone du gardien. On peut cependant y retomber après un tir.</li> <li>7. Ballon sorti sur les côtés du terrain : touche</li> <li>8. Ballon sorti derrière la ligne de but.</li> <li>9. Mise en jeu en début de match et après chaque but par le gardien, les joueurs étant dans leur camp respectif.</li> <li>10. Remise en jeu après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer.</li> <li>11. Le gardien peut marcher dans sa zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone avec le ballon. Il peut sortir sans ballon de sa zone : il devient alors un joueur de champ comme un autre.</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute.</li> <li>➤ En cas de tir réussi : point refusé</li> <li>➤ En cas de défense en zone, ballon donné à l'adversaire et remise en jeu à 3m de la zone.</li> <li>➤ Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.</li> <li>➤ Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone.</li> <li>➤ Lorsque la balle, lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne du fond, il y a corner : remise en jeu au coin du terrain.</li> </ul>	

Les couloirs		F5
« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »		
Dispositif matériel		Matériel
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones</li> <li>• Des dossards</li> <li>• Un ballon par terrain installé</li> </ul>
<p><b>But du jeu</b></p> <p>Transporter le ballon pour aller marquer des buts.</p>		
<p><b>Règles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Celles du handball</li> <li>⇒ Les joueurs ne peuvent pas changer de couloir pendant le jeu.</li> <li>⇒ Pour qu'un but soit valable, il faut que le ballon soit passé par les 3 couloirs pendant la montée de balle.</li> <li>⇒ Possibilité de tirer directement, sans passer par les trois couloirs, sur une interception réalisée dans le terrain adverse.</li> </ul>		
<p><b>Des conseils pour l'animation...</b></p> <p>Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter chaque couloir. Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.</p>		
<p><b>Pour jouer autrement...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Pour qu'un but soit valable, il faut que le ballon soit passé par 2 couloirs seulement pendant la montée de balle.</li> <li>⇒ Donner la possibilité aux joueurs de changer de couloir. Les partenaires devront alors eux aussi changer pour garder les bonnes répartitions. <ul style="list-style-type: none"> <li>↳ Ex : si un joueur du milieu passe dans le couloir latéral gauche, le joueur de ce couloir devra venir le remplacer au milieu.</li> </ul> </li> </ul>		

Tirer	
⇒ Tirer à bras cassé sur des cibles verticales	
<p>□ Tirer sur des cônes</p> <p>De nombreux cônes dispersés dans la salle. Un ballon par enfant. Abattre le maximum de cônes avec le ballon. Gagnant : le joueur qui aura abattu le plus de cônes.</p> <p>Variante : jeu par équipe. Abattre ses propres cônes (couleur) le plus vite possible</p>	<p>Activité fonctionnelle</p> 
<p>□ Abattre les quilles</p> <p>Abattre les quilles de l'adversaire le plus vite possible (rivière interdite)</p>	
<p>□ Faire sortir le carton du terrain</p> <p>Concours de vitesse. Deux équipes face à face. Chaque joueur a un ballon. <b>But du jeu</b> : en tirant, faire sortir son carton de la rivière. <b>Règles</b> : ↳ rivière interdite ↳ on récupère les ballons lancés par l'équipe adverse et on peut retirer.</p>	
<p>□ Tirer à bras cassé</p> <p>⇒ Apprendre le geste : ↳ appuis décalés, bras lanceur opposé au pied avant :  ↳ possibilité de mettre un dispositif pour penser à l'opposition bras-jambe :</p>	

<b>Situation 1</b> : Jeux Individuels / Tirs
<b>Situation 2</b> : Jeu des cônes
<b>Situation 3</b> : Les 3 Zones

Les trois zones		F6
« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »		
<p><b>Dispositif matériel</b></p> <p>Terrain de hand</p> 		<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Des plots de marquage pour délimiter les couloirs et les zones</li> <li>Des dossards</li> <li>Un ballon par terrain installé</li> </ul>

