

HANDBALL

Premiers pas Une conception de la séance et des rencontres pour les jeunes débutants



Vivre un projet social autour du club





Sommaire



1 Avant-propos



9 Explication des fiches



2-3 Construire sa séance



10-44 Les fiches



4-7 Les espaces



45 Les rencontres



8 Le niveau de jeu



46-47 La fiche de rencontres



Avant-propos

Des offres de pratiques variées proposées par la Fédération Française de Handball : Mini Hand, Hand Loisir, Hand en compétition, Hand Ensemble, Sandball... ont permis aux handballeurs de choisir leur activité.

Il restait à explorer le domaine des tout jeunes, les moins de 9 ans !

La FFHB s'est alors lancé un défi, sous la forme d'une utopie réaliste "La socialisation des enfants et de leurs parents par la pratique de l'activité handball au sein d'un club".

- Une nouvelle utilisation du terrain de jeu, divisé en quatre secteurs (aisance corporelle, duel, confrontation collective et détente).
- Une nouvelle approche de l'activité (associer imaginaire, découverte et activité ludique).
- Des liens plus forts entre parents, enfants et le club (espace de convivialité, animation, accompagnement)...

Doivent permettre à "Handball Premiers Pas" de trouver rapidement sa place dans l'ensemble des pratiques du club.

"Handball Premiers Pas" doit permettre à l'enfant de faire une entrée réussie dans le chemin de la découverte de l'activité, va associer parents et enfants dans l'approche d'une pratique sportive, et favorisera ainsi l'intégration de jeunes et de familles dans le monde associatif.

"Handball Premiers Pas" est un véritable projet social autour de l'enfant, il est aussi représentatif des valeurs que nous avons toujours défendues.

Bonne découverte à toutes et à tous...

André AMIEL
Président de la FFHB



Construire sa séance

Construction

L'élaboration de la séance revient à l'animateur principal. Il surveillera le déroulement des jeux, conseillera les co-animateurs et observera les réactions des enfants dans les différentes situations, pour faire évoluer les difficultés voire proposer une nouvelle situation.

Nous conseillons de ne présenter qu'un seul nouveau jeu par séance et de ne pas hésiter à faire plusieurs fois de suite les mêmes jeux et même de ne pas hésiter à revenir sur certains jeux connus en cours d'année.

La progression des enfants n'est pas linéaire, ni uniforme. Les situations sont suffisamment ouvertes pour que des petites adaptations permettent de maintenir l'intérêt de chacun. En ce sens, l'entraîneur ne recherchera pas une progression dans les difficultés des jeux mais un maintien constant de l'intérêt et de l'investissement de l'enfant.

Organisation de la salle

Nous organisons la salle en 4 espaces repérables par le joueur. Chacun de ces espaces a une fonction spécifique :



- **Détente** : boissons, aliments énergétiques, repos, autre activité.

- **Aisance corporelle.**

- **Duel.**

- **Confrontation collective.**

La permanence de cette organisation, d'une séance à l'autre, permet de rassurer le jeune pratiquant. Elle l'aide à différencier son activité en fonction des espaces. Elle est caractéristique de l'offre "Handball Premiers Pas".

Le matériel

1. Composition du kit (créé avec la société SEA) :

- 20 repères souples sur support (blanc)
- 20 lattes vinyles (4x40 cm) (jaune)
- 25 plaques (10x50 cm) (jaune et rouge)
- 18 jalons PVC 80 cm (9 rouges + 9 coloris assortis)
- 12 balises percées fendues 30 cm (8 rouges + 4 coloris assortis)
- 4 balises percées fendues 50 cm (coloris assortis)
- 12 clips
- 12 briques multijeu (coloris assortis)
- 4 cerceaux plats (tailles et coloris assortis)
- 6 ballons initiation (orange)
- 6 ballons mini hand
- 6 ballons mousse Softy
- 2 balles Sensy 12 cm
- 2 ballons Sensy 20 cm
- 12 repères poitrine joueur (2 coloris)
- 20 lattes vie (bleues et vertes à accrocher à la ceinture)
- 1 délimitation espace (3 balises 50 cm + 1 jalon 80 cm + 1 banderole)
- 1 sac équipement (style sac de but, maille ajourée)
- 2 sacs matériel grand modèle (maille ajourée)

2. La mise en place du matériel contribue au décors de la salle, il est conçu pour solliciter les joueurs et donner un aspect festif et coloré.



Construire sa séance

Rappelons que l'organisation du gymnase en espaces colorés est un gage de sérénité pour les enfants. **Sa mise en place obligatoire** (cf. "engagement du club") doit donc être prévue avant le début de séance pendant que les enfants se changent. Les dessins sur les fiches permettent aux enfants de vous aider dans la mise en place.

Toutes les situations présentées ont été pensées en fonction du matériel présent dans le kit, mais rien ne vous empêche d'utiliser d'autres matériels présents dans la salle : bancs, tapis, etc.

Enfin certaines situations demandent plus de matériel que d'autres, à vous de combiner les situations pour rendre la séance matériellement possible.

Alternance

- Les jeux faciles ou difficiles
- L'intensité plus ou moins élevée dans chaque situation
- Les rôles différents à jouer
- L'autonomie plus ou moins laissée aux enfants
- Les mondes imaginaires différents

Sont autant d'éléments à prendre en compte pour maintenir l'intérêt et l'investissement des enfants.

Les moments de la séance

1. Accueil :

- Mise en place du matériel avant l'arrivée des enfants.
- Moment où les animateurs et les parents peuvent échanger.

2. Présentation des contenus de la séance :

- On passe les consignes par rapport aux différents espaces et aux groupes.
- Elle est simple et rapide et se fait souvent dans l'espace détente.

3. La séance idéale :

- Selon le nombre d'enfants, création de 1, 2 ou 3 groupes (d'environ 8 enfants) avec rotation du ou des groupes sur chaque espace toutes les 15 minutes. Un animateur par espace utilisé (soit un responsable et 2 ou 3 animateurs).

4. Rangement du matériel avec les enfants.

5. Passage au lieu détente et/ou au vestiaire pour bilan, retour au calme et informations diverses.

Ce qui est important pour chaque séance :

Il faut que l'enfant passe dans chaque espace. Qu'il découvre, qu'il s'essaie, qu'il maîtrise et qu'il puisse ressentir qu'il progresse.

Il faut que les enfants et les parents participent aux tâches matérielles et de responsabilisation.

Le livret "Mon parcours" :

Il a été créé pour deux fonctions :

Une fonction de fidélisation. Toutes les 3 ou 4 présences de l'enfant, il reçoit un autocollant. Il peut aussi en gagner lors des rencontres. C'est un moyen pour l'inciter à venir régulièrement. Le gain d'un autocollant n'est en aucun cas conditionné à l'acquisition d'un savoir faire ou à la réussite à une situation.

L'enfant choisira son autocollant, celui qui lui plaît dans la planche préparée à cet effet.

Une fonction de communication. Nous pensons que si l'enfant le montre chez lui, il peut servir à parler de ce qui se passe à l'entraînement et donc à mieux intégrer le hand dans la vie de l'enfant. Il peut aussi servir de support avec les parents et grands-parents, ses camarades de classe. Il devient alors un support incitant à la pratique du handball.

HANDBALL
Premiers pas
Mon parcours

Nom

Adresse

Téléphone



Espace détente

Objectifs

Dans cet espace, deux objectifs :

Que l'enfant puisse se ressourcer quand il en ressent la nécessité (fatigue, soif, rêve).

Que l'enfant ait un lieu d'attente à lui lors des rencontres ou lorsqu'il y a beaucoup de monde. En ce sens, il est différent du lieu administratif habituel.

Pourquoi ?

Pourquoi cet espace ?

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement et psychologiquement

L'intérêt de cet espace est :

De lui permettre de s'isoler un peu pour quelque raison que ce soit.

Cela lui permettra de vivre la séance à son rythme, de voir les autres faire des choses, lui redonner envie ou faire passer un moment de lassitude ou d'échec.

Cela fait partie de son éducation à l'autonomie, et permet de respecter le rythme de chacun.

Savoir-faire

Les savoir-faire dans cet espace :

Aucun particulier, mais c'est peut-être dans cet espace que vous verrez l'enfant autrement.

Étapes

Les étapes de la démarche :

En plus du lieu où on se ressource, l'espace détente peut être aussi un lieu plus "culturel".

Un lieu où on dessine.

Un lieu où on échange.

Un lieu où on joue.

Démarche

Démarche pédagogique :

L'organiser concrètement et le délimiter.

Indiquer le lieu et son utilisation.

Mettre un responsable.

Le faire varier.

Les liens

Le lien avec les autres espaces

Outre un lieu de récupération ce peut-être aussi un lieu de formalisation de ce qui s'est passé.

Une réponse technique ou tactique à une situation.

Une réponse à un problème de vie collective.

Une préparation des prochaines dates.



Espace aisance corporelle

Objectifs

Dans cet espace les objectifs sont :

Que l'enfant se sente bien et donc, qu'il puisse s'engager dans des situations qu'il juge difficiles.

Que l'enfant présente une aisance dans les différentes situations, avec ou sans balle.

Étapes

Les étapes de la démarche :

Proposer à l'enfant une situation (faire rebondir la balle, franchir un obstacle) à résoudre ou le laisser seul s'exercer avec ou sans engin, sur un circuit par exemple.

Ne pas donner la ou les solutions, mais observer les réponses apportées par l'enfant.

Si l'enfant échoue, le laisser recommencer, s'il ne trouve pas l'aider : en cherchant avec lui pourquoi il échoue ou en aménageant la situation.

Lorsqu'il a réussi :

Faire la même chose plus vite, enchaîner d'autres tâches.

Lui proposer une tâche un peu plus complexe.

Pourquoi ?

Pourquoi cet espace ?

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- De l'aider à mieux connaître son corps qui se développe et changera encore pendant l'adolescence.
- De l'aider à mieux se contrôler pour prendre en compte son environnement et ainsi aborder des situations de plus en plus complexes avec ou sans balle.

L'aisance corporelle permettra ainsi une centration différente et permettra d'éviter plus adroitement un adversaire ou de marquer plus facilement un but dans une situation difficile.

La prise de conscience des solutions explorées et intériorisées est essentielle dans la construction d'une aisance qui n'est pas seulement utile au handball, on la retrouve partout dans les gestes quotidiens : éviter les gens sur le trottoir, se rattraper lors d'une chute, apprendre d'autres activités sportives, etc.

Démarche

Démarche pédagogique :

Essayer, tester.

Trouver des solutions.

Verbaliser les solutions pour les rendre conscientes.

Les renforcer par la répétition.

Les systématiser en les utilisant dans des contextes différents.

De temps en temps les réactiver.

Savoir-faire

Les savoir-faire dans cet espace :

Ils font appel à la motricité :

- Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes leurs formes. En avant, en arrière, sur le côté, sur les deux pieds joints, décalés ou alternativement, sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant, derrière, en cloche, tendu, faire rebondir se conjugue souvent dans les exercices avec ...
- Attraper devant, sur le côté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.

On y trouve tout ce qui favorise :

- La dissociation segmentaire
- La coordination
- Le repérage dans l'espace
- L'équilibre
- La notion de rythme
- etc...

On peut donc imaginer des parcours visant une famille ou une combinaison entre deux ou trois familles.

Les liens

Le lien avec les autres espaces

Comme on le voit, l'espace aisance corporelle a un lien avec les espaces "duel" et "opposition collective". Même si ce lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants : "Tout à l'heure tu as eu du mal pour ... Entraîne-toi à ..."



Espace duel

Objectifs

Dans cet espace les objectifs sont :

- 1) Inventer des stratégies pour battre l'adversaire.
- 2) Enchaîner plusieurs actions.

En testant les consignes qui vont aider le joueur à réussir.

Étapes

Les étapes de la démarche :

Confronter le joueur à un adversaire, défenseur, attaquant, gardien de but.
Réussir à progresser en direction de la cible, malgré l'opposition.
Battre le gardien dans le tir.
Varier les réponses apportées pour résoudre la difficulté.
Donner plusieurs chances à l'attaquant.
Aménager l'espace.
Concrétiser l'objectif en faisant référence ou non à des histoires.

Pourquoi ?

Pourquoi cet espace ?

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- De l'aider à prendre des initiatives.
- De l'aider à accepter l'échec.
- De l'aider à mieux prendre en compte l'adversaire.
- D'utiliser des savoir-faire en situation de stress.

L'espace duel permettra ainsi une prise de risque calculée tout en respectant la règle, voire en l'utilisant à son bénéfice.

La réussite ou l'échec influenceront grandement l'estime que l'enfant a de lui, c'est pour cela qu'il faut être attentif au résultat et le positiver ou le relativiser.

Démarche

Démarche pédagogique :

Essayer, tester.
Trouver des intentions d'action.
Verbaliser les solutions pour partager avec d'autres.
Les renforcer par la répétition.
Les systématiser en les utilisant dans des contextes différents.
De temps en temps les réactiver.

Savoir-faire

Les duels utilisables dans cet espace :

On reconnaît deux grandes familles de duel :
- Le duel attaquant/défenseur et inversement.
- Le duel tireur/gardien de but et inversement.

Inversement il existe deux grandes familles de duel :
- Le duel contre le tireur quand je suis le gardien de but.
- Le duel contre l'attaquant direct qui est avec ou sans ballon.

Attention à ne pas valoriser ou travailler sur les deux aspects des duels en même temps. Apprendre à marquer un but et en même temps apprendre au gardien à arrêter les ballons.

Pour se construire l'enfant a besoin d'une opposition "stable" pour pouvoir élaborer une stratégie. Prise de repères significatifs, etc.

Les liens

Le lien avec les autres espaces

Comme on le voit, l'espace "Duel" a un lien avec les espaces "aisance corporelle" et "opposition collective".
Même si ce lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants : "Tout à l'heure tu as eu du mal pour ... Entraîne-toi à ..."



Espace confrontation collective

Objectifs

C'est un espace dans lequel l'enfant est amené à collaborer avec des partenaires pour atteindre une cible/un but. Il se confronte progressivement à des adversaires, l'obligeant à construire des stratégies collectives et/ou des stratégies individuelles inscrites dans un projet collectif.

Étapes

Les différentes étapes de la démarche illustrent ici la progressivité à envisager avec des situations qui :

- Permettent de se reconnaître comme faisant partie d'une équipe ayant un but à atteindre.
- Incitent à faire progresser la balle rapidement vers un but.
- Intègrent la marque (tir au but avec un gardien).
- Nécessitent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer un but, malgré la présence d'adversaires.
- Permettent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer, malgré des adversaires en égalité numérique, dans un rapport de force équilibré.

Règles

On mettra en place progressivement les règles du mini handball (jeu en largeur).

Les règles fondamentales du handball sont applicables, 2 équipes qui s'affrontent, un gardien dans les buts, une zone interdite, la balle manipulée à la main mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

Le mini hand offre à l'enfant un jeu adapté à son âge, qui se pratique partout, ludique, libre et sans "championnisme". La règle, le terrain, les formes peuvent être aménagés et négociés.

Démarche

Le niveau technique de chaque joueur, sa capacité à enchaîner des actions différentes ainsi que les consignes données vont permettre de souligner certaines difficultés et soulever de nouveaux problèmes.

Exemple : situation des ballons croisés qui correspond au premier niveau.

- L'évolution des consignes contribue à atteindre les effets recherchés.
- Le fait d'interdire de porter la balle oblige à dribbler ou à passer.
- Le fait d'interdire le dribble oblige à passer.
- Etc.

Savoir-faire

- Se démarquer par rapport au partenaire et à l'adversaire.
- Se mettre devant ou derrière le porteur de balle.
- S'étager.
- S'écarter.

Les liens

Le lien avec les autres espaces

On mesure le lien qui existe entre l'espace opposition collective et l'espace aisance corporelle.

Même si le lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants.



Le niveau de jeu

Le tableau ci-dessous met en exergue une complexification des tâches que l'on incite à accomplir dans les espaces pour les différents jeux proposés.

Il devrait vous permettre de comprendre l'échec momentané d'un enfant et de lui proposer quelque chose de plus simple. (A condition bien sûr que l'échec provienne d'une trop grande complexité).

Les différentes étapes dans chaque espace

Espace Aisance corporelle	Espace Duel	Espace Confrontation Collective
Être à l'aise avec la balle. Explorer les déplacements avec une balle en main.	Lancer là où n'est pas le gardien. Éviter quelqu'un, balle en main.	Reconnaître le sens du jeu, le but à attaquer et à défendre Reconnaître avec qui je suis
Maîtriser le lancer et la réception.	Lancer là où n'est pas le gardien. Éviter quelqu'un en dribblant.	Comment s'organiser collectivement pour amener vite la balle dans un but ?
Savoir lancer fort , tirer.	Lancer dans un but malgré un GB. Lancer la balle avant d'être touché, se servir d'un relais.	Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer ?
Se reconnaître dans l'espace, maîtriser ses déplacements, savoir tirer de plusieurs façons.	Marquer un but. Profiter d'une diversion.	Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré quelques défenseurs ?
Enchaîner les différentes actions et les combiner.	Marquer un but de différentes manières. Induire des comportements.	Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré des défenseurs aussi nombreux que les attaquants ?

