

LE HANDBALL AU CYCLE 3



Catherine Metz, CPC EPS

Sommaire :

1. Aspects fondamentaux de l'activité	3
A. Définition.....	3
B. Aspects fondamentaux.....	3
C. Conditions de pratique	3
D. Les règles du jeu.....	3
2. Le Handball dans les programmes.....	5
A. Repères d'apprentissages	5
B. Les sports collectifs dans le socle commun.....	6
C. Propositions d'items pour les livrets.....	7
3. L'unité d'apprentissage	8
A. La démarche.....	8
B. La progression	8
C. Les situations d'échauffement	9
4. Situations d'entrée dans l'activité.....	11
5. Situation de référence.....	13
A. Mini-handball	13
B. Les niveaux de jeu	13
6. Situations d'apprentissage	16
A. Maîtrise de la balle	16
B. Gestion de l'espace	21
C. Jouer différents rôles.....	25
D. Le jeu du gardien.....	27
7. Evaluation	29
Sources :	30

1. Aspects fondamentaux de l'activité

A. Définition

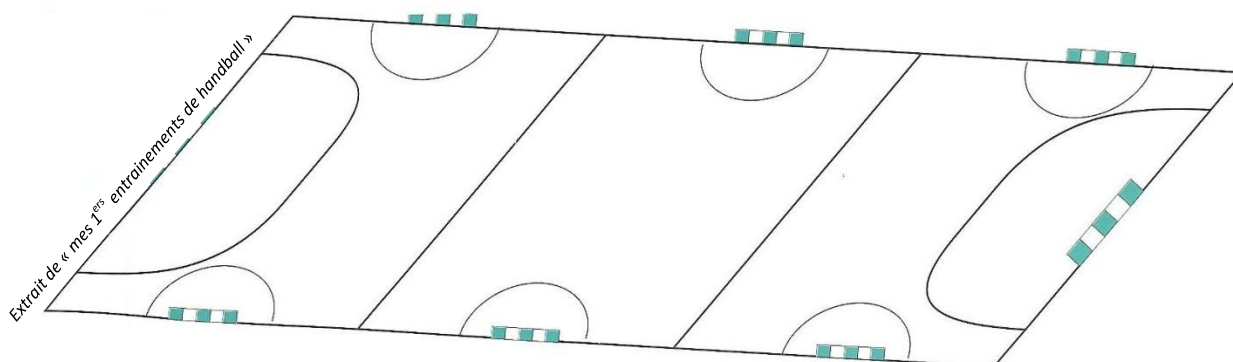
Sport collectif où 2 équipes numériquement équilibrées, évoluant dans un espace délimité, s'affrontent directement par l'intermédiaire d'un ballon, manipulable à une main, pour aller marquer, dans une cible verticale gardée et située dans une zone interdite, et pour en protéger une autre, et ce, dans le respect du règlement.

B. Aspects fondamentaux

- La marque se fait dans une cible verticale gardée et située dans une zone interdite.
- 2 équipes évoluent dans un même espace.
- Le ballon est manipulable à une main, et peut être dribblé, passé et tiré.
- Le déplacement avec ballon porté est limité.
- La charge sur l'adversaire (corps faisant obstacle) est limitée.

C. Conditions de pratique

Des terrains nettement délimités. Un terrain de handball (20 X 40 m) peut être divisé en trois terrains de 12m sur 20 m avec zone de but à 4 m du but.



- Des buts : mini-buts, plots, tapis de gym posés contre le mur...
- Des ballons adaptés, de texture souple / mousse ou synthétique (ne faisant pas mal), de 13 à 15 cm de diamètre. Ils ne doivent pas faire mal et permettre une bonne préhension. En nombre suffisant : 1 ballon pour 2 à 3 élèves.
- Des maillots, chasubles ou dossards de couleurs différentes.
- Des coupelles pour les limites.

D. Les règles du jeu

Les règles fondamentales sont celles du handball mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

- **Les joueurs :**

4 joueurs de champ, 1 gardien de but et des remplaçants dont le nombre est à déterminer d'un commun accord. Tous les enfants devraient jouer une durée égale.

Les remplacements se font à n'importe quel moment (y compris pour le gardien de but) dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain.

- **Le gardien de but :**

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut ramener le ballon dans sa zone.

- **Le joueur de champ ... et le ballon :**

Il ne peut pas :

- le garder plus de 3 secondes.
- faire plus de 3 pas, balle en main.
- le passer à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface.

Il peut :

- progresser avec la balle en faisant rebondir la balle au sol (dribbler), et effectuer une passe à un partenaire ou tirer au but.

- **Le joueur de champ ... et le terrain :**

Il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension. A l'atterrissage le ballon doit être lâché des mains.

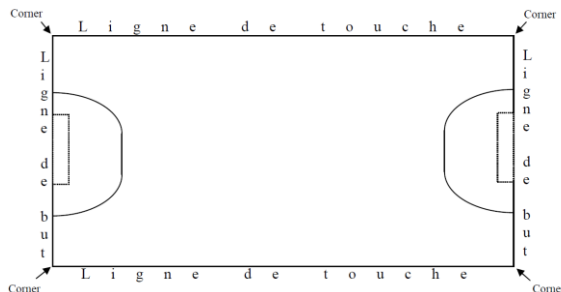
- **Le joueur de champ ... et l'adversaire :**

Aucune brutalité n'est permise : pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de « poussette ».

- **L'engagement :**

Il se fait au milieu du terrain au début de chaque période et par le gardien dans sa surface de but après un but.

- **Remise en jeu :**



- Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (**ligne de touche**), la remise en jeu se fait sur cette ligne.
- Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (**ligne de but**), la remise en jeu se fait par le gardien de but sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (**corner**).

Sanctions :

- Toute faute est sanctionnée par un jet franc à l'endroit de la faute, à 2 mètres de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2 mètres.
- Toute faute grossière à proximité de la surface de but est sanctionnée par un jet à 5 mètres (**penalty**) sans empiéter sur la surface de but.

- **Exclusion :**

Il doit s'agir d'un cas extrême. 30 secondes d'exclusion sont prononcées en cas de brutalité volontaire, de jeu dangereux, de manque de respect à l'arbitre ou à tout autre participant au jeu.

