

Vers le handball cycle 3 :**Fiche AT 1****Le béré inverse****Compétence spécifique : S'opposer individuellement ou collectivement**

Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Compétence générale : Appliquer des règles de vie collective.**Acquisition :** tirer

Réagir à un signal sonore, dribbler rapidement, marquer un but

Parler, lire, écrire ; éducation du citoyen : Comprendre la consigne à la lecture du schéma.

But : Chaque équipe doit marquer plus de buts que le camp adverse.

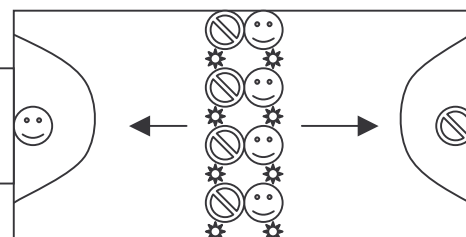
Consignes : Quand votre numéro est appelé, dribblez pour aller marquer un but sans empiéter sur la zone.

Règles :

- Chaque équipe a un gardien
- Les joueurs se choisissent un numéro et se placent dos-à-dos sur la ligne médiane
- A l'annonce d'un numéro, les deux joueurs concernés partent en dribblant le plus vite possible, et essayent de marquer un but

Critères de réussite : Nombre de buts marqués.

Matériel : un ballon par joueur, quatre plots, deux buts. Zone de 5 à 6 m

**Gestion de la classe :**

2 équipes de 5-6 joueurs

1 équipe arbitre : comptage et marquage des buts, chronométrage.

Durée : 5min

Savoirs que l'élève devra apprendre :

- Marquer un but

Règles pour y parvenir :

Réagir à un signal,

Progresser en dribblant vers la zone

Viser le but en trompant le gardien

Si...

- L'élève n'arrive pas à dribbler
- L'élève ne marque jamais

Alors

- Proposer le jeu sans dribble
- Diminuer la zone

Variables :

- Jouer sans dribbles
- Rajouter des portes obligatoires