

# Handball



## Objectifs

### 3-4P

3P Etiquette 9 Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play.

4P Etiquette 15 J'ai réussi à jouer à trois jeux différents.

### 5-6P

- CM24/5.20 Connaître les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.
- CM 24/6.19 Faire la passe à un coéquipier et se déplacer dans le terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.
- CM 24/6/23 Respecter une défense individuelle.



# Fiches et carnet d'évaluation

## 9. Dans les jeux, j'ai fait preuve de fair-play en acceptant...



- (A) de donner la balle à chacun de mes camarade
- (AA) d'être touché par une balle
- (LA) de sauver des camarades « touchés »

## 15. J'ai réussi à...



- (A) me souvenir de trois jeux
- (AA) jouer à trois jeux différents
- (LA) jouer à trois jeux sans arbitre

1 <sup>er</sup> SEMESTRE		2 <sup>e</sup> SEMESTRE	
EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette
EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette	EVALUATION Espace pour l'étiquette
Remarque(s): _____ _____		Remarque(s): _____ _____	
SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/ta représentant-e)		SIGNATURES Enseignant-e: _____ Un des parents: _____ (ou son/ta représentant-e)	

CM24/5.20

Connaitre les règles d'au minimum un jeu et les expliquer.



Réussi  
Entraîné

CM24/6.19

Faire la passe à un coéquipier et se déplacer dans le terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.



Réussi  
Entraîné

CM24/6.23

Respecter une défense individuelle.



Réussi  
Entraîné

## Niveau 1



Matériel nécessaire : Divers balles (mousse, plastique, hand...), caisson, banc



### Loup ballon

Une équipe doit éliminer tous les joueurs en les touchant avec le ballon. Attention il est interdit de lancer la balle, les loups doivent toucher les joueurs en gardant la balle dans les mains. Il n'est pas autorisé de dribbler.

Variante : Dimensions du terrain, nombre de pas autorisé avec la balle.



### Course aux buts

Les ballons sont disposés en face des joueurs sur la ligne de fond de terrain. Au signal chaque joueur doit récupérer son ballon et effectuer un tour de demi-terrain (imposer un sens de rotation) avant d'aller tirer dans les deux buts. Une fois la mission réalisée, les joueurs reviennent déposer leur ballon dans le caisson.

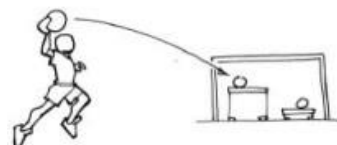
On profite de cette situation lors du retour des élèves pour leur attribuer une couleur de sautoir chacun afin de former les équipes.

Variante : Ajouter des tâches supplémentaires (auto passe contre un mur, lancer dans un cerceau, slalom...)

### Tir à gogo

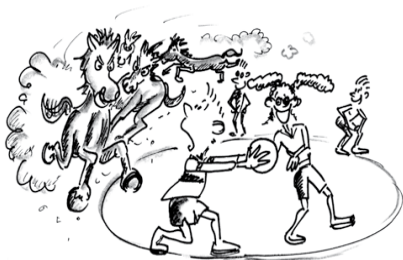
Installer différents ateliers de tirs dans la salle avec les éléments de gymnastique (caisson, banc, cerceau suspendu, ballon posé sur caisson...). Les élèves doivent toucher toutes les cibles avec leur ballon.

Variante : Concours par équipe, des cônes sont disposés sur des bancs, au signal faire tomber tous les cônes le plus vite possible.



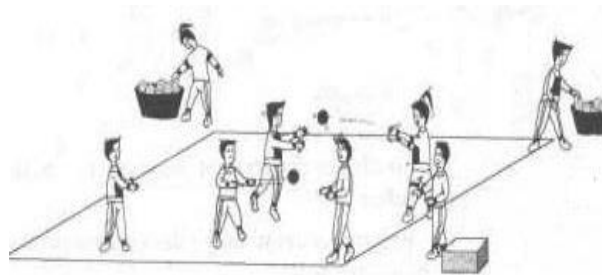
### Horloge

Une équipe doit s'échanger la balle en cercle le plus rapidement possible tandis que l'autre dribble autour du cercle. Lorsque tous les joueurs de l'équipe « dribble » sont passés, le jeu s'arrête et on comptabilise le nombre de passe.



### Les déménageurs

Chaque équipe doit transporter son ballon le plus vite possible de la caisse de départ à l'arrivée. Attention nous ne pouvons transporter qu'un ballon à la fois.



### Homme panier

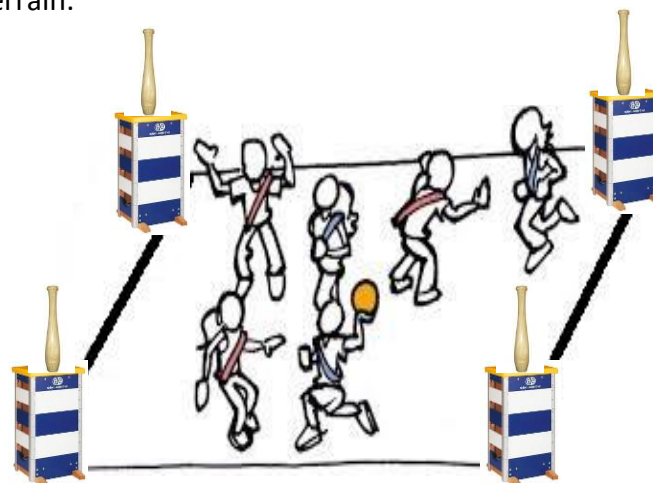
Un se tient debout sur un banc et doit réceptionner une passe faite par un partenaire pour marquer un point pour son équipe. Si le joueur « panier » tombe du banc au moment de la réception le point n'est pas comptabilisé.

