

*Document de référence
dans le cadre du programme
Handballons-nous.*



CHAMP D'APPRENTISSAGE 4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Jeux pré-sportifs cycle 2

Jeux pré-sportifs collectifs cycle 3

Ce que disent les programmes officiels :

- Assumer des rôles spécifiques aux APSA (joueur, arbitre)
- Elaborer respecter et faire respecter des règles et règlements.
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.
- Découvrir la variété des activités sportives.

Attendus de fin de cycle :

Au cycle 2

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et adversaires.

Au cycle 3

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

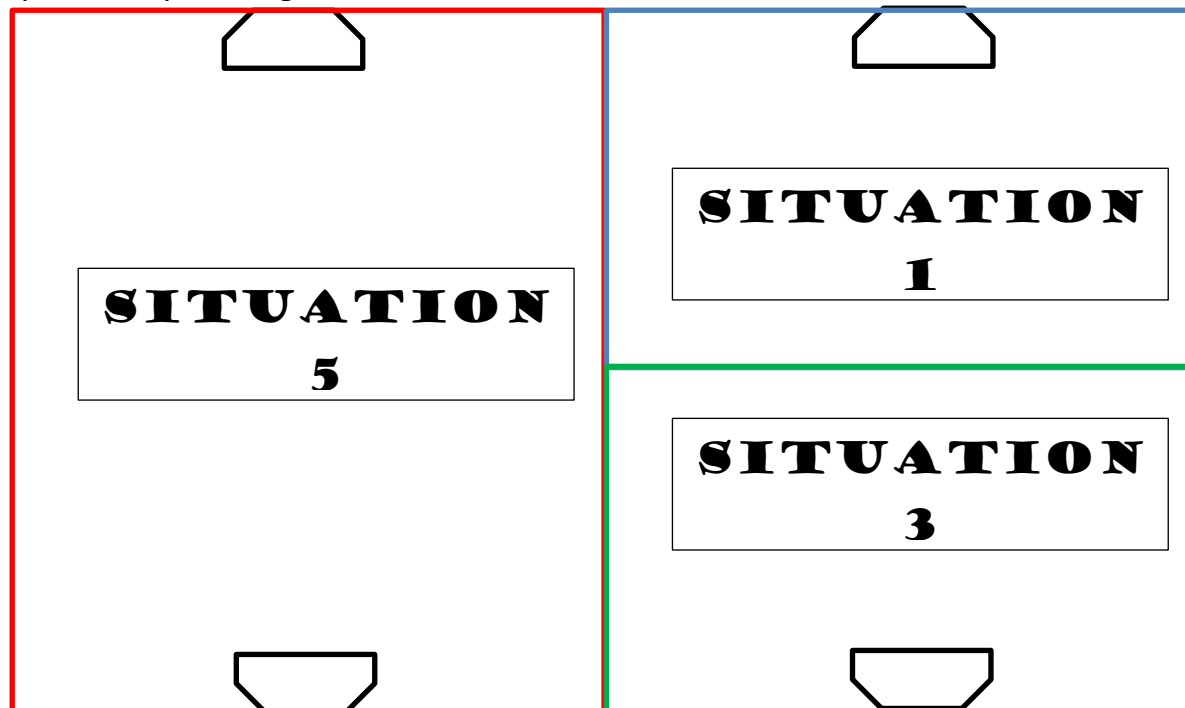
Quelques remarques :

Lors des tirs, on ne s'entraînera jamais à tirer sur une cible. Au hand-ball (comme au football) on cherchera à éviter le gardien et donc à repérer les zones libres. D'où les stratégies du gardien qui peut faire semblant de libérer une zone pour induire le tireur à tirer dans cette zone...

Le dribble n'est pas traité et même bien souvent supprimé des activités. En effet, pour les débutants contrôler le dribble contraint leur déplacement, centre leur vision uniquement sur le ballon et limite, voire empêche leur possibilité de mettre en place un jeu tactique et collectif plus élaboré. En le supprimant provisoirement on permet aux élèves de jouer plus vite et d'avoir plus de choix tactiques

Les situations proposées ci-après ne sont pas une proposition de progression. Il s'agit d'activités, qu'au contraire, vous pourrez travailler en atelier par exemple.

Il serait possible d'envisager, par exemple, l'organisation suivante.



ECHAUFFEMENT

(Pour rappel chez les jeunes enfants l'échauffement musculaire n'est pas nécessaire, l'idée est, ici, de les faire rentrer dans l'activité.)
Les activités d'échauffement présentées peuvent être utilisées comme situations d'entraînement pour le niveau 1.

Situation 1 : Jeu du meneur-suiveur.

Compétence : Assumer des rôles différents.

Organisation :

Elèves en binômes.

Matériel :

Un ballon chacun (si nombre de ballons suffisants, sinon un ballon pour deux)

Consigne :

Vous êtes par deux, l'élève meneur est devant, il se déplace avec le ballon, celui qui est derrière le suit et doit faire tout ce fait le joueur meneur. Au coup de sifflet les rôles s'inversent.

Variantes

- Si un ballon par binôme → Seul le meneur dispose du ballon
- Déplacement sur un demi-terrain, au coup de sifflet, le meneur doit se rendre le plus vite possible dans l'autre moitié de terrain sans se faire toucher par son suiveur.

Situation 2 : Jeu du meneur-suiveur avec tir au but.

Organisation et déroulement identiques. Ici on va ajouter les buts (zone de tir) sur le terrain, au coup de sifflet, le meneur doit tirer dans un but, le suiveur doit l'en empêcher. Puis les rôles s'inversent. Le meneur peut tirer dans le but de son choix.

Compétence : *s'organise tactiquement pour gagner un duel.*

Comptage des points :

2 points pour **le meneur** s'il marque sans que le suiveur ne touche la balle.

1 point pour **le meneur et le suiveur** si ce dernier touche la balle mais qu'il n'empêche pas le but.

2 points pour **le suiveur** s'il n'y a pas de but marqué.

Remarque : ce système de comptage sera utilisé dans la plupart des activités. En effet il permet de valoriser chaque rôle.



Variante :

Imposer un rebond avant que le ballon pénètre dans le but.

Situation 3 : Jeu des lapins chasseurs.

Objectifs spécifiques : Se déplacer, lancer et rattraper la balle.

Se repérer et se déplacer sur les différents espaces du terrain.

Prendre en compte l'autre coopérer.

Organisation :

En demi-classe. 3 chasseurs pour 10 lapins

Matériel :

Un ballon pour 2 lapins. Trois chasubles pour les chasseurs.

