

HANDBALL : DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE PAR THEME

PEREZ-CANO Claude et Pecaud Vincent

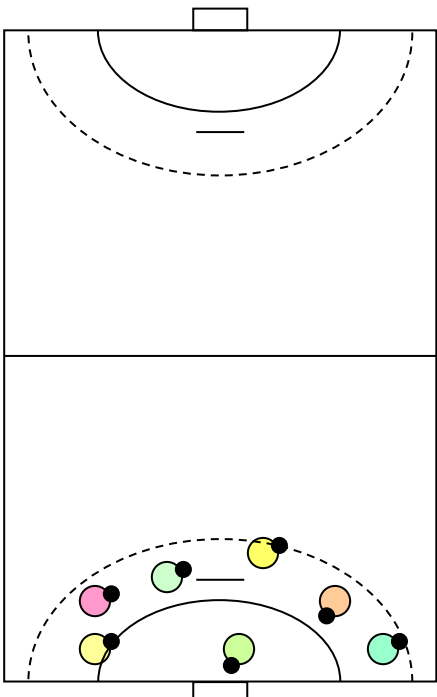
Dans notre conception, la construction et le développement des activités perceptives et décisionnelles sont prioritaires.

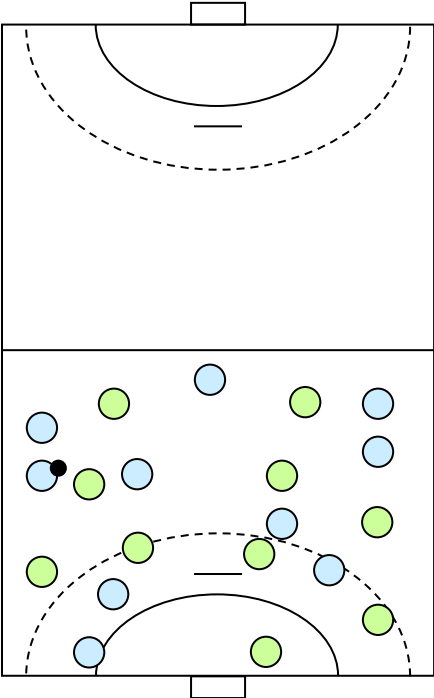
Nous amènerons les élèves à construire systématiquement à réception de la balle, un 'armé du bras' afin de faciliter le repérage tout en améliorant ses pouvoirs moteurs de lancer.

Dans un deuxième temps, nous focaliserons l'attention de nos élèves sur la cible afin qu'ils puissent repérer et choisir rapidement l'action de jeu à effectuer en fonction du contexte entre le but à atteindre et lui-même.

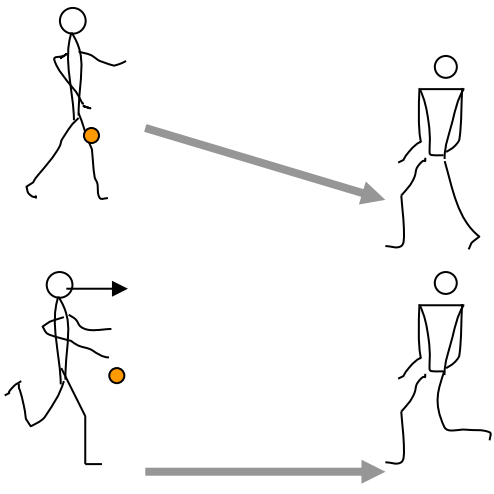
Enfin, nous privilégierons l'activité de repérage de nos élèves pour qu'à travers la co-observation, ils puissent cibler les besoins de leurs camarades tout en intégrant un vocabulaire spécifique à l'activité et par là même comprendre les enjeux de formation.

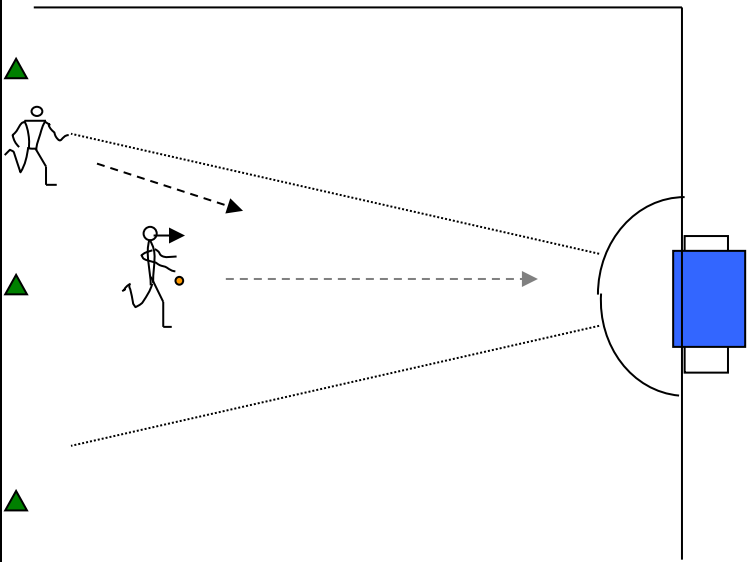
Les situations d'apprentissage ci –dessous, issues de nos lectures, nos formations et de nos réflexions de terrain ont pour but de permettre de disposer d'un panel assez large afin de choisir et de cibler les thèmes d'apprentissage en fonction des contextes et des besoins différents de nos élèves.

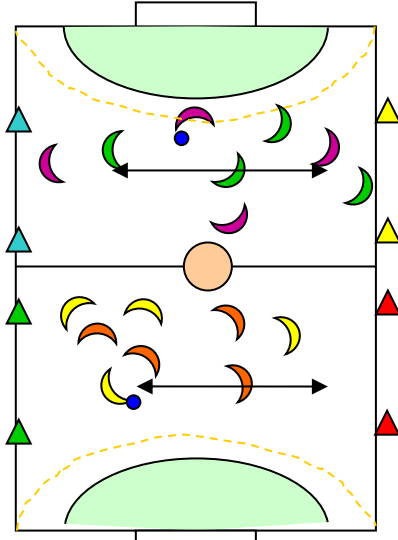
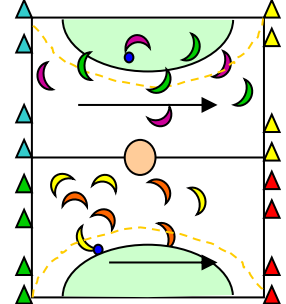
Handball	Niveau 1	Thème	Dribble	Type situation	Echauffement
Objectif	Echauffement généralisé Améliorer la qualité du dribble Améliorer la prise d'information pendant le dribble				
Description				⌚ Temps	5' 8'
		<p>Les élèves sont tous réunis dans les 9 m (ou 1/2 terrain s'ils sont très nombreux)</p> <p>1 ballon chacun (s'il n'y en a pas assez les autres ont un échauffement sans ballon puis on tourne)</p> <p>Chacun dribble en permanence et tente de faire perdre son ballon quand il croise une autre personne :</p> <ul style="list-style-type: none"> En lui prenant la balle En lui faisant commettre une reprise de dribble En le faisant sortir du terrain <p>Ballon perdu = un exercice d'échauffement en augmentant la difficulté et l'intensité au fur et à mesure</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Main à plat au-dessus du ballon et geste de haut en bas. Main relâchée qui accompagne le ballon. Corps redressé en opposition avec un éventuel "chippeur" de ballon. Changer de main en fonction du danger. Pour intercepter : placer sa main entre la main de l'adversaire et le ballon.			L'espace est trop grand et certains joueurs ne perdent jamais la balle. Non-respect des règles du jeu. Attention au dribble "basket".		
Critères de réussite			Contenus		
Conserver son ballon			Différencier je contrôle et je me précipite Accompagner sa balle Lever la tête Apprécier que plus je vais vite plus j'éloigne la balle de mon corps		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Réduire l'espace Autoriser un ou plusieurs échanges en cas de blocage (points par équipe) Par équipe avec une balle par élève			Augmenter l'espace		
Remarques					
Attention aux risques de contacts : prévenir les élèves...ainsi qu'aux risques avec les buts de handball où peut se placer l'enseignant...					

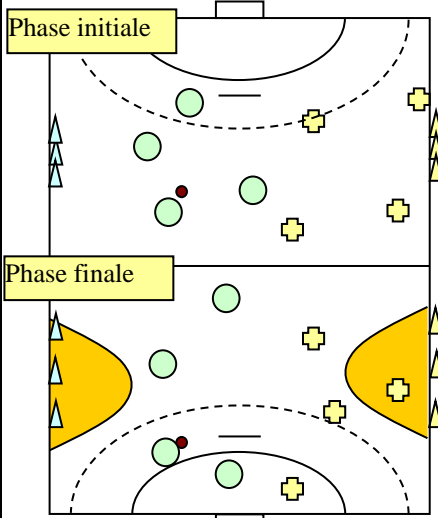
Handball	Niveau 1	Thème	Neutraliser	Type situation	Echauffement
Objectif	Toucher son adversaire rapidement				
Description				① Temps	10'
		<p><u>But pour les défenseurs</u> : Toucher le PDB le plus rapidement possible</p> <p><u>But pour les attaquants</u> : Ne pas se faire toucher</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>Pour donner son ballon je dois être touché à deux mains par un adversaire de face.</p> <p>VERS un jeu orienté sur la largeur (où l'on peut marcher)</p> <ul style="list-style-type: none"> - touché tu perds la balle - touché tu t'arrêtes et tu donnes 			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Se déplacer face à un défenseur			Touche sur le côté Touche à une main Percute ou pousse		
Critères de réussite			Contenus		
<p><u>But pour les défenseurs</u> : Faire faire le plus grand nombre de passes aux défenseurs.</p> <p><u>But pour les attaquants</u> : Faire le plus petit nombre de passes en un temps donné.</p>			Dissocier les ceintures Différencier informations visuelles de contrôle tactile		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Réduire l'espace Redoublement interdit et interception possible.			Règle du marché		

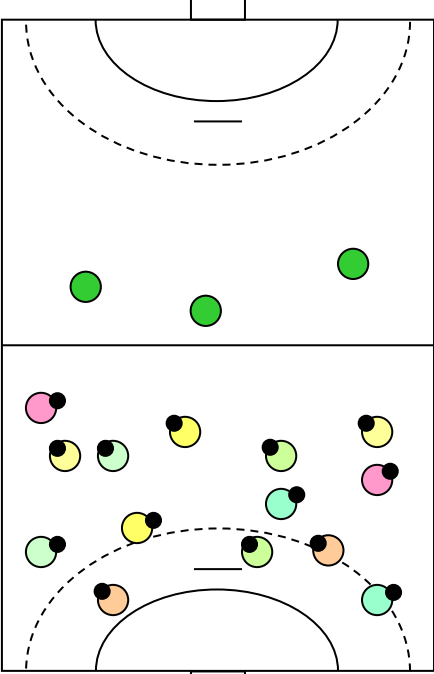
Handball	Niveau 1	Thème	Passé	Type situation	Echauffement
Objectif	Echauffement généralisé Améliorer l'efficacité des transmissions				
Description				⌚ Temps	10'
<p>But : Echanger sa balle</p> <p>Les élèves 2 par 2 à environ 3m de distance, face à face</p> <p>Enchaînement de passes : comme les "passes de foot"</p> <p>↳ (coude au niveau des yeux, balle au-dessus de la tête) A une main, bonne puis mauvaise main (attention au pied avancé) A rebond En suspension, sur un pas (attention à l'équilibre) En s'éloignant à 5m, 7m (puis 10 m)</p> <p>Intégrer au cours de l'échauffement le Jeu du miroir où les élèves se déplacent en miroir l'un par rapport à l'autre.</p>					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Coude toujours au niveau des yeux, ballon au-dessus de la tête. Pied opposé au ballon avancé. Terminer son geste en direction du partenaire. Réception en allant chercher le ballon pour le ramener à soi.			Les joueurs sont trop éloignés. Le ballon est trop gros et dénature le geste (ballon poussé et non lancé). Mauvais pied devant ou pieds parallèles.		
Critères de réussite			Contenus		
Le ballon arrive au niveau de la poitrine du partenaire. Trajectoire tendue. Pas de perte de balle.			Présenter ses deux mains pour recevoir (grandir ses doigts, étirer) Différencier je contrôle ma balle et j'effectue une passe équilibré Apprécier le lancer de type bras cassé en appuis croisés (comme au javelot) Identifier que mon coude est situé au-dessus de ma ligne d'épaule Apprécier le lancer au-dessus de ma tête Repérer que je suis équilibré après avoir lancé corps droit Différencier les trajectoires et la force transmise selon l'éloignement Etre face au receveur		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Varier les distances Varier les déplacements (recevoir à l'arrêt ou en mouvement en avançant) Passer main droite ou main gauche Placer un défenseur en interception					
Remarques					
On utilise tout le terrain sauf les zones (intégrer le règlement) Possibilité de jouer à 3 Possibilité d'introduire le duel : dribble quand j'arrête je tente de passer en 1 contre 1					

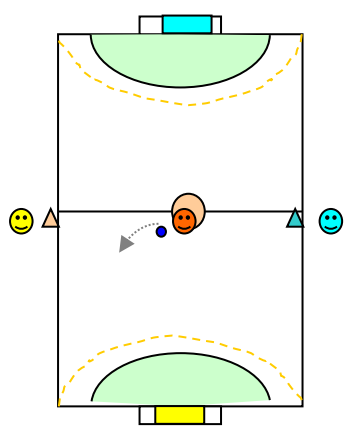
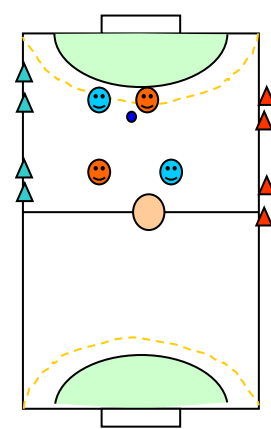
Handball	Niveau 1	Thème	Dribble	Type situation	Echauffement
Objectif	Echauffement généralisé Améliorer l'efficacité de la conduite de balle				
Description				⌚ Temps	12'
		<p><u>But</u> : Se déplacer en miroir sans perdre sa balle</p> <p>Les élèves 2 par 2 à environ 2 m de distance, face à face</p> <p>Les élèves se déplacent en miroir l'un par rapport à l'autre.</p> <p>Le meneur fait des changements clairs de direction (3 pas à droite ou à gauche, avant arrière...)</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Mon dribble est continu et sans arrêt			<p>Les joueurs sont trop éloignés.</p> <p>Le ballon est trop gros et dénature le geste (ballon poussé et non lancé).</p> <p>Mauvais pied devant ou pieds parallèles.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
Je garde le contrôle de ma balle (je ne la bloque jamais à deux mains)			<p>Dissocier repères visuels de repères tactiles</p> <p>Ressentir l'accompagnement de la balle avec sa main</p> <p>Apprécier que je garde longtemps le contact avec la balle et que je retrouve vite le contact</p> <p>Ressentir la pression progressive que j'imprime à ma balle</p> <p>Percevoir mon partenaire le plus longtemps possible</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Varié les modalités de déplacements (pas chassés, pas marchés, pas courus...)</p> <p>Varié la vitesse de changement de direction, varié le rythme</p> <p>Passer de miroir à voleur sans contact pour apprendre protéger sa balle</p> <p>Sur place en fermant les yeux</p>			<p>Proposer un dribble en marchant</p> <p>Limiter les changements de direction à avant arrière</p>		
Remarques					
<p>Aborder la notion de reprise de dribble.</p> <p>Placer les élèves par niveau de maîtrise.</p>					

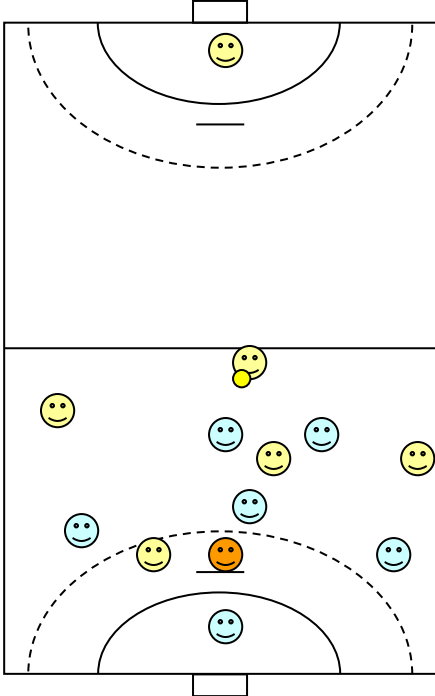
Handball	Niveau 1	Thème	Conduite de balle	Type situation	Manipulation
CAPACITE	Tirer efficacement en position favorable de tir Tir en zone favorable sans défenseur devant moi				
Description				⌚ Temps	8'
			<p><u>But</u> : Amener sa balle en dribble et tirer</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Seul avec un ballon 3 couloirs <p><u>Opérations</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> Recevoir la balle dans la course Toujours être en mouvement = petit train 1 arbitre qui siffle les reprises de dribble On ne peut tirer que lorsqu'on est dans les 9 mètres. 		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
On ne perd pas son ballon Réduire le nombre de rebond nécessaire			Il bloque puis repart Il veut aller trop vite		
Critères de réussite			Contenus		
Je parviens à tirer à chaque passage			Dissocier repères visuels de repères tactiles Accompagner sa balle le plus longtemps possible, doigts écartés et souples Orienter son sens de pousser vers l'avant et légèrement à droite (si droitier)		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Augmenter la vitesse = chrono SITUATION EVOLUTIVE avec 1 défenseur en poursuite			Retarder le défenseur qui poursuit En marchant		
Remarques					
Situation défi en comptant le nombre de réussite					

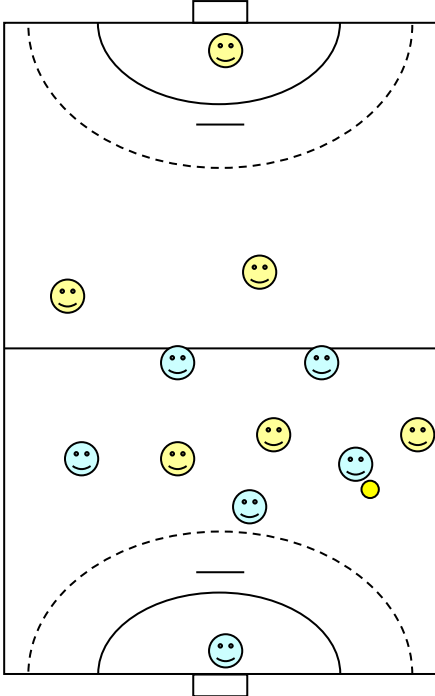
Handball	Niveau 1	Thème	PB : choix NPB : démarquage	Type situation	Découverte
CAPACITE	Choisir entre « je vais ou je donne » Se démarquer efficacement				
Description				⌚ Temps	Matches de 8'
		<p>Match à 5 contre 5.</p> <p>Règles du du non contact, passe à deux mains puis une main...</p> <p>Remise en jeu dans mon embut comme en ultimate...</p> <p>Dribble interdit si trop de perte de balle pour faire émerger le jeu collectif en mouvement</p> <p>Situation variable : + de cibles</p> <p>Rééquilibrer les équipes en fonction de ce que l'on voit.</p>			
					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Se rendre disponible pour le prochain porteur de balle			Passes lobées, ou longues Les attaquants restent sur une même ligne. Le match complique les transmissions et les réceptions (il faut prendre son temps). Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable		
Critères de réussite			Contenus		
Gain du match			Si la situation est bloquée, multi-cibles non orientées (2 en plus dans la largeur)		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Certains joueurs sont privés de dribbles. Passes lobées interdites Passe mauvaise main... Interdire le redoublement de passe.			Placer deux à trois cibles par camp pour multiplier les solutions et éviter la grappe Placer un joueur relais joker au centre par qui passe tous les ballons Placer deux relais latéraux pour les deux équipes = si la balle passe par les deux côtés avant d'attendre l'embut, valoriser 2 points... 4 cibles de couleurs différentes, changer la cible de marque		

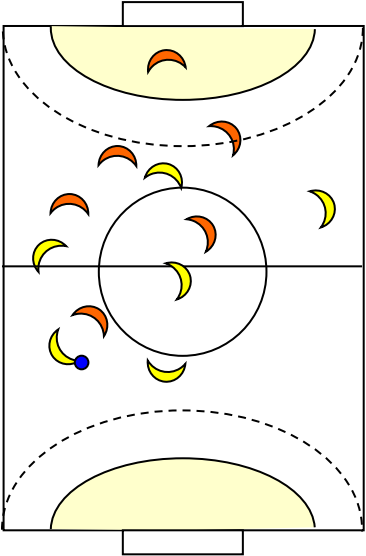
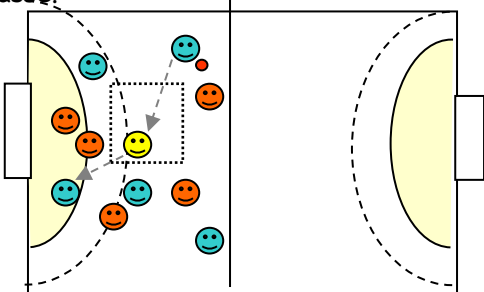
Handball	Niveau 1	Thème	Logique du handball	Type situation	Découverte
CONNAISSANCE CAPACITE		Les règles simples du jeu Choisir entre « je vais ou je donne » + se démarquer efficacement			
Description			⌚ Temps	3 Séances	
<p><u>Comment amener cette situation ?</u> Demander aux élèves les sports collectifs qu'ils connaissent. De là, leur faire trouver les points communs : Un objet pour jouer/ un terrain de jeu/ une cible à atteindre/ des partenaires/ des adversaires/ des règles (un arbitre). Proposer la situation ci-dessous : La règle de la touche permet de savoir quand le ballon sort et comment remettre en jeu. La passe à deux mains permet de terminer l'échauffement et facilite la tâche de récupération de balle (il est plus difficile de feinter). Environ toutes les 5 minutes faire revenir les élèves pour évoquer les problèmes rencontrés (et faire les changements si des équipes ne jouent pas). Remarque : le jeu à 4 contre 4 est l'idéal mais on peut aller jusqu'à 5.</p>					
		<p>Jeu à 4 contre 4 sur $\frac{1}{2}$ terrain. <u>But du jeu</u> : toucher un des trois plots adverses (puis faire tomber). Déplacement interdit avec la balle. Contact interdit. Pas de Gardien de But. Passe à 2 mains au-dessus de la tête (forme touche de foot). Règles de la touche du handball. Arbitrage : équipe en attente ou auto arbitrage. Important d'avoir des couleurs de plots identiques aux maillots : se reconnaître attaquant/ défenseur</p>			
<p style="text-align: center;">Evolution de la situation</p> <p>Au fur et à mesure des problèmes évoqués par les élèves, on répond par la modification des règles en se dirigeant vers le handball fédéral. Ainsi chaque solution devient une réponse pour l'élève et fait donc sens pour lui. Les problèmes évoqués et les solutions trouvées sont communes et justifiées. Le tableau ci-dessous expose les différents concepts liés au handball et les problèmes, en général, posés par les élèves qui amènent leur justification</p>					
Construction des concepts			Problèmes évoqués par les élèves		
LA ZONE			C'est trop facile de marquer		
			C'est impossible de marquer car les défenseurs sont collés aux plots		
LES 3 PAS			Se rapprocher avant de tirer		
			Se dégager d'un marquage pour faire une passe		
Le tir en SUSPENSION			Se rapprocher de la cible/ feinter		
LE DRIBBLE			Accéder au but quand on n'est pas gêné		
JEU A UNE MAIN			Permet d'accélérer le ballon au tir		
			Permet plus de possibilité dans la passe		
GARDIEN DE BUT			Trop facile de marquer		
Modification de la CIBLE (écarter les plots puis passer dans les séances suivantes sur un but réglementaire)			Le gardien de but arrête souvent les tirs		