2. Le Handball dans les programmes

A. Repères d'apprentissages

COMPETENCES VISEES : être capable de ...	
CV3	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Jeux sportifs collectifs : <i>« Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »</i>	Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu ou sport collectif
	- Passer à bon escient du rôle d'attaquant à celui de défenseur.
	- Se démarquer, se placer judicieusement dans les espaces libres pour recevoir une balle.
	- Faire progresser collectivement la balle vers la cible.
	- Comprendre et respecter des règles de plus en plus contraignantes.
	- Exercer un marquage individuel sur un adversaire porteur ou non du ballon.
	- Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires de passes...
- Choisir l'action la mieux adaptée à la situation (ex : tirer ou faire une passe).	

	Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées dans un jeu ou sport collectif, dans un but d'efficacité
	- Maîtriser la conduite de balle, dribbler.
	- Effectuer des passes précises.
	- Tirer pour marquer.
	- Choisir la trajectoire adéquate du ballon en fonction du placement des partenaires ou des adversaires.

B. Les sports collectifs dans le socle commun

Compétences en sports collectifs	Compétences du socle commun	Piliers du socle
Développer ses ressources : esprit d'équipe, perception, vitesse, force, endurance, précision, coordination, anticipation, cran... Coordonner ses actions à plusieurs pour coopérer, s'opposer à un ou des adversaires et gagner un affrontement.	Avoir une bonne maîtrise de son corps.	7 Autonomie et initiative
Développer sa volonté, sa confiance en soi, sa persévérance, sa combativité. Oser s'engager dans l'adversité	Développer sa persévérance. Motivation, confiance en soi, désir de réussir et de progresser. Se prendre en charge personnellement.	
Se connaître, avec ses atouts et ses faiblesses, pour optimiser ses actions. Imaginer, proposer et mettre en œuvre des stratégies.	Connaître ses propres points forts et faiblesses. Mettre à l'essai plusieurs pistes de solution. Prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence.	
Installer, ranger le matériel. Connaître, comprendre et respecter des règles de jeu et de sécurité. Assumer différents rôles : joueur, arbitre. Respecter des règles de fonctionnement (ordre de passage, changements de rôles). Faire respecter les règles à d'autres.	Connaître et respecter les règles de la vie collective : respect des autres, de soi, sens de la responsabilité. S'affirmer de manière constructive. Communiquer et travailler en équipe.	6 Compétences sociales et civiques
Aider, encourager ses camarades, savoir rester solidaire. Etre modeste dans ses victoires, et courageux face aux échecs.	Développer, par une pratique raisonnée, les valeurs humanistes et universelles du sport.	5 Culture humaniste
Savoir s'échauffer. Savoir doser son effort.	Connaître l'organisation et le fonctionnement du corps humain et ses possibilités. Agir sur le corps par la pratique d'activités physiques et sportives.	3 Culture scientifique et technologique
Connaître un vocabulaire spécifique : nommer les actions, les repères réglementaires (comme arbitre ou observateur). Après observation, transmettre intelligiblement un résultat chiffré ou observé à un camarade, une équipe.	Connaître un vocabulaire juste et précis. S'exprimer à l'oral.	1 Maîtrise de la langue française

Document réalisé par Thierry Larrouy, CPC EPS Saint-Louis

C. Propositions d'items pour les livrets

Intitulés des programmes	Activités support	Compétences visées au cycle des approfondissements
CV3 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.	Jeux sportifs collectifs : Handball : « Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre) »	- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu ou sport collectif.
		- Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées dans un jeu ou sport collectif, dans un but d'efficacité.
		- Assurer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre).

3. L'unité d'apprentissage

A. La démarche

Une unité d'apprentissage (U.A.) compte une douzaine de séances réparties en 4 temps :

- 1) Entrée dans l'activité qui permet à l'élève de repérer l'activité, ses règles spécifiques et les modes d'organisation de travail proposés par le maître.
- 2) Evaluation initiale permettant de repérer les problèmes posés par l'activité (situation de jeu dite « de référence »).
- 3) Structuration où sont mises en place des situations de transformation pour résoudre les problèmes repérés initialement.
- 4) Evaluation terminale ou de réinvestissement qui permet de mesurer les progrès réalisés (situation de jeu dite « de référence »).

B. La progression

Phases	Pour entrer dans l'activité	Pour savoir où on en est	Pour apprendre et progresser	Pour mesurer ses progrès
	Situation globale	Situation de référence	Situations d'apprentissage, dites de transformation	Situation d'évaluation
N° de séance	1 et 2	3	4 à 12	13
situations	- Joueur but handball - A l'attaque !	Mini-handball	Maîtrise de la balle - Les déménageurs - La bataille des cônes - Les tours du château - Le handball-château - Dans la cible - Le relais - 2 contre 1 - Le duel « tireur-gardien de but » Gestion de l'espace En attaque - Les couloirs (attaque) - Zones et couloirs - Le 4 contre 2 En défense - 1 contre 1 - Les couloirs (défense) - 2 contre 4 Jouer différents rôles - La passe à 5 - Balle neuve Jeu du gardien - Les tirs placés - Relance du gardien	Rencontre de handball

A. Les situations d'échauffement

a. Déplacements avec ballon

Organisation : 1 ballon/enfant – tout l'espace de la salle

Objectifs : Se décentrer du ballon, réagir à un signal sonore

- Dribbler en occupant l'espace : « *la balle brûle les mains, vous n'avez pas le droit de la garder en main* » ; « *vous faites rebondir le ballon* ».
- Dribbler avec un lancer en l'air et un frappé des mains.
- Dribbler avec un lancer en l'air et un frappé des mains dans le dos.
- Dribbler sur une ligne.
- Lorsque l'enseignant montre une couleur, aller toucher un objet, une ligne de la couleur correspondante.
- Dribbler en faisant des slaloms (6 plots)

Variantes :

- Varier les formes de déplacement : avant, arrière, pas chassés
- main G/ main D (DDDD)
- alternance des deux mains (GDGDGD)
- Dribbler puis se regrouper par 3, par 4.

b. Activation cardio :

Organisation : 1 ballon par élève ; sur une moitié de terrain

Déroulement : les élèves dribblent en se déplaçant librement dans une moitié de terrain. Au signal de l'enseignant, les élèves lancent tous leur ballon dans la 2^e moitié de terrain. Ils courent chercher une balle, autre que la leur.

Variantes :

c. Déplacement à 2 :

Organisation : 1 ballon pour 2 élèves

Déroulement : le joueur qui a la balle se déplace en dribblant, son coéquipier en trottinant (occuper tout l'espace de jeu). Au signal de l'enseignant, le porteur de la balle s'arrête, recherche son coéquipier et lui fait une passe. Enchaîner.