Il n'y a pas forcément de concordance horizontale entre les différents niveaux des trois espaces et les apprentissages ne sont pas forcément linéaires. Les espaces seront complémentaires pour aider le joueur dans sa progression. C'est l'animateur, par le choix des situations et par l'aménagement des règles, qui favorisera la réussite de chaque joueur.



Utilisation des fiches

La légende :

Les étoiles symbolisent l'intensité de l'investissement physique



peu intense



intense



très intense

Ces logos vous donnent une idée du matériel utilisé pour la situation



un peu



moyen



beaucoup

Ce logo vous indique le nombre d'enfants minimum et maximum dans la situation



x à x

1

**Ce chiffre indique une suite possible pour un jeune néophyte.
Niveau de jeu simple à niveau de jeu complexe (1 à 6)**

Les fiches :

Nous avons conçu deux entrées pour chaque situation : l'une par l'imaginaire, l'autre traditionnelle par la description habituelle.

L'entrée par l'imaginaire

Une histoire courte pour situer le problème à résoudre et quelques explications pour entrer tout de suite dans l'activité. La logique du jeu devrait permettre à l'enfant des adaptations faciles. Quelques conseils pour relancer l'intérêt des enfants lorsque vous sentez une perte de motivation parce que le jeu est trop difficile ou trop facile.

L'entrée traditionnelle

Une présentation plus traditionnelle par l'objectif visé, la description de la tâche et les consignes à donner aux enfants. Des conseils dans ce qu'il faut surveiller pour que ça marche, les modifications possibles ainsi que quelques relances.

Chacun choisira l'entrée qui lui convient en fonction de sa personnalité, de l'âge des enfants et de la relation qu'il entretient avec les enfants et leurs parents.

Si l'entrée par l'imaginaire ne doit pas être "infantilisante", elle représente un intérêt certain pour ceux qui n'ont pas l'habitude de cette tranche d'âge et elle est souvent étonnante pour des entraîneurs traditionnels. En effet l'enfant dans l'imaginaire s'investit complètement et propose des réponses adaptées et très inventives aux problèmes posés. Au contraire, dans l'entrée traditionnelle, l'enfant est tiraillé entre une réponse "intuitive" à la situation et une réponse correspondant aux consignes données par l'entraîneur.

A vous d'essayer, de tester, d'observer et de vous faire votre propre avis.

Les situations sont aussi présentées sous forme plastifiée pour les donner aux parents ou aux co-animateurs responsables d'un espace.

Nous avons observé que, au bout de quelques séances, souvent les enfants inventaient leur propre jeu ou demandaient à l'animateur de jouer à ...



Les otaries jongleuses



8 à 10



L'histoire :

Dans le bassin aquatique d'un zoo, des otaries montrent leur savoir-faire.

Rentrez dans la peau d'une otarie jongleuse !

Comment ça marche ?

Dans l'espace sans matériel :

- Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.
- De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres... Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.

Dans l'espace avec matériel :

- Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...

Espace sans matériel



Espace avec matériel



Constats

- Les enfants sont groupés.
- Les enfants n'y arrivent pas.
- Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.

Régulations - Relances

- "Il faut du monde partout".
- Supprimer du matériel pour faciliter.
- Ajouter du matériel pour complexifier. Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.



Laisser les enfants s'essayer... Encourager... Gratifier...

S1



Les otaries jongleuses



8 à 10

Effectif : 8 à 10 joueurs.

Matériel : Ballons divers, plots, lattes, bandelettes. Tout autre type de matériel incitant à...

Objectifs :

- Etre capable de maîtriser des ballons de taille, de poids, de texture différents, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps...

Description de la tâche :

- Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions de plus en plus complexes.
- Chaque joueur dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination.
- Les deux ateliers fonctionnent simultanément, l'animateur observe, relève les actions intéressantes pour les faire reproduire après un temps d'expérience conséquent, intervient pour relancer la motivation...
- Après 7 à 8 minutes changement d'atelier.

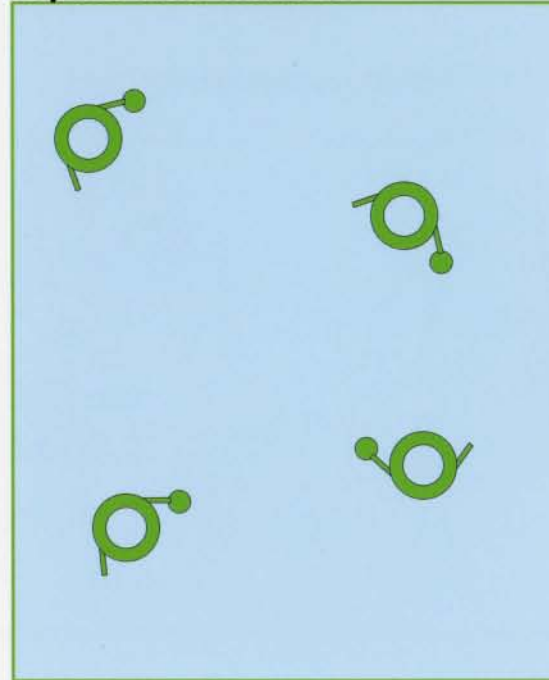
Consignes :

- "Tu joues avec ton ballon".
- "Tu joues autrement".
- "Tu joues le ballon toujours en l'air, toujours au sol".
- "Tu joues avec l'autre main".
- "Tu lances le ballon en l'air puis tu le rattrapes après un rebond".

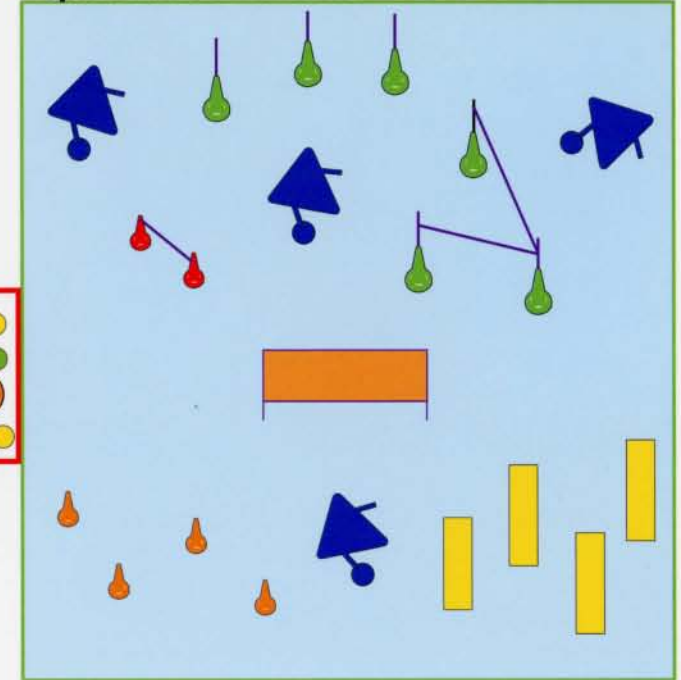
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Aider les enfants les plus en difficulté.
- Encourager. Gratifier individuellement.

Espace sans matériel



Espace avec matériel



Les capacités développées

Percevoir	différents objets, les réponses de ses copains
Décider	oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels
Agir	expérimenter les lancers, les dribbles, les courses

S1



La cachette des écureuils



2 à 8



L'histoire :

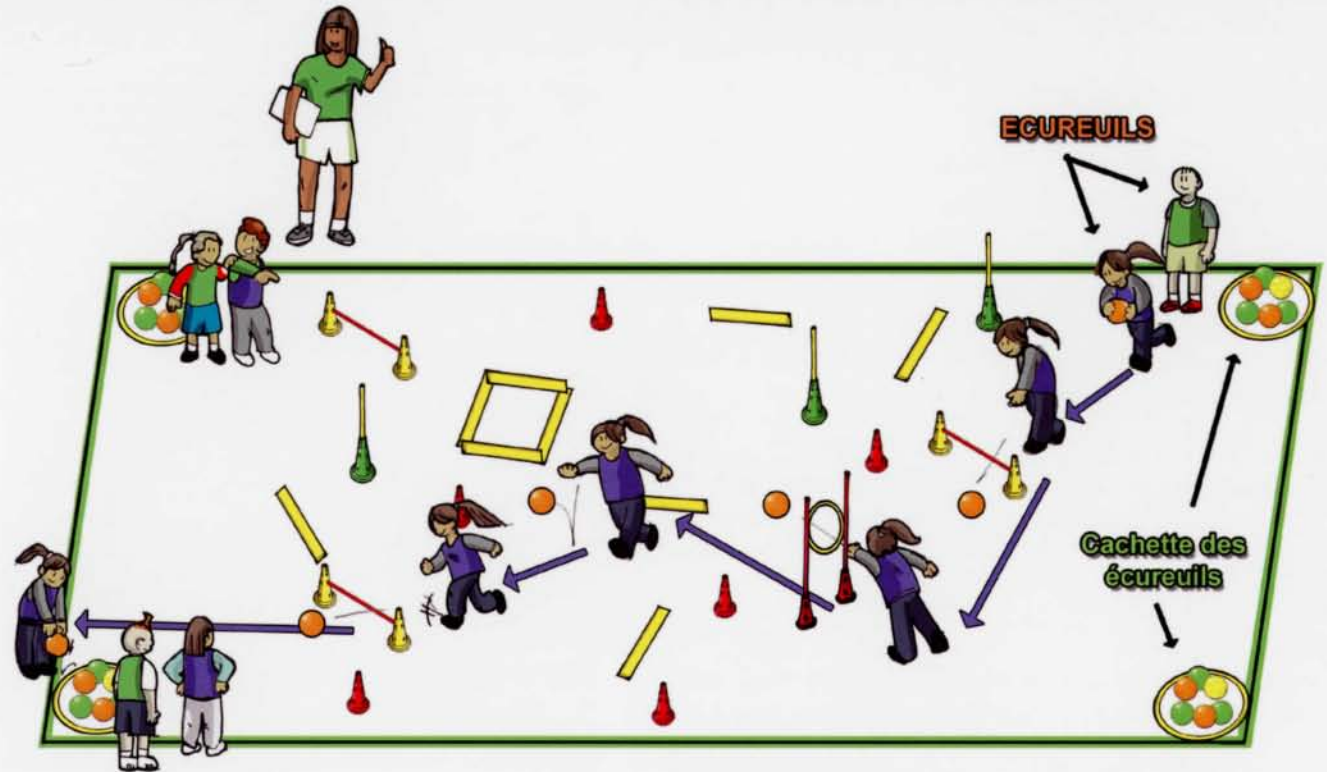
Les écureuils ont décidé de transporter leurs noix (billes) dans différentes cachettes (réserves de billes). Pour cela, ils doivent prendre une noix dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la bille, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noix transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

Comment ça marche ?

Le joueur se déplace avec une bille. Il explore l'espace en jouant avec la bille, d'une réserve à l'autre.



Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de bille et empruntent des parcours variés.



Changer la forme et la taille des billes.

Constats

Trop de dribbles.

Toujours le même parcours.

Utilise toujours le même type de bille.

Régulations - Relances

Utiliser des billes qui ne rebondissent pas (rugby).

Déplacer les obstacles et les réserves.

Obliger à changer de type de bille lorsqu'ils prennent une nouvelle bille dans la réserve.



La cachette des écureuils



2 à 8

Effectif : 2 à 8 joueurs.

Matériel : 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balises, plots, haies, obstacles...

Objectifs :

– Il faut transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler...).

Description de la tâche :

– Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

Consignes :

- Varier le choix des balles utilisées.
- Inventer des modes de déplacements avec la balle.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- L'alternance dans le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



Les capacités développées

Percevoir	des chemins pour atteindre la cible
Décider	oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels
Agir	expérimenter les conduites de balle, les dribbles, les courses, les lancers

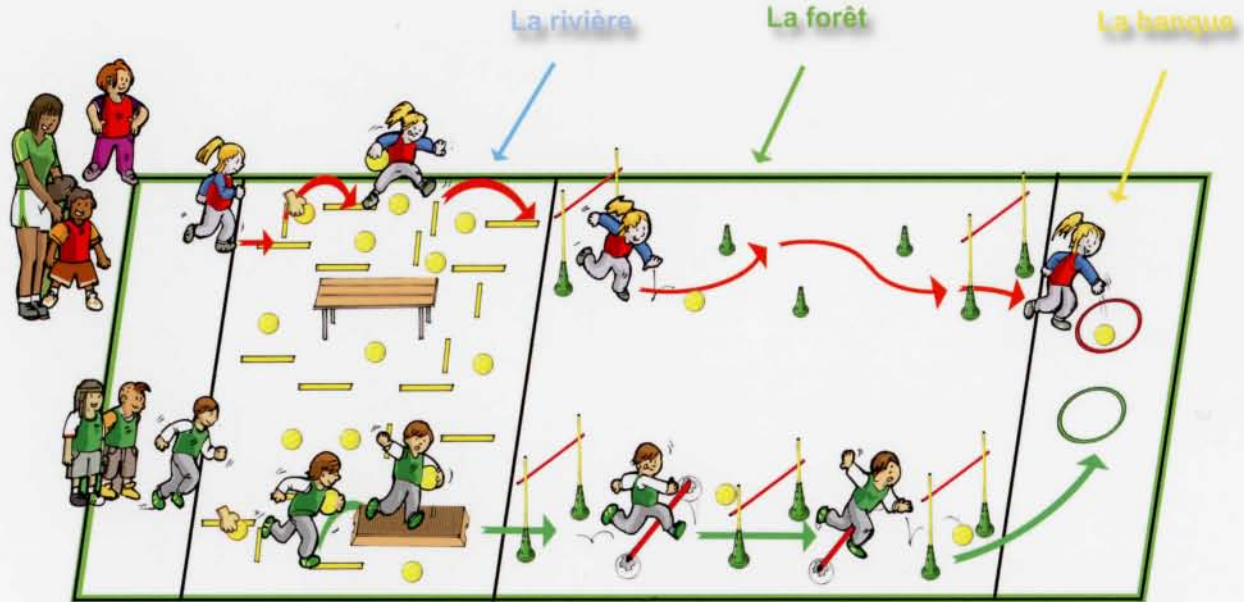
S2



Les chercheurs d'or



8 ou 10



L'histoire :

2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?

Comment ça marche ?

Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.

Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.

Constats

Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.

Les chercheurs vont très vite dans la forêt.

Les chercheurs réussissent les lancers.

Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.

Les chercheurs ont du mal dans la forêt.

Les chercheurs réussissent.

Régulations - Relances

Imposer un parcours type cloche pied.
Faire partir un voleur derrière lui.

Augmenter la difficulté du parcours.
Les faire poursuivre par un voleur.

Éloigner la banque, la mettre verticale.

Simplifier le parcours.

Simplifier la façon de la traverser.

Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.



Si un pied touche l'eau, retour au point de départ.



Les chercheurs d'or



8 ou 10

Effectif : 2 équipes de 4 ou de 5.

Matériel : Ballons, plots, haies, bancs, bandes jaunes, cerceaux...

Objectifs :

- Courir sur et à travers des obstacles.
- Conduite de balle.
- Lancer dans une cible.

Description de la tâche :

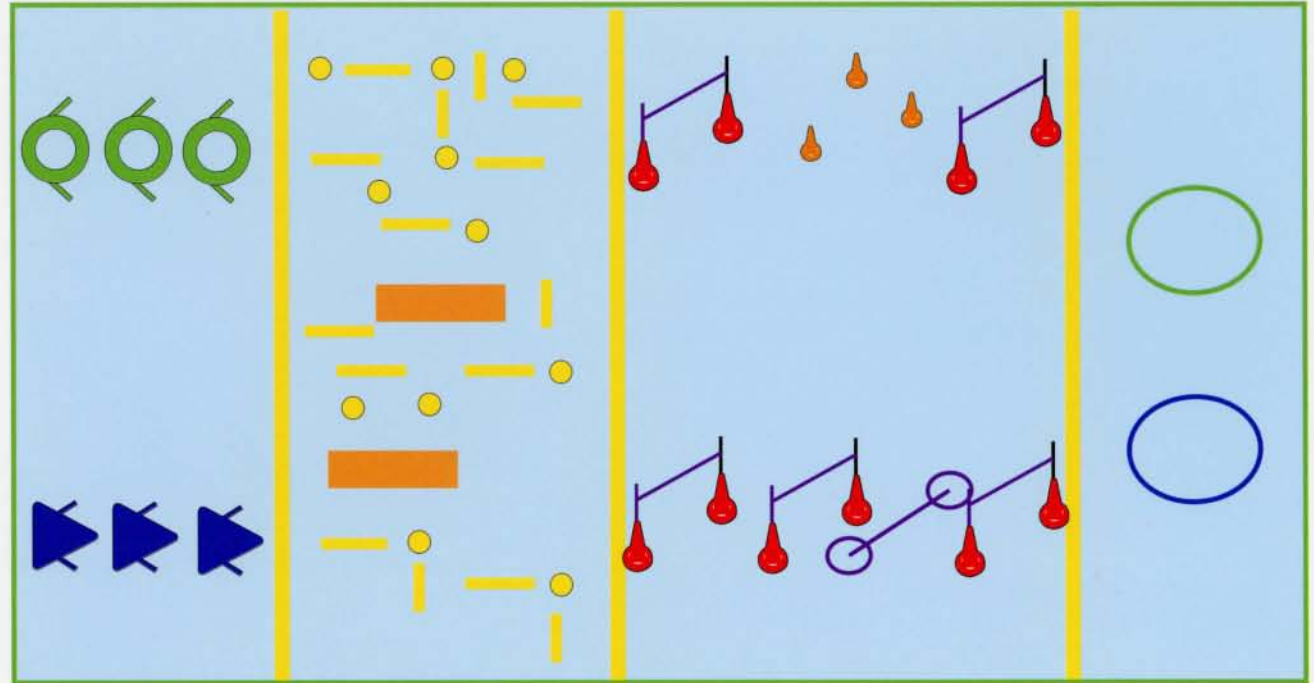
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

Consignes :

- "Vous passez sur les obstacles sans mettre le pied au sol".
- "Vous ramassez un ballon et vous slalomez entre les plots".
- "Vous lancez dans la cible".
- "Si vous touchez par terre dans le premier parcours, vous recommencez".
- "Vous devez aller le plus vite possible. L'équipe qui a fini en premier marque un point".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect des consignes et des temps de départ.
- Ne compter les points que lorsque la cible est atteinte.



