

Handball cycle 3.

Objectifs

Compétences disciplinaires

- Connaître les règles et les respecter.
- Etre capable de progresser avec et sans ballon : lancer, passer, recevoir, marquer.
- Maîtriser les appuis de tir au but.
- Faire des choix en fonction des placements et déplacement des autres.

Compétences transversales

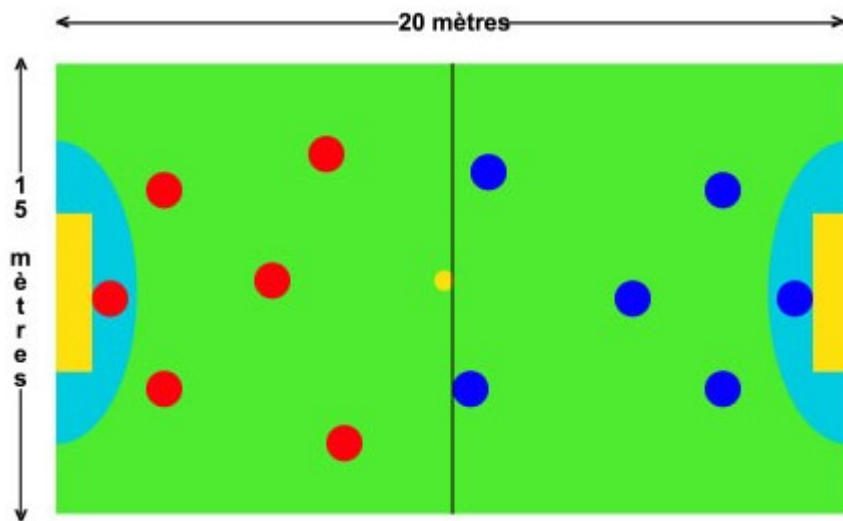
- Participer à un jeu collectif en y tenant des rôles différents : jouer, arbitrer et organiser.

Matériel

Ballons, brassards ou dossards, plots, mini-buts ou tapis matérialisant les buts. Tableau d'affichage et feuilles de match.

Situation repère

Mini HandBall



Règles du jeu

Deux équipes de six (5+1).

Au lancement du jeu, les joueurs sont dans leur camp. L'engagement se fait au centre au signal de l'arbitre. A ce moment, le ballon est posé au sol et est pris par un joueur qui réalise la première passe à un de ses coéquipiers dans son camp.

Après cette passe, les joueurs de champ peuvent investir le camp adverse pour approcher le ballon du but adverse.

Arrêt et remise en jeu

Contact agressif, déplacements avec le ballon porté sauf en passe et en tir, ballon gardé plus de trois secondes, le ballon est remis en jeu en le posant au sol à l'endroit de la faute.

Pour une sortie de jeu du ballon du ballon, il est remis en jeu à la ligne de fond.

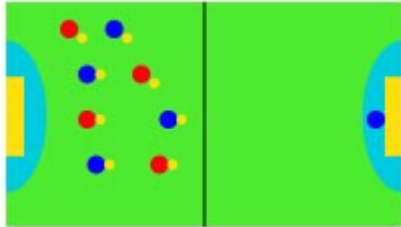
Le gardien conserve le ballon quand il le sort en ligne de fond de jeu.

Quand un joueur entre dans la surface de but, il le remet au gardien près de la ligne de zone.

Quand un joueur pénètre dans la zone de but de son camp, le ballon est remis à un attaquant à deux mètres de cette zone.

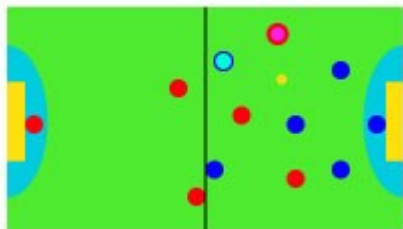
Situation 1

Dribbler



Jeu de poursuite : deux joueurs évoluent en dribblant. L'un est attrapeur et doit tenter de toucher celui de devant.

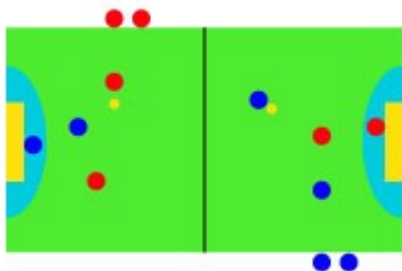
Passer et marquer



Les serveurs de balles : deux équipes s'affrontent et dans chaque équipes un joueur portant un brassard distinctif n'a pas le droit de marquer directement par contre les buts marqués sur sa passe comptent double.

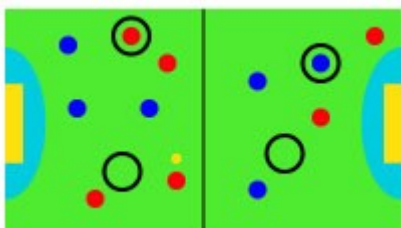
Situation 2

Passer en feintant, se démarquer, tirer



S'approcher à deux pour venir tirer malgré un défenseur.