Variantes :

- 3 pas maximum autorisés après le signal
- Attraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

d. Marquer des buts :

Déroulement : On se déplace tout seul avec un ballon. Marquer un but chaque fois que l'on passe à proximité d'un but ; Revenir au centre du terrain et marquer dans un autre but.

e. Le sémaphore :

Objectifs : Se décentrer du ballon, réagir à un signal sonore

Déroulement : Les joueurs sont répartis dans la salle face à l'enseignant. L'enseignant indique une direction et les joueurs s'y déplacent en dribblant. Chargement rapide de direction (on décentre le regard du ballon).

f. La passe à 2 :

Organisation : 1 ballon pour 2 élèves – tout l'espace de la salle est jalonné de portes marquées par 2 constri-foots (piquet + socle).

But : Marquer des points à deux.

Déroulement : Se déplacer dans toute la salle ; Un point est marqué chaque fois qu'une passe est réalisée, avec la contrainte que le ballon doit obligatoirement franchir l'espace entre deux constri-foots.

Variantes :

- Rajouter des contraintes sur le droit des joueurs (Ne pas se déplacer quand on a la balle ; ne pas dribbler ; passes avec rebond...)

g. La « passe à 10 »

Introduire la règle du « marché » et l'interdiction de tout contact sur le Porteur de Ballon (PB). Introduire également la règle du « tenu ».

Organisation : 3 terrains - 6 équipes.

But : réaliser 10 passes consécutives sans perdre la balle.

Déroulement : 2 équipes s'opposent. Les joueurs doivent se faire 10 passes sans que l'équipe adverse n'intercepte le ballon et sans que ce dernier ne tombe à terre. Si la balle tombe, le compteur est remis à zéro.

Lorsque 10 passes sont réussies, l'équipe marque 1 point.

Critère de réussite : Marquer plus de points que l'équipe adverse pendant le temps imparti.

Variantes :

- Si les élèves rencontrent des difficultés :
 - Demander de réaliser 5 passes, voire 3.
 - Autoriser les élèves à faire 3 pas.
 - Si la balle tombe à terre, le compteur n'est pas remis à zéro.
- Si les élèves réussissent facilement à réaliser 10 passes :
 - Diminuer la surface de jeu
 - Imposer différentes formes de passes (avec rebond, à deux mains...)
 - Interdire de repasser le ballon à celui ou celle qui vient de le passer.

h. «Le ballon roi »

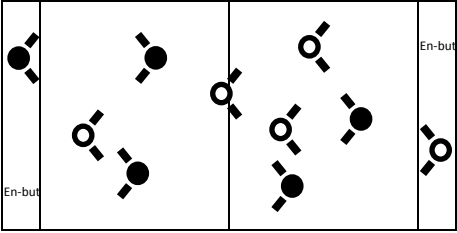
Organisation : idem « passe à 10 »

Déroulement : Chaque équipe possède un roi. L'enseignant, qui seul, connaît l'identité des 2 rois, compte les points en silence : à chaque fois que le roi attrape la balle, il donne 1 point à son équipe. Si une équipe devine qui est le roi adverse, elle s'efforce de lui interdire toute réception. Au bout de 2 ou 3 minutes, l'enseignant arrête le jeu et révèle l'identité des rois (si identité non trouvée) et annonce les scores.

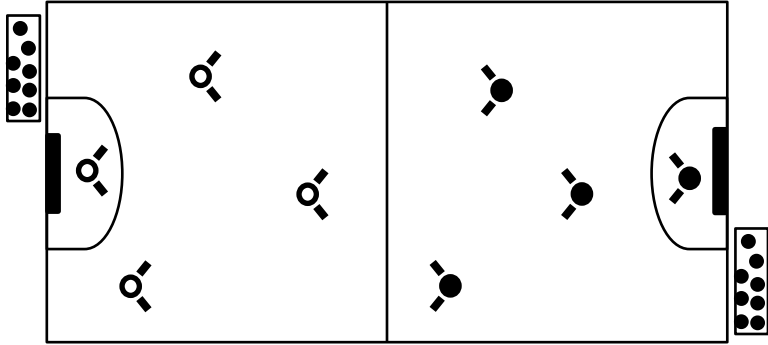
Variante : les équipes choisissent un roi.

4. Situations d'entrée dans l'activité

Joueur-but handball (ou ballon capitaine)

Compétence	Entrer dans le jeu, En comprendre le but et se familiariser avec des règles de jeu et des contraintes.
Situation	Situation d'entrée dans l'activité
But	Pour les attaquants : passer le ballon au joueur-but situé dans une zone d'en-but. Pour les défenseurs : empêcher de marquer et récupérer le ballon des attaquants.
Dispositif	3 terrains avec à chaque fois 2 zones d'en-but – 2 équipes par terrain – 1 joueur but dans la zone d'en-but derrière la ligne de fond adverse. Un arbitre par terrain. Le nombre de joueurs peut varier. 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le joueur-but doit attraper le ballon sans le relâcher pour que le point soit validé. ○ Le joueur-but ne doit pas sortir de son couloir. ○ Le joueur de champ ne porte pas le ballon en se déplaçant. ○ Le joueur de champ empêche de marquer sans accrocher l'adversaire et sans lui arracher le ballon des mains.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les joueurs passent le ballon à leur joueur-but pour marquer un point. ○ Les mises en jeu se font par une passe. ○ Il est interdit de se déplacer avec le ballon. ○ Il est interdit de toucher son adversaire ou de lui arracher le ballon des mains. ○ A chaque point, la remise en jeu se fait depuis la ligne de fond adverse. ○ En cas de faute (ballon sorti du terrain, contact, déplacement,...), le ballon est donné à l'équipe adverse qui le remet en jeu à l'endroit de la faute.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués.
Variante	Le joueur ayant marqué remplace son joueur-but.

A l'attaque !

Compétence	Entrer dans le jeu, En comprendre le but et se familiariser avec des règles de jeu et des contraintes.
Situation	Situation d'entrée dans l'activité
But	Pour les attaquants : marquer dans une cage gardée. Pour les défenseurs : empêcher de marquer et récupérer le ballon des attaquants.
Dispositif	4 contre 4. 2 réserves initiales de ballons à jouer. Attaques en alternance. 
Règles	Les règles concernent le « marché » et la marque : <ul style="list-style-type: none"> ○ Ne pas porter le ballon en se déplaçant. ○ Respecter les zones réservées. ○ Empêcher de marquer sans accrocher l'adversaire et sans lui arracher le ballon des mains.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le gardien de l'équipe attaquante récupère un ballon dans sa réserve, lance le jeu pour son équipe qui doit marquer dans la cage gardée adverse. ○ Le gardien change à chaque ballon joué. ○ Tout ballon récupéré par les adversaires est remplacé dans sa réserve. ○ Tout ballon perdu par maladresse ou sorti des limites du terrain ou mis dans le but devient injouable. ○ Le jeu s'arrête quand les réserves de ballons sont épuisées.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués avec sa réserve.
Variante	Tout ballon récupéré par les adversaires est placé dans leur réserve.

