

# Situations de référence en handball

## Niveaux 1/2/3/4

**Préambule :** l'activité Handball est certainement la plus enseignée dans les établissements scolaires. Elle confronte les élèves à un grand nombre d'actions motrices « élémentaires » (lancer, attraper, courir, sauter...), au respect d'un règlement précis et à la nécessité d'une organisation collective. Le rapport de force entre attaquants et défenseurs évolue en fonction du niveau de maîtrise de chacun et peut représenter un frein important à certaines étapes de la formation. Il s'agit donc de manipuler les contraintes organisationnelles et réglementaires afin d'aiguiller la construction des réponses construites par nos élèves.

A ce niveau, nous choisissons une adaptation forte des espaces et contraintes afin de favoriser les prises d'informations simples et l'organisation motrice au service de l'action de marque.

En parallèle, la formation des arbitres (garants de l'application minimale d'un règlement adapté) nous paraît indispensable et progressive.

Avec la participation de :  
Camille Léger  
Nicolas Blier  
Sébastien Coudoux  
Jérôme Hostingue  
Rémi Romanet  
Julien Lamora  
Olivier Bravard

# Situation de référence en Handball niveau 1

## Attendus des programmes Cycle 3

### Attendus de fin de cycle dans le cadre d'une pratique aménagée et/ou à effectifs réduits :

- Dans un jeu à effectif réduit, encadré par des arbitres, contrôler son engagement moteur pour, rechercher le gain du match par des choix pertinents en accédant régulièrement à un espace de marque pour tirer en position favorable, face à une défense en infériorité numérique qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact.
- S'organiser techniquement et tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque : accent porté sur la phase offensive, action de marque facilitée. Matériel adapté à la morphologie des élèves et facilitant la manipulation.

- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe : construction de règles de communication communes et de règles de fonctionnement et de sécurité minimales.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu : fonctionnement en « Mini Handball », effectifs et espaces réduits. Temps de jeu courts.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre : mise en place d'un arbitrage par les élèves. Aménagement du règlement.

### Compétence générale du cycle proposée :

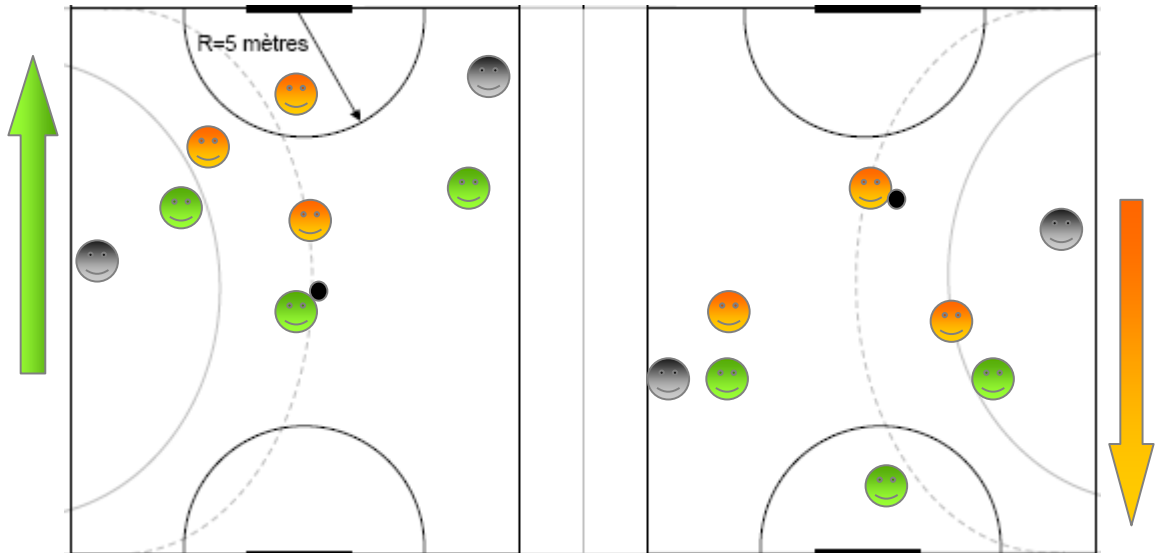
Dans un jeu à effectif réduit, encadré par des arbitres, adapter et contrôler son engagement moteur pour rechercher le gain du match par des choix pertinents, la réalisation d'actions individuelles et collectives décisives afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.

