

**Jeux collectifs  
vers le Mini handball**

**Module de 3 séances  
au cycle 3**

## FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE MINI HANDBALL

### COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

**Objectif du module d'apprentissage :** Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : le mini hand-ball.

<b>SEANCE n°1</b>	
<b>Compétences visées :</b> Enchaîner des passes, marquer/se démarquer, tirer	
	<p><b>Situation 1</b> (7 minutes) Passe à 5...</p> <p>Constituer des groupes de 4 à 5 élèves, un ballon (type handball) par groupe.</p> <p><b>But du jeu :</b> Se faire 5 passes sans faire tomber le ballon au sol, puis 7 passes, puis 10 passes</p> <p><b>Variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- augmenter le nombre de passes</li> <li>- varier le nombre de joueurs</li> </ul>
	<p><b>Situation 2</b> La Balle aux deux cercles</p> <p><b>But du jeu et règles minima :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- on gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse</li> <li>- on joue à la main</li> <li>- on ne peut pas toucher les adversaires</li> <li>- on marque le point en atteignant une cible (toucher suffit)</li> <li>- le porteur du ballon ne peut plus se déplacer et doit passer la balle ou tirer dans un délai de 3 secondes.</li> <li>- délimiter un terrain suffisamment grand pour que les équipes puissent se rencontrer</li> </ul> <p><b>Matériel / organisation :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 jeux de dossards ou brassards...</li> <li>- 1 ballon (qui peut être tenu d'une seule main – type Handball)</li> <li>- 1 zone matérialisée (cônes, bancs, tapis, tracés...) au centre de chaque demi-terrain, cette zone est interdite aux joueurs.</li> <li>- 1 plot au centre de chaque zone</li> <li>- 2 équipes jouent, une équipe observe ou arbitre.</li> </ul> <p>Toutes les équipes se rencontrent dans la séance soit trois rencontres de 10 à 12 minutes : A-B, B-C, A-C.</p> <p><b>Déroulement :</b></p> <p>Tirage au sort d'une équipe pour la possession de la balle. L'équipe qui possède la balle se la passe à la main pour progresser vers la zone adverse et tenter un tir pour toucher la cible sans pénétrer dans la zone et ainsi marquer un point. Quand une équipe a marqué un point, l'engagement du jeu se fait par l'équipe adverse au centre du terrain. A tout moment la balle peut être interceptée par l'équipe adverse qui en prend ainsi possession.</p> <p>Si le ballon sort du terrain, remise en jeu au point de sortie par l'équipe adverse.</p> <p><b>Variables :</b> nombre de zones et d'équipes, taille des zones interdites, forme des cibles, nombre de joueurs, forme et taille de la balle.</p>

## FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE MINI HANDBALL

### COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

**Objectif du module d'apprentissage :** Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : le mini hand-ball

#### SEANCE n°2

**Compétences visées :** Enchaîner des passes, marquer/se démarquer, tirer

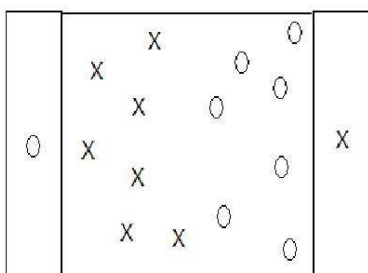
**Situation 1 (7 minutes)** Tir sur cibles

Garder les mêmes groupes d'élèves, un ballon (type handball) par groupe, tracer une ligne séparant l'espace des cibles (plots, cônes, chaises, bancs, etc.....).

**But du jeu :** le receveur de la troisième passe tire sur l'une des cibles mises en place sans entrer dans l'espace des cibles, il annonce avant le tir l'objet qu'il vise. Une cible touchée par un groupe ne peut plus être visée par ce même groupe.