5. Situation de référence

A. Mini-handball

Mettre en place une situation de mini-handball.

On utilisera un petit terrain (cf. 1, C) et on fera respecter les règles explicitées dans le chapitre 1, D.

On fonctionnera en ½ classe : un groupe joue, chaque joueur est observé par un élève-observateur.

Durée de match : 7 min.

B. Les niveaux de jeu

a. Le joueur de champ

Maîtrise du ballon	
1	N'attrape pas le ballon ou a des difficultés à l'attraper
2	Attrape la balle mais ne sait pas quoi en faire (ex : s'en débarrasse)
3	Attrape la balle mais a un type de réponse systématique, voir stéréotypée (ex : part en dribblant)
4	Attrape le ballon et a une manipulation adaptée à la situation (passe, dribble, déplacement, tir au but)
Gestion de l'espace : en attaque	
1	Subit l'espace / suit la « vague » mais pas dans le timing (déplacement en retard)
2	Se situe sur un seul axe dans le sens de l'attaque / moi – la cible (attaque privilégiée)
3	Se rend disponible / se situe dans un espace libre
4	Occupe les espaces libres et peut en changer, et est capable de créer un espace libre
Gestion de l'espace : en défense	
1	Suit le repli de son équipe mais en retard
2	Défend la cible (se place devant la cible, bras levés)
3	Se situe entre le porteur de balle et la cible
4	Se situe par rapport à ses partenaires, entre la cible et l'équipe attaquante
Prise d'informations	
1	Subit les informations / prise d'informations globale par rapport à son équipe (perçue en bloc), ne trie pas les infos
2	Prise d'info centrée sur le ballon
3	Prise d'info sur la balle et son équipe / compréhension de la réversibilité des rôles
4	Prise d'info sur la balle, son équipe et l'équipe adverse, traitement rapide de l'information
Relation à l'adversaire	
1	Reconnaît l'adversaire mais ne réagit pas forcément (réaction aléatoire, involontaire)
2	L'adversaire est avant tout le porteur de balle
3	L'adversaire est l'équipe en possession du ballon
4	L'adversaire est l'autre équipe, qu'elle possède ou non le ballon / réversibilité immédiate, adaptation à autrui
Relation au partenaire	
1	Reconnaît le partenaire
2	Le partenaire est celui qui est directement intéressé par la balle (passeur ou réceptionneur)
3	Le partenaire est chacun de mes équipiers en attaque
4	Le partenaire est l'ensemble de coéquipiers en attaque ou en défense

b. Le gardien

Maîtrise du ballon	
1	N'attrape pas le ballon ou a des difficultés à l'attraper
2	Attrape la balle mais ne sait pas quoi en faire
3	Attrape la balle mais a un type de réponse systématique, voire stéréotypée (ex : donne la balle à celui qui appelle)
4	Attrape le ballon et a une manipulation adaptée à la situation (relance pertinente)
5	S'oppose au ballon avec toutes les parties de son corps
Gestion de l'espace	
1	Reste sur sa ligne
2	Se déplace en fonction du ballon mais sur sa ligne
3	Se déplace dans sa zone en fonction des autres (attaquants / défenseurs)
4	Anticipe sur l'action suivante (vitesse, prise d'informations)
5	A aussi intégré les limites de la cage à défendre
Prise d'informations	
1	Subit les informations / prise d'informations globale par rapport à son équipe (perçue en bloc), ne trie pas les infos
2	Prise d'info centrée sur le ballon
3	Prise d'info sur la balle et son équipe / compréhension de la réversibilité des rôles
4	Prise d'info sur la balle, son équipe et l'équipe adverse, traitement rapide de l'information
5	Prise d'info par rapport à la cage

Fiches d'observation

Prénom du joueur :	
Prénom de l'observateur :	
Passes : O = passe réussie X = ballon non reçu	
Tirs : O = but marqué X = tir arrêté par le gardien ou cible non atteinte	

Prénom du gardien :	
Prénom de l'observateur :	
Passes : O = passe réussie X = ballon non reçu ou récupéré par un adversaire	
Arrêts : O = arrêt de tir réussi X = arrêt non réussi	

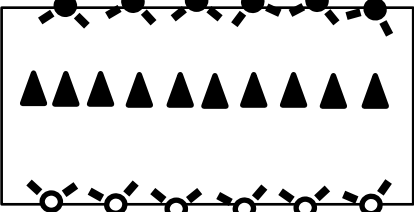
6. Situations d'apprentissage

A. Maîtrise de la balle

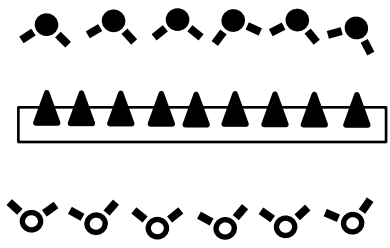
Points à observer :

- Le tireur est bien en appui et assure ainsi un bon équilibre.
- Avant de tirer, dissocier bassin et épaule. L'épaule gauche (pour les droitiers) est placée légèrement en avant et vers la cible.
- Le bras droit forme un angle \pm droit au coude. La balle est placée derrière la tête et au-dessus de celle-ci.
- Perdant le tir, le tronc est légèrement penché en avant.
- La main est derrière le ballon. L'index et le majeur coiffent le ballon.