## La situation de référence du cycle : Se mettre en situation favorable de marque.

Organisation de la classe : 2 ou 3 terrains de mini-hand / Buts : mini-hand / x équipes de 3 joueurs / Temps de jeu = 6mn

### Dispositif :

- Deux équipes les plus homogènes entre elles, constituées de 3 joueurs.
- Terrain de mini handball dans la largeur du terrain normal.
- Arbitrage par une équipe en attente (binômes ou quatuors).
- Ballons de mini Handball, facilitant les manipulations.
- Règlement adapté : engagement par gardien de but
- contacts totalement interdits (avertissement si contact, puis 1 point de pénalité si 2<sup>e</sup> contact du même joueur)
- temps de possession « augmenté » à 5s
- Possibilité d'utiliser un temps mort.



### But :

Remporter l'opposition entre les deux équipes.

### Contraintes :

- Attaquants en surnombre (2 + GB contre 2)
- Le GB de chaque équipe participe à l'attaque. Après un but ou un renvoi du GB, celui-ci remet en jeu et attaque.
- Une contre-attaque (= plus de GB dans sa surface) tentée entraîne la conservation du ballon.
- Tous les joueurs peuvent devenir GB.

### Le savoir (objet d'étude permettant d'orienter la compétence) :

**Comme Porteur de balle :** prendre et utiliser des indices sur adversaires et partenaires pour choisir son action. Repérer l'espace favorable de marque pour tenter le tir, savoir coordonner son déplacement pour conserver de la vitesse (dribble + pas + suspension éventuellement)

**Comme non porteur de balle :** utiliser les principes du jeu sans ballon : écartement, démarquage, profondeur, course d'appel...

**Comme Défenseur :** gêner la progression des attaquants en se plaçant entre le PB et la cible. Harceler, intercepter.

**Comme arbitre :** reconnaître la plupart du temps les 4 fautes essentielles : marché, reprise de dribble, contact, empiètement.

**Comme observateur, « coach » :** relever des informations simples à l'aide de fiches d'observation : tirs tentés, interceptions...

### Le problème posé aux élèves pour atteindre la zone favorable de marque :

#### Constat :

- l'élève a du mal à enchaîner les actions motrices (attraper, courir) dans le respect du règlement
- il ne fait pas de choix clairs entre la passe, le dribble ou le déplacement.

#### Outils pour l'enseignant :

Il faut orienter les élèves vers une prise d'indices pertinents sur la cible, les espaces et les défenseurs.

#### Critères de réussite :

- Attaque : au moins 2 attaques sur 3 aboutissent sur une tentative de tir en situation très favorable : 1 contre GB, secteur central, proximité du but.
- La majorité des fautes simples (marché, reprise, empiètement, contact) sont sifflées.

# Situation de référence en Handball niveau 2

## Attendus des programmes Cycle 4

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.

Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires, de l'arbitre ; co-observer et arbitrer.

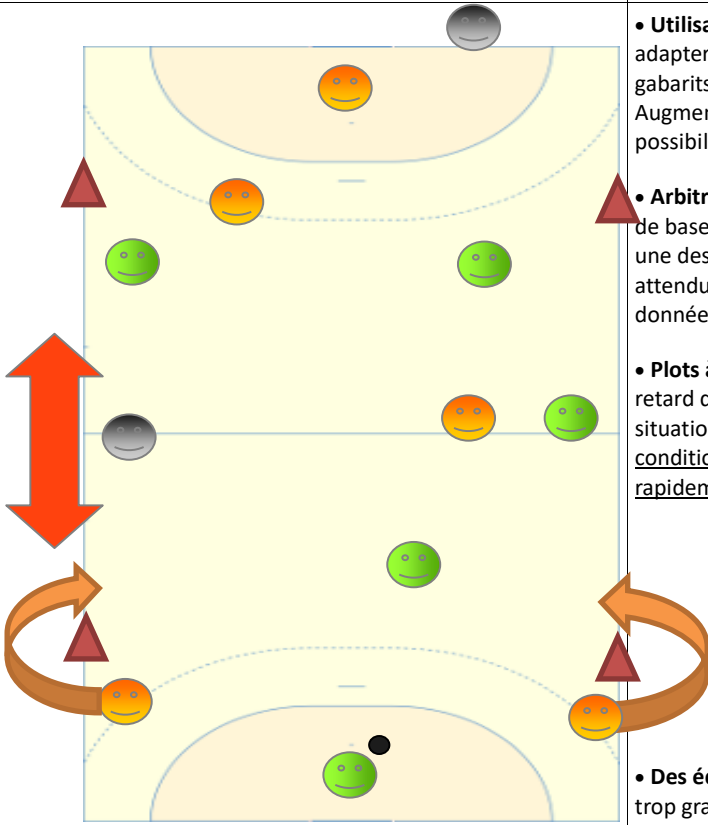
Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

Accepter et analyser le résultat de la rencontre.

