

HANDBALL

Les domaines du socle	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 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 4 4ème					
Les compétences travaillées ou visées pour ce champ	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force	Anticiper la prise d'informations pour enchaîner des actions	Co arbitrer un match Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser	Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité	
HAND BALL 4ème	Connaître le vocabulaire spécifique : appui, soutien, évitement/débordement, passe et va, engagement rapide. En attaque : Montée de balle rapide, contre-attaque, prise d'intervalle. Se démarquer (écarter et étager), rôle soutien et appui. Maîtriser et coordonner des actions motrices : Passer et recevoir en mouvement ; Réceptionner et tirer En défense : Placement par rapport au PB, NPB et au but pour récupérer la balle en jouant sur les trajectoires. Harcèlement, dissuasion pour récupérer la balle en respectant les règles.	Occuper collectivement l'espace en écartement et étagement. S'informer avant d'agir sur l'espace de jeu et le niveau d'adversité. Prendre en compte le rapport de force pour choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d'attaque placée autour de la zone.	S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif. S'engager avec détermination et loyauté, quels que soient ses partenaires et adversaires Accepter la répartition des rôles dans l'équipe. • Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score. • Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score. • Reconnaître ses fautes. Co Arbitre : connaître les gestes principaux correspondant aux fautes.	S'investir en défense comme en attaque. Adapter ses placements et déplacements à la spécificité de chaque rôle.	Rechercher le gain du match
	Dans un jeu à effectif réduit en 5 contre 5 et 1 gardien, rechercher le gain du match en utilisant soit une montée de balle rapide, soit un début d'attaque placée, en fonction du repli défensif adverse. S'inscrire dans un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.				
Attendus de fin de séquence d'apprentissage					

Evaluation par compétence HANDBALL cycle 4 niveau 4^{ème} :

Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer			Domaine 2 Méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 Formation de la personne et du citoyen	Domaine 5 Représentation du monde et de l'activité humaine
<i>Efficacité en attaque (coef 3)</i>			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	Efficacité en défense (Coef 2)			
S'engage dans les intervalles Fait le bon choix entre aller au tir ou libérer Accélère le jeu pour déclencher une montée de balle rapide si le repli défensif n'est pas efficace Utilise l'attaque placée si le repli défensif est efficace	S'écarte / s'étagé / Se place en soutien /	Proche du ballon : Se place dans le couloir de jeu direct pour gêner ou stopper le PB Au loin : Se replie entre la balle et le but afin d'empêcher la passe	Court, reçoit le ballon et tire avec force et précision Adapte son tir selon la situation	<u>Arbitre et autres :</u> Efficace dans le rôle d'arbitre principal. <u>Joueur :</u> Coopère quelques soient ses coéquipiers Respecte l'arbitre. Motive son équipe	
Maîtrise-le dribble Maîtrise la passe courte et longue permettant une montée de balle rapide.	S'écarte et s'étagé	Effectue un début de repli défensif. Harcèle le PB lorsqu'il est proche de lui	Court, reçoit le ballon et tire. Une cible préférentielle Ne s'adapte pas à la situation.	<u>Arbitre et autres :</u> Efficace dans un des rôles secondaires : zone/marcher/reprise de dribble. <u>Joueur :</u> Coopère quelques soient ses coéquipiers Respecte l'arbitre	
Maîtrise-le dribble s'il n'y a pas de pression défensive / Maîtrise la passe courte Fais le bon choix entre dribler et passer	NPB : demande la balle mais le placement n'est pas efficace (s'écarte ou s'étagé sans prendre les bonnes informations sur le placement adverse.)	Cherche à gêner l'attaque que lorsque le PB est proche de lui.	Tir au but s'il n'a pas de pression défensive	<u>Arbitre et autres :</u> Efficace dans rôle chronométrateur/comptage des points. <u>Joueur :</u> Respecte l'arbitre et coéquipiers.	
Ne maîtrise pas le dribble Ne maîtrise pas la passe	Pas de déplacement	Aucune action déf.	Ne tire jamais	<u>Arbitre :</u> Ne s'implique pas. <u>Joueur :</u> Ne respecte pas l'arbitre ou ses coéquipiers.	

Situation de référence HANDBALL cycle 4 niveau 4° :

Tournoi en 2 phases sur 2 séances :

1^{ère} phase : Equipes homogène entre elles.

2nd : équipes de niveaux.

Temps : 8 minutes

- **Organisation :**

4 équipes :

2 équipes qui jouent ;

1 équipe qui arbitre (rôles : arbitre principal, arbitres marcher et reprises de dribble, arbitres de zones, chronométreur, comptage des points) ;

1 qui s'entraîne sur un atelier de passe ou dribble (terrain du haut) ou qui va boire.