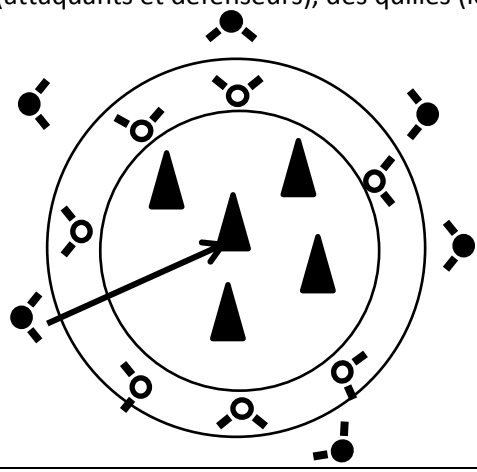
Les déménageurs-handball

Compétence	Se déplacer en dribblant.
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Se déplacer en dribblant, ramener le plus d'objet dans son camp.
Dispositif	<p>Différents objets (2 fois plus que de joueurs), 2 équipes, 1 ballon par élève</p>  <p>Les équipes sont réparties de part et d'autre d'un terrain. Les objets sont au centre du terrain.</p>
règles	<ul style="list-style-type: none">○ Au signal tous les joueurs partent en dribblant chercher un objet.○ Lorsqu'ils sont au centre du terrain, ils se baissent, tout en dribblant, pour ramasser un objet.○ Ils le ramènent dans leur camp tout en dribblant.○ On ne prend qu'un seul objet à la fois.○ Ils recommencent le déplacement jusqu'à épuisement des objets.
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none">○ Nombre d'objets ramenés.○ Réussir à se déplacer en dribblant, sans toucher ou heurter les autres.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">○ Changer le déplacement : à reculons, pas chassés...○ Ajouter des défenseurs, qui perturbent le jeu et compliquent le passage.

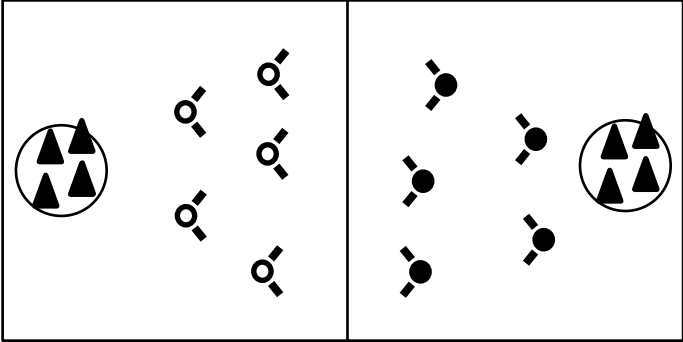
La bataille des cônes

Compétence	Améliorer l'adresse : lancer une balle, viser pour marquer.
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Faire tomber les cônes.
Dispositif	<p>1 banc avec 6 à 10 cibles (cônes), 2 équipes, 1 ballon par élève</p> 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs lancent leur ballon doivent faire tomber les cônes dans le camp adverse. Les joueurs ne peuvent récupérer que les ballons situés dans leur camp et reviennent à leur place pour tirer.
Critère de réussite	Nombre de cônes envoyés dans le camp adverse.

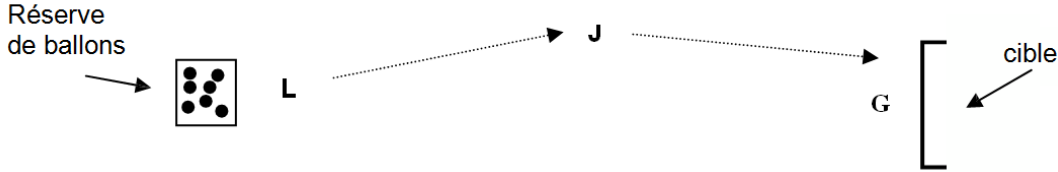
Les tours du château

Compétence	Améliorer l'adresse : lancer une balle, attraper une balle, viser pour marquer, intercepter (lire une trajectoire)
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Faire tomber les tours du château.
Dispositif	<p>1 cercle de 6 à 8m de diamètre (ou un carré de 6 à 8m de côté), 1 autre cercle de 8 à 10m, 2 équipes (attaquants et défenseurs), des quilles (les tours), 1 ballon par élève</p> 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> Les attaquants se répartissent à l'extérieur du château. Les défenseurs occupent la zone intermédiaire pour défendre les tours. Les attaquants doivent faire tomber les tours en lançant le ballon sans pénétrer dans le château. Les ballons peuvent être récupérés, puis relancés depuis l'extérieur du château. On compte le nombre de tours tombées à la fin de la partie.
Critère de réussite	Nombre de tours tombées.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> Variation des types de ballons : matière, gonflage, taille. Diminuer ou augmenter le rayon du cercle.

Le handball-château

Compétence	Améliorer l'adresse : lancer une balle, attraper une balle, viser pour marquer, intercepter (lire une trajectoire)
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Faire tomber les tours du château de l'équipe adverse.
Dispositif	<p>2 cercles de 3 à 8m de diamètre (le château), 2 équipes, des quilles (les tours), 1 ballon.</p> 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le porteur du ballon ne marche pas. ○ Les contacts sont interdits. ○ Il est interdit de pénétrer dans les châteaux (cercles). ○ Les châteaux peuvent être contournés. ○ Toutes les fautes sont sanctionnées et la balle est remise en jeu par l'équipe adverse à l'endroit de la faute. ○ On compte le nombre de tours tombées à la fin de la partie.
Critère de réussite	Nombre de tours tombées.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Varier les types de ballons : matière, gonflage, taille. ○ Permettre au porteur du ballon de dribbler.

Dans la cible !

Compétence	Améliorer l'adresse : réceptionner, passer et tirer à une main.
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Recevoir le ballon et atteindre la cible.
Dispositif	<p>1 cible, 1 réserve de ballons, 1 Lanceur (L), 1 Joueur (J), 1 Gardien (G).</p> 
Règles	Le joueur se met où il veut. Il ne se déplace pas avec le ballon.
Consignes	Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe au joueur, qui tire au but sans se déplacer.
Critère de réussite	Nombre de ballons attrapés par le J et nombre de buts marqués par le J.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Varier les types de ballons : matière, gonflage, taille. ○ Imposer des zones. ○ Jouer sur l'espace. ○ Dribble possible.

Le relais

Compétence	Améliorer l'adresse : réceptionner, passer et tirer à une main.
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Recevoir le ballon et atteindre la cible en utilisant ou non un relais.
Dispositif	<p>1 cible, 1 réserve de ballons, 4 zones délimitées, 1 Lanceur (L), 1 Joueur (J), 1 Défenseur(D), 1 Gardien (G), 1 joueur Relais (R).</p>
Règles	<ul style="list-style-type: none"> Le défenseur (D) est mobile dans la zone 3. Le joueur (J) progresse en dribblant. Le relayeur (R) reste dans la zone 2.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe au joueur, qui joue avec le relais ou non et avance vers la cible pour tirer. Le défenseur empêche la progression.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> Variation des types de ballons : matière, gonflage, taille. Jouer sur l'espace. Interdire le dribble.

