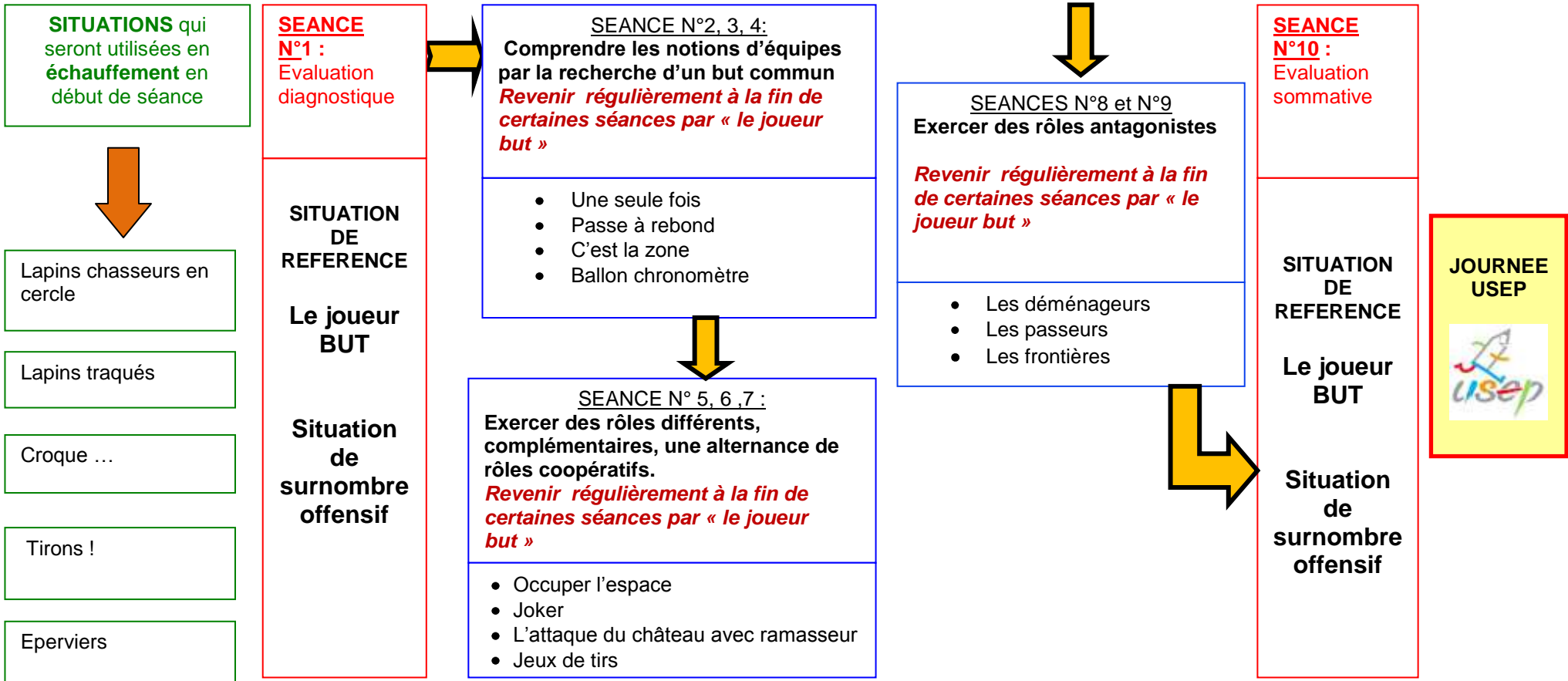


Objectif général

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assumant des rôles différents
Développer les capacités d'adaptation et de coopération

Compétence du socle/ Sociales et civiques Palier 1: Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles



ASSUMER DES ROLES SOCIAUX : organiser, arbitrer, observer

Situation de référence
Lors des rencontres USEP
JOUEUR BUT : Situation de surnombre offensif

Cycle 2

Lieu : Un terrain de 10m sur 15m environ, séparé par une ligne médiane avec un couloir de 1m de large derrière le camp des défenseurs.