Le jeu des cônes		F8
« Augmenter sa mobilité pour se démarquer, faire des choix rapides et anticiper »		
<p><b>Dispositif matériel</b></p> 		<p><b>Matériel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Des cônes</li> <li>Des dossards</li> <li>Un ballon par terrain installé</li> </ul>
<p><b>But du jeu</b></p> <p>Pour marquer un point, il faut poser le ballon sur un cône.</p>		
<p><b>Règles</b></p> <p>⇒ Celles du hand en général ; Déplacements avec le ballon interdits (pas de dribble !)            ⇒ Le point ne peut être marqué que si le cône est libre de tout marquage.            ⇒ Le point est refusé quand un défenseur est présent sur le cône avant le ballon.            ⇒ Pas de joueur se jetant au sol pour être présent sur un cône (sanction)            ⇒ On ne peut poser le ballon sur le cône où a lieu l'engagement.</p>		
<p><b>Des conseils pour l'animation...</b></p> <p>Phase 1 : une équipe attaque, une équipe défend puis changement de rôle après x minutes de jeu            Phase 2 : changement de rôle sur une interception et dès qu'un point est marqué.</p> <p>→ Jouer suffisamment longtemps pour permettre les progrès.            → Arbitrage nécessaire.</p>		
<p><b>Pour jouer autrement...</b></p> <p>↳ Varier le nombre de cônes : ils seront plus ou moins nombreux selon le niveau des élèves.</p>		
<p><b>Intérêt de la situation</b></p> <p>→ Facile à mettre en œuvre (peu d'installation matérielle)            → Mobilité des joueurs, rapidité des choix, démarquage...</p>		

<p><b>But du jeu</b></p> <p>Transporter le ballon pour aller marquer des buts.</p>
<p><b>Règles</b></p> <p>⇒ Celles du handball            ⇒ Les joueurs ne peuvent pas changer de zone pendant le jeu.</p>
<p><b>Des conseils pour l'animation...</b></p> <p>Donner l'occasion à chaque enfant d'expérimenter chaque zone.            Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.</p>
<p><b>Pour jouer autrement...</b></p> <p>⇒ 1 but = Deux points <b>quand</b> un ballon passe directement de la zone arrière à la zone avant            ⇒ 1 joueur joker peut aller partout et créer ainsi un surnombre dans une zone.            ⇒ Donner la possibilité aux joueurs de changer de zone. Les partenaires devront alors eux aussi changer pour garder les bonnes répartitions.            ↳ Ex : si un joueur du milieu passe dans la zone avant, un joueur de cette zone devra venir le remplacer au milieu.</p>
<p><b>Intérêt de la situation</b></p> <p>→ Attaque échelonnée.            → Mobilité nécessaire pour échapper au marquage individuel.            → Implication de tous.            → Utilisation de tout l'espace, y compris les espaces latéraux</p>

### Tirer

#### ⇒ Tirer à bras cassé sur des cibles verticales

##### □ Tirer sur des cônes

De nombreux cônes dispersés dans la salle.  
Un ballon par enfant.  
Abattre le maximum de cônes avec le ballon.  
Gagnant : le joueur qui aura abattu le plus de cônes.

Variante : jeu par équipe. Abattre ses propres cônes (couleur) le plus vite possible

Activité fonctionnelle



##### □ Abattre les quilles

Abattre les quilles de l'adversaire le plus vite possible (rivière interdite)



##### □ Faire sortir le carton du terrain

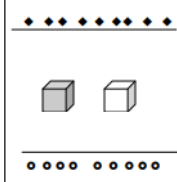
Concours de vitesse.

Deux équipes face à face. Chaque joueur a un ballon.

**But du jeu** : en tirant, faire sortir son carton de la rivière.

**Règles** :

- ↳ rivière interdite
- ↳ on récupère les ballons lancés par l'équipe adverse et on peut retirer.