Les capacités développées

Percevoir la cible

Agir expérimenter les équilibres, les courses, les lancers

S3



Chamboule tout



4 à 10
ou plus

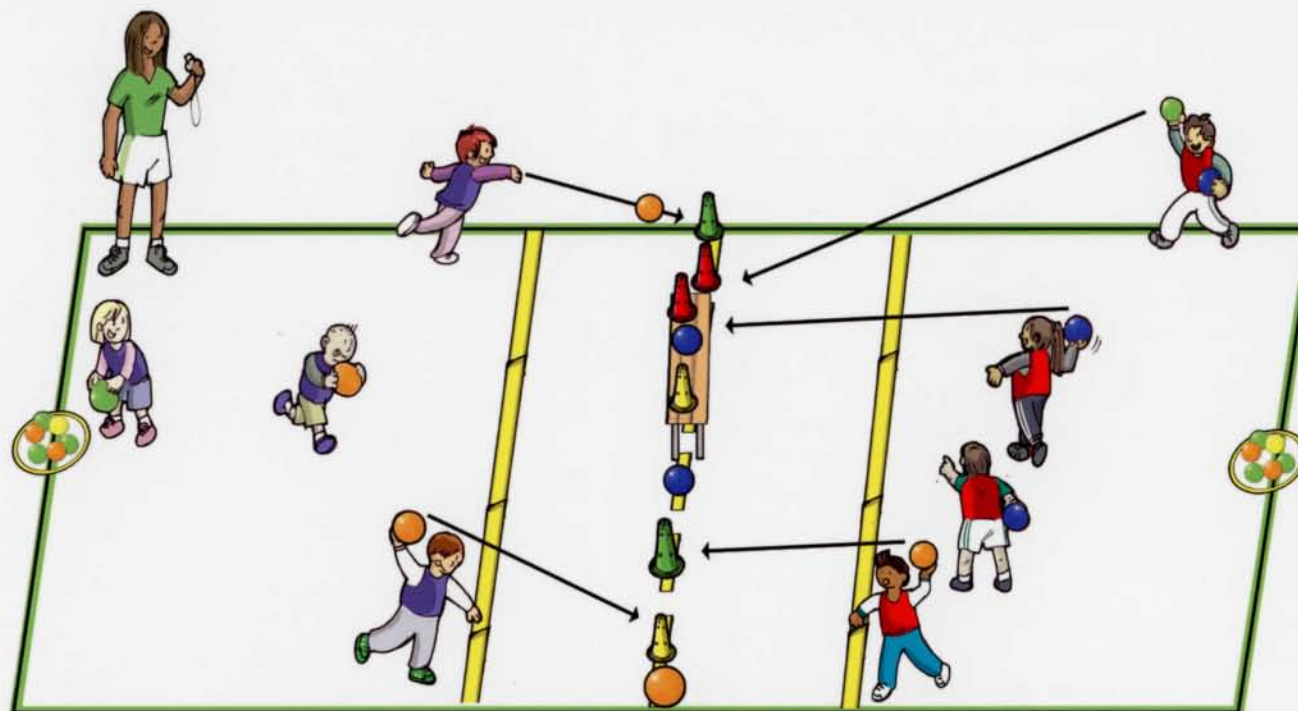


L'histoire :

C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.

Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés. L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a gagné.



Constats

S'ils sont en échec.

Ajustement individuel.

Si c'est facile.

Régulations - Relances

Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer
Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).

Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.

On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume. Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points.



Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.



Chamboule tout



4 à 10
ou plus

Effectif : de 4 à 10 ou plus...

Matériel : 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et toucher différents).

Objectifs :

– Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

Description de la tâche :

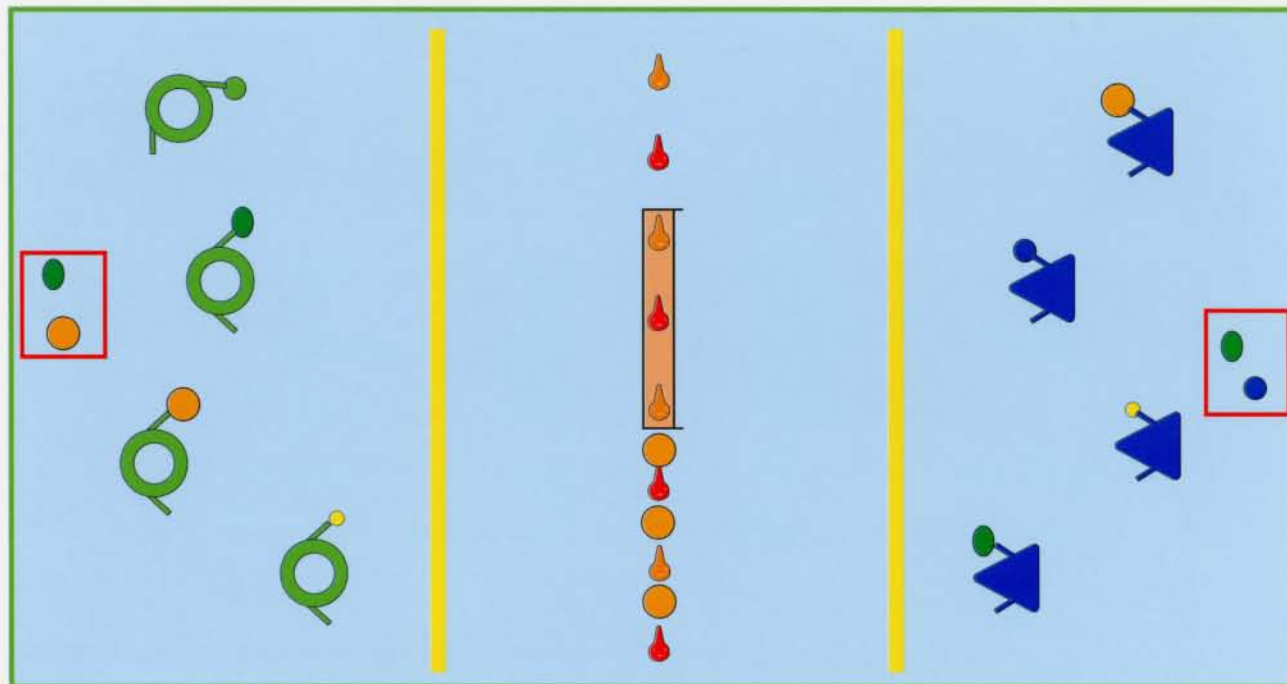
– Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

Consignes :

– "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".
– Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– La distance de tir (zone limitée).
– La façon de tirer (pas de coup de pied !).
– Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



Les capacités développées

Percevoir	les cibles à atteindre
Décider	choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités
Agir	expérimenter les lancers sur des cibles



Les étoiles filantes



L'histoire :

Le 12 août de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Pour les astronomes, c'est la nuit des étoiles. 4 d'entre eux se lancent un défi : "Lequel d'entre nous en observera le plus ?"

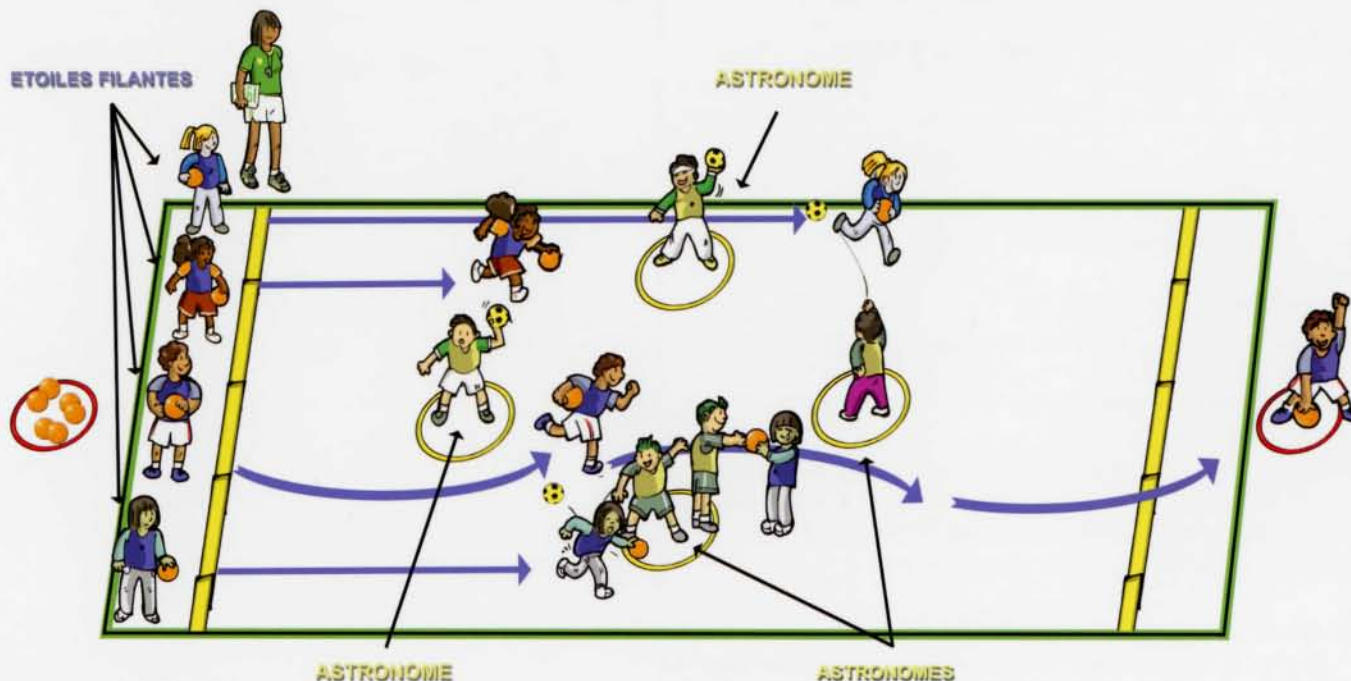
Comment ça marche ?

4 astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles mousse. 4 étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une balle chacune.

Au signal de l'entraîneur, les étoiles filantes entre dans l'atmosphère terrestre. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le camp opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles attendent le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'éparent d'un autre ballon dans la réserve.

Les astronomes essaient de toucher les étoiles en leur lançant une balle en mousse. C'est leur façon d'observer les étoiles. S'ils réussissent, ils récupèrent la balle de l'étoile filante et la rapportent dans leur cerceau tout en ramenant leur ballon mousse.

Remporte le défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est-à-dire celui qui a le plus de balles dans son cerceau.



Constats

Les étoiles perdent la balle dans le dribble.

Les étoiles sont touchées très rapidement.

Les astronomes sont en difficulté pour toucher les étoiles.

Cela dure trop longtemps.

Régulations - Relances

Autoriser de transporter la balle sans dribble.

Augmenter la surface de jeu.

Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre d'astronomes.

Réduire le nombre de balles dans les réserves.



Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.



Les étoiles filantes



6 à 10

Effectif : 8 joueurs : 4 tireurs et 4 cibles.

Matériel : 6 cerceaux, 2 bandes jaunes, 2 réserves de balles, 4 balles mousse.

Objectifs :

– Déclencher un tir avec une balle mousse sur des cibles mobiles.

Description de la tâche :

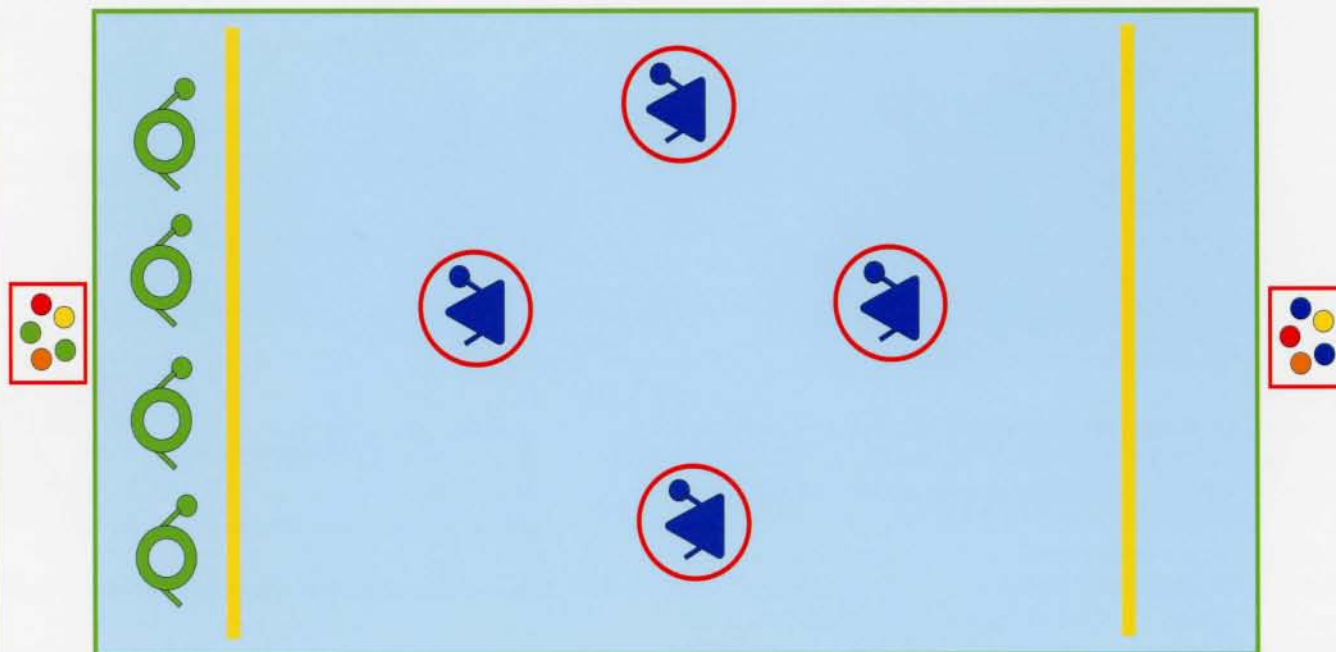
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux.
- A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens.

Consignes :

- Les joueurs dans les cerceaux tentent de toucher les joueurs qui traversent en leur lançant une balle mousse. Lorsqu'ils réussissent, ils récupèrent dans leurs cerceaux la balle de l'adversaire. Lorsque tous les joueurs ont traversé l'espace, ceux qui ont perdu leur balle en prennent une dans la réserve. Les joueurs centraux récupèrent leurs balles mousse et se replacent dans leurs cerceaux.
- Lorsqu'ils sont prêts l'entraîneur donne le signal du passage dans l'autre sens.
- Lorsque toutes les balles des réserves ont été jouées, le vainqueur est le joueur central qui a le plus de balles dans son cerceau.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La surface de l'aire de jeu, les distances ne doivent pas être trop importantes. Les balles en mousse ne doivent pas faire mal.
- Le dribble sera introduit progressivement comme mode de déplacement.



Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles

S5



La conquête des planètes



5 à 10



L'histoire :

2 équipes d'astronautes s'affrontent. Quatre planètes sont à conquérir. Qui plantera son drapeau le premier sur chacune des planètes ?

Comment ça marche ?

Au signal (comme au jeu du béré), l'astronaute court prendre son vaisseau spatial (ballon) au centre du terrain.

Il doit aller dans une des planètes de son choix sans se faire prendre son vaisseau par l'astronaute de l'autre équipe.

Pour progresser, il peut se servir du dribble ou de la lune qui sert de relais.

Lorsqu'il a atterri sur une planète, il y met un cône de couleur, elle ne pourra plus être conquise.

On appelle alors un autre astronaute.



Faire respecter les règles du handball.

Lorsqu'il a perdu son vaisseau l'astronaute essaie de le reconquérir.

Constats

Le jeu a du mal à se mettre en place.

Le jeu va trop vite.

Régulations - Relances

Autoriser le déplacement en courant pour découvrir les possibilités.

On met une vie à chaque astronaute, le jeu s'arrête lorsque la vie est prise. On ne doit pas se faire toucher balle en main.

Mettre deux astronautes par équipe.

S1



La conquête des planètes



5 à 10

Effectif : 5 à 10 joueurs.

Matériel : 8 plots de 2 couleurs différentes, des plaques et 1 ballon.

Objectifs :

- Elaborer une stratégie pour placer un ballon dans un espace libre.
- Utiliser un relais pour mieux contourner l'adversaire.
- Utiliser le dribble de progression malgré un défenseur harceleur.

