

---

# Handball : Premiers pas... Cycle 3

---

## Vers la pratique des jeux collectifs pour les classes du C.E.2 au C.M.1

Documents d'accompagnement des animations  
pédagogiques des circonscriptions de Saintes & Saint-  
Jean d'Angély.

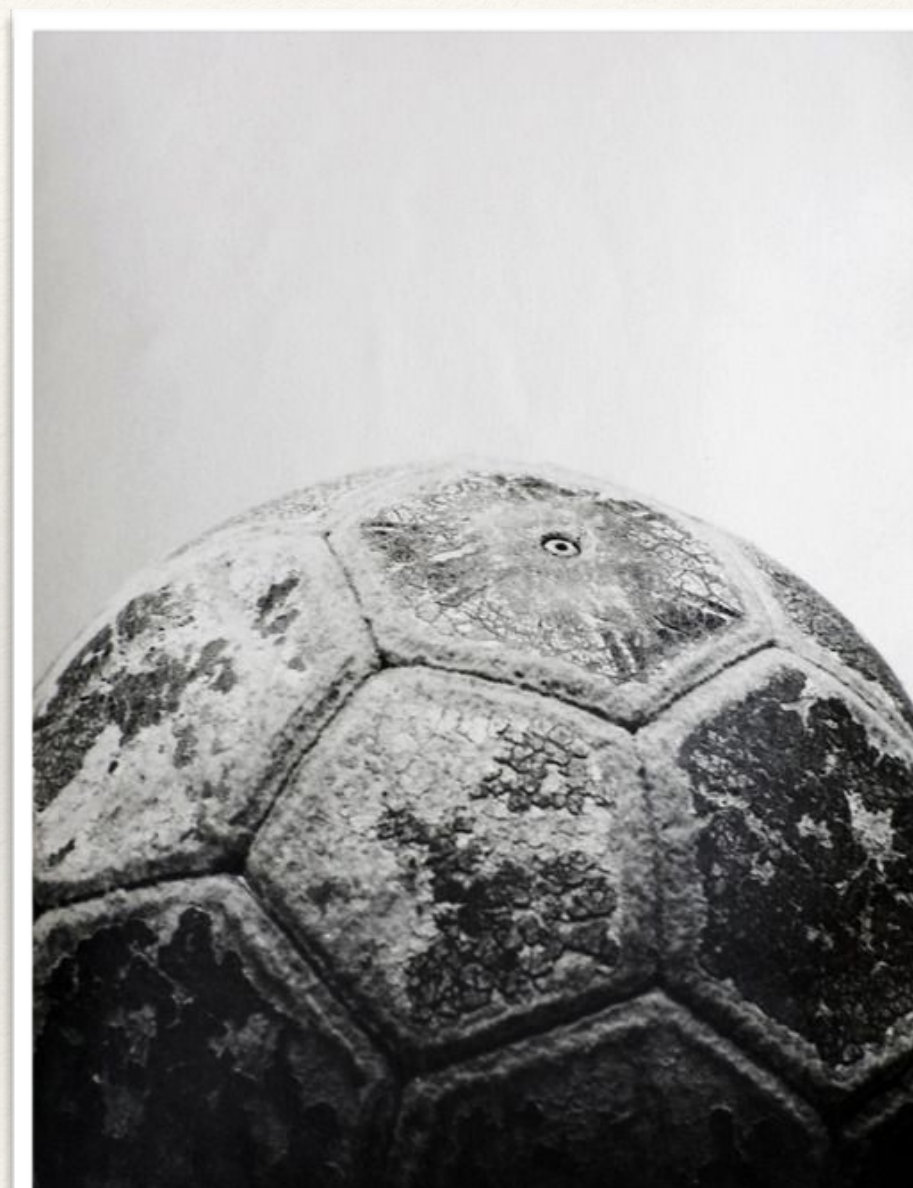
Démarche de formation partenariale :

Education Nationale (Laurent Rouffet, Laurent Didier & Olivier Roussel)

U.S.E.P. (Dominique Blanc)

Comité départemental Handball de Charente-Maritime (Odile Le Flao)

Ligue Handball Poitou-Charentes (Héloïse Desrente)





---

Mettre en place des situations de jeu collectif pour nos élèves, c'est toujours avoir en tête les  cinq logiques internes  qui les régissent. Nos choix didactiques s'appuieront pour partie de l'aménagement de ces cinq logiques internes. Pour rappel :

---

**1 - Tout jeu collectif est défini par un espace de jeu particulier :**

Périmètre, zones autorisées, zones interdites, zones réservées à des joueurs particuliers, zones réservées à une équipe particulière, zones définies comme cible à atteindre...  
Ces espaces de jeu sont plus ou moins complexes pour nos élèves.

