

Mini-hand - C3

l'activité mini-hand et le programme 2015 EPS cycle 3

le mini-hand participe aux enjeux de formation du socle commun	<ul style="list-style-type: none"> - 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
en lien avec 2 des 4 champs d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> - Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

compétences générales	<u>Développer sa motricité et construire un langage du corps</u> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées. - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente
	<u>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</u> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.
	<u>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</u> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.
compétences particulières	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel (jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs -type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)

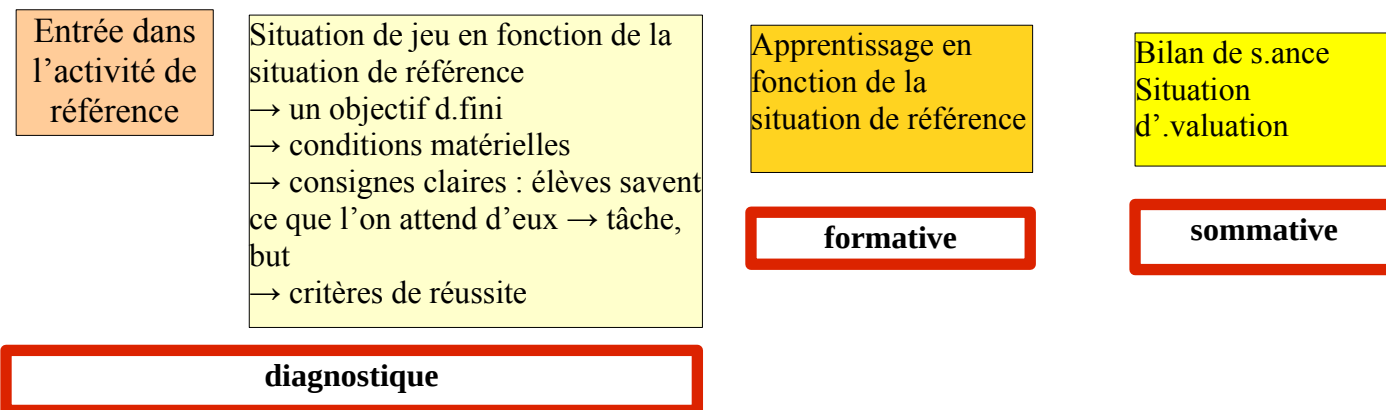
compétences travaillées sur le cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir.
attendus de fin de cycle	<p>→ En situation aménagée ou à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

De part les caractéristiques de jeu de mini-hand, et des jeux collectifs, cette activité permet de viser ces compétences. Il permet aussi aux élèves de pouvoir tenir différents rôles : joueur, arbitre, organisateur

organisation d'un cycle d'apprentissage (7 séances)

MINI HAND – jeu collectif

un cycle d'apprentissage se compose de différents temps :



→ moment de regroupement pour analyser, ajuster, simplifier ou complexifier

Les principes	<p>sport collectif où deux équipes s'affrontent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - marquer plus de buts que l'adversaire dans une cible protégée par un gardien évoluant dans une zone protégée. - faire jouer avec un ballon, travailler le jeu de ballon en n'utilisant que les mains pour guider et lancer - occuper différents postes et en comprendre les positions 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>attaquant</u> : mon équipe s'organise pour garder le ballon et marquer => 3 éléments à prendre en compte : dribble (joueur-ballon) – passe (joueur – joueur de la même équipe) – tir (joueur-gardien) - <u>défenseur</u> : mon équipe n'a plus la ballon, je fais tout pour la récupérer puis pour protéger la cible
	<p>évoluer dans une aire de jeu de manière collective ou individuelle, s'organiser de manière collective ou individuelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mettre en place des stratégies pour réussir : occuper le terrain, réaliser des passes, dribbler
	<p>respecter tous les joueurs, les arbitre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - droits et devoirs du joueur
Le cadre	<p>➤ les joueurs : 2 équipes de 4 joueurs (3 joueurs de champ + gardien) + 2 à 3 remplaçants → chasubles → 1 équipe qui ne joue pas prend en charge l'arbitrage : 1 arbitre, 1 secrétaire qui renseigne la feuille de marque, 1 juge de ligne, 1 chronométrateur → les remplacements sont possibles à tout moment mais tous les joueurs doivent avoir le même temps de jeu</p> <p>➤ le terrain : → environ 20 x 12 à 15 m avec une zone gardien de 4 à 5 m → l'engagement de départ est réalisé au centre par un entre-deux</p> <div style="text-align: center;"> <p>The diagram shows a rectangular court with a width of 20 m and a height of 12-15 m. On the left side, there is a vertical line representing the 'Zone gardien' (goalkeeper zone) which is 4-5 m wide. On the right side, there is a vertical line representing the 'but' (goal). The rest of the court is the playing area.</p> </div> <p>➤ temps de jeu : durée d'un match : 6-8 mn environ</p>	