Description de la tâche :

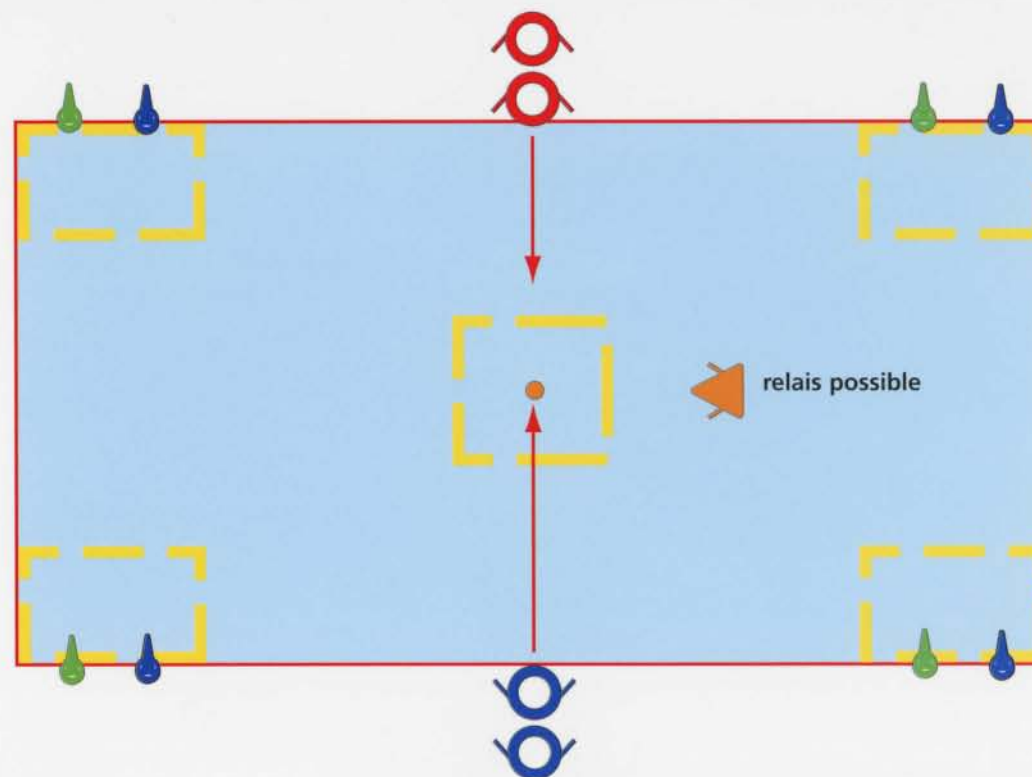
- Au signal aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher le ballon.
- Vous allez le poser le plus vite possible dans un espace libre, il est alors conquis.
- Vous déposez alors un cône de couleur et on ne peut plus y aller.
- Si vous perdez la balle le jeu continue.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect du règlement au moment de la récupération de la balle.
- Etre plus ou moins tolérant sur le marcher et la reprise de dribble selon le niveau.
- Etre strict sur l'attitude du défenseur vis à vis de l'attaquant. (pas de ceinturage, pas d'accrochage, on joue le ballon).



Les capacités développées

Percevoir	l'adversaire, le partenaire et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les passes et les réceptions maîtriser le duel

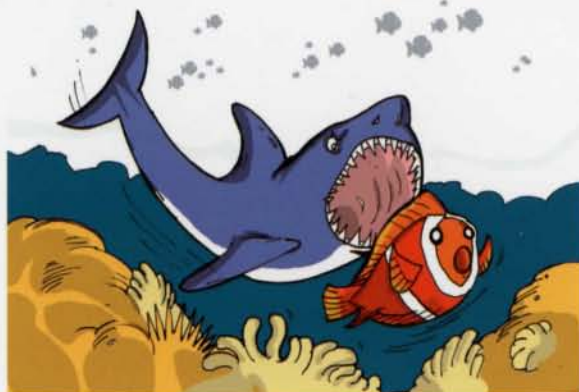
S1



Sauvez le poisson clown



6 à 10



L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.

Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

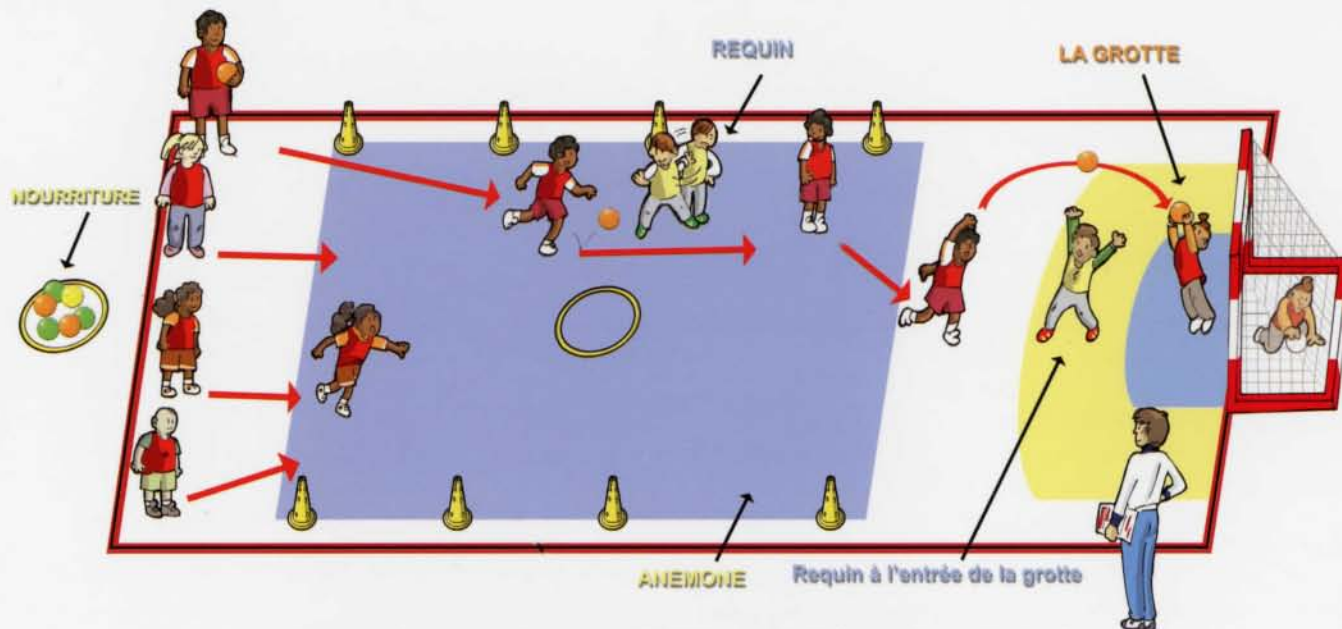
Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en dribblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.

Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.



*En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles.
Veiller aux accrochages.*



Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).
Jouer sur le nombre de requins.

Constats

Trop de poissons devant la grotte.

Arrêts trop longs dans les anémones.

Jeu difficile à réaliser

Régulations - Relances

Différer les départs.

Limiter le temps de protection.

*Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins.
Pas de requin devant la grotte.*

S2

Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)



Sauvez le poisson clown



Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- Progresser en dribblant malgré un défenseur.
- Lancer à un partenaire.
- Empêcher la progression d'un attaquant.

Description de la tâche :

- Aménager le terrain de mini handball.
- Une équipe de 5 joueurs attaquants, un ballon chacun ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- 2 défenseurs sur le terrain ; un 3ème défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

Consignes :

Aux attaquants :

- "Vous devez apporter le ballon à votre camarade situé dans le but, vous pouvez vous arrêter dans un cerceau, vous êtes alors protégé. Si vous perdez le ballon, vous revenez au point de départ, et vous recommencez".

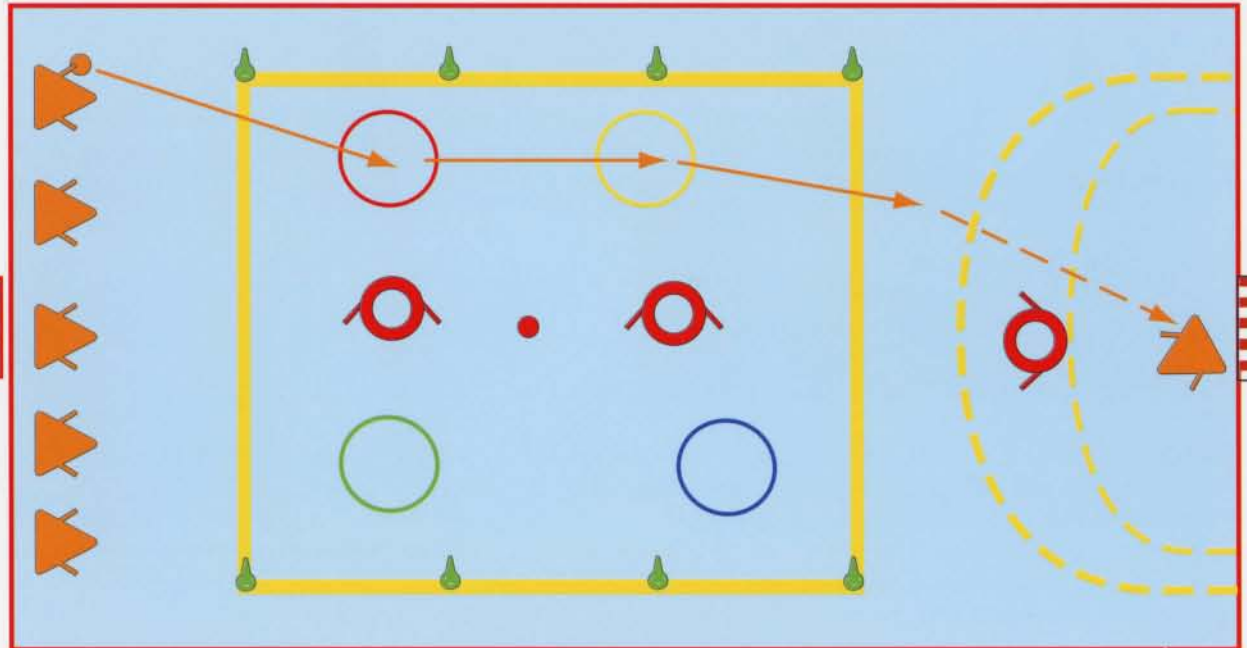
Aux défenseurs :

- "Vous devez gêner les attaquants et leur prendre le ballon".

L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Si trop d'échecs à cause du dribble, le supprimer, tolérer les reprises.
- Si trop d'échecs à cause des défenseurs, en supprimer un...



Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

S2

Voir l'évolution possible en situation de confrontation collective (page 46)



Le meilleur shérif



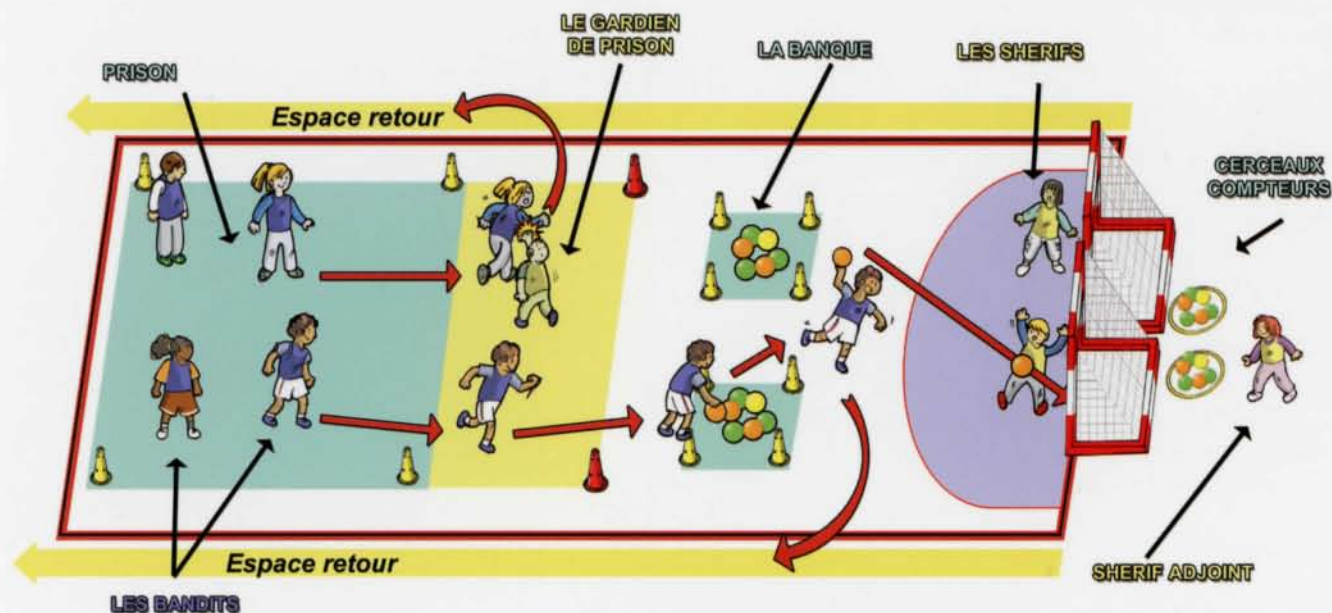
L'histoire :

Les bandits les plus terribles du Far West s'évadent de prison malgré le gardien qui tente de les y retenir. Ils vont dévaliser les banques. Seulement deux shérifs de grande renommée, vont user de toutes leurs forces pour les en empêcher.

Comment ça marche ?

Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison. Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs. Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu, on compte les ballons.

- ⚠ *S'il se fait toucher par le gardien dans la zone de sortie, le bandit retourne à la prison.*
- Après le lancer, le bandit retourne en prison et tente à nouveau une évasion.*
- L'entraîneur veille à ce que les bandits lancent dans le repaire qui est en face de la réserve.*



Constats

Difficulté à déborder le shérif.

Trop de facilité à déborder le shérif.

Les gardiens de prison ou les bandits sont en échec.

Régulations - Relances

Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en œuvre pour déborder le shérif sans se faire toucher. Augmenter l'espace du shérif.

Réduire l'espace du shérif. Ou bien ne plus passer à deux mais tout seul.

Reculer ou avancer la zone de tir.



Le meilleur shérif



7 à 10

Effectif : 7 à 10 joueurs.

Si moins de 8 joueurs : l'entraîneur enlève un attaquant.

Si plus de 8 joueurs : les attaquants ont d'autres amis qui peuvent jouer avec eux.

Matériel : 10 plots, 15 à 20 ballons, 2 mini buts, 2 réserves de ballons (ou cerceaux).

Objectifs :

- Contourner un adversaire.
- Marquer un but malgré un gardien.
- Stopper les ballons des tireurs.

Description de la tâche :

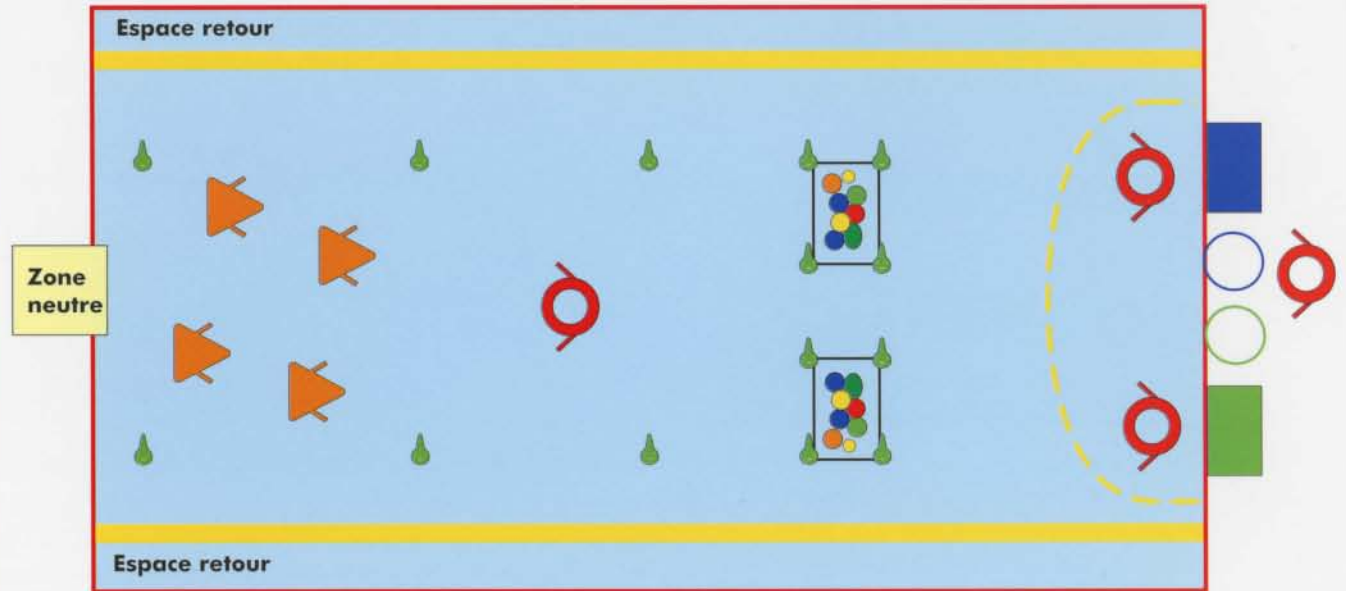
- Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- Empêcher un but.