**3 - Tout jeu collectif est défini par un objet à faire progresser vers une cible et par des règles qui régissent la façon de le déplacer :**

Ces règles sont très variables d'un jeu à un autre mais elles engendrent toutes des prises de décisions de la part de chaque joueur.

Les jeux permettent presque toujours (Sauf pour l'ultimate) de progresser seul avec l'objet ou bien d'utiliser un partenaire pour atteindre la cible.

**2 - Tout jeu collectif est défini par des cibles à atteindre.**

**Certains jeux mêlent plusieurs cibles, d'autres n'en ont qu'une :**

Cela peut être une zone, un but, un panier ou un joueur. Ces cibles sont plus ou moins complexes à atteindre pour nos élèves.

**4 - Tout jeu collectif est défini par des espaces inter-pénétrés ou non :**

Dans le cas des jeux avec espaces inter-pénétrés (football, basket-bal, handball, ultimate, water-polo,...), nos élèves auront davantage de difficultés à s'y repérer.

**5 - Tout jeu collectif induit pour les joueurs des**

**changements de statuts au cours de la partie :** Les élèves

sont amenés à passer plus ou moins rapidement de statut de défenseur à celui d'attaquant ou inversement. Certains sports (Football américain, base-ball ou rugby à XIII) ont intégré des règles qui régissent (ou diffèrent) ce changement de statut. C'est une difficulté majeure pour nos élèves que de réguler leurs actions et leurs choix en se vivant à la fois défenseur et à la fois attaquant.

Pour plus de précisions sur ces logiques vous voudrez bien vous reporter au document général sur le site de la circonscription de Saintes : [blogs17.ac-poitiers/iensaintes/](http://blogs17.ac-poitiers/iensaintes/)



La nécessité de la mise en mots avec nos élèves des stratégies utilisées au cours des situations rencontrées.

Des situations de référence en nombre limité mais avec des possibles d'évolution variés.

Un nombre de séances suffisamment important : une dizaine environ.

Une variété de rôles à expérimenter pour nos élèves : joueur de champ, gardien, attaquant, défenseur, arbitre, observateur, organisateur.

**Nous affirmons quelques choix forts pour la mise en place de séances auprès de nos élèves...**

Une entrée dans l'activité très rapide pour nos élèves.

Une pratique qui donne une grande place à la prise de décision au cours des situations proposées à nos élèves.

La pratique des jeux collectifs comme une occasion d'y trouver du plaisir, de faire grandir l'estime de soi et de percevoir ses progrès.



---

## Nous proposerons à nos élèves des situations portant sur quatre champs d'activités :

---

- Des expérimentations sur le thème AISANCE CORPORELLE.
- Des expérimentations sur le thème COULOIR DE JEU DIRECT.
- Des expérimentations sur le thème DUEL TIREUR/GARDIEN
- Des expérimentations sur le thème du RESEAU D'ECHANGES.



Nous pensons qu'en fréquentant les classes de G.S., C.P. & C.E.1, nos élèves ont construit des connaissances et des habiletés au sein d'une pratique variée des jeux collectifs d'opposition/coopération. Ainsi, nous vous proposons des situations qui tiennent compte de ce postulat. Si vous constatez que nos propositions sont peu adaptées car trop complexes, n'hésitez pas à consulter le document qui s'adresse plus particulièrement aux classes de cycle 2. Ainsi vous pourrez trouver des ressources sur deux champs d'activités que nous n'avons pas priorisés pour le cycle 3. Cela concerne :

- Des expérimentations sur le thème DES DUELS.
- Des expérimentations sur le thème de LA CONFRONTATION COLLECTIVE.



Le porteur de balle : tirer au but, réaliser une passe (latérale, vers l'avant, vers l'arrière) vers un partenaire, progresser avec le ballon en dribblant, avancer de trois pas avec le ballon, accélérer, ralentir, contourner, choisir un de ses partenaires pour la passe, opérer un style de passe (avec rebond, sans rebond, passe haute, passe basse, passe appuyée)...

Chaque joueur a constamment des prises de décision à effectuer. Quelque soit son statut, ses possibilités d'action sont nombreuses.

Le non porteur de balle défenseur : attaquer le porteur de balle, marquer un autre attaquant, se replier pour protéger son but, courir, marcher, ralentir, accélérer, lever les bras, occuper un espace précis...

Le non porteur de balle attaquant : marcher, courir, accélérer, ralentir, changer de direction, se démarquer, choisir la distance et la position entre son coéquipier porteur de balle et lui, créer de fausses pistes...

Le gardien de but : rester ou sortir de sa zone, se déplacer devant son but (avancer, reculer, mouvement latéral), positionner les segments de son corps, observer l'attitude du tireur et anticiper, sauter, se baisser, choisir le partenaire vers lequel faire la passe,...



