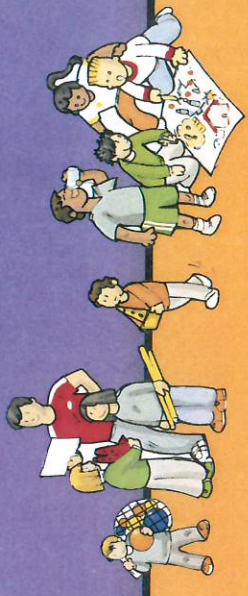


HANDBALL

Premiers pas

"Le Handball en cycle 2"





Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux

Développer des compétences spécifiques et transversales pour un éventuel projet de classe

Le handball au service des objectifs assignés à l'EPS :

- le développement de capacités et ressources nécessaires aux conduites motrices,
- l'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses pratiques sociales de référence,
- l'acquisition de compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps et le garder en bonne santé.

Des compétences spécifiques à l'Éducation Physique et Sportive : « Le maître propose des situations plus complexes (qu'à la maternelle), exigeant des adaptations plus délicates ... Les activités sportives de référence apparaissent de manière plus explicite ... »

Le handball et ses situations d'apprentissages visent particulièrement une des quatre compétences spécifiques : **s'opposer individuellement et/ou collectivement**, mais permettent aussi l'amélioration du répertoire moteur et de la motricité.

Les compétences générales visées par l'EPS sont aussi travaillées :

- s'engager lucidement dans l'action,
- construire un projet d'action,
- mesurer et apprécier les effets de l'activité,
- appliquer des règles de vie collective.

Des situations vécues pour finaliser des apprentissages dans d'autres domaines transversaux :

- l'intérêt des enfants pour l'activité physique est une source de motivation supplémentaire pour **parler, lire et écrire** des textes divers (fiches, règles du jeu, récits ...),
- **l'éducation à la citoyenneté** par la connaissance et la compréhension de la règle et son respect, mais aussi l'éducation à la responsabilité et à l'autonomie...



La logique du jeu

Le handball ne doit pas être considéré comme un sport de passes mais plutôt comme **un sport de marque**. **L'équipe qui gagne n'est pas celle qui fait les plus belles passes ou le plus grand nombre,** mais celle qui **a marqué le plus de buts**.

Pour qu'un jeu soit du handball, il faut que les joueurs puissent **lancer des ballons dans une cage malgré une opposition**.

Il convient donc de porter toute son attention à ce que les occasions de marquer existent, car c'est à travers cette envie, cette idée, ce principe que l'enfant va bâtir sa représentation du jeu. Il revient donc à l'éducateur de **veiller à l'équilibre du rapport de force** entre celui ou ceux qui veulent marquer et celui ou ceux qui veulent récupérer la balle pour ne pas « prendre le but ».

Sur quels éléments faut-il porter son attention :

- La **distance de lancer** (efficace) pour que l'enfant puisse marquer. La zone interdite peut être égale à la moitié de la distance à laquelle la classe lance la balle : la classe lance la balle à 6 mètres, on peut mettre le repère de la zone à 3 mètres.
- Le **rapport de force entre les équipes** en mettant plus (ou beaucoup plus) d'attaquants que de défenseurs ce qui augmente les espaces entre les défenseurs, augmente le nombre de solutions possibles.
- Le **rapport de force attaquant/défenseur**, pour que le jeu garde un intérêt, est « régulé ».

Attaquant	Défenseur
Je dois passer (déborder un adversaire)	L'espace à « défendre » peut aller d'une largeur de six fois à deux fois la largeur du défenseur bras écartés.
Je peux courir avec le ballon	Il suffit de lui prendre sa « vie » ou de toucher le porteur de balle pour qu'il ne puisse plus avancer.
Je ne peux pas trop « marcher avec la balle »	Il suffit de toucher l'attaquant à deux mains
Je peux faire rebondir la balle une fois pour annuler l'action du défenseur	Je peux disputer la balle quand elle est jouée à rebond
Je ne peux pas faire rebondir la balle une nouvelle fois si je l'ai attrapée après le premier rebond, mais je peux continuer à la faire rebondir tant que je ne l'ai pas arrêtée	Je ne peux pas défendre par derrière je dois être devant le porteur de balle pour pouvoir le gêner

Ces règles peuvent d'ailleurs très bien se négocier avec les enfants.