Consignes :

- Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- Vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compteur.
- Sinon vous le remettez dans la réserve et retournez en zone neutre par l'espace retour.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La stratégie mise en œuvre pour déborder le défenseur.
- La façon de défendre, la façon de tirer.
- Le placement et l'attitude du gardien dans le but (être au devant de la ligne de but et centré, mains placées de manière à pouvoir intervenir plus rapidement sur la balle).



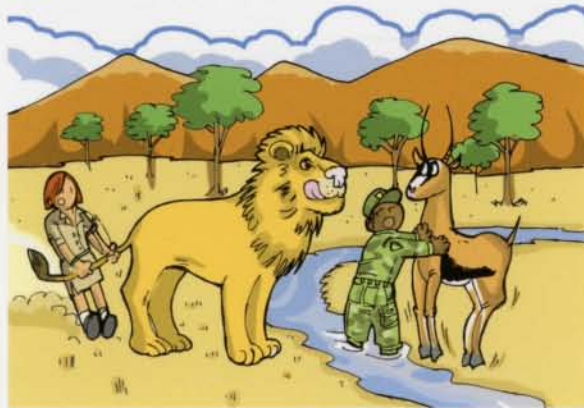
Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, le tir maîtriser le duel

S3



Les lions et les gazelles



L'histoire :

Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies.

Comment ça marche ?

Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

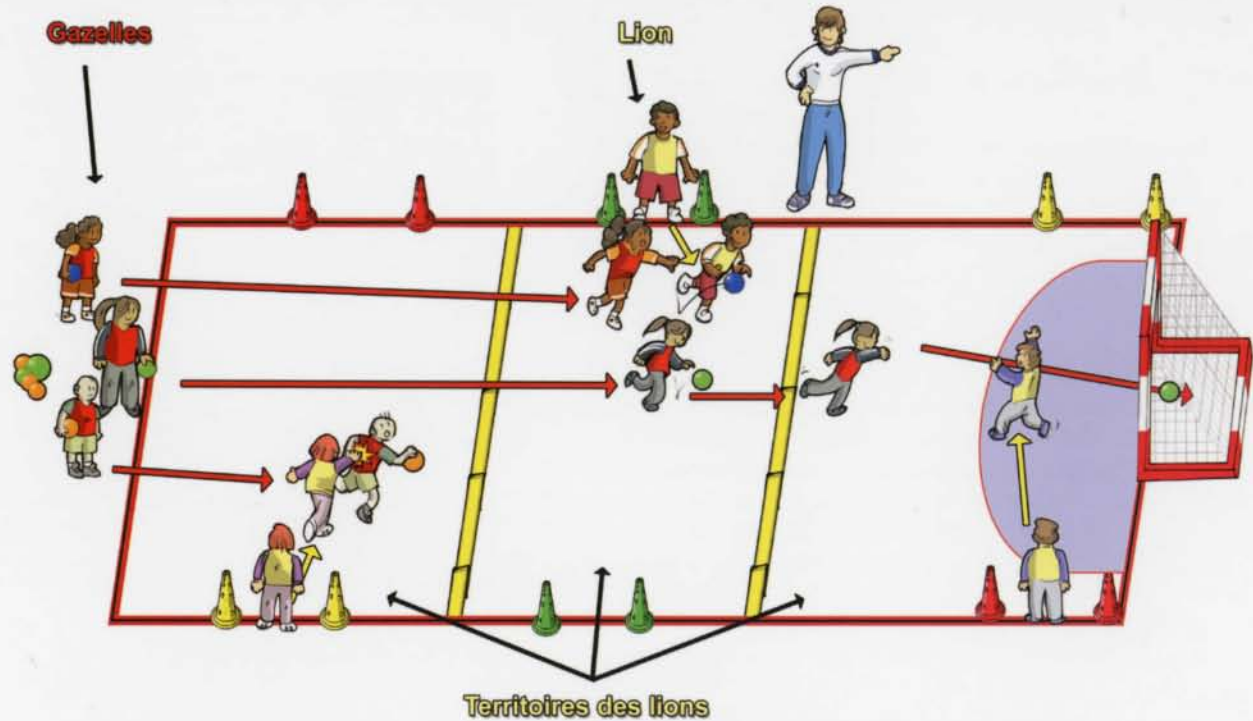
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

La gazelle touchée balle en main donne sa balle au lion et doit retourner en chercher une dans la réserve.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune balle dans la réserve : faire le compte des ballons dans le but (point aux gazelles) et chez les lions (point aux lions).



Si la gazelle se fait prendre la balle, le lion la met dans son buisson, et la gazelle retourne chercher une balle. S'il y a but, la gazelle place la balle dans le cerceau compteur. Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).



Constats

Si les gazelles ont des difficultés.

Si les lions ont des difficultés.

Si le dribble est une limite.

Si c'est trop facile pour les lions.

Régulations - Relances

Augmenter les espaces de jeu.

Faire partir deux gazelles en même temps.

Réduire l'espace de jeu.

Mettre le buisson au milieu du territoire.

Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.

Mettre un foulard dans la ceinture du short des gazelles. Le lion doit tenter de récupérer le foulard.

Deux gazelles partent en emmenant un seul ballon et jouent en passes.



Les lions et les gazelles



3x3

Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs.

Matériel : 6 balises ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandelettes, 6 balles, 2 jeux de chasubles de couleurs différentes.

Objectifs :

– Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs successifs.

Description de la tâche :

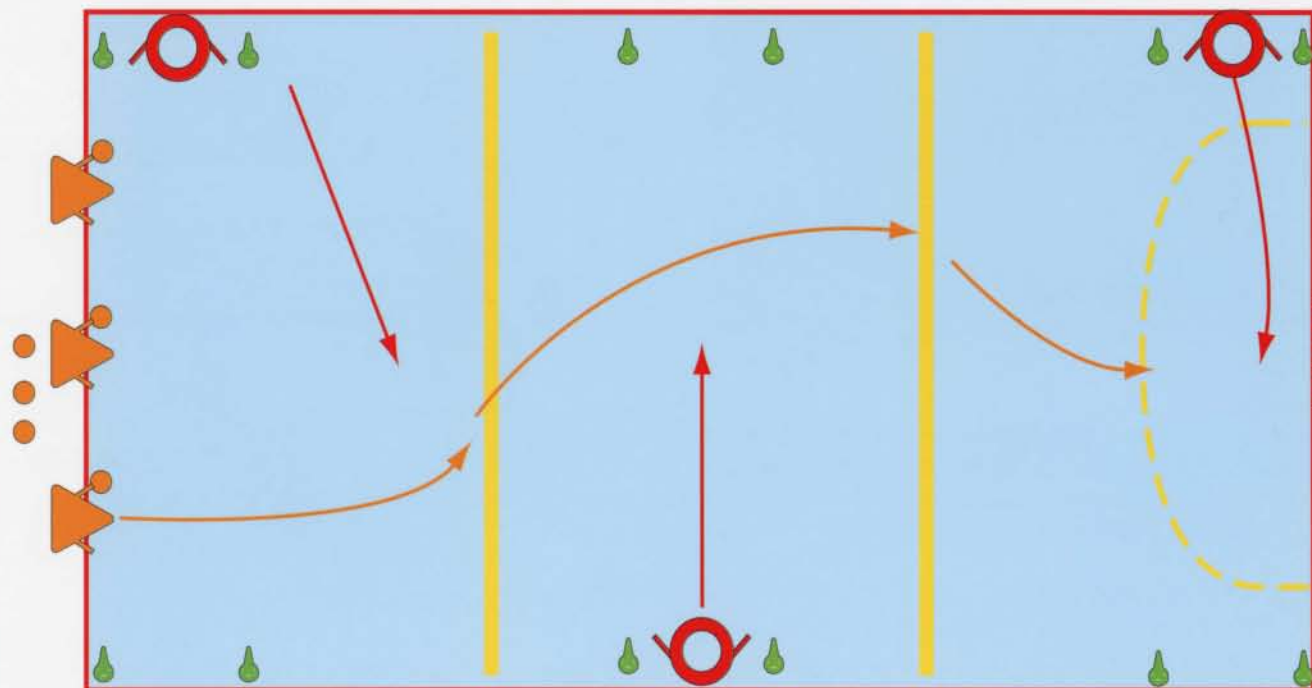
- Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.
- Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans la zone du défenseur. Ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le troisième défenseur.
- Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.

Consignes :

- Vous transportez la balle comme vous voulez, mais vous ne devez pas être touché balle en main pour pouvoir tirer. Sinon, vous perdez la balle et devez retourner en prendre une autre dans la réserve.
- Les défenseurs retournent se cacher après le passage de chaque attaquant.
- Pour démarrer, les attaquants attendent que les défenseurs soient en place.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect du départ : c'est l'attaquant qui donne le signal en entrant balle en main dans le premier espace.
- Les dimensions des espaces : plus ils sont grands plus c'est facile pour l'attaquant et difficile pour les défenseurs.



Les capacités développées

Percevoir	les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre
Décider	oser s'engager dans l'action
Agir	expérimenter les courses, les dribbles, le tir maîtriser le duel

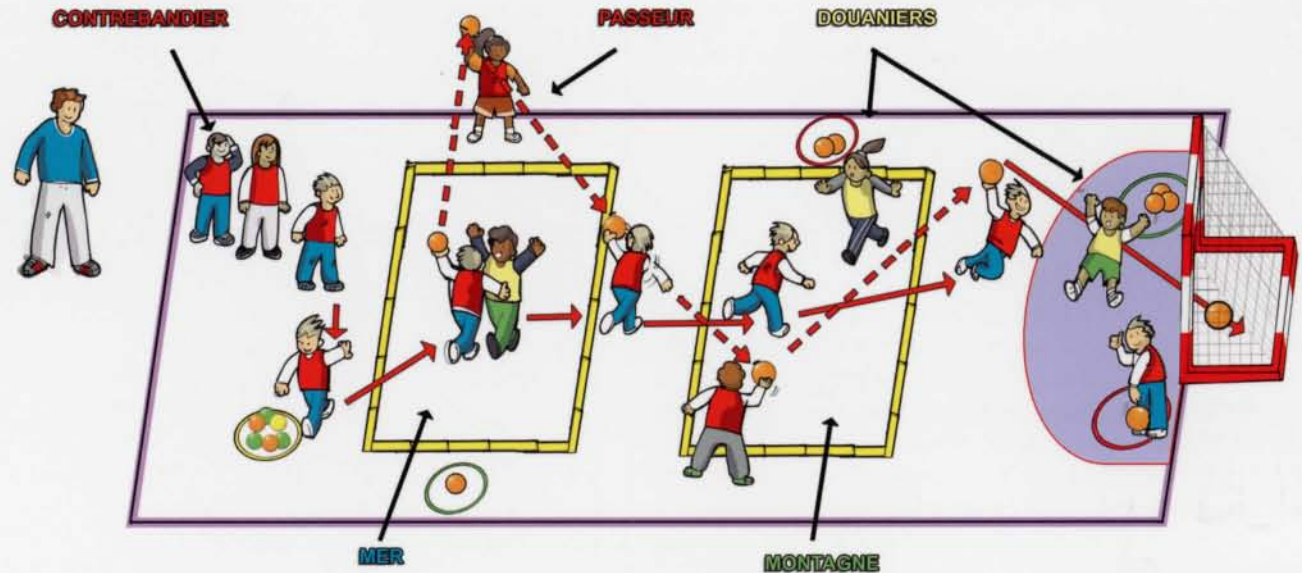
S4



Les douaniers et les contrebandiers



8 à 10



L'histoire :

Une bande de contrebandiers vient de récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers.

Comment ça marche ?

Le premier contrebandier s'empare d'une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux "passeurs" sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S'il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.



L'animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commettent pas de fautes sur les attaquants (pas de contacts), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l'attaquant à distance de bras.

Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau de départ.

Constats

- Beaucoup de pertes de balles.
- Trop facile pour les contrebandiers.
- Trop difficile pour les contrebandiers.

Régulations - Relances

- Réduire les espaces.
- Supprimer un passeur.
- Accepter avec les plus jeunes débutants, qu'ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5", 5 pas) et progressivement être plus rigoureux..
- Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n'ait atteint le but adverse.

S5



Les douaniers et les contrebandiers



8 à 10

Effectif : minimum 8 joueurs.

Matériel : 10 à 15 balles, coupelles ou bandelettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chasubles de 3 couleurs différentes.

Objectifs :

– Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

Description de la tâche :

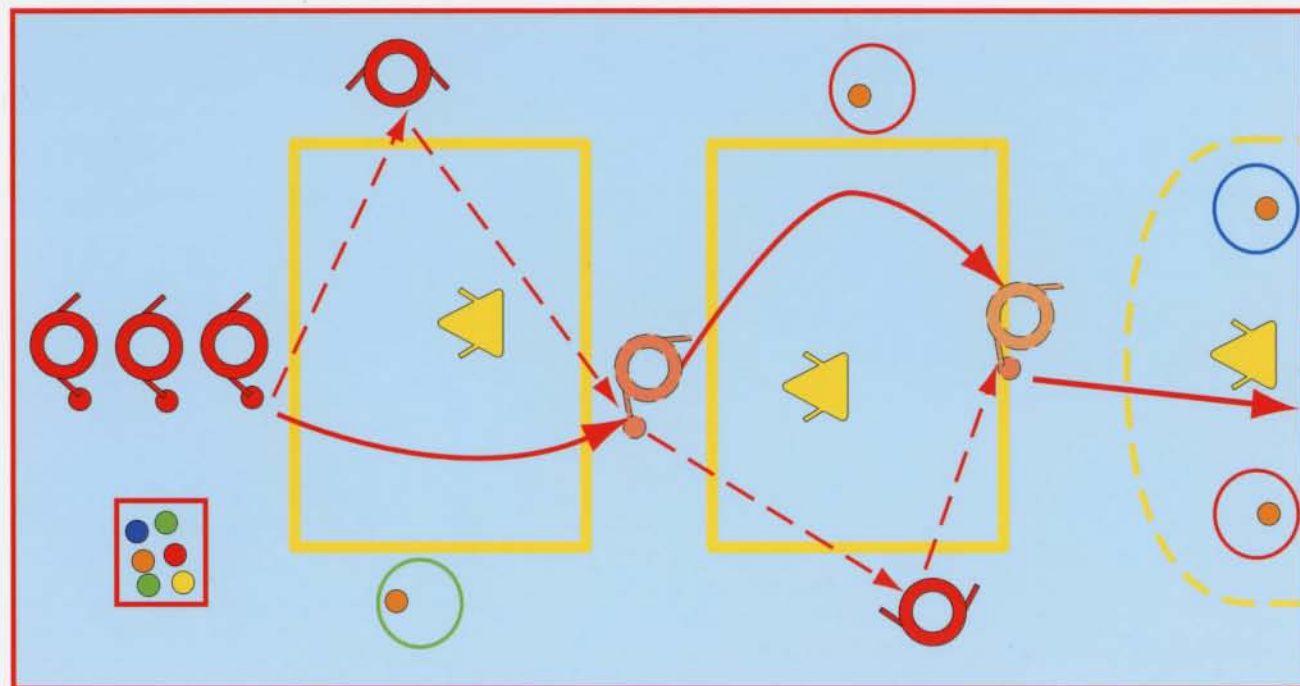
– Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

Consignes :

– Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passes, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribbles en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

– L'activité du défenseur et le respect des consignes.
– Les distances de passes entre les joueurs.



Les capacités développées

Percevoir	le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre
Décider	choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire
Agir	s'opposer, intercepter pour les douaniers se démarquer pour les contrebandiers

S5



Les aventuriers et les crocodiles



6 à 10



L'histoire :

Des aventuriers ont trouvé dans la jungle des œufs de dinosaures. Leur objectif est de les apporter jusqu'au Musée. Mais sur leur parcours, 3 féroces crocodiles vont les en empêcher.

Comment ça marche ?

Chaque aventurier, tour à tour, prend un œuf de dinosaure (ballon), et s'accroche 2 sacs (vies) à la taille. Il doit traverser (sans dribbler) les deux mares aux crocodiles en essayant de ne pas se faire attraper les vies.

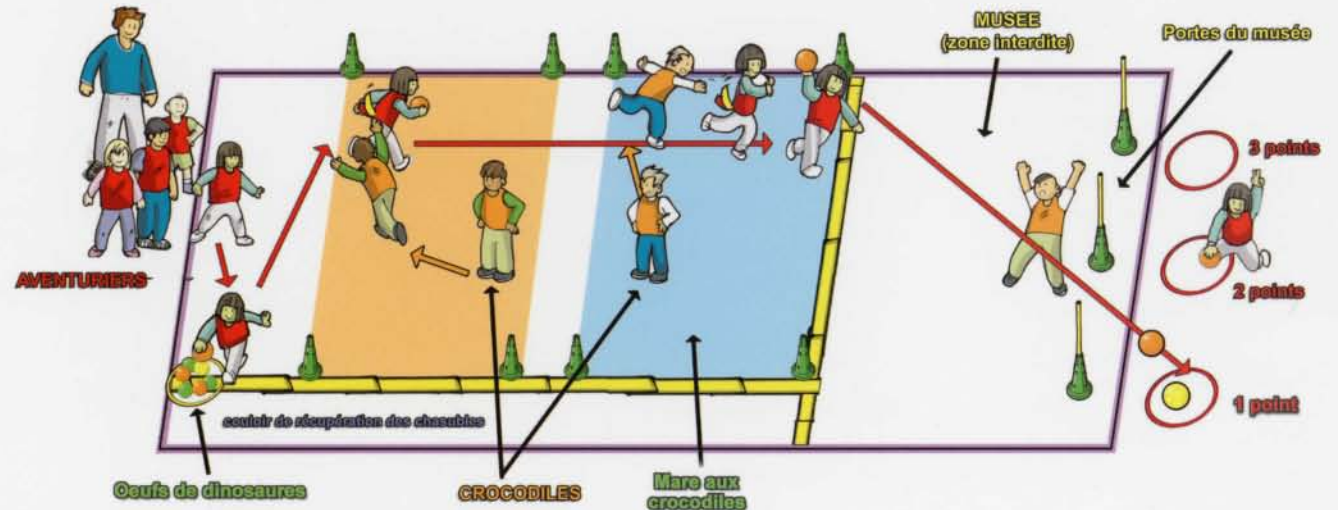
Arrivé devant le musée (zone interdite), il doit lancer l'œuf à travers l'une des deux portes du musée.