Les joueurs peuvent se déplacer librement sur le terrain mais le porteur de balle ne peut pas avancer seul (dribble interdit). Une chute de balle au sol entraîne la perte de celle-ci qui est rendue à l'équipe adverse.



### Match Quilles

Match 3 contre 3 sur 1/2 terrain, les cibles sont les deux quilles posées sur les caissons dans les deux coins du terrain.



### **Point arbitrage**

- Attribuer rapidement des tâches aux joueurs en attente (remplaçants, dispensés, pause)
- Consignes claires :  
Signaler lorsqu'un point est marqué et l'attribuer à une équipe  
Mentionner quelle équipe doit engager (« balle au rouge, bleu, vert, jaune »)
- Donner la possibilité à tous les élèves de s'exprimer à l'arbitrage. Les joueurs sur le terrain doivent attendre le signal de l'arbitre pour engager.
- Imposer le respect de l'arbitrage par les autres équipes, nécessité d'une pénalité (perte de balle, exclusion temporaire, pénalty joués à la fin du match...)



### **Sources**

- Mobile sport  
[http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2012/08/08\\_12\\_Handball\\_f.pdf](http://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2012/08/08_12_Handball_f.pdf)
- Fiches pédagogiques cycle 1 (N°63-67) et cycle 2 (N°59-64/78-80)
- Dossier EPS Grenoble  
[http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/mini\\_hand\\_eps\\_27.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/eps1/IMG/mini_hand_eps_27.pdf)

## Niveau 2



Matériel nécessaire : Divers balles (mousse, plastique, hand...), caisson, tapis



### Course collier

Les élèves sont répartis en colonne, au signal se passer la balle le plus vite possible sans la faire tomber pour atteindre le cerceau de sautoirs. Lorsque la balle est posée dans le cerceau, un des joueurs peut saisir un sautoir pour le porter puis on repart dans l'autre direction. Si une balle tombe au sol, tous les joueurs doivent repartir depuis le départ.

### Balles maudite

Les chasseurs doivent toucher le joueur ayant la balle pour les transformer en chasseur, si un joueur se débarrasse de la balle sans faire une bonne passe. Celui-ci devient à son tour chasseur. Si un joueur n'attrape pas une balle alors que la passe est bonne, il devient également chasseur.

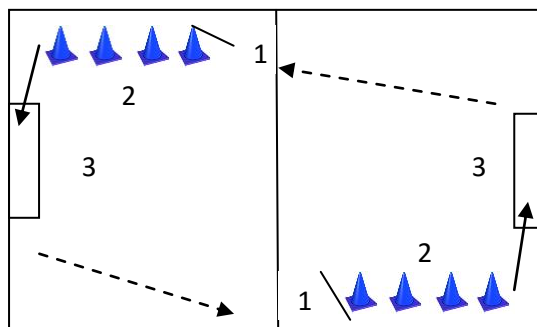
Variante : Les joueurs touchés viennent prendre un sautoir (formation des équipes).



### Parcours

Effectuer le parcours suivant : 1) auto passe contre le mur 2) slalom dribble entre les piquets/assiettes 3) tir au but.

Variante : Concours de vitesse ou double tâche (une équipe doit réaliser le maximum de tirs au but tandis que l'autre réalise le parcours le plus vite possible. Compter le nombre de tirs réussis).



### Escorte

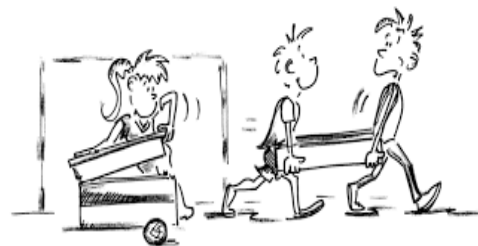
Une équipe se répartit sur le terrain, l'autre se positionne à l'extérieur. Au signal, un joueur de l'équipe extérieure doit tenter de traverser le terrain avec un chariot sans que les adversaires puissent y mettre un ballon. On arrête le jeu lorsque tous les joueurs extérieurs sont passés. Les joueurs intérieurs n'ont pas le droit de dribbler et peuvent faire un pas au maximum avec la balle.



### Balles caisson

Je marque un point lorsque je réussis à tirer sur la face avant du caisson. Après chaque but, on retire un élément du caisson.

Variante : Mettre en place une zone près du caisson réservée au gardien de but.



### Montante-descendante

3 contre 3 sur 1/3 de terrain. Pour marquer un point, je dois poser la balle sur un tapis. Pour défendre je peux intercepter la balle ou poser un pied sur le tapis.