Cette logique du handball est primordiale. **Le moyen** de gagner (la passe, le dribble utilisés au service d'une intention) **ne devient pas un objectif d'apprentissage**.



Des situations organisées en module d'apprentissage ou unité d'apprentissage (10 à 15 séances)

Ce **module d'apprentissage** peut se concevoir de deux manières selon :

- que les **enseignants sont plus ou moins expérimentés** dans la conduite de cette Activité Physique et Sportive
- que les **élèves découvrent ou non l'APS** (Activité Physique et Sportive) Handball.

L'enseignant peut construire une **programmation de situations d'apprentissage** organisée en « module » .

Les situations proposées ne sont pas présentées dans un ordre croissant de difficultés ou dans une suite logique d'apprentissages à effectuer avant de passer à la situation suivante.
Chacune identifie l'objectif d'apprentissage et la ou les capacités visées.

Deux constructions d'unité d'apprentissage, avec des passerelles de l'une à l'autre, sont envisageables :

1) **Les situations sont choisies en fonction des capacités visées et/ou de l'intérêt présumé de la situation.** Celui-ci peut dépendre :

- des préoccupations du moment,
- de sa similitude avec un jeu proposé précédemment,
- d'une situation de lecture de fiche par les élèves ...

En développant progressivement des capacités dans les 3 espaces proposés : motricité et habileté, coopération et opposition, maîtrise des duels, **les élèves vont être capables de pratiquer un jeu global** respectant la logique interne du Handball au cours du module.

2) **Les compétences initiales des élèves sont évaluées au cours d'une « situation de référence ».** Celle-ci est :

- une situation de jeu global,
- à effectif réduit,
- respectant la logique interne du handball
 - terrain orienté par 2 cibles,
 - espace interpénétré obligeant le démarquage,
 - rapport de force entre les équipes équilibré.

Cette situation d'évaluation diagnostique devrait permettre, **en associant les élèves à l'observation et à l'émergence de critères de réussite**, d'identifier les objectifs d'apprentissage et les capacités à développer et d'élaborer le module d'apprentissage.



Un exemple de module d'apprentissage (1)

Constat :

- L'enseignant est peu expérimenté dans la conduite de cette APS (Activité Physique et Sportive)
- et / ou les élèves découvrent l'APS Handball.

Principes d'organisation :

- **complémentarité.** A chaque séance, les élèves vivent une situation appartenant à chaque espace (aisance corporelle, duel, confrontation collective)
 - **progressivité.** Chaque situation sera proposée sur plusieurs séances dans des phases différentes de l'apprentissage : découverte, structuration, entraînement, puis évaluation. Exemple : « cachette des écureuils »
1. en phase de découverte : explorer librement et suffisamment le parcours
 2. en phase de structuration : imiter le parcours d'un autre ou imposer des modes de déplacements différents
 3. en phase d'entraînement : des contrats individuels avec des critères de réussite
 4. en phase d'évaluation : des critères de réussite observables (ne pas s'arrêter entre deux portes, utiliser le dribble main droite et main gauche...).

Une illustration possible, à faire évoluer en fonction des progrès des élèves, et en aucun cas un modèle à reproduire.

Séance 1 : S2 (Dec) / S1 (Dec) / S2 (Dec)	Séance 2 : S2 (Str) / S1 (Str) / S2 (Dec)	Séance 3 : S1 (Dec - Str) / S2 (Dec) / S2 (Str)
Séance 4 : S4 (Dec et Str) / S1 (Evt) / S3 (Dec)	Séance 5 : S2 (Ent) / S2 (Str et Ent) / S3 (Str)	Séance 6 : S1 (Eva) / S1 (Eva) / S2 (Ent)
Séance 7 ...	etc...	

Espace aisance corporelle : **S1** - **S2** - **S3** ... **Espace duel** : **S1** - **S2** - **S3**... **Espace confrontation collective** : **S1** - **S2** - **S3**...

Phase : **Découverte (Dec)** **Structuration (Str)** **Entraînement (Ent)** **Evaluation (Eva)**

Les situations sont prises dans le document référent : exemple **S2** « La cachette des écureuils » ; **S1** « Les pirates »



Un exemple de module d'apprentissage (2)

Constat :

- L'enseignant est expérimenté dans la conduite de cette APS (Activité Physique et Sportive)
- et / ou les élèves ont déjà pratiqué l'APS Handball.