Matériel :

- Un ballon de Hand
- Chasubles (2 couleurs différentes)



Nombre de joueurs : 4 attaquants + 1 joueur but, contre 3 défenseurs

But du Jeu :

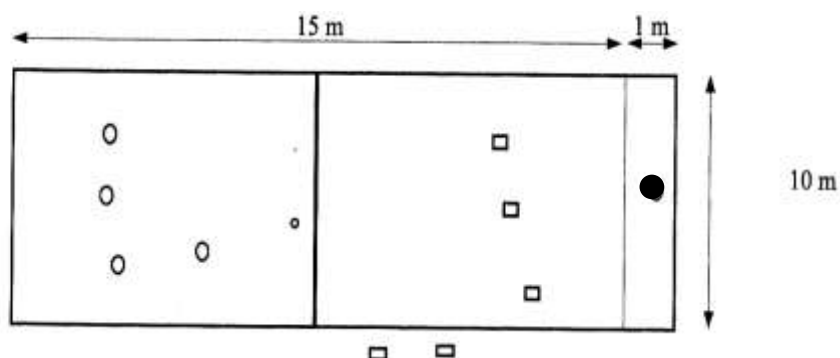
- Se passer le ballon jusqu'au joueur but sans se le faire prendre par l'adversaire
- On marque un point quand notre joueur but bloque le ballon sans qu'il y ait rebond
- On échange les rôles au bout de 3 essais

C'est l'équipe qui marque le plus de points en 3 essais qui remporte la partie

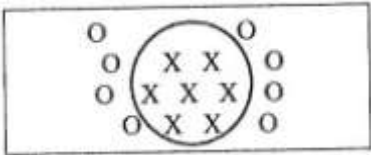
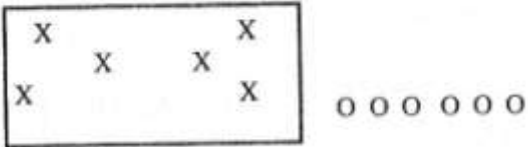
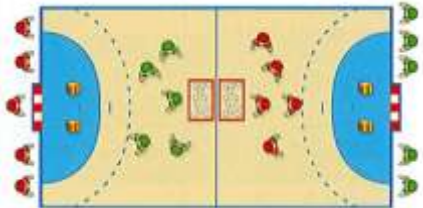
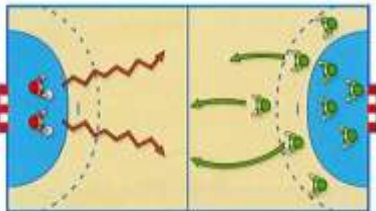
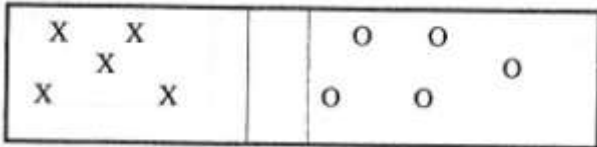
Ce qu'il faut faire	Ce qu'il ne faut pas faire
Se faire des passes jusqu'à ce que le joueur but reçoive et bloque le ballon de volée	<ul style="list-style-type: none"> • Marcher, courir ou dribbler quand on a le ballon • Sortir des limites du terrain avec le ballon • Bousculer d'adversaire • Prendre le ballon dans les mains de l'adversaire • Sortir de son couloir lorsqu'on est le joueur but




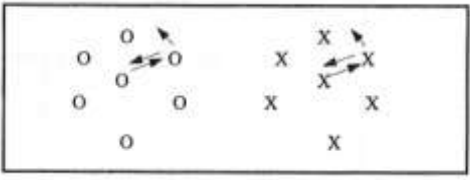
Légende :