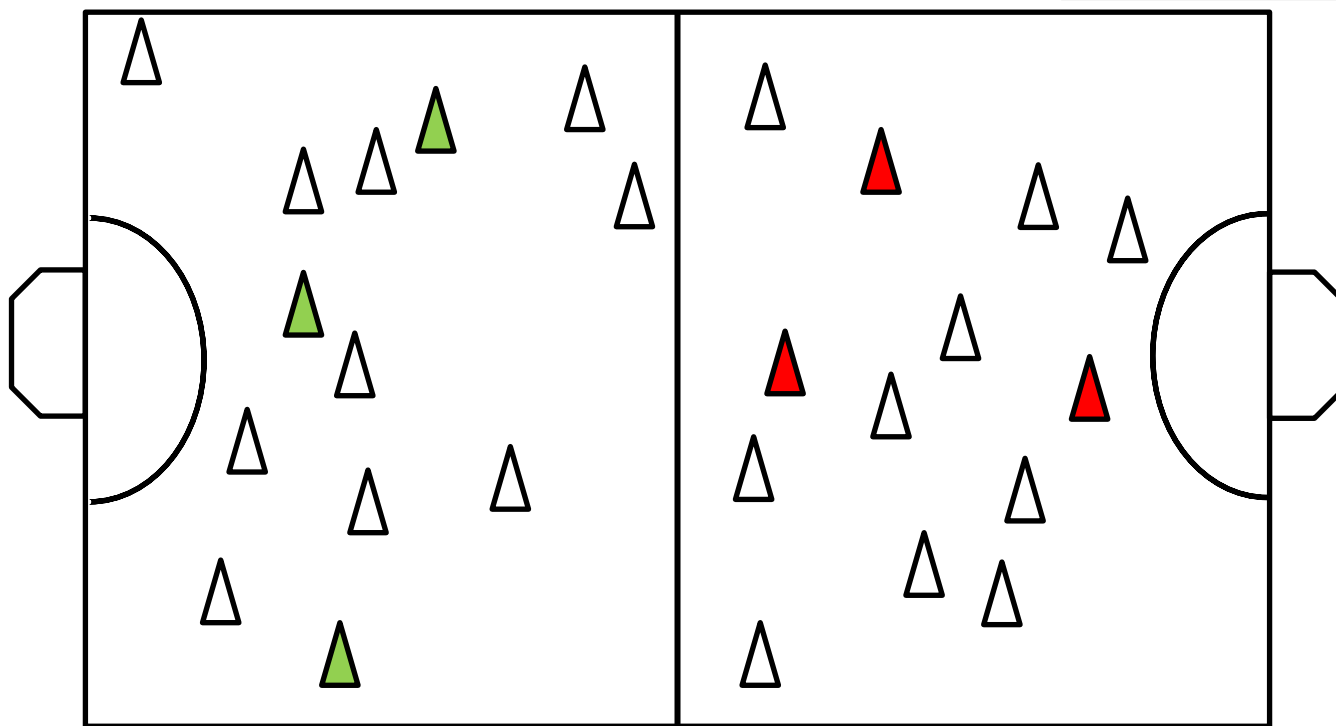
Consigne :

Les trois chasseurs doivent toucher ceux qui n'ont pas les ballons. Quand ils touchent un lapin sans ballon, le lapin devient chasseur et le chasseur lapin. Il est interdit de rentrer dans la zone.

Variante :

-Imposer ou non le fait de fonctionner en binôme.

Exemple d'organisation pour une classe de 26





SITUATION 1 (situation de référence niveau 1).

Objectifs spécifiques :

- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- S'informer pour agir.

But :

- Etre la première équipe à amener ces trois ballons dans sa zone d'embut.

Organisation :

3 équipes de deux attaquants, et deux défenseurs.
Travail sur la largeur du terrain.

Matériel :

9 ballons, 6 cerceaux.

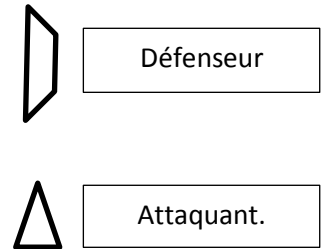
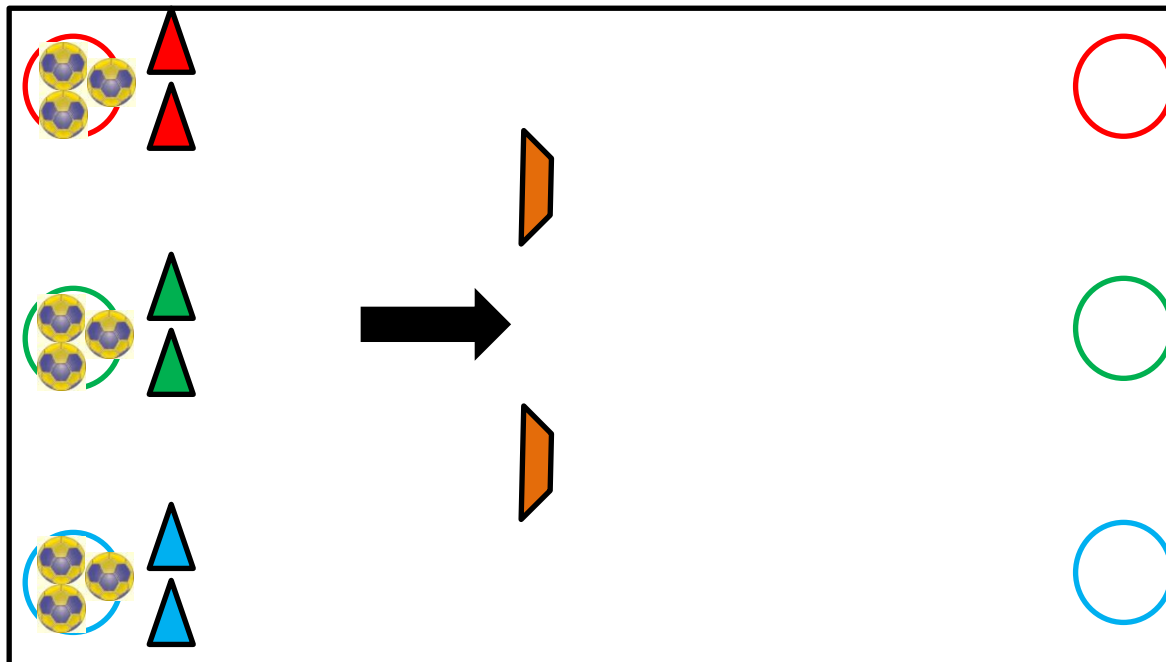
Consigne :

Vous devez ramener vos trois ballons dans votre zone d'embut. Si un ballon est touché, vous devez le ramener dans votre camp.



Variable :

Nombre de défenseurs. Autorisation du dribble ou pas.
Si un attaquant est touché, il ne peut plus bouger.
Imposer un ballon dans chaque cerceau.
Nombre de ballons à transporter. Nombre d'équipes.



Demi-terrain

SITUATION 2

La queue du renard.

Situation d'entraînement niveau 1

Objectifs spécifiques :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- S'informer pour agir
- Adapter ses déplacements aux adversaires.

But :

- Parvenir à marquer sans se faire prendre la queue.

Consigne :

Les attaquants partent quand ils veulent. A leur départ, les défenseurs partent, ils doivent réussir à attraper le foulard de l'adversaire avant qu'il ait tiré au but. Il est interdit de rentrer dans la zone du gardien. Même si vous vous faites attraper votre foulard, vous devez essayer de marquer.

Comptage des points :

Pour l'attaquant : 2 points s'il marque sans se faire attraper sa queue, 1 point s'il marque alors que la queue a été attrapée. 0 point s'il ne marque pas.

Pour le gardien : 2 points s'il arrête un tir, 1 point s'il touche le ballon avant qu'il pénètre dans les cages.



Variable :

Changer la disposition des zones de départ de l'attaquant et du défenseur.

Autoriser le dribble ou pas.

Varié le signal de départ.

Organisation :

Dans la largeur du terrain.

2 binômes (attaquant-défenseur).

1 gardien.

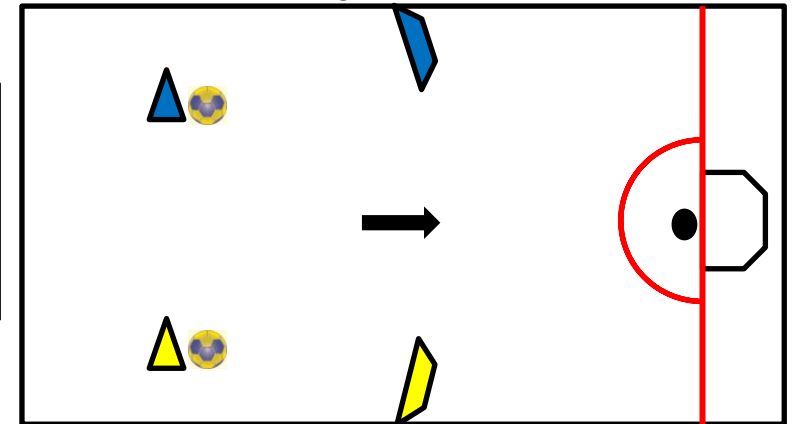
Matériel :

1 ballon/binôme. Deux plots/binôme. 1

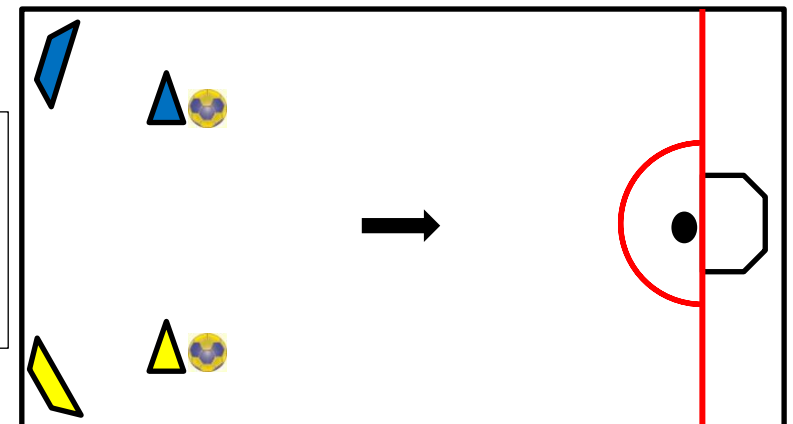
foulard/binôme. Un but.

