

Handball cycle 2.

Objectifs

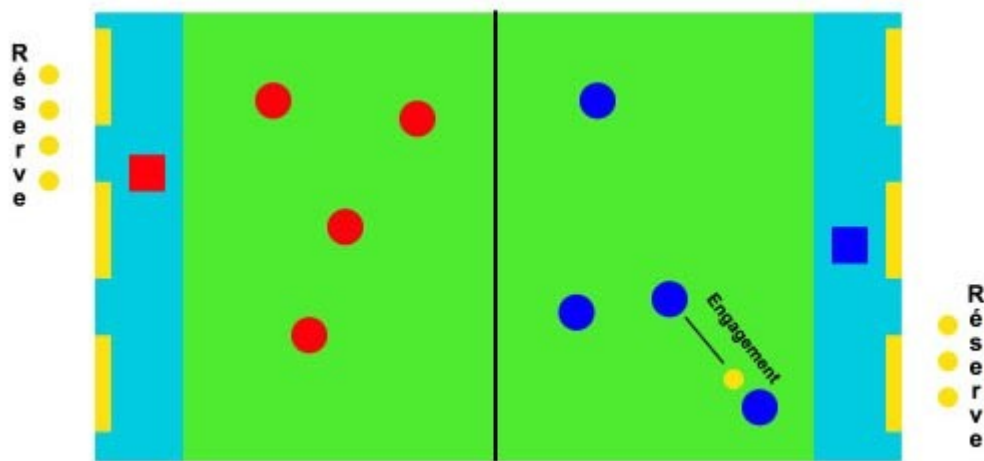
- Passer, recevoir, tirer.
- Attaquer et défendre.
- Respecter les règles du jeu.
- Savoir se reconnaître.
- Faire des choix.

Matériel

Ballons, brassards ou dossards, plots, mini-buts ou tapis matérialisant les buts.

Situation repère

Jeux en multibuts



Règles du jeu

Deux équipes de quatre joueurs de champs et un gardien.

Quatre ballons en réserve par équipe.

Jeu sans dribble et sans déplacement balle en main.

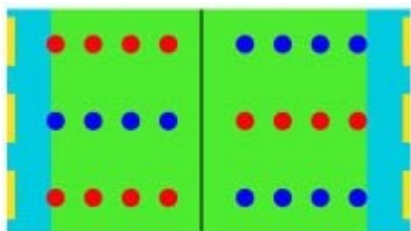
A l'engagement, un joueur se place à l'angle arrière de son terrain et fait une passe à un coéquipier.

Un ballon réceptionné par un adversaire ou renvoyé par un gardien est jouable.

Fin de partie quand tous les ballons en réserve sont joués.

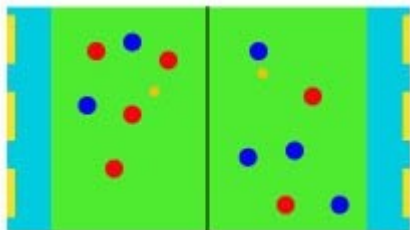
Situation 1

Relais et tir au but.



Plusieurs équipes en parallèle. Faire des passes de joueurs en joueur, le dernier tire au but.
L'équipe ayant marqué la première a gagné.
A chaque nouvelle partie, le dernier joueur se place à la fin de son équipe.

Le ballon-chasseur.



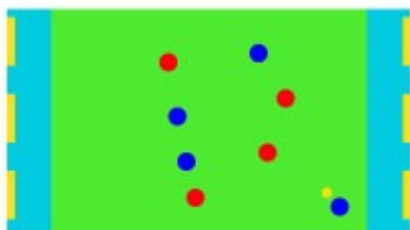
Plusieurs jeux en parallèle. Dans chaque équipe, deux joueurs sont désignés comme chasseurs et doivent tenter d'intercepter les ballons que se passent les joueurs des autres terrains.
Changer les chasseurs toutes les minutes.

Situation 2

Relais et tir au but avec gardien.

Idem situation 1 avec un gardien de but

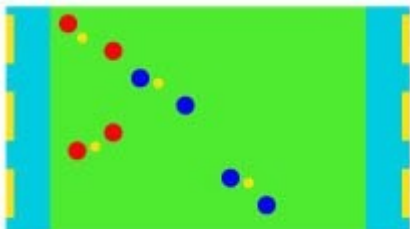
Passe à 5



Deux équipes de cinq joueurs se disputent un ballon et tentent de réussir cinq passes consécutives. A chaque interception, le compteur des passes se remet à zéro.
Jeu de 1'30. Changer les joueurs au terme de ce laps de temps.

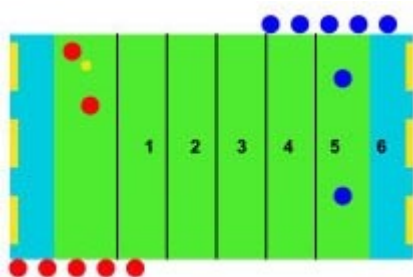
Situation 3

Relais passes 2 par 2.



Plusieurs binômes en parallèle.
Les joueurs se font des passes successives sans se déplacer avec la balle en main afin d'atteindre la ligne de fond.
Le premier binôme arrivé a gagné.

Balle en zone.



Deux équipes. Les joueurs évoluent deux par deux : deux attaquants, deux défenseurs. Les attaquants doivent amener le ballon le plus près du but en se faisant une passe obligatoire dans chaque zone. Les défenseurs tentent d'intercepter le ballon le plus rapidement possible.

Situation 4

Relais passes 2 par 2, tir a but avec gardien.

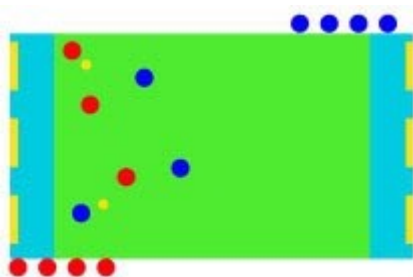
Idem situation 3 avec un gardien de but.

Balle en zone avec tir au but.

Idem situation 3 avec un gardien de but.

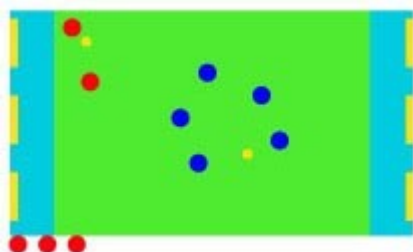
Situation 5

Relais passes 2 par 2 contre un défenseur.



Les joueurs se font des passes successives sans se déplacer avec la balle en main et sans se la faire intercepter afin d'atteindre la ligne de fond.
Le premier binôme arrivé a gagné.

Le ballon-chrono.



Une équipe en duo et une équipe en place dans des cerceaux (les chronomètres). Les duos doivent par passes successives atteindre la zone de tir pour marquer avant que les chronomètres aient terminé leurs passes en cercle.
Quand tous les duos sont passés, changer les rôles.

Situation 6

Relais passes 2 par 2 contre un défenseur et tir au but avec gardien.

Idem situation 5 avec un gardien de but.

Le ballon-chrono avec tir au but et gardien.

Idem situation 5 avec un gardien de but : les chronométreurs doivent marquer un but en plus de leurs passes.

Evaluation

Situation repère.