Principes d'organisation : la situation de référence est vécue au début, au milieu et à la fin du module.

- **l'évaluation diagnostique.** La situation de référence* permet de faire émerger les problèmes à résoudre, les obstacles à l'apprentissage. Pour cela il faut veiller à :

1. **associer les élèves** à l'observation pour **prendre en compte leurs propositions et leurs formulations**
2. faire jouer les élèves dans des équipes à effectif réduit (4/4 par ex.)
3. établir des équipes pour que le rapport de force soit équilibré
4. garder des traces écrites pour comparer les différents niveaux de pratique tout au long du module

- **l'évaluation intermédiaire (formative).** La situation de référence permet de mesurer les progrès effectués en :

1. instituant la permanence des équipes à chaque situation évaluative
2. comparant les comportements des élèves avec ceux de l'observation initiale
3. **identifiant, avec les élèves, de nouveaux problèmes à résoudre**

- **l'évaluation finale (sommativ).** La situation de référence permet de certifier les progrès des élèves en

1. **affichant clairement les critères d'évaluation** (par ex : nbre de balles jouées – nbre de balles perdues)
2. organisant une observation fiable (par ex : par 2, 1 chanteur observe et dicte à l'écrivain, et 1 écrivain transcrit sur la fiche d'observation)

1 séance	1 séance évaluation diagnostique	4 à 6 séances	1 séance évaluation intermédiaire	4 à 6 séances	1 séance évaluation finale
Mise en place de la situation de référence	Vivre la situation de référence	Situations d'apprentissage	Vivre la situation de référence	Situations d'apprentissage	Situation de référence
Equipes équilibrées pour rendre l'observation pertinente	Associer les enfants à la formulation des problèmes à résoudre	Structuration entraînement	Associer les enfants à la formulation d'éventuels nouveaux problèmes à résoudre	Structuration entraînement	Evaluation finale

* La situation de référence est une situation de jeu global, à effectif réduit (4/4 par exemple) respectant la logique interne du handball (terrain orienté par 2 cibles, espace interpénétré obligeant le démarquage, rapport de force entre les équipes équilibré).



Les capacités développées

Quelles capacités développées lors des situations d'apprentissage ?

Les capacités développées par l'enfant au cours d'une situation d'apprentissage sont regroupées en 3 ensembles :

- **Percevoir** les informations que l'on doit prendre en compte pour analyser la situation.
- **Décider** les choix que l'on doit opérer pour s'engager dans une action.
- **Agir** en maîtrisant les habilités motrices nécessaires à la réalisation des actions entreprises.

	PERCEVOIR				DECIDER			AGIR (maîtrise des...)		
Espace aisance corporelle										
Les otaries jongleuses	un chemin	partenaires adversaires		S'engager dans l'action	dribbles	lancers	courses			
La cachette des écureuils	un chemin		cible	S'engager dans l'action	dribbles	lancers	courses			
Les chercheurs d'or	un chemin	partenaires adversaires	cible	S'engager dans l'action		lancers	courses			
Chamboule tout			cible	S'engager dans l'action		lancers				
Les étoiles filantes	un chemin	adversaires	cible	S'engager dans l'action	dribbles	lancers	courses	duels		tirs
Espace duels										
La conquête des planètes		adversaires partenaires	cible	s'engager dans l'action	dribbles				duels	
Sauvez le poisson clown	un chemin	adversaires partenaires	cible	s'engager dans l'action	dribbles				duels gardien	tirs
Le meilleur shérif		adversaires partenaires	cible	s'engager dans l'action			courses		duels gardien	tirs
Les lions et les gazelles	un chemin	adversaires	cible	s'engager dans l'action	dribbles				duels gardien	tirs



