# HANDBALL

| Les domaines du socle | Domaine 1<br>Les langages pour penser et communiquer | Domaine 2<br>Les méthodes et outils pour apprendre | Domaine 3<br>La formation de la personne et du citoyen | Domaine 4<br>Les systèmes naturels et les systèmes techniques | Domaine 5<br>Les représentations du monde et de l'activité humaine |
|---|---|---|---|---|---|
| **5 compétences travaillées en EPS** | **Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps** | **S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils pour apprendre** | **Partager des règles et des responsabilités** | **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière** | **S'approprier une culture sportive et artistique** |
| **Champs d'apprentissage concerné** | **CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 = « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel».** | | | | |
| | **Cycle 3 6ème** | | | | |
| **Les compétences travaillées ou visées pour ce champ** | Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples<br>Coordonner des actions motrices simples | Adapter son jeu et des actions motrices simples<br><br>S'informer pour agir | Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur et | Coopérer pour attaquer et défendre<br>Se reconnaître attaquant/défenseur | Connaître une routine d'échauffement spécifique |
| **HANDBALL 6ème** | En attaque :<br>Non porteur : préparer ses mains pour recevoir une passe de façon favorable.<br><br>Porteur : maîtriser des actions de passe et de dribble pour assurer la continuité du jeu.<br>Orienter ses appuis dans le sens de la cible.<br>Être efficace en zone de marque.<br>En défense : gêner la progression adverse. Harceler l'attaquant en levant les bras. | **PB** : Faire des choix pertinents : Passe ou dribble pour aller à la cible.<br><br>**NPB** : Rompre l'alignement pour se rendre disponible, écarter et étager. | Connaître les règles simples et le vocabulaire adapté | Se reconnaître attaquant et défenseur.<br>Réagir rapidement au changement statut. | Rechercher le gain du match |
| **Attendus de fin de séquence d'apprentissage** | **Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.** | | | | |

# Evaluation par compétences HANDBALL cycle 3 niveau 6ème :

| Domaine 1<br>Les langages pour penser et communiquer | | | Domaine 2<br>Méthodes et outils pour apprendre | Domaine 3<br>Formation de la personne et du citoyen | Domaine 5<br>Représentation du monde et de l'activité humaine | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Efficacité en attaque (coef 3)*** | | **Efficacité en défense** *(Coef 2)* | **Maîtrise du tir** *(Coef 2)* | **Arbitrer / Coopérer quelques soient ses coéquipiers et respecter les décisions arbitrales.** *(Coef 2)* | **Gain du match** *(Coef 1)* | |
| **PORTEUR DE BALLE** | **NON PORTEUR DE BALLE** | | | | | |
| Maîtrise le dribble avec pression défensive.<br>Fait le bon choix entre passer dribbler<br>Maitrise passe courte | S'écarte / s'étage | Harcèle le PB<br><br>Si le PB est marqué, le défenseur marque un autre joueur. | Enchainement<br>Courir-attraper-tirer | <u>Arbitre et autre</u> :<br>Efficace dans le rôle d'arbitre principal ou dans un des rôles secondaires : zone/marcher/reprise de dribble.<br><br><u>Joueur</u> :<br>Coopère quelques soient ses coéquipiers<br>Respecte l'arbitre<br>Motive son équipe | | 🟢🟢 |
| Maîtrise le dribble sans pression défensive<br><br>Maîtrise la passe courte | S'écarte ou s'étage sans prendre en compte le placement du défenseur. | Harcèle le PB | Enchainement Dribbler tirer sans pression défensive | <u>Arbitre et autre</u> :<br>Efficace dans rôle chronométreur/comptage des points.<br><br><u>Joueur</u> :<br>Coopère quelques soient ses coéquipiers<br>Respecte l'arbitre | | 🟢 |
| Maitrise la passe courte sans pression défensive | Concerné par l'action mais reste trop proche de l'attaquant sans parvenir à se démarquer. | Cherche à gêner l'attaque que lorsque le PB est proche de lui | Tir à l'arrêt | <u>Arbitre et autre</u> :<br>Arrive à suivre le déroulement du tournoi.<br>Peu efficace<br><br><u>Joueur</u> :<br>Respecte l'arbitre et coéquipiers. | | 🔴 |
| Ne maîtrise pas le dribble<br>Ne maîtrise pas la passe | Non concerné par le jeu | Aucune action défensive | Ne tire jamais. | <u>Arbitre et autre</u> :<br>Ne s'implique pas.<br><u>Joueur</u> :<br>Ne respecte pas l'arbitre ou ses coéquipiers. | | 🔴🔴 |

# Situation de référence HANDBALL cycle 3 niveau 6° :

Tournoi en équipe de 4 contre 4 avec 3 joueurs de champ dans chaque équipe et un gardien dans chaque équipe sur demi terrain en largeur (2 cages) ou 4 joueurs de champ et un gardien sur un grand terrain.
Le 3 contre 3 n'amène pas de surnombre sur le terrain et laisse suffisamment d'espace pour que les élèves se démarquent (éclatent la grappe du début de cycle). Le 4 contre 4 aussi sur grand terrain.

Le gain des rencontres est l'objectif principal.

L'arbitrage est assuré par les élèves des deux équipes ne jouant pas (un arbitre principal sur le terrain, un arbitre de zones, un arbitre « marcher », un arbitre « reprise de dribble »).

- ***Organisation :***

Si possible : 6 équipes de 4 joueurs réparties dans 2 poules.
1ère phase : 3 rencontres par poules.
2ème phase : matches entre 3èmes, 2èmes et 1ers de chaque poule.
Il est possible donc de réaliser deux matchs en même temps puisque nous disposons de deux demi-terrains (4 cages). Sur grand terrain, un seul match à la fois. Dans ce cas, le surplus d'élève en attente permet d'ajouter un arbitre de zone et des observateurs.
Matchs de **8 minutes** avec changement de gardien toutes les 2 minutes.