## Compétence générale du cycle proposée

Dans un jeu à effectif réduit, encadré par des arbitres, adapter et contrôler son engagement moteur pour rechercher le gain du match par des choix pertinents, la réalisation d'actions individuelles et collectives décisives afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.

## La situation de référence du cycle : battre le repli défensif par un jeu rapide sur tout terrain.

Organisation de la classe : 1 terrain de handball / Buts : 3 x 2 m / 5 ou 6 équipes de 5 joueurs		Justification des choix
<p><b>Dispositif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes les plus homogènes <b>entre elles et en leur sein</b> de 5 joueurs (GB compris)</li> <li>• 2 gardiens de but</li> <li>• terrain de handball normal</li> <li>• 2 plots de chaque côté situés à 9m de la ligne de but</li> <li>• arbitrage par une équipe en attente (1 binôme)</li> <li>• ballons taille 1, facilitant les manipulations et notamment les tirs</li> <li>• règlement aménagé : contact maîtrisé *, engagement du gardien de but</li> <li>• le gardien dispose d'une réserve de ballons dans son but, pour pouvoir engager le plus rapidement possible</li> <li>• une extra-balle est offerte aux contre-attaquants en cas de réussite. Elle permet la mise en place d'une nouvelle attaque placée qui va ensuite permettre un retard du repli défensif et favoriser le jeu rapide.</li> </ul> <p>* <b>contact maîtrisé</b> : le défenseur contrôle sans pousser s'il est placé entre le PB et le but. Actions sur les côtés interdites, actions sur joueur en suspension interdites.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Utilisation du grand terrain</b> : adapter les espaces à l'évolution des gabarits et des savoirs faire. Augmenter les espaces et les possibilités de démarquage</li> <li>• <b>Arbitres</b> : faire respecter les règles de base et le non contact qui sera une des sources des transformations attendues. Un binôme, la priorité est donnée aux prises de décisions.</li> <li>• <b>Plots à contourner</b> : permet un retard du repli défensif, donc une situation de surnombre offensif, <u>à condition de monter la balle rapidement</u></li> <li>• <b>Des équipes de 5</b> pour éviter une trop grande concentration de joueurs et permettre le jeu dans les espaces libres</li> <li>• <b>Remise en jeu du gardien de but</b> pour dynamiser le jeu et permettre le jeu sur grand espace même en cas de but encaissé</li> </ul>
<p><b>BUT :</b> Remporter l'opposition entre les deux équipes en exploitant une situation de surnombre due au retard du repli défensif en utilisant les courses dans les intervalles libres (jeu sans ballon/démarquage).</p>	<p><b>Contraintes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation libre des défenseurs</li> <li>• Les deux plots doivent être contournés par les attaquants avant de réaliser le repli défensif</li> </ul>	
<p><b>Comportements observés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le jeu sans ballon est quasi inexistant et les attaquants reçoivent le ballon à l'arrêt.</li> <li>• Beaucoup de pertes de balle, le plus souvent sur des tentatives de passes longues.</li> <li>• Peu d'actions débouchent sur un tir en situation favorable.</li> <li>• Le changement de statut n'est pas efficace (GB = 1<sup>er</sup> attaquant)</li> </ul>	<p><b>Comportements attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les attaquants s'organisent collectivement pour occuper et utiliser les espaces libres rapidement.</li> <li>• Les NPB apportent une aide constante au PB : courses variées et cohérentes.</li> <li>• La réalisation des passes tient compte des partenaires et de leurs placements et déplacements.</li> <li>• La plupart des actions apportent une solution très favorable de tir.</li> </ul>	

# Situation de référence en Handball niveau 3

## Attendus des programmes Cycle 4

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires, de l'arbitre ; co-observer et arbitrer.
- Accepter et analyser le résultat de la rencontre.

## Compétence générale du cycle proposée

Dans un jeu à effectif réduit, encadré par des arbitres, adapter et contrôler son engagement moteur pour rechercher le gain du match par des choix pertinents, la réalisation d'actions individuelles et collectives décisives afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.

