

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

**S'affronter individuellement ou collectivement**

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

S'engager lucidement dans l'action

**Construire un projet d'action**

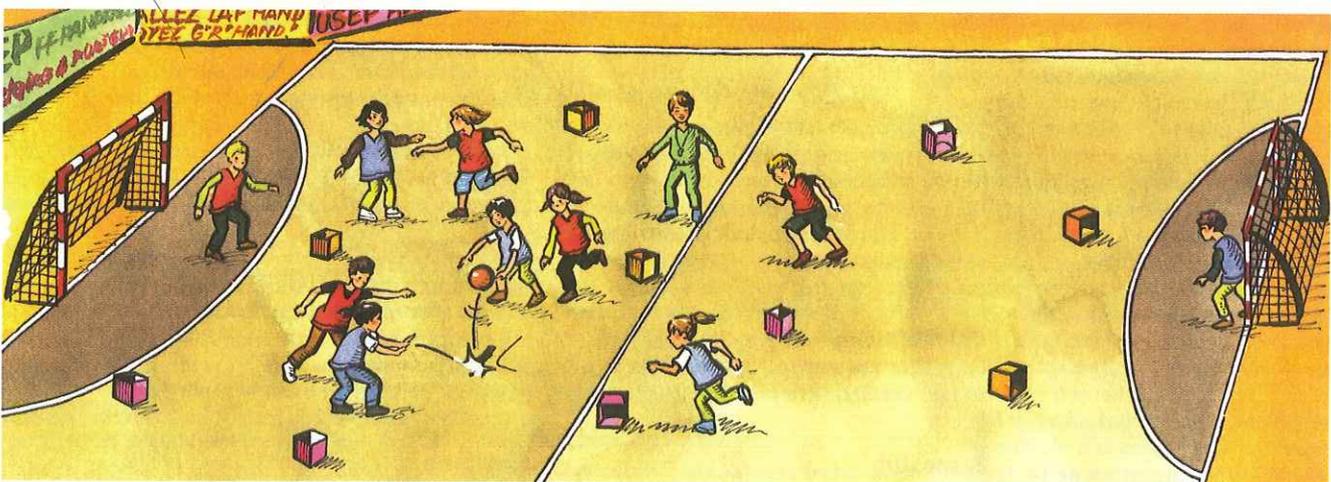
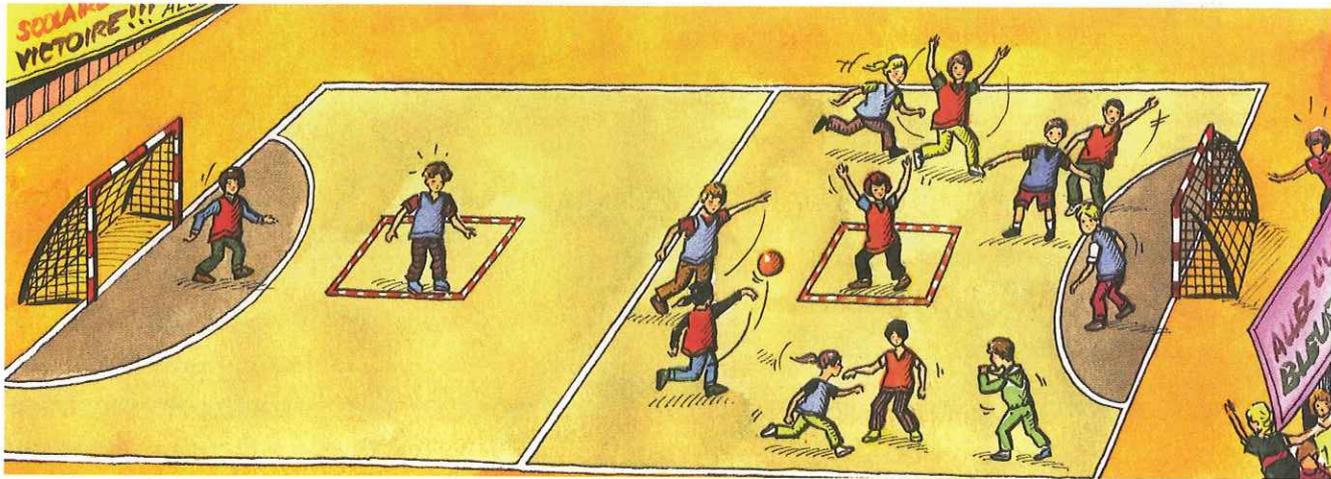
Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

# Des jeux tout-terrains

Par P. Ranc

Les situations présentées dans cette fiche s'intègrent au module d'apprentissage<sup>1</sup> handball et permettent de diversifier les apprentissages des élèves.