# THEME 1 : Des situations pour développer l'aisance corporelle...

(Vers la dissociation segmentaire, la coordination, la prise d'informations)

Agir autour de verbes d'action avec & sans ballons : marcher, courir, sauter, éviter, contourner, lancer, tenir, toucher, attraper, bloquer, s'immobiliser, accélérer, ralentir, franchir, observer, tourner, effectuer une rotation, changer de direction, se baisser, passer entre, passer par-dessus, passer par dessous, faire rebondir, faire rouler, suivre un chemin, suivre un partenaire, se rapprocher, s'éloigner,...

On privilégiera deux types d'activités :

- ▶ Des tâches motrices successives.
- ▶ Des tâches motrices simultanées.



L'enseignant pourra :

. soit faire agir ses élèves tous ensemble à partir d'une consigne collective : « Vous marchez avec le ballon dans les bras, à mon signal, vous le faites rebondir et vous frappez dans vos mains avant de le rattraper ».

. soit s'appuyer sur des jeux collectifs pour développer l'aisance corporelle de ses élèves.

## Pourquoi ?

### Pourquoi cet espace ?

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- De l'aider à mieux connaître son corps qui se développe et changera encore pendant l'adolescence.
- De l'aider à mieux se contrôler pour prendre en compte son environnement et ainsi aborder des situations de plus en plus complexes avec ou sans balle.

L'aisance corporelle permettra ainsi une centration différente et permettra d'éviter plus adroitement un adversaire ou de marquer plus facilement un but dans une situation difficile.

La prise de conscience des solutions explorées et intériorisées est essentielle dans la construction d'une aisance qui n'est pas seulement utile au handball, on la retrouve partout dans les gestes quotidiens : éviter les gens sur le trottoir, se rattraper lors d'une chute, apprendre d'autres activités sportives, etc.

## Savoir-faire

### Les savoir-faire dans cet espace :

Ils font appel à la motricité :

- Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes leurs formes. En avant, en arrière, sur le côté, sur les deux pieds joints, décalés ou alternativement, sur un pied.
- Lancer haut, loin, bas, fort devant, derrière, en cloche, tendu, faire rebondir se conjugue souvent dans les exercices avec ...
- Attraper devant, sur le côté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.

On y trouve tout ce qui favorise la dissociation segmentaire, la coordination, le repérage dans l'espace, l'équilibre, la notion de rythme, etc...

Les enfants doivent :

- Etre à l'aise avec la balle.
- Explorer les déplacements avec une balle en main.
- Maîtriser le lancer et la réception.
- Savoir lancer fort, tirer.
- Se reconnaître dans l'espace, maîtriser ses déplacements, savoir tirer de plusieurs façons.
- Enchaîner les différentes actions et les combiner.

On peut donc imaginer des parcours visant une famille ou une combinaison entre deux ou trois familles.



## THEME 1 : Des situations pour développer l'aisance corporelle (Suite)...

(Vers la dissociation segmentaire, la coordination, la prise d'informations)

Les jeux collectifs de prise sont des situations facilement adaptables pour développer les habiletés corporelles. Ex. : (Jeu des éperviers) - Les étoiles filantes...



# Les étoiles filantes





**L'histoire :**  
Le 12 août de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Pour les astronomes, c'est la nuit des étoiles. 4 d'entre eux se lancent un défi : "Lequel d'entre nous en observera le plus ?"

**Comment ça marche ?**  
4 astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles mousse. 4 étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une balle chacune.  
Au signal de l'entraîneur, les étoiles filantes entre dans l'atmosphère terrestre. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le camp opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles attendent le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'emparent d'un autre ballon dans la réserve.  
Les astronomes essaient de toucher les étoiles en leur lançant une balle en mousse. C'est leur façon d'observer les étoiles. S'ils réussissent, ils récupèrent la balle de l'étoile filante et la rapportent dans leur cerceau tout en ramenant leur ballon mousse.  
Remporte le défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est-à-dire celui qui a le plus de balles dans son cerceau.

**Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.**



Constats	Régulations - Relances
Les étoiles perdent la balle dans le dribble.	Autoriser de transporter la balle sans dribble.
Les étoiles sont touchées très rapidement.	Augmenter la surface de jeu.
Les astronomes sont en difficulté pour toucher les étoiles.	Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre d'astronomes.
Cela dure trop longtemps.	Réduire le nombre de balles dans les réserves.

20
S5





# Les étoiles filantes



**Effectif :** 8 joueurs : 4 tireurs et 4 cibles.

**Matériel :** 6 cerceaux, 2 bandes jaunes, 2 réserves de balles, 4 balles mousse.

**Objectifs :**

– Déclencher un tir avec une balle mousse sur des cibles mobiles.

