

COMITÉ MAINE ET LOIRE FFHANDBALL



LE HANDBALL À L'ÉCOLE

Version : Septembre 2021



COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE HANDBALL DU MAINE-ET-LOIRE

Maison des Sports
7, Rue Pierre de Coubertin
BP 43527 - 49130 Les Ponts-de-Cé

02.41.79.49.66
6249000@ffhandball.net
www.handball49.fr

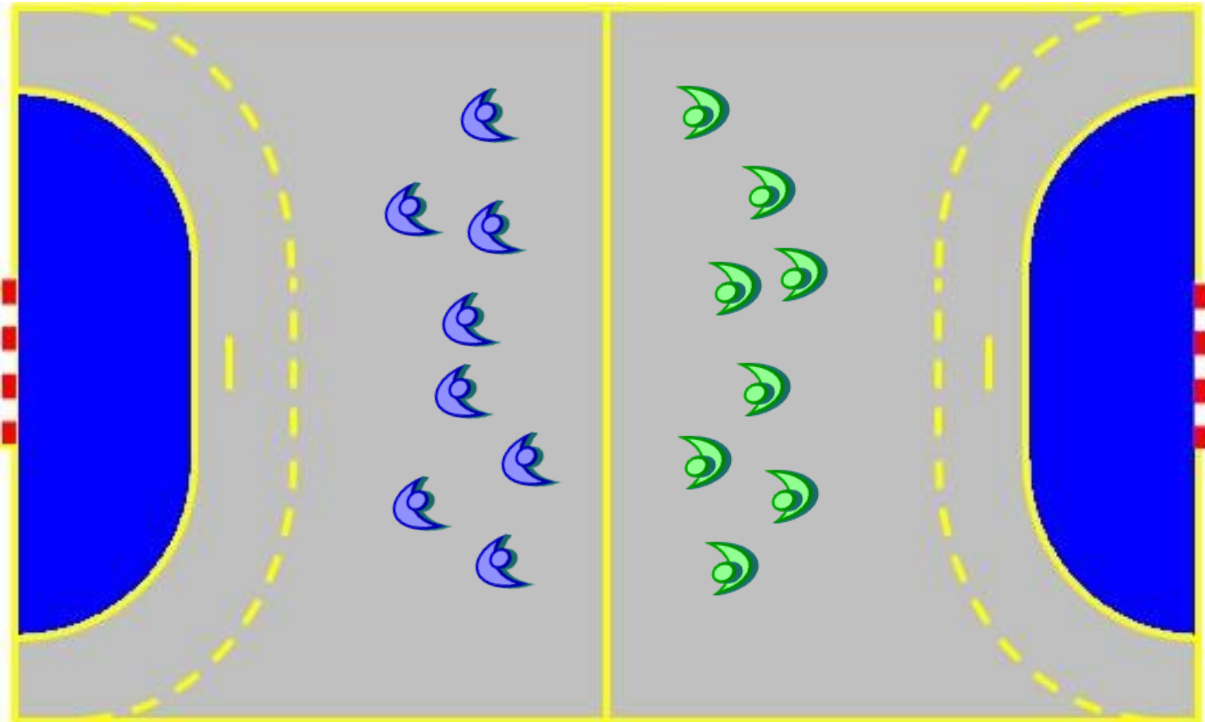


Sommaire

<u>Aller-retour</u>	P.1-2
<u>Transport de balles</u>	P.3-5
<u>Portes mobiles</u>	P.6-7
<u>Jeux en surnombre</u>	P.8-12
<u>Jeux des 4 coins</u>	P.13



Aller-retour



ORGANISATION :

- 2 équipes.
- 1 balle chacun (si cela est possible).
- 2 bancs, un sur la ligne de chaque but.
- 5 à 6 plots sur chaque banc.

DÉROULEMENT :

Chaque joueur court vers la zone adverse et tir dans sur les plots en prenant soin de respecter la zone.

Après son tir, le joueur retourne dans son camp pour récupérer un ballon qui a été lancé par l'équipe adverse et repartir au tir.

L'équipe vainqueur est celle qui aura fait tomber tous les plots en premier.

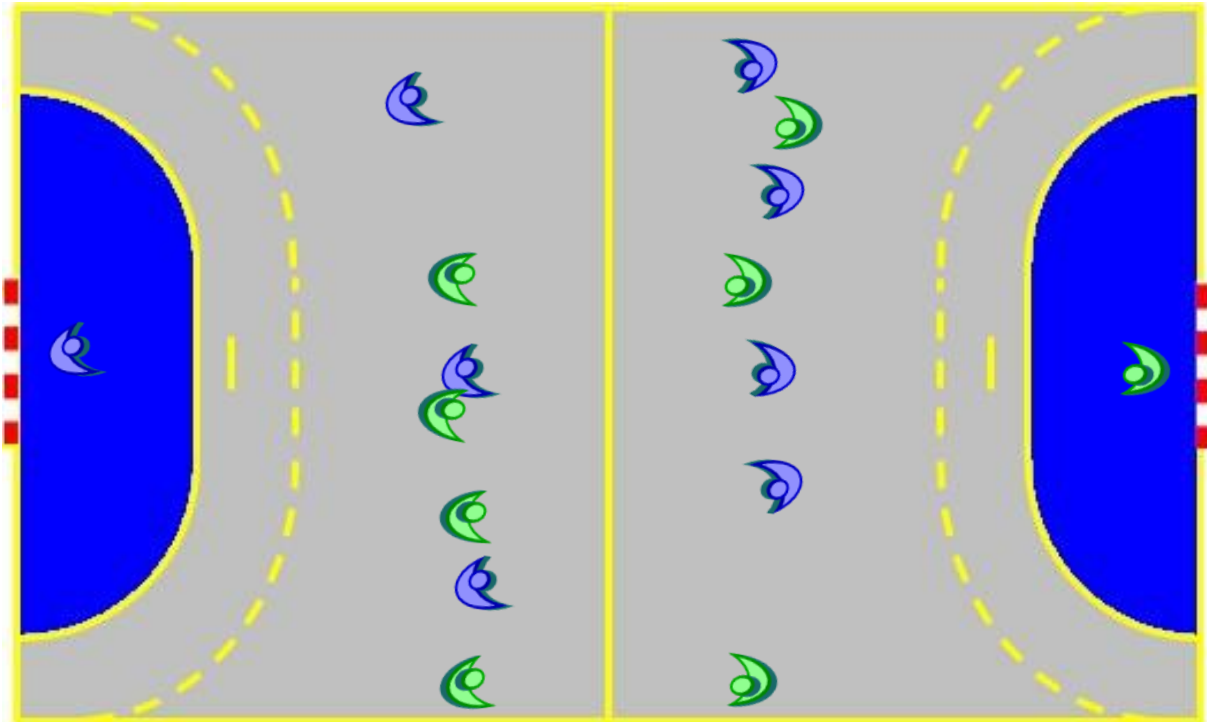
ÉVOLUTION 1 :