Les crocodiles doivent attraper les sacs des aventuriers.

Le crocodile devant le musée doit empêcher les œufs de franchir une des deux portes.



Retour au point de départ en hélicoptère par un couloir sur le côté où les crocodiles ont pris soin de déposer les chasubles, les aventuriers les replacent ainsi à la taille et s'emparent d'un nouvel œuf ou rejouent le même s'ils n'ont pas réussi leur mission.



Constats

5-6 ans.

Régulations - Relances

Pas de dribble au début (possibilité de transporter deux ballons à la fois) puis intégrer le dribble, zone à 4 mètres.

7-8 ans.

Dribble obligatoire, zone à 5 mètres.

56



Les aventuriers et les crocodiles



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs.

Matériel : 2 vies par joueur attaquant, une dizaine de ballons, bandelettes jaunes (zone), 8 cerceaux (mares aux crocodiles).

Objectifs :

– Se rapprocher du but et marquer.

Description de la tâche :

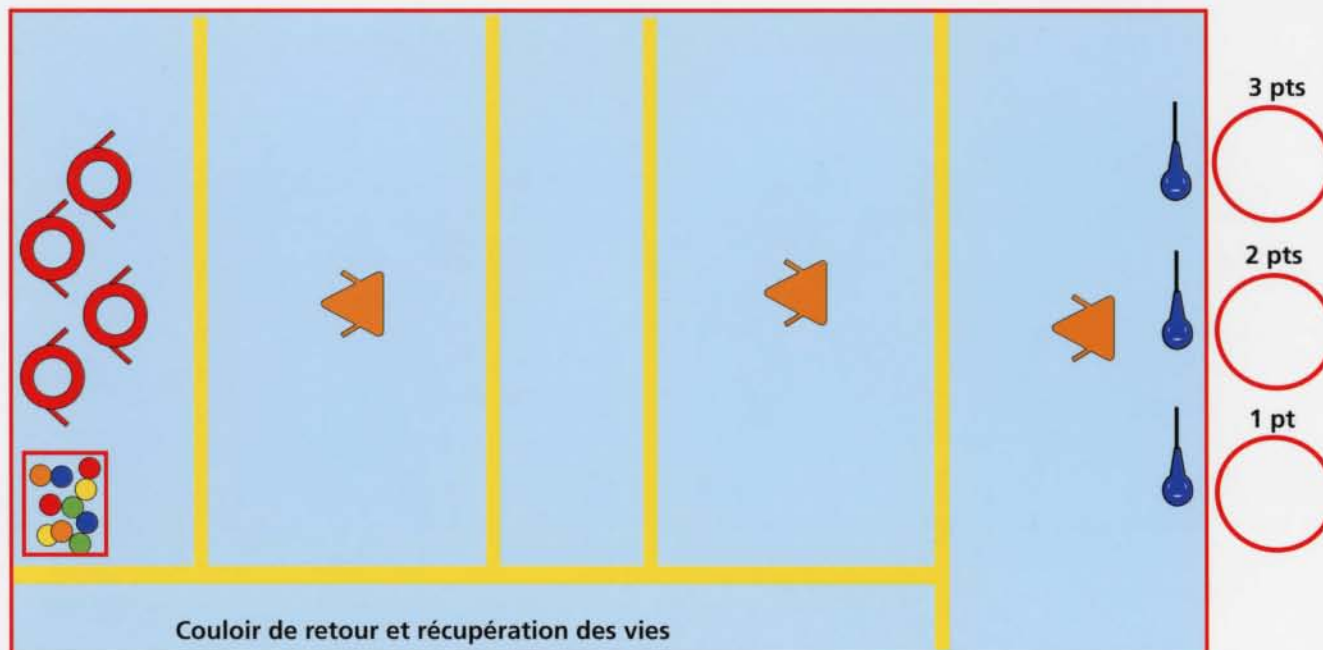
- Traverser sans perdre de vie.
- Déborder un défenseur.
- Feinter.
- Tirer.

Consignes :

- Si c'est réussi avec 2 chasubles : 3 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 pts.
- Si c'est réussi avec 1 chasuble : 2 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 2 pts.
- Si c'est réussi avec 0 chasuble : 1 pt, je place mon ballon dans le cerceau à 1 pt.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Respect des règles.



Les capacités développées

Percevoir	l'espace libre pour traverser, la cible non gardée
Décider	choisir de tirer dans la cible non gardée
Agir	maîtrise du dribble et du tir pour les aventuriers s'opposer pour les crocodiles

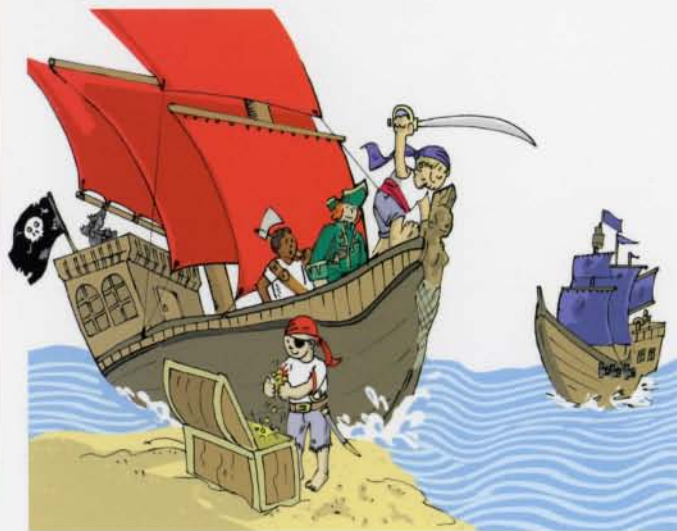
S6



Les pirates



6 à 10



L'histoire :

Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.

Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du baret, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1).

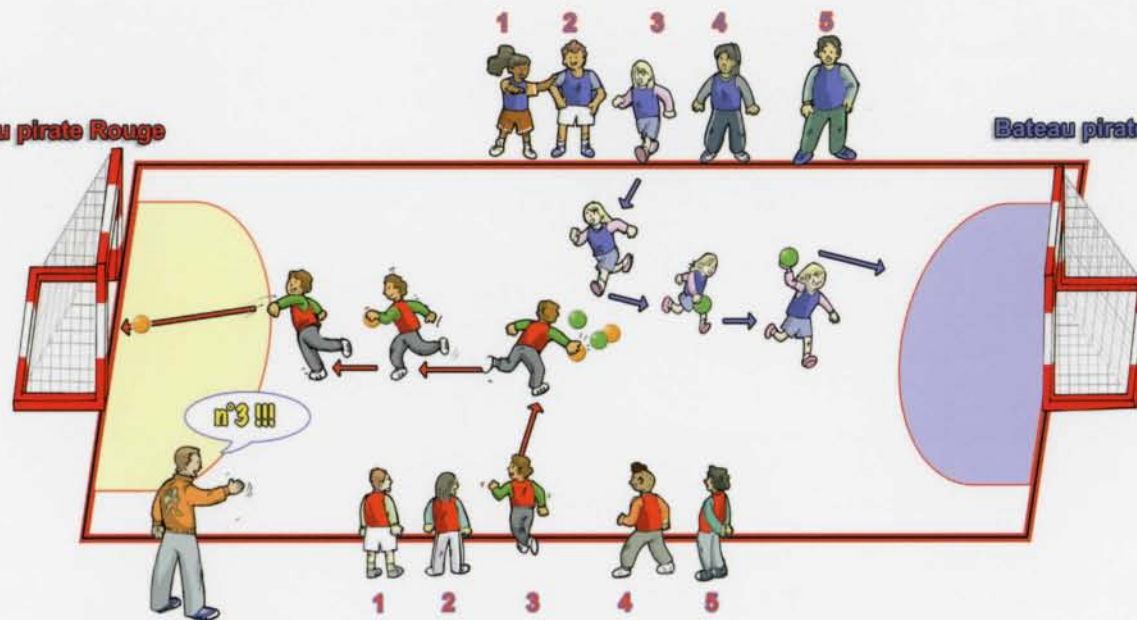
Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



Si le ballon est lancé hors du but, il est perdu.

Bateau pirate Rouge

Bateau pirate Bleu



Constats

Trop facile.

Régulations - Relances

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.

S1



Les pirates



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : Des plaques pour former un carré, 3 ballons.

Objectifs :

- Réagir à un signal.
- Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

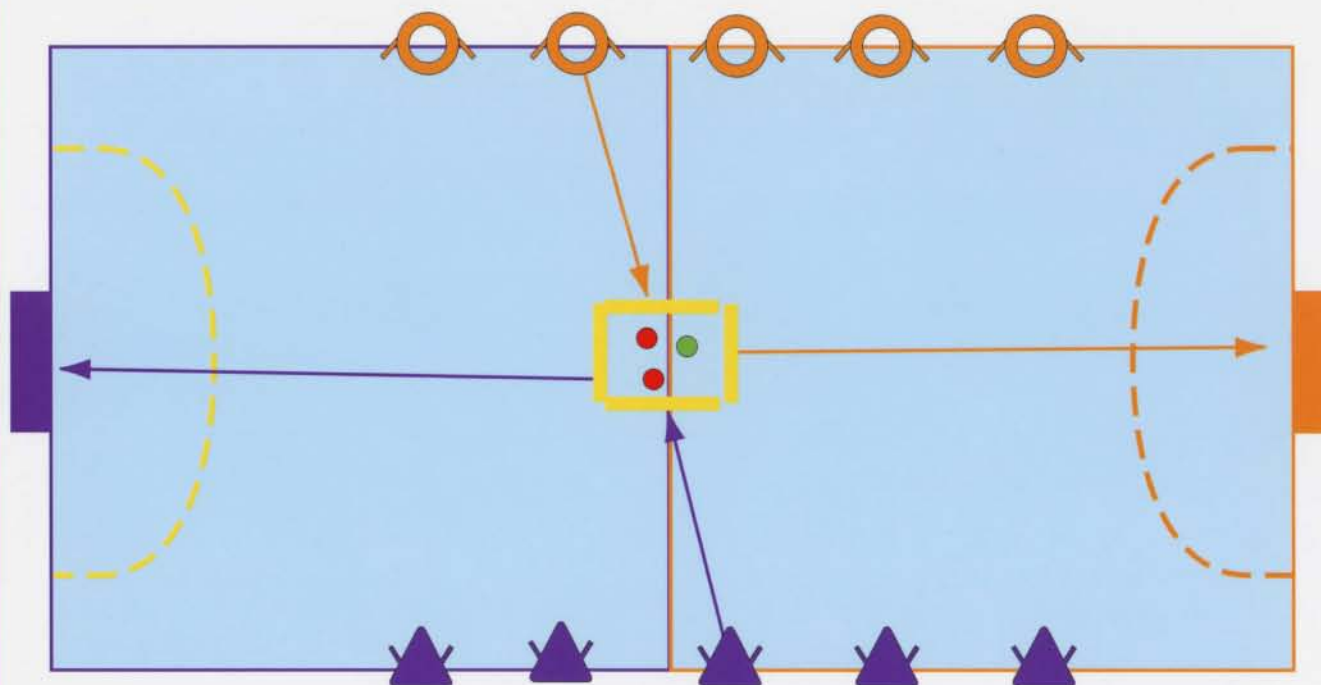
- Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- Déborder.

Consignes :

- A l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Selon le niveau des enfants, l'empiètement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- L'enchaînement bien exécuté des tâches.



Les capacités développées

Percevoir	les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible
Décider	dribbler vers la cible ou tirer
Agir	maîtrise du dribble et du tir, s'opposer

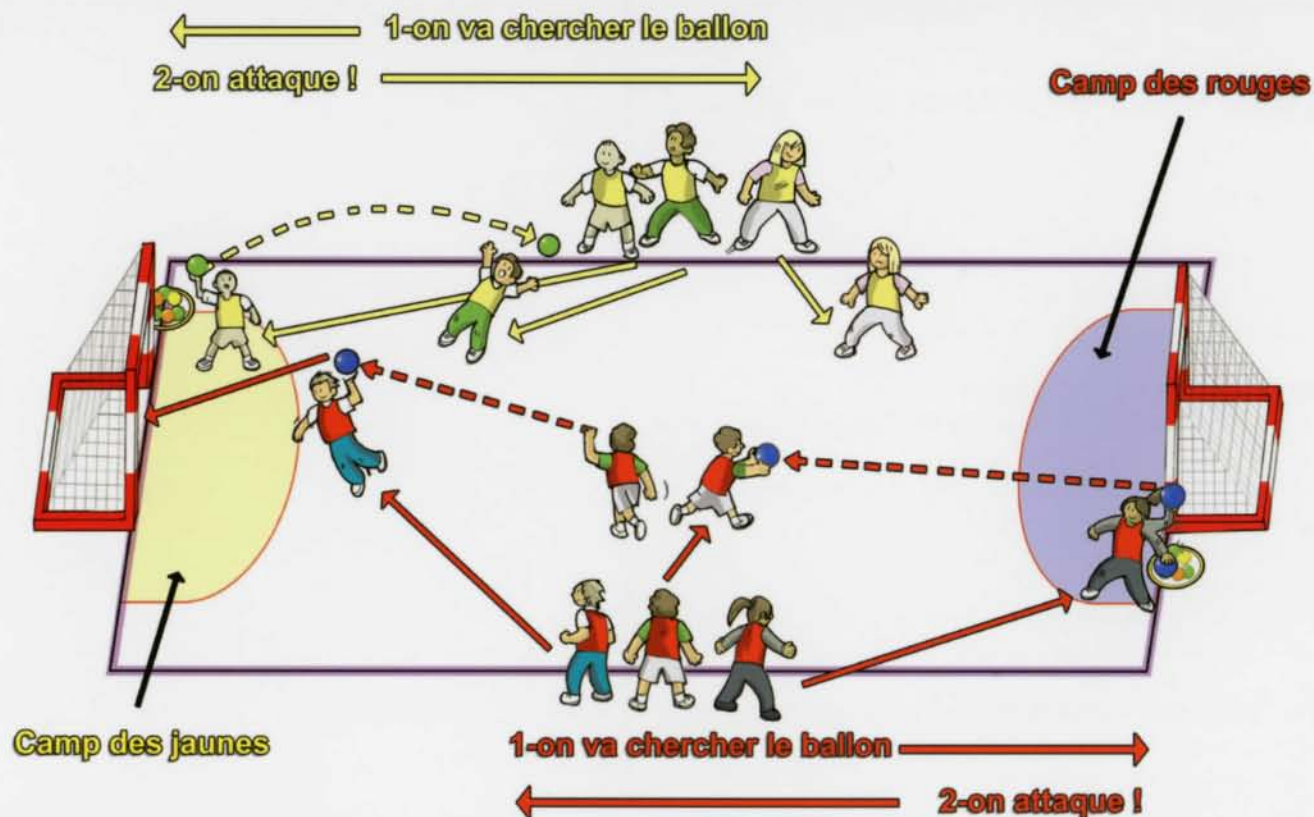
S1



Les ballons croisés



6 à 10



L'histoire :

Deux équipes se lancent un défi. Les joueurs veulent savoir qui sont les plus forts.

Comment ça marche ?

Chaque équipe est au centre du terrain.

Au signal, l'animateur lance un ballon dans chaque but.

Les joueurs vont chercher la balle dans leur camp et s'organisent pour transporter en passes la balle dans le but adverse.



Soyez stricts sur le respect de la règle.
Marcher, dribble, etc.

Constats

Pas assez de passes.

Que deux qui jouent.

Trop de buts.

Trop facile.

Régulations - Relances

Inciter une répartition par demi terrain.

Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.

Placer un gardien.

Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.

S2



Les ballons croisés



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes.

Matériel : 2 ballons.

Objectifs :

- Se rapprocher de la cible.
- S'organiser pour monter vite la balle.