**Description de la tâche :**

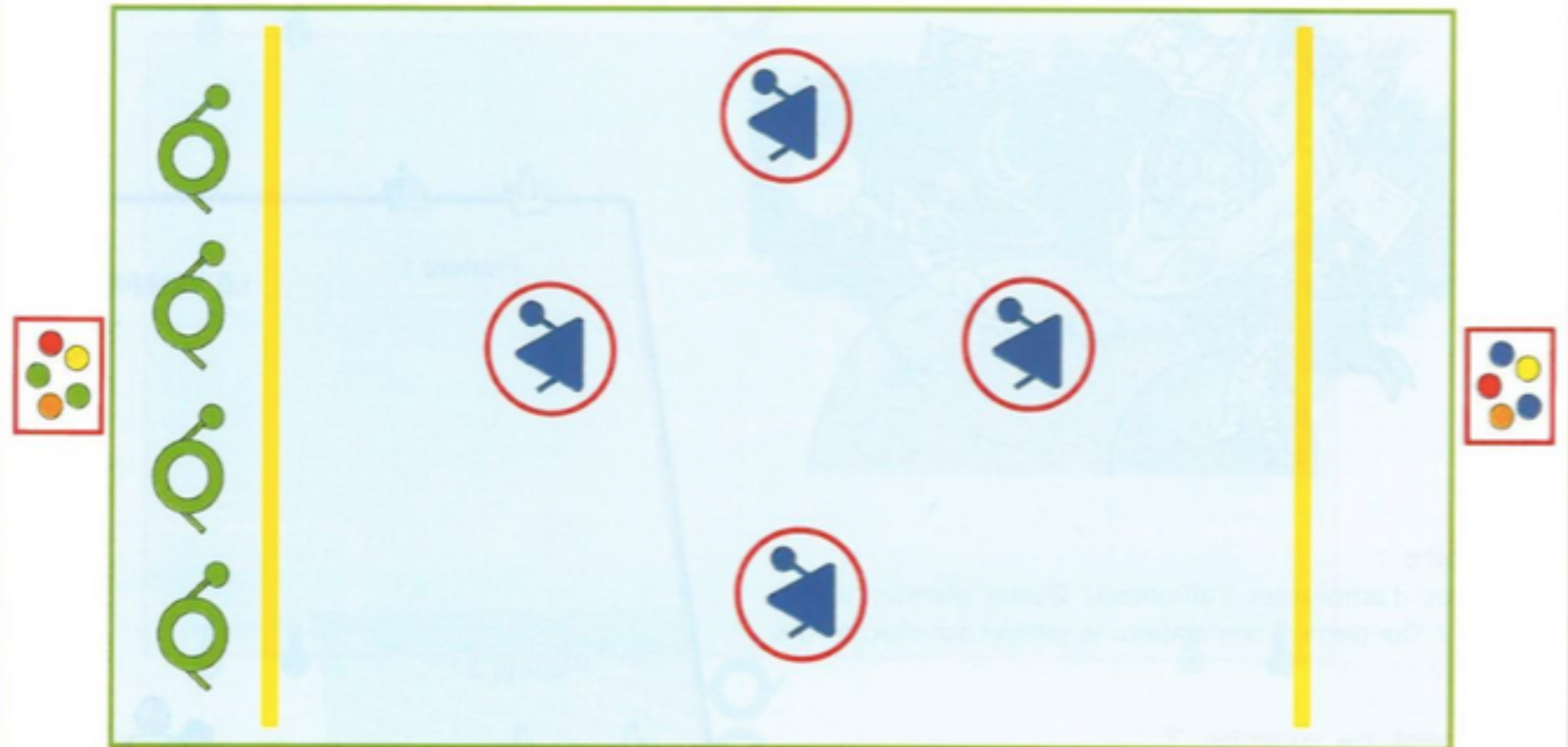
- 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.
- 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.
- Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux.
- A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens.

**Consignes :**

- Les joueurs dans les cerceaux tentent de toucher les joueurs qui traversent en leur lançant une balle mousse. Lorsqu'ils réussissent, ils récupèrent dans leurs cerceaux la balle de l'adversaire. Lorsque tous les joueurs ont traversé l'espace, ceux qui ont perdu leur balle en prennent une dans la réserve. Les joueurs centraux récupèrent leurs balles mousse et se replacent dans leurs cerceaux.
- Lorsqu'ils sont prêts l'entraîneur donne le signal du passage dans l'autre sens.
- Lorsque toutes les balles des réserves ont été jouées, le vainqueur est le joueur central qui a le plus de balles dans son cerceau.

**Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :**

- La surface de l'aire de jeu, les distances ne doivent pas être trop importantes. Les balles en mousse ne doivent pas faire mal.
- Le dribble sera introduit progressivement comme mode de déplacement.