Largeur du terrain.

Exemple 1



Exemple 2



SITUATION 3

Le jeu des portes.

*Situation d'apprentissage
Niveau 3*

Objectifs spécifiques :

- S'organiser tactiquement pour gagner un duel en identifiant les situations favorables de marque.

But :

- Marquer le plus de points possibles.

Consigne :

Un par un vous allez devoir partir avec le ballon, passer par une des portes de couleurs pour aller marquer. Si vous passez par la porte bleue, le gardien devra aller toucher le plot bleu qui est dans sa zone. Et ainsi de suite.

Comptage des points :

2 points pour **le lanceur** s'il marque sans que le gardien ne touche la balle.

1 point pour **le lanceur** si ce dernier touche la balle mais qu'il n'empêche pas le but.

2 points pour **le gardien** s'il n'y a pas de but marqué.

Variable :

Le nombre de portes.

La distance entre les plots-gardien et le gardien.

Le fait de devoir passer par toutes les portes ou non.

La présence de dribble ou non.

Organisation :

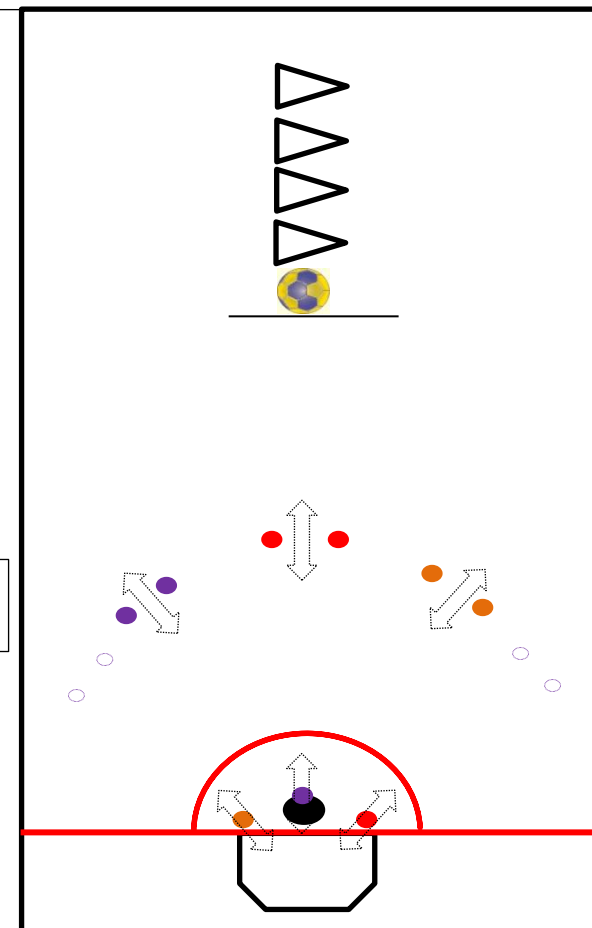
Dans la largeur du terrain.

1 groupe d'élèves (nombre variable en fonction de l'organisation de la séance)

1 gardien.

Matériel :

1 ballon par élève, un but, 11 plots/cônes minimum.



SITUATION 4

L'escalier des passes.

Situation d'apprentissage niveau 1 et 2.

Objectifs spécifiques :

- Coordonner des actions motrices simples.

But :

- Etre l'équipe à réaliser le plus de passes.

Consigne :

Durant le temps imparti, vous allez devoir effectuer le plus de passes possibles, sans que votre ballon ne touche le sol. L'équipe qui aura marqué le plus de points pourra monter d'une zone.

Après chaque passe, vous devrez aller toucher le plot à l'arrière de votre terrain.

Exemple de déroulement :

- Si C bat D, alors C passe dans la zone bleue et prend la place de l'équipe qui a perdu dans la confrontation E contre F
- Si A bat B, alors A passe dans la zone rouge et B va sur le terrain où était A.

Organisation :

Dans la largeur du terrain.

En demi classe, voire classe entière.

Matériel :

Pour une équipe : 4 joueurs, 1 ballon, deux plots.

De quoi baliser le terrain.

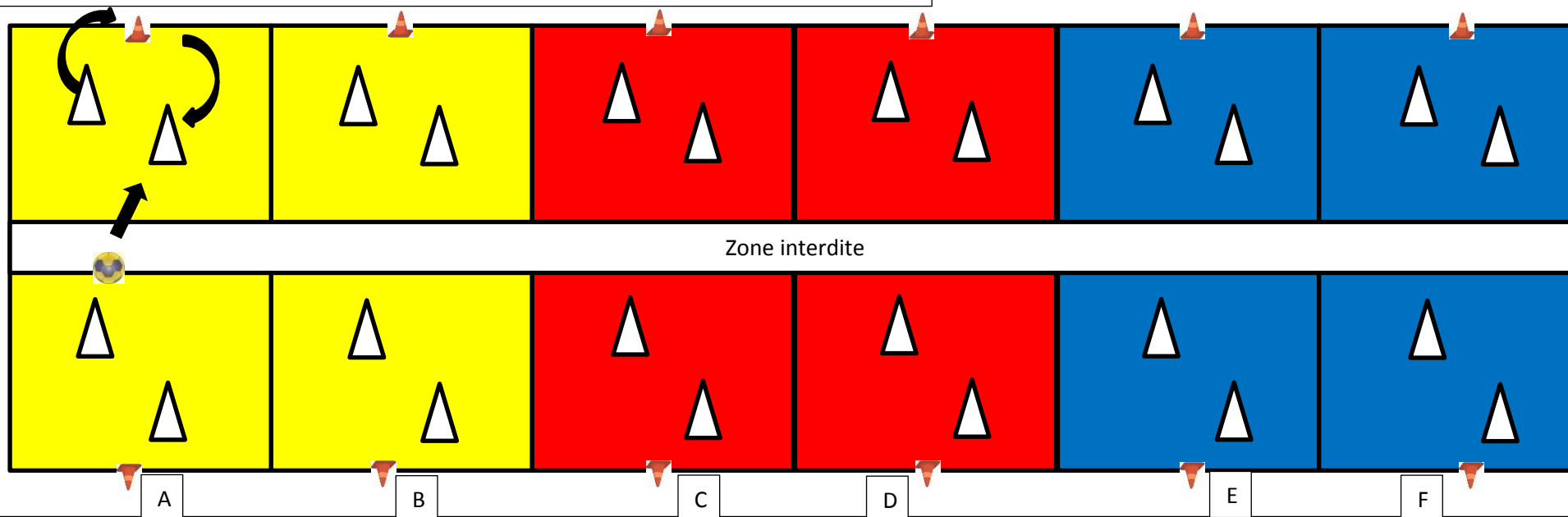
Variable :

Le temps de jeu.

La limite n'est plus le temps, mais le nombre de passes à atteindre.

Imposer un seul et unique rebond.

Imposer que ce rebond ait lieu dans une zone.



SITUATION 5

La passe à 10 orientée.