2 contre 1

Compétence	Améliorer l'adresse : réceptionner, passer et tirer à une main.
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Atteindre la cible en 2 contre 1.
Dispositif	<p>1 cible, 1 réserve de ballons, 4 zones délimitées, 1 Lanceur (L), 2 Joueurs (J), 1 Défenseur(D), 1 Gardien (G).</p>
Règles	<ul style="list-style-type: none"> Le défenseur (D) est mobile dans la zone 3. Les joueurs (J) progressent en dribblant.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe au joueur, qui joue avec son partenaire pour avancer vers la cible pour tirer. Le défenseur empêche la progression.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués.

Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Varier les types de ballons : matière, gonflage, taille. ○ Limiter le nombre de passes. ○ Transport du ballon : dribble ou non. ○ Varier les lancements de jeu : balle qui roule, balle qui vole (pas forcément vers un joueur). ○ Le défenseur défend sur tout le terrain.
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Le duel « tireur-gardien de but »

Compétence	Améliorer l'adresse : réceptionner, passer et tirer à une main. Percevoir le déplacement du gardien et tirer là où le gardien n'est pas.
Situation	Situation d'apprentissage de maîtrise du ballon.
But	Atteindre une cible protégée.
Dispositif	<p>1 balle par tireur, 3 cibles (cartons...) dans le but, 3 colonnes de Tireurs (T), 3 portes (constri-foots), 3 cônes de couleurs identiques aux portes devant le but, 3 Gardiens (G).</p>
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les tireurs (T) ne dribblent plus après avoir franchi leur porte. Ils peuvent faire 3 pas maximum. ○ Les tireurs (T) : 1 point si le but est marqué ; 2 points si une cible est touchée. ○ Les gardiens (G) : 1 point si la balle est touchée ; 2 points si le tir est arrêté.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les tireurs (T) : dribble avec ton ballon pour franchir ta porte puis tire dans le but. Essaie de toucher une cible (carton) qui est dans le but. ○ Les gardiens (G) : lorsque le T franchit la porte, va toucher le plot de la couleur correspondante et va te replacer pour essayer d'arrêter le tir.
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les tireurs (T) : Nombre de buts marqués et de cibles touchées. ○ Les gardiens : Nombre de balles touchées ou de tirs arrêtés.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le tireur ne dribble plus mais accède au tir après une passe. ○ Le tireur annonce la couleur au gardien. ○ Le gardien impose la couleur du cône ou de la cible au tireur.

B. Gestion de l'espace

a. En attaque

Les couloirs (en attaque)

Compétence	Construire l'espace de jeu et rechercher les espaces libres.
Situation	Situation d'apprentissage de gestion de l'espace (en attaque).
But	S'organiser à trois en fonction du placement des adversaires, pour aller marquer.
Dispositif	<p>3 couloirs, 3 attaquants (A) chacun dans un couloir imposé, 3 défenseurs (D), 1 lanceur (L), 1 gardien (G).</p>
Règles	<p>La défense occupe au moins 1 ou 2 couloirs, laissant au moins 1 couloir libre imposé par l'enseignant ou choisi par les D.</p> <p>Les attaquants jouent chacun dans un couloir. Au départ, ils sont dos au but.</p>
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un attaquant qui s'organise avec ses partenaires pour progresser vers le but et marquer. Les défenseurs empêchent la progression.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués et/ou de cibles touchées.
Variantes	Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air, avec rebond (pas forcément vers un joueur).

Zones et couloirs

Compétence	Construire l'espace de jeu et rechercher les espaces libres.
Situation	Situation d'apprentissage de gestion de l'espace (en attaque).
But	S'organiser à trois en fonction du placement des adversaires, pour aller marquer.
Dispositif	<p>3 couloirs, 3 attaquants (A) chacun dans un couloir imposé, 3 défenseurs (D), 1 lanceur (L), 1 gardien (G).</p>
Règles	<p>La défense occupe 1 carré chacun, imposé par l'enseignant ou choisi par les D.</p> <p>Les attaquants jouent chacun dans un couloir. Au départ, ils sont dos au but.</p>

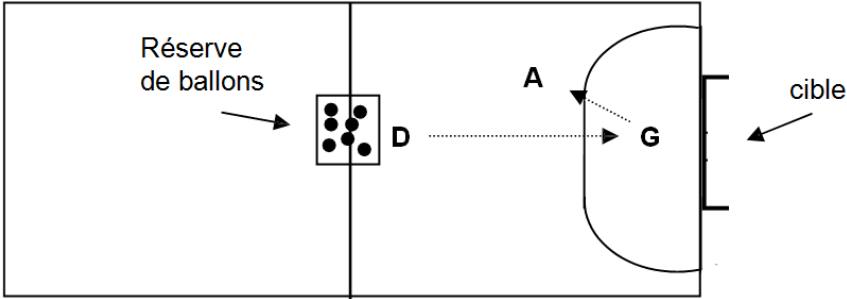
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un attaquant qui s'organise avec ses partenaires pour progresser vers le but et marquer. ○ Les défenseurs empêchent la progression.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués et/ou de cibles touchées.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air, avec rebond (pas forcément vers un joueur). ○ Les attaquants peuvent changer de couloir à condition qu'il n'y en ait qu'un par couloir. ○ Les défenseurs peuvent changer de couloir mais pas de zone.

4 contre 2

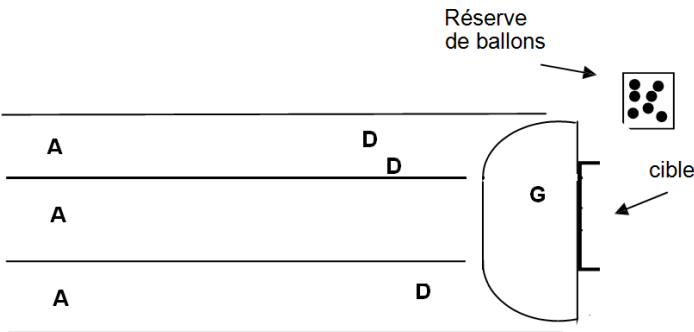
Compétence	Construire l'espace de jeu et rechercher les espaces libres.
Situation	Situation d'apprentissage de gestion de l'espace (en attaque).
But	S'organiser à quatre en fonction du placement des adversaires, pour aller marquer.
Dispositif	<p>4 attaquants (A), 2 défenseurs (D), 1 lanceur (L), 1 gardien (G).</p>
Règles	Les attaquants ne dribblent pas. Passe obligatoire. Les ballons récupérés par la défense sont éliminés.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le lanceur prend un ballon dans la réserve, le passe à un attaquant qui s'organise avec ses partenaires pour progresser vers le but et marquer. ○ Les défenseurs empêchent la progression.
Critère de réussite	Nombre de buts marqués et/ou de cibles touchées.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Varier les lancements de jeu : balle au sol, en l'air, avec rebond (pas forcément vers un joueur). ○ Enlever un attaquant (3 contre 2) pour complexifier la tâche de l'attaque.