Les capacités développées

		Toutes les situations obligent à PERCEVOIR : des rôles différents (attaque/défense), une ou des cibles à atteindre			DECIDER		Toutes les situations obligent à AGIR en maîtrisant la passe, le dribble, le tir	
Espace duels								
Les douaniers et les contrebandiers	les partenaires	les adversaires	les "distances" pour pouvoir jouer	passer ou tirer ou dribbler	aider le porteur de balle	s'opposer	se démarquer	intercepter
Les aventuriers et les crocodiles		les adversaires		tirer sur la cible libre		s'opposer		
Espace confrontation collective								
Les pirates		les adversaires		dribbler ou tirer		s'opposer		
Les ballons croisés	les partenaires			passer ou tirer				
La tirelire	les partenaires	les adversaires	les "distances" pour pouvoir jouer	passer, tirer, dribbler	aider le porteur de balle	s'opposer	se démarquer	intercepter
Les gendarmes et les voleurs	les partenaires	les adversaires	les "distances" pour pouvoir jouer	passer, tirer, dribbler	aider le porteur de balle	s'opposer	se démarquer	intercepter
Les cowboys et les indiens	les partenaires	les adversaires	les "distances" pour pouvoir jouer	passer, tirer, dribbler	aider le porteur de balle	s'opposer	se démarquer	intercepter
Les livreurs de pizzas	les partenaires	les adversaires	les "distances" pour pouvoir jouer	passer, tirer, dribbler	aider le porteur de balle	s'opposer	se démarquer	intercepter
Sauvez le poisson clown	les partenaires	les adversaires	les "distances" pour pouvoir jouer	passer, tirer, dribbler	aider le porteur de balle	s'opposer	se démarquer	intercepter

Espace corporel - Motricité



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 réinvestir 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...

Les enfants doivent :

- Être à l'aise avec la balle.
- Explorer les déplacements avec une balle en main.
- Maîtriser le lancer et la réception.
- Savoir lancer fort, tirer.
- Se reconnaître dans l'espace, maîtriser ses déplacements, savoir tirer de plusieurs façons.
- Enchaîner les différentes actions et les combiner.

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.

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 réinvestir dans des contextes différents.
- De temps en temps les réactiver.

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.
- Varié 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.

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 enfants doivent :

- Lancer là où n'est pas le gardien.
- Éviter quelqu'un, balle en main.
- Éviter quelqu'un en dribblant.
- Lancer dans un but malgré un GB.
- Lancer la balle avant d'être touché, se servir d'un relais.
- Marquer un but.
- Profiter d'une diversion.
- Marquer un but de différentes manières.
- Induire des comportements.

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

La capacité des enfants 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'étagier.

S'écarter.

Reconnaître le sens du jeu, le but à attaquer et à défendre.

Reconnaître avec qui je suis.

Comment s'organiser collectivement pour amener vite la balle dans un but ?

Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer ?

Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré quelques défenseurs ?

Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré des défenseurs aussi nombreux que les attaquants ?

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.



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

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.



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 ?

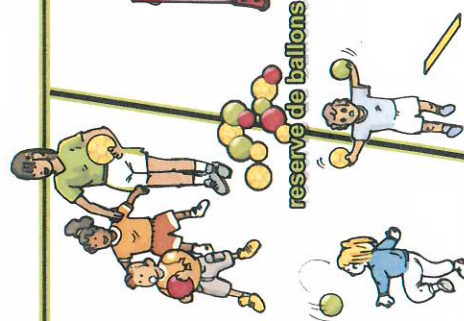
Dans l'espace sans matériel :

- 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.