Déplacement en dribble

Remplacer le banc et les plots par un gardien de but (pour éviter plusieurs tirs en même temps placer un cerceau entre la zone et le point de 7m et chaque joueur ne peut tirer que si il place un pied dans le cerceau et l'autre derrière ; de manière à n'avoir qu'un tir à la fois) La manche dure 2mn et l'équipe gagnante est celle qui a marquée le plus de but.



EVOLUTION 2 :



ORGANISATION :

Garder le même dispositif que précédemment avec un GB dans chaque but et un cerceau devant chaque zone.

Diviser chaque équipe en deux groupes (tireurs//passeurs) ; le groupe passeur reste dans son camp celui des tireurs passe dans le camp adverse.

Rôle des passeurs : ils récupèrent uniquement les balles qui sont au sol et dans leur camp et ils font une passe à leurs partenaires tireurs sans jamais pénétrer dans le camp adverse.

Rôle des tireurs : ils doivent réceptionner les balles adressées par leurs partenaires passeurs et qui n'auront pas touchés le sol (suite à une mauvaise passe ou réception), toute balle qui aura touché le sol appartient aux passeurs du camp où elle se trouve.

Après réception de la balle le joueur se dirige vers le cerceau et tir au but comme précédemment.

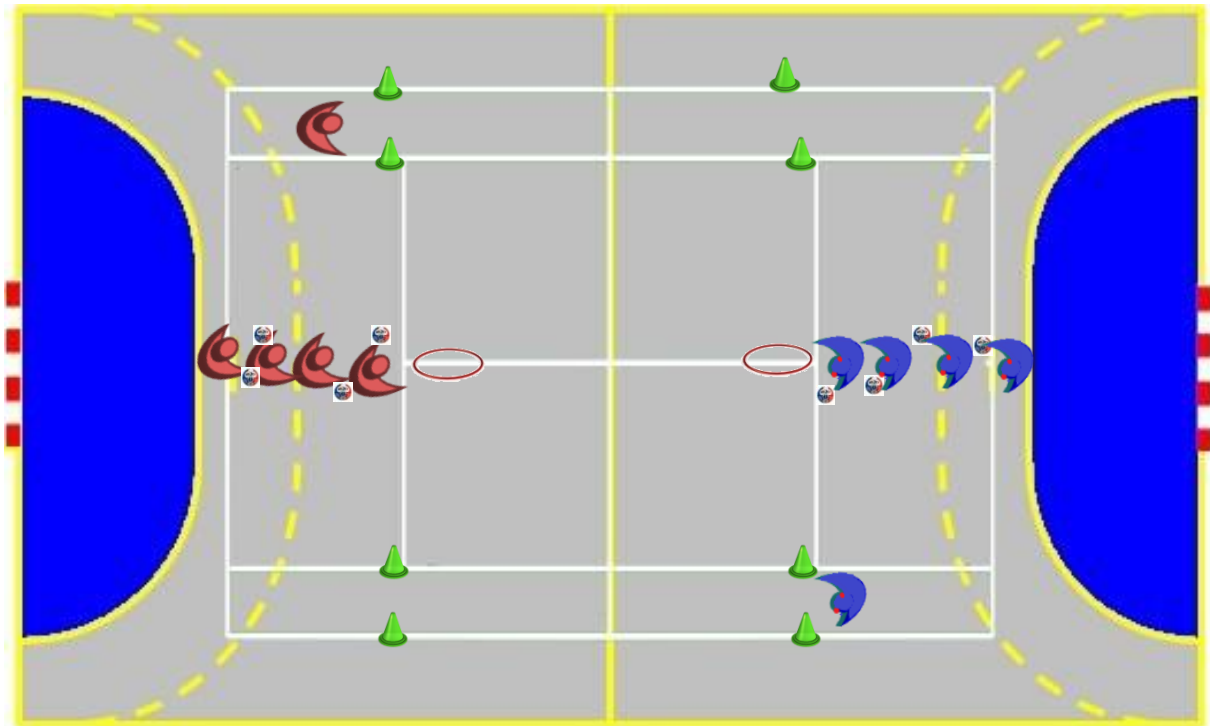
Pensez à changer les rôles à l'issu de chaque manche.

EVOLUTION 3 :

Au rôle de passeur on ajoute celui rôle d'intercepter les passes ou de faire tomber la balle sur les passes. Ils ne peuvent empêcher les joueurs d'aller au tir.



Transport de balles



ORGANISATION :

- 2 équipes.
- 10 à 12 ballons
- 2 caisses ou 2 cerceaux

DÉROULEMENT :

Le premier joueur de la colonne fait une passe à son équipier qui est entre les plots. Celui-ci part en dribble et franchit la porte constitué par les 2 plots en face puis dépose le ballon dans la caisse ou cerceau devant l'équipe adverse.

Le premier passeur une fois sa passe effectuée prend immédiatement la place de son équipier entre les plots et il est servi par le deuxième joueur de la colonne et ainsi de suite.

Après la première manche imposer les passes à bras cassé :

- ✓ Se mettre de profil jambe opposée au bras passeur devant et l'autre jambe derrière.
- ✓ Balle au dessus de la tête et en arrière.
- ✓ Lors de la passe le bras porteur de la balle passe au dessus de la tête

BUT DU JEU :

Avoir moins de ballons dans sa caisse que son adversaire au coup de sifflet à la fin du temps imparti. Au coup de sifflet final les élèves qui n'ont pas eu le temps de poser leur balle dans la caisse adverse la ramènent dans leur caisse avant de faire les comptes.