Situation d'apprentissage niveau 2 et 3

Objectifs spécifiques :

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Reconnaître ses partenaires et adversaires

But :

Etre la première équipe à faire 10 passes consécutives.

Consigne :

Vous devez faire dix passes d'affilée en vous dirigeant vers le but. Il est interdit de faire des passes vers l'arrière. Si vous faites une passe vers l'arrière ou l'équipe adverse intercepte le ballon le jeu s'arrête. Ce sera alors à l'équipe adverse de tenter de faire 10 passes.

Organisation :

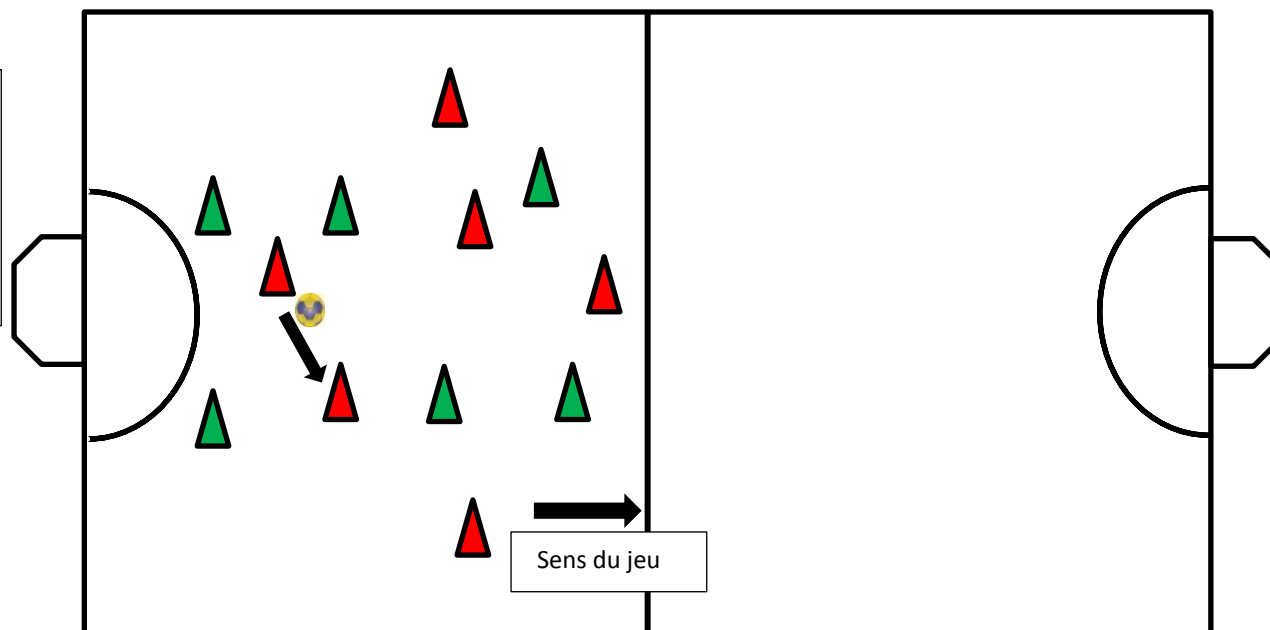
Dans la largeur du terrain pour le cycle 2. Sur un terrain entier pour le cycle 3.

Matériel :

Un ballon, un sifflet, des chasubles.

Variable :

Si le ballon touche le sol, il revient à l'équipe adverse.
Possibilité de dribbler.



SITUATION 6

Situations d'apprentissage niveau 3.

Objectifs spécifiques :

- On retrouvera ici l'ensemble des compétences citées au début.

But :

- Mettre les élèves en situation de match.

Consigne :

Il s'agit d'un match, l'équipe qui marque le plus de but a gagné.

Zone interdite : Les joueurs de champs n'ont pas le droit d'y accéder. Le joueur ayant le ballon dans cette zone est intouchable lorsqu'il a le ballon.

Zone de jeux : Pas de dribble, pas de déplacement avec le ballon, les contacts sont prohibés.

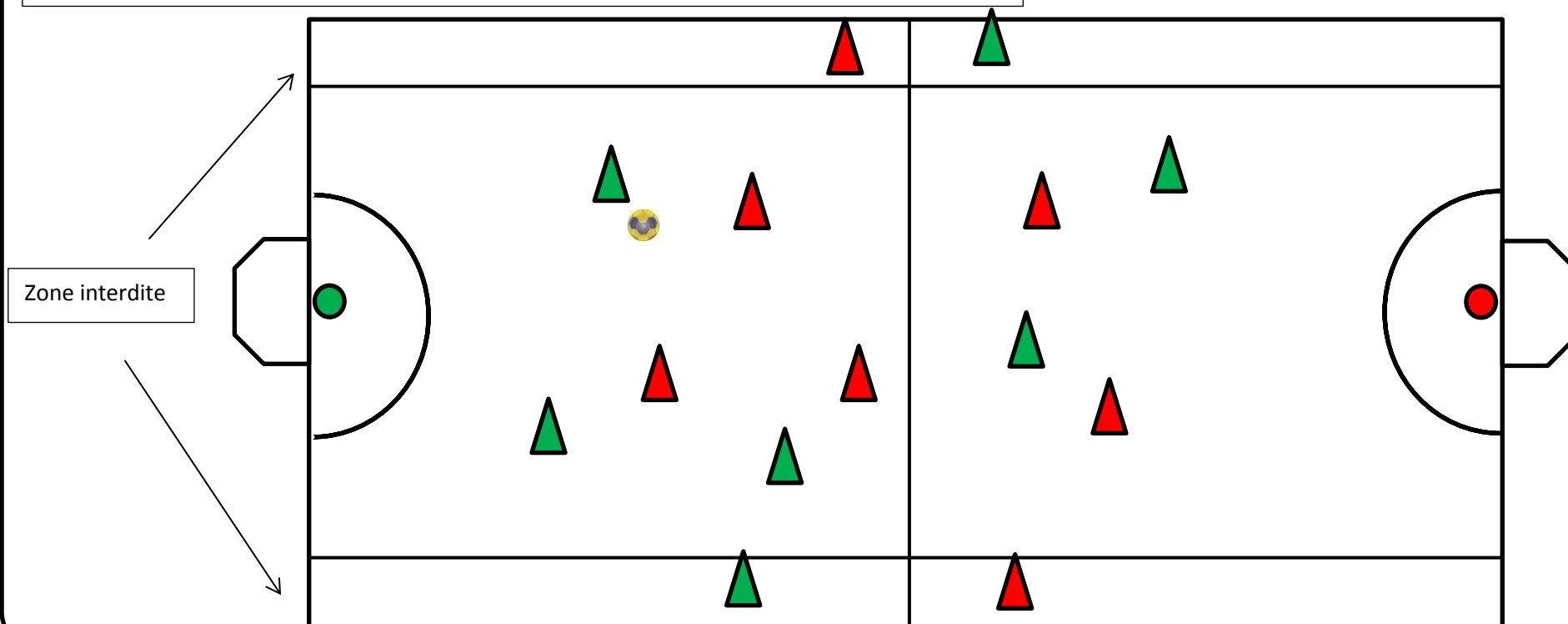
Organisation :

Dans la largeur du terrain pour le cycle 2. Sur un terrain entier pour le cycle 3.

Deux équipes qui jouent, une qui arbitre, une qui observe.

Matériel :

Un ballon, un sifflet, des chasubles, de quoi baliser le terrain.



SITUATION 7

Jeu du touchdown.

Situation d'apprentissage niveau 2 et 3.

Objectifs spécifiques :

- Faire progresser la balle vers une cible malgré l'opposition.
- Empêcher la progression de la balle.

Consigne :

Il s'agit d'une situation de match.

Pour marquer, vous devez aller déposer la balle dans la zone adverse. Si un joueur vous touche, vous devez vous arrêter et passer la balle à un partenaire dans les 3 secondes.

Vous pouvez courir avec le ballon, il n'y a pas de dribble, pas de marcher.