## Les capacités développées

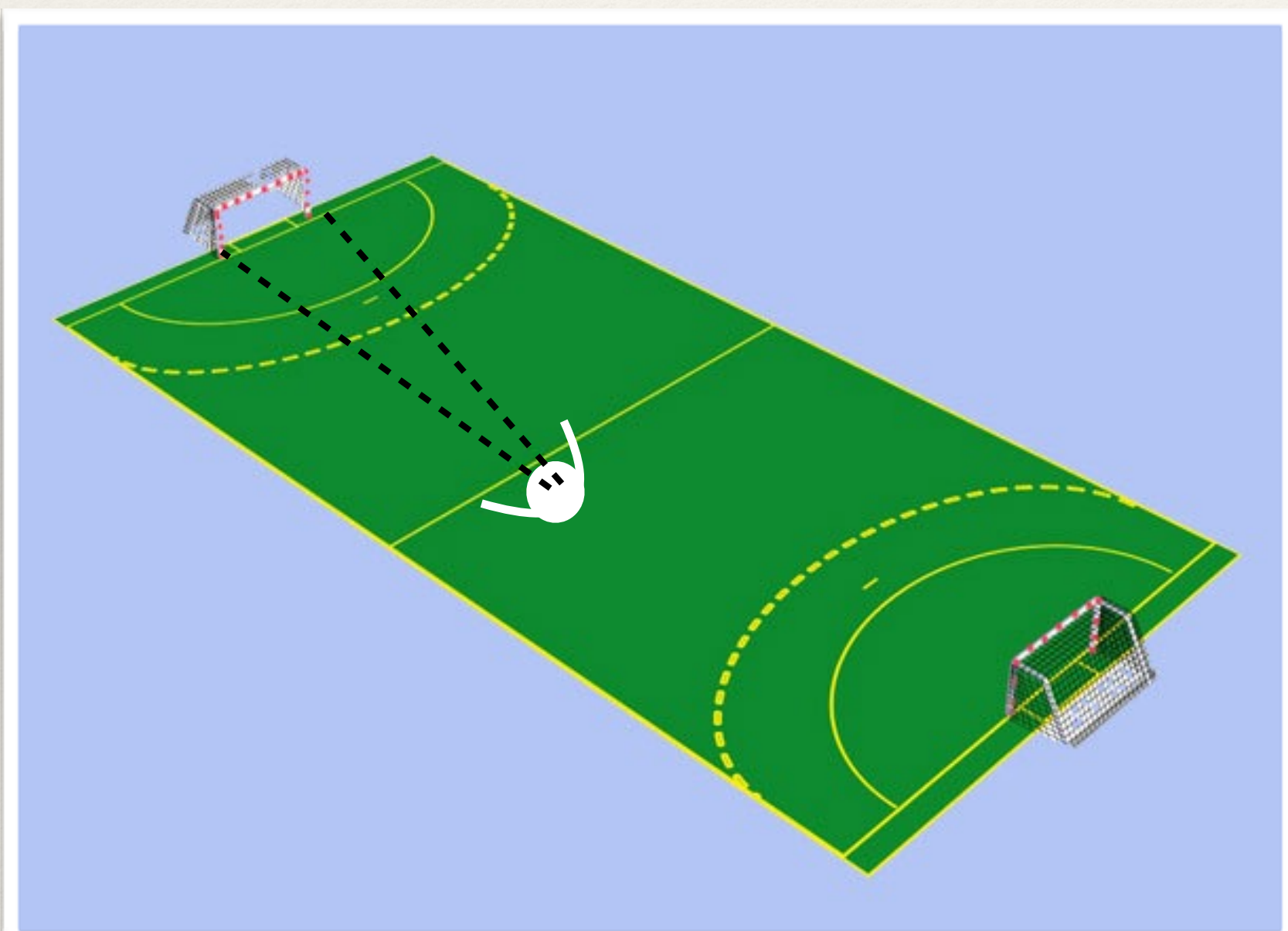
<b>Percevoir</b>	les adversaires, la cible à atteindre
<b>Décider</b>	oser s'engager dans l'action
<b>Agir</b>	expérimenter les courses, les dribbles

S5



## THEME 2 : Des situations pour découvrir & appréhender le couloir de jeu direct...

Le couloir de jeu direct est l'espace qui se situe entre mes épaules et les deux poteaux du but à attaquer. La perception de cet espace de progression va aider l'enfant à prendre des décisions qu'il soit porteur de balle ou non. Il lui faut pour cela être orienté sur le terrain et être très au clair sur la cible à atteindre.



Etre acteur dans un jeu collectif c'est être confronté en permanence à des situations problèmes. Chaque joueur, qu'il soit gardien, attaquant, défenseur, porteur de balle ou non, est amené à prendre des indices très rapidement pour agir. La prise de décision et la prise de risque sont des notions centrales dans le jeu collectif.