##### □ Tirer à bras cassé

⇒ Apprendre le geste :

- ↳ appuis décalés, bras lanceur opposé au pied avant :

- ↳ possibilité de mettre un dispositif pour penser à l'opposition bras-jambe :

#### Situation 1 : Jeux Individuels / Tirs

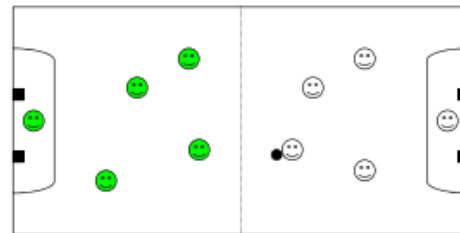
#### Situation 2 : Chamboule-tout avec opposition directe

#### Situation 3 : Match

## Handball

Type de jeu de démarquage Progression vers un but  
**F0**

Dispositif : équipes de 5 joueurs + remplaçant(s)



**Matériel**

- ↳ Plots de marquage pour délimiter le terrain
- ↳ Dossards
- ↳ 1 ballon par terrain installé

Installer deux terrains dans la largeur d'un terrain normal

**Attention** : la zone du gardien doit être suffisamment profonde pour éviter les ballons trop puissants (4 m) - Le but : 3m X 1,70

#### But du jeu

Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.

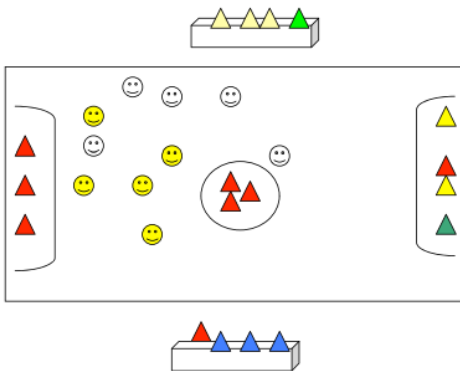
Règles	Sanctions
1. Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main. Seuls 3 appuis sont autorisés (3 pas). Cette faute s'appelle un « marcher ».	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute.</li> <li>➤ En cas de tir réussi : point refusé</li> <li>➤ En cas de défense en zone, ballon donné à l'adversaire et remise en jeu à 3m de la zone.</li> <li>➤ Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.</li> <li>➤ Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone.</li> <li>➤ Lorsque la balle, lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne du fond, il y a corner : remise en jeu au coin du terrain.</li> </ul>
2. Déplacements en dribble possibles mais une fois le ballon repris en main après un dribble, le joueur doit passer ou tirer (reprise de dribble = faute).	
3. Interdiction de garder le ballon en main plus de 3 secondes.	
4. Interdiction de jouer volontairement le ballon avec le pied.	
5. Certains contacts sont interdits : pousser, accrocher, ceinturer, prendre le ballon des mains de l'adversaire.	
6. Interdiction de pénétrer dans la zone du gardien. On peut cependant y retomber après un tir.	
7. Ballon sorti sur les côtés du terrain : touche	
8. Ballon sorti derrière la ligne de but.	
9. Mise en jeu en début de match et après chaque but par le gardien, les joueurs étant dans leur camp respectif.	
10. Remise en jeu après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer.	
11. Le gardien peut marcher dans sa zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone avec le ballon. Il peut sortir sans ballon de sa zone : il devient alors un joueur de champ comme un autre.	

## Chamboule-tout avec opposition directe

**F7**

« Transporter une balle en se faisant des passes et tirer sur des cibles »

#### Dispositif matériel



#### Matériel

- Des cibles dans des zones interdites (cônes ou mieux encore : cartons)
- Des dossards
- Un ballon par équipe

Possibilité : Demi terrain de hand pour permettre deux jeux parallèles

#### But du jeu

Abattre le plus possible de cibles dans le temps imparti.

#### Règles

- ⇒ Une équipe joue contre une autre.
- ⇒ Déplacements avec le ballon interdits.
- ⇒ Quand on a tiré sur une cible (avec réussite ou non), l'équipe doit obligatoirement se déplacer vers une autre cible pour le tir suivant.
- ⇒ 1 cible abattue ou touchée = 1 point
- ⇒ Si la balle est interceptée par un joueur de l'équipe adverse, changement de rôle (les attaquants deviennent défenseurs)
- ⇒ Changement de rôle chaque fois qu'un point est marqué.
- ⇒ On ne peut tirer sur la cible d'où est fait l'engagement.
- ⇒ gagnante : l'équipe ayant le plus de points à la fin du jeu.

#### Pour jouer autrement...

taille des cibles, éloignement des cibles  
Forme du tir : tir en suspension (tir effectué pendant le saut)

#### Intérêt de la situation

- ➔ Quantité d'actions : déplacements motivés par tir.
- ➔ Déplacements orientés vers une cible avec opposition directe.