Variable :

Si le ballon touche le sol, il revient à l'équipe adverse.

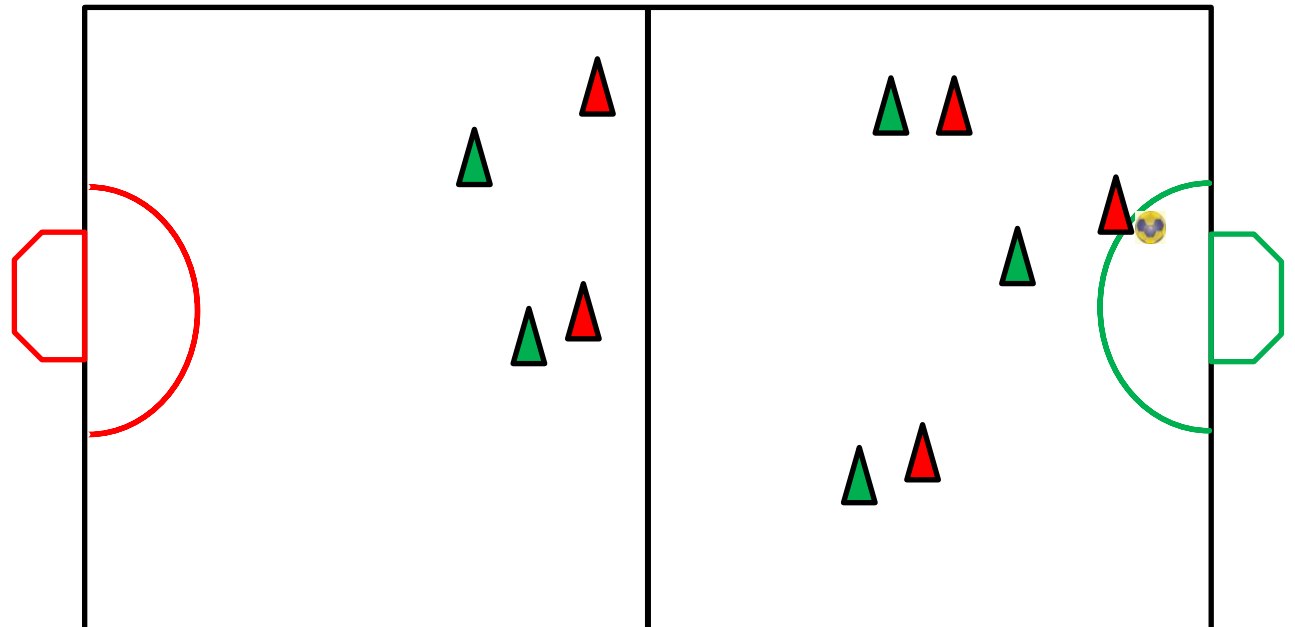
Possibilité de dribbler.

Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 4 à 5 élèves maximum.

Matériel :

Un ballon, un sifflet, des chasubles.





Si les élèves ont des difficultés à marquer, s'ils n'ont pas confiance....

SITUATION 8

Jeu sans gardien

Situation de référence niveau 2, situation d'apprentissage cycle 3.

Objectifs spécifiques :

- Amener les élèves à être se mettre en situation de marque.

Consigne :

Il s'agit d'une situation de match.

Pour marquer, vous devez lancer la balle dans le but adverse qui sera vide.

Si un joueur vous touche, vous devez vous arrêter et passer la balle à un partenaire dans les 3 secondes.

Vous pouvez courir avec le ballon, il n'y a pas de dribbles, pas de marchers.

Il est interdit de rentrer dans la zone.

Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 4 élèves maximum.

Matériel :

Un ballon, un sifflet, des chasubles.

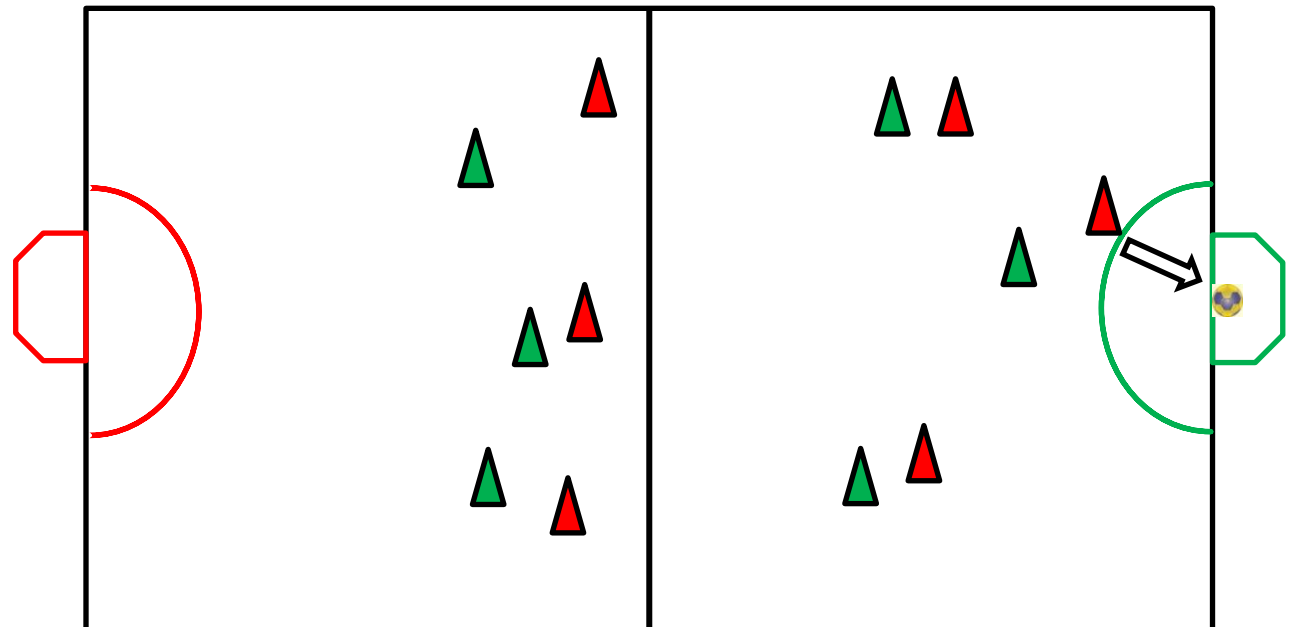


Variable :

Si le ballon touche le sol, il revient à l'équipe adverse.

Possibilité de dribbler.

Le ballon doit rentrer dans le but sans toucher le sol.



Si les élèves ont se regroupent toujours en grappe, s'ils ont des difficultés à occuper différents rôles...

SITUATION 9

Jeu avec les rôles attribués.

Situation d'apprentissage niveau 3.

Objectifs spécifiques :

- Amener les élèves à mieux s'organiser.
- Amener les élèves à occuper un espace spécifique.
- (Pour l'enseignant) libérer des espaces pour favoriser le jeu.

Consigne :

Il s'agit d'une situation de match.

Dans chaque équipe vous allez désigner un gardien, deux tireurs, les autres seront passeurs. Les tireurs n'ont pas le droit de faire des passes, les passeurs n'ont pas le droit de tirer.

Vous pouvez courir avec le ballon, il n'y a pas de dribbles, pas de marchés.

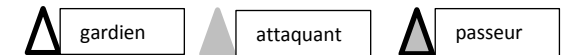
Il est interdit de rentrer dans la zone.

Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 4 à 5 élèves maximum.

Matériel :

Un ballon, un sifflet, des chasubles.