Les règles

1- Le joueur de champ (sur le terrain)

j'ai le ballon – je suis attaquant	
Je peux	Je ne peux pas
<ul style="list-style-type: none">- dribbler pour avancer- faire une passe- effectuer 3 à 5 pas ballon en main- garder le ballon en main pas plus de 5 secondes- tirer au but sans pénétrer dans la zone du gardien, sauf si une impulsion est effectuée	<ul style="list-style-type: none">- dribbler, arrêter et recommencer- courir longtemps avec le ballon en main- garder le ballon plus de 5 secondes- toucher le ballon du pied- passer le ballon au gardien lorsqu'il est dans sa zone- empiéter dans la zone du gardien au moment du tir

je n'ai pas le ballon – je suis défenseur	
Je peux	Je ne peux pas
<ul style="list-style-type: none">- gêner, dissuader sans contact → repère : garder une distance de 1m- intercepter, contrer le ballon	<ul style="list-style-type: none">- faire obstruction pour barrer la route, ceinturer- arracher le ballon des mains- être dans la zone du gardien pour gêner l'attaquant

2- Le gardien (but et zone de but)

Je peux	Je ne peux pas
<ul style="list-style-type: none">- jouer le ballon avec n'importe quelle partie du corps- se déplacer dans sa zone avec le ballon- quitter sa zone et prendre part au jeu- remettre en jeu le ballon après un but	<ul style="list-style-type: none">- revenir dans la zone de but avec le ballon- quitter la zone de but avec le ballon- amener le ballon en zone de but alors qu'il est au sol

3- le ballon

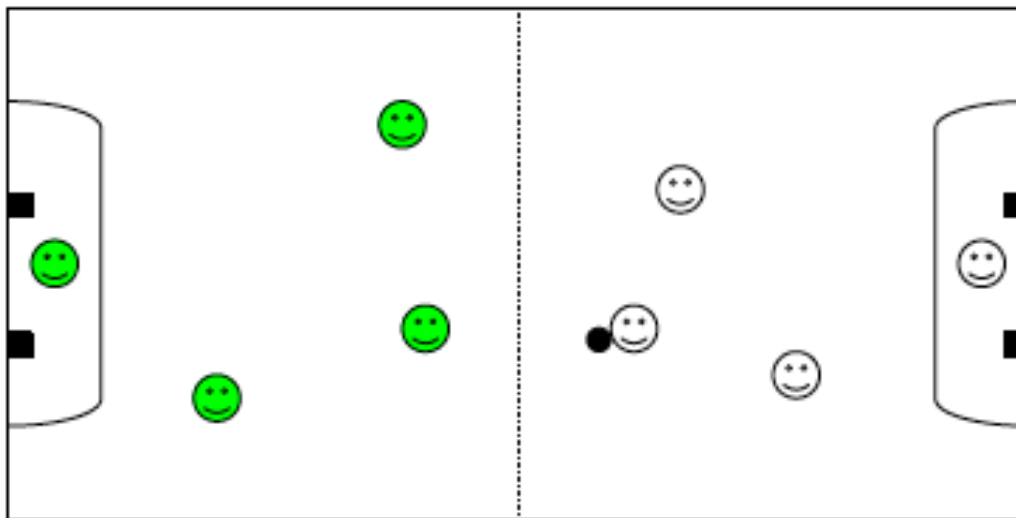
Le ballon sort du terrain	
<ul style="list-style-type: none">- le ballon sort du terrain sur le côté	<ul style="list-style-type: none">- reprise du jeu à l'endroit de la faute par un joueur adverse, adversaire à 3 m
<ul style="list-style-type: none">- le ballon sort du terrain à la ligne de but (touché par attaquant ou gardien ou défenseur)	<ul style="list-style-type: none">- remise en jeu par le gardien
<ul style="list-style-type: none">- un attaquant entre dans la zone du gardien	<ul style="list-style-type: none">- remise en jeu à l'endroit de la faute, adversaire à 3 m (jet franc)
<ul style="list-style-type: none">- un défenseur gêne et entre dans la zone du gardien	<ul style="list-style-type: none">- penalty à l'endroit de la faute

En cas de conduite dangereuse, non respect volontaire des règles, contestation : il peut y avoir exclusion
En cas de contact : ballon . l'équipe adverse à l'endroit de la faute

4- les arbitres

- 1 arbitre de champ (terrain) : un sifflet
 - 2 arbitres zone gardien et touche : drapeau
 - 1 responsable temps : chrono et sifflet
 - 1 marqueur de score
- } peut être la même personne

arbitre de zone	arbitre de touche	arbitre de champ
<ul style="list-style-type: none"> - signaler les empiètements de zone du gardien - valider un but - signaler une remise en jeu par le gardien 	<ul style="list-style-type: none"> - signaler une sortie en touche - indiquer l'endroit de remise en jeu - vérifier la bonne position du joueur lors de la remise en jeu : pied sur la ligne) - vérifier que le distance de 3 m est respectée par l'équipe adverse 	<ul style="list-style-type: none"> - signaler les fautes durant le jeu et les sanctionner (avec jet franc) - annoncer la sanction - vérifier la remise en jeu - valider un but
<p>arbitrage avec le sifflet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - début du match = 1 coup de sifflet - jet franc = 1 coup de sifflet - but = 2 coups de sifflet - fin du match = 1 coup de sifflet 		