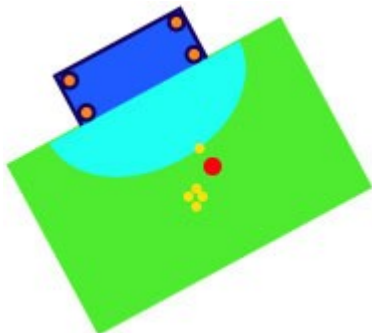
Balle au Roi



Deux équipes tentent de conserver la balle et de faire une passe à leur Roi dans un des cerceaux disposés sur le terrain. La balle doit être amortie et immobilisée pour marquer le point.

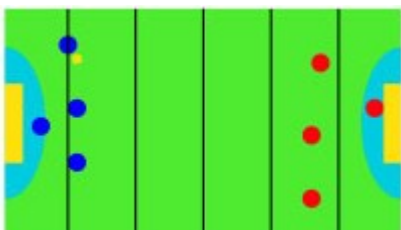
Situation 3

Tirer



Atteindre les quatre cibles successivement en mouvement : les ballons sont posés près du tireur et sont pris sans temps mort.

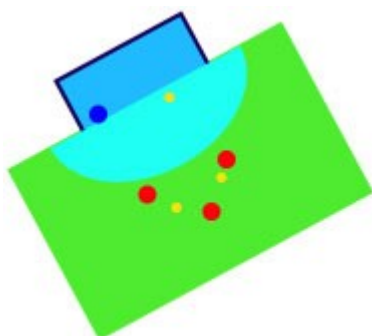
Progresser



Deux équipes de 6 (3 en attaque, 3 en défense). Le terrain est divisé en zone, une passe doit être faite dans chaque zone avant de pouvoir passer à la zone suivante.

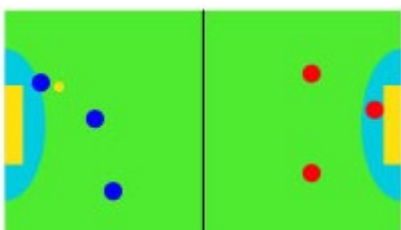
Situation 4

Passer et marquer



A la réception du ballon, tirer au but en mouvement à l'opposé du gardien.

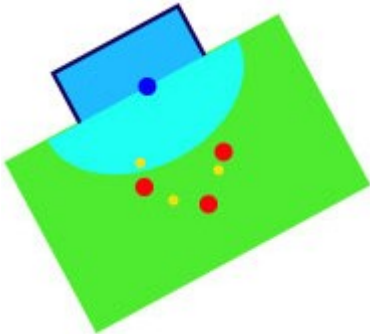
Attaquer



Trois attaquants, deux défenseurs et un gardien. Lancement du jeu par un attaquant devant son but qui fait une première passe. Amener le ballon en dribble ou en passes successives au but adverse pour tirer. Les défenseurs doivent intercepter le ballon ou s'opposer au tir au but. Changement de rôle après chaque tir ou interception = un point dans chaque cas.

Situation 5

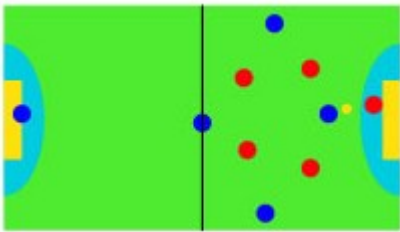
Passer, recevoir et tirer



Deux équipes de trois chacune sur un demi-terrain. A la réception du ballon, tirer en mouvement sans temps d'arrêt à l'opposé du gardien.

Un point par réussite. Changer les placements des joueurs après chaque tir.

Conquérir et protéger

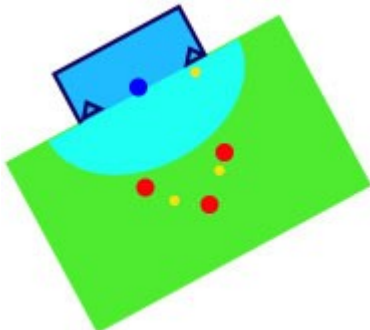


Deux équipes de quatre joueurs : une attaquante, une en défense.

Lancement du jeu au centre. S'organiser pour qu'un joueur réussisse à se retrouver seul face au but pour tirer. Nombre d'attaques décidées au début du jeu. Changement de rôle après chaque tentative.

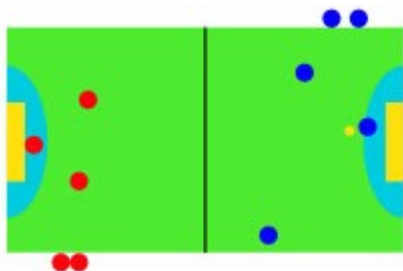
Situation 6

Passe, réception et appui de tir.



A la réception du ballon, en mouvement, tirer au but en appui de tir sans mordre la zone à l'opposé du gardien.

Contre-attaquer



En attaque, marquer le but avant d'être rattrapé par les défenseurs. Trois attaquants, trois poursuivant et un gardien dans chaque zone de but. Au lancement du jeu, les trois poursuivants sont sur la ligne de but, les trois attaquants 5 mètres devant. La première passe donne le signal de jeu. Par passes ou dribbles amener le ballon au but adverse sans que le porteur du ballon se fasse toucher par un poursuivant. Arrêt du jeu et changement de rôle quand un joueur est touché par un poursuivant. Un point par tir au but, deux points par but marqué.