- équipe A
- équipe B
- ballon





● Joueur But

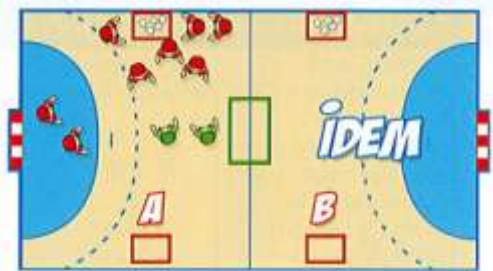

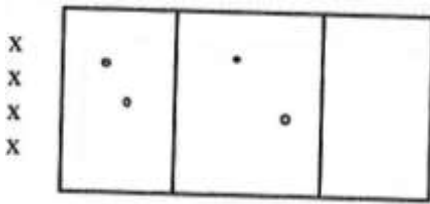
Lapins chasseurs en Cercle	Lapins traqués.	
<p>Matériel : craie, ballons</p> <p>Organisation : 2 équipes, les lapins à l'intérieur du cercle, les chasseurs à l'extérieur.</p> <p>Consigne : Tirer sur les lapins, le lapin touché sort du cercle et devient chasseur</p> 	<p>Matériel : ballon, chronomètre</p> <p>Organisation : 2 équipes, les lapins en colonne à l'extérieur du terrain, les chasseurs à l'intérieur. A tour de rôle un lapin entre dans le terrain des chasseurs</p> <p>Consigne : On ne peut pas se déplacer avec la balle. Les chasseurs doivent toucher le lapin pour l'éliminer. Dès qu'un lapin est touché il sort. Un autre suit jusqu'à ce que toute l'équipe soit rentrée. On change les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a mis le moins de temps pour éliminer les lapins</p> 	
Tirons !	Eperviers	Croque....
<p>Matériel : 2 cartons lestés, une réserve de 10 balles ou plus</p> <p>Organisation : 2 équipes de 5 et 2 demi -terrains de hand.</p> <p>Consigne : Vous devez faire progresser les cartons vers le but le plus loin possible en tirant dessus avec toutes les balles disponibles dans votre réserve, après le passage de l'équipe 1, on repère au sol l'emplacement des cartons. La 2^{ème} équipe passe son tour. L'équipe gagnante est celle qui aura fait progresser les cartons le plus loin</p> 	<p>Matériel : 2 ballons</p> <p>Organisation : 2 joueurs (ici les rouges) avec les ballons, les autres dans la zone adverse.</p> <p>Consigne : Les joueurs porteurs de balle sont éperviers ils se déplacent en dribblant et doivent toucher les autres joueurs en lançant la balle à hauteur de jambe, lorsque les joueurs sont touchés, ils prennent une balle et deviennent épervier.</p> 	<p>Matériel : une balle ou ballon</p> <p>Organisation : 2 équipes d'effectif égal, 2 camps séparés par un couloir de 3 m.</p> <p>Consigne : Il s'agit d'éliminer les joueurs du camp adverse en faisant toucher terre à balle. Pour éliminer, un joueur O lance la balle dans le camp adverse en criant « Croque à Pierre » Si la balle est rattrapée de volée par l'un des joueurs X, un tel n'est pas pris. Si la balle touche le sol, un tel est pris et va sur la touche</p> 