- plots de marquage pour délimiter le terrain
- dossards - 1 ballon par terrain installé → remarque : possibilité d'installer deux terrains en largeur
- but du jeu : marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.

repères de séance – 1h

- début de séance (en classe ou sur le terrain) :

rappel séance précédente, programme de la séance, organisation collective (mat.riel nécessaire, travail en groupes, binômes ...etc)

- compétences à travailler :

- contrôler le ballon, marquer : jeu de ballon pour marquer un but, pour garder/passer le ballon
- tenir différents rôles dans un jeu : attaquant / défenseur / arbitre

- en amont et en classe :

- présenter le jeu de hand : film, affiche, lien avec le mondial... pour installer :
 - les caractéristiques
 - le vocabulaire
 - l'organisation des séances
 - le matériel utilisé : chasuble, cônes, but, ...
 - les différents rôles : attaquant, défenseur, arbitre
- constituer des équipes : mixte, en fonction du niveau :
 - débutant
 - confirmé
 - expert

		exemples de jeux	
échauffement 10 mn	en rapport avec l'activité (ex : jeux d'échauffement de handball) entrée dans l'activité pratiquer un jeu lié à la situation de référence (hand) : permet de travailler le déplacement, la maîtrise du ballon, le respect des autres (ne pas se heurter,...)	<ul style="list-style-type: none"> - la pie voleuse - les paquets - l'horloge / le carré (passer /réceptionner/dribbler) - ballon bérêts inversé - épervier ballon 	
activité 45 mn en 2 temps	<p>→ référence d'apprentissage pour évaluer objectif clairement identifié, les conditions matérielles sont réunies</p> <ul style="list-style-type: none"> - consigne claire et explicite → les élèves connaissent : le but et l'aménagement de la tâche qui leur est proposée, les opérations à conduire, les critères de réussite ou de fin de tâche - situation d'apprentissage proche du jeu de référence → objectif en lien, 2 x 15 mn par exemple - une situation de jeu global, jeu de référence → 15 mn <p>→ des moments de regroupement permettent : aux élèves d'analyser et de proposer des solutions, d'ajuster leurs réponses au problème posé, au maître de simplifier ou complexifier la situation si nécessaire</p> <p>→ bilan de jeu : établir les difficultés, mettre en place des jeux pour travailler les différents axes : la passe, le dribble, l'attaque, l'occupation du terrain, le tir et l'impulsion. Les situations d'apprentissage pourront être reprises plusieurs fois pour permettre les progrès, intégrer des variantes pour complexifier, aller plus loin dans la maîtrise du geste. → établir la problématique => proposer des solutions => situation d'apprentissage</p>	<p>1- jeu de référence : 15 mn - 4 contre 4, 2 à 3 terrains, plots pour délimiter, les terrains et les buts chasubles de 2 ou 3 couleurs différentes, un ballon - 2 équipes jouent, une arbitre, observe les joueurs, le respect des règles, repère les points de difficulté. - jouer selon les règles du mini hand. - match de 6 mn, faire tourner les équipes → occuper le terrain, marquer le plus de buts possibles, garder le ballon.</p> <p>2- situation d'apprentissage : 2 x 15 mn - choix parmi les différentes propositions, introduire des variantes, associer des jeux proches => faire évoluer les apprentissages, choix des situations d'apprentissage en fonction des besoins</p>	<ul style="list-style-type: none"> - hand ball <p>→ développer la passe : - balle au capitaine - passe à 5 - les déménageurs</p> <p>→ occuper l'espace : - balle brûlante - rivière aux crocodiles (couloirs)</p> <p>→ tirer/dribbler /impulser : - balle brûlante - dribble chasseur épervier - parcours plot</p>
fin de séance 5 mn	retour au calme physiologique, bilan avec les élèves, perspectives pour la ou les séances suivantes		

organisation des séances

- séance 1 : découverte et diagnostic	cette séance devra permettre d'établir les besoins des élèves afin d'améliorer leurs compétences de jeu dans le cadre du jeu de référence, le mini hand. → avec jeu traditionnels → balle prisonnier ...
- séances 2 à 6 : situations d'apprentissage jeu de référence	ces séances permettront de faire évoluer le jeu des élèves, toujours faire référence au hand pour observer le niveau des élèves → observation → évaluation formative
- séance 7 : jeu de référence	les élèves jouent le jeu mini hand, avec les règles → observation → évaluation

FICHES JEUX

1- BALLE PRISONNIER

savoirs mis en jeu : esquiver- faire des passes- attraper – tirer avec précision – coopérer

compétences travaillées : progresser collectivement, occuper l'espace, ne pas perdre le ballon, tirer, dribbler, passer, esquiver

→ introduire des variantes

But du jeu : Toucher un adversaire avec le ballon pour le faire prisonnier.

Gain de la partie : Lorsque tous les joueurs adverses sont prisonniers.

Déroulement : chacune des 2 équipes se place dans un camp.

Au début du jeu, le ballon est donné à l'une des 2 équipes (ex A).