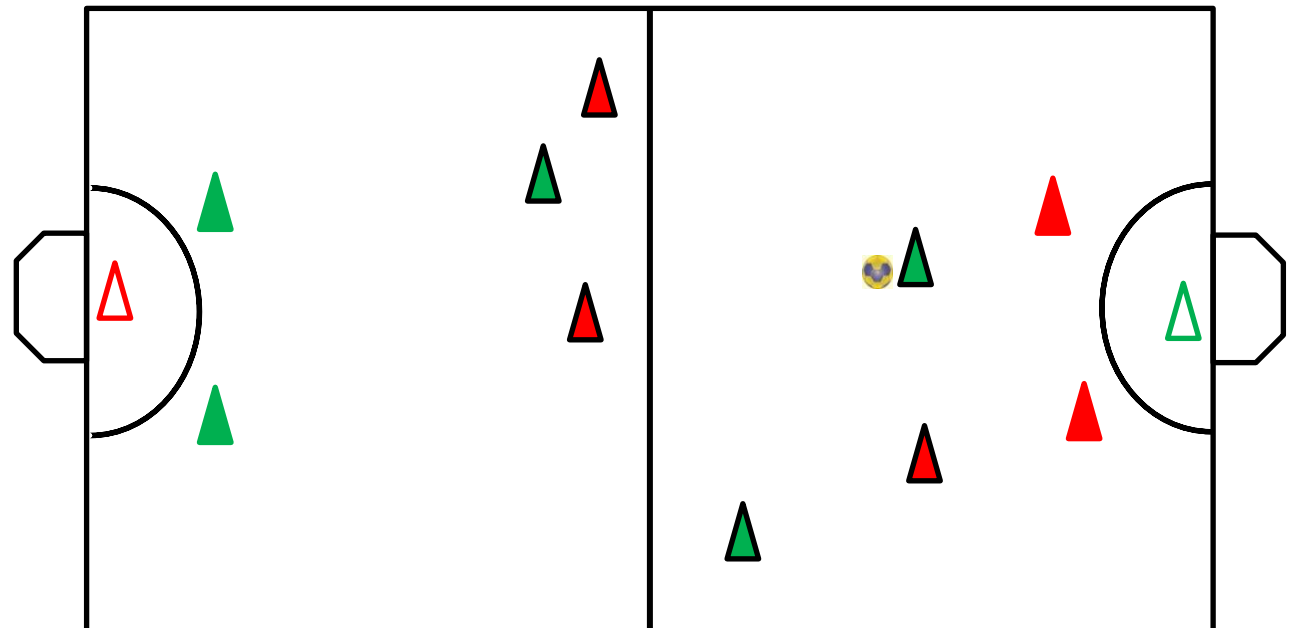


Variable :

Si le ballon touche le sol, il revient à l'équipe adverse.

Possibilité de dribbler.

Le ballon doit rentrer dans le but sans toucher le sol.



SITUATION 10

Attaquants dans la zone, défenseurs sur la touche.

Situation d'apprentissage niveau 3

Objectifs spécifiques :

- Amener les élèves à développer le jeu long.
- Amener les élèves à jouer rapidement.
- Amener les élèves à occuper les espaces latéraux du terrain.

Consigne :

Il ne s'agit plus d'une situation de match.

Tous les attaquants sont dans leur zone, tous les défenseurs sont sur la touche répartis des deux côtés du terrain. Quand je lance le ballon, le gardien de l'équipe qui attaque se saisit du ballon, le passe à ses coéquipiers qui doivent aller marquer dans le but en face. Les défenseurs, eux, doivent aller toucher le centre du terrain avant de pouvoir défendre.

Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 6 élèves maximum, dans chaque équipe un joueur est gardien.

Matériel :

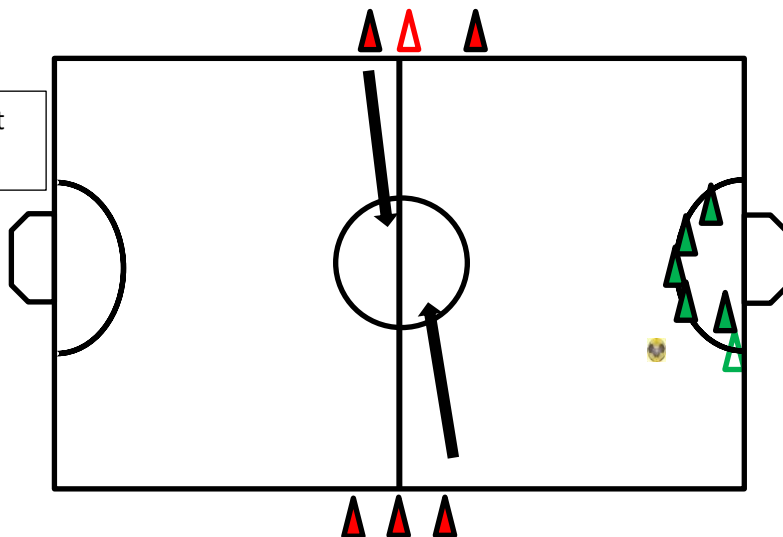
Un ballon, un sifflet, des chasubles.

Variable :

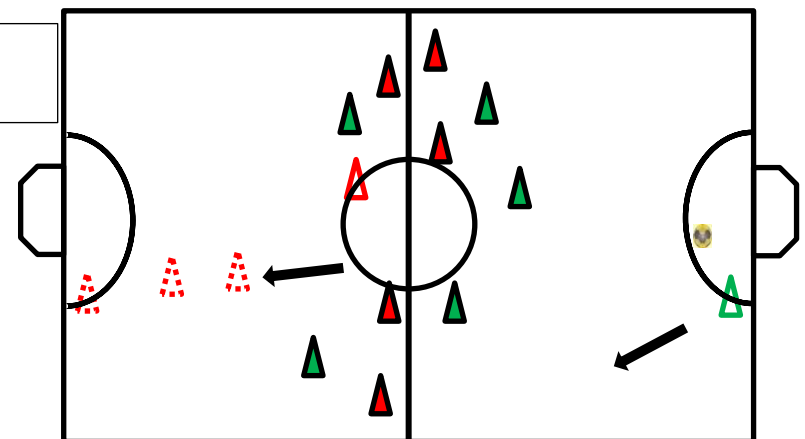
Possibilité de dribbler ou non.

Contraintes : retard sur les défenseurs ou attaquants pour équilibrer le rapport de force.

Avant le lancement
du jeu.



Pendant le jeu.



SITUATION II

Balle au capitaine avec Gardien. *Situation d'apprentissage niveau 3.*

Objectifs spécifiques :

- Amener les élèves à développer des stratégies de jeu.
- Amener les élèves à trouver des espaces libres pour atteindre le gardien.

But :

Passer la balle à son capitaine pour marquer un point.

Consigne :

Vous devez réussir à passer la balle à votre capitaine sans entrer dans la zone et sans qu'elle ne soit interceptée par le gardien adverse. Pour vous déplacer vous pouvez courir, si vous êtes touché, vous devez passer la balle à l'un de vos partenaires.

Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 6 élèves maximum. Un joueur est gardien, un joueur est capitaine, les autres sont joueurs de champs.

Matériel :