EVOLUTION 1 :

ORGANISATION :

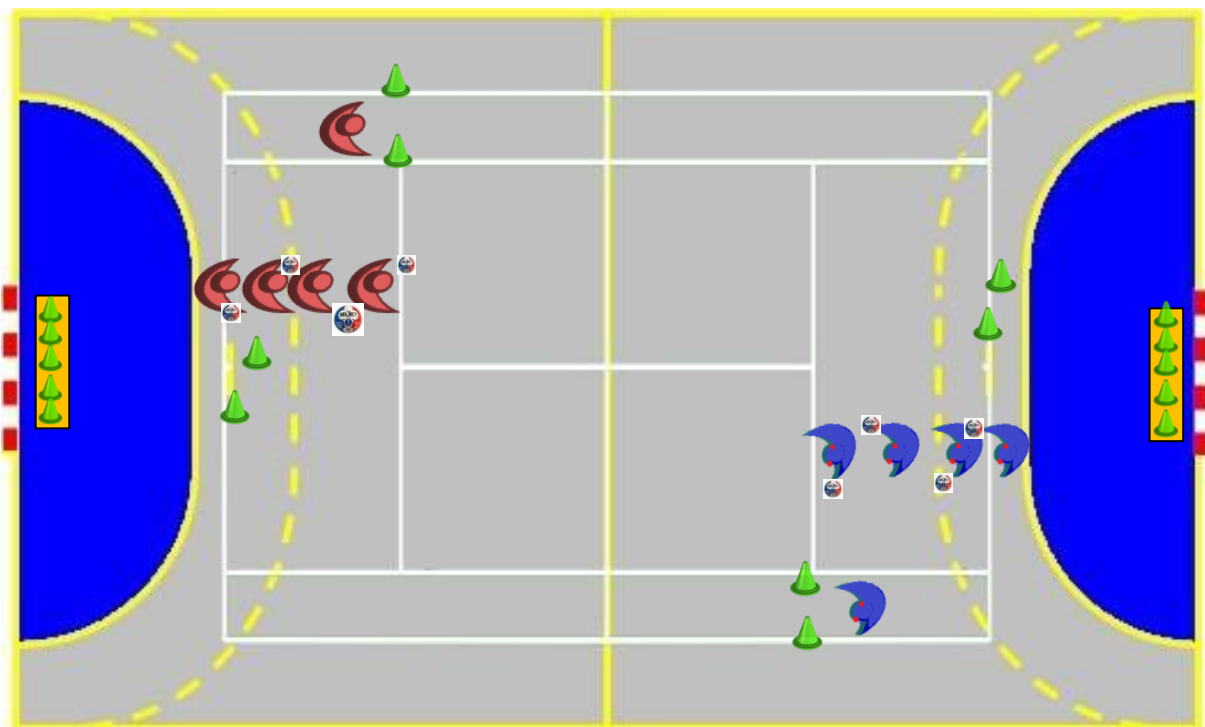
- 2 bancs
- 10 cônes

Mettre un banc légèrement devant chaque but et mettre 5 cônes sur chaque banc.

Déplacer les 2 plots du bout du couloir vers la zone.

Les 2 équipes se décalent légèrement vers leur gauche pour libérer le centre.

On supprime les caisses (Cerceaux).



DÉROULEMENT :

Les élèves au lieu de déposer la balle dans la caisse adverse se dirigent vers les plots près de la zone pose un pied entre les deux plots (Adopter la position et le geste de la passe à bras cassé) et tirent pour faire tomber les plots, puis reviennent dans leur colonne avec le ballon.

BUT DU JEU :

Faire tomber tous les plots avant l'adversaire.

ÉVOLUTION 2 :

Prévoir des coupelles (les plots plats) ou des élèves blessés qui peuvent compter les buts.

Remplacer le banc et les plots par un gardien de but.



DÉROULEMENT :

Identique à l'évolution précédente.

BUT DU JEU :

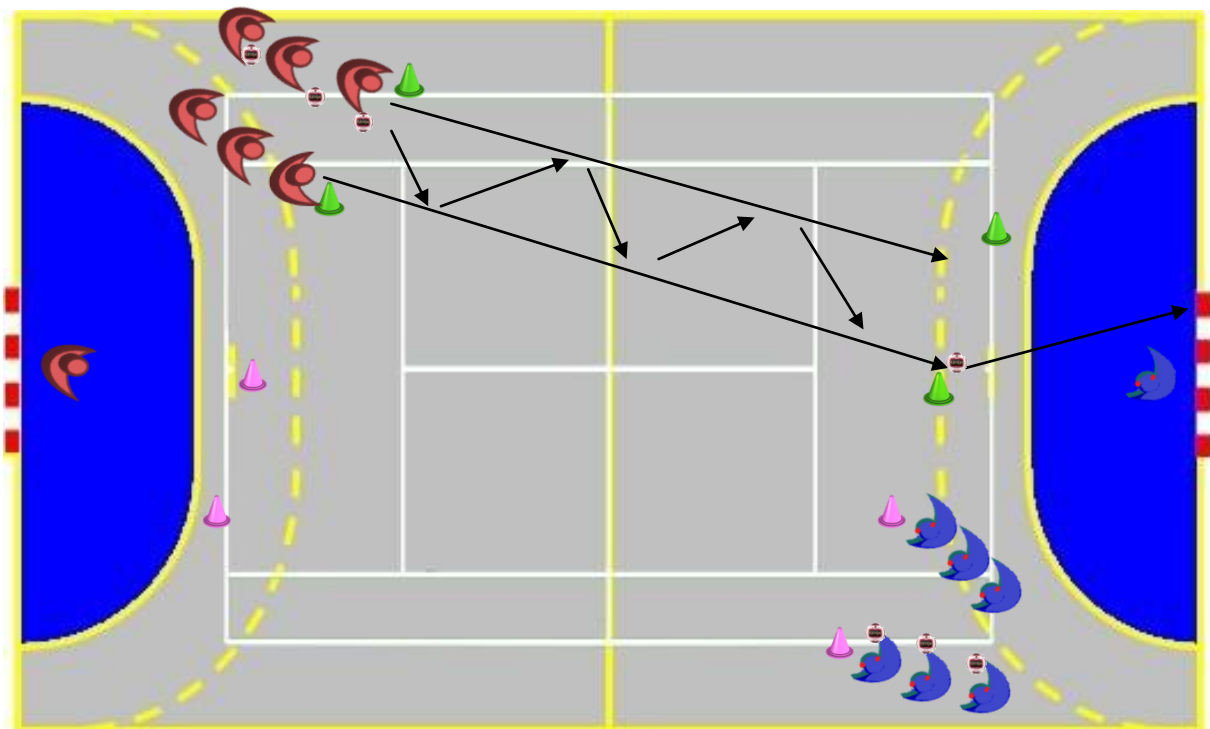
La première équipe qui marque 15 buts a gagné.