Un joueur A doit toucher un joueur B situé dans l'autre camp :

→ si un joueur B est touché, B est prisonnier et il se dirige avec le ballon dans sa prison située derrière le camp des A. Il tente alors de se libérer en touchant un joueur A.

→ si le joueur B visé n'est pas touché :

Le ballon roule au sol, un joueur B le ramasse et le relance vers un joueur A.

Le ballon sort des limites du terrain, un joueur le récupère et le relance (voir règles).

→ si le joueur B visé bloque le ballon :

Il n'est pas prisonnier et peut le relancer directement sur un joueur A ou faire une passe à un prisonnier pour le délivrer (voire à un coéquipier de son camp)

Règles:

- Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas prisonnier.

- Un prisonnier peut se libérer s'il récupère un ballon et touche un adversaire.

- Le ballon qui sort en dehors des limites est attribué à l'équipe la plus proche du point de sortie (joueurs ou prisonniers)

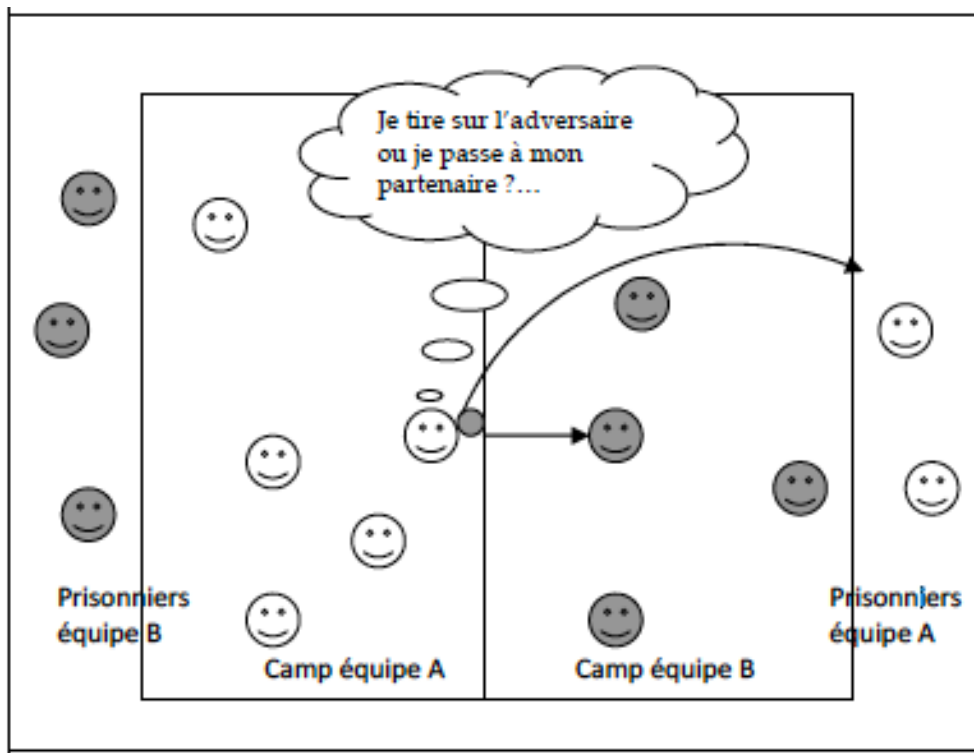
Dispositif :

Espace / organisation de la classe :

Un terrain délimité (15m x 8m) avec 2 camps – 2 équipes de 6 à 12 joueurs

Matériel :

1 ballon type hand ou mousse, chasubles, plots.



Variantes :

- Ajouter une zone neutre au milieu du terrain.

- Les prisonniers peuvent se placer sur les côtés du camp adverse (seulement lorsqu'ils ont le ballon). Ils peuvent ainsi s'organiser pour se délivrer.

- dribbler avant de lancer

- Dans la même famille : camp ruiné

2- L'HORLOGE

savoirs mis en jeu : faire des passes- attraper – coopérer

compétences travaillées : progresser collectivement, occuper l'espace, ne pas perdre le ballon, passer → introduire des variantes

Dispositif : espace / organisation de la classe : 2 ou 3 équipes de 6 à 8 joueurs en cercle (de 6 à 10m de diamètre)

Matériel : Plots ou cerceaux, témoin, 1 ballon pour chaque équipe.

But du jeu :

- Pour l'horloge : faire le plus grand nombre de passes en cercle.
- Pour les relayeurs : courir autour de l'horloge et passer le témoin le plus vite possible.
- Gain de la partie : l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours d'horloge.