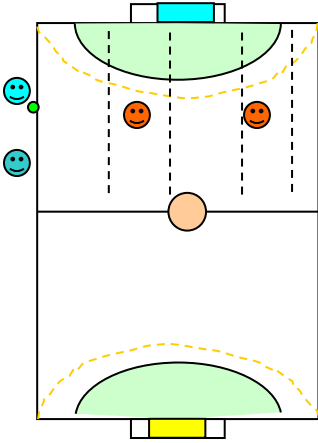
Handball	Niveau 1	Thème	Utiliser les espaces libres	Type situation	Match à thème
Objectif	Indicateur du choix entre « je vais ou je donne » Je dribble si le couloir de jeu direct est libre				
Description				⌚ Temps	15'
			<p><u>Jeux de l'épervier</u></p> <p>3 éperviers doivent toucher les autres joueurs qui doivent aller s'abriter dans la zone opposée. Tapis Dima lourds Chaque joueur touché devient épervier. On continue jusqu'à ce que chaque joueur soit touché</p> <p>Évolutions :</p> <p>Les joueurs touchés se tiennent la main par deux ou 3 Jeux avec dribble, touché= ballon récupéré Seuls les éperviers initiaux peuvent toucher, les autres peuvent retarder ou faire sortir les joueurs</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Percevoir l'espace pour changer de direction et s'y engager			Les élèves sortent du terrain Non-respect des règles		
Critères de réussite			Contenus		
Rester le plus longtemps en jeu en traversant sans être touché et sans perdre la balle pour l'emmener dans l'embut adverse			Différencier vitesse et précipitation Repérer les éperviers		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Un épervier touché peut redevenir épervier si un partenaire lui fait une passe avant d'atteindre l'embut adverse (ou le touche) Pour devenir intouchable, il faut dribbler à genoux Fixer un temps limite pour parvenir à l'embut			Placer des zones de sécurité interdite aux chasseurs avant de reprendre sa course On ne peut toucher les éperviers que de face		

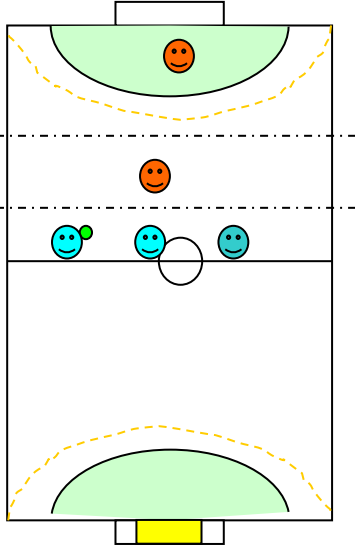
Handball	Niveau 1	Thème	Statut	Type situation	Duel
Objectif	Se reconnaître attaquant et défenseur				
Description				① Temps	20'
<p>Situation 1 :</p>  <p>But : S'approprier la balle et aller marquer vers la cible adverse L'enseignant donne la balle d'un côté de la ligne médiane Le joueur qui récupère doit aller marquer en dribble dans la cible de son adversaire.</p>		<p>Situation 2 :</p>  <p>But : Faire tomber les plots de l'adversaire avec la balle Les joueurs trottinent sur l'ensemble du demi terrain quand l'enseignant donne la balle à une des deux équipes les attaquants doivent faire tomber les plots adverses</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Repérer vite son statut			Sont spectateurs Se trompe de plots Tir en cloche		
Critères de réussite			Contenus		
Situation1 : tirer au moins 5 fois sur 10 balles Situation 2 : faire tomber tous les plots adverses quand je suis attaquant			Identifier le signal rapidement Repérer qui a la balle S'orienter vers la cible à atteindre		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Nombre de joueur 3 contre 3 vers 4 contre 4			Dribble autorisé Nombre et taille des cibles		
Remarques					
Situation 1 : Libérer ses partenaires prisonniers dans une zone après le duel aller toucher un partenaire (ou lui faire une passe) dans une zone.					

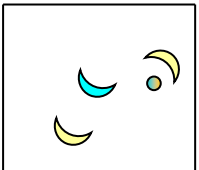
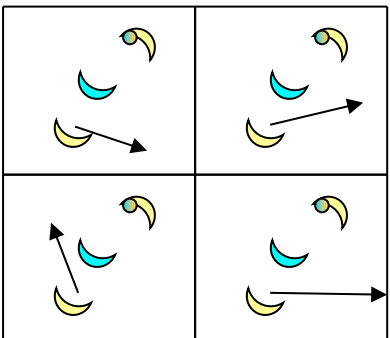
Handball	Niveau 1	Thème	PB : choix NPB : démarquage	Type situation	Match à thème
CAPACITES	Choisir entre « je vais et je donne » Se démarquer efficacement / Tirer efficacement en position favorable de tir Co Arbitrer				
Description				⌚ Temps	Matches de 6'
		<p>Match à 5 contre 5.</p> <p>Règles du handball</p> <p>Remise en jeu par le gardien</p> <p>ON DEFINIT UN JOUEUR JOKER QUI EST TOUJOURS EN ATTAQUE</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Se rendre disponible pour le prochain porteur de balle			Passes lobées, ou longues Les attaquants restent sur une même ligne. Le match complique les transmissions et les réceptions (il faut prendre son temps). Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable		
Critères de réussite			Contenus		
Gain du match			Dissocier les ceintures scapulaires et pelviennes Mettre en relation la distance entre le défenseur et moi pour juger de l'opportunité d'une progression avec la balle Dissocier repères visuels des repères proprioceptifs		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Dribble interdit Passes lobées interdites					
Remarques					

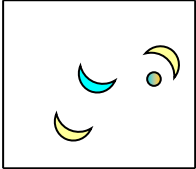
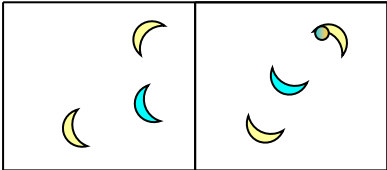
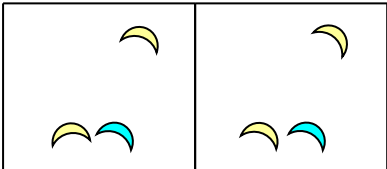
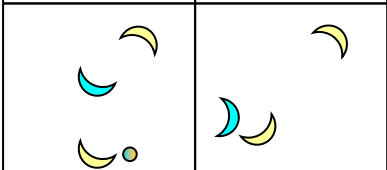
Handball	Niveau 1	Thème	PB : choix NPB : démarquage	Type situation	Match à thème
CAPACITES	Choisir entre « je vais et je donne » Se démarquer efficacement / Tirer efficacement en position favorable de tir Co Arbitrer				
Description			⌚ Temps	Matches de 6'	
			Match à 5 contre 5. Règles du handball Remise en jeu par le gardien ON NE PEUT PAS REDONNER LE BALLON AU PARTENAIRE QUI ME L'A TRANSMIS		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Se rendre disponible pour le prochain porteur de balle			Passes lobées, ou longues Les attaquants restent sur une même ligne. Le match complique les transmissions et les réceptions (il faut prendre son temps). Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable		
Critères de réussite			Contenus		
Gain du match + ne pas perdre la balle sur une faute liée à la contrainte			Repérer rapidement le placement de mes partenaires		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Dribble interdit Passes lobées interdites					
Remarques					

Handball	Niveau 1	Thème	La grappe	Type situation	Match à thème
CAPACITES	<p>Choisir entre « je vais et je donne » Se démarquer efficacement / Tirer efficacement en position favorable de tir Co Arbitrer</p>				
Description				⌚ Temps	Matchs de 8'
		<p>Match à 5 contre 5. Règles du handball Remise en jeu par le gardien Joueurs relais dans une zone centrale interdite Passe en cloche, au joueur relais, interdite Contact interdit ON N'A PAS LE DROIT DE PASSER DANS LA ZONE INTERDITE MAIS ON PEUT JOUER AVEC LE JOKER QUI EST TOUJOURS EN ATTAQUE Le joueur relais dispose des trois secondes réglementaire pour faire sa passe.</p>			
					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : Si le je direct est impossible, chercher un relais central			Passes longues par-dessus le joker Jeu en grappe autour du cercle		
Critères de réussite			Contenus		
1 point par but marqué sans joker (ou tir tenté si besoin) 2 points si but après utilisation du joker			Je donne et je fais quelque chose derrière...		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Dribble interdit pour certains ou nombre limité par joueur Passes lobées interdites Les joueurs attaquants peuvent passer dans la zone sans la balle (mais ils doivent recevoir dehors) 1 défenseur sur le joker mais qui défend mains au-dessus de la tête			Les points comptent doubles si relais		
Remarques					
On peut autoriser les défenseurs à défendre sur le joker, ce qui les place en infériorité numérique.					

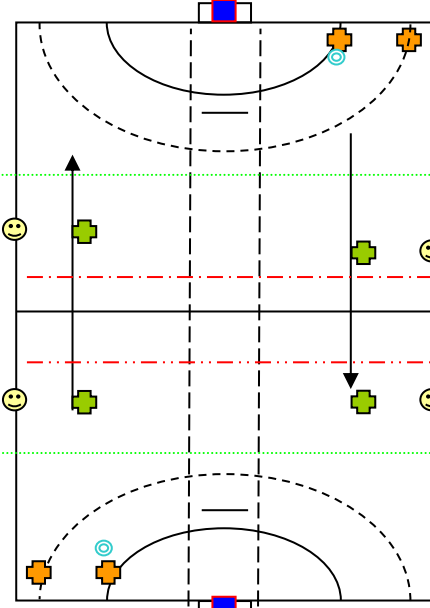
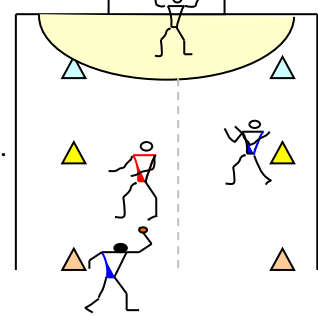
Handball	Niveau 1	Thème	Alternative simple	Type situation	Manipulation
Objectif	Indicateur du choix entre « je vais ou je donne » Je dribble pour avancer si le couloir de jeu direct est libre				
Description				⌚ Temps	12'
		<p><u>But</u> : Amener la balle de l'autre côté du terrain, derrière la ligne opposée</p> <p><u>Dispositif</u> : Par deux avec un ballon 2 couloirs avec 1 défenseur</p> <p><u>Consignes</u> : Les défenseurs interviennent sur le porteur de balle</p> <p>Si je suis touché balle en main, je perds la balle</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Je ne suis pas touché balle en main			Il dribble sans regarder dès qu'il reçoit le ballon		
Critères de réussite			Contenus		
Je parviens amener la balle derrière la ligne 6 fois sur 10			Dissocier repères visuels de repères tactiles Accompagner sa balle le plus longtemps possible, doigts écartés et souples Orienter son sens de pousser vers l'avant et légèrement à droite (si droitier)		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Rapprocher les défenseurs Augmenter les tailles des zones défensives Défenseur sur les non porteurs de balle			Distance entre les défenseurs plus importante		
Remarques					
Situation défi en comptant le nombre de réussite					

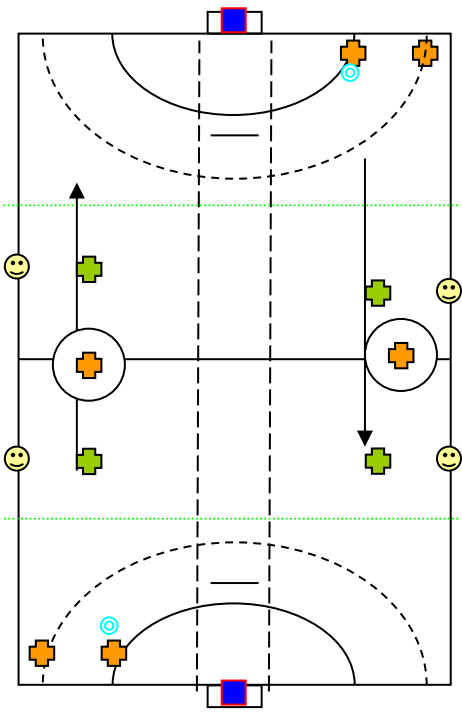
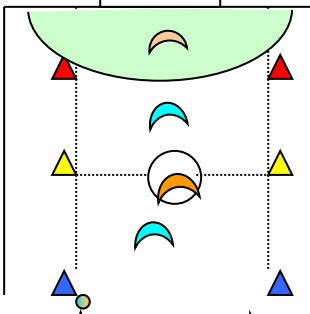
Handball	Niveau 1	Thème	Lecture du jeu PB : choisir NPB : se démarquer	Type situation	Opposition
CAPACITES	Choisir entre je vais ou je donne Tirer efficacement en position favorable de tir				
Description				⌚ Temps	15'
			<p><u>But</u> : Battre le défenseur pour marquer</p> <p><u>Dispositif</u> : Par trois avec un ballon 1 couloir avec 1 défenseur</p> <p><u>Consignes</u> : Le défenseur intervient sur le porteur de balle ou sur la balle</p> <p>Si je suis touché balle en main, je perds la balle</p> <p>Le PB peut s'engager seul au but</p> <p>Balle en cloche interdite</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé ou si mon partenaire est mieux placé que moi, je passe le ballon			Il dribble sans regarder dès qu'il reçoit le ballon		
Critères de réussite			Contenus		
Je parviens amener la balle derrière la zone de D 4 fois sur 5			Mettre en relation mon déplacement avec celui du défenseur et de mon partenaire PB Rompre l'alignement, sortir du triangle d'interception Se placer à distance de passe		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Placer deux défenseurs dans deux zones Interdire le dribble			Réduire la zone d'intervention du défenseur		
Remarques					
Vers un 2 contre 1 dans une zone d'intervention					

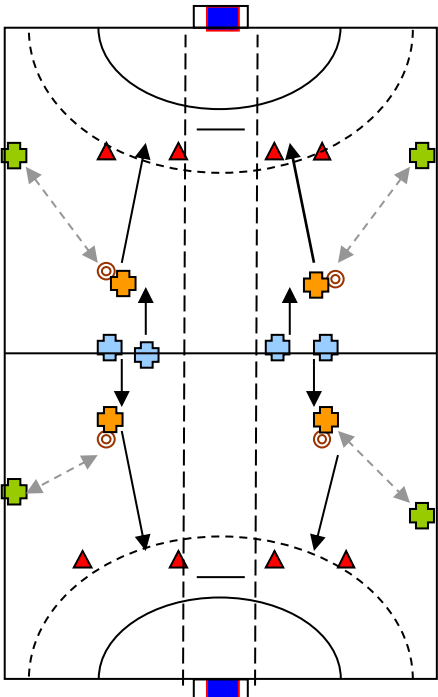
Handball	Niveau 1	Thème	Défendre	Type situation	Jeu à thème
CAPACITES	Se démarquer efficacement Défendre efficacement				
Description				⌚ Temps	10'-15'
 		<p><u>But pour les attaquants</u> : Se démarquer pour conserver sa balle ou jouer sur les trajectoires pour intercepter</p> <p><u>But pour les défenseurs</u> : toucher, harceler</p> <p>Dispositif 2 attaquants en possession de la balle 1 défenseur au milieu Terrain de 4 par 4 mètres Durée 30 secondes</p> <p>Opérations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le défenseur doit toucher les porteurs balle à deux mains - 1 point si perte de balle ou sortie - 3 points si le défenseur touche l'attaquant de face à deux mains - 5 points si neutralise (passe impossible) 			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Les passeurs sont gênés voir stoppés dans leur échanges.			Le défenseur reste soit en interception soit il défend en individuel sur le NPB. L'attaquant porteur oublie qu'il peut dribbler et conserver la balle		
Critères de réussite			Contenus		
Marquer 15 points en 1 minute.			Pour le défenseur : monter sur le PDB Faire descendre vers le sol le bras porteur de balle Rester sur des appuis type porte qui s'ouvre.		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Regrouper les zones avec une seule balle			Interdire le redoublement sur multi zones Interdire le dribble.		
Remarques					
Si le défenseur ne tourne pas au bout de 1 minute, imposer la rotation...voir effectuer un changement de groupe...					

Handball	Niveau 1	Thème	Disponibilité NPB	Type situation	Jeu à thème
CAPACITE	SE DEMARQUER EFFICACEMENT				
Description				⌚ Temps	10'-15'
		<p>But : Se démarquer pour conserver sa balle ou jouer sur les trajectoires pour intercepter</p>			
		<p>Dispositif 2 attaquants en possession de la balle 1 défenseur Terrain de 4 par 4 mètres Durée 30 secondes</p>			
		<p>Opérations - Le défenseur reste en interception (pas plus près que deux ou trois mètres) - Compter le nombre d'échanges réalisés - les attaquants ont 5 secondes pour transmettre</p>			
					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
La balle ne sort jamais et reste vivante...			Alignement des deux attaquants Marquage individuel du taureau sur le NPB ⇒ autoriser le dribble Déplacement du NPB uniquement droite gauche ⇒ amener le déplacement proche éloigné...		
Critères de réussite			Contenus		
Réussir 10 échanges et +			Pour le NPB : Préparer ses mains Montrer où je veux recevoir Changer de direction et de rythme Donner en avant du receveur Pour le PB : Feinter du regard ou l'endroit de la passe...		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Réduire l'espace et augmenter le nombre d'échanges Varier le type de défense pression Jouer à plusieurs zones (avec 1 ou 2 ballons)			Défense avec une main dans le dos Augmenter l'espace, réduire le nombre d'échanges		
Remarques					
Vers du jeu orienté en 4 contre 2...avec 2 ballons dans deux zones (2 attaquants et 1 défenseur par zone) Vers du 4 contre 2 dans tout l'espace puis 4 contre 3					

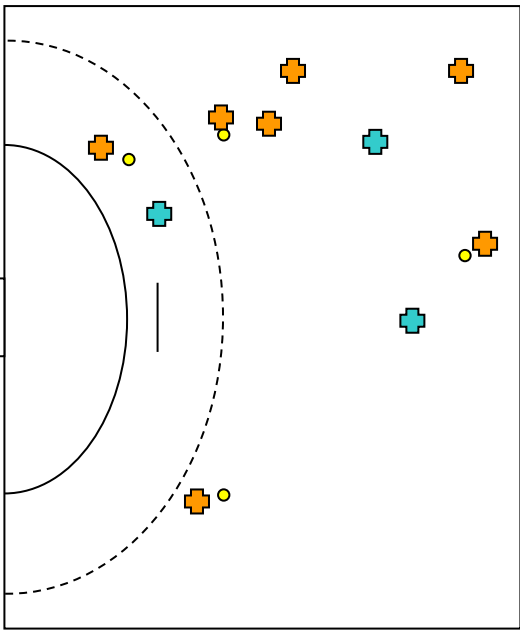
Handball	Niveau 1	Thème	Le gagne terrain	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Choisir entre « je vais ou je donne » Se démarquer efficacement				
Description				⌚ Temps	15' - 20'
		<p><u>But</u> : Marquer le but dans la cible adverse.</p> <p><u>Dispositif</u> : 2 attaquants et 2 défenseurs Le gardien fait la passe à l'attaquant qui part de la zone au signal = Le premier défenseur part faire le tour du plot sur la ligne du fond du terrain. L'attaquant et le défenseur du milieu rentrent aussi au signal.</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé ou si mon partenaire est mieux placé que moi, je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Dès que je deviens défenseur, je me replace le plus rapidement possible.			Passes lobées (que l'on peut interdire). Les attaquants restent sur une même ligne. Il lance la balle trop loin devant		
Critères de réussite			Contenus		
Marquer 7 buts sur 10 passages			Repérer si le défenseur vient sur moi ou va sur mon partenaire Dissocier repères visuels de repères tactiles Percevoir rapidement si j'ai un partenaire libre Ressentir l'accompagnement de la balle le plus loin possible pour la retrouver rapidement Adapter son dribble à sa vitesse Plus je vais vite plus j'éloigne le ballon de mon corps		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Changer le moment du signal, l'attaquant part quand le défenseur a touché le plot (vers un 2 contre 2)			Le défenseur doit faire deux fois le tour du plot		
Remarques					
Vers deux défenseurs en poursuite + 1 qui protège et 3 attaquants					

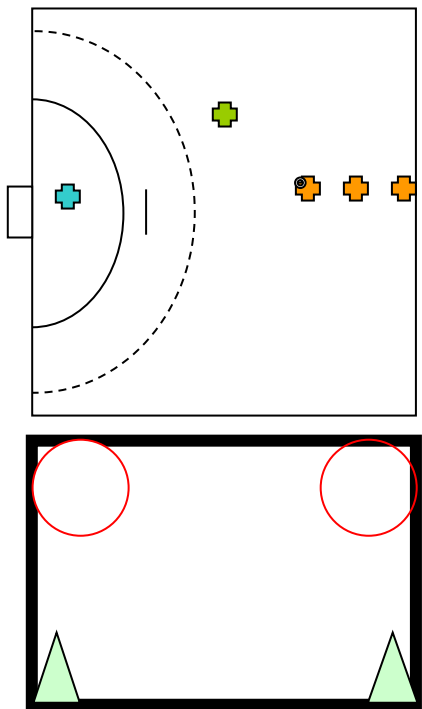
Handball	Niveau 1	Thème	PB : choix NPB : démarquage	Type situation	Apprentissage
CAPACITES		Choisir entre je vais ou je donne / Se démarquer efficacement Tirer efficacement en position favorable / Co arbitrer			
Description		⌚ Temps		15' - 20'	
		<p>Tirer sans avoir de défenseur devant soi L'objectif est d'aller marquer le but. Les joueurs passent 5 fois, par groupe de 2. Le groupe part de la ligne de fond. Règles du handball, quatre arbitres avec poires 😊. Chaque défenseur ne peut pas défendre hors de sa zone délimitée par le milieu de terrain et les plots (ligne verte). Les attaquants attendent le retour des défenseurs pour partir (possibilité de deux groupes de défenseurs dont un en attente). Si les attaquants tirent dans de bonnes conditions (entre 6 et 9m) : 1 point + 3 si le but est marqué. Si le défenseur récupère la balle : 1 point pour les défenseurs.</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire. Si l'espace est fermé ou si mon partenaire est mieux placé que moi, je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Dès que je deviens défenseur, je me replace le plus rapidement possible.</p>			<p>Passes lobées (que l'on peut interdire). Se débarrasse de la balle Les attaquants restent sur une même ligne. La vitesse complique les transmissions et les réceptions. Le NPB se place trop loin du PB Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>1 ⇒ Atteindre la zone de marque à chaque fois. 2 ⇒ Atteindre la zone de marque 3 fois sur 5. 3 ⇒ Atteindre la zone de marque 2 fois sur 5. 1 ⇒ Marquer 3 fois et+ sur 5 2 ⇒ Marquer 1 fois sur 5</p>			<p>Repérer si le défenseur vient sur moi ou va sur mon partenaire. Dissocier repères visuels de repères tactiles, Lever la tête Ressentir l'accompagnement de la balle le plus loin possible pour la retrouver rapidement Adapter son dribble à sa vitesse Plus je vais vite plus j'éloigne le ballon de mon corps</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Ballon touché par le défenseur = ballon récupéré Evoluer en 2 contre 2 dans les deux zones vers le tout terrain. Vers le 2 contre 2 Augmenter l'espace d'intervention des deux défenseurs avec une - - - - - zone centrale commune.</p>			<p>Faire partir un défenseur d'un des deux côtés ou derrière les attaquants. Placer une zone neutre entre les deux zones défensives où les défenseurs ne peuvent pas agir. Obliger le défenseur de choisir un attaquant et de la garder.</p>		
Remarques					
Attention à l'organisation des passages sur les 2 espaces.					