Phases	Déroulement	Organisation.
SEANCES 2, 3, 4		
Echauffement	<p>Utiliser une des situations proposées ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lapins chasseurs en cercle • Lapins traqués • Croque... • Tirons ! • Eperviers 	Cf ci-dessus
Proposition 1 <i>Une seule Fois</i>	<p>Consigne : Vous devez jouer au Joueur But, mais attention, vous ne pouvez pas redonner la balle à celui qui l'a passée. Il est toujours interdit de toucher le porteur de balle.</p> 	<p>Matériel : 2 ballons, chasubles</p> <p>Organisation : 2 terrains, 4 équipes de 5 (3+1gardien+1arbitre ou remplaçant)</p>
Proposition 2 <i>Passe à rebond</i>	<p>Consigne : Vous devez jouer sans dribble avec que des passes à rebond</p> 	<p>Matériel : 2 ballons, chasubles</p> <p>Organisation : 2 terrains, jeu à 4 contre 4 (3+1) 1arbitre +1 remplaçant</p>
Proposition 3 <i>C'est la Zone</i>	<p>Consigne : Faire progresser la balle de zone à zone en se faisant un nombre imposé de passes dans chaque zone. On ne peut pas se déplacer avec la balle.</p> 	<p>Matériel : Ballon, craie</p> <p>Organisation : groupes de 5 joueurs, 1 terrain de 30*20m délimité en 4 zones. Une ligne de départ et une ligne d'arrivée</p>
Proposition 4 <i>Ballon chronomètre</i>	<p>Consigne : Le joueur du centre lance successivement le ballon à chacun de ses camarades qui le lui renvoie. Le but du jeu est de faire un tour le plus rapidement possible.</p> 	<p>Matériel : un ballon par équipe, un chronomètre</p> <p>Organisation : 2 équipes d'effectif égal formant chacune une ronde autour d'un des leurs.</p>
Revenir régulièrement à la situation de « Joueur But Situation de surnombre offensif »		

Bilan:

Phases	Déroulement	Organisation.
SEANCES 5, 6, 7		
Echauffement	<p>Utiliser une des situations proposées ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lapins chasseurs en cercle • Lapins traqués • Croque... • Tirons ! • Eperviers 	Cf ci-dessus
Proposition 5 <i>Occuper l'espace</i>	<p>Consigne : les joueurs sont répartis dans les 4 secteurs ; les joueurs ne peuvent quitter ce secteur. Pour que le but soit validé, la balle doit être passée par 3 secteurs au minimum. Pas de dribble. On change toutes les 3 min, l'équipe qui ne joue pas arbitre.</p> 	<p>Matériel : ballon, chasubles</p> <p>Organisation : terrain divisé en 4 secteurs, 3 équipes de 7 (6+1 gardien)</p>
Proposition 6 <i>Joker</i>	<p>Consigne : Vous devez marquer des buts en passant au moins une fois par chaque joker qui peut se déplacer librement dans sa zone. Pas de dribble.</p> 	<p>Matériel : chasubles, ballons</p> <p>Organisation : 4 équipes de 4 joueurs, 2 gardiens, 2 « jokers »</p>
Proposition 7 <i>L'attaque du château avec ramasseur</i>	<p>Consigne : l'une défend le château constitué par les quilles. L'autre essaie de renverser les quilles avec les ballons. Chez les attaquants, certains joueurs se chargent de ramasser les ballons pour réapprovisionner leurs partenaires, ils n'ont pas le droit de tirer. Les défenseurs à l'extérieur d'un cercle d'environ 3 m de diamètre, défendent le château avec les mains, les pieds mais aussi les jambes. L'un d'entre eux, placé à l'intérieur est chargé de le reconstruire en remettant debout les quilles tombées</p>	<p>Matériel : des quilles ou bouteilles plastiques lestées, plusieurs balles et ballons</p> <p>Organisation : 2 équipes</p>
Proposition 8 <i>Jeux de tirs</i>	<p>Consigne : Tirer dans la cible ou faire tomber les cibles.</p>	<p>Matériel : 2 réserves de projectiles, balles ballons. 2 zones avec différentes cibles : cartons, cerceaux, bouteilles, boîtes...</p> <p>Organisation : 2 équipes jouent en parallèle. Chacune d'entre elles dispose d'une réserve de projectiles</p> <p>Déterminer dans chaque équipe : tireurs, ramasseurs, les pourvoyeurs chargés d'envoyer les projectiles de la réserve aux tireurs</p>
Revenir régulièrement à la situation de « Joueur But Situation de surnombre offensif »		

Bilan :