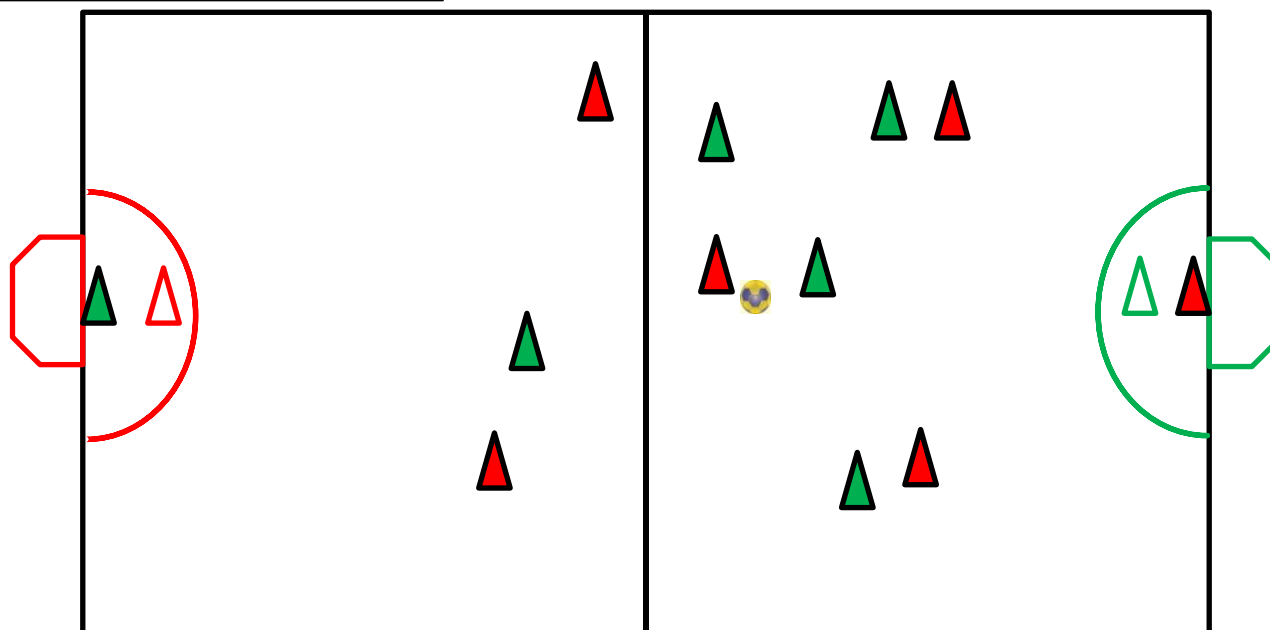
Un ballon, un sifflet, des chasubles.

Variable :

Possibilité de dribbler ou non.

Si le ballon touche le sol elle revient à l'équipe adverse.

La distance entre le gardien et le capitaine.



Si les élèves ont des difficultés à se projeter vers l'avant, à changer de rôle...

SITUATION 12

Le changement de rôle.

Situation d'apprentissage niveau 3.

Objectifs spécifiques :

- Amener les élèves à changer de rôle au sein d'une même partie.
- Amener les élèves à jouer rapidement vers l'avant.
- Amener les élèves à repérer les rôles de chacun.

But :

Gagner la partie en marquant plus de points que l'adversaire.

Consigne :

Vous allez faire un match avec les règles normal du hand. Par contre, lors de ce match, chaque joueur qui tire au but, qu'il y ait marque ou pas, devient gardien. Lors de son retour vers les buts ce joueur n'a pas le droit de toucher la balle. Quant au gardien, il ne peut plus arrêter la balle à partir du moment où son joueur a tiré.

Variable :

Possibilité de dribbler ou non.
Si le ballon touche le sol elle revient à l'équipe adverse.

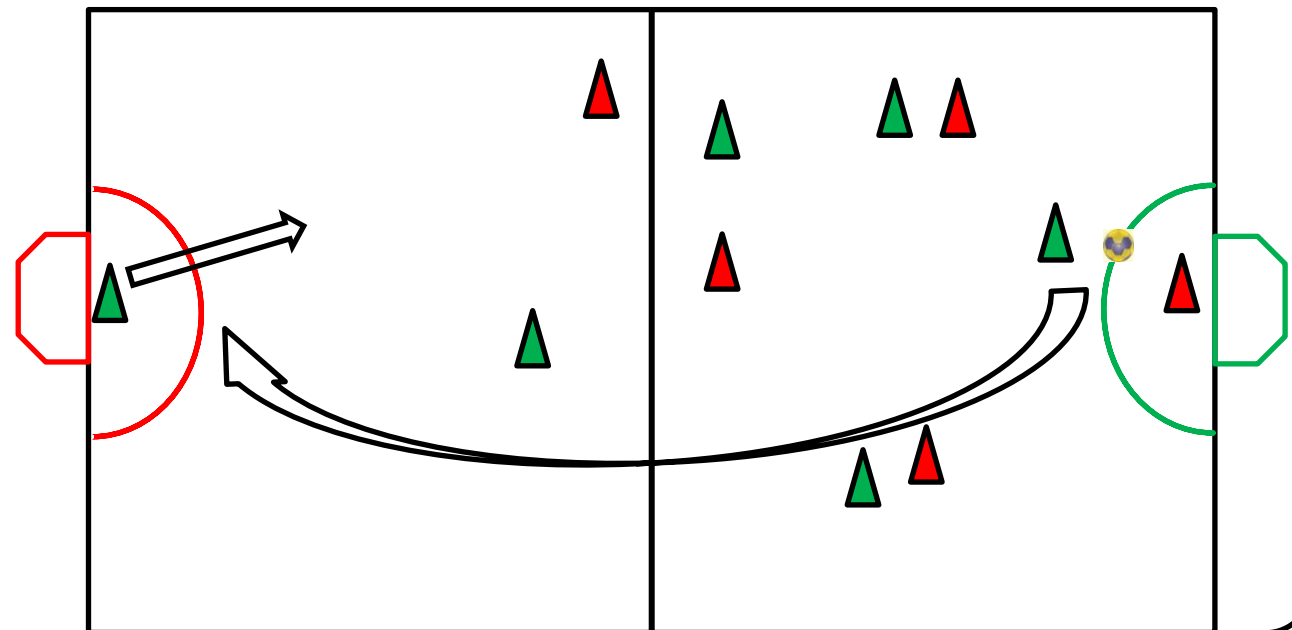
Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 6 élèves maximum.

Matériel :

Un ballon, un sifflet, des chasubles.

A partir du moment où un joueur a tiré.





SITUATION 13

Le match

Situation de référence niveau 3.

Objectifs spécifiques :

- Amener les élèves à rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes,
- Amener les élèves respecter les adversaires, les partenaires, l'arbitre
- Amener les élèves à assumer différents rôles. (joueur-attaquant-défenseur-arbitre-spectateurs)

Organisation :

Dans la largeur du terrain. Deux équipes qui jouent de 5 élèves dont un gardien.

Un élève est arbitre.

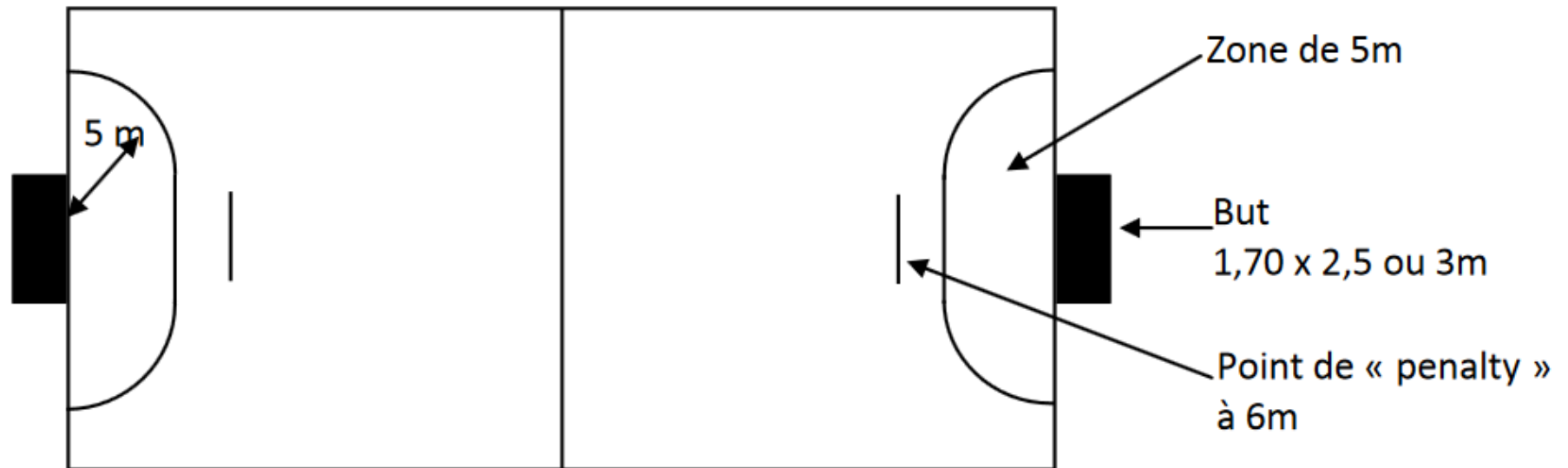
Matériel :

Un demi terrain. 2 fois 5 chasubles.