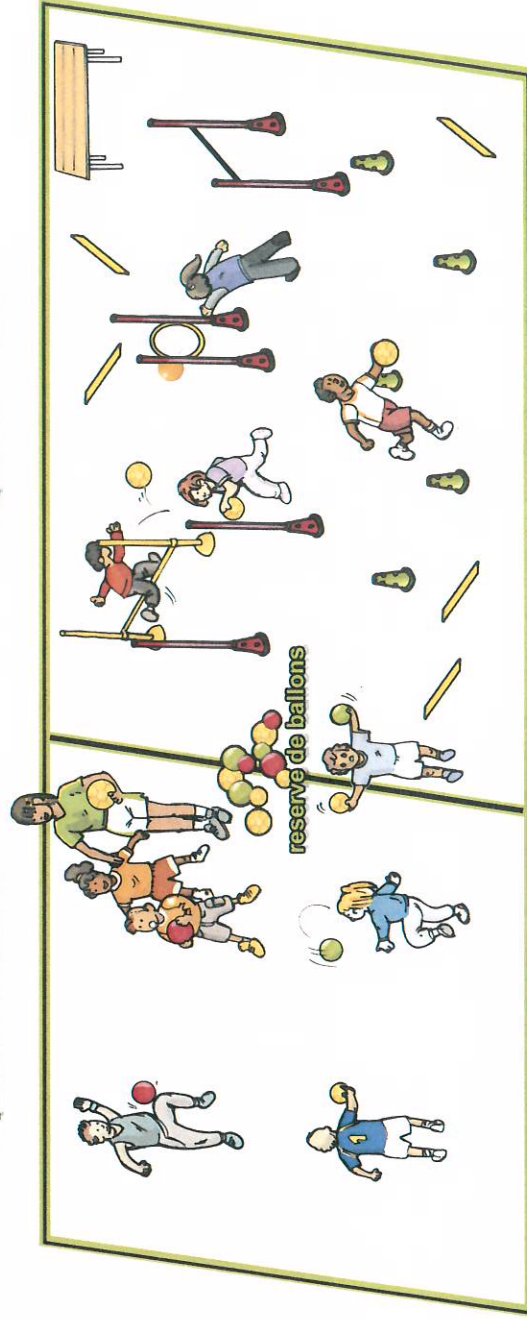
Dans l'espace avec matériel :

- 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.

51

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



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 :

- Être 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.

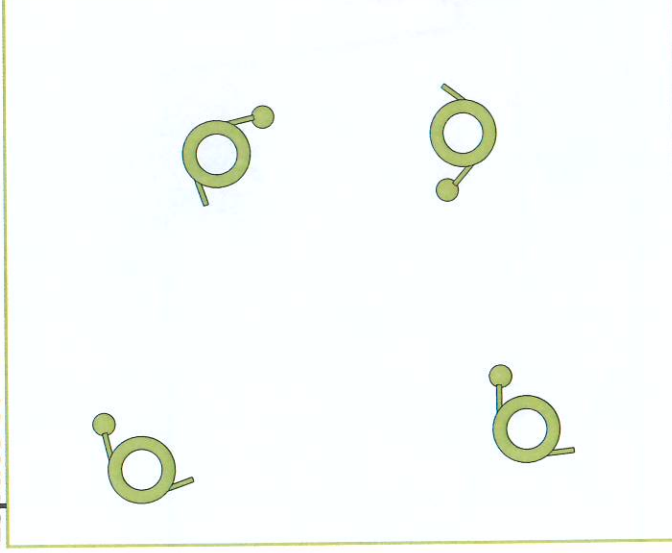
Consignes :

- "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".

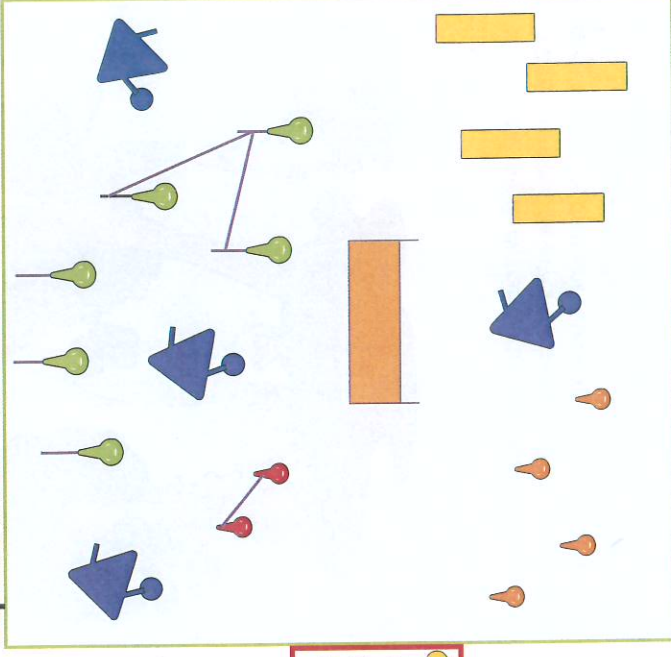
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- 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