Description de la tâche :

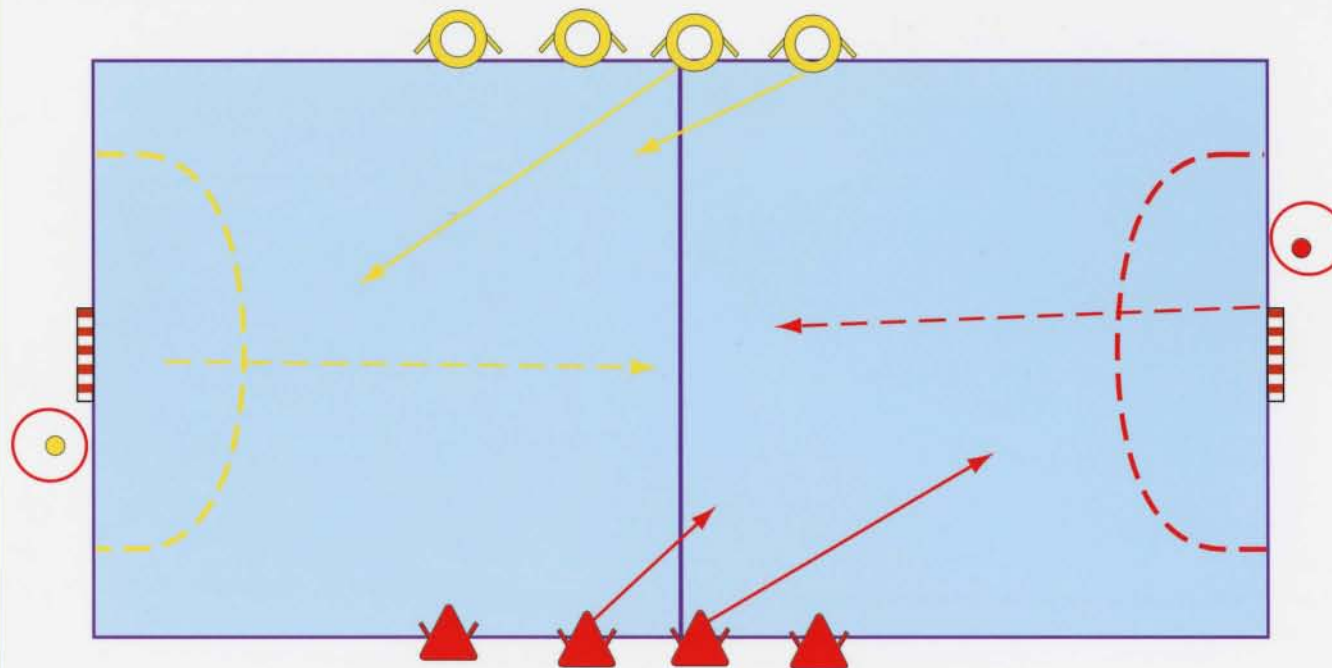
- S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

Consignes :

- Au signal vous allez chercher la balle. Vous devez la lancer dans le but adverse avant que l'autre équipe ne le fasse.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Que le joueur ne coure pas balle en main, ne s'avance pas trop (règle du marcher).
- Que les joueurs soient étagés sur le terrain à distance de passe.



Les capacités développées

Percevoir	les partenaires et la distance pour pouvoir passer et réceptionner
Décider	passer à un partenaire ou tirer
Agir	maîtrise de la passe, de la réception et du tir

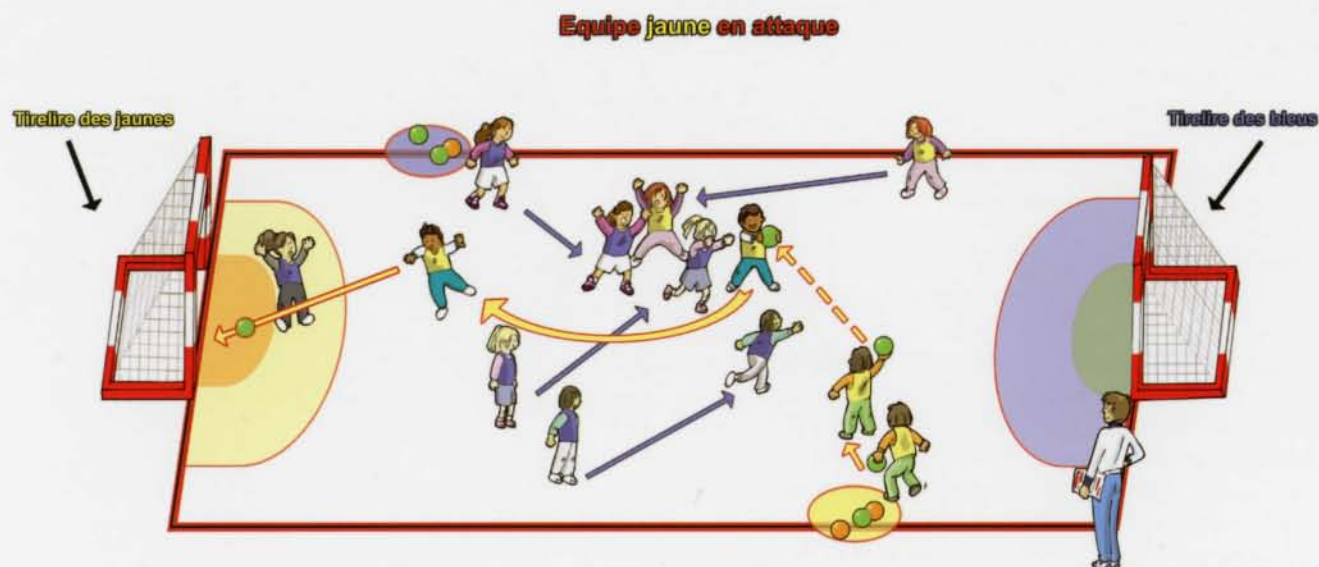
S2



La tirelire



8 à 10



L'histoire :

2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire. Augmenter sa cagnote le plus possible, voire la doubler.

Comment ça marche ?

Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaque Euro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse. Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque. L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.



Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.

Constats

En cas d'échecs répétés (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires).

Si le jeu est trop long.

Si le jeu est trop rapide.

Régulations - Relances

Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet :

- Jouer sans gardien de but
- Diminuer le nombre de défenseurs
- Utiliser ou interdire le dribble

On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.

Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les joueront en plus de leurs Euros.



La tirelire



8 à 10

Effectif : 2 équipes de 4 dont 1 gardien.

Matériel : Terrain mini hand avec zone de 1m devant la ligne de but, 3 ballons par équipe placés dans des réserves, 2 jeux de chasubles, bandelettes jaunes.

Objectifs :

- Progresser collectivement vers le but adverse.
- S'organiser pour récupérer le ballon.

Description de la tâche :

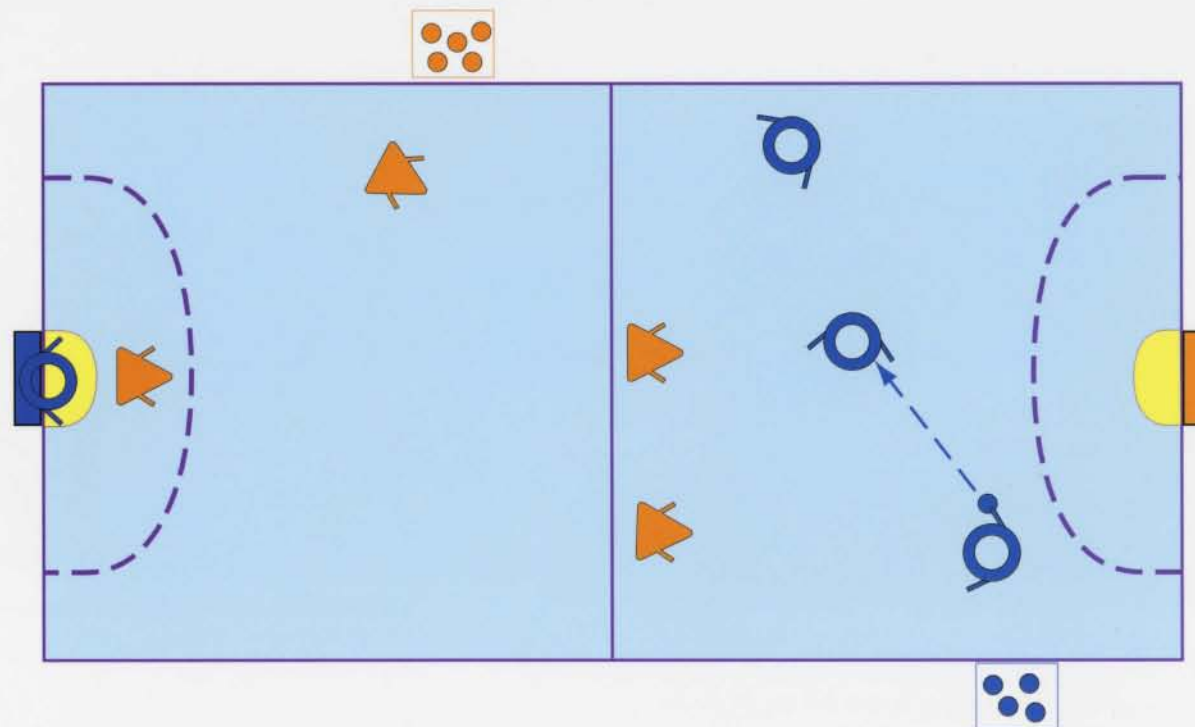
- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de mini-handball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage. On ne joue que dans un sens.
- Le gardien de but de l'équipe en défense est en dehors d'une zone de grandeur variable et qui lui est interdite.
- Les attaquants jouent 3 fois de suite en attaque et doivent lancer la balle dans la cage adverse pour marquer un but.
- Les 3 premiers ballons étant joués, on conserve ceux qui sont arrivés dans le but. Ceux qui ont été récupérés sur interception ou sur une faute sont placés dans la réserve de l'équipe qui défendait. On change de rôle : les défenseurs deviennent attaquants.
- Lorsque les deux réserves sont vides, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné.

Consignes :

- Pour les attaquants : "vous devez rentrer le plus de ballons possible dans la cage adverse".
- Pour les défenseurs : "vous devez récupérer le plus de ballons possible".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Etre très conciliant avec les fautes commises dans les premières séances : marchers, reprises de dribbles, les franchissements des zones.
- Mais interdire les accrochages.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



L'histoire :

Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

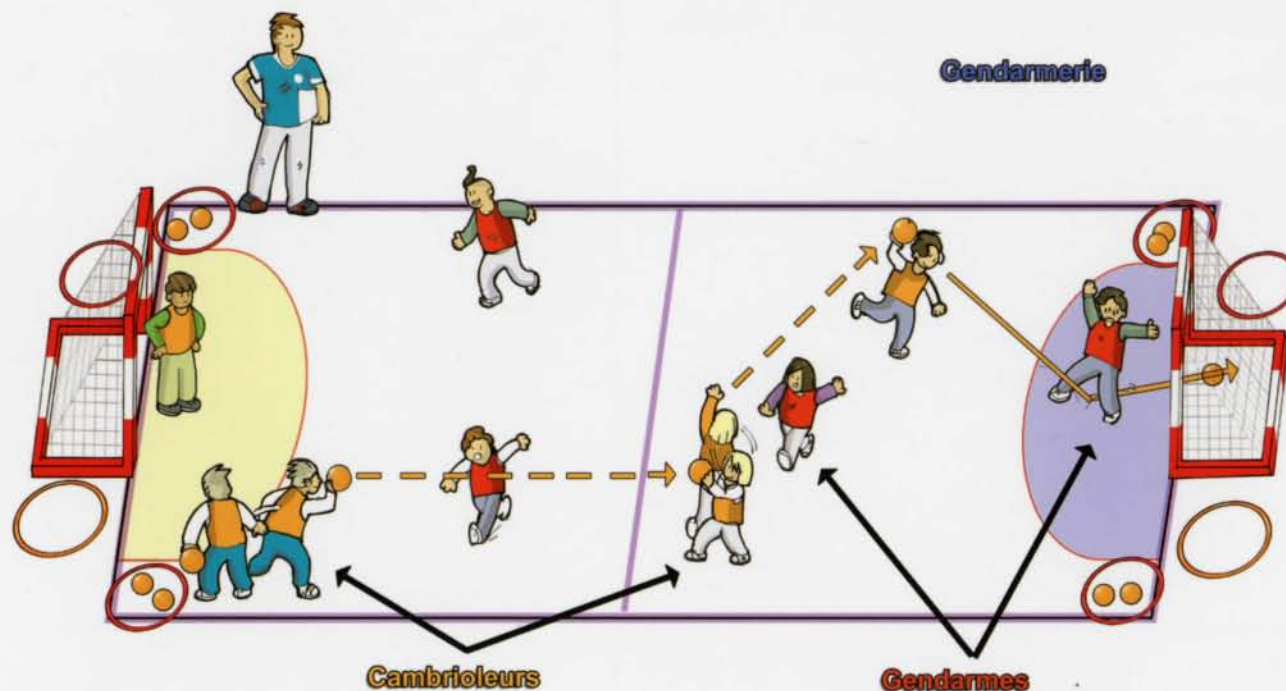
Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations. Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.



Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.

Chaque équipe passe aux différents rôles.



Constats

Trop de dribbles.

Beaucoup de réussites.

Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.

S4



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

Effectif : minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

Matériel : 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

Description de la tâche :

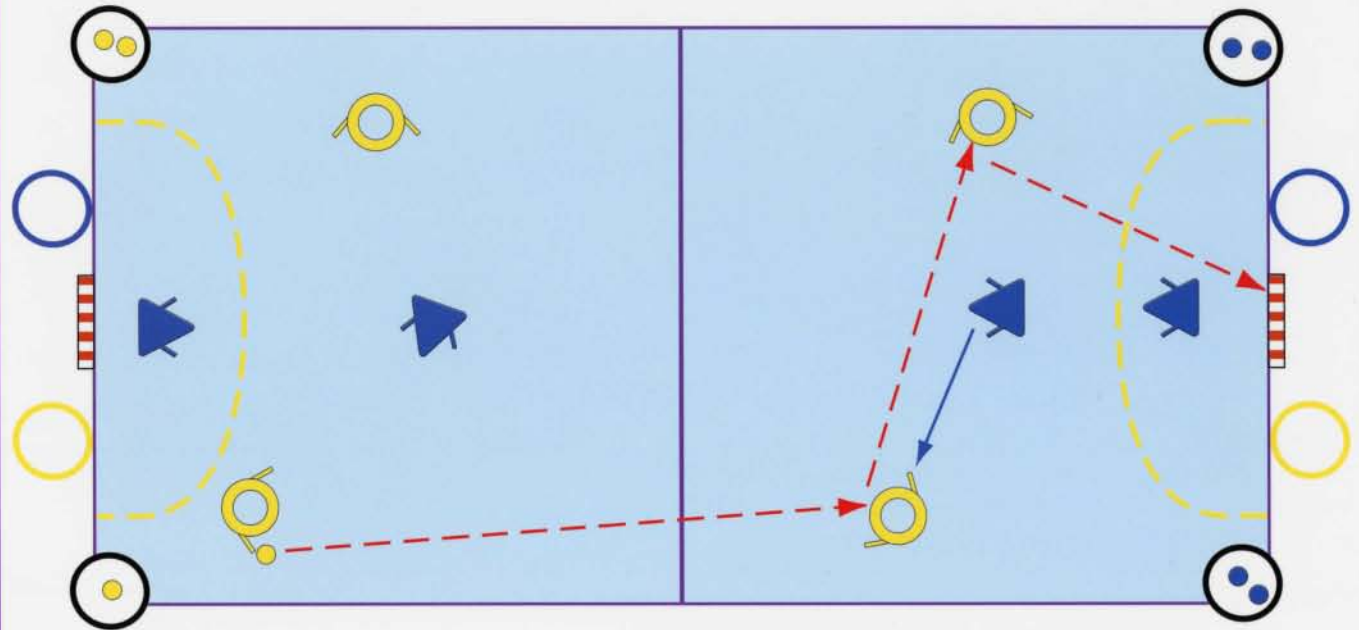
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

Consignes :

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

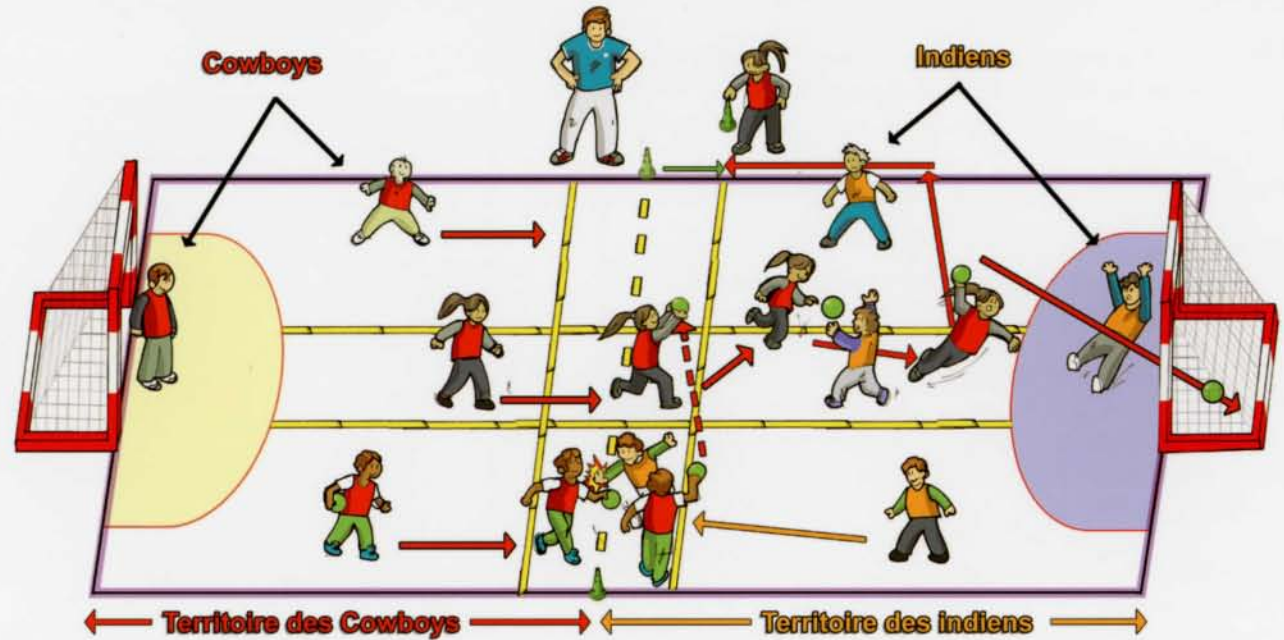
S4



Les cowboys et les indiens



8 à 10



L'histoire :

Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre.

