



Multi buts hand

Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle

Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

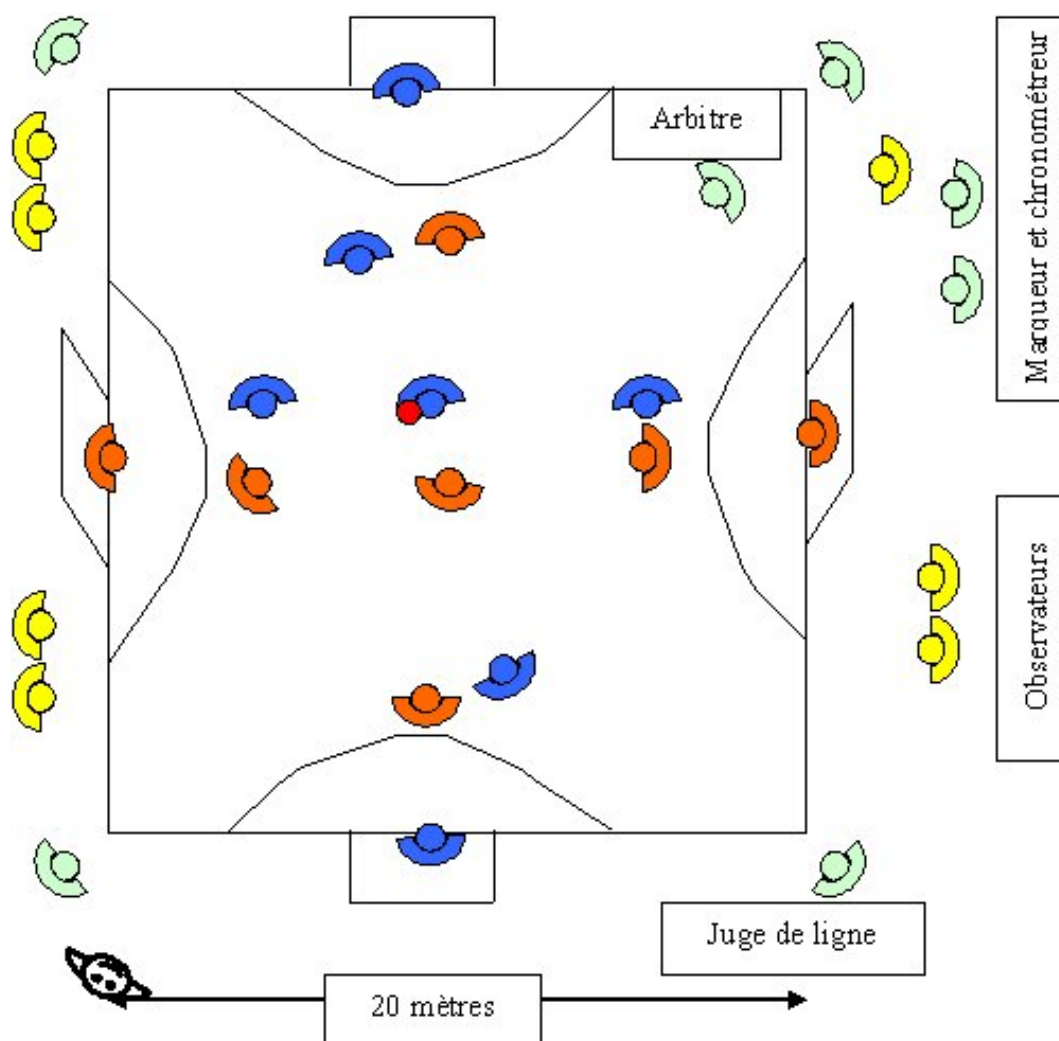
Objectifs

Joueurs: s'organiser collectivement en attaque et en défense, se répartir dans tout l'espace de jeu, en largeur et en longueur, aider le porteur de balle

Arbitres : siffler, observer, intervenir efficacement, chronométrer, marquer, faire juge de ligne

Organisation

La classe est divisée en 3 ou 4 équipes en fonction des possibilités des terrains. Deux équipes s'affrontent, la troisième organise avec un ou 2 arbitres, un chronométreur, un marqueur, un ou deux juges de lignes. La deuxième équipe observe. Il y a 4 buts sur le terrain. Chaque partie dure de 5 à 7 minutes.



Matériel

buts de hand, poteaux mobiles, ballons de hand ball, sifflet, dossards, chronomètres, feuille de marque

Consigne

But du jeu : marquer des buts dans l'un des deux buts de l'équipe adverse. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de buts pendant les 7 minutes de jeu.

Règlement :

- la zone devant le gardien est interdite à tous les joueurs.
- au signal l'équipe qui a le ballon doit essayer de faire 3 passes de suite sans que l'autre équipe touche le ballon.
- après les 3 passes l'équipe peut marquer dans l'un des deux buts adverses.
- les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon dans les mains.
- il est possible de faire des passes comme on veut (en l'air, au rebond).
- chaque fois qu'une passe est faite l'équipe compte à haute voix (1, 2, 3).
- quand une équipe marque un but , elle donne le ballon à l'équipe adverse.
- si une équipe fait sortir le ballon de l'aire de jeu, il est redonné à l'équipe adverse.
- une partie dure 5 minutes. Au bout de 5 minutes, l'arbitre proclame les résultats.

Critères de réussite

- marquer un but de plus que l'équipe adverse.

Critères de réalisation

L'équipe en attaque :

- s'organiser pour occuper tout le terrain et être en attaque
- venir en soutien en avant, en arrière et sur les côtés du porteur de ballon
- se démarquer, feinter les défenseurs

varier les passes longues et passes courtes

- avancer en passes et va passe et suit

L'équipe en défense :

- marquer les non porteurs du ballon
- s'organiser collectivement pour défendre les deux buts
- feinter et intercepter les passe

Variables didactiques

Dimensions du terrain

Nombre de joueurs

Zones réservées aux défenseurs ou aux attaquants

Règlement : (exemple : les joueurs peuvent tirer dans tous les buts...)

Nombre de buts