Un ballon

2 mini-cages de hand.

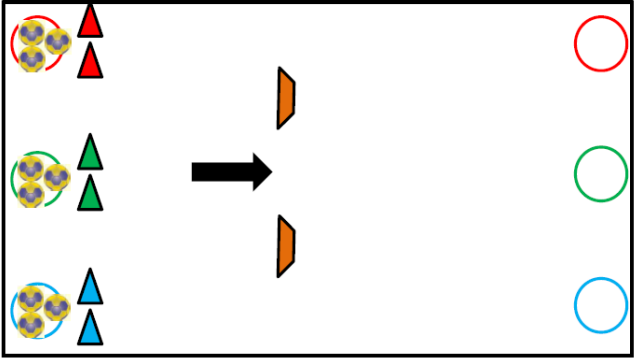


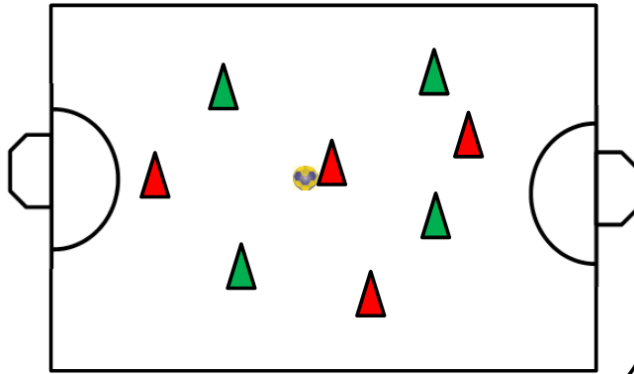


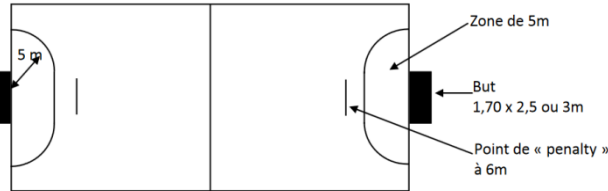
De quoi matérialiser la zone des 5 mètres.



Compétences attendues

Activité support		Handball		
		Niveau 1 après 10 h pratique effective	Niveau 2 après 20 h de pratique effective	Niveau 3 après 30 h de pratique effective
Compétence dans l'APS attendue		Sur un effectif réduit, faire progresser la balle vers la cible malgré une opposition	Sur un effectif réduit, faire progresser la balle vers la cible malgré une opposition. Empêcher la progression de la balle le plus rapidement possible	Rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de force équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre
capacités	Motrices	<p>Savoir se déplacer, lancer, rattraper la balle Ramasser, manipuler, passer la balle Faire progresser le ballon collectivement S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer la balle Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon Coordonner ses actions en respectant les règles du jeu pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • en tant qu'attaquant, progresser vers la cible, conserver la balle(ou le passer à un partenaire), marquer • en tant que défenseur, reprendre la balle, gagner la progression, empêcher de marquer, protéger sa cible 	<p>Savoir se démarquer, sortir de la grappe (élèves agglutinés autour de la balle)</p> <p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • conserver la balle : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement • progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • reprendre la balle : se placer sur les trajectoires de passe ... • ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur de balle, gêner la passe adverse • protéger sa cible 	<p>En attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> • repérer et utiliser les espaces vides du terrain • utiliser à bon escient le dribble et la passe • conserver la balle : passer la balle à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir la balle à l'arrêt ou en mouvement • progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu • marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable <p>En défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> • reprendre la balle : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre la balle sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant) • empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes
	Méthodologiques	<p>Se repérer et se déplacer sur les différents espaces du terrain Repérer son rôle sur le terrain, attaquant, défenseur Se préparer à une activité intense (échauffement, tenue vestimentaire adaptée, chaussures serrées)</p>	<p>S'intercaler entre sa cible et le porteur de balle. Chercher à influencer le jeu en étant porteur. S'échauffer en autonomie selon un rituel connu</p>	<p>Se mettre en soutien en analysant l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer les espaces et s'y positionner. <p>S'échauffer en autonomie</p>

Connaissances	Connaître les règles minimales du jeu Prendre des informations pertinentes	Connaître les règles pour arbitrer.	Connaître l'ensemble des règles du jeu.
Attitudes	Prendre en compte l'autre Coopérer Occuper une tâche d'arbitrage : chrono, juge de marque, arbitre ...	Observer 1 camarade Occuper une tâche d'arbitrage : chrono, juge de marque, arbitre, juge de zone ...	Observer plusieurs camarades

Exemples de Situations de référence	<p>Dispositif : 3 binômes attaquants, 2 défenseurs. 1/2 terrain de handball 1 cible (cerceau) pour chaque équipe</p>  <p>  Défenseur  Attaquant. </p> <p>But : <u>pour les attaquants :</u> par équipe de 2 déposer le plus vite possible ses 3 ballons dans la cible (cerceau posé au sol) <u>pour les défenseurs :</u> toucher le ballon ou le porteur de balle avant que le ballon ne soit déposé dans la cible</p> <p>Consignes : <u>pour les attaquants :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • déposer ses 3 ballons avant les autres équipes • transporter un ballon à la fois • si le ballon ou le porteur de balle est touché par un 	<p>Dispositif : 2 équipes de 4 joueurs. 1/2 terrain de handball 2 mini-buts de hand 1 zone tracée devant chaque but</p>  <p>   joueurs </p> <p>But : marquer le plus de points possibles en faisant rentrer le ballon dans le but adverse et empêcher les adversaires d'en marquer dans notre but</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pas de gardien de but • autorisation de faire plus de 3 pas avec le ballon 	<p>Dispositif : 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien 1/2 terrain de handball 2 mini-buts de hand 1 zone tracée devant chaque but</p>  <p>But : marquer le plus de points possibles en faisant rentrer le ballon dans le but adverse et empêcher les adversaires d'en marquer dans notre but</p> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 gardien de but dans chaque équipe • interdiction de faire plus de 3 pas avec le ballon dans les mains sans dribbler • autorisation de dribbler • recommencer à dribbler une seconde fois (reprise de dribble) • garder le ballon plus de 3 secondes sans avancer • interdiction d'entrer dans la zone devant le but • interdiction de pousser, tirer, retenir un
-------------------------------------	--	---	---

	<p>défenseur, ramener le ballon au départ</p> <ul style="list-style-type: none"> garder le ballon dans les limites de terrain autorisation de faire plus de 3 pas avec le ballon dans les mains interdiction de jouer avec les jambes ou les pieds <p><u>pour les attaquants et les défenseurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> interdiction de pousser, tirer, retenir un adversaire <p>Indicateurs de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>pour les attaquants :</u> <p>nombre de ballons déposés dans la cible en un temps donné</p> <p><u>pour les défenseurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> nombre de ballons ramenés au départ par les attaquants 	<ul style="list-style-type: none"> si le porteur de balle est touché par un adversaire il doit s'arrêter et passer la balle à un partenaire dans les 3 secondes garder le ballon dans les limites de terrain interdiction d'entrer dans la zone devant le but interdiction de pousser, tirer, retenir un adversaire interdiction de jouer avec les jambes ou les pieds <p>Indicateurs de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> nombre de tirs 	<p>adversaire</p> <ul style="list-style-type: none"> interdiction de jouer avec les jambes ou les pieds, le gardien dans sa zone peut arrêter le ballon avec tout son corps interdiction de passer le ballon à mon gardien dans la zone interdiction de toucher un adversaire <p>Indicateurs de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> nombre de tirs nombre de but marqués nombre de ballons récupérés nombre de 1 contre 1 devant le gardien
--	--	--	---

Lien avec les compétences du socle commun :

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
- S'approprier une culture physique sportive et artistique.