Les choix opérés par l'enfant dépendront :

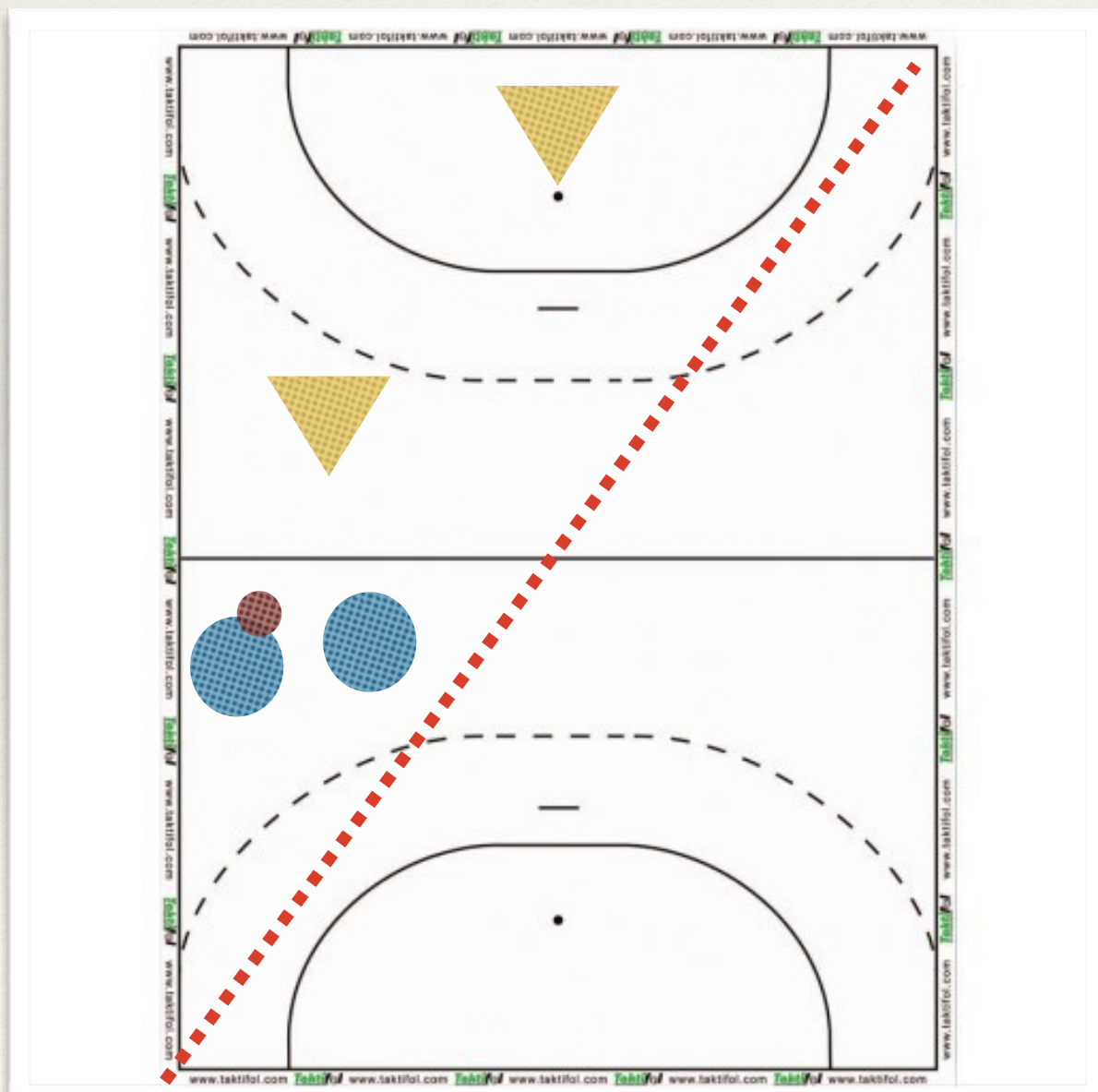
- . De sa capacité à percevoir son statut (attaquant/défenseur).
- . De sa capacité à s'orienter dans l'espace dans les zones de jeu et à se situer par rapport aux autres joueurs.
- . De sa capacité à mobiliser des actions motrices qu'il pense pouvoir réussir.



## THEME 2 : Des situations pour découvrir & appréhender le couloir de jeu direct... (Suite)

Situation de référence pour découvrir et évoluer dans le couloir de jeu direct.

Pour la fluidité de l'activité, on veillera à matérialiser une diagonale sur le terrain afin d'avoir deux ateliers qui fonctionnent en parallèle.



Possibilité 1 : Je suis seul avec la balle, je dois progresser vers la cible et marquer (sans gardien, avec gardien qui part d'un plot, avec gardien déjà dans le but).

Possibilité 2 : Je suis seul avec la balle face à un défenseur, j'ai un coéquipier relai sur le bord du terrain pour réaliser des passes, et je dois progresser vers la cible pour marquer (sans gardien, avec gardien qui part d'un plot, avec gardien déjà dans le but).