Phases	Déroulement	Organisation.
SEANCES 8 & 9		
Echauffement	<p>Utiliser une des situations proposées ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lapins chasseurs en cercle • Lapins traqués • Croque... • Tirons ! • Eperviers 	Cf ci-dessus
Proposition 9 <i>Les déménageurs</i>	<p>Consigne : Vous devez transporter les 10 balles dans la réserve en face sans utiliser le dribble, sans marcher, mais attention aux voleurs qui vont essayer de prendre les balles pour mettre dans leur caisse.</p> <p>Gagnent les deux défenseurs qui auront volé le plus de balles</p> 	<p>Matériel : 2 terrains, 10 balles dans une réserve, une réserve vide à l'opposé et une réserve commune au milieu</p> <p>Organisation : 8 attaquants, 2 défenseurs, 10</p>
Proposition 10 <i>Les passeurs</i>	<p>Consigne : Lancer la balle au passeur. Ce dernier la lance devant lui, celui des 2 joueurs qui la récupère choisit d'aller marquer dans l'un des 3 buts, l'autre joueur essaie de l'en empêcher, s'il lui vole la balle il peut essayer de marquer à son tour. Lorsque le joueur marque ce dernier remplace le gardien.</p> 	<p>Matériel : 3 buts ou cibles aménagées, une balle pour 2</p> <p>Organisation : 1 gardien de chaque cible, un passeur placé au milieu</p> <p>Faire 2 zones de jeu</p>
Proposition 11 <i>Les frontières</i>	<p>Consigne : Amener le ballon dans la zone de but, sans se le faire prendre par les défenseurs. On ne peut pas se déplacer avec la balle.</p> 	<p>Matériel : chasubles, réserve de 2 ou 3 ballons</p> <p>Organisation : terrain de 15*10m partagé en 3 zones.</p> <p>2 équipes de 5 joueurs successivement attaquant/défenseur</p> <p>2 défenseurs dans la zone 1</p> <p>2 défenseurs dans la zone 2</p>
Revenir régulièrement à la situation de « Joueur But Situation de surnombre offensif »		

Bilan de l'unité d'apprentissage

GRILLE D'EVALUATION de la GS au CM2

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Quand il porte le ballon...			
Essaie d'obtenir le ballon	Garde le ballon	Se débarrasse du ballon par une passe ou un tir aléatoire	Fait une passe et/ou tire
Quand il est partenaire...			
J'identifie les partenaires	N'aide pas le copain qui a le ballon, suit	N'aide que le porteur de ballon	Aide son équipe à marquer (se démarque)
Quand il est défenseur...			
J'identifie mon changement de statut	Suit le repli de son équipe	Se place devant le porteur de balle uniquement	Défend la cible (se place entre le porteur de balle et la cible)
Quand il est gardien...			
-	Subit les tirs	Garde sa cage	S'oppose aux tirs avec toutes les parties de son corps
Sa connaissance des règles : Cycle 2 Joueur But – Cycle 3 Handball			
Connaît 1 à 2 règles	Connaît les règles du jeu	Connaît et applique les règles du jeu	Connaît et respecte les règles du jeu

CONTACTS



Comité HandBall

Mme Marion Plante

☎ : 06 88 02 23 16

Email : marionplante@wanadoo.fr



USEP 46

Aurore Bonnet

☎ : 05 65 22 68 53

Email : usep46@fol46.org



Equipe EPS

Cahors 1: Alain Plagès

☎ : 05 67 76 55 28

Email : Alain.Plages@ac-toulouse.fr

Cahors 2: Nadine Boyals

☎ : 05 67 76 55 41

Email : cpd.eps46@ac-toulouse.fr

Gourdon: Patrick Romancant

☎ : 05 67 76 55 61

Email : Patrick.Romancant@ac-toulouse.fr

Figeac : Olivier Madelain

☎ : 05 67 76 55 55

Email : Olivier.Madelain@ac-toulouse.fr

Ouvrages de références :

- L'EPS aux cycles 2 & 3, des compétences aux pratiques, CRDP Midi Pyrénées
- Mes premiers entraînements de handball, FF Handball