Déroulement :

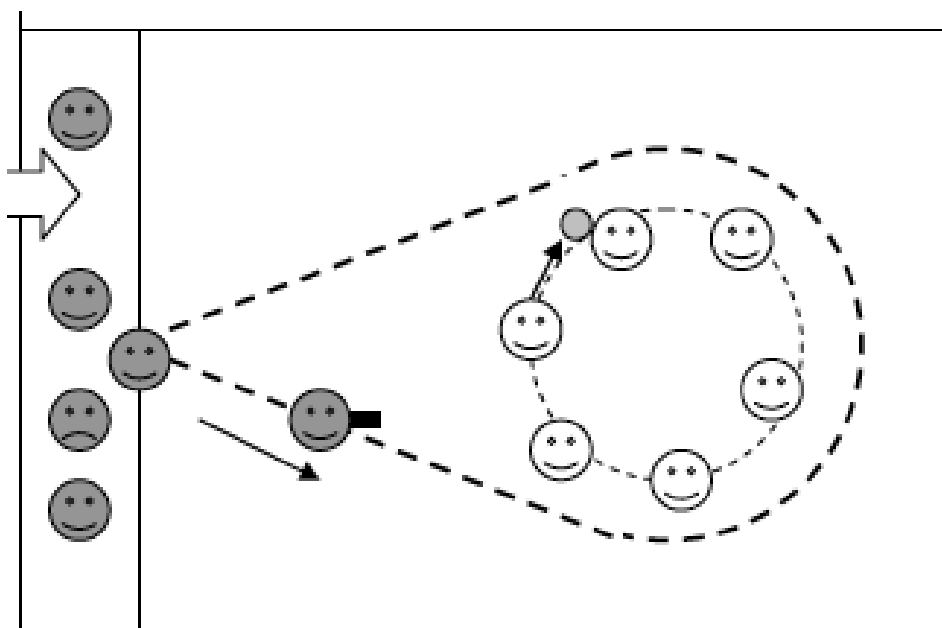
Au signal, les joueurs de l'horloge se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe placée à une dizaine de mètres du cercle, derrière un plot, assure un relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Les 2 équipes permutent ensuite.

Variables :

→ Evolutions possibles :

- Nombre de joueurs / diamètre de l'horloge
- Forme de déplacement des relayeurs : avec un ballon en dribble, au pied...
- Forme des passes au sein de l'horloge : autour ou en passant par un joueur au centre (cf « Béret-ballon »)

- varier la forme : horloge carrée, triangle...



3- LA BALLE AU CAPITAINE

savoirs mis en jeu : esquiver- faire des passes- attraper – tirer avec précision – coopérer

compétences travaillées : progresser collectivement, occuper l'espace, ne pas perdre le ballon, dribbler, passer, tirer, esquiver, favoriser l'attaque

→ introduire des variantes

Matériel :

- 4 ballons au moins (petit type Handball)
- Dossards ou foulards (4 couleurs)
- De quoi matérialiser clairement deux terrains (assiettes)

Organisation :

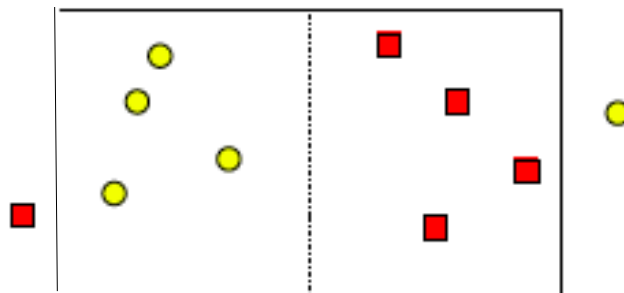
- 2 équipes de 5 à 6 joueurs maximum
- Terrain de 20 X 10m
- zones des capitaines : 2m de profondeur.

But du jeu pour chaque équipe :

- Passer le ballon à son capitaine placé derrière la ligne de fond du terrain adverse.
- Gagnante : l'équipe qui a réussi le plus de passes à son capitaine (1 passe = 1 point)

Règles :

- Contacts interdits entre les joueurs.
- Pas de déplacements avec la balle.
- Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, bouscule un adversaire ou marque 1 point.
- La remise en jeu après un point marqué se fait au niveau de la ligne de fond, par l'équipe adverse.
- Jeu au temps : 10'



→ **VARIANTES** :

La zone dangereuse

Objectifs:

- ⇒ Mobilité du gardien (démarquage)
- ⇒ Marquage individuel pour le gêneur.
- ⇒ Duel gardien-gêneur

4 équipes, 3 zones de jeu.

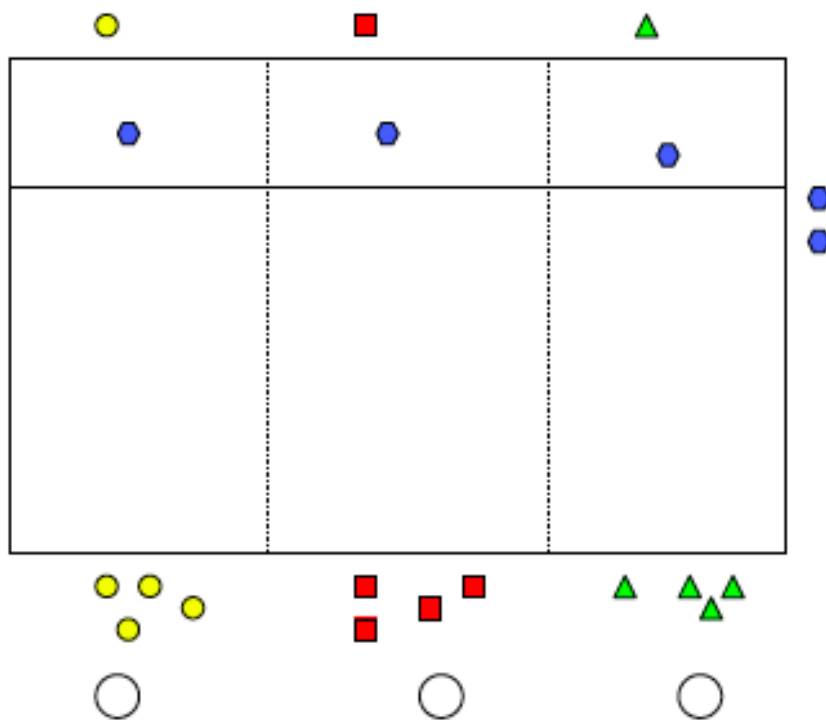
3 équipes de passeurs, une équipe de gêneurs.