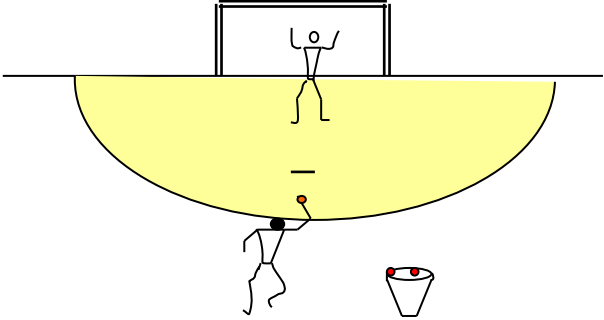
Handball	Niveau 1	Thème	PB : choix NPB : démarquage	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Choisir entre je vais ou je donne / Se démarquer efficacement Tirer efficacement en position favorable / Co arbitrer				
Description			⌚ Temps	15' - 20'	
	<p>Tirer sans avoir de défenseur devant soi</p> <p>L'objectif est d'aller marquer le but.</p> <p>Les joueurs passent 5 fois, par groupe de 2.</p> <p>Le groupe part de la ligne de fond.</p> <p>Règles du handball, quatre arbitres avec poires 😊.</p> <p>Chaque défenseur ne peut pas défendre hors de sa zone délimitée par le milieu de terrain et les plots (ligne verte).</p> <p>Les attaquants attendent le retour des défenseurs pour partir (possibilité de deux groupes de défenseurs dont un en attente).</p> <p>Si les attaquants tirent dans de bonnes conditions (entre 6 et 9m) : 1 point + 3 si le but est marqué.</p> <p>Si le défenseur récupère la balle : 1 point pour les défenseurs.</p>				
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé ou si mon partenaire est mieux placé que moi, je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur. Se placer dans un espace libre. Dès que je deviens défenseur, je me replace le plus rapidement possible.			Passes lobées (que l'on peut interdire). Les attaquants restent sur une même ligne. La vitesse complique les transmissions et les réceptions. Le NPB se place trop loin du PB Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable.		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒ Sur 5 passages en attaques marquer 5 points 2⇒ Sur 5 passages en défense, intercepter le plus vite possible			Apprécier si je vais ou je donne Sortir de l'alignement partenaire - balle - défenseur Recevoir la balle dans ma course Indiquer avec la main ou je veux recevoir		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Ballon touché par le défenseur = ballon récupéré Evoluer en 2 + 1 contre 2 dans les deux zones vers le tout terrain. Vers le 3 contre 2 Augmenter l'espace d'intervention des deux défenseurs avec une zone centrale commune. -.-. Par un nombre de touche limité, une réduction de l'espace de progression, sans joueur joker, avec un troisième défenseur en pression derrière			Faire partir un défenseur d'un des deux côtés ou derrière les attaquants. 2+1 passeur central contre 1+1 en retard en défense. Par un terrain plus grand, avec 3 secondes avant de presser l'attaquant, interdire la pression juste interception, joker comme relayeur sur le côté, en plaçant les défenseurs sur le côté		
Remarques					
Attention à l'organisation des passages sur les 2 espaces.					

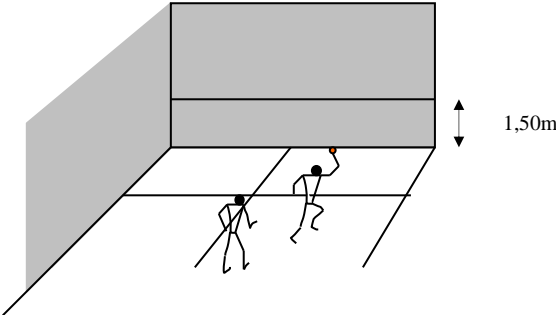
Handball	Niveau 1	Thème	Enchaîner réception et tir	Type situation	Apprentissage
CAPACITE		Tirer efficacement en position favorable de tir			
Description			⌚ Temps	8' - 10'	
			<p>1 passeur, 1 attaquant</p> <p>L'objectif est d'aller marquer le but.</p> <p>Les joueurs passent 6 fois chacun</p> <p>Après chaque série le gardien devient passeur, ce dernier devient tireur et le premier tireur passeur.</p> <p>Le passeur donne la balle à un joueur lancé</p> <p><u>Signal</u> : Attendre que le passeur ait reçu la balle pour se mettre en mouvement vers le but...</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Mes passes arrivent dans les mains</p> <p>Je reçois dans la course</p>			<p>Coordination course impulsion à l'amble</p> <p>Passe imprécises dans le dos, dans les pieds...</p> <p>Dribble dès la réception de balle</p> <p>L'attaquant par trop tôt.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>1⇒ Marquer 5 fois et+ sur 6</p> <p>2⇒ Marquer 3 fois et + sur 6</p> <p>3⇒ Marquer 2 fois sur 6</p>			<p>Passeur : S'orienter face au tireur</p> <p>Aligner sa chaîne musculaire</p> <p>Tireur : Repérer le bon moment pour partir</p> <p>Dissocier je passe, je cours et je tire...</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Demander un tir en suspension.</p> <p>Varié le nombre d'appuis avant le tir</p> <p>Placer un défenseur en poursuite après la première passe.</p> <p>Interdire le dribble</p>			<p>Rapprocher le tireur et le passeur des 9 mètres.</p> <p>Réduire la taille des tapis.</p> <p>Tir en appui.</p>		
Remarques					
Attention à l'organisation des passages sur les 2 espaces.					

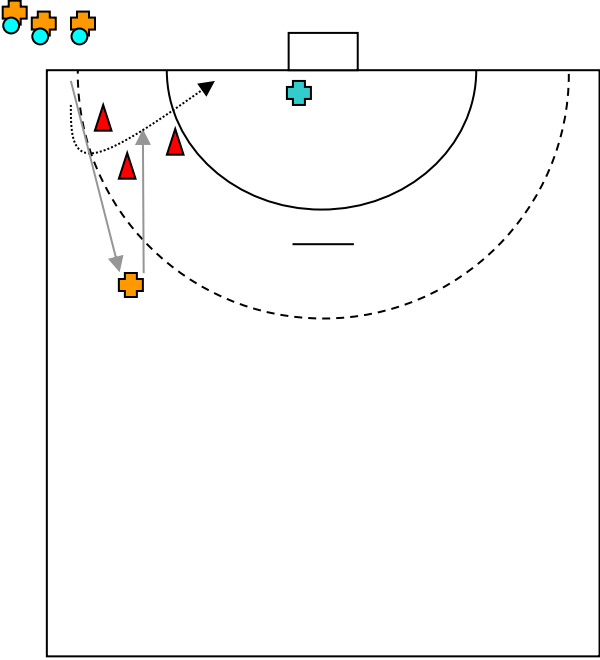
Handball	Niveau 1	Thème	Attaquer l'intervalle	Type situation	Apprentissage
CAPACITE		Tirer efficacement en position favorable de tir			
Description			⌚ Temps	8' - 10'	
			<p>L'objectif est d'aller marquer le but.</p> <p>Les joueurs passent 6 fois chacun</p> <p>Après chaque série le passeur devient tireur et le premier tireur défenseur et le défenseur devient passeur.</p> <p><u>Signal</u> : le défenseur doit se placer dans une porte au moment où l'attaquant a la balle en main</p> <p><u>Signal pour le tireur</u> : je pars lorsque le passeur arme son bras.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Mes passes arrivent dans les mains Je reçois dans la course Je vais tirer dans l'espace où le défenseur n'est pas			Coordination course impulsion à l'amble Passe imprécises dans le dos, dans les pieds... Dribble dès la réception de balle L'attaquant par trop tôt. Le tireur ne va pas dans le bon intervalle		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒ Marquer 5 fois et+ sur 6 2⇒ Marquer 3 fois et + sur 6 3⇒ Marquer 2 fois sur 6					
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Demander un tir en suspension. Un défenseur doit choisir un espace droit ou gauche pour obliger le tireur à prendre l'information sur l'intervalle libre avant de tirer (choix très marqué).			Rapprocher le tireur et le passeur des 9 mètres. Réduire la taille des tapis. Tir en appui. Passe à rebond au tireur Matérialiser les appuis au sol après la porte (cerceaux...)		
Remarques					
Attention à réguler le mouvement du défenseur.					

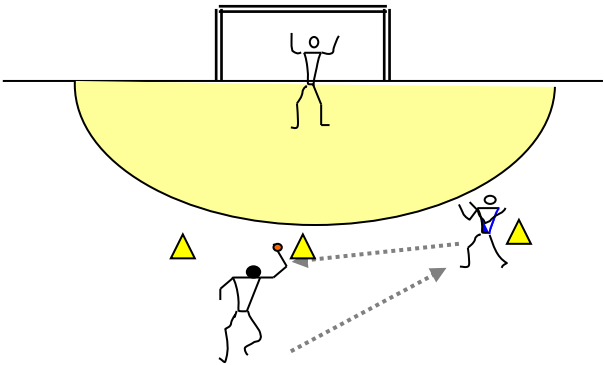
Handball	Niveau 1	Thème	Disponibilité NPB	Type situation	Jeu à thème
CAPACITE	SE DEMARQUER EFFICACEMENT Donner une solution au porteur de balle par un démarquage franc				
Description				① Temps	15'-20'
<u>Jeu de la balle maudite</u> 		<p>Jeu sur 1/2 terrain ou terrain entier</p> <p>But du jeu : ne pas se faire toucher pendant un temps maximum</p> <p><u>Organisation :</u> 3 loups, 1 équipe (le reste de la classe), 4 ballons Dribble interdit Joueur touché balle en main = éliminé (gage) Ballon sortie en touche = joueur éliminé</p> <p>On joue jusqu'à l'élimination de tous les joueurs par les loups (arrêt du chrono et temps référence) ou on donne un temps initial (3') et on regarde le nombre de joueur restant.</p>			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
NPB : percevoir toujours au moins 2 ballons. Se rendre disponible en prenant en compte le placement du loup. Le démarcage doit être franc : sans loup à proximité. S'organiser collectivement pour ne jamais laisser un joueur isolé. En défense : s'organiser pour quadriller le terrain.		Certains joueurs se débarrassent de la balle. Les défenseurs sont trop faibles (changer l'équipe). Certains joueurs sont isolés.			
Critères de réussite		Contenus			
Rester avec un maximum de joueur le plus longtemps possible.		Différencier vitesse et précipitation Se répartir l'espace Alterner je viens dans l'espace proche et loin Percevoir le placement de mes partenaires et adversaires Changer de direction			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
Ajouter des loups. Ajouter des ballons.		Dribble autorisé. Agrandir le terrain.			
Remarques					
Exercice très physique pour les défenseurs. Exercice qui travaille la perception des attaquants.					

Handball	Niveau 1	Thème	Placement du Tir	Type situation	Apprentissage
CAPACITE		Tirer efficacement en position favorable de tir			
Description			⌚ Temps	15' - 20'	
Concours de tir					
		<p>Passé au joueur relais, je m'engage et je tire dès que je suis dans les 9 m</p> <p>BUT = 1 point BUT en touchant un plot = 3 points BUT en passant dans un cerceau = 2 points Tir hors du cadre = -1 point ou un gage comme un aller-retour en sprint, des sauts groupés etc.</p> <p>5 passages puis changement de gardien</p> <p>→ Organisation matérielle du but</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Passe dans la course (relayeur) Armé du bras ballon au-dessus de la tête Coude au niveau des yeux Terminer son geste vers l'impact choisi Pour tirer en bas casser le poignet en fin de course Tirer pied inverse devant Utiliser la rotation d'épaule pour accélérer le tir			Le tireur se rapproche trop (mettre des plots pour bloquer l'avancée) Le tireur part trop tôt La passe est trop tardive ou sur le joueur Le tireur s'engage sur un côté (mettre une porte avec des plots).		
Critères de réussite			Contenus		
1 ⇒ Marquer 4 fois sur 5 dans les cibles 2 ⇒ Marquer 3 fois sur 5 dans les cibles					
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Obliger le tir hors des 9m Tir en suspension obligatoire Au moment de la réception par le relayeur, le GB touche un des 4 angles de son but <u>Signal de départ</u> : armée du bras			Autoriser le tir à 6 m Commencer sans gardien de but		
Remarques					
L'organisation matérielle du but est réutilisable sur tout exercice y compris en match : il oblige le placement du ballon et protège le gardien de but.					

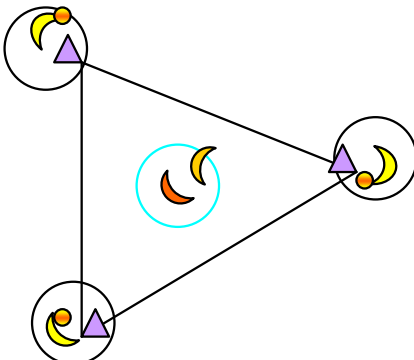
Handball	Niveau 1	Thème	Placement du Tir	Type situation	Apprentissage
CAPACITE	Tirer efficacement en position favorable de tir				
Description				⌚ Temps	15' - 20'
<u>Concours de tir</u>					
 <p>The diagram shows a handball goal with a goalkeeper standing in front of it. A shooter is positioned in front of the goal, ready to throw the ball. A bucket of balls is also shown.</p>			<p>But : Marquer à coup sûr dans la cible de plus en plus défendue</p> <p>Dispositif : Un gardien Une colonne d'élèves avec ballon</p> <p>Opérations : Tirer dans le but par un lancer à bras cassé Le gardien va dans le but au signal (défini à l'avance)</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Armé du bras ballon au-dessus de la tête Coude au niveau des yeux Terminer son geste vers l'impact choisi Pour tirer en bas casser le poignet en fin de course Tirer pied inverse devant Utiliser la rotation d'épaule pour accélérer le tir			Le tireur tire à l'amble ⇒ Possibilités de matérialiser l'espace avec des cerceaux G-D-G pour droitier ou D-G-D pour gaucher...		
Critères de réussite			Contenus		
⇒ Marquer 3 ou 4 fois sur 5 tirs			Différencier le gardien de la surface de but Percevoir l'espace libre et le viser Mettre en relation l'éloignement du bras de son corps et la force appliquée à sa balle Accompagner sa balle jusqu'aux bout des doigts Dissocier les ceintures Ressentir l'étirement abdominal et pectoral Apprécier le placement du gardien pour adapter sa trajectoire de lancer		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Gardien mains dans le dos Gardien hors du but et rentre quand je réceptionne la balle Gardien touche le poteau Gardien avancé au trait Gardien mobile sur la ligne Gardien mobile latéralement et en profondeur Défenseur placé côté opposé au bras tireur Défenseur placé même côté que le bras tireur			Autoriser le tir à 6 m Commencer sans gardien de but		
Remarques					
L'organisation matérielle du but est réutilisable sur tout exercice y compris en match : il oblige le placement du ballon et protège le gardien de but.					

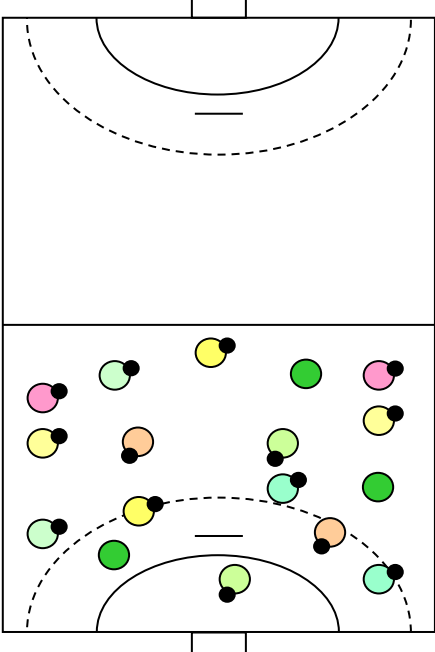
Handball	Niveau 1	Thème	Organisation motrice	Type situation	Apprentissage
Objectif	Produire des trajectoires variées « la pelote basque »				
Description				⌚ Temps	8' - 10'
<u>Concours de tir</u>		<p>But : Effectuer un maximum d'échanges à deux dans un temps donné</p> <p>Dispositif : Par deux avec une balle Durée 1'30" 1 joueur lance la balle au-dessus de la ligne l'autre doit la réceptionner derrière la ligne au sol et la relancer.</p> <p>Opérations</p> <ul style="list-style-type: none"> - le lanceur ne peut pas se déplacer avec la balle - le lanceur doit lancer contre le mur au dessus d'une ligne horizontale située à 1,50 m du sol - Une zone interdite pour le lanceur de 3 m - Chaque passe doit obliger le partenaire à se déplacer 			
					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Placement du coude au-dessus de l'épaule Eloignement pied d'appui bras tireur			Réceptionne avant la ligne Passe en cloche		
Critères de réussite			Contenus		
Si la balle est donné au partenaire à l'arrêt = remise à zéro Si partenaire se déplace pour recevoir = 1 point			Il s'agit de <u>centrer les élèves sur les effets recherchés</u> , sur les mises en relation Mettre en relation la trajectoire de la balle avec mon déplacement Percevoir le point d'impact Sortir de l'alignement		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Les deux joueurs sont en opposition après 3 échanges, marque 1 point celui qui parvient à faire rebondir 2 fois la balle au sol Varier le nombre d'échanges préalable, le nombre de rebond, points de pénalités Varier les formes de tir (suspension, appui)					
Remarques					

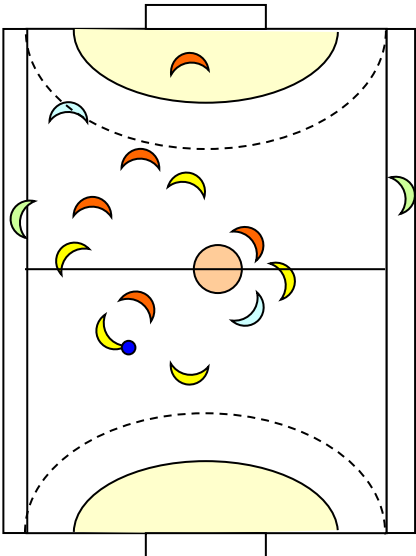
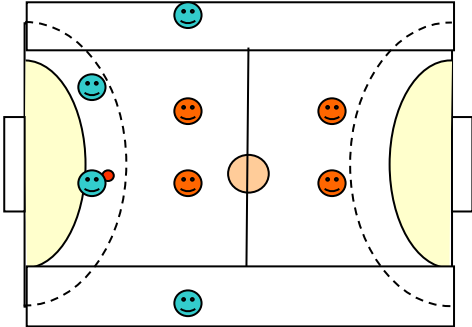
Handball	Niveau 1	Thème	Tir excentré	Type situation	Technique
CAPACITE	Tirer efficacement en position favorable de tir (le but est d'élargir la zone favorable de tir)				
Description				⌚ Temps	10'
		<p>Deux colonnes : demi-centre et ailier (avec ballon).</p> <p>Passe de l'ailier vers l'arrière qui lui redonne. L'ailier s'engage dans la porte reçoit le ballon et tire en prenant son appui avant le plot Signal d'engagement : armée du bras.</p> <p>A la fin de la séquence, chaque joueur change de colonne (en suivant de droite à gauche).</p> <p>Signal de départ : armé du bras du passeur</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>S'engager en accélérant dans l'espace libre.</p> <p>Prendre son impulsion très proche du plot.</p> <p>Impulsion vers l'extérieur du but pour s'ouvrir l'angle.</p> <p>Impulsion haute pour regarder le GB.</p>			<p>Le joueur saute vers le GB.</p> <p>Il reçoit sa balle à l'arrêt car il part trop tôt.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
But marqué.			<p>Ouvrir son angle de tir</p> <p>Impulser en direction du point de penalty</p> <p>Passes à rebond.</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Le gardien peut bouger</p> <p>Le passeur fait une action avant de passer</p>			<p>Diminuer la taille de la porte.</p> <p>Gardien qui reste collé à son poteau.</p>		
Remarques					

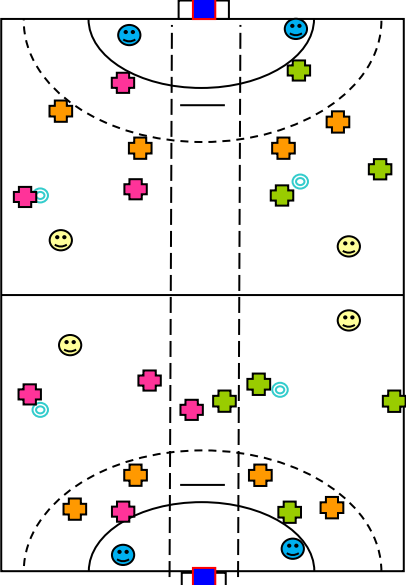
Handball	Niveau 1	Thème	Placement du Tir	Type situation	Apprentissage
CAPACITE	Tirer efficacement en position favorable de tir				
Description				① Temps	8' - 10'
<u>Concours de tir</u>					
			<p>But : Marquer à coup sûr dans le but</p> <p>Dispositif : Un gardien Une colonne d'élèves avec ballon Un passeur 1 contre zéro secteur central puis excentré...</p> <p>Opérations : Tirer dans le but par un lancer à bras cassé Le gardien va dans le but au signal (défini à l'avance)</p> <p><u>Signal</u> : Donner et attendre que le passeur réceptionne pour m'é lancer.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Armé du bras ballon au-dessus de la tête Coude au niveau des yeux Terminer son geste vers l'impact choisi Pour tirer en bas casser le poignet en fin de course Tirer pied inverse devant Utiliser la rotation d'épaule pour accélérer le tir			Le tireur tire à l'amble ⇒ Possibilités de matérialiser l'espace avec des cerceaux G-D-G pour droitier ou D-G-D pour gaucher... Départ trop tôt et reçoit sa balle à l'arrêt à 9 m.		
Critères de réussite			Contenus		
⇒ Marquer 3 ou 4 fois sur 5 tirs			Différencier le gardien de la surface de but Mettre en relation l'éloignement du bras de son corps et la force appliquée à sa balle Accompagner sa balle jusqu'aux bout des doigts Dissocier les ceintures Ressentir l'étirement abdominal et pectoral Apprécier le placement du gardien pour adapter sa trajectoire de lancer		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Limiter le nombre d'appui et le varier en annonce dès réception de la balle... Le passeur fait un déplacement avant de recevoir la balle et de donner au tireur. Dans les mains du gardien puis là où il montre.			Autoriser le tir à 6 m Commencer sans gardien de but Gardien mains dans le dos Gardien touche le poteau Passeur fixe Décaler le signal vers l'armée du bras...		
Remarques					
De la passe à l'arrêt à la passe en mouvement dans la course...					

