

Handball de course

Un jeu avec des règles qui évoluent

Pourquoi le handball « de course » ?

- Les sports collectifs mettent en jeu 2 équipes qui s'affrontent et ont le même but : s'approprier le ballon et marquer des buts dans le camp adverse
- Pour que le jeu soit intéressant, il doit y avoir équilibre des chances entre l'ATT et la DEF, et incertitude du résultat
- On choisit au départ de favoriser l'ATT pour que les enfants comprennent plus facilement le but du jeu et que tout joueur puisse marquer des buts
- Les règles ne sont pas figées, nous les faisons évoluer pour que le jeu soit plaisant pour les ATT et les DEF, et pour qu'il y ait incertitude du résultat
- On choisit de faire des équipes de 3 joueurs : cela permet à tous les joueurs d'avoir la balle, cela fait un jeu « lisible », cela limite le nombre d'informations à prendre
- On choisit au départ de privilégier d'aller vers la cible, on autorise donc la course avec la balle (d'où le nom « handball de course »). Faire des passes n'est pas le but du jeu, c'est un moyen pour arriver collectivement à la cible

ATT : attaque ; DEF : défense
PB : porteur de balle ;
PPB : partenaire du porteur
de balle
DEF : défenseur

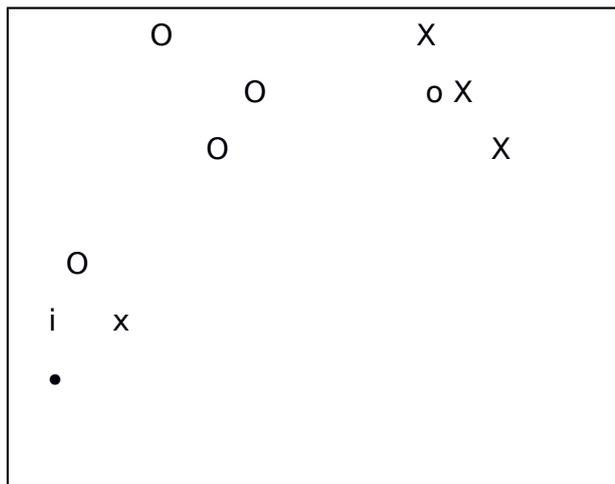
Jeu de handball, 3 contre 3

But du jeu : marquer des buts dans la cible adverse

Critères de réussite : marquer plus de buts que l'équipe adverse en 5 minutes

Premières règles :

- on marque 1 point quand la balle touche la grande cible sur le mur (2x2m) (ou tout le mur, tapis au sol, encore plus grande cible)
- on a le droit de courir avec la balle
- pas de contact
- mise en jeu : tirage au sort
- remise en jeu après un but : à partir du gardien
- si la balle sort : balle à l'autre équipe (touche)



> Comment faire évoluer les règles ?

* **Observation 1 :** (les enfants observent et discutent avec l'aide de l'adulte)

- PB court vers l'avant, contourne le DEF, beaucoup de buts (il y a très peu de passes, c'est normal puisque les joueurs peuvent contourner)
- l'ATT > DEF, la marque est trop facile, il faut la rendre plus difficile

=> Nouvelle règle : on met en place un gardien de but « volant » qui a le droit de venir sur le terrain pour ATT. Ce gardien volant permet un surnombre pour l'attaque ; pour protéger le gardien, il faut une zone (2 mètres).

* **Observation 2**

- le PB court vers l'avant, contourne le PB, la marque est moins facile
- quand le GB sort, il y a un surnombre de joueurs en attaque, on peut donc marquer plus de buts ; mais si l'équipe perd la balle, le gardien doit revenir vite dans son but
- toujours ATT > DEF (peu de chance pour le DEF d'arrêter le PB), on doit donc donner plus de pouvoir à la DEF

=> Nouvelle règle : quand le DEF est devant le PB avec les deux mains en avant en direction de ses épaules, ATT doit faire une passe.

(Si cette règle n'est pas respectée, quand le DEF touche les 2 épaules, ATT perd la balle).

* **Observation 3**

- Le PB passe quand le DEF est devant lui, mais certaines filles qui courent vite contournent encore facilement ; il y a plus de balles perdues en ATT.
- Toujours ATT > DEF

=> Nouvelle règle : obligation de dribbler au moins 1 fois (taper la balle par terre)

* **Observation 4**

- Le dribble ralentit l'ATT, pertes de balle à cause du dribble ou du PB qui ne s'arrête pas assez vite devant le DEF
- ATT = DEF, sauf dans les équipes où il y a des filles pour qui le « dribble 1 fois par terre » est encore trop simple : pour ces filles, instaurer le dribble « normal » (la reprise de dribble est toujours autorisée)

Evolution

Ce jeu peut durer encore très longtemps. Pour les plus habiles avec la balle, il faudra introduire la règle qui interdit de re-dribbler quand on s'est arrêté (*reprise de dribble*). Le dribble doit permettre d'avancer vers la cible (si on est seul face au gardien de but le dribble est inutile).

Les jeux d'échauffement (ou exercices joués)

L'échauffement est l'occasion de jeux ou exercices pour apprendre des techniques, mais attention, on peut réussir une passe ou un dribble sur place et sans adversaire, et ne pas réussir dans le match. Les situations doivent comporter de l'incertitude, pour se rapprocher d'une situation de match. Exemples : dribbler avec une contrainte qui oblige à regarder autre chose que son ballon, agir ou passer en fonction d'un adversaire.

Attention : pas d'élimination ! Beaucoup de jeux éliminent les plus faibles... ce qui va à l'encontre du principe même d'éducation !

Dribble : Jeu du loup avec dribble, jeux des cônes

Passes à 2 avec un adversaire au milieu. Le PB ne doit pas marcher, si le DEF touche la balle (ou si la balle est perdue), c'est le PB de balle qui devient DEF.