Comment ça marche ?

Il faut marquer un but pour agrandir son territoire.

Chaque fois qu'un but est marqué, on avance d'un pas les 2 cônes qui symbolisent la frontière.

A la fin du temps de jeu fixé, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

En fonction de l'activité déclenchée, on procédera aux aménagements ci-dessous :
Neutraliser une zone centrale "le grand Canyon" (sur la longueur) pour jouer plus sur les espaces latéraux en répartissant le nombre de joueurs dans chaque espace (2 contre 2 et 1 contre 1).
Matérialiser une rivière au niveau de la ligne médiane qui sépare les 2 territoires et où on ne pourra pas dribbler.

Constats

Jeu groupé autour du porteur de balle. Les joueurs ne progressent pas vers l'avant.
 Les joueurs n'occupent pas la largeur du terrain.

Une action très bien réussie.

Régulations - Relances

Mettre en place le canyon et la rivière.
 Questionnement pour prise de conscience.
 Mettre en place le canyon.

La refaire au ralenti... discussion.



En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, jeu en "grappe", trop de maladresses...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.



Les cowboys et les indiens



Effectif : 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien et pour chaque équipe un gardien d'un plot central (frontière).

Matériel : Terrain minihand, 1 ballon, 2 plots, chasubles.

Objectifs :

- Progresser collectivement vers le but adverse pour marquer en utilisant tout l'espace de jeu.

Description de la tâche :

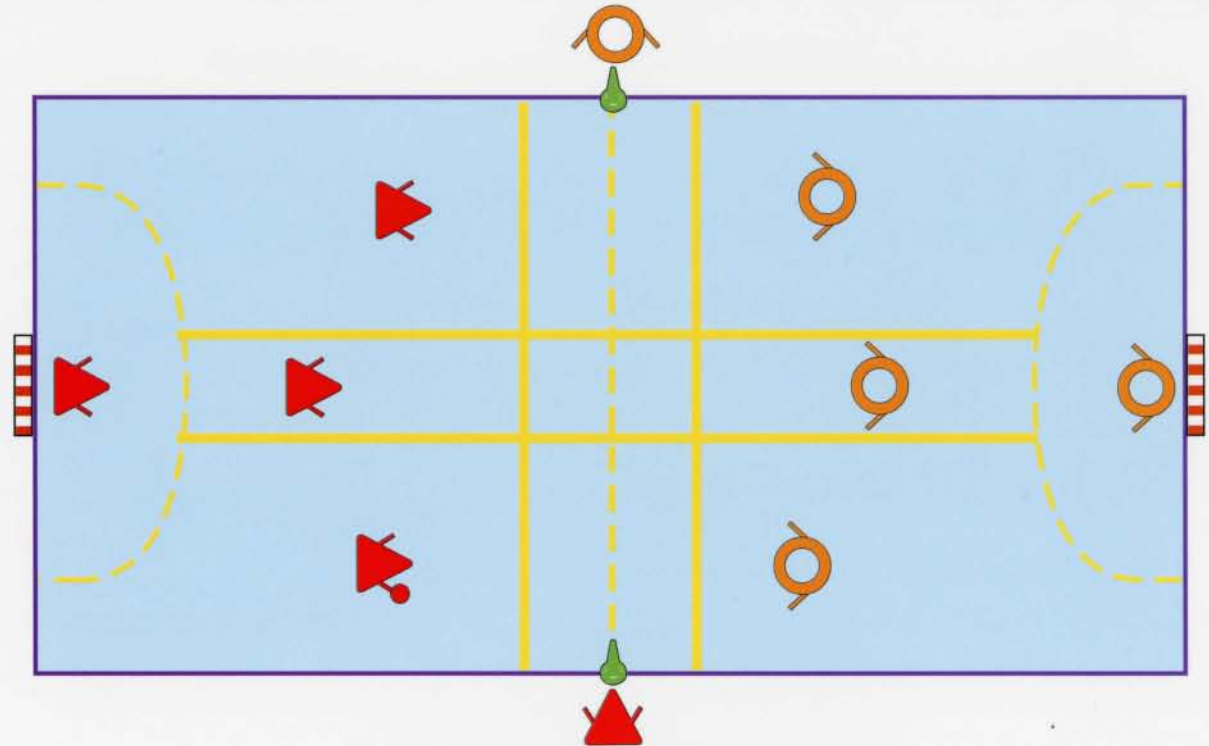
- A chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.
- A la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

Consignes :

- Aux attaquants : "vous jouez avec les règles du hand".
- Aux défenseurs : "vous essayez de récupérer le ballon".
- Aux 2 gardiens des plots : "à chaque but marqué, déplacer le plot d'un pas".
- Ne pas oublier de changer le rôle des joueurs.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, pas de progression vers les cibles, mauvaises passes...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard dans l'année.

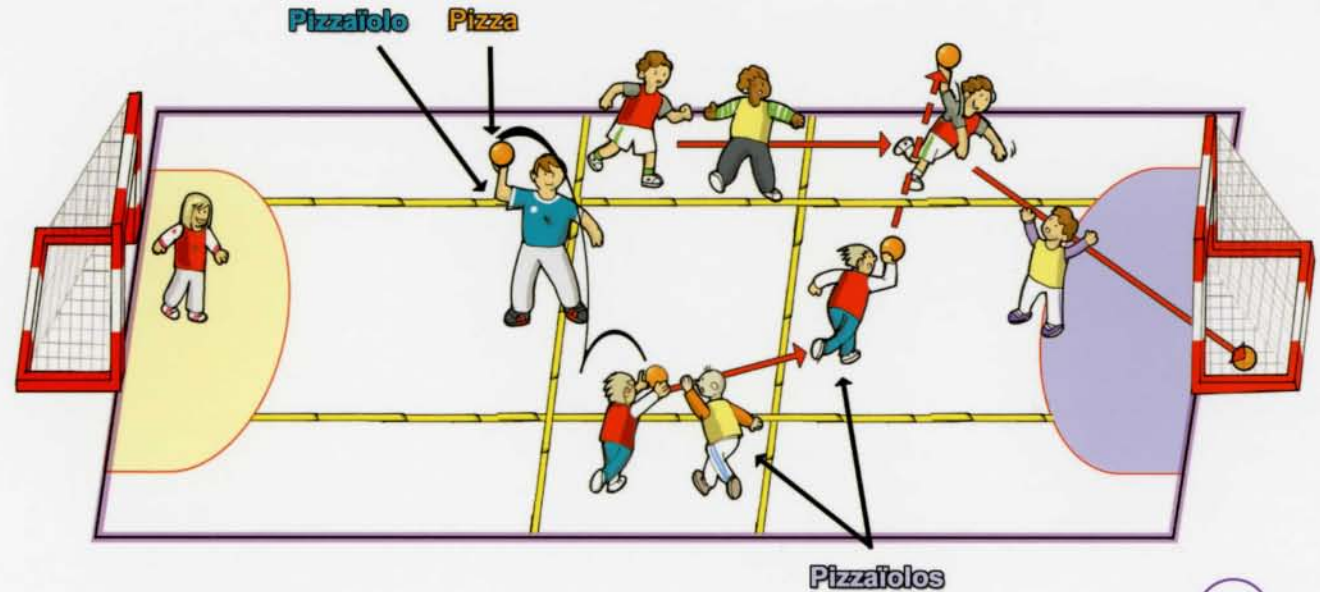


Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



Les livreurs de pizzas



L'histoire :

Deux sociétés de vente de Pizzas sont en concurrence sur une même ville. Chacune possède son équipe de livreurs. Mais qui en livrera le plus aujourd'hui ?

Comment ça marche ?

Au début, la pizza (ballon) est mise en jeu par le pizzaiolo (éducateur) qui lance le ballon au fond du terrain. Un des livreurs doit s'emparer de la pizza afin de l'amener au dernier étage d'un immeuble soit en prenant l'ascenseur (= en se faisant des passes d'un étage à un autre), soit en prenant l'escalier (= je dribble d'un étage à un autre). Il faut marquer un but pour valider sa livraison. Lorsqu'une livraison a été effectuée, l'éducateur remet une pizza en jeu au centre du terrain.

L'équipe qui a remporté le plus de points remporte la partie.



La pizza doit prioritairement aller vers l'avant (d'un étage à un autre) et éventuellement sur le côté (d'un couloir à un autre de manière latérale). Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la pizza est rendue à l'autre équipe.

S6

Constats

Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.

Régulations - Relances

Etre tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés. Donner l'interdiction de recevoir dans un même étage. Si le ballon n'a été joué que vers l'avant, la pizza est encore chaude et le livreur a un pourboire = 1 pt supplémentaire (1 but = 2 pts). Si le ballon a été joué au moins une fois de manière latérale, la pizza est tiède et le but ne vaut qu'un point.

Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).

Obligation d'occuper 2 couloirs.



Les livreurs de pizzas



6 à 10

Effectif : 6 à 10 joueurs

Si moins de 8 joueurs : on peut jouer à 3 contre 3, ajouter un joker (relayeur).

Si plus de 8 joueurs : des enfants peuvent tenir le rôle d'arbitre.

Matériel : 1 ballon, 2 jeux de chasubles, des bandelettes jaunes ou des coupelles pour matérialiser les 3 couloirs et les 3 étages.

Objectifs :

- Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- Jouer vers l'avant.
- Ecarter le jeu.

Description de la tâche :

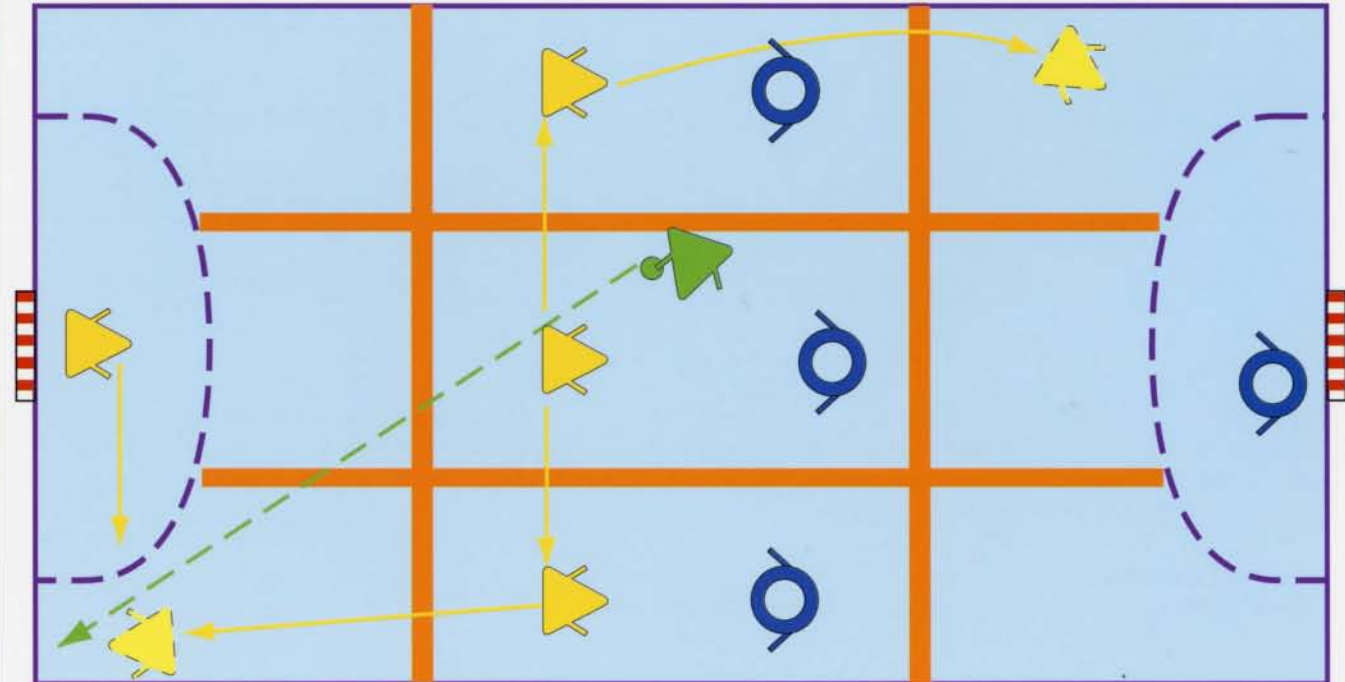
- S'emparer d'un ballon lancé par l'entraîneur, faire avancer le ballon en dribble ou en passes d'un étage à un autre pour s'approcher du but à attaquer.

Consignes :

- Placez-vous dans un couloir face à un adversaire.
- Lorsque l'entraîneur lance le ballon, en l'air ou à rebond, entre deux joueurs, vous tentez de vous en emparer le plus vite possible.
- Vous devez avant tout avancer d'un étage à un autre en dribble ou en passes. Vous pouvez éventuellement jouer sur les côtés. Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la balle est rendue à l'autre équipe.
- Si une équipe marque le but très rapidement en n'ayant joué que vers l'avant, le but compte 2 points.
- Si une équipe marque le but en ayant joué au moins une fois latéralement, le but ne vaut qu'un point.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect de la consigne passe vers l'avant.



Les capacités développées

Percevoir	partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"
Décider	passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle
Agir	passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer

S6



Espace détente



Une utilisation en début ou en fin de séance : échange, explication, installation ou récupération du matériel.

Une utilisation pour se ressourcer : récupération physique d'un effort, récupération énergétique, récupération psychologique.



Une utilisation culturelle pour permettre aux enfants d'attendre leur tour de passage lors d'une rencontre.



Les rencontres

Au cours de ce rassemblement, l'organisation du gymnase restera selon les 4 zones prédéfinies. Les situations pour chaque espace seront négociées à l'avance au moment de la convocation pour éviter une perte de temps lors du rassemblement.

Ce sont des petites oppositions entre 2 ou trois clubs.

Pas de classement, pas de championnate, mais établissement d'une feuille de tournoi systématiquement pour des raisons d'officialisation de la rencontre et d'assurances.

Pratique événementielle possible pour permettre au non licencié avant l'événement d'y participer (prévoir bordereau à chaque fois pour le club recevant).

On peut interchanger les joueurs et joueuses des différents clubs, en fonction du nombre de participants, de l'expérience handballistique des jeunes, de leur l'âge et de la mixité, comme sur les plateaux techniques.

L'encadrement et l'arbitrage sont réalisés par des jeunes ou par des parents. Il faut alors insister au préalable autour de la responsabilité engagée dans ce rôle (sensibilisation des acteurs de ces rassemblements sur cette fonction).

C'est un moment de rencontres et d'échanges pour tous, parents, animateurs, enfants, autour du handball.

INSCRIPTION

Elle se fait selon les critères locaux définis par le comité ou la commission des compétitions.

DEROULEMENT

Une feuille de rencontre
 Pas de classement, les résultats ne sont pas enregistrés.
 Licences événementielles possibles.
 Tout le monde doit être licencié

HORAIRES

- Pour un créneau de 2 heures 30 + goûter.
- Préciser le déroulement dans le créneau accueil
- Afficher le programme de la manifestation

Accueil et déshabillage	15 minutes
Prise de possession du terrain	10 minutes
1ère rotation	15 minutes
2ème rotation	15 minutes
3ème rotation	15 minutes
Possibilités de nouvelles rotations	45 minutes
Cérémonie de fin de rassemblement	5 minutes
Rhabillage	10 minutes
Goûter, échanges entre parents adultes	30 minutes



Fiche de rencontres

Déroulement du rassemblement

Espace aisance corporelle

Espace
confrontation
collective

Espace duel

Encadrement

Noms	Prénoms	Club

Commentaires - Bilan :

Merci aux premiers qui ont cru et impulsé cette nouvelle offre de pratique.

Merci à ceux qui nous ont fait profiter de leur expérience de terrain et/ou de leur expérience avec les enfants de cette catégorie d'âge.

Merci à ceux qui nous ont fait part de leurs remarques dans la période de test dans leur club.

De l'entraîneur de base aux vice-présidents, des bénévoles aux salariés tous ont œuvré et se sont donnés avec passion.

Qu'ils en soient remerciés. La plus belle récompense, leur plus belle récompense restera toujours cette petite lueur d'espièglerie et de joie dans les yeux des enfants qui s'essaieront à cette activité.

Francis Arnault, Bernard Gallet, François Rongeot - FFHB.



62 rue Gabriel Péri - 94257 Gentilly cedex

Tél. : 01 46 15 03 55 - Fax : 01 46 15 03 60

www.ff-handball.org