Les gêneurs envoient un joueur dans chaque zone dangereuse.

But du jeu pour les passeurs : transporter les 4 ballons de la réserve les uns après les autres pour le lancer au capitaine malgré la présence du gêneur qui ne peut pas sortir de sa zone.

Règles :

- Seul le gêneur a le droit de pénétrer dans la zone dangereuse.
- La passe au capitaine se fait par-dessus la zone dangereuse.
- Un seul rebond autorisé dans chaque passe.
- Un ballon intercepté par le gêneur est perdu pour les passeurs



Gagnante : l'équipe ayant réussi à passer le plus de ballons à son capitaine

Joker

Objectifs:

- ⇒ Créer le surnombre pour favoriser l'attaque
- ⇒ Vigilance

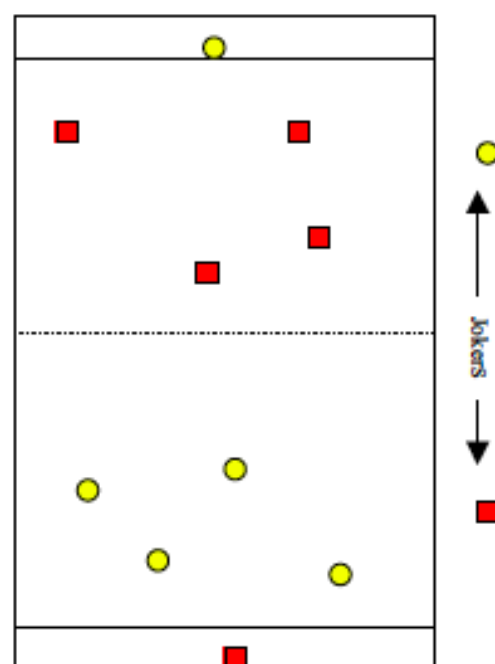
Un joueur (joker) se tient en dehors du terrain. Il entre dans le terrain dès que son équipe passe la ligne médiane avec le ballon.

Il sort du terrain si son équipe perd le ballon ou si le ballon revient dans son camp.

Conséquence : jeu à 5 contre 4 en attaque.

Variantes :

1. Augmenter le nombre de joueurs « jokers » pour accentuer le déséquilibre « attaquants – défenseurs »
2. Imposer au joker une porte d'entrée dans le terrain située au niveau de la ligne médiane



« Les couloirs »

3 couloirs tracés.

1 joueur dans les couloirs latéraux et 2 joueurs dans le couloir central.

Objectifs :

- ⇒ Provoquer une occupation de tout l'espace de jeu (pas uniquement le couloir central.)
- ⇒ Duel 1 – 1, marquage / démarquage
- ⇒ Investissement de tous dans le jeu.

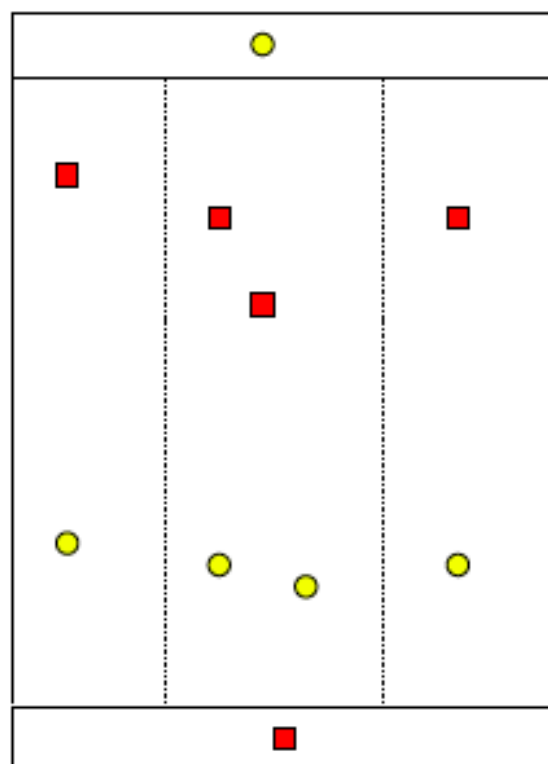
Règles :

- On ne peut sortir de sa zone d'intervention.
- Le ballon doit passer dans les trois zones pour qu'une passe au capitaine soit valable.
- Possibilité de passe au capitaine sans passer par les 3 zones si le ballon est intercepté dans le terrain adverse.