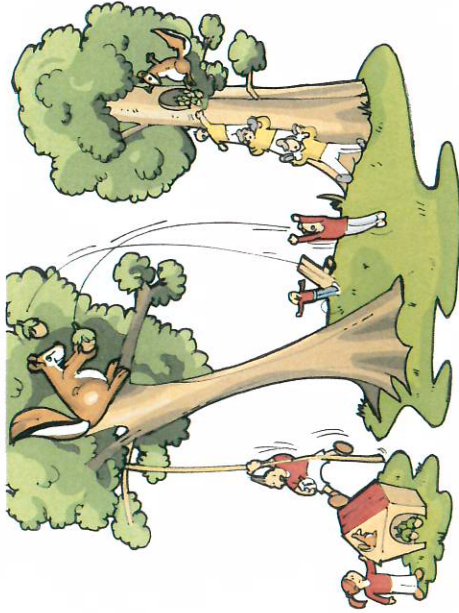
S1*



La cachette des écureuils



2 à 8



L'histoire :

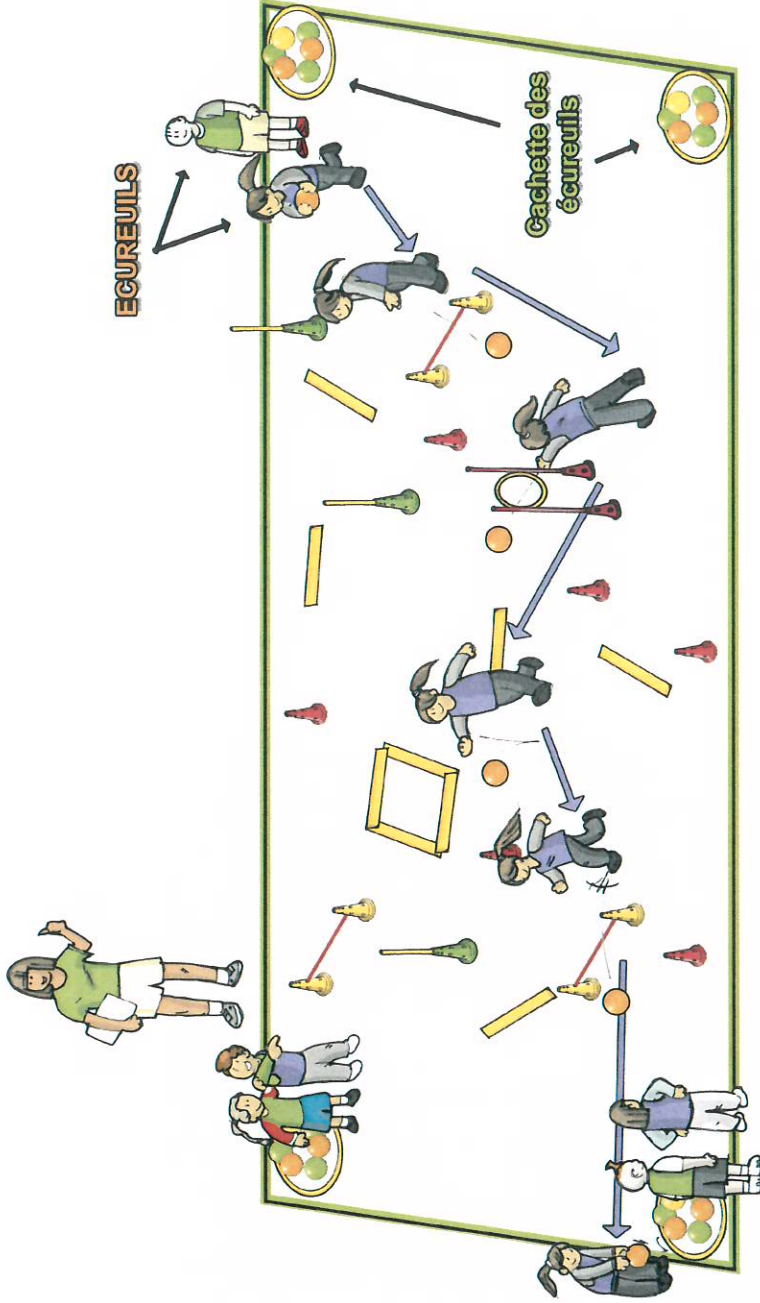
Les écureuils ont décidé de transporter leurs noisettes (balles) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noisette dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, 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 noisette transportée et en prend une autre, qui est diffusée. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.