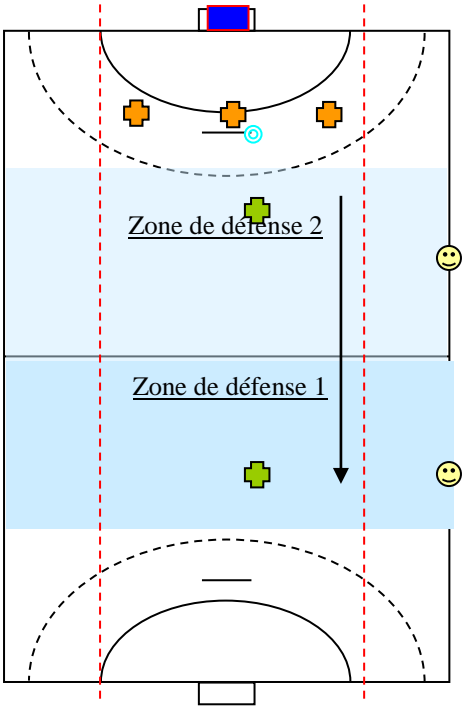
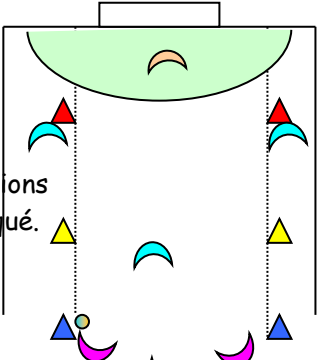
Handball	Niveau 1	Thème	Fixer ou Tirer	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Choisir entre je vais ou je donne Tirer efficacement en position favorable de tir				
Description				⌚ Temps	10' - 12'
		<p><u>But</u> : Marquer le but</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> Un gardien Un passeur demi centre Un arrière et un ailier doivent marquer contre un défenseur <p>Opérations :</p> <ul style="list-style-type: none"> Battre le défenseur <p><u>Signal de départ</u> : l'armé du bras du passeur.</p> <p><u>Signal pour le défenseur</u> qui se place dans un intervalle= lorsque le tireur reçoit la balle.</p> <p><u>Concours de ti</u></p>			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
Si le défenseur ne m'empêche pas l'accès au but, je tire sinon je donne.		Le tireur tire à l'amble et reçoit à l'arrêt. Course sur le défenseur tout droit et s'empale. L'ailier ferme l'angle en se rapprochant de son partenaire. ⇒ Possibilités de matérialiser l'espace avec des cerceaux G-D-G pour droitier ou D-G-D pour gaucher...			
Critères de réussite		Contenus			
⇒ Marquer 3 ou 4 fois sur 5 passages		Repérer la position du défenseur Adopter une course d'élan curviligne			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
Réduire le nombre de passes pour marquer 2 ou 3 Dribble interdit		Défenseur avec ballon ou mains dans le dos Imposer au défenseur de faire un choix ne soit de monter à 9 m, soit de glisser sur l'ailier pour faciliter la prise d'information.			
Remarques					
Soit l'arrière joue la prise d'intervalle soit il joue le décalage.					

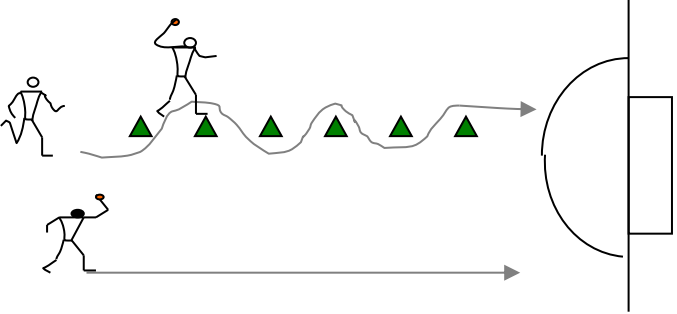
Handball	Niveau 1+	Thème	Disponibilité NPB	Type situation	Jeu à thème
CAPACITES	Je me démarque efficacement Défendre				
Description				⌚ Temps	10'-15'
<p>But : Se déplacer pour recevoir dans l'espace libre et redonner</p>  <p>Dispositif Par cinq avec trois sources de ballons 1 attaquant 1 défenseur Six passages chacun</p> <p>Opérations La passe se fait toujours à bras cassé La passe est soit à rebond, soit tendu, lobe interdit Aller chercher la balle vers un partenaire pour recevoir et redonner tout de suite Le défenseur empêche la passe et essaie de récupérer L'attaquant et le défenseur doivent toujours repasser par le cercle au centre après chaque relais Le passeur peut se démarquer dans sa zone</p>					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Critères de réussite			Contenus		
Sur 6 ballons être capable de recevoir et de le donner 4 fois proprement			Lever la tête Apprécier le changement de direction Changer de rythme Faire des appels en indiquant la direction où je veux recevoir		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Augmenter la durée de travail, réduire la zone de travail, réduire les sources, réduire l'espace de déplacement du passeur, passes à rebond obligatoire			Rajouter une source, réduire le terrain, mettre le défenseur en retard, défenseur mains dans le dos,		
Remarques					

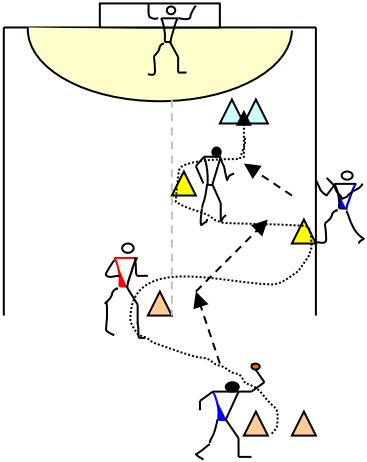
Handball 5ABC	Niveau 1/1+	Thème	Dribbler en s'informant	Type situation	Echauffement
Objectif	Echauffement généralisé Améliorer la qualité du dribble et la protection du ballon Améliorer la prise d'information pendant le dribble				
Description				⌚ Temps	8' 12'
		<p>Les élèves sont tous réunis dans les 9m (ou 1/2 terrain s'ils sont très nombreux)</p> <p>1 ballon chacun (s'il n'y en a pas assez les autres ont un échauffement sans ballon puis on tourne)</p> <p>3 loups</p> <p>Chacun dribble en permanence et tente conserver son ballon</p> <p>Sans perdre la balle</p> <p>Sans commettre une reprise de dribble</p> <p>Sans sortir du terrain</p> <p>Ballon perdu = statut de glace qui dribble sur place jusqu'à ce qu'elle soit touchée par un camarade dribbleur</p> <p>On tolérera les reprise de dribble au départ puis les élèves seront glacés à leur tour...</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Main à plat au-dessus du ballon et geste de haut en bas. Main relâchée qui accompagne le ballon. Corps redressé en opposition avec un éventuel "chippeur" de ballon. Changer de main en fonction du danger Pour intercepter : placer sa main entre la main de l'adversaire et le ballon.			L'espace est trop grand et certains joueurs ne perdent jamais la balle. Non-respect des règles du jeu. Attention au dribble "basket".		
Critères de réussite			Contenus		
Conserver son ballon			Dissocier les ceintures Différencier informations visuelles de contrôle tactile		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Réduire l'espace = cela peut augmenter les contacts ainsi que les pertes de balle On fait passer tout le monde "loup" Dribble mauvaise main Varier le nombre de voleurs			Tolérer les reprises ou balles perdues Augmenter l'espace Mettre en surnombre les dribbleurs Charger dribbleur particulier		
Remarques					
Vers un groupe de dribbleur avec chasuble rouge et un groupe de voleur en vert... But pour les rouges : conserver au moins un ballon et quand il n'en reste qu'un marquer dans la zone la plus éloignée (gardien libre mais 1 seul défini à l'avance). OU Autant de voleur que de dribbleur et quand je perds ma balle, je deviens voleur					

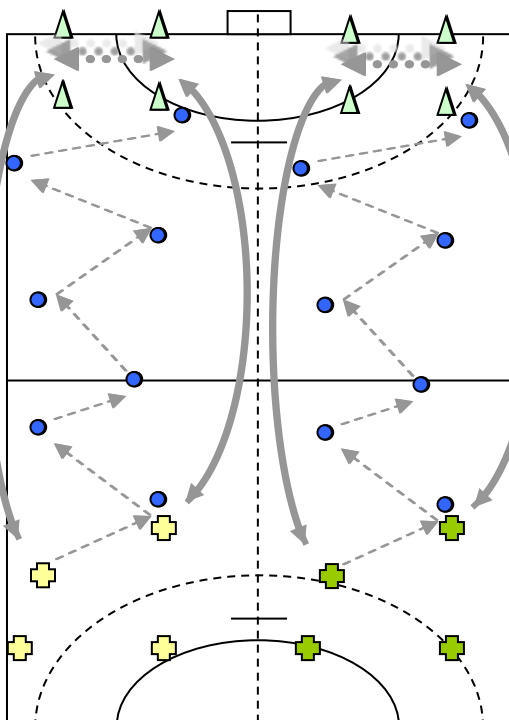
Handball	Niveau 1/2	Thème	Occupation du terrain	Type situation	Match à thème
CAPACITES	<p>N1 : Choisir entre « je vais ou je donne » + se démarquer + tirer efficacement</p> <p>N2 : Jouer en mouvement</p> <p>N1 : Co arbitrer</p>				
Description				⌚ Temps	Matches de 8'
<p>Match à 5 contre 5.</p> <p>Règles du handball Remise en jeu par le gardien</p> <p>SI ON MARQUE SEUL FACE AU GARDIEN AVEC UN RELAIS LATERAL AU PREALABLE LE BUT COMPTE DOUBLE</p> <p>Le joueur relais, dispose des trois secondes règlementaire pour faire sa passe.</p>					
					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : Si le je direct est impossible, chercher un relais latéral			Passes longues sur le relais ⇒ Obliger des relais sur zone proche... Jeu en grappe couloir central.		
Critères de réussite			Contenus		
Gain du match + utiliser les relais à bon escient			Je donne et je fais quelque chose derrière...		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Dribble interdit Passes lobées interdites Les défenseurs peuvent défendre dans les couloirs latéraux			Quatre relais qui peuvent avancer en dribblant si pas de solution		
Remarques					
On peut en cas de grappe autoriser temporairement le joker à avancer en dribble dans un espace défini au préalable.					
Vers un jeu réduit en 2 + 2 contre 2 + 2.					

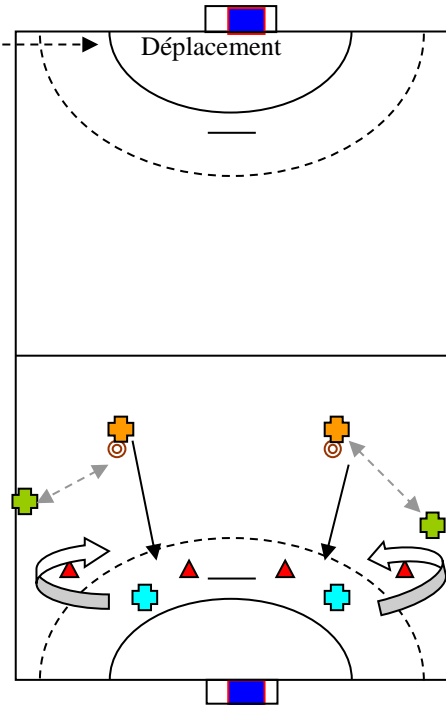
Handball	Niveau 1+/2	Thème	PB : engagement/écartement NPB : jeu en mouvement avec repère de mise en action	Type situation	Apprentissage
CAPACITES/ATTITUDES	Choisir entre je me décale et je vais / Se déplacer en regardant le but Tirer en position favorable / Observer le regard du porteur				
Description			⌚ Temps	30' - 35'	
		<p>Tirer sans avoir de défenseur devant soi et en extension</p> <p>L'objectif est d'aller marquer le but. Les joueurs passent 10 fois, par groupe de 3 = 3 groupes par terrain</p> <p>Le groupe part des plots, la zone est à 9 m.</p> <p>Règles du handball, quatre arbitres avec Poires et 4 observateurs</p> <p>2 défenseurs en dehors des 9 m et 2 attaquants et 1 pivot relayeur</p> <p>L'attaque s'arrête uniquement en cas de perte de balle ou de faute offensive. Sinon on joue le coup franc ou on repart aux plots. Si les attaquants tirent en situation favorable 3 point si le but est marqué sinon 2pts. Si le défenseur récupère la balle : 1 point pour les défenseurs.</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : Donner à un partenaire en mouvement et me décaler NPB : Prendre l'indicateur de ma mise en mouvement			Le PdB donne et va vers l'avant et se retrouve à l'arrêt sur la défense ou à 6 m. Les attaquants restent sur une même ligne. Le NPB reçoit en reculant Le PB s'engage en face de son défenseur Les attaquants jouent dans un espace proche Les déplacements resserrent la défense		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒ Tirer en en SF à chaque passage. 2⇒ Tirer en en SF 4 fois sur 5 3⇒ Tirer en en SF 3 fois sur 5. 1⇒ Tirer en en SF 2 fois sur 5. 2⇒ Tirer en en SF 1 fois sur 5			Regarder le but et s'orienter Se déplacer latéralement après avoir fait ma passe à un partenaire qui avance vers le but Ecarter pour étirer les défenseurs Utiliser un pivot entre les défenseurs à 6 m pour tasser la défense ou qui monte en relais en cas de blocage. S'engager dans l'espace à côté des défenseurs pour créer des déséquilibres et des déplacements		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Réduire l'espace Joueur touché par le défenseur = ballon récupéré Les défenseurs peuvent défendre dans les 9 m et sur le pivot relayeur. 2 défenseurs dans les 9 m et 1 en défense sur le pivot. Evoluer en 3 + 1 contre 3 puis vers le 3 contre 3 avec pivot et deux défenseurs dans les 9 m et 1 en dehors.			Augmenter l'espace Zone à 6m Placer un demi-centre passeur en relais. Le pivot peut tirer si les défenseurs sont dans les 9 m.		
Remarques					
Attention à l'organisation des passages sur les 2 espaces avec une zone de sécurité.					

Handball	Niveau 1 / 2	Thème	Jeu sans ballon	Type situation	Apprentissage
CAPACITES		N1 : Choisir entre « je vais ou je donne » N2 : Jouer en mouvement			
Description			⌚ Temps	8' - 10'	
		<p>L'objectif est d'aller marquer le but. Les joueurs passent 5 fois, par groupe de 3. Les attaquants ont la balle. Le signal de départ est une transmission. Le travail se fait avec ou sans gardien. Règles du handball.</p> <p>Si les attaquants tirent dans de bonnes conditions (entre 6 et 9m) : 1 point + 3 si le but est marqué. Si les défenseurs récupèrent la balle : 1 point.</p> <p><u>Situation Evolutive :</u> Varier le moment du signal d'entrée en jeu des défenseurs latéraux Interdire de défendre entre 6 et 9 mètres pour laisser le plus de position de tir Interdire le dribble Défendre avec un ballon entre les mains</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Accélérer pour prendre de vitesse le défenseur Si l'équipe est rattrapée, passer par une phase lente			Restent sur la même ligne Cours sans regarder si le PdB a besoin d'aide Dribble excessif		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒Atteindre la zone de marque à chaque fois. 2⇒Atteindre la zone de marque 3 fois sur 5. 3⇒Atteindre la zone de marque 1 fois sur 2. 1⇒Marquer 2 fois sur 3. 2⇒Marquer 1 fois sur 3.			Percevoir le déplacement de son camarade pour lui transmettre la balle Donner en avant du non porteur Montrer où je veux recevoir		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Dribble interdit pour certains joueurs. Redoublement de passe interdit Ballon touché par le défenseur = ballon récupéré. Evoluer en 3 contre 2 sans zones défensives imposées puis vers un 2 contre 1 + 1.			Varier le moment du signal d'entrée en jeu des défenseurs latéraux Interdire de défendre entre 6 et 9 mètres pour laisser le plus de position de tir Défendre avec un ballon entre les mains		
Remarques					
L'évolution logique est d'aller vers le 3 contre 2, il n'est pas impossible de commencer par cette situation pour responsabiliser tous les attaquants. On peut réaliser cette situation sur $\frac{1}{2}$ terrain.					

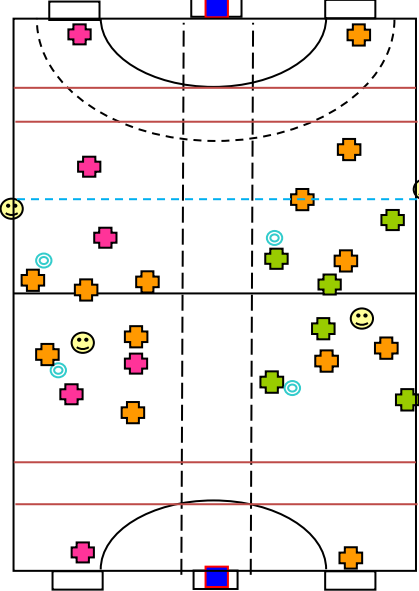
Handball	Niveau 2	Thème	Passe en progression	Type situation	Echauffement
Objectif	Echauffement généralisé Indicateur de « jouer en mouvement » : je donne à mon partenaire en mouvement				
Description				⌚ Temps	10'
			<p><u>But</u> : Echanger sa balle</p> <p>Les élèves 2 par 2 à environ 3m de distance, côte à côte au départ.</p> <p>Recevoir et donner entre chaque plot Le joueur A slalom entre les plots tout en recevant et donnant sa balle. Le joueur B s'applique à faire des passes</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Le ballon reste toujours « en vie »			<p>Les joueurs sont trop éloignés et parfois sur la même ligne face à face. Prise de balle à l'arrêt.</p> <p>Le ballon est trop gros et dénature le geste (ballon poussé et non lancé).</p> <p>Mauvais pied devant ou pieds parallèles.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
Réduire son temps de passage entre la première passe et le déclenchement du tir			<p>Dissocier les ceintures</p> <p>Prendre des repères visuels sur son partenaire</p> <p>Préparer ses mains</p> <p>Donner en avant du receveur</p> <p>Apprécier le placement de mon corps pour passer équilibré</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Variation des types de passe</p> <p>Par trois un joueur au centre et deux autres qui slalom, passe une fois sur deux tous les trois plots...</p>					
Remarques					
<p>On utilise tout le terrain sauf les zones (intégrer le règlement)</p> <p>Possibilité de jouer à 3</p>					

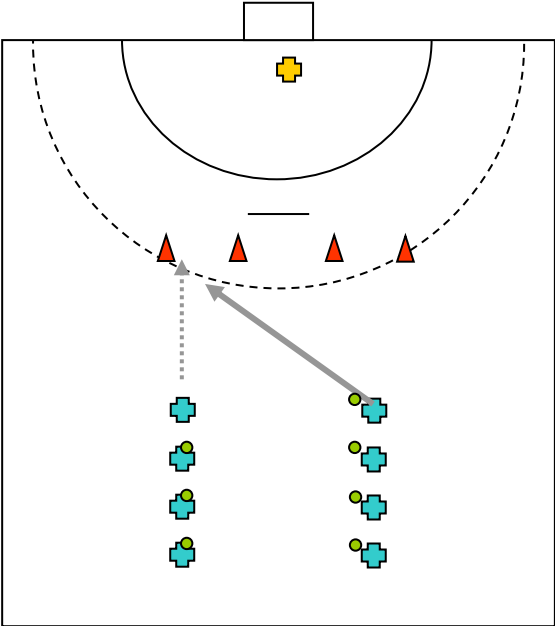
Handball	Niveau 2	Thème	Passé et prise d'information	Type situation	Echauffement
CAPACITE		JOUER EN MOUVEMENT			
Description			⌚ Temps	14'	
			<p><u>But</u> : Faire progresser la balle</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <p>Deux jeux en parallèles sur demi terrain Deux colonnes de joueurs avec ballons Trois joueurs sans ballons au plot</p> <p><u>Opérations</u> :</p> <p>Recevoir la balle dans la course Toujours être en mouvement = petit train</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Recevoir et donner en mouvement			Les joueurs partent trop tôt et se gênent = donner un signal visuel de départ		
Critères de réussite			Contenus		
Je ne m'arrête jamais de trotter et je tire en mouvement			Percevoir le déplacement de son camarade pour lui transmettre la balle Donner en avant du non porteur, dans l'espace entre les deux plots		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Augmenter la vitesse = chrono Réduire l'espace entre les plots Varier les formes de passes SITUATION EVOLUTIVE avec 1 ou plusieurs défenseurs			A l'arrêt, plus ou moins vite Augmenter l'espace entre les plots		
Remarques					
Réguler les départs en fonction du groupe					

