

HAND-BALL

Cycle 3

Classe de CM2

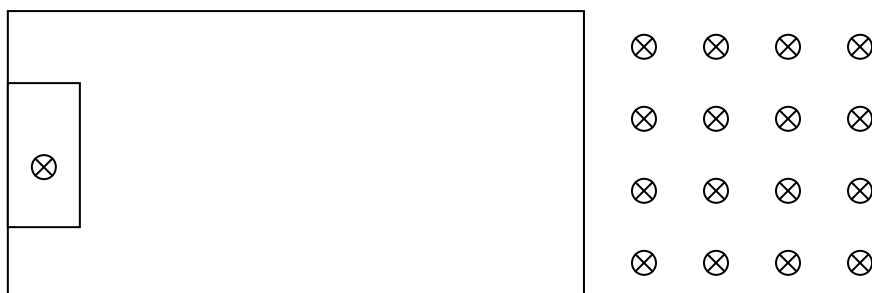
Séance 1

Objectifs

- Respecter des règles simples.
- Travailler les passes.
- Faire progresser le ballon.
- Observer les comportements des enfants dans le jeu afin de décerner leurs divers besoins par rapport à la situation de référence.

Déroulement

× Phase 1.



- Les enfants doivent se déplacer vers l'avant en ligne de trois ou quatre en se faisant des passes et lancer au joueur but puis revenir sur les cotés « faire la queue » derrière leur colonne respective et passer le ballon à la « ligne » suivante, qui part à son tour.
- Puis, même exercice, mais un défenseur est désigné et distingué par un dossard bien visible. Ce défenseur peut se déplacer sur tout le terrain. S'il intercepte le ballon, c'est à la ligne suivante de jouer.
- Même exercice à nouveau mais avec 2 défenseurs, sur tout le terrain.
- Tout au long de cet exercice, le dribble n'est pas autorisé.

× Phase 2.

- Situation de référence : 4 équipes de 6 ou 7 joueurs. Chaque équipe fait deux matchs, de 8 minutes environ. Si l'effectif de la classe est trop important, les enfants qui ne jouent pas observent et arbitrent (pour cette première séance, tous les enfants ont pu jouer et c'est le PE qui a arbitré).

Remarques

- Certains enfants ne respectent pas la consigne " Retour sur les côtés ".
- Le porteur du ballon fait sa passe précipitamment.
- Les enfants font de grandes passes souvent inefficaces.

Séance 2

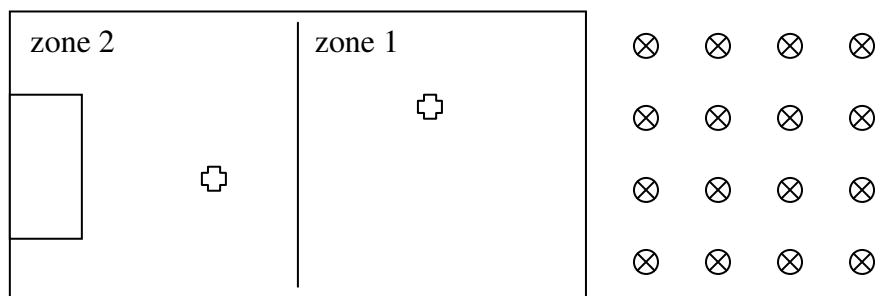
Objectifs

- Manifester une plus grande aisance dans ses actions.
- Faire des passes précises et consécutives.
- Regarder, choisir le camarade le mieux placé.

Déroulement

× Phase 1

- Idem que séance 1 mais on introduit quelques variables : nombre de défenseurs et partage du terrain en zones.
- Sans défenseur au départ.
- Puis 2 défenseurs, chacun agissant sur une zone :



⊕ = défenseur.

- Tout au long de cet exercice, le dribble n'est pas autorisé.

× Phase 2

- situation de matchs : 2 équipes de 6 joueurs, 2 équipes de 7 joueurs. Deux enfants sont choisis comme arbitres. On fait deux matchs de 2 x 4 minutes avec changement d'arbitre au milieu du match pour permettre à tous de jouer.

Remarques :

Problème de gestion de la classe : disputes, oppositions, désaccords entre les enfants.

Le rôle d'arbitre est laissé aux filles qui ne veulent pas jouer... : nécessité dès la prochaine séance que le PE désigne d'office les arbitres.

Le rôle de l'arbitre n'est pas clair : nécessité d'expliquer les règles à la séance 3 (marcher, contacts...).

Pb de précision des passes.

Tous les joueurs ne sont pas sollicités (choix par affinité, par niveau, fille/garçon).

Mais jeu bien espacé, pas de phénomène de « grappes ».

La progression du ballon vers le but est bien comprise.

Séance 3

Objectifs :

Dans cette séance, suite aux observations faites lors de la séance 2, l'accent est mis sur la précision des passes. On souhaite développer chez les enfants :

- L'aisance et la précision dans les lancers de ballon, mais aussi dans les réceptions.
- L'utilisation du regard (lever la tête et regarder à qui je passe).