Comment ça marche ?

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



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



Changer la forme et la taille des balles.

Constats

Trop de dribbles.

Régulations - Relances

Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).

Toujours le même parcours.

Déplacer les obstacles et les réserves.

Utilise toujours le même type de balle.

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

S2



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 :

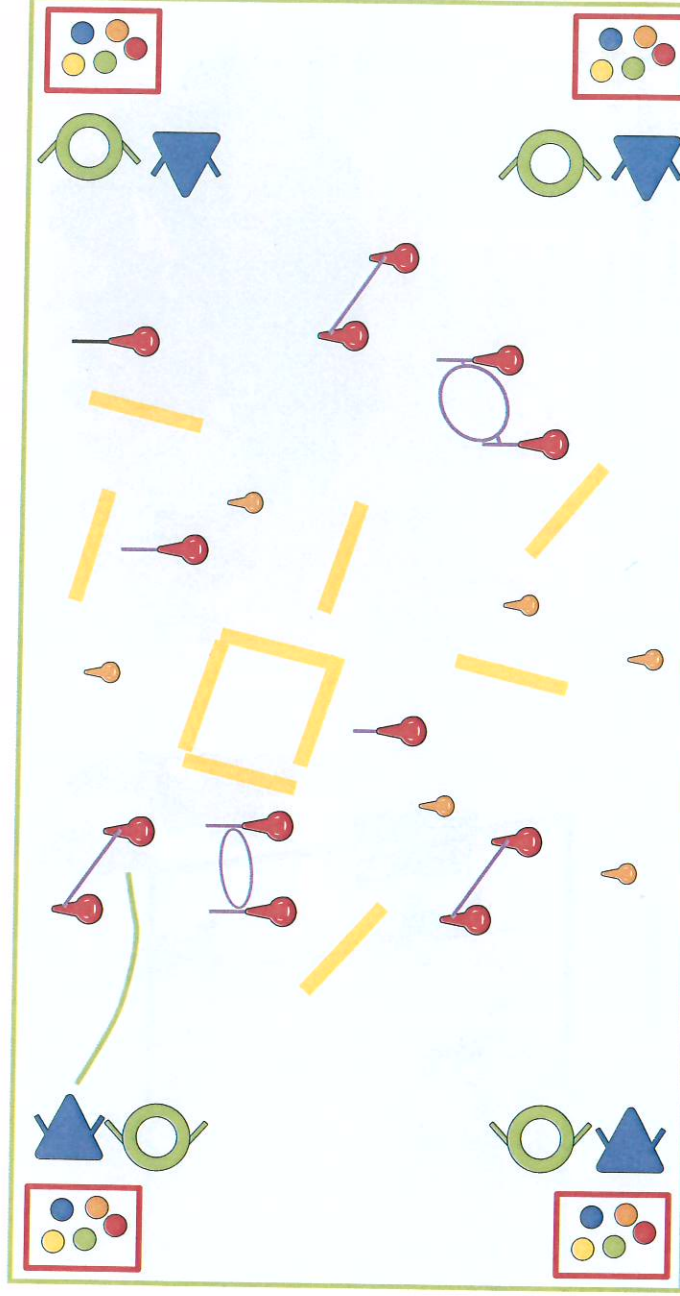
- Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

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 ?