Illustrations : H. Musyrt

Les situations de jeu sont aménagées mais conservent les éléments fondamentaux de l'activité sportive de référence : respect des espaces de jeu et des règles fondamentales (contacts prohibés, interdiction de se déplacer en portant la balle), attaque et défense de la cible selon la possession de la balle par son équipe.

Les contraintes qu'elles apportent nécessitent des adaptations des élèves, indispensables à leurs progrès moteurs.

## Les passeurs-relais

### Objectif

Faire progresser le ballon en obligeant des successions de passes.

### Dispositif

- dans la partie médiane du terrain, deux espaces sont délimités (cf. dessin 1);
- 2 équipes de 6 joueurs dont 2, les jokers, prennent place dans les deux zones centrales.

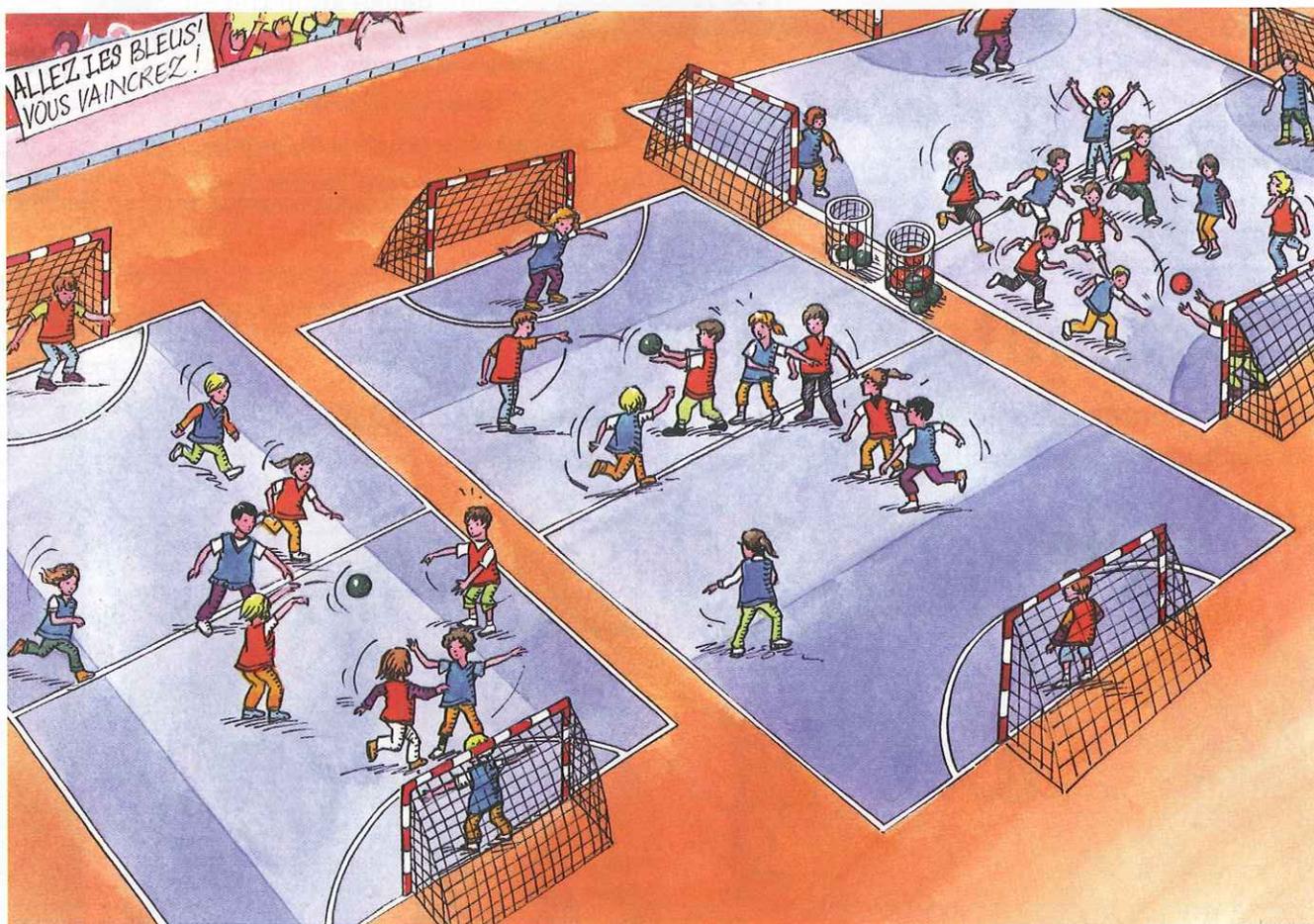
### Consigne

Pour qu'un but soit accordé, le joueur-joker de l'équipe doit avoir relayé le ballon au moins une fois.

### Variables

- le nombre de joueurs-joker qui se relayent ;
- la taille et la disposition des zones.

1. Cf. article p. 27.



## Passe ou tire

### Objectifs

Différencier les gestes, rechercher l'efficacité et construire le jeu dans toutes les directions.

### Dispositif

- des caissettes sont disposées sur l'ensemble du terrain (cf. dessin 2 p. 25);
- 2 équipes de 4 ou 5 joueurs.

### Consigne

Pour gagner, il faut renverser plus de caissettes que l'équipe adverse.

### Variables

- ajouter des gardiens de but qui protègent les cibles;
- ne renverser que les caissettes de la couleur de son équipe.

## Le joker-couloir

### Objectif

Élargir le jeu latéralement.

### Dispositif

- dans la longueur du terrain, deux bandes latérales sont matérialisées de chaque côté;