COMPTAGE DES POINTS :

Si on est seul, on peut s'aider d'élèves blessés ou utiliser les coupelles.

On pose 15 coupelles de chaque côté près des plots de la zone de tir et, lors de chaque but, prendre une coupelle et la poser sur le plot cône.

ÉVOLUTION 3 :



ORGANISATION :

Deux colonnes pour chaque équipe ; une colonne de filles et une colonne de garçons.

Un gardien de but du même sexe que la colonne de droite (la colonne des tireurs).

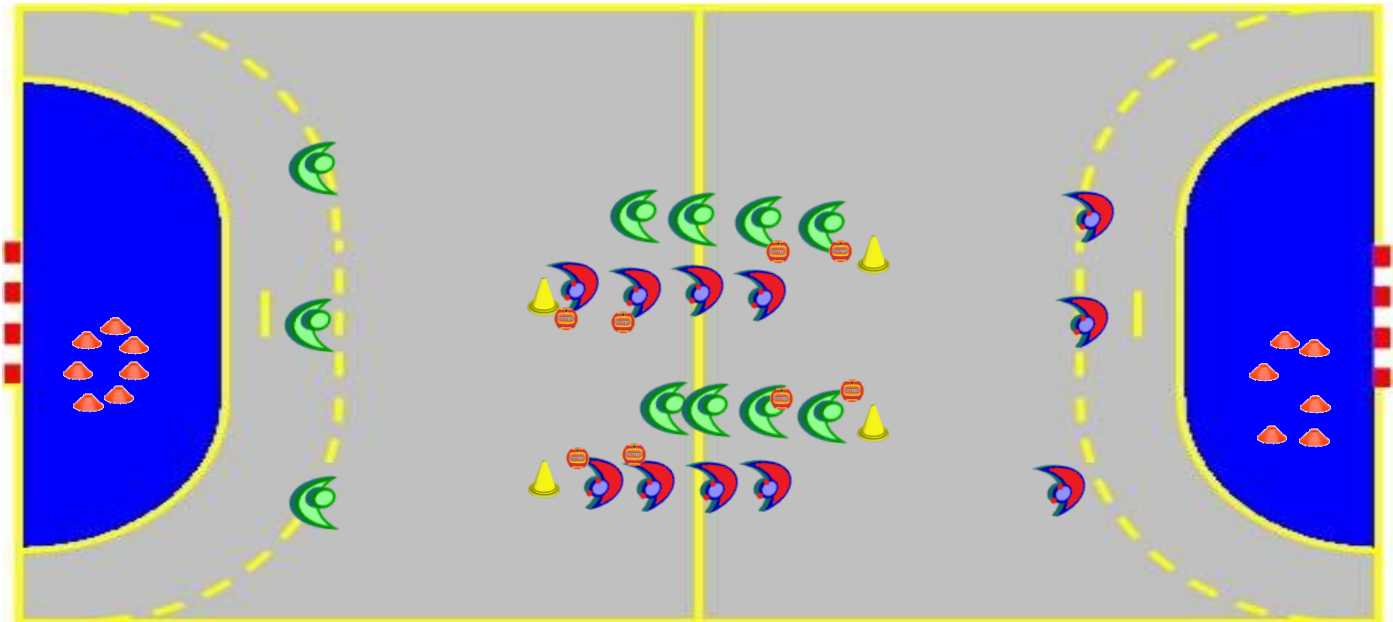
Chaque élève de la colonne de gauche avec un ballon.

DÉROULEMENT :

Montée de balle en passe entre les premiers de chaque colonne (les deux joueurs suivant enchainent immédiatement la montée de balle après le départ de ceux qui les précèdent. Arrivé à la zone l'élève de la colonne de droite tire et l'élève de la colonne de droite récupère la balle. Après le tir les deux élèves reviennent dans leurs colonnes respectives.



Portes mobiles



ORGANISATION :

- 2 équipes réparties chacune en 2 colonnes
- 4 cônes
- 8 ballons
- 30 coupelles (Plots plats)

DÉROULEMENT :

Les 4 élèves en possession d'une balle doivent pénétrer dans la zone sans se faire toucher par les 3 adversaires qui sont dans leur moitié de terrain.

S'ils y parviennent ils reviennent avec une coupelle qu'ils posent sur leurs cônes et transmettent leurs balles aux partenaires suivants.

S'ils sont touchés ils reviennent à leurs colonnes et transmettent leurs balles aux partenaires suivants.

Les déplacements se font en course sans dribble.

Les élèves peuvent se lancer dès qu'ils sont en possession de la balle

Le jeu se déroule en simultané sur les 2 demi-terrains

Après chaque manche changer les loups.

BUT DU JEU :

Récupérer les 15 coupelles avant l'équipe adverse

ÉVOLUTION 1 :

Organisation identique.

Les élèves se déplacent en dribble. Les adversaires doivent soit récupérer la balle soit provoquer la reprise de dribble du porteur de balle.



ÉVOLUTION 2 :

L'élève lorsqu'il est stoppé transmet sa balle à son partenaire à l'aide d'une passe.
Le partenaire doit quitter sa colonne et recevoir la balle en course.
Les adversaires peuvent intercepter la passe.

ÉVOLUTION 3 :

Un gardien de but par équipe.