**Variables:** jouer sur la taille des cibles, la taille de l'espace des cibles

**Situation 2** La Balle au Capitaine



**But du jeu et règles minima :**

- on marque le point en envoyant la balle au capitaine
- on gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse
- on joue à la main
- le porteur du ballon ne peut plus se déplacer et doit passer la balle dans un délai de 3 secondes

**Matériel / organisation:**

- 3 jeux de dossards ou brassards... (2 équipes jouent, une équipe observe ou arbitre)
- 1 ballon
- 3 zones matérialisées

**Déroulement :** Tirage au sort d'une équipe pour la possession de la balle. L'équipe qui possède la balle se la passe à la main pour progresser vers la zone de son Capitaine et lui passer la balle sans rebond, sans pénétrer dans la zone et ainsi marquer un point. Le capitaine ne peut sortir de sa zone, les joueurs ne peuvent y entrer.

Quand une équipe a marqué un point, l'engagement du jeu se fait par l'équipe adverse au centre du terrain.

A tout moment la balle peut être interceptée par l'équipe adverse qui en prend ainsi possession.

Si le ballon sort, remise en jeu au point de sortie par l'équipe adverse.

**Variables :** elles concerneront le porteur du ballon.

- droit à faire 3 pas avec le ballon en main.
- droit de dribbler.

## FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE MINI HANDBALL

**COMPETENCE 3** : S'opposer individuellement ou collectivement

**Objectif du module d'apprentissage** : Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : le mini hand-ball

<b>SEANCE n°3</b>	
<b>Compétences visées</b> : Enchaîner des passes, marquer/se démarquer, tirer, conduire la balle (dribbler)	
	<p><b>Mise en activité</b> (5 minutes) Défense du château fort Constituer 4 ou 6 équipes. 4 équipes = 2 espaces de jeu, 6 équipes = 3 espaces de jeu. Dans chaque espace on tracera (tracés, cônes, plots...) une zone de 5 mètres (carré, rond...) au centre de cette zone on disposera des cibles, les tours du château (plots, bouteilles plastiques, cônes etc...).</p> <p><b>But du jeu</b> : une équipe attaquante se passe la balle et essaie de tirer sur les cibles sans pénétrer dans la zone, l'équipe qui défend se positionne le long de la zone pour gêner les tirs. Au bout de 5 minutes on inverse les rôles. Interdit de marcher avec le ballon. L'équipe gagnante est celle qui a touché le plus de cibles.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- taille de la zone, taille et nombre des cibles, temps de jeu.</li> </ul>
	<p><b>Situation 1</b> Ne pas perdre la balle <b>But du jeu et règles minima</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dribbler pour amener son ballon dans la zone des 6 m adverse</li> <li>- Gagne l'équipe qui est la première arrivée dans la zone des 6 m adverse (si le ballon roule, faire reculer le joueur)</li> </ul> <p><b>Matériel et organisation</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 jeux de dossards ou brassards...</li> <li>- 1 ballon par joueur : ballon qui peut être tenu d'une seule main et bien gonflé</li> <li>- un terrain de handball</li> <li>- 2 équipes jouent, une équipe observe ou arbitre</li> </ul> <p>Toutes les équipes se rencontrent dans la séance soit trois rencontres de 10 à 12 minutes. A-B puis A-C et B-C</p> <p><b>Déroulement</b> :</p> <p>Chaque équipe part de son terrain, près de sa zone des 6 m. Dans un premier temps chaque joueur progresse en dribblant vers la zone des 6 m adverse. Quand tous les joueurs d'une équipe sont arrivés avant l'autre, l'équipe marque un point. La première équipe arrivée à 3 points remporte la manche.</p> <p><b>Variables</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- complexifier le jeu en enlevant 1, 2, 3 ballons par équipe pour obliger les élèves à s'organiser par 2, par 3 en alternant passe et dribble et en pouvant gêner les adversaires quand ils ne sont pas en possession du ballon</li> <li>- mettre une caisse dans chacune des zones et y « déposer » les ballons</li> <li>- tirer dans les buts sans entrer dans la zone et compter le nombre de buts</li> <li>- ajouter un gardien de but.</li> </ul>