- 2 équipes de 5 joueurs dont l'un, le joker, prend place dans la zone latérale attribuée à son équipe.

### Consigne

Pour qu'un but soit accordé, une passe doit avoir été effectuée avec le joueur-joker.

### Variables

- chaque équipe place 2 joueurs-joker (un de chaque côté);
- les joueurs-joker évoluent uniquement dans un demi-terrain (soit côté attaque, soit côté défense).

## Le joker d'attaque

### Objectifs

Élargir le jeu en profondeur, faire des passes vers l'arrière pour mieux attaquer le but.

### Dispositif

- dans la largeur, deux bandes d'environ 5 m sont matérialisées parallèlement au fond du terrain (cf. dessin);
- 2 équipes de 5 joueurs dont l'un, le joker, prend place dans la zone située près du but attaqué.

### Consigne

Pour qu'un but soit accordé, le joueur-joker doit avoir touché la balle; attention, celui-ci n'a pas le droit de tirer au but et aucun autre joueur ne peut pénétrer dans sa zone.

### Variable

Aucun joueur n'est désigné joker (tous peuvent entrer dans la zone matérialisée): le but n'est accordé qu'après une passe venant de cette zone.

## Le multi-buts

### Objectif

Élargir les prises d'informations spatiales.

### Dispositif

- 4 buts sont disposés sur le pourtour du terrain, avec une zone interdite de 2,5 m;
- 3 équipes de 4 joueurs, 2 équipes en jeu, la troisième constitue le groupe des gardiens de but; 10 ballons répartis en 2 réserves (une par équipe).

### Consigne

Chaque équipe met en jeu un ballon et joue. Dès qu'un but est marqué, elle prend un nouveau ballon dans sa réserve.

### Variables

- le placement des buts (aux quatre coins, deux à deux, etc.);
- le nombre de ballons en jeu simultanément. ●

**Patrick Ranc**

CPC-EPS,

Circonscription de Valence 2 (26).