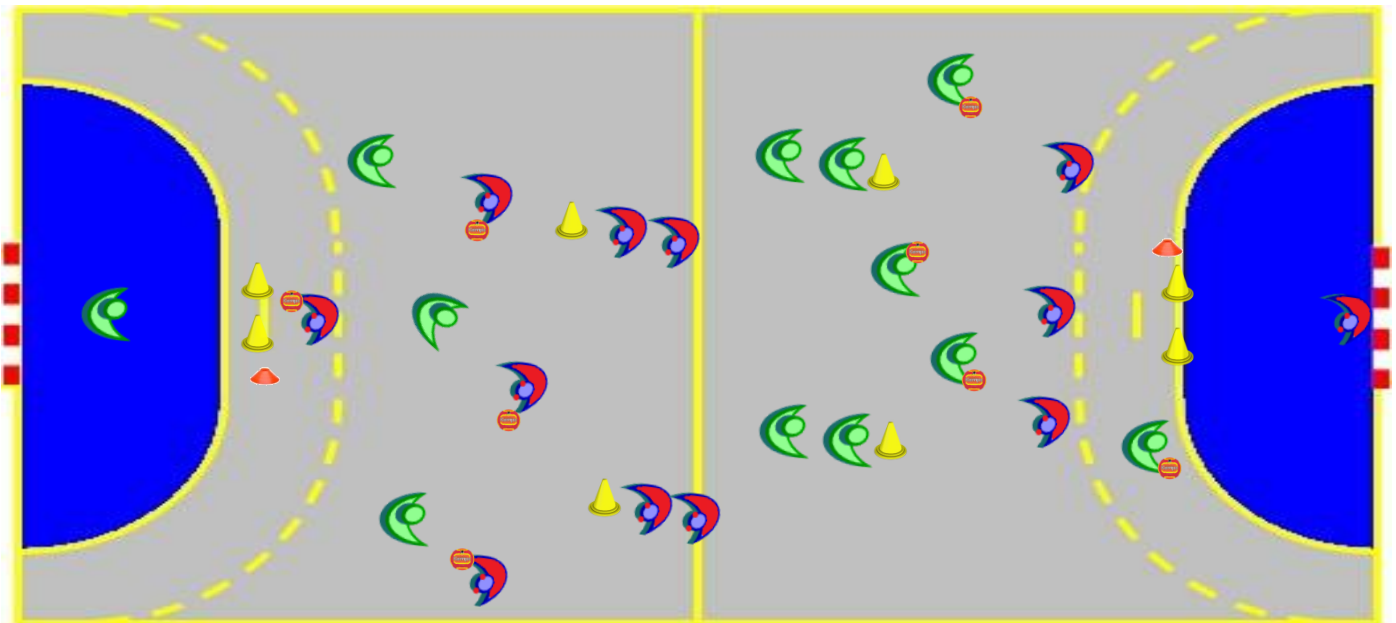
2 cônes supplémentaires par demi-terrain pour délimiter l'espace de tir.

Poser les coupelles en dehors de la zone près des deux cônes qui délimitent la zone de tir.

L'objectif n'est plus de rentrer dans la zone mais dans les 9 mètres (espace limité par les pointillés).

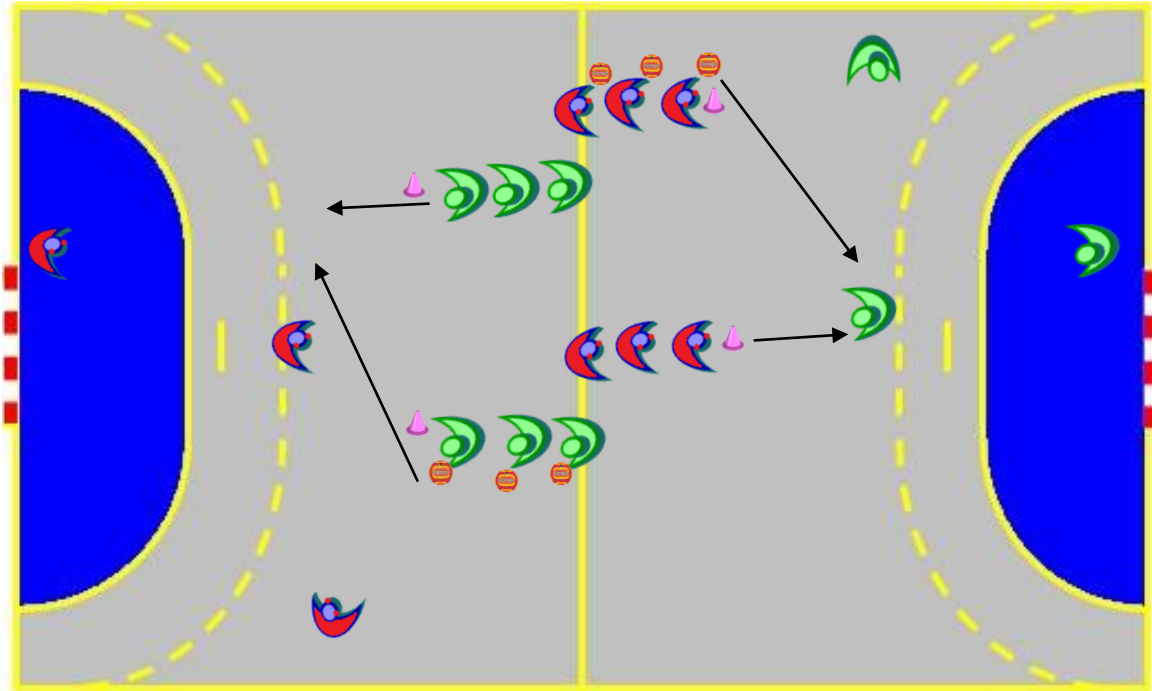
Une fois dans les 9 mètres l'élève doit tenter de marquer un but.

Si l'élève marque un but il peut prendre une coupelle.





Jeux en surnombre



ORGANISATION :

- 4 plots
- 1 ballon pour 2

DISPOSITION :

- 2 équipes réparties elles mêmes en 2 colonnes.
- 1 GB par équipe
- 2 Défenseurs par équipe

BUT DU JEU :

Marquer plus de but que l'équipe adverse qui joue dans l'autre moitié de terrain

DÉROULEMENT :

- 2 attaquants contre 1 défenseur
- L'élève en position de la balle (porteur de balle) démarre part en dribble ou par une passe.
- Les 2 joueurs doivent marquer un but avec un maximum de 3 passes.
- Reprise du dribble interdite.
- Possibilité de 3 pas maximum balle tenue en main
- Les 2 défenseurs de chaque équipe jouent une action sur deux, c'est-à-dire qu'ils sortent après chaque action.
- La fin d'une action se définit par un tir ou une perte de balle (voir définitions en annexe).