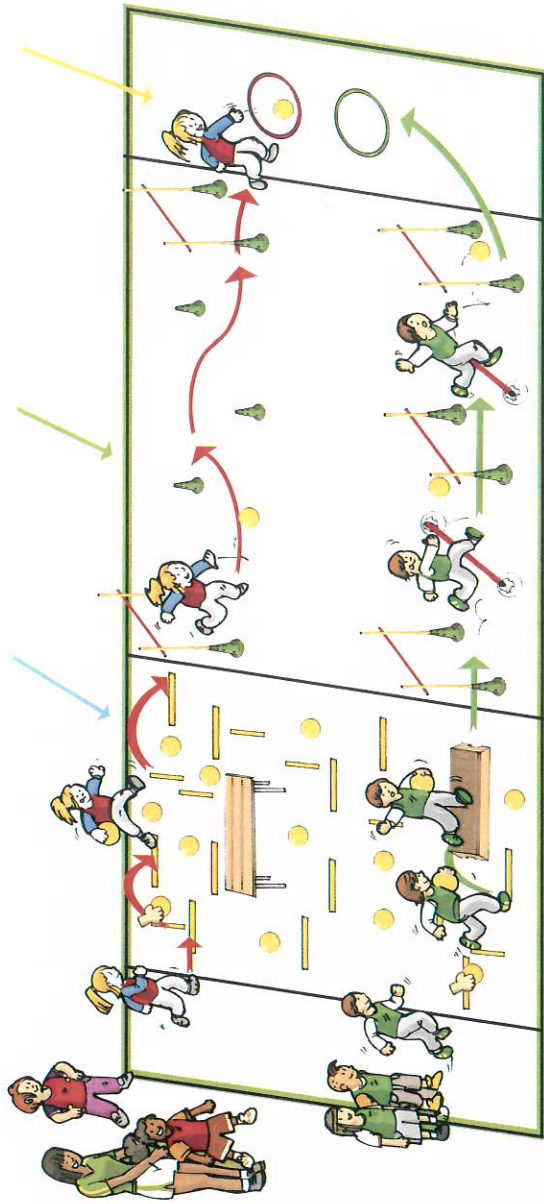
Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.

Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.

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

La forêt

La banque



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.

S3



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 :

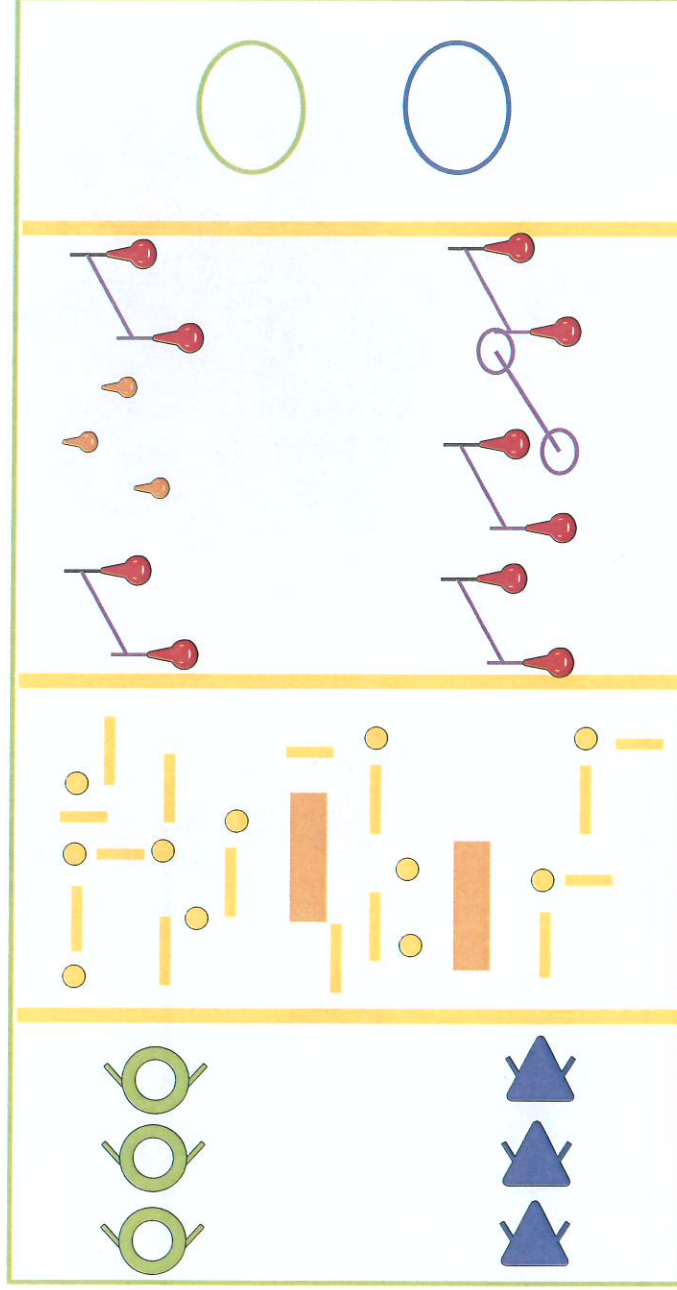
- Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle.

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