Possibilité 3 : Nous sommes deux attaquants et avons un défenseur en face de nous. Nous devons progresser vers la cible et marquer.

...



---

## THEME 3 : Des situations pour appréhender le duel tireur/gardien...

---

C'est ici l'occasion de faire réfléchir et agir nos élèves sur un duel particulier : le duel tireur/gardien. L'un et l'autre ont des prises de décision à opérer, l'un et l'autre ont des habiletés motrices à mobiliser, l'un et l'autre ont des perceptions spatiales à affiner.

### Le tireur :

- . Percevoir le cône de tir (c'est l'angle plus ou moins ouvert selon son positionnement) entre le ballon et les deux poteaux du but. Plus je suis au centre et plus ce cône est ouvert. Plus je suis excentré et moins il est ouvert.
- . Choisir la zone du but visée en fonction du positionnement de gardien.
- . Choisir le type de tir (direct, rebond, lobé) en fonction du positionnement du gardien.
- . Synchroniser le positionnement de la jambe avant et du bras directeur (jambe opposée au bras mise en avant).
- . Réussir progressivement à tirer dans la course (éviter de courir, puis s'arrêter, puis tirer) et à placer quelques sauts ou extensions.

### Le gardien :

- . Percevoir l'alignement entre le ballon du tireur, son corps de gardien et le centre du but. Le placement optimal du gardien est assuré quand ces trois points sont alignés.
- . Adapter sa position par rapport à celle du tireur.
- . Réaliser des déplacements latéraux et avant/arrière.
- . Utiliser les différents segments de son corps pour repousser et non saisir le ballon. C'est un changement de logique très important : le gardien ne cherche pas à attraper le ballon mais à faire obstacle avec son corps.
- . Commencer à réaliser des feintes pour induire en erreur le tireur.



# THEME 3 : Des situations pour appréhender le duel tireur/gardien...(Suite)

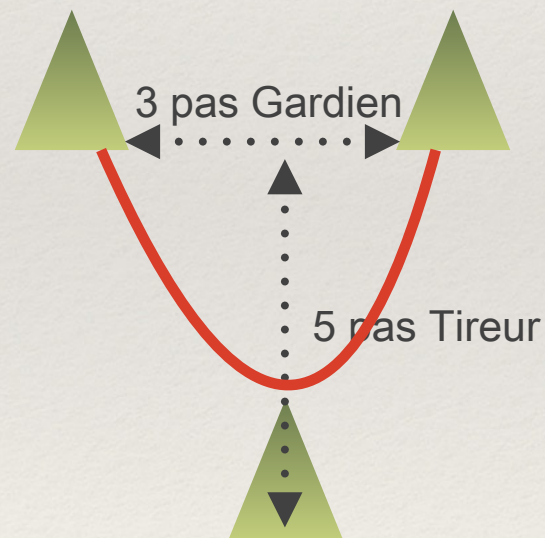
Deux situations de référence pour découvrir et évoluer dans ce duel particulier :

▶ Le duel des dix tirs par binôme.

▶ Les six buts sur le terrain.

## Le duel des dix tirs

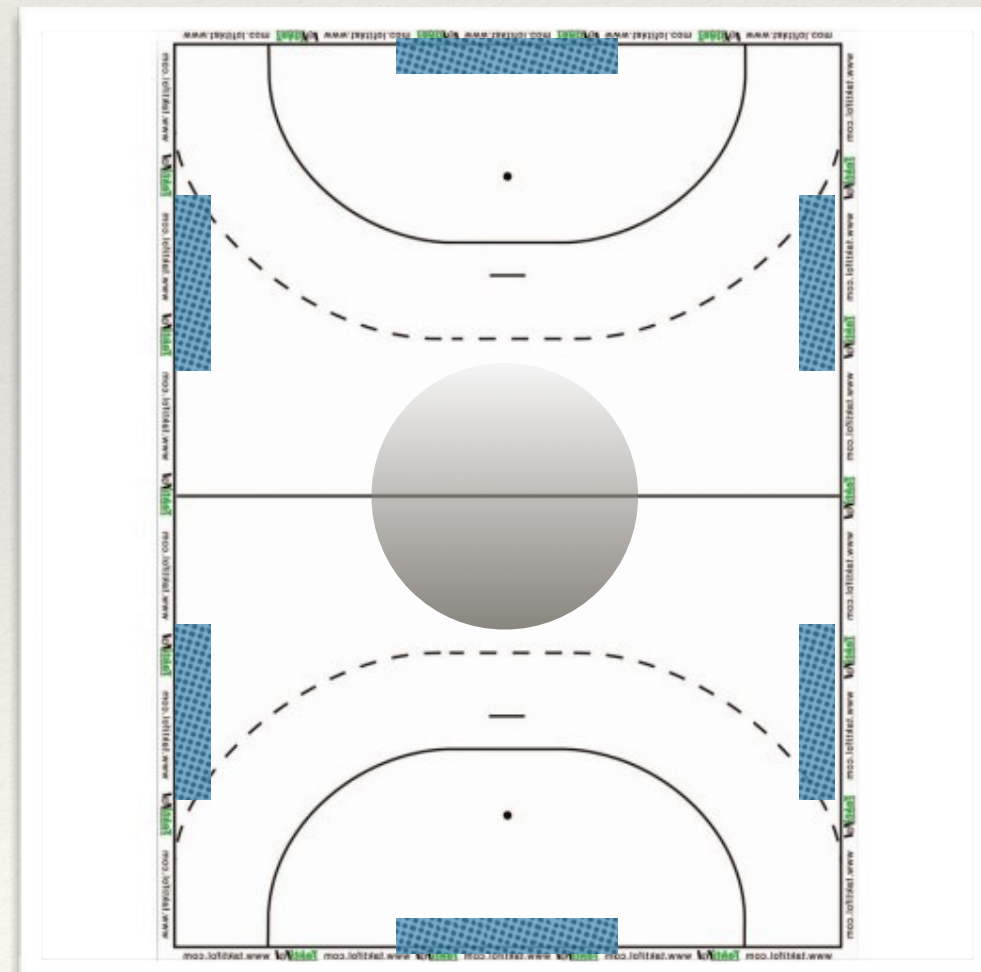
Pour deux joueurs : Un ballon et trois plots à installer de préférence devant un mur ou grillage pour éviter d'aller récupérer le ballon trop loin.