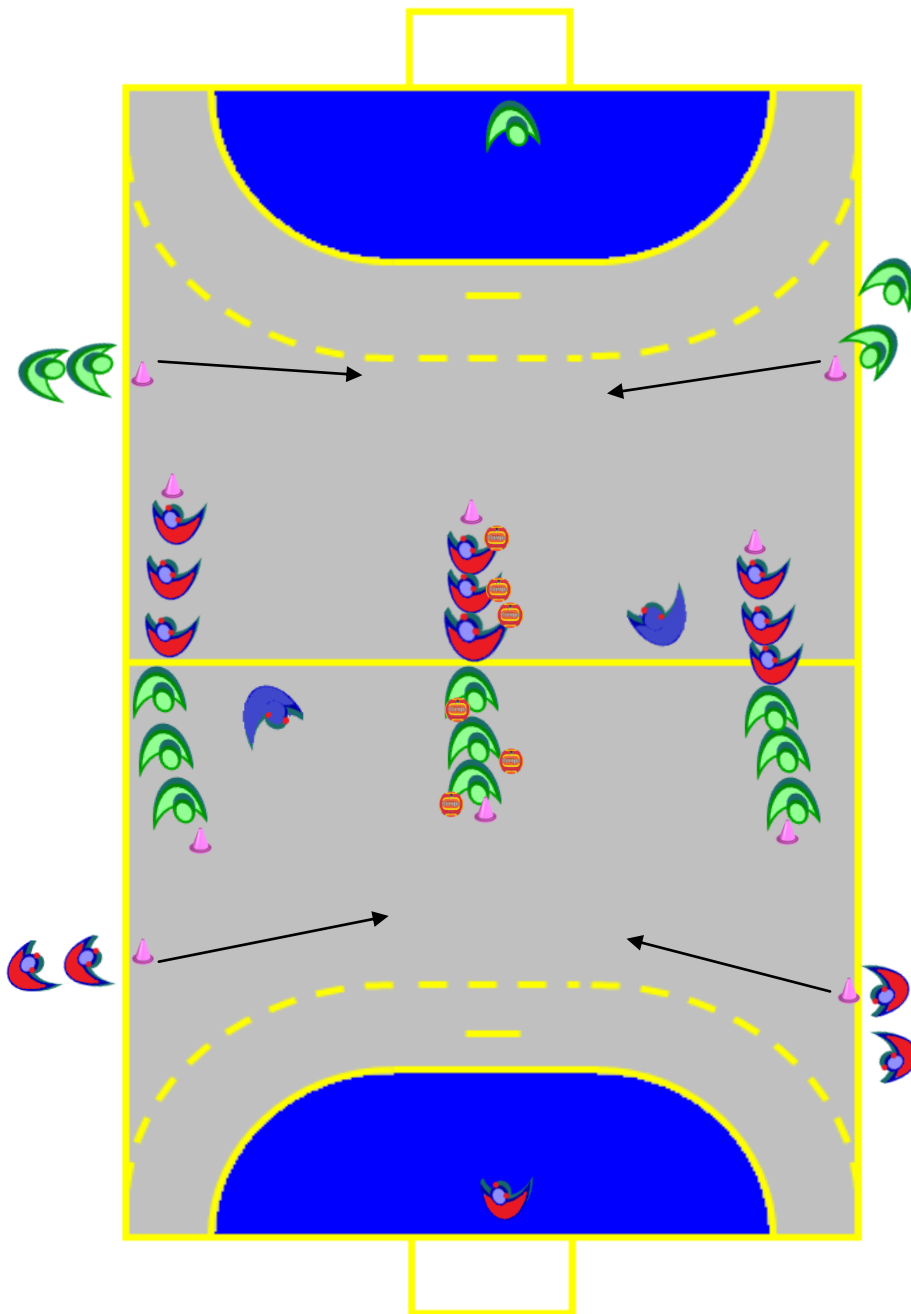
ROTATION :

Les joueurs changent de colonne après chaque passage



ÉVOLUTION 1 :

3 attaquants contre 2 défenseurs



MATÉRIEL :

- 10 cônes
- 1 ballon pour 3

BUT DU JEU :

Idem

DÉROULEMENT :

- 2 équipes divisées en 3 colonnes
- 4 défenseurs par équipe
- 1 GB par équipe

2 arbitres, 1 par moitié de terrain
Balles au joueur de la colonne centrale

L'action démarre par le porteur de balle qui part en dribble.

2 défenseurs rentrent, un de chaque côté de la touche (voir flèches)

Les défenseurs jouent une action sur 2

Les 3 joueurs doivent marquer un but avec un maximum de 4/5 passes.