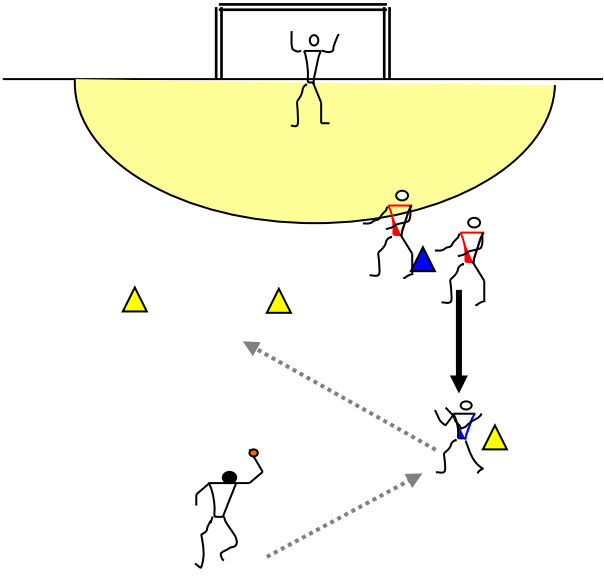
Handball	Niveau 2	Thème	Passe	Type situation	Technique
CAPACITE		JOUER EN MOUVEMENT			
Description			⌚ Temps	7'	
			<p>Concours par équipe : 2 équipes Les élèves 2 par 2 à environ 3m de distance Jeu en relais sur un aller-retour</p> <p>Les 2 joueurs doivent passer dans la porte Pour faire la passe au groupe suivant, obligation d'entrer avec le ballon dans les 9m</p> <p>Dribble interdit même pour franchir la porte</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Coude toujours au niveau des yeux, ballon au-dessus de la tête. Pied opposé au ballon avancé. Privilégier les passes courtes. Passe dans la course du partenaire. Ne jamais être aligné. Terminer son geste en direction du partenaire. Réception en allant chercher le ballon pour le ramener à soi. Avoir toujours les pieds dans l'axe du but.			Les joueurs sont trop éloignés. Le ballon est trop gros et dénature le geste (ballon poussé et non lancé). Course côte à côte. Passe sur le joueur. Plus de 3 pas pour le PB.		
Critères de réussite			Contenus		
Gagner le jeu sans perte de balle			Dissocier les deux ceintures Montrer ses mains Orienter ses appuis : triangle direction, ballon partenaire		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
2 allers-retours Utilisation d'un nombre de passes Utilisation du jeu de paix : le chronomètre			Pas de duel		
Remarques					
Placer les élèves par niveau de maîtrise					

Handball	Niveau 2	Thème	Espace libre	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	JOUER EN MOUVEMENT + indicateur du choix entre « je provoque ou je passe » : je dépasse mon défenseur direct pour me créer une solution de tir				
Description				⌚ Temps	15'-20'
		<p>But : marquer un maximum de buts sur 5 passages</p> <p>Un défenseur se place entre les deux plots et va faire le tour d'un plot dès que le passeur reçoit la deuxième balle.</p> <p>Le tireur doit en profiter pour tirer sans se faire gêner.</p> <p>Le défenseur a un ballon tenu à 2 mains Taille de la porte 4 mètres.</p> <p><u>Signal de départ du défenseur</u> : l'armé du bras du passeur</p>			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
Au moment de la passe prendre l'information sur le défenseur. S'engager en accélérant vers l'espace libre. Tirer dès l'entrée dans les 9 mètres. Passe dans la course de l'attaquant. Utiliser la suspension pour gagner en profondeur.		L'attaquant va tout droit et reçoit sa balle à l'arrêt. Le passeur transmet le ballon trop tard ou trop tôt (la passe se fait environ à 10 mètres dans la course). Le défenseur, en retard pousse l'attaquant (à préciser sur les règles de sécurité).			
Critères de réussite		Contenus			
1⇒ Marquer 2 fois sur 3 2⇒ Se trouver en situation de marque 3 fois sur 3 3⇒ Se trouver en situation de marque 1 fois sur 2		Différencier je donne et je pars dans le bon timing. Percevoir la course du défenseur pour me déplacer à l'opposer. Adopter une course curviligne.			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
Diminuer la taille de la porte (3m) Interdire les dribbles Le défenseur a les mains libres Le défenseur contourne le plot par la droite pour les droitiers et à gauche pour les gauchers.		Agrandir la porte			
Remarques					
Le changement de défenseur peut aussi se faire sur un nombre de passages Enlever le ballon au défenseur lui permet de travailler sur la neutralisation (niveau supérieur).					

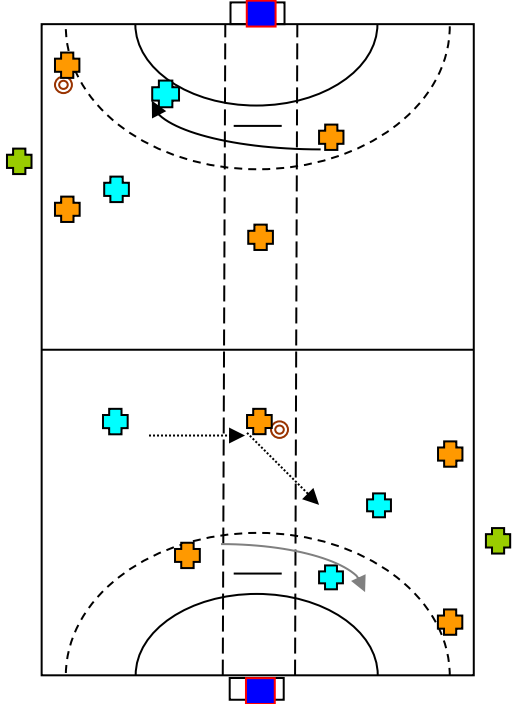
Handball	Niveau 2	Thème	Jeu du non porteur	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Jouer en mouvement Choisir entre j'attaque ou je conserve la balle				
Description				⌚ Temps	10' - 14'
		<p>L'objectif est d'aller marquer le but.</p> <p>Les joueurs passent 5 fois, par groupe de 3.</p> <p>Les attaquants ont la balle.</p> <p>Le signal de départ est une transmission.</p> <p>Le travail se fait avec ou sans gardien.</p> <p>Règles du handball.</p> <p>Si les attaquants tirent dans de bonnes conditions (entre 6 et 9m) : 1 point + 3 si le but est marqué. Si les défenseurs récupèrent la balle : 1 point.</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire si l'espace est fermé je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre			Passes lobées ou longues. Les attaquants restent sur une même ligne. La vitesse complique les transmissions et les réceptions. Le NPB se place trop loin du PB. Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable.		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒Atteindre la zone de marque à chaque fois. 2⇒Atteindre la zone de marque 3 fois sur 5. 3⇒Atteindre la zone de marque 1 fois sur 2.					
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Ballon touché par le défenseur = ballon récupéré. Ajouter un défenseur et un attaquant joker dans la zone neutre ou la supprimer					
Remarques					
L'évolution logique est d'aller vers le 3 contre 2, il n'est pas impossible de commencer par cette situation pour responsabiliser tous les attaquants. On peut réaliser cette situation sur $\frac{1}{2}$ terrain.					

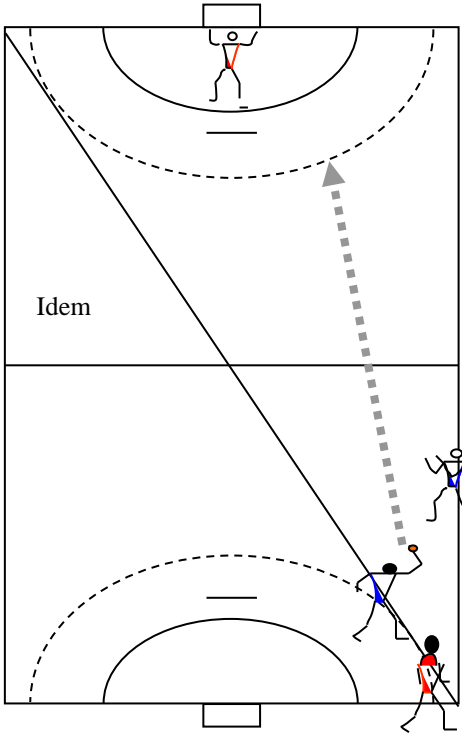
Handball	Niveau 2	Thème	PB : Je vais ou je donne NPB : démarquage	Type situation	Apprentissage
CAPACITES/ATTITUDES	Choisir entre je me décale et je vais / Se déplacer en regardant le but Tirer en position favorable / Observer le regard du porteur				
Description			⌚ Temps	30' - 35'	
		<p>Tirer sans avoir de défenseur devant soi et en extension</p> <p>L'objectif est d'aller marquer le but en STF Les joueurs passent 10 fois, par groupe de 3 = 3 groupes par terrain Le groupe part du milieu.</p> <p>Une zone de tir (rouge) où les défenseurs n'ont pas le droit de rentrer et où l'attaquant ne peut rentrer qu'avec le ballon et sans dribble.</p> <p>Règles du handball, quatre arbitres avec Poires 😊 et 4 observateurs 😊</p> <p>3 défenseurs soit en 1 + 1 avec 1 libre soit 2 libres</p> <p>L'attaque s'arrête uniquement en cas de perte de balle ou de faute offensive. Sinon on joue le coup franc ou on repart aux plots. Si les attaquants tirent en situation favorable 3 point si le but est</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
PB : si l'espace est libre : j'avance en dribble si l'espace est libre, et que je suis prêt du but : je tire. Si l'espace est fermé ou si mon partenaire est mieux placé que moi, je passe le ballon NPB : sortir de l'alignement avec le défenseur Se placer dans un espace libre Dès que je deviens défenseur, je me replace le plus rapidement possible.			Passes lobées (que l'on peut interdire). Se débarrasse de la balle Les attaquants restent sur une même ligne. La vitesse complique les transmissions et les réceptions. Le NPB se place trop loin du PB Le PB ne tire pas lorsqu'il est en position favorable.		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒Atteindre la zone de marque à chaque fois. 2⇒Atteindre la zone de marque 3 fois sur 5. 3⇒Atteindre la zone de marque 2 fois sur 5. 1⇒Marquer 3 fois et+ sur 5 2⇒Marquer 1 fois sur 5			Repérer si le défenseur vient sur moi ou va sur mon partenaire. Dissocier repères visuels de repères tactiles, Lever la tête Ressentir l'accompagnement de la balle le plus loin possible pour la retrouver rapidement Adapter son dribble à sa vitesse Plus je vais vite plus j'éloigne le ballon de mon corps		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Ballon touché par le défenseur = ballon récupéré Evoluer en 3 contre 1 + 1 et 1 défenseur libre dans les deux zones. Puis 2 défenseurs libres. Vers le 3 contre 3 Suppression de la zone de tir.			Faire partir un défenseur d'un des deux côtés ou derrière les attaquants. Placer une zone neutre entre les deux zones défensives où les défenseurs ne peuvent pas agir. Obliger le défenseur de choisir un attaquant et de la garder.		
Remarques					
Attention à l'organisation des passages sur les 4 espaces.					

Handball	Niveau 2	Thème	Espace libre Tir	Type situation	Echauffement
CAPACITE	Jouer en mouvement Indicateur : s'engager dans un espace libre + passer à un partenaire en mouvement				
Description				⌚ Temps	10'-20'
		<p>Deux colonnes. Un ballon chacun sauf pour le premier de la colonne de gauche.</p> <p>Le joueur s'engage en course dans la porte, reçoit la passe de l'autre colonne, tire à deux au dessus de la tête coin court (premier poteau) en essayant de marquer.</p> <p>La situation s'enchaîne ainsi, je passe et je m'engage Je tire, je vais récupérer mon ballon et je me replace dans ma colonne.</p> <p>Varié les impacts (coin long, au sol etc.) et les formes de tir (1 main, appui, suspension).</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>S'engager en accélérant dans l'espace libre.</p> <p>Adapter sa forme de tir et son impact à la consigne.</p> <p>Faire une passe dans la course.</p> <p>Tirer en terminant son geste vers l'impact.</p> <p>Relâcher le bras pour avoir une meilleur élasticité.</p>			<p>Passes imprécises.</p> <p>Pas d'engagement en accélération.</p> <p>Les élèves rapprochent le point de départ petit à petit.</p> <p>Attention à la taille du ballon.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>Respecter les impacts.</p> <p>Marquer malgré la diminution de l'incertitude.</p>					
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Accélérer le rythme					
Remarques					

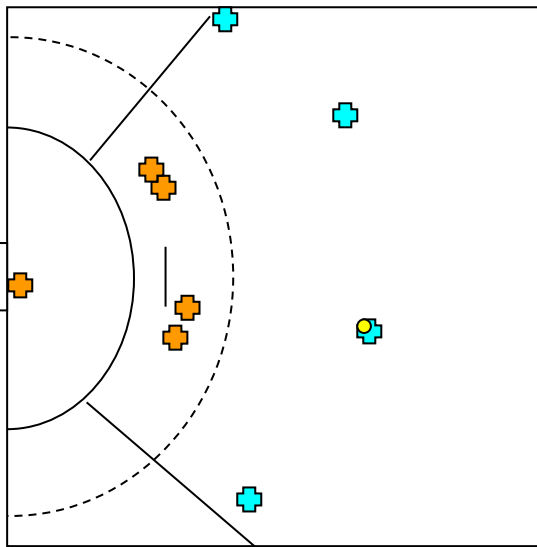
Handball	Niveau 2	Thème	Placement du Tir Prise d'avance	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Jouer en mouvement Choisir entre je provoque ou je passe				
Description				⌚ Temps	8' - 10'
<u>Concours de tir</u>	 <p>But : Marquer à coup sûr dans le but</p> <p><u>But pour le défenseur</u> : Mettre en crise de temps le passeur</p> <p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> Un gardien Une colonne d'élèves avec ballon Un passeur 1 contre 1 couloir de jeu direct...puis indirect Relation Passeur tireur Un défenseur excentré qui démarre sur la passe du Passeur pour aller le toucher. <p>Opérations :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tirer dans le but par un lancer à bras cassé Le défenseur se place à gauche pour les droitiers et inversement. 				
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Armé du bras ballon au-dessus de la tête Coude au niveau des yeux Terminer son geste vers l'impact choisi Pour tirer en bas casser le poignet en fin de course Tirer pied inverse devant Utiliser la rotation d'épaule pour accélérer le tir			Le tireur tire à l'amble et va tout droit dans sa course, même si le défenseur vient de droite. ⇒ Possibilités de matérialiser l'espace avec des cerceaux G-D-G pour droitier ou D-G-D pour gaucher...		
Critères de réussite			Contenus		
⇒ Marquer 3 ou 4 fois sur 5 tirs			Apprécier la vitesse de course du tireur pour lui mettre dans la course Dissocier les ceintures Percevoir l'espace libre et s'y engager		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
1 contre 1 avec retard du défenseur par rapport au tireur. 1 défenseur va toucher le passeur ballon en main (pression sur le passeur) Le défenseur est placé du mauvais côté (à droite pour les droitiers). Vers 2 défenseurs 1 face au passeur et 1 face au tireur décalé			Autoriser le tir à 6 m Commencer sans gardien de but Gardien mains dans le dos Gardien touche le poteau		
Remarques					
Vers une prise de balle adaptée à la course du défenseur...					

Handball	Niveau 2	Thème	Fixer donner	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	JOUER en mouvement Choisir entre « je provoque et je passe »				
Description				⌚ Temps	10' - 12'
<u>Concours de tir</u>					
			But : Marquer le but Dispositif : Un gardien Un passeur demi centre Un arrière et un ailier doivent marquer contre un défenseur + 1 défenseur sur la source Opérations : Battre le défenseur		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Si le défenseur ne m'empêche pas l'accès au but, je tire sinon je donne.			Le tireur tire à l'amble ⇒ Possibilités de matérialiser l'espace avec des cerceaux G-D-G pour droitier ou D-G-D pour gaucher... Les attaquants se rapprochent au lieu de s'éloigner. Pertes de balle dues aux précipitations.		
Critères de réussite			Contenus		
⇒ Marquer 3 ou 4 fois sur 5 passages			Percevoir si je dois tirer ou donner ma balle à mon ailier. Utiliser la feinte.		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Le défenseur sur la source peut très vite défendre sur les attaquants après avoir touché le passeur = 2 contre 2			Défenseur en retard		
Remarques					
Vers un 3 contre 2					

Handball	Niveau 2	Thème	Rentrée d'ailier	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Jouer en mouvement Choisir entre « je provoque et je passe »				
Description				⌚ Temps	10' - 12'
<u>Concours de tir</u>					
			<p>But : Marquer le but</p> <p>Dispositif :</p> <p>Un gardien</p> <p>Trois attaquants, une source et deux défenseurs</p> <p>Un ailier qui rentre au signal = balle à l'ailier</p> <p>1 défenseur haut à plus de 10 m</p> <p>1 défenseur à 6 m</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Se placer dans les espaces libres pour jouer en relais			L'arrière va tout droit sur son défenseur L'ailier vient tasser la défense Celui qui rentre se bloque contre un défenseur		
Critères de réussite			Contenus		
⇒ Marquer 3 ou 4 fois sur 5 passages					
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Un défenseur rentre en retard par rapport à l'ailier et rentre après avoir touché le demi-centre à deux mains. Les deux défenseurs choisissent leur placement			3 attaquants et 2 défenseurs.		
Remarques					
Vers l'ailier se place soit en bloc sur le défenseur afin que l'arrière exploite l'espace libre dans son dos. Soit il se place entre les deux défenseurs en relais.					

Handball	Niveau 2	Thème	Prise de vitesse du défenseur	Type situation	Apprentissage
Objectif	Atteindre la zone de marque en prenant l'adversaire de vitesse.				
Description				⌚ Temps	15' - 20'
			<p>L'objectif est d'aller marquer le but.</p> <p>Les joueurs passent par 3 et un défenseur rentre au signal.</p> <p>Les attaquants ont la balle.</p> <p>Le signal de départ est une transmission.</p> <p>Pas de Gardien de But.</p> <p>S'il y a perte de balle ou interception le défenseur devient attaquant (possibilité d'alterner après chaque passage).</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Algorithme d'attaque.</p> <p>Étagement des attaquants.</p> <p>Précision des transmissions (dans la course).</p> <p>Ecartement des attaquants.</p>			<p>Les attaquants attendent le défenseur.</p> <p>Pas d'étagement.</p> <p>Passes lobées ou longues.</p> <p>Les attaquants restent sur un même axe.</p> <p>La vitesse complique les transmissions et les réceptions.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>1⇒Atteindre la zone de marque à chaque fois.</p> <p>2⇒<u>Atteindre la zone de marque 3 fois sur 4.</u></p> <p>3⇒Atteindre la zone de marque 1 fois sur 2.</p>					
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Ajout d'un GB</p> <p>L'Attaquant touché balle en main devient défenseur.</p>			<p>Augmenter le décalage avec les défenseurs.</p>		
Remarques					
Attention à la difficulté de compréhension du système de rotation.					

Handball	Niveau 2	Thème	Fixer donner	Type situation	Apprentissage
CAPACITE	JOUER EN MOUVEMENT				
Description				① Temps	10'-15'



But pour les défenseurs : empêcher les attaquants de rentrer dans les 9m.

But pour les attaquants : marquer

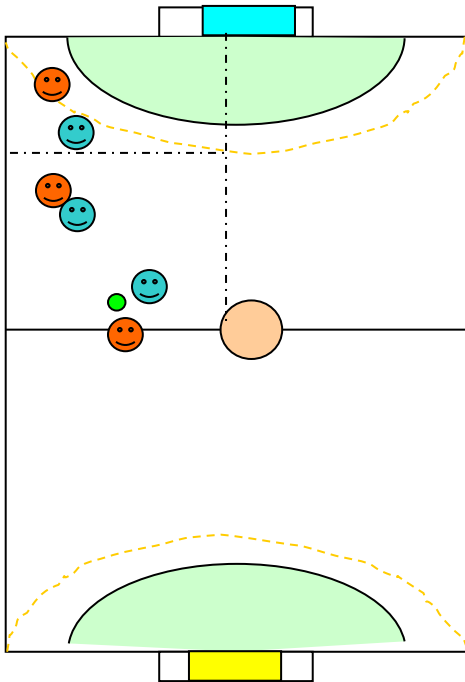
Dispositif :

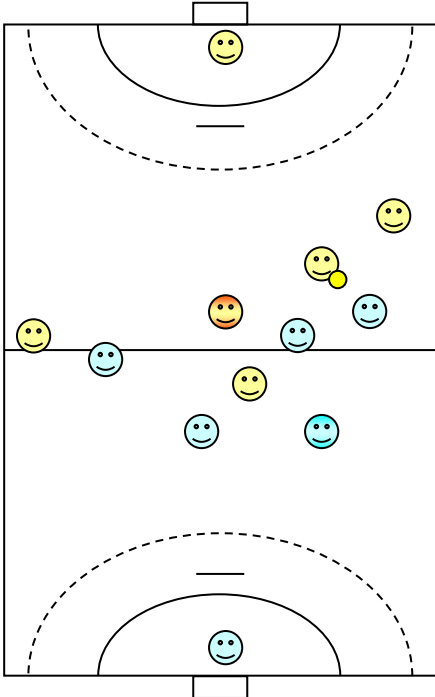
Attaque/défense sur un but.

Les deux défenseurs se tiennent par la main sans jamais se lâcher.

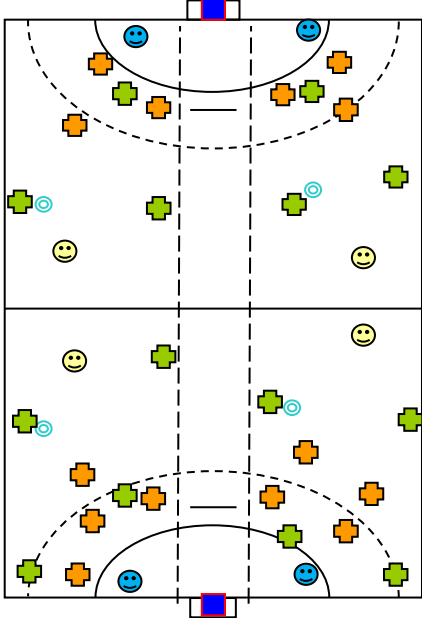
4 attaquants qui ne peuvent rentrer dans les 9 mètres que s'ils reçoivent leur balle lancé.

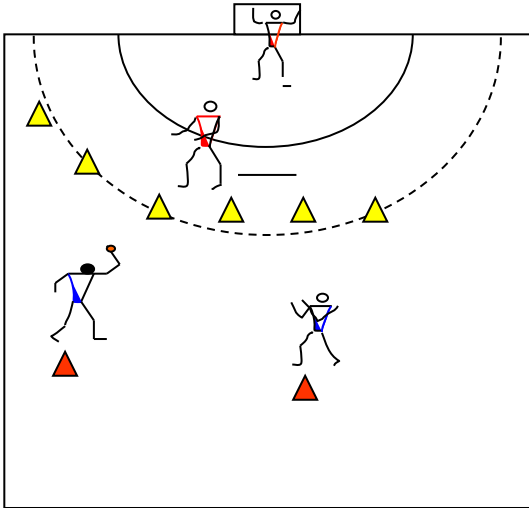
Critères de réalisation	"Comportements problèmes" possibles
En attaque : Prendre les intervalles.	Défenseurs qui se lâchent Attaquant qui s'empalent balle en main Perte de balle Balle reçue à l'arrêt
Toujours voir le ballon et son adversaire direct Se placer à 7 m pour pouvoir intervenir et se replacer. Flotter collectivement en fonction du ballon pour mettre beaucoup de joueurs dans la zone du ballon	
Critères de réussite	Contenus
Marquer 4 fois sur 5 passages.	Orienter ses appuis (porteur ballon moi) Laisser une porte vers l'extérieur Être fléchi sur ses jambes et garder la tête haute pour limiter les déséquilibres Se déplacer en fente antéropostérieure
Variables pour complexifier	Variables pour simplifier
Même nombre d'attaquant que de défenseur	Réduire à 3 attaquants : supériorité défensive Limiter le dribble à 3 touches par joueur
Remarques	
Vers un jeu sans ballon dans le bon timing.	