Alternativement, chaque joueur effectue dix tirs. A la fin de la première série, selon l'écart de résultat, les deux joueurs doivent trouver une solution pour équilibrer le rapport de force en bougeant un des trois plots.

## Les six buts (ou six cibles)

Six buts et six gardiens sont positionnés autour du terrain. Des attaquants, chacun avec un ballon, sont positionnés au centre du terrain. Ils choisissent une cible et se dirige vers elle pour essayer de marquer. Le gardien marque un point si le tir est loupé, l'attaquant marque un point si le but est marqué.





---

## THEME 4 : Des situations pour agir au sein d'un réseau d'échanges de plus en plus complexe...

---

C'est ici l'occasion de placer nos élèves dans un environnement complexe de jeu au sein duquel de nombreux indices sont à prendre pour opérer des choix. Plutôt que d'utiliser la traditionnelle confrontation en équipe pour pratiquer le handball, on privilégiera des oppositions en nombre réduit de joueurs ( 3 contre 3), sur un terrain réduit, dans une logique de gagne-terrain (amener le ballon dans une zone comme en ultimate ou au rugby). La situation de référence étant la balle au capitaine.

Nos élèves vont devoir aborder la complexité du changement de statut : il passe continuellement d'attaquant à défenseur et inversement selon que son équipe possède la balle ou non.

On leur fera découvrir qu'il y a autant de décisions à prendre que l'on soit attaquant ou défenseur (en moyenne, un joueur est 90 % du temps sans ballon).

On décontextualisera dans ces situations la notion de couloir de jeu direct :

- Comme attaquant porteur de balle, je dribble si ce couloir est libre (sans opposition), je dribble ou je passe si ce couloir est bouché.
- Comme attaquant sans ballon, je me démarque en fonction du porteur de balle et en fonction du positionnement des défenseurs pour me créer un couloir de jeu libre.
- Comme défenseur, je me place entre l'attaquant et la cible à défendre.



## THEME 4 : Des situations pour agir au sein d'un réseau d'échanges de plus en plus complexe... (Suite)

---

### Situation de référence : La balle au capitaine

- ▶ La salle ou le terrain divisé en trois espaces de jeu pour trois parties en parallèle. Six équipes de trois joueurs jouent au même moment. D'autres élèves sont impliqués dans le rôle d'arbitrage avec des observables précis (l'écoulement du temps, les sorties du ballon et les remises en jeu, le déplacement du porteur de balle, le comptage de points...).
- ▶ But : Porter le ballon chez l'équipe adverse dans une cible matérialisée par une surface au sol (comme la zone d'essai au rugby). Pour marquer un point, il faut qu'un des joueurs attaquants pénètre dans cette zone avec la balle, ou reçoive après une passe la balle en étant dans la zone.
- ▶ On appliquera les règles de déplacement du ballon du handball : on peut marcher trois pas avec le ballon, avancer en dribblant, faire une passe vers un coéquipier.
- ▶ Si le changement de statut est trop complexe, on peut l'encadrer par des aménagements. Une équipe possède cinq essais pour faire progresser le ballon et marquer un point. A l'issue de ces essais, on donne le ballon à l'autre équipe, qui à son tour, possède cinq essais.