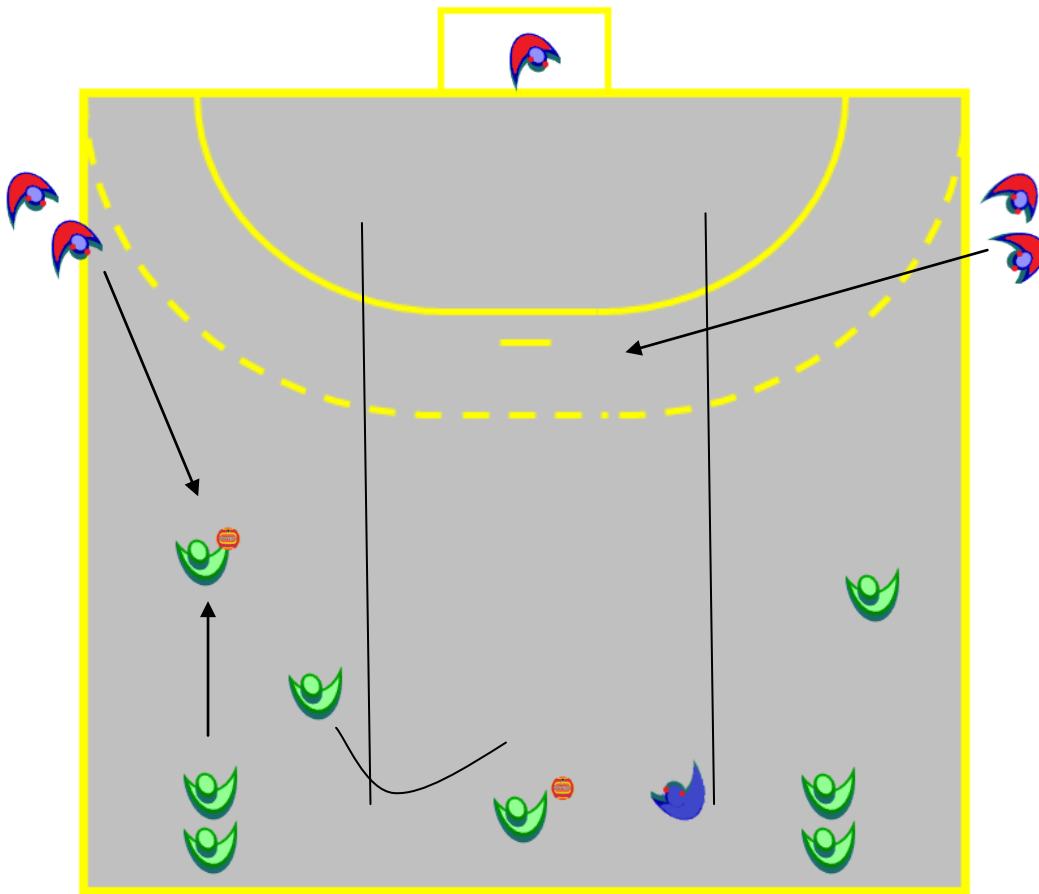
Rotation :

Les joueurs changent de colonne après chaque passage :

1 ⇌ 2 ⇌ 3 ⇌ 1



ÉVOLUTION 2 :



DISPOSITIF :

Identique à la situation précédente, seule modification :
Tracer 3 couloirs à l'aide de cônes ou autres

BUT DU JEU :

Marquer plus de but que l'équipe adverse qui joue sur l'autre moitié de terrain.

DÉROULEMENT :

Le porteur de balle à obligation de progresser tant qu'il n'a pas été touché, une fois touché il doit faire la passe.

Un maximum de 5 passes est autorisé.

Les défenseurs peuvent évoluer dans les 3 couloirs.

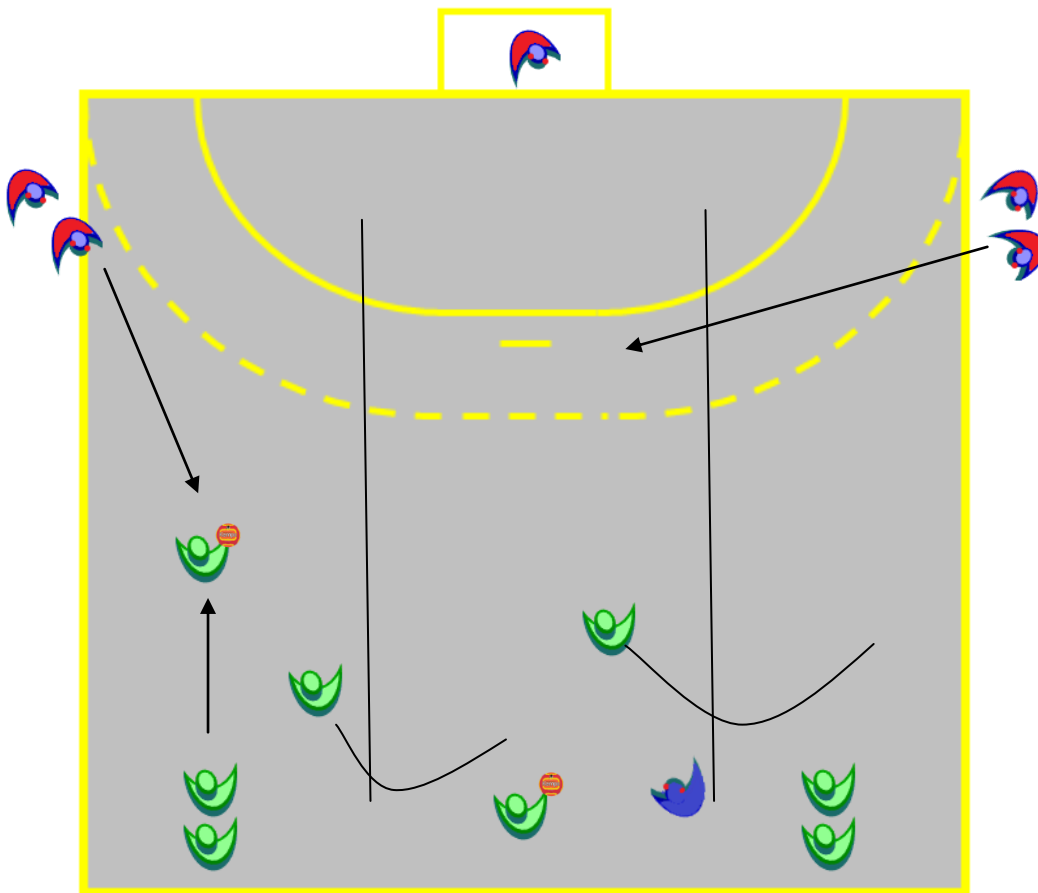
Seul l'attaquant du couloir central peut changer de couloir.