Handball	Niveau 2	Thème	Défendre	Type situation	Apprentissage
CAPACITE	Défendre efficacement ensemble				
Description				① Temps	14'
		<p><u>But</u> : Récupérer la balle</p> <p><u>Dispositif</u> :</p> <p>3 attaquants et 3 défenseurs 1 défenseur stoppe le porteur de balle L'autre doit dissuader dans sa zone Et le troisième doit intercepter</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>Les défenseurs interviennent sur le porteur de balle</p> <p>Si je suis touché balle en main, je perds la balle</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Je bloque la balle ou je l'intercepte			Il n'ose pas venir près du porteur Il a peur du contact Il se place à côté de l'autre et le suit		
Critères de réussite			Contenus		
Je parviens à bloquer la balle 6 fois sur 10			Se placer entre mon adversaire et le PDB Gêner avec ses bras Se déplacer rapidement en repérant les déplacements de mon vis à vis		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Augmenter la taille du terrain Imposer à un défenseur de faire le tour d'un plot			Imposer à un attaquant de faire le tour d'un plot Réduire le terrain Appliquer la règle des 3 secondes		

Handball	Niveau 2	Thème	PB : choix NPB : démarquage	Type situation	Match à thème
CAPACITES ATTITUDE	Toutes les capacités du niveau 2 Accepter le projet collectif				
Description			⌚ Temps	Matches de 6'	
 <p>Match à 5 contre 5.</p> <p>Règles du handball</p> <p>Remise en jeu par le gardien</p> <p>UN JOUEUR DE CHAQUE EQUIPE N'A PAS LE DROIT DE MARQUER</p>					
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Critères de réussite			Contenus		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Remarques					

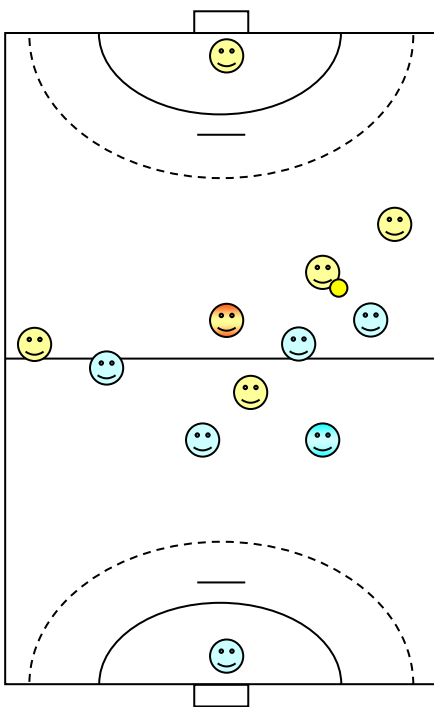
Handball	Niveau 2	Thème	Neutraliser	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Défendre efficacement ensemble Jouer en mouvement / choisir entre « je provoque ou je passe »				
Description				① Temps	10' - 12'
		<p><u>But pour les défenseurs:</u> Neutraliser le porteur de balle pour qu'ils n'avancent pas</p> <p><u>But pour les attaquants :</u> Tirer pour marquer en moins de 5 balles.</p> <p>Les attaquants ont 5 balles pour pouvoir déclencher un tir à la cible sachant qu'ils ne peuvent tirer qu'arrivé dans la dernière zone.</p> <p>Les défenseurs ont l'obligation de neutraliser le porteur de balle. A chaque fois qu'il parvient à neutraliser un attaquants ces derniers repartent de la zone où s'effectue la neutralisation.(si je suis neutralisé en zone 2 je repars zone 2). A chaque neutralisation illégale, j'avance d'une zone pour mettre en jeu.</p> <p>A chaque zone franchie où faute, la situation commence avec le respect de la règle des 3 mètres.</p> <p>On ne peut pas sauter de zone.</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Les mauvaises défenses sont sanctionnées rapidement.			Si un attaquant est bon dribbleur, il contourne.		
Critères de réussite			Contenus		
Pour les défenseurs : les attaquants ne tirent pas après avoir épuisé leurs 5 tentatives. Pour les attaquants : franchir le maximum de zone			Prendre des informations sur le bras du porteur Parvenir rapidement vers le porteur tout en régulant sa vitesse pour ne pas le percuter. Dissocier bras gauche et bras droit Se déplacer en fente avant		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Diminuer le nombre de défenseur 2 contre 2 ou vers le 3 contre 3 (pour aller vers l'aide)			Dribble interdit Diminuer le nombre d'essai pour parvenir à la cible. Réduire l'espace en largeur.		
Remarques					

Handball	Niveau 2+	Thème	PB : engagement/écartement NPB : jeu en mouvement avec repère de mise en action	Type situation	Apprentissage
CAPACITES/ATTITUDES	Choisir entre je me décale et je vais / Se déplacer en regardant le but Tirer en position favorable / Observer le regard du porteur/				
Description	⌚ Temps		30' - 35'		
		<p>Tirer sans avoir de défenseur devant soi et en extension</p> <p>L'objectif est d'aller marquer le but.</p> <p>Les joueurs passent 5 fois, par groupe de 3.</p> <p>Le groupe part des plots à 13 m.</p> <p>Règles du handball, quatre arbitres avec poires 😊 et 4 observateurs 😊</p> <p>2 défenseurs uniquement dans les 9 m et 1 en dehors qui ne peut pas rentrer.</p> <p>L'attaque s'arrête uniquement en cas de perte de balle ou de faute offensive. Sinon on joue le coup franc ou on repart aux plots.</p> <p>Si les attaquants tirent en situation favorable 3 point si le but est marqué sinon 2pts.</p> <p>Si le défenseur récupère la balle : 1 point pour les défenseurs.</p>			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
PB : Chercher à contourner le défenseur direct Donner à un partenaire en mouvement NPB : Prendre l'indicateur de ma mise en mouvement		Le PdB donne et va vers l'avant et se retrouve à l'arrêt sur la défense ou à 6 m. Les attaquants restent sur une même ligne. Le NPB reçoit en reculant Le PB s'engage en face de son défenseur Les attaquants jouent dans un espace proche Les déplacements resserrent la défense			
Critères de réussite		Contenus			
1⇒ Tirer en en SF à chaque passage. 2⇒ Tirer en en SF 4 fois sur 5 3⇒ Tirer en en SF 3 fois sur 5. 1⇒ Tirer en en SF 2 fois sur 5. 2⇒ Tirer en en SF 1 fois sur 5		Regarder le but et s'orienter Se déplacer latéralement après avoir fait ma passe à un partenaire qui avance vers le but Ecarter pour étirer les défenseurs Utiliser un pivot entre les défenseurs à 6 m pour tasser la défense ou qui monte en relais en cas de blocage. S'engager dans l'espace à côté des défenseurs pour créer des déséquilibres et des déplacements			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
Joueur touché par le défenseur = ballon récupéré Evoluer en 4 contre 3 avec un ailier un demi centre un arrière et un pivot		Augmenter l'espace Demander au défenseur en dehors de défendre haut 1 défenseur en individuel sur le pivot			
Remarques					
Attention à l'organisation des passages sur les 2 espaces avec une zone de sécurité.					

Handball	Niveau 2+	Thème	Espace libre et prise d'information	Type situation	Apprentissage
CAPACITE	JOUER EN MOUVEMENT Percevoir l'espace libre pour s'y engager Fixer un défenseur et décaler ou renverser				
Description				⌚ Temps	15'-20'
		Jeu sur 1/2 terrain, 2 contre 1 <u>But du jeu</u> : marquer un maximum de buts sur 5 passages. <u>Règles du jeu</u> Règles du handball Pour pouvoir tirer, les attaquants doivent passer par une des 3 portes et seulement balle en main. Si le défenseur occupe la porte, l'attaquant ne peut pas la franchir Jeu avec gardien Le défenseur ne peut intervenir si l'attaquant a franchi la porte. <u>Taille de la porte</u> : Environ 2 mètres Changer les défenseurs en fonction de leur fraîcheur physique			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
Se rendre disponible en permanence. Appeler le ballon dans la porte en MOUVEMENT. Fixer le défenseur dans un espace avant de passer. S'engager franchement dans l'espace puis se replacer. Utiliser un relais pour atteindre une porte éloignée.		Utilisation de passes trop longues. Le défenseur "se jette" dans la porte (trop facile pour les attaquants). L'engagement vers la porte est trop timide.			
Critères de réussite		Contenus			
1⇒ Marquer 4 fois sur 5. 2⇒ Se trouver en situation de marquer 2 fois sur 3.		Repérer le placement du défenseur Dissocier les ceintures pour recevoir dans la course			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
Ajouter un défenseur (3 contre 2) Interdire les dribbles Réduire les portes à 1 m		Ajouter une porte Ajouter un joueur			
Remarques					
Par deux avec une rotation arbitre, défenseur gardien ou attaquants.					

Handball	Niveau 2/3	Thème	Défense	Type situation	Match à thème
----------	------------	-------	---------	----------------	---------------

CAPACITES	Défendre efficacement ensemble				
Description				⌚ Temps	Matchs de 8'



Match à 5 contre 5 +,1 gardien

Règles du handball

Tout joueur qui se fait contrôler avec la balle ou neutraliser ne participe plus pendant un temps au jeu (son équipe attaque et défend ou 30 secondes) : il est glacé.

Il est interdit pour un porteur de tourner le dos au défenseur (sinon exclusion temporaire de 30 secondes).

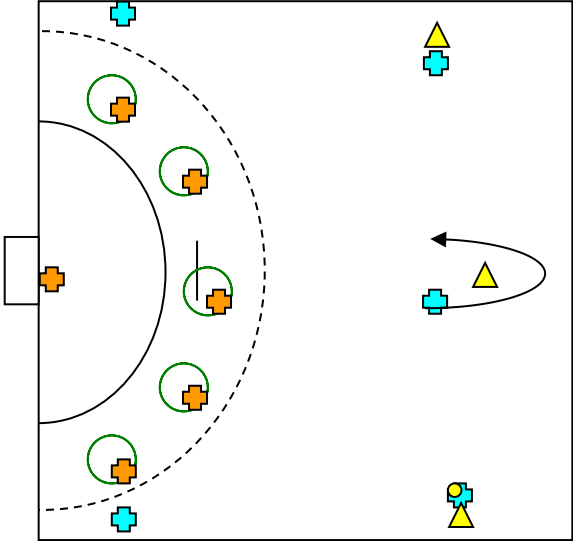
Toute neutralisation sans respect du règlement exclu le fautif 30 secondes.

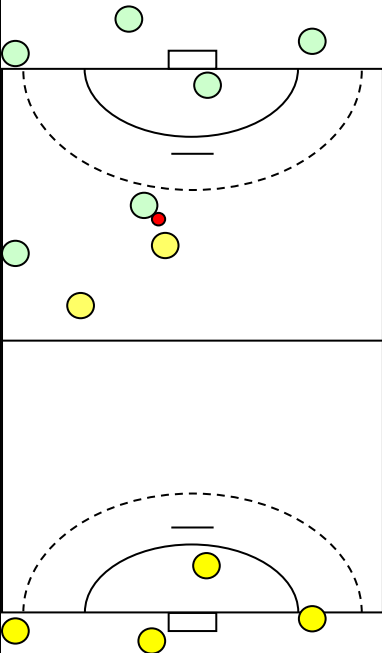
Changement toutes les 2 minutes avec les remplaçants.

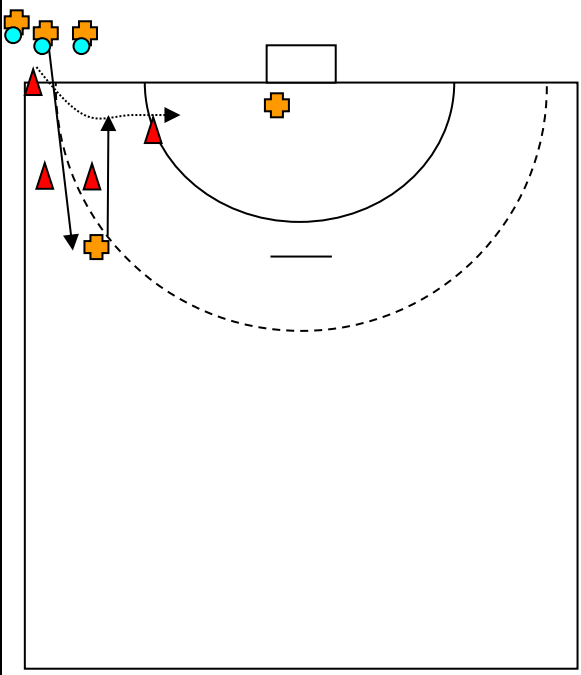
Proposer une défense étagée pour faciliter le travail défensif.

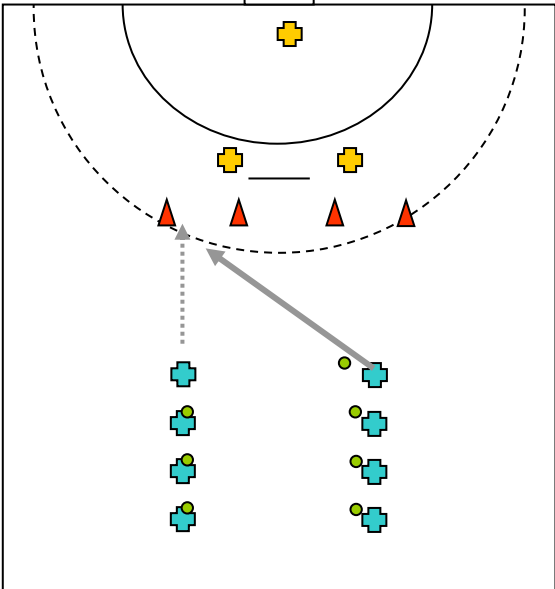
Critères de réalisation	"Comportements problèmes" possibles
Différencier vitesse et précipitation : contrôler son agressivité pour ne pas pénaliser son équipe par une exclusion temporaire.	Se jette sur le porteur Le porteur évite et fait une faute de jeu.
Critères de réussite	Contenus
	Adopter une posture de déplacement pour intervenir face à son adversaire Avancer vers son adversaire direct sans se jeter Accepter de ne pas intervenir corporellement si je suis en retard
Variables pour complexifier	Variables pour simplifier
Contrôler le PdB et dans la même action toucher la balle ou le bras porteur	Limiter le dribble à 3 touches pour faciliter le travail de placement déplacement des défenseurs.

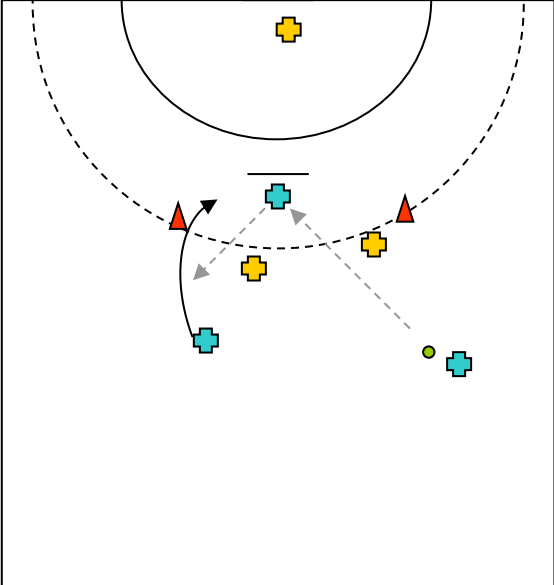
Remarques	Un observateur compte les joueurs glacés par équipe. Le jeu peut s'arrêter si tous les joueurs d'une équipe ont déjà été glacés une fois.
-----------	--

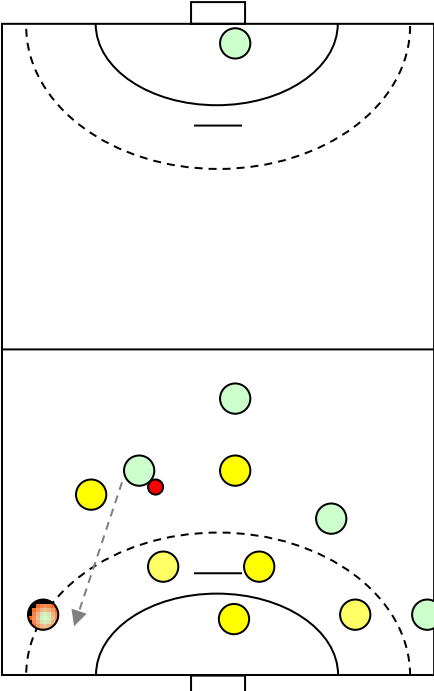
Handball	Niveau 2+/3	Thème	Prise d'intervalle	Type situation	Apprentissage
CAPACITE	JOUER EN MOUVEMENT				
Description			⌚ Temps	10'	
			<p>Jeu d'attaque-défense à 5 contre 5. chaque équipe passe en défense et en attaque.</p> <p><u>Dispositif :</u> Une équipe fait 2 défenses sur chaque groupe. En attaque, on cumule le nombre de buts marqués.</p> <p>Chaque défenseur est dans un cerceau ou un rond a sol. Il doit toujours avoir au moins 1 pied dedans.</p> <p>Les cerceaux sont à distances de bras l'un vers l'autre.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Aller toujours entre 2 défenseurs avec la volonté de tirer : - Si l'espace est suffisant, je tire. - Si l'espace est insuffisant, je passe.			Attaque sur le défenseur et non dans l'espace. Désorganisation de l'occupation de l'espace. Ils s'engagent mais ne se désengagent pas.		
Critères de réussite			Contenus		
Marquer un maximum de points.			Apprécier que je m'engage sans la balle Percevoir l'espace à attaquer en fonction du sens de la balle		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Réduire la zone d'attaque en supprimant les ailes Laisser un défenseur libre puis deux...			Utiliser tout le terrain Eloigner les défenseurs.		
Remarques					

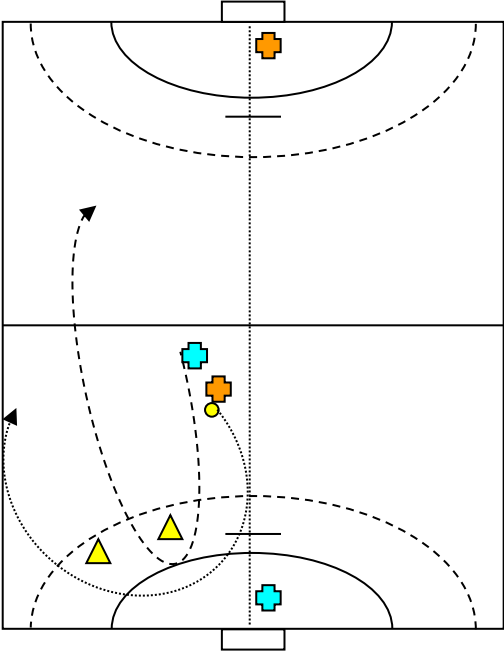
Handball	Niveau 2 + / 3	Thème	Gérer déséquilibre	Type situation	Jeu à thème
Objectif	Gérer le surnombre offensif ou sous nombre défensif.				
Description				⌚ Temps	15'
	<p>But : Gagner le match</p> <p>Match commence à 2 contre 2 + 1 Gardien de but par équipe</p> <p>Match au temps</p> <p>Dribble autorisé.</p> <p>Passes en cloche interdites.</p> <p>Les autres joueurs attendent derrière leur but. A chaque fois qu'il y a un but un joueur de l'équipe qui vient de marquer rentre en jeu.</p> <p>A chaque but marqué le gardien remet en jeu.</p> <p>L'équipe en supériorité numérique n'a plus le droit de dribbler.</p> <p>Quand on atteint le 6 contre 6 la consigne s'inverse et à chaque but marqué celui qui a marqué sort du terrain.</p>				
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Il faudra percevoir rapidement le déséquilibre e attaque pour exploiter le surnombre Fixer et donner Prendre des risques en dribble en infériorité.			Pertes de balle Peu de tirs Dribble excessifs		
Critères de réussite			Contenus		
Celui qui marque le premier doit gagner le match.			NPB : Rompre l'alignement, varier les appels, changer de direction PB : Fixer et donner		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Imposer que le joueur qui vient de rentrer soit celui qui doit marquer le but.			Le joueur qui aurait dû être éliminé reste sur le terrain mais n'a plus le droit de tirer. Soit jusqu'à ce que son équipe marque un but pour lever l'interdiction, soit durant un temps donné (deux buts adverses par exemple).		
Remarques					
Si le but tarde à être marqué on peut faire rentrer un nouveau joueur après 2 ou 3 tirs cadrés des deux équipes.					