b. En défense

1 contre 1

Compétence	Construire des stratégies et des comportements d'opposition.
Situation	Situation d'apprentissage de gestion de l'espace (en défense).
But	Empêcher l'attaquant de se saisir du ballon.
Dispositif	<p>1 attaquant (A), 1 défenseur (D), 1 gardien (G).</p> 
Règles	Les attaquants ne dribblent pas. Passe obligatoire. Les ballons récupérés par la défense sont éliminés.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le défenseur prend un ballon dans la réserve, le passe au gardien. Le gardien passe le ballon en direction de l'attaquant. ○ Le défenseur s'organise le plus vite possible pour agir sur l'attaquant et récupérer le ballon.
Critère de réussite	Nombre de ballons récupérés par le défenseur.
Variantes	Variation des relances du gardien : balle au sol, en l'air, avec rebond (pas forcément vers un joueur).

Les couloirs (en défense)

Compétence	Construire des stratégies et des comportements d'opposition.
Situation	Situation d'apprentissage de gestion de l'espace (en défense).
But	S'organiser à trois pour récupérer la balle le plus rapidement possible avant le tir au but.
Dispositif	<p>3 couloirs, 3 attaquants (A) chacun dans un couloir imposé, 3 défenseurs (D), 1 gardien (G).</p> 
Règles	Le temps de jeu par ballon est limité à 1 min. Au-delà de ce temps, le ballon est retiré.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le gardien met le ballon en jeu vers les attaquants. ○ Les défenseurs s'organisent le plus vite possible pour agir sur les attaquants et récupérer le ballon. ○ Les attaquants restent dans leur couloir et les défenseurs peuvent en changer.

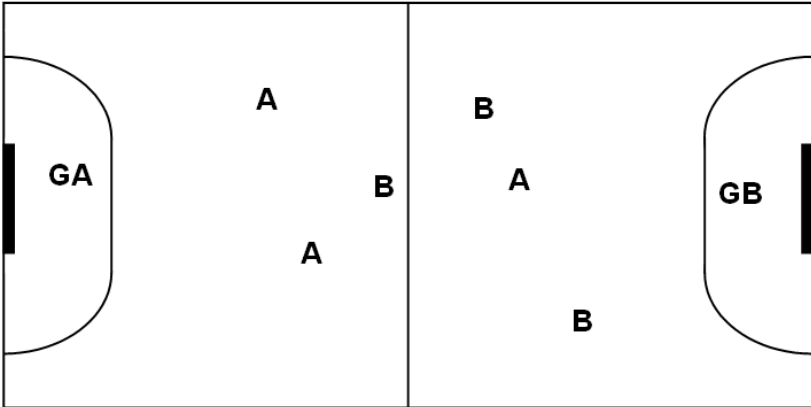
Critère de réussite	Nombre de ballons récupérés par les défenseurs.
Variantes	Varié les lancements de jeu : balle au sol, en l'air, avec rebond (pas forcément vers un joueur).

2 contre 4

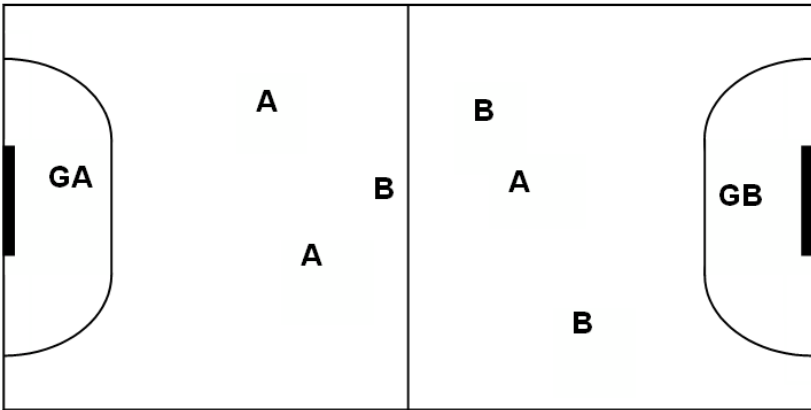
Compétence	Construire des stratégies et des comportements d'opposition.
Situation	Situation d'apprentissage de gestion de l'espace (en défense).
But	S'organiser à plusieurs pour récupérer la balle le plus rapidement possible avant le tir au but.
Dispositif	<p>2 attaquants (A), 4 défenseurs (D), 1 gardien (G).</p>
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Les attaquants ne dribblent pas. Passe obligatoire. ○ Les ballons récupérés par la défense sont éliminés. ○ Le temps de jeu par ballon est limité à 1 min. Au-delà de ce temps, le ballon est retiré.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le gardien met le ballon en jeu vers les attaquants. ○ Les défenseurs s'organisent le plus vite possible pour agir sur les attaquants et récupérer le ballon.
Critère de réussite	Nombre de ballons récupérés par les défenseurs.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Varié les relances du gardien : balle au sol, en l'air, avec rebond (pas forcément vers un joueur). ○ Ajouter un attaquant (4 contre 3) pour complexifier la tâche de la défense.

C. Jouer différents rôles

La « passe à 5 » attaque

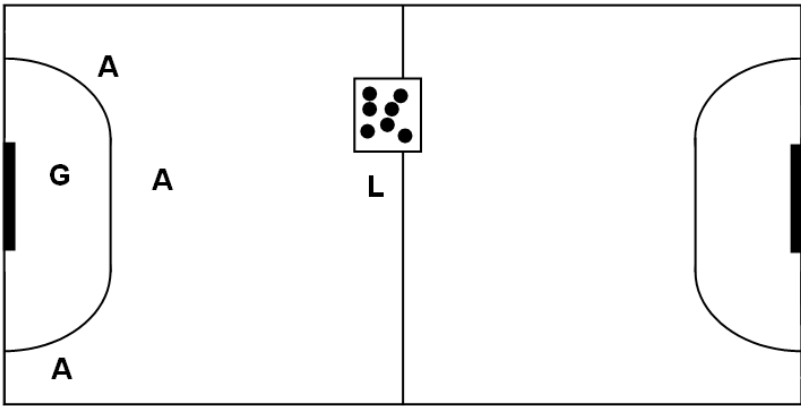
Compétence	Passer d'un statut d'attaquant à un statut de défenseur et inversement.
Situation	Situation de transformation par rapport au changement de statut des joueurs : réversibilité du jeu.
But	Pour les attaquants : marquer dans une cage gardée. Pour les défenseurs : empêcher de marquer et récupérer le ballon
Dispositif	2 équipes de 4 (équipe A, équipe B). 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Durée de jeu : 7 min. ○ 2 points lorsqu'un but est marqué par l'équipe attaquante. ○ 1 point lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le jeu démarre par une « passe à 5 » pour déterminer l'équipe attaquante. ○ La première équipe qui totalise 5 passes attaque le but adverse. ○ L'équipe qui défend empêche de marquer et doit récupérer le ballon. ○ Lorsque les défenseurs récupèrent le ballon, on redémarre une « passe à 5 ».
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de points marqués en attaque et en défense. ○ La première équipe à trois points a gagné.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs ○ Varier la durée de jeu ○ Varier la cible ○ Valeur des points attribués par action.