## La situation de référence du cycle : battre une défense qui commence à s'organiser en utilisant l'écartement

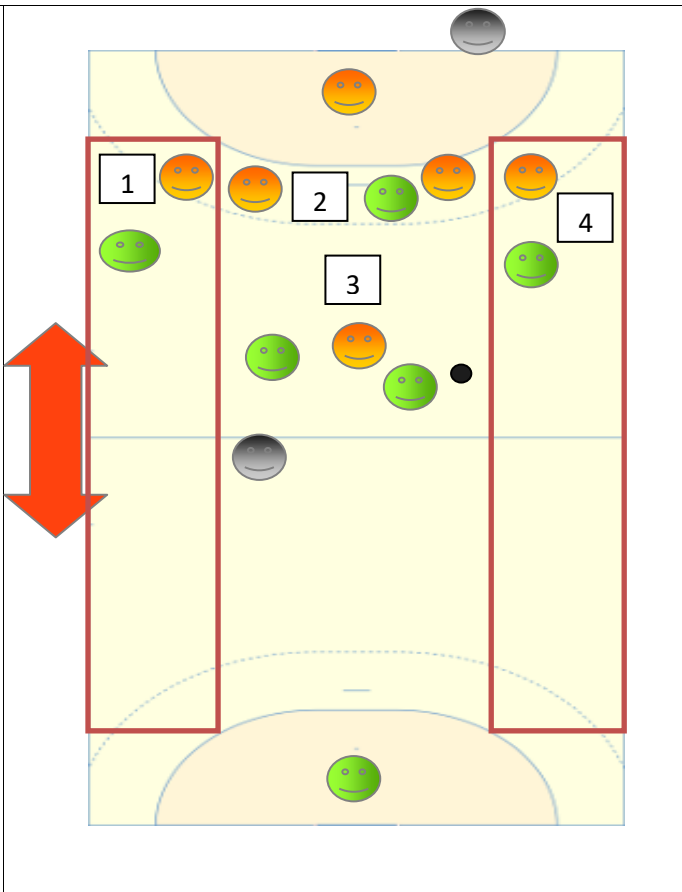
Organisation de la classe : 1 terrain de handball / Buts : 3 x 2 m / 4 ou 5 équipes de 6 joueurs / Temps de jeu = 10mn		Justification des choix
<p><b>Dispositif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes les plus homogènes entre elles et en leur sein de 6 joueurs (GB et jokers/ailiers compris)</li> <li>• 2 gardiens de but</li> <li>• terrain de handball normal avec secteurs tracés : trois secteurs dans la largeur, deux «couloirs» de 4m de chaque côté</li> <li>• un joueur « joker/ailier » dans chaque «couloir » extérieur pour chacune des deux équipes</li> <li>• arbitrage par une équipe en attente (1 ou 2 binômes)</li> <li>• ballons taille 1, facilitant les manipulations et notamment les tirs</li> <li>• règlement aménagé : contact maîtrisé *, engagement du gardien de but</li> <li>• prévoir une rotation régulière des jokers/ailiers</li> </ul> <p>* <b>contact maîtrisé</b> : le défenseur contrôle sans pousser s'il est placé entre le PB et le but. Actions sur les côtés interdites, actions sur joueur en suspension interdites.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Utilisation du grand terrain</b> : adapter les espaces à l'évolution des gabarits et des savoirs faire. Augmenter les espaces et les possibilités de démarquage</li> <li>• <b>Arbitres</b> : faire respecter les règles de base et le non contact qui sera une des sources des transformations attendues. Un binôme, la priorité est donnée aux prises de décisions.</li> <li>• <b>Joueurs jokers/ailiers</b> : permet d'aiguiller le jeu offensif vers une utilisation de la largeur du terrain. Le temps de décision est facilité ainsi que le jeu sans ballon.</li> <li>• <b>Des équipes de 6</b> qui permettent à tous les joueurs d'être mobilisés en situation de match et lors des séquences d'arbitrage.</li> <li>• <b>Remise en jeu du gardien de but</b> pour induire l'organisation offensive et l'utilisation de la largeur dès l'engagement.</li> </ul>
<p><b>BUT :</b> Remporter l'opposition entre les deux équipes en créant et en exploitant une situation de surnombre, en utilisant le duel / débordement, les courses dans les intervalles libres (jeu sans ballon).</p>	<p><b>Contraintes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les défenseurs peuvent sortir de leur zone (inciter les attaquants à créer un surnombre en mobilisant 2 défenseurs)</li> <li>• Les jokers/ailiers peuvent se déplacer sur toute la longueur du terrain, dribbler et marquer mais sans sortir de leur secteur latéral.</li> <li>• Pour pouvoir tirer, le ballon doit avoir circulé dans au moins 2 secteurs en zone d'attaque (1/2 terrain)</li> </ul>	
<p><b>Comportements observés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les joueurs n'utilisent pas la largeur du terrain et la majorité des actions se déroulent dans un axe central</li> <li>• Les différents secteurs (centre, ailes) ne sont pas connus et exploités.</li> <li>• Les joueurs ne tentent pas de duels (ou en abusent) pour créer un surnombre. L'intervalle libre à 6m n'est pas reconnu</li> <li>• Le jeu sans ballon est quasi inexistant et les attaquants reçoivent le ballon à l'arrêt.</li> <li>• Beaucoup de pertes de balle, le plus souvent sur des tentatives de passes longues.</li> <li>• Peu d'actions débouchent sur un tir en situation favorable.</li> <li>• Beaucoup de tirs sont tentés à l'arrêt et vers le haut.</li> </ul>	<p><b>Comportements attendus :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les attaquants s'organisent collectivement pour occuper et utiliser les espaces libres.</li> <li>• Le Porteur de Balle adapte ses actions à la situation : duel, passe, tir...</li> <li>• Les NPB apportent une aide constante au PB : courses variées et cohérentes.</li> <li>• La réalisation des passes tient compte des partenaires et de leurs placements et déplacements.</li> <li>• La plupart des actions apportent une solution très favorable de tir.</li> <li>• Le PB tireur propose un impact adapté au placement du gardien de but.</li> </ul>	