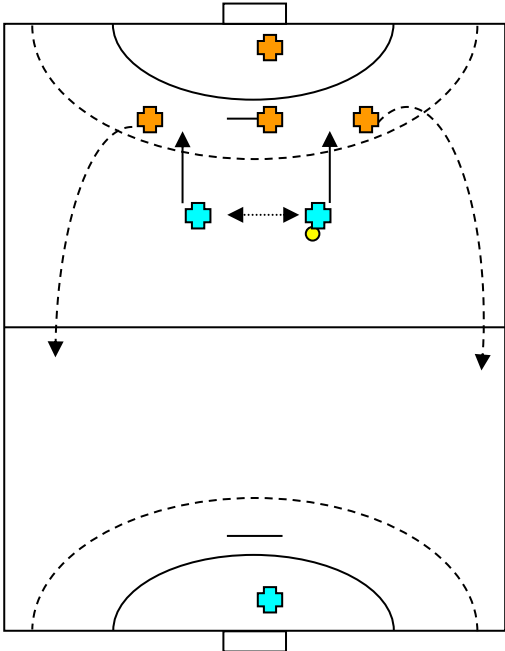
Handball	Niveau 3	Thème	Tir excentré	Type situation	Technique
Objectif	Prendre un tir excentré et marquer				
Description				ⓘ Temps	10'
		<p>Deux colonnes : demi-centre et ailier (avec ballon).</p> <p>Passé de l'ailier vers l'arrière qui lui redonne. L'ailier s'engage dans la porte reçoit le ballon et tire en prenant son appui avant le plot Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>A la fin de la séquence, chaque joueur change de colonne (en suivant de droite à gauche).</p>			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
<p>S'engager en accélérant dans l'espace libre.</p> <p>Prendre son impulsion très proche du plot.</p> <p>Impulsion vers l'extérieur du but pour s'ouvrir l'angle.</p> <p>Impulsion haute pour regarder le GB.</p>		Le joueur saute vers le GB.			
Critères de réussite		Contenus			
But marqué.		<p>Conserver la main au-dessus du coude, lui-même au-dessus de l'épaule</p> <p>Prendre l'information sur le placement du gardien</p> <p>Retarder son tir</p>			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
		Diminuer la taille de la porte.			
Remarques					

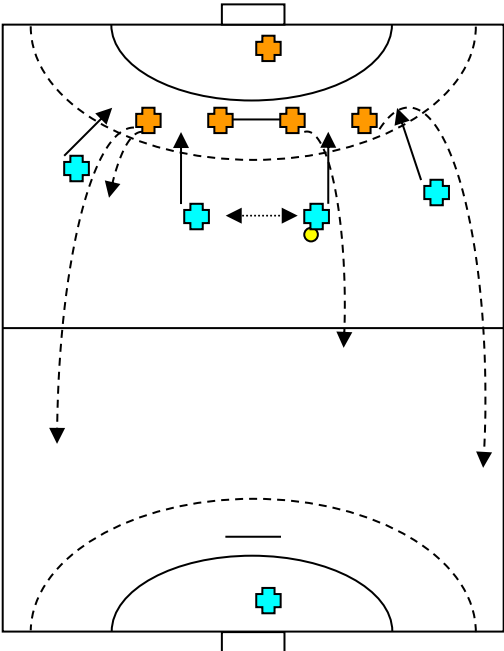
Handball	Niveau 3	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Intégrer la technique et le timing pour neutraliser un adversaire en toute sécurité				
Description				⌚ Temps	10'-15'
			<p>Deux colonnes. Un ballon chacun, sauf pour le premier de la colonne de gauche, à 2 mètres de la porte.</p> <p>Le joueur s'engage en course dans la porte, reçoit la passe de l'autre colonne, et tente d'aller marquer soit à l'aide d'un 1 contre 1 soit à l'aide d'un tir de loin.</p> <p>Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>Le défenseur tente de le neutraliser.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point par neutralisation réussie - 1 point par but marqué 		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle. 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Pas d'engagement en accélération. Les élèves rapprochent le point de départ petit à petit. Attention à la taille du ballon.		
Critères de réussite			Contenus		
L'attaquant ne peut se défaire. Le ballon ne peut être passé.			Ressentir mes appuis solides pour repousser l'attaquant		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
L'attaquant peut redonner la balle au relayeur plusieurs fois. Agrandir la zone de défense.			Diminuer l'espace à défendre.		
Remarques					
Attention, il faut gérer les contacts, donc les différences physiques					

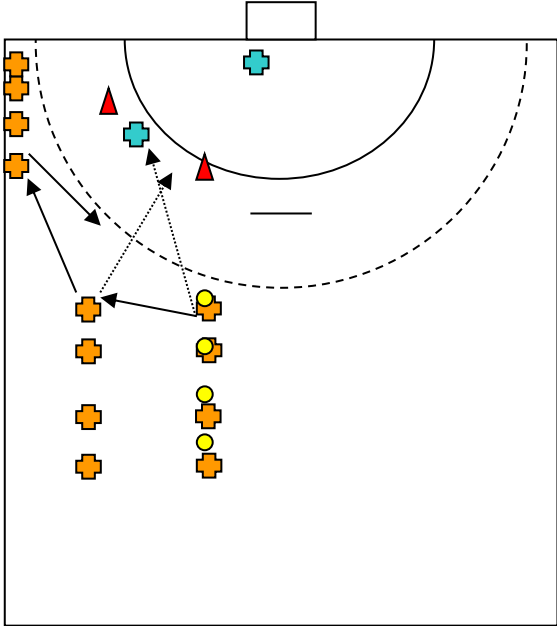
Handball	Niveau 3	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Décaler, jeu sans ballon en relais. Harceler le porteur de balle				
Description				⌚ Temps	10'-15'
			<p>But pour les attaquants : Marquer</p> <p>But pour les défenseurs : Protéger son but.</p> <p>1 joker en attaque entre 6 et 9 mètres qui n'a pas le droit de tirer ni dribbler.</p> <p>Deux défenseurs qui défendent en dehors des 9 mètres. et deux attaquants.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle. 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Alignement passeur défenseur relayeur Pas d'engagement en accélération. Changement de rythme et d'espace inexistant Les élèves rapprochent petit à petit au lieu d'écarter		
Critères de réussite			Contenus		
Sur 5 attaques 4 tirs Marquer 4 fois sur 5.			Sortir de l'alignement Utiliser la feinte de passe...regarder d'un côté donner de l'autre, faire semblant de donner... Jouer en mouvement...jeu sans ballon... Montrer où je veux recevoir		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Tir à 9 mètres obligatoire zone à 9 m. Réduire l'intervalle. 1 défenseur sur le pivot 3 contre 2 dans les six mètres. Porteur de balle sans dribble			Tir à 6 mètres possible. Augmenter la zone Un défenseur a une balle dans les mains. Trois attaquants en dehors. Le défenseur fait une flexion quand son partenaire a la balle ou il touche le sol à deux mains.		
Remarques					

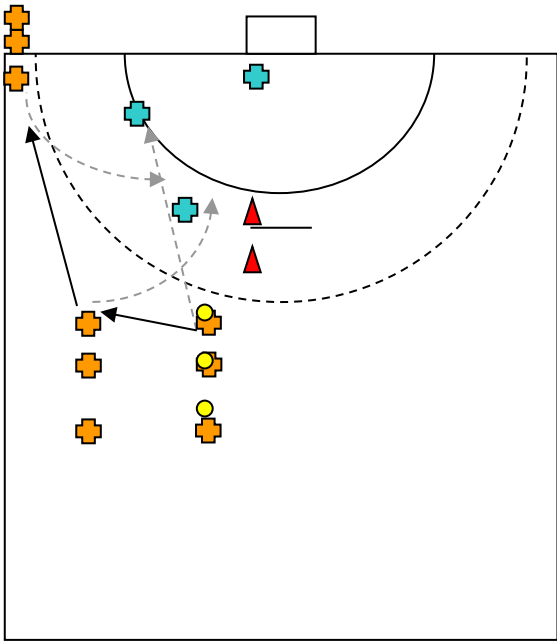
Handball	Niveau 3	Thème	Créer des espaces libres	Type situation	Jeu à thème
Objectif	S'organiser offensivement pour favoriser un tireur				
Description				⌚ Temps	15'
		<p>But : Gagner le match</p> <p>Match en 5 contre 5 + 1 Gardien de but par équipe Match au temps ou aux buts (ex. 5 buts).</p> <p>Les joueurs annoncent à voix haute qui est le joueur Bingo. Si ce dernier marque son but compte 3 points, les autres marquent 1 point normalement.</p> <p>A chaque but marqué par le Bingo, on laisse le temps à l'équipe qui défend de se réorganiser. Si le Bingo réussit on annonce un autre joueur Bingo ou s'il échoue on peut opérer un changement annoncé à voix haute à l'adversaire. Contre-attaques interdites.</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Marquer d'abord normalement pour ne pas focaliser l'attention sur notre joueur Bingo. Eviter de donner la balle systématiquement au joueur Bingo.</p> <p>Eviter de se focaliser sur le Bingo mais lui opposer systématiquement deux défenseurs, surtout s'il est fort.</p>			<p>L'espace est trop grand et certains joueurs ne perdent jamais la balle.</p> <p>Non-respect des règles du jeu.</p> <p>Attention au dribble "basket".</p>		
Critères de réussite			Contenus		
Celui qui marque le premier doit gagner le match.			<p>Percevoir le jeu devant moi pour agir en conséquence</p> <p>Identifier les espaces libres</p> <p>Passer et va avec appel contre appel</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Augmenter l'effectif pour accroître la densité des joueurs.</p> <p>Proposer le double Bingo avec un secteur de tir chacun.</p> <p>Voir un triple Bingo avec un secteur de tir et un ou deux points d'impact dans le but.</p>			Les équipes ne donnent leur joueur Bingo qu'aux observateurs.		
Remarques					
Ne pas oublier la règle de passivité en attaque et des 3 secondes pour le porteur de balle, car les joueurs vont vouloir à tous prix placer leur Bingo.					

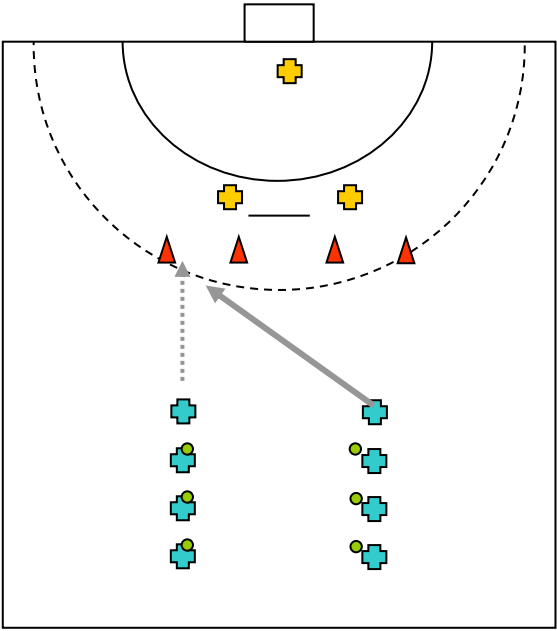
Handball	Niveau 3	Thème	Montée de balle	Type situation	Apprentissage
Objectif	Prendre de vitesse collectivement l'adversaire qui vient de perdre le ballon. Changement de statut rapide pour organiser collectivement la défense				
Description				⌚ Temps	10'-15'
		<p>Enchaîner une montée de balle après une défense.</p> <p><u>But</u>: Défendre et prendre de vitesse les défenseurs</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>1 attaquant par de la ligne médiane avec un défenseur en poursuite derrière lui</p> <p>Avant la ligne des 6 mètres l'attaquant tire (là où indique le gardien) ou fait une passe au gardien puis il devient défenseur</p> <p>Il doit faire le tour de son plot et tente de rattraper l'ex défenseur qui devient contre-attaquant.</p> <p>- 1 point par tire effectué entre 6 et 9 mètre</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Etager la montée de balle.</p> <p>Ecarter un maximum.</p> <p>Rester en contact visuel avec ses partenaires.</p> <p>En défense :</p> <p>Toujours voir le ballon et son adversaire direct.</p> <p>Faire un choix en cas d'infériorité pour protéger le centre.</p>			<p>Réceptionne la balle après le rebond</p> <p>Court tout droit sans se retourner</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>Marquer 8 points en 5 passages.</p>			<p>GDB : Percevoir et analyser la vitesse de course du receveur. Produire des trajectoires hautes et longues en étant équilibré Se fléchir sur ses appuis au moment de la passe.</p> <p>NPB : changer rapidement de statut</p> <p>Produire une trajectoire de course curviligne en présentant ses mains</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Diminuer le temps de retard du défenseur</p>			<p>Le gardien envoie la balle avant la ligne</p>		
Remarques					

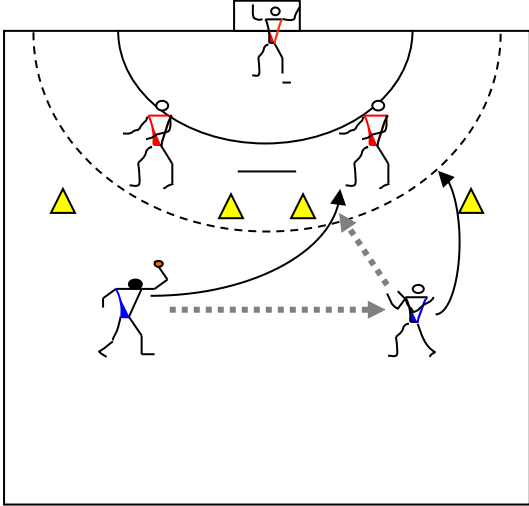
Handball	Niveau 3	Thème	Enchaîner des tâches	Type situation	Apprentissage
Objectif	Prendre de vitesse collectivement l'adversaire qui vient de perdre le ballon. Changement de statut rapide pour organiser collectivement la défense				
Description				⌚ Temps	10'-15'
			<p>Enchaîner une montée de balle après une défense.</p> <p><u>But:</u> Défendre et prendre de vitesse les défenseurs</p> <p><u>Consignes :</u> Les attaquants s'engagent dans l'espace libre et transmettent le ballon à leurs partenaires quand ils sont touchés par les deux adversaires.</p> <p>Au coup de sifflet, les attaquants posent le ballon (ou passent à un GB, ou tir) et tentent alors d'enchaîner une défense tandis que les attaquants cherchent à marquer.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Etager la montée de balle. Ecarter un maximum. Rester en contact visuel avec ses partenaires. En défense : Toujours voir le ballon et son adversaire direct. Faire un choix en cas d'infériorité pour protéger le centre.</p>			<p>Le jet franc n'est pas joué. Les partenaires se désintéressent du porteur de balle. Fatigue rapide. Beaucoup de pertes de balles. Distance inadaptée. Pas de démarcage efficace.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>1⇒ Marquer à chaque fois 2⇒ Marquer une fois sur 2 3⇒ Atteindre la zone de marque à chaque fois.</p>			<p>Repérer rapidement un signal Apprécier le placement des défenseurs Identifier mes possibilités de passe par rapport à la possibilité de réception de mes camarades Montrer ses mains Apprécier si mon camarade a besoin de soutien</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Ajouter un défenseur. Interdire le dribble. Jouer à 3 contre 4</p>			<p>Retirer un défenseur. Jouer à 3 contre 1 + 1</p>		
Remarques					
<p>Possibilité d'adapter la forme du tir (plots). Possibilité de partir d'une relance de gardien. La finalité est le 3 contre 3.</p>					

Handball	Niveau 3	Thème	Enchaîner des tâches	Type situation	Apprentissage
Objectif	Prendre de vitesse collectivement l'adversaire qui vient de perdre le ballon. Changement de statut rapide pour organiser collectivement la défense				
Description			⌚ Temps	10'-15'	
			<p>Enchaîner une montée de balle après une défense.</p> <p>But: Défendre et prendre de vitesse les défenseurs</p> <p>Consignes : Les attaquants s'engagent dans l'espace libre et transmettent le ballon à leurs partenaires quand ils sont touchés par les deux adversaires. Au coup de sifflet, les attaquants posent le ballon (ou passent à un GB, ou tir) et tentent alors d'enchaîner une défense tandis que les attaquants cherchent à marquer en s'organisant ainsi : - 1 arrière reste pour recevoir le ballon - L'autre s'étage secteur central - Les ailiers partent en contre-attaque</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Etagger la montée de balle. Ecarter un maximum. Rester en contact visuel avec ses partenaires. <u>En défense :</u> Toujours voir le ballon et son adversaire direct. Laisser un joueur qui gêne les premières passes. Faire le choix de protéger le centre.			Le jet franc n'est pas joué. Les partenaires se désintéressent du porteur de balle. Ils courent tout droit dans le couloir de jeu direct. Fatigue rapide. Beaucoup de pertes de balles. Distance inadaptée. Pas de démarcage efficace.		
Critères de réussite			Contenus		
1⇒ Marquer à chaque fois 2⇒ Marquer une fois sur 2 3⇒ Atteindre la zone de marque à chaque fois.			Repérer rapidement un signal Apprécier le placement des défenseurs Identifier mes possibilités de passe par rapport à la possibilité de réception de mes camarades Montrer ses mains Apprécier si mon camarade a besoin de soutien		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Ajouter un défenseur (bleu). Interdire le dribble.			Retirer un défenseur. Mettre un ou plusieurs défenseurs en retard Jouer à 3 contre 2 ou à 3 contre 4 défenseurs (orange) qui feront la montée de balle		
Remarques					
Possibilité d'adapter la forme du tir (plots). Possibilité de partir d'une relance de gardien. La finalité est le 3 contre 3.					

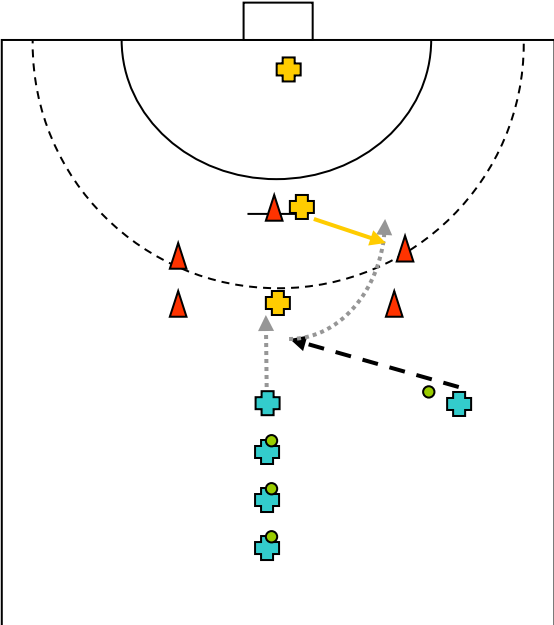
Handball	Niveau 3	Thème	Bloc	Type situation	Technique
Objectif	Créer un espace libre en bloquant le déplacement d'un défenseur				
Description				⌚ Temps	10'-20'
		<p>Trois colonnes : demi-centre (avec ballon) arrière latéral et ailier.</p> <p>Passe du demi-centre vers l'arrière qui transmet jusqu'à l'ailier.</p> <p>Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>Quand l'ailier reçoit le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le défenseur qui était à 9m doit aller toucher les 6m. - Le demi-centre va faire 1 bloc pour protéger le tireur. <p>L'ailier passe le ballon à l'arrière qui tente de marquer en s'engageant dans l'espace créé par le défenseur.</p> <p>A la fin de la séquence, chaque joueur change de colonne (en suivant de droite à gauche).</p> <p>On change de défenseur au bout de 10 passages.</p> <p>On peut faire le même exercice en partant de l'aile</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre. Impulsion vers le haut.			Le défenseur est trop en avance (le faire démarrer de plus loin).		
Dès que le ballon arrive à l'ailier, accélérer et se placer devant le défenseur dos à lui.					
Adapter son placement à la course du partenaire et à celle du défenseur (surtout si elle est en profondeur).			L'écran se fait en percussion. Le bloc doit se faire sans les mains		
Critères de réussite			Contenus		
Le défenseur ne peut intervenir. But marqué.			Donner dans le bon temps Appeler la balle = s'élancer sans la balle Dissocier je donne et je m'élance		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
			Diminuer la taille de la porte.		
Remarques					

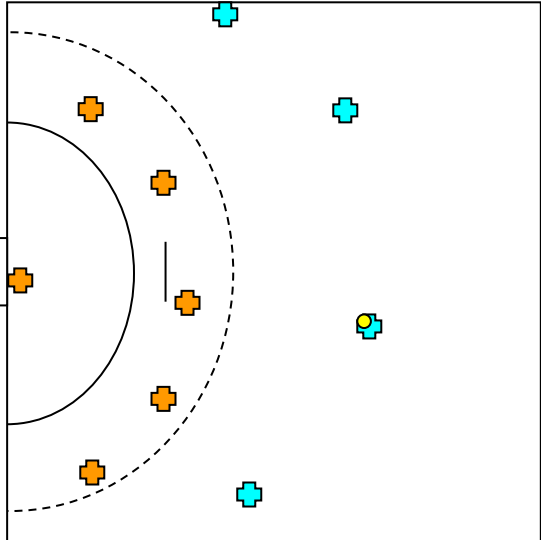
Handball	Niveau 3	Thème	Bloc	Type situation	Technique
Objectif	Créer un espace libre en bloquant le déplacement d'un défenseur				
Description				⌚ Temps	10'-20'
		<p>Trois colonnes : demi-centre (avec ballon) arrière latéral et ailier.</p> <p>Passe du demi-centre vers l'arrière qui transmet jusqu'à l'ailier qui soit s'engage dans l'intervalle soit transmet à l'arrière.</p> <p>Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>Quand l'ailier reçoit le ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le défenseur qui était à 9m doit aller toucher les 6m. - Le demi-centre se place entre les deux défenseurs <p>On joue la situation. le joueur en pivot tente sur d'ouvrir un espace par un bloc</p> <p>A la fin de la séquence, chaque joueur change de colonne (en suivant de droite à gauche).</p> <p>On change de défenseur au bout de 10 passages.</p> <p>On peut faire le même exercice en partant de l'aile (attention à rééquilibrer l'espace).</p>			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre. Impulsion vers le haut.			Attention au bloc en percussion. Le bloc n'est pas fait dans l'espace.		
Dès que le PB, se placer sur la trajectoire d'intervention du défenseur.					
Adapter son placement à la course du partenaire et à celle du défenseur (surtout si elle est en profondeur).					
Critères de réussite			Contenus		
Le défenseur ne peut intervenir. But marqué à 6 mètres.			Coordonner ses actions Prendre de l'information sur les placements et déplacements de mes partenaires		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
			Diminuer la taille de la porte.		
Remarques					

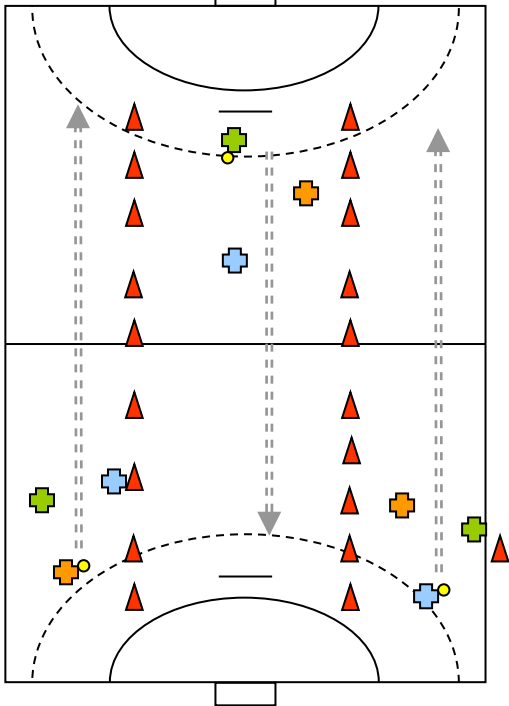
Handball	Niveau 3 / 3+	Thème	Bloc	Type situation	Technique
Objectif	Contrer un tireur seul				
Description				⌚ Temps	10'-20'
			<p>Deux colonnes. Un ballon chacun, sauf pour le premier de la colonne de gauche.</p> <p>Le joueur s'engage en course dans la porte, reçoit la passe de l'autre colonne, et tente d'aller marquer soit à l'aide d'un 1 contre 1 soit à l'aide d'un tir de loin.</p> <p>Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>Le défenseur tente de contrer le tir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point par contre réussi -1 point par but marqué 		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre Impulsion vers le haut			Différence de taille trop importante.		
Pour le défenseur : Intervenir le plus tard possible. Ne pas quitter le ballon et le bras des yeux. Contrer à 2 mains. En suspension sauter au dernier moment.					
Critères de réussite			Contenus		
Le ballon est contré. Le contre gêner le tireur.			Attendre la prise d'appuis du tireur pour sauter Serrer ses bras, se gainer		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
			L'attaquant n'utilise qu'un mode de tir (appui ou suspension) défini à l'avance.		
Remarques					