ROTATION :

Idem qu'à la situation précédente



ÉVOLUTION 3 :



DISPOSITIF :

Identique

CONSIGNE :

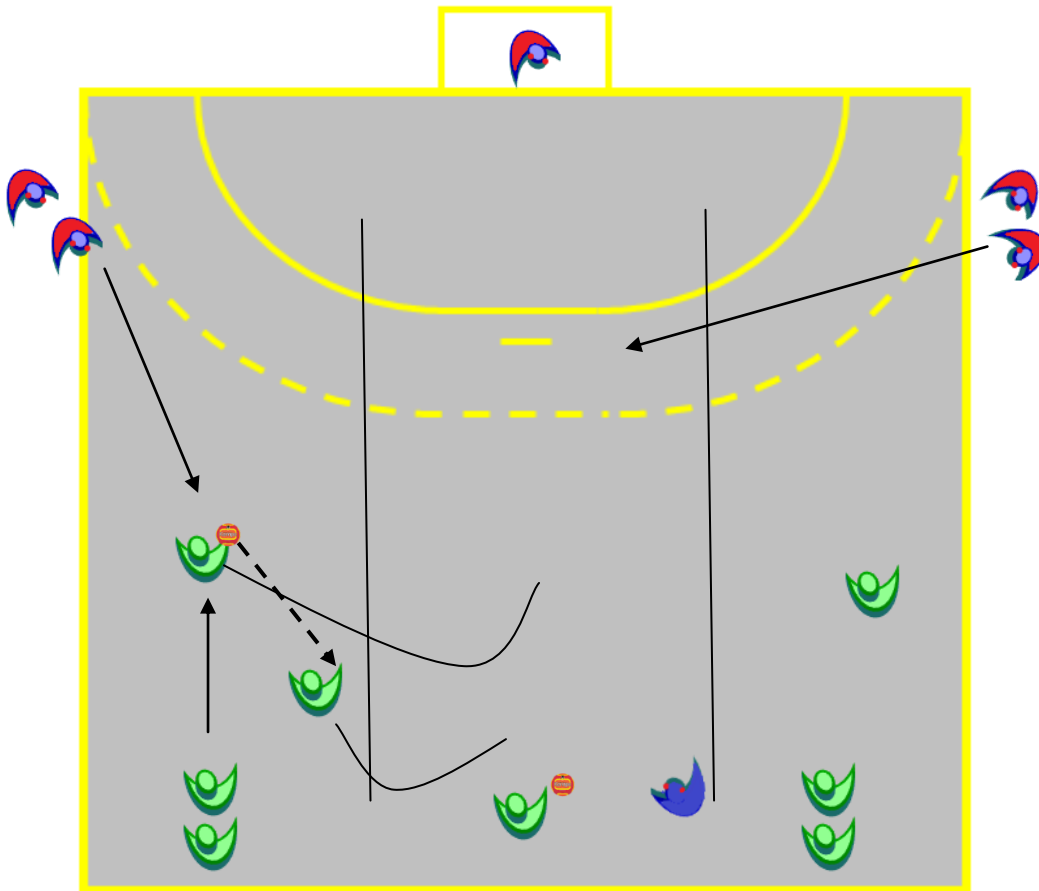
L'attaquant sans ballon d'un couloir extérieur peut occuper le couloir central si celui-ci est vide.

ROTATION :

Idem qu'à la situation précédente



ÉVOLUTION 4 :



DISPOSITIF :

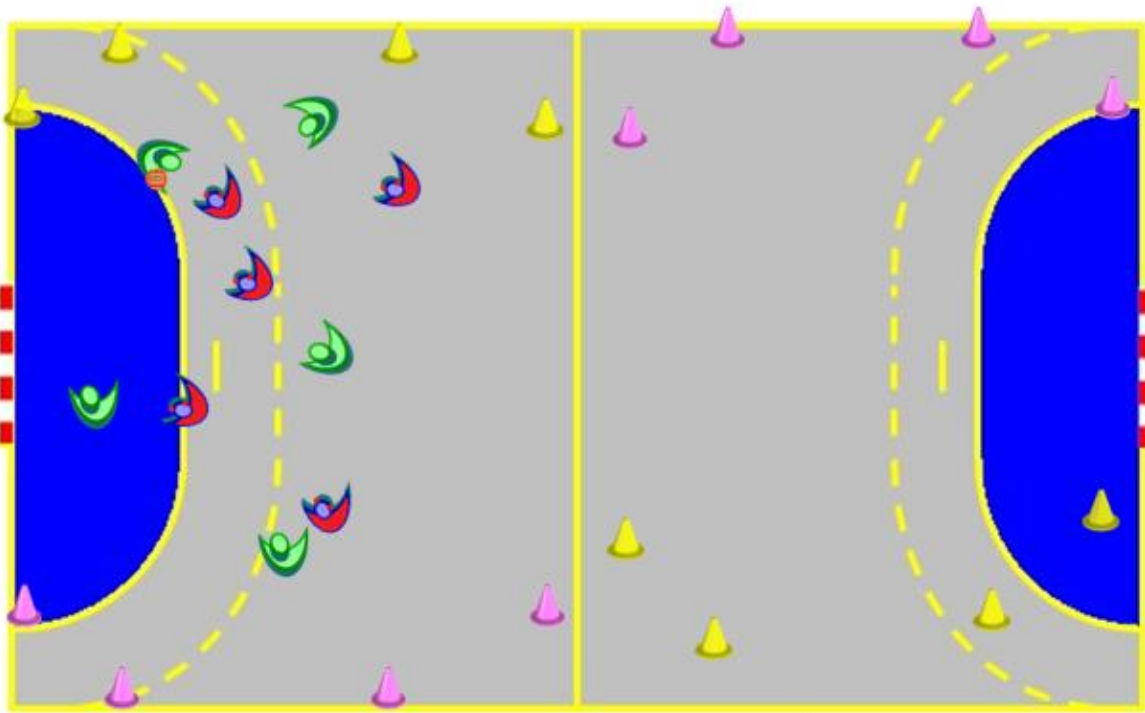
Identique

CONSIGNE :

Si le joueur du couloir central vient m'aider dans mon couloir, je lui fais la passe et je prends sa place dans son couloir (je deviens le nouveau joueur du couloir central).



Jeux des 4 coins



MATÉRIEL :

- 16 plots
- 2 ballons
- 2 jeux de chasubles

DISPOSITIF :

- 2 équipes par demi-terrain soit au total 4 équipes
- 4 portes formées par des plots (2 portes jaunes et 2 portes violettes) par demi-terrain.

BUT DU JEU :

Marquer plus de points que l'équipe adverse.
Pour marquer un point il faut franchir l'une des portes adverse balle en main.

DÉROULEMENT :

Règles du handball à l'exception du dribble qui est interdit.
Les rouges protègent les portes violettes et attaquent les portes jaunes.
Les verts protègent les portes jaunes et attaquent les portes violettes.

ROTATION :

Faire se rencontrer les 4 équipes (au total 3 rencontres par équipe)