



# ENSEIGNER LE HANDBALL A L'ECOLE PRIMAIRE



***Livret sur l'apprentissage du Handball en cycle 3***

***CPD EPS académie de Normandie | Ligue de Normandie de Handball | CRUSEP***

*Co-construit par : Anne-Sophie BAPTISTE - CPD EPS 14 / Véronique DELAUNE et Yannick DEON - CPD EPS 27 / Sébastien DUBOT - CPD EPS 76  
Isabelle GUERRAND - CPD EPS 61 / Magaly MARGRITE - CPD EPS 50 / Eric ROBIN - CTF Normandie / Ouahli ANQUIT – Chargé de mission USEP76*

# SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3
1 - OBJECTIFS DU LIVRET.....	4
2 - HISTORIQUE.....	5
3 - L'APPORT DU HAND A L'ECOLE.....	7
3.1 - Les caractéristiques de l'activité.....	7
3.2 - Les types d'affrontements au handball.....	7
3.3 - Les spécificités du hand à 4.....	9
3.4 - Comment reconnaître les niveaux de jeu des élèves ?.....	10
3.5 - Les ressources sollicitées.....	12
4 - LES COMPETENCES VISEES.....	13
5 - FONCTIONNEMENT D'UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE.....	14
5.1 - Nombre de séances dans le module.....	15
5.2 - Propositions d'articulation d'une séance.....	15
5.3 - Arbitrage.....	16
6 - UNE PROPOSITION DE MODULE.....	17
7 - COMMENT CHOISIR LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN FONCTION DES DIFFICULTES DES ELEVES ?.....	18
8 - ORGANISATION PEDAGOGIQUE.....	19
8.1 - Rôle des adultes.....	19
8.1.1 - Les gestes professionnels.....	19
8.1.2 - Les principes de la co-intervention.....	21
8.2 - Gestion de l'effectif.....	22
8.3 - Equipements nécessaires à l'activité.....	23
8.4 - Aménagement de l'espace.....	23
8.4.1 - L'organisation des terrains.....	23
8.4.2 - Les surfaces de but.....	25
8.5 - Les fiches.....	26
ANNEXES.....	35
POUR ALLER PLUS LOIN.....	35
RESSOURCES.....	36
CARTOGRAPHIE DES STRUCTURES AFFILIEES EN NORMANDIE.....	37

## INTRODUCTION

A l'issue du séminaire co-organisé par le Ministère de l'éducation nationale et de la fédération Française de Handball sur la thématique de « L'élève handballeur aujourd'hui, citoyen 2024 » qui s'est tenu en novembre 2019 à la maison du handball à Créteil, un groupe de travail s'est constitué afin d'élaborer un outil pédagogique à destination des enseignants du cycle 3 pour développer la pratique du handball adaptée au milieu scolaire.

Le hand à 4 est une forme de pratique issue de la pratique sociale de référence du handball à 7 servant de support d'enseignement pour permettre aux élèves de développer des compétences de joueur de sport collectif.

Ce dispositif répond, par l'aménagement de l'espace et des règles, aux objectifs éducatifs :

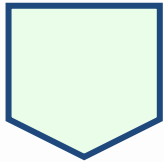
- Accéder aux mêmes chances dans la réussite
- Favoriser la mixité au sein du groupe
- Appliquer les principes d'égalité filles/garçons.



## 1 - OBJECTIFS DU LIVRET

*Harmoniser les contenus d'enseignement sur le territoire normand et les rendre plus cohérents*

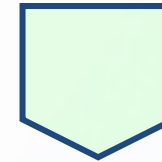
*Permettre aux élèves du cycle 3 de construire les compétences motrices, méthodologiques et sociales en s'appuyant sur les sports collectifs*



*Accompagner les enseignants dans leurs gestes professionnels*



*Proposer des ressources pédagogiques, didactiques, humaines et matérielles*



