**Animation Pédagogique – Phénoménal Handball – Temps 1 : vécu de situations**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mise en train (15 min) – La balle à 5** | | | |
| **Evolutions** | **Situations et variables** | **Verbes d’actions** | **Objectifs de formation** |
|  | Situation initiale (2 min):  • But du jeu : enchaîner 5 passes consécutives sans laisser tomber le ballon. Pour les défenseurs, intercepter/récupérer la balle.  • Règles de base (inspirées de la pratique sociale de référence) : pas de déplacement avec la balle ; 5 secondes pour faire une passe ; aucun contact. | Passer  Réceptionner  Se démarquer | ***Entrer dans l’activité, repérer les niveaux de pratique***  ***S’approprier les différentes formes d’entrées dans l’activité (manipulations, jeux)***  ***Penser l’entrée dans l’activité comme précurseuse du corps de la séance.***  ***Acquérir les bases techniques du lancer et de la réception (critères de réalisation)***  ***Savoir construire des situations en complexifiant, en simplifiant***  ***Maîtriser les variables : espace – temps – nombre de joueurs, règles*** |
| Travailler/progresser en défense | Variable 1 (3min) :  • Passage à 10 passes consécutives.  • Interdiction de lever les bras à plusieurs pour gêner la passe. |
| Travailler/progresser en attaque | Variable 2 (3 min) :  • Interdiction d’appeler le ballon.  • Interdiction de repasser la balle à son « pair ».  • 3 secondes pour passer la balle.  • Joueur « joker » offensif. |
| Travailler les déplacements, les courses | Variable 3 (3 min) :  • Réduire le nombre de joueurs.  • Autoriser le dribble. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Situation d’apprentissage (15 min) – La balle au capitaine** | | |
| **Situations et variables** | **Verbes d’actions** | **Objectifs de formation** |
| Situation initiale (3 min) : sans opposition, deux équipes et deux ballons.  • But du jeu : amener la balle en se faisant des passes jusqu’à son capitaine. L’équipe la plus rapide marque un point.  • Règles de base (inspirées de la pratique sociale de référence) : rester dans sa zone ; pas de déplacement avec la balle ; 5 secondes pour faire une passe ; aucun contact.   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  | | Passer  Réceptionner  Se démarquer | ***Savoir complexifier ou simplifier avec les variables en fonction de l’objectif attendu (exemples : largeur de zones, zones interdites pour attaquants, défenseurs, nombre de joueurs dans la zone, nombre de défenseurs, d’attaquants, obligation d’un déplacement avec dribble, d’une passe tendue, d’une passe avec rebond avec rebond, etc.)*** |
| Variable 1 (5 min) : avec opposition  • Le joueur passeur devient libre : c’est lui qui fait toutes les remises ; il peut traverser les zones et se rendre disponible.  • Réversibilité des situations vécues (rôles de défenseur et d’attaquant).   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | |
| Variable 2 (5 min) : avec opposition et sans limites de zones, sauf pour le capitaine   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  |  |  | |