Le problème d'un certain « choix » fait par les enfants lorsqu'ils jouent (je donne la balle à untel car il joue bien, mais pas à tel(le) autre car il (elle) ne sait pas bien jouer) sera développé avec les enfants au cours des matchs : l'objectif est de les obliger à faire évoluer leurs comportements à ce sujet d'eux-mêmes, dans un but d'efficacité. Ils remarqueront vite, d'eux-mêmes, qu'il vaut mieux passer le ballon à quelqu'un qui est mieux placé, moins marqué, qu'au « meilleur de l'équipe »...

Déroulement :

✕ Phase 1

- Avec des ballons de GRS (pour éviter les rebonds), travailler les passes :
 - 2 par 2, immobiles
 - 2 par 2, en se déplaçant.
- Puis même situation que séance 1 et 2, mais sans zone marquée sur le terrain, et avec 2 défenseurs . Le dribble est autorisé, on le limite à 2 ou 3 rebonds par exemple, afin de ne pas empêcher les passes.

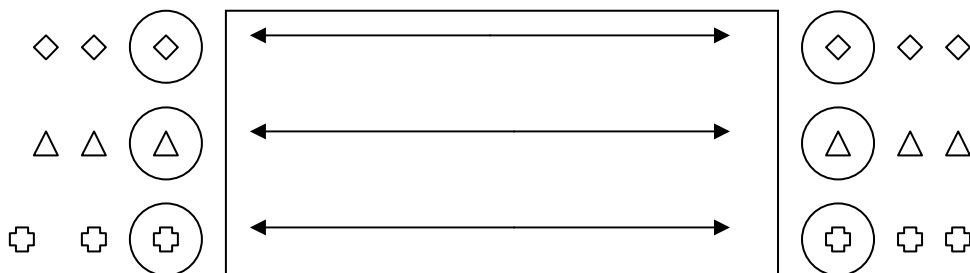
✕ Phase 2

- Matches (idem séance 2). Ce n'est que dans des situations de jeu que les enfants progressent réellement et comprennent les contraintes de l'activité et son fonctionnement.

La suite des séances s'organise selon les comportements que l'on observe chez les enfants. L'important, pour la suite de la séquence, est de favoriser les situations de matchs, et de proposer des activités d' « entrée » (correspondant à la phase 1) qui soient les plus proches possibles des situations de matchs, afin que les enfants s'investissent au maximum. Ce qui suit n'est pas une proposition de séances suivant une progression définie, mais seulement une proposition d'activités en fonction de l'attitude des enfants.

- Si les enfants montrent des difficultés pour maîtriser les passes et se faire des passes précises, on peut proposer les exercices suivants :
 - Les enfants sont répartis par groupes de 2 . Un ballon par groupe. Ils doivent se faire des passes en suivant un parcours.
 - Faire traverser le terrain en se faisant des passes.
 - Se faire des passes en s'éloignant.

- Se faire des passes croisées (à 4).
 - Se faire des passes en suivant un parcours imposé le plus vite possible (temps chronométré). Le temps est pris lorsque le dernier enfant a franchi la ligne d'arrivée.
 - « La balle au capitaine » : La classe est répartie en 4 équipes. Chaque équipe comprend un capitaine ; les enfants doivent passer le ballon à leur capitaine le plus de fois possibles. Un ballon donné au capitaine vaut un point. L'équipe qui a le plus de points a gagné
 - séance de tir : 4 équipes de 6 environ. Les enfants doivent tirer dans les cerceaux ou faire tomber les cônes placés dans les cages pour marquer des points. Les tireurs se tiennent dans une zone de tir matérialisée par un cercle fait à la craie ou un cerceau posé au sol.
 - On peut également jouer sur la taille du terrain, que l'on fera varier afin de faciliter des passes plus rapides ou plus précises (en réduisant sa taille par exemple).
- Il est probable qu'après avoir travaillé les passes les enfants auront, lors des matchs, une défense plus précise. Il sera alors utile de travailler sur le **démarquage** :
- La classe est répartie en 5 équipes de 5. Chaque équipe comprend 3 attaquants et 2 défenseurs. Les attaquants doivent marquer un but en partant de la ligne du fond et en se faisant des passes. Les défenseurs doivent intercepter le ballon afin d'empêcher les attaquants de marquer un but (variables : Ajouter des joueurs relais pour favoriser l'attaque : ces joueurs relais sont immobiles et disposés par les enfants sur la ligne de touche. Augmenter le nombre d'attaquants afin de favoriser l'attaque).
 - Si les enfants rencontrent des problèmes pour **dribbler** :
- *Situation 1 : « jeu de relais »*



Le départ se fait dans le cerceau et donner par le coup de sifflet. Le but est d'aller le plus rapidement possible jusqu'à son coéquipier en face, tout en dribblant, pour lui donner le ballon et se mettre derrière. Ensuite, le partenaire fait de même dans le sens inverse et l'équipe qui gagne est celle qui finit la première. Tous les départs se font dans les cerceaux.

Variables :

- La forme du parcours.
- Mettre des obstacles ou non, par dessus lesquels il faut faire passer le ballon.
- Faire des dribbles avec la main droite, puis la main gauche.

NB : Prévoir en milieu de séquence une évaluation diagnostique et sommative : faire des matchs puis répertorier les difficultés rencontrées et évaluer les progrès effectués. Ainsi, on peut prévoir que les enfants qui ne jouent pas demeurent actifs (2 arbitres, 1 chronomètre, 1 table de marque et des observateurs munis d'une grille d'observation qu'ils auront à remplir tout au long du match).