Remarque : les joueurs changent de zone à chaque manche.

Variante :

Le ballon doit passer par deux zones au moins avant la passe au capitaine



4- DRIBBLE CHASSEUR EPERVIER

savoirs mis en jeu : esquiver- faire des passes- attraper – tirer avec précision

compétences travaillées : occuper l'espace, ne pas perdre le ballon, tirer, dribbler, esquiver, progresser vers une cible

→ introduire des variantes

Objectifs :

- Se déplacer rapidement en dribblant et en prenant des informations sur les adversaires et les partenaires
- Tirer en mouvement

But du jeu : Etre le dernier épervier à la fin des manches

Matériel : 1 ballon par joueur / terrain de mini-handball

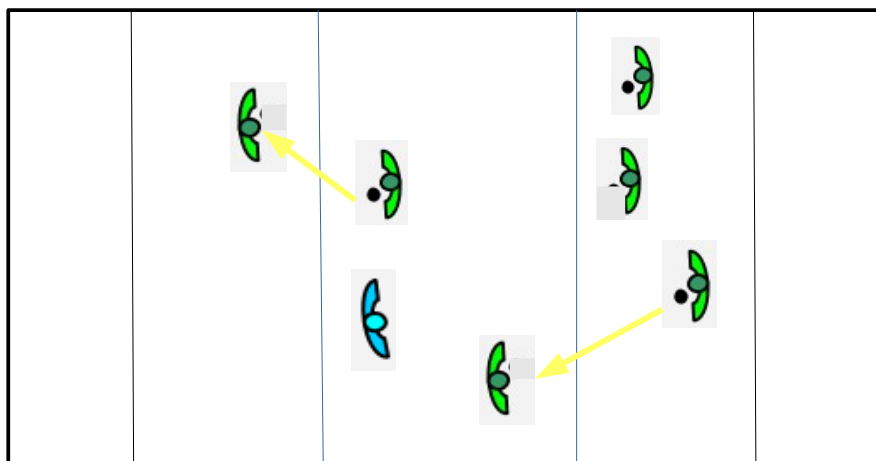
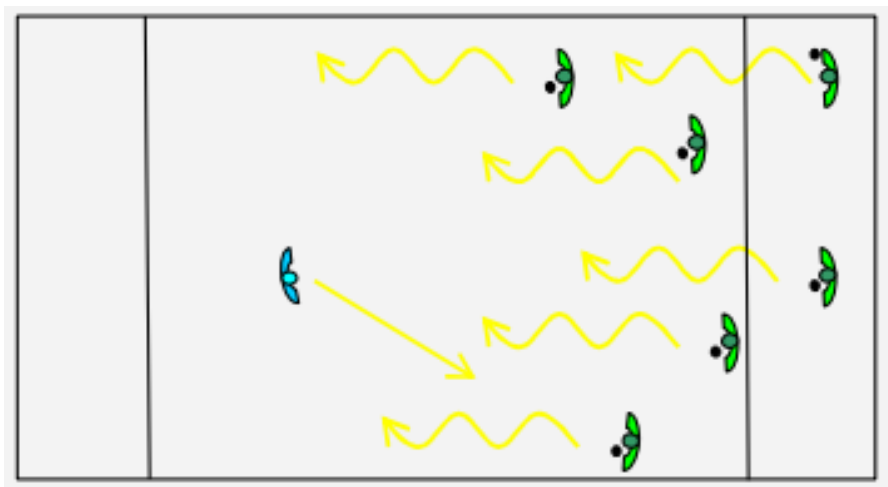
Déroulement :

□ MANCHE 1 : Eperviers sans ballons et 1 chasseur avec un ballon. Si l'épervier est touché, il devient chasseur et prend donc un ballon.

□ MANCHE 2 : Eperviers avec ballons et 1 chasseur sans ballon. Si le chasseur prend le ballon dans le dribble de l'épervier, celui-ci pose son ballon et devient chasseur à son tour.

□ MANCHE 3 : Eperviers avec ballons et 1 chasseur avec un ballon. Tout le monde se déplaçant en dribblant, si l'épervier est touché il devient chasseur.

→ variantes : par deux, les éperviers doivent se faire une passe pour avancer, mettre en place des couloirs de progression : par deux, pour avancer un épervier doit passer le ballon au second si celui-ci est dans le couloir suivant



Exemple de disposition épervier variante avec couloirs de progression

5- PASSE à 5 ou à 10

savoirs mis en jeu : faire des passes- attraper – coopérer

compétences travaillées : progresser collectivement, occuper l'espace, ne pas perdre le ballon, tirer, dribbler, passer, esquiver
→ introduire des variantes

Objectifs : occuper l'espace pour se démarquer. Lancer et attraper la balle.

But du jeu :

Se passer la balle entre joueurs d'une même équipe : cinq passes consécutives réussies apportent un point à l'équipe.