Balle neuve !

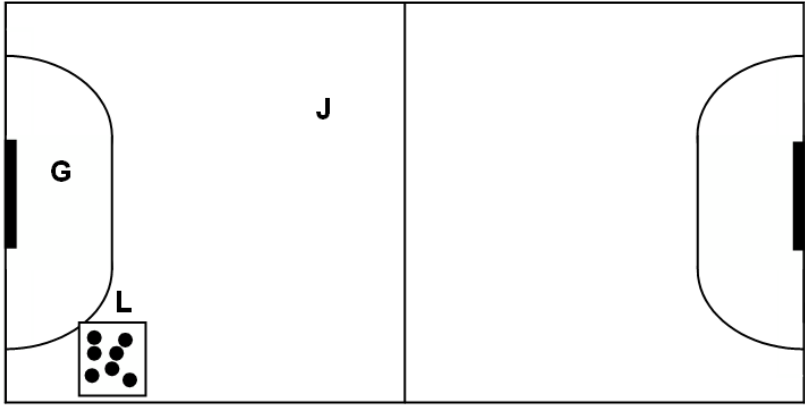
Compétence	Passer d'un statut d'attaquant à un statut de défenseur et inversement.
Situation	Situation de transformation par rapport au changement de statut des joueurs : réversibilité du jeu.
But	Se réorganiser par rapport au nouveau lancement de jeu.
Dispositif	<p>2 équipes de 4 (équipe A, équipe B).</p> 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Durée de jeu : 7 min. ○ 1 points lorsqu'un but est marqué par l'équipe attaquante. ○ 1 point lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs. ○ L'enseignant, au cours du jeu, introduit un autre ballon qui remplace le premier. ○ Il inversera ou non le sens du jeu (attaquants/défenseurs)
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pour démarrer, le gardien fait une passe à un joueur de son équipe. ○ L'équipe en attaque essaie de marquer. ○ Parfois on changera le ballon. Et ce ne sera peut-être plus la même équipe en attaque.
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de points marqués en attaque et en défense. ○ La première équipe à trois points a gagné.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs ○ Varier la durée de jeu ○ Varier la cible ○ Valeur des points attribués par action.

D. Le jeu du gardien

Les tirs placés

Compétence	Améliorer le jeu du gardien de but
Situation	Situation d'apprentissage afin d'améliorer le jeu du gardien.
But	Protéger efficacement la cage : stopper les tirs et conserver les ballons.
Dispositif	<p>1 réserve de ballons, 3 attaquants (A), 1 gardien (G), 1 lanceur (L).</p> 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Durée de jeu : 7 min. ○ 1 point lorsqu'un but est marqué par l'équipe attaquante. ○ 1 point lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs.
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Le lanceur envoie un ballon de la réserve à un attaquant qui tire au but. Le gardien s'interpose et essaie de le conserver. ○ On recommence.
Critère de réussite	<ul style="list-style-type: none"> ○ Nombre de ballons arrêtés ou déviés. ○ Nombre de ballons conservés pour son équipe.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Position du passeur ○ Orientation et force des tirs. ○ Positionnement de départ du gardien (d'un placement libre à un placement imposé, voire décentrer) ○ Pour complexifier la lecture et l'intervention du gardien, les attaquants passent d'une situation statique de tir au but à une situation en déplacement. ○ La position des tireurs, leur nombre, et la fréquence des tirs (salves)

Relance du gardien

Compétence	Améliorer le jeu du gardien de but
Situation	Situation d'apprentissage afin d'améliorer le jeu du gardien.
But	Relancer en direction du partenaire le mieux placé.
Dispositif	<p>1 réserve de ballons, 1 joueur (J), 1 gardien (G), 1 lanceur (L).</p> 
Règles	<ul style="list-style-type: none"> ○ Durée de jeu : 7 min. ○ 1 point lorsque le ballon est parvenu au joueur.
Consignes	Le lanceur envoie un ballon de la réserve au gardien qui relance le plus vite possible sur le joueur.
Critère de réussite	Nombre de ballons qui arrivent au joueur.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> ○ Introduire 1 partenaire, et ce jusqu'à 4. ○ Introduire des adversaires : 1 ou plusieurs ○ Augmenter ou diminuer la distance de passe ○ Chronométrer le temps de la relance.

7. Evaluation

Revivre la situation de référence (cf. 5, A)

Observateur :

Joueur :

Entoure les bonnes propositions

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Quand il porte le ballon...			
Garde le ballon	Se débarrasse du ballon par une passe ou un tir aléatoire	Fait une passe et/ou tire	Fait une passe décisive et/ou marque
Quand il est partenaire...			
N'aide pas le porteur de ballon, il le suit	N'aide que le porteur de ballon	Aide son équipe à marquer (se démarque)	Joue sans ballon (crée un déséquilibre, fait un écran ...)
Quand il est défenseur...			
Suit le repli de son équipe	Se place devant le porteur de balle uniquement	Défend la cible (se place entre le porteur de balle et la cible)	Défend la cible avec ses partenaires (organisation collective)
Quand il est gardien...			
Subit les tirs	Garde sa cage	S'oppose aux tirs avec toutes les parties de son corps	Anticipe et organise sa défense (communique avec ses partenaires)
Sa connaissance des règles ...			
Connaît les règles du jeu	Connaît et applique les règles du jeu	Connaît et respecte les règles du jeu	Fait respecter les règles du jeu, arbitre

Sources :

- *Mes premiers entraînements de handball*, fédération française de handball
- *Handball*, document réalisé par l'équipe départementale EPS 33
- *Repères d'apprentissages*, équipe départementale EPS 68