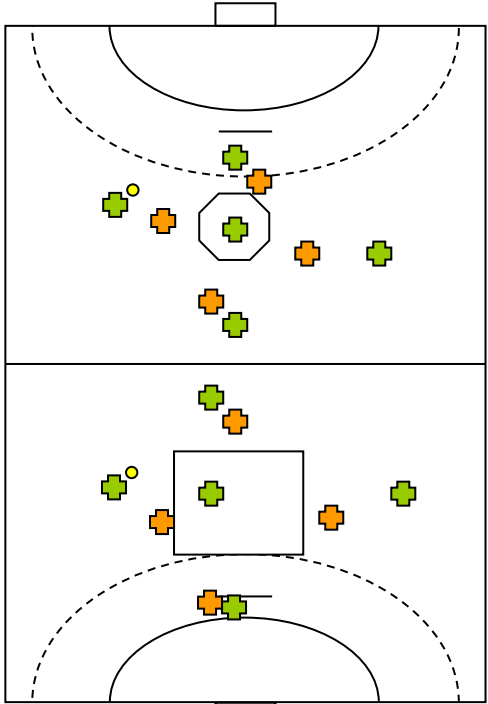
Handball	Niveau 3/ 4	Thème	Créer le surnombre	Type situation	Apprentissage
Objectif	Jeu sans ballon, changement de secteur. Prendre l'intervalle ou décaler				
Description				⌚ Temps	10'-15'
		<p>Jeu sur 1/2 terrain, 2 contre 2 avec gardien</p> <p><u>But du jeu</u> : Marquer un maximum de buts sur 5 passages.</p> <p><u>Consignes</u> :</p> <p>Règles du handball Le défenseur doit rester défendre dans sa porte</p> <p><u>Dispositif</u>:</p> <p>Taille de la porte : environ 4 mètres</p>			
Critères de réalisation		"Comportements problèmes" possibles			
<p>Se rendre disponible en permanence. Appeler le ballon dans la porte en MOUVEMENT. Fixer le défenseur dans un espace avant de passer. S'engager franchement dans l'espace. Utiliser un relais pour atteindre une porte éloignée.</p>		<p>Utilisation de passes trop longues.</p> <p>Le défenseur "se jette" dans la porte (trop facile pour les attaquants).</p> <p>L'engagement vers la porte est trop timide.</p>			
Critères de réussite		Contenus			
<p>1⇒ Marquer 4 fois sur 5 passages.</p> <p>2⇒ Se trouver en situation de marque 4 fois sur 5.</p>		<p>Donner sa balle et percevoir que mon partenaire la réceptionne pour démarrer ma course. Recevoir dans la course, placer ses mains Identifier le placement du défenseur dans sa porte. Percevoir le placement du défenseur pour s'engager dans l'espace libre. Si l'espace est libre je m'y engage sinon je décale. Donner dans la course à l'avant du NPB Apprécier mon déplacement dans l'espace libre. Décaler sa course par rapport au défenseur et à mon partenaire, puis redresser celle-ci pour le tir</p>			
Variables pour complexifier		Variables pour simplifier			
<p>Réduire l'espace à attaquer. N3 Croiser si le défenseur vient suppléer son copain car il n'est plus assigné à une porte. N3 3 contre 3</p>		<p>Augmenter la taille des portes Ajouter une porte par défenseur Ajouter un joueur attaquant</p>			
Remarques					
Le changement de défenseur peut aussi se faire sur un nombre de passages					

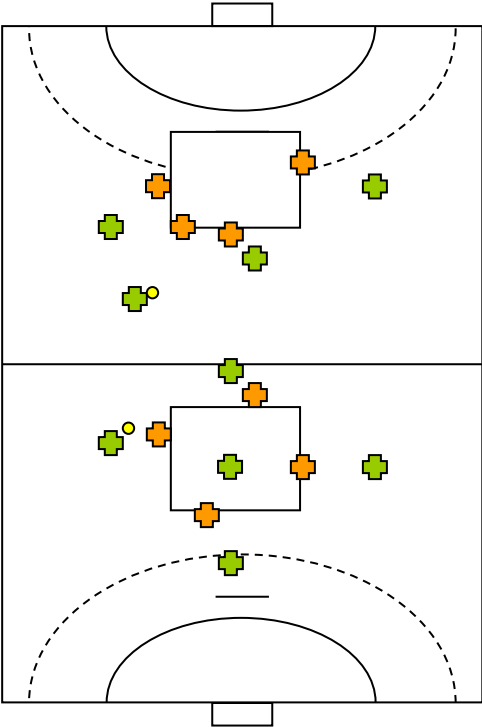
Handball	Niveau 3/4	Thème	Bloc	Type situation	Technique
Objectif	Contrer un tireur à deux défenseurs				
Description				⌚ Temps	10'-20'
		<p>Deux colonnes. Un ballon chacun, sauf pour le premier de la colonne de gauche.</p> <p>Le joueur s'engage en course dans la porte, reçoit la passe de l'autre colonne, et tente d'aller marquer soit à l'aide d'un 1 contre 1 soit à l'aide d'un tir de loin.</p> <p>Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>Le défenseur tente de contrer le tir. Le défenseur central le rejoint pour contrer à 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point par contre réussi - 1 point par but marqué 			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Pour les défenseurs :</p> <p>Intervenir le plus tard possible. Ne pas quitter le ballon et le bras des yeux. Contrer à 2 mains. En suspension sauter au dernier moment. Sauter bien droit. Ne pas laisser d'espace entre les deux joueurs.</p>			Différence de taille trop importante.		
Critères de réussite			Contenus		
<p>Le ballon est contré. Le contre gêner le tireur.</p>			Percevoir les appuis du tireur au moment du blocage		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
			L'attaquant n'utilise qu'un mode de tir (appui ou suspension) défini à l'avance.		
Remarques					

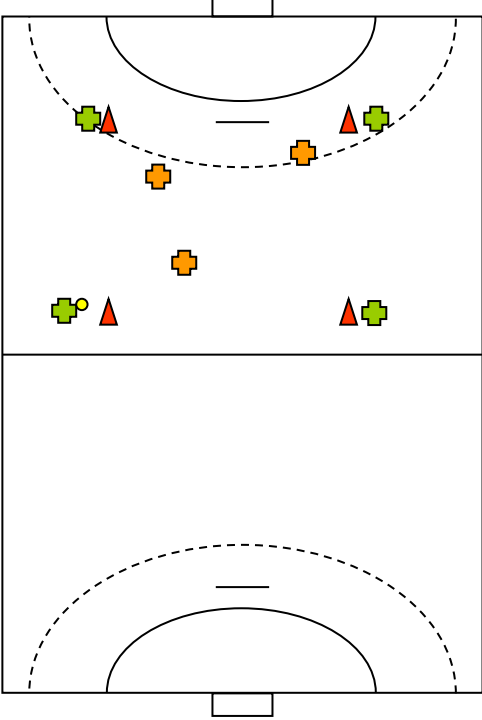
Handball	Niveau 3/4	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Intégrer la technique et le timing pour neutraliser un adversaire interlignes				
Description				⌚ Temps	10'-15'
		<p>Un ballon chacun, sauf pour le premier de la colonne et un passeur fixe.</p> <p>Un défenseur avancé et un autre entre 6 et 9 mètres.</p> <p>Le joueur s'engage en course dans la porte, reçoit la passe du passeur, et tente d'aller battre son vis-à-vis soit à l'aide d'un 1 contre 1 soit à l'aide d'un tir de loin.</p> <p>But pour les défenseurs : Le neutraliser.</p> <p>Signal de neutralisation : mouvement de bras du passeur</p> <p>Les défenseurs tentent de le neutraliser.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 points par neutralisation réussie par le premier défenseur - 1 point par neutralisation réussie par le deuxième. - 2 points par buts marqués 			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle. 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Pas d'engagement en accélération. Les élèves rapprochent le point de départ petit à petit. Attention à la taille du ballon.		
Critères de réussite			Contenus		
L'attaquant ne peut se défaire. Le ballon ne peut être passé.			Apprécier si mon camarade est passé ou non		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
L'attaquant peut redonner la balle au relayeur plusieurs fois. Agrandir la zone de défense.			Diminuer l'espace à défendre.		
Remarques					
Vers du 2 contre 1+ 1					

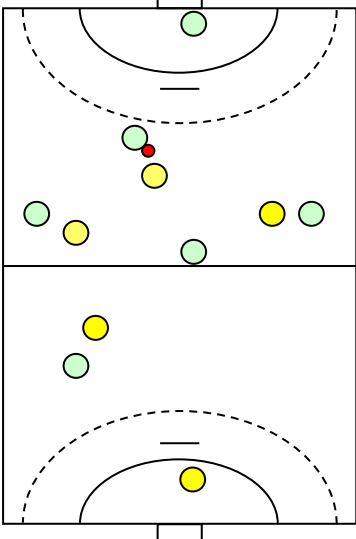
Handball	Niveau 3+ / 4	Thème	Organisation défensive	Type situation	Apprentissage
CAPACITES	Jouer en mouvement + Choisir entre « je provoque ou je passe » Défendre efficacement ensemble				
Description				⌚ Temps	10'-15'
			<p>Objectif : empêcher les attaquants de rentrer dans les 9m.</p> <p><u>Dispositif :</u> Attaque/défense sur un but. Chaque fois qu'un attaquant met un pied dans les 9 m, l'équipe en défense perd 1 point. Chaque fois qu'elle récupère la balle ou qu'un tir est raté elle en gagne 1.</p> <p>Au bout de 5 passages, on regarde le nombre de points.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
En attaque : Prendre les intervalles.			Défenseurs isolés.		
Toujours voir le ballon et son adversaire direct Se placer à 7 m pour pouvoir intervenir et se replacer. Flotter collectivement en fonction du ballon pour mettre beaucoup de joueurs dans la zone du ballon					
Critères de réussite			Contenus		
Avoir le plus de points possibles			Orienter ses appuis (porteur ballon moi) Laisser une porte vers l'extérieur		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Même nombre d'attaquant que de défenseur			Réduire à 3 attaquants		
Remarques					

Handball	Niveau 3 + / 4	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Neutraliser un tireur en toute sécurité				
Description				⌚ Temps	10'
		<p>Deux colonnes. Un ballon chacun, sauf pour le premier de la colonne de gauche.</p> <p>Le joueur s'engage en course dans la porte, reçoit la passe de l'autre colonne, et tente d'aller marquer soit à l'aide d'un 1 contre 1 soit à l'aide d'un tir de loin.</p> <p>Signal d'engagement : armée du bras</p> <p>Le défenseur tente de le neutraliser.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point par neutralisation réussie - 1 point par but marqué 			
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Pas d'engagement en accélération. Les élèves rapprochent le point de départ petit à petit. Attention à la taille du ballon.		
Critères de réussite			Contenus		
L'attaquant ne peut se défaire. Le ballon ne peut être passé.			Toucher le bras porteur et la hanche		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
L'attaquant peut redonner la balle au relayeur plusieurs fois. Agrandir la zone de défense.			Diminuer l'espace à défendre.		
Remarques					
Attention, il faut gérer les contacts, donc les différences physiques					

Handball	Niveau 3 + / 4	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Neutraliser un tireur en toute sécurité/ Protéger dissuader				
Description				⌚ Temps	10'
			<p>But : S'organiser collectivement pour empêcher les adversaires de faire une passe dans la zone</p> <p>Passes en cloche interdites</p> <p>Traverser interdites pour tous les acteurs.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Pas d'engagement en accélération. Les élèves rapprochent le point de départ petit à petit. Attention à la taille du ballon.		
Critères de réussite			Contenus		
Protéger : sur 1 minute seulement 2 passes arrivent à l'intérieur. Puis passer à 2 sources.			Perturber les transmissions en agitant les bras. Flotter côté ballon.		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Agrandir la zone de défense. Deux défenseurs sont liés.			Diminuer l'espace à défendre. Défenseur mains occupées.		
Remarques					
Idem avec non plus un joueur au centre mais on doit pénétrer avec la balle à la main dans le cercle.					

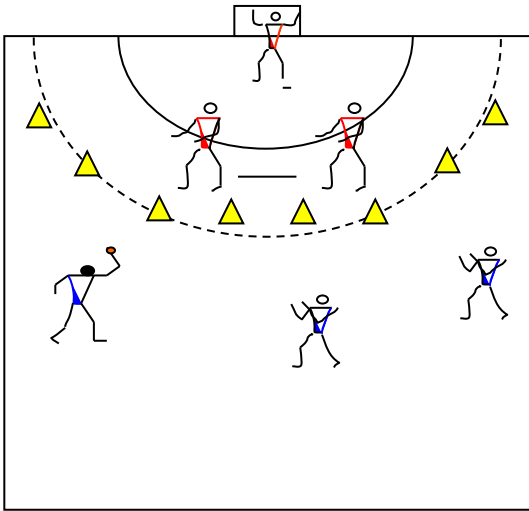
Handball	Niveau 3 + / 4	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Neutraliser un tireur en toute sécurité/ Protéger dissuader				
Description				⌚ Temps	10'
			<p>But : S'organiser collectivement pour empêcher les adversaires de rentrer dans la zone</p> <p>Passes en cloche interdites</p> <p>Traverser interdites pour tous les acteurs.</p> <p>Toute pénétration sans ballon pourra entraîner une pénalité comme « je ne peux plus rentrer dans le cercle » pour un bon joueur ou « effectuer une action avant de pouvoir recevoir sa balle comme changer de direction»...</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Pas d'engagement en accélération. Les élèves rapprochent le point de départ petit à petit. Attention à la taille du ballon.		
Critères de réussite			Contenus		
Neutraliser : sur 1 minute les attaquants rentrent 2 fois.			Toucher le bras porteur et la hanche Se soutenir Apprécier que l'on enterre le ballon		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
On a le droit de rentrer dans la zone sans ballon (5 ou 10 secondes). Agrandir la zone de défense.			Diminuer l'espace à défendre.		
Remarques					
Attention, il faut gérer les contacts, donc les différences physiques					

Handball	Niveau 3 + / 4	Thème	Neutraliser	Type situation	Technique
Objectif	Neutraliser un tireur en toute sécurité				
Description				⌚ Temps	10'
			<p>But : S'organiser collectivement pour toucher le maximum de fois le porteur de balle</p> <p>Chaque attaquant doit rester près de son plot. Ils se font des passes (passes en cloche interdites) Redoublement de passes autorisé. Redoublement de passes interdit.</p> <p>Les défenseurs doivent quant à eux neutraliser le porteur. Un défenseur remplaçant rentre toutes les 30 secondes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 point si le porteur est touché mais qu'il peut faire sa passe - 3 points si l'intervention du défenseur entraîne une mauvaise passe - 5 points si neutralisation <p>Retrait de 5 points en cas de contacts trop rugueux.</p> <p>Match en 2 minutes.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
S'engager en accélérant dans l'espace libre			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Percussion Deux élèves vont vers le même passeur		
Critères de réussite			Contenus		
Neutraliser : marquer plus de points que les adversaires en défense.			Se déplacer le plus vite possible vers le porteur Orienter son regard vers le PDB Adopter une fermeture intérieure des appuis Construire des appuis dynamiques.		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Quatre zones soit une par attaquant qui ne sont plus cantonnés à leur plot Redoublement de passes autorisé.			Passes à deux mains		
Remarques					
Attention, il faut gérer les contacts, donc les différences physiques					

Handball	Niveau 4	Thème	Gérer une supériorité offensive	Type situation	Jeu à thème
Objectif	Gérer les infériorités et/ou les supériorités numériques pour répondre à la règle des exclusions temporaires				
Description			⌚ Temps	15'	
	<p>But : Gagner le match</p> <p>Match en 5 contre 5 + 1 Gardien de but par équipe Match au temps ou aux buts (ex. 5 buts). Réaliser une défense homme à homme</p> <p>Les joueurs annoncent à voix hautes dès le début du match qui ils prennent en charge.</p> <p>A chaque but marqué l'équipe décide soit de prendre le point marqué, soit d'éliminer temporairement un adversaire, soit de faire rentrer un de ses joueurs déjà éliminés.</p> <p>L'adversaire qu'on élimine est soit le vis-à-vis soit le joueur dit « le plus fort » de son équipe. Mais on ne peut pas éliminer un joueur qui vient de rentrer, il faut attendre que tous les adversaires soit sortis une fois pour éliminer un joueur une deuxième fois.</p>				
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p><u>En attaque</u> :</p> <p>Il faudra percevoir rapidement le déséquilibre e attaque pour exploiter le surnombre Réaliser des passes courtes en passe et va</p> <p><u>En défense</u> :</p> <p><u>En infériorité</u> : Protéger son but en restant assez compact et en neutralisant le PdB. Être hyperactif.</p> <p><u>En supériorité</u> : Eviter de commettre des fautes inutiles et forcer les adversaires à faire des passes longues et/ou dans l'urgence.</p>			<p>Conduite d'entêtement et perte de balle Choix trop tardif Passes longues perdues</p>		
Critères de réussite			Contenus		
Celui qui marque le premier doit gagner le match.			<p>J'avance si personne ne monte sur moi ou je donne à un partenaire démarqué. Se forcer à fixer son adversaire direct Différencier jouer vite et précipitamment. Se rendre disponible en se déplaçant rapidement dans des espaces libres Préparer son armé de bras pour réaliser des passes justes.</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Dribble interdit sauf si j'ai un espace libre devant moi (entre le but adverse et moi).			Le joueur qui aurait dû être éliminé reste sur le terrain mais n'a plus le droit de tirer. Soit jusqu'à ce que son équipe marque un but pour lever l'interdiction, soit durant un temps donné (deux buts adverses par exemple).		
Remarques					
On peut jouer sur la variable score avec 1 point pour un tir cadré, 2 points pour un tir cadré qui provoque un déplacement du gardien, 3 points si but mais ballon touché par le gardien et 4points si but avec ballon non touché.					

Handball	Niveau 4	Thème	Décaler, renverser	Type situation	Technique
Objectif	Choisir entre décaler et renverser				
Description				⌚ Temps	10'-15'
			<p><u>But pour les attaquants</u> : Marquer en battant son adversaire direct</p> <p><u>But pour les défenseurs</u> : Protéger son but</p> <p>Un défenseur qui défend face à son vis-à-vis et qui reste en poste (dans son couloir) Un défenseur qui sort sur demi centre et qui y reste Sans savoir lequel fait quoi et en même temps quand le DC reçoit la balle.</p> <p>Le demi-centre doit choisir entre renverser ou décaler.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Fixer et décaler sans se faire prendre la balle.			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle. 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Ils se font neutraliser balle en main.		
Critères de réussite			Contenus		
Sur 5 attaques 4 tirs Marquer 4 fois sur 5.			Sortir de l'alignement Utiliser la feinte de passe...regarder d'un côté donner de l'autre, faire semblant de donner... Jouer en mouvement...jeu sans ballon... Montrer où je veux recevoir		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
Le défenseur sur demi-centre peut repartir en poste			Le défenseur fixe sort légèrement avant l'autre.		
Remarques					
Vers un 3 contre 2 défenseurs					
Même situation avec un ailier, un arrière et un demi-centre (à droite puis à gauche ou simultanément)					

Handball	Niveau 4/4+	Thème	Jouer dans les espaces	Type situation	Technique
Objectif	Décaler, jeu sans ballon en relais, jouer avec un pivot. Harceler et neutraliser le porteur de balle				
Description				⌚ Temps	10'-15'
			<p><u>But pour les attaquants</u> : Marquer en battant son adversaire direct</p> <p><u>But pour les défenseurs</u> : Protéger son but et neutraliser les attaques.</p> <p>1 joker en attaque entre 6 et 9 mètres = pivot.</p> <p>Un défenseur qui défend en dehors des 9 mètres seulement et deux en dedans. Trois attaquants dont 1 demi-centre et deux arrières.</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
Fixer et décaler sans se faire prendre la balle.			Passes imprécises.		
Pour le défenseur : Intervenir au moment où l'attaquant reçoit la balle. 1 main sur la balle. 1 main sur la hanche. Faire descendre le bras.			Ils se font neutraliser balle en main. Pas d'engagement en accélération. Les élèves rapprochent petit à petit au lieu d'écarter		
Critères de réussite			Contenus		
Sur 5 attaques 4 tirs Marquer 4 fois sur 5.			Sortir de l'alignement Utiliser la feinte de passe...regarder d'un côté donner de l'autre, faire semblant de donner... Jouer en mouvement...jeu sans ballon... Montrer où je veux recevoir		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
4 contre 3 Porteur de balle sans dribble			Augmenter la zone		
Remarques					
Vers un 4 contre 2 défenseurs dehors + 2 dedans (d'abord comme relayeur, puis comme tireur)					

Handball	Niveau 4/5	Thème	Espace libre	Type situation	Apprentissage
Objectif	Percevoir l'espace libre pour s'y engager Fixer un défenseur et décaler ou renverser				
Description				⌚ Temps	15'-20'
			<p>Jeu sur 1/2 terrain, 3 contre 2</p> <p>But du jeu : marquer un maximum de buts sur 5 passages.</p> <p><u>Règles du jeu</u> Règles du handball Pour pouvoir tirer, les attaquants doivent passer par une des 4 portes seulement balle en main. Si le défenseur occupe la porte, l'attaquant ne peut pas la franchir Jeu avec gardien Le défenseur ne peut intervenir si l'attaquant a franchi la porte.</p> <p><u>Taille de la porte :</u> Environ 2 mètres Changer les défenseurs en fonction de leur fraîcheur physique</p>		
Critères de réalisation			"Comportements problèmes" possibles		
<p>Se rendre disponible en permanence. Appeler le ballon dans la porte en MOUVEMENT. Fixer le défenseur dans un espace avant de passer. S'engager franchement dans l'espace. Utiliser un relais pour atteindre une porte éloignée.</p>			<p>Utilisation de passes trop longues.</p> <p>Le défenseur "se jette" dans la porte (trop facile pour les attaquants).</p> <p>L'engagement vers la porte est trop timide.</p>		
Critères de réussite			Contenus		
<p>1⇒ Marquer 4 fois sur 5.</p> <p>2⇒ Se trouver en situation de marque 4 fois sur 5.</p> <p>3⇒ Se trouver en situation de marque 1 fois sur 2.</p>			<p>S'engager et se replacer après sa passe Apprécier ma vitesse par rapport au défenseur.</p>		
Variables pour complexifier			Variables pour simplifier		
<p>Ajouter un défenseur (3 contre 2 ou 4 contre 3) Interdire les dribbles Réduire les portes à 1 m</p>			<p>Ajouter une porte Ajouter un joueur Attaquer à 4 contre 2</p>		
Remarques					
Le changement de défenseur peut aussi se faire sur un nombre de passages. Les attaquants doivent être régulés soit par arrêt de la situation soit par consignes flash.					