Matériel :

- 2 ballons de handball,
- 4 jeux de dossards,
- matériel de balisage

Organisation :

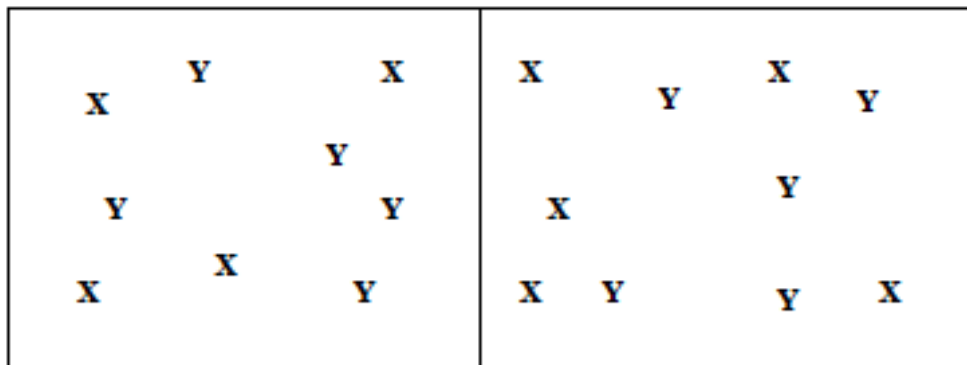
- La classe est divisée en 4 équipes mixtes et équilibrées.
- Les équipes se rencontrent 2 à 2 en rotation (ex : a contre b, c contre d, puis a contre c, ...).
- La durée peut être donnée : 5 minutes et on note le score, ou dépendra du score : arrêt du jeu dès qu'une équipe marque 3 points.

Règles et sanctions :

- on ne se déplace pas avec la balle : on tolère un pied pivot.
- la balle change de main dès qu'elle tombe à terre, si elle sort du terrain à la suite d'une passe et après chaque point marqué.
- aucun contact n'est admis, zone de protection équivalente à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle. - le compteur est remis à zéro à chaque interception ou faute.

Critères de réussite : réussir 5 passes consécutives entre joueurs de la même équipe, marquer plus de points que l'adversaire.

Placement sur le terrain :



→ avec gêneur :

Matériel :

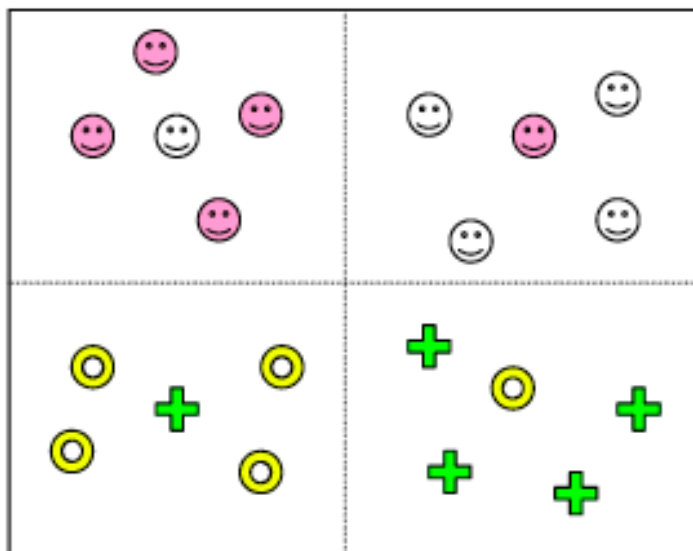
- 4 ballons au moins
- dossards ou foulards (4 couleurs)
- de quoi matérialiser clairement quatre terrains (plots)

But du jeu : réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point malgré la présence d'un gêneur.

Règles :

- un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche.
- contacts interdits.
- le décompte des points revient à 0 si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.
- le gêneur peut : Intercepter le ballon, agir directement sur le porteur de balle en gênant la passe (sans toucher le porteur de balle)
- l'équipe qui réalise 5 passes consécutives gagne 1 point.

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu



- variante : faire les passes puis aller marquer un but sans impulsion, avec impulsion, en respectant une zone de but...
- avec 2 adversaires, passe à 5 contre 5, passe à 5 en 4 zones

« Passe à 5 en 4 zones »

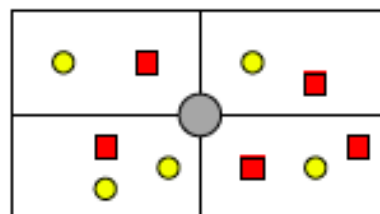
Objectifs :

- ⇒ Obliger les élèves à se démarquer.
- ⇒ Mobilité des joueurs
- ⇒ Favoriser les passes lointaines.

But du jeu : réaliser 5 passes consécutives pour marquer 1 point

Règles :

- une passe ne compte que lorsque le ballon passe d'une zone à l'autre
- Une passe dans une même zone est possible, mais elle n'est pas décomptée.



IMPORTANT :

- faire le lien avec le hand
- faire évoluer les jeux pour travailler :
 - l'occupation de l'espace : mettre en place des couloirs où il est obligatoire de passer pour avancer
 - les passes : varier la hauteur, la distance
 - le dribble : introduire des obstacles
 - le lancer au but avec impulsion : lancer le ballon sans entrer dans la zone de but, sans puis avec saut, impulsion