# Situation de référence en Handball niveau 4

**Attendus de fin de cycle dans le cadre d'une pratique aménagée dans le cadre d'un rapport de force équilibré.**

- Réaliser des actions décisives en situation moins favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires, de l'arbitre ; co-observer et arbitrer.
- Accepter et analyser le résultat de la rencontre.
- Agrandir et utiliser l'espace de jeu dans la largeur et la profondeur.

**La situation de référence du cycle : battre une défense organisée en utilisant l'écartement et la profondeur**

Organisation de la classe : 1 terrain de handball / Buts : 3 x 2 m / 4 équipes de 6 joueurs	Justification des choix
<p><b>Dispositif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deux équipes les plus homogènes entre elles et en leur sein (évolution possible) de 6 joueurs.</li> <li>• Terrain de handball normal avec secteurs tracés : trois secteurs dans la largeur et deux dans la profondeur dans le secteur central.</li> <li>• Arbitrage par une équipe en attente (binôme).</li> <li>• Règlement complet : engagement milieu de terrain, contacts tolérés et maîtrisés.</li> <li>• Possibilité d'utiliser un temps mort : « temps de concertation. »</li> </ul>	 <p>Les attaquants se sont organisés pour trouver des solutions collectives sur grand terrain avec une densité défensive peu importante (écartement, fixation, libération...). Les défenseurs ont adapté leurs placements et structuré leur organisation.</p> <p>Nous chercherons donc à améliorer la réalisation d'actions décisives en attaque dans des espaces plus réduits et notamment l'utilisation d'un joueur en appui.</p> <p>La circulation des attaquants permet la création de surnombres à partir de fixations, croisés, prises d'intervalle...</p>
<p><b>BUT :</b> Remporter l'opposition entre les deux équipes en exploitant le dispositif défensif choisi.</p>	<p><b>Contraintes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un attaquant dans chaque couloir latéral et trois dans le secteur central. L'un des trois se place obligatoirement dans les 9m. Les changements de secteur sont autorisés mais doivent être rapidement compensés par le déplacement/replacement d'un autre attaquant.</li> <li>• 4 secteurs défensifs : 1 sur chaque aile, 1 secteur central en dehors des 9m, 1 secteur central dans les 9m</li> <li>• 1 défenseur dans chaque secteur</li> <li>• <b>Le 5e défenseur choisit entre le secteur 2 (défense type 1-4) et le secteur 3 (défense type 2-3)</b></li> <li>• <b>Circulation libre des défenseurs placés aux ailes.</b></li> <li>• Engagement réglementaire après attaque placée.</li> </ul> <p>• <b>Extra-balle :</b> tout but marqué en montée de balle ou engagement rapide (la défense n'ayant pas eu le temps de s'organiser) permet de bénéficier d'une extra-balle. Les attaquants conservent le ballon et attaquent à nouveau après un engagement au milieu de terrain.</p>
<p><b>Problèmes posés aux élèves :</b></p> <p>Les différents couloirs de jeu direct sont occupés par des défenseurs (le surnombre n'existe pas). L'augmentation du nombre de joueurs rend la lecture du jeu plus difficile pour les attaquants : repérage des intervalles, duels dans un espace restreint, tirs dans des secteurs moins favorables (ailes)</p>	<p><b>Observables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les duels tentés sont plus facilement contrôlés par les défenseurs.</li> <li>• Le secteur central est difficile d'accès par des courses simples.</li> <li>• Augmentation du nombre de pertes de balle dans les espaces plus petits.</li> <li>• Les actions de fixation libération ne suffisent pas forcément à mettre un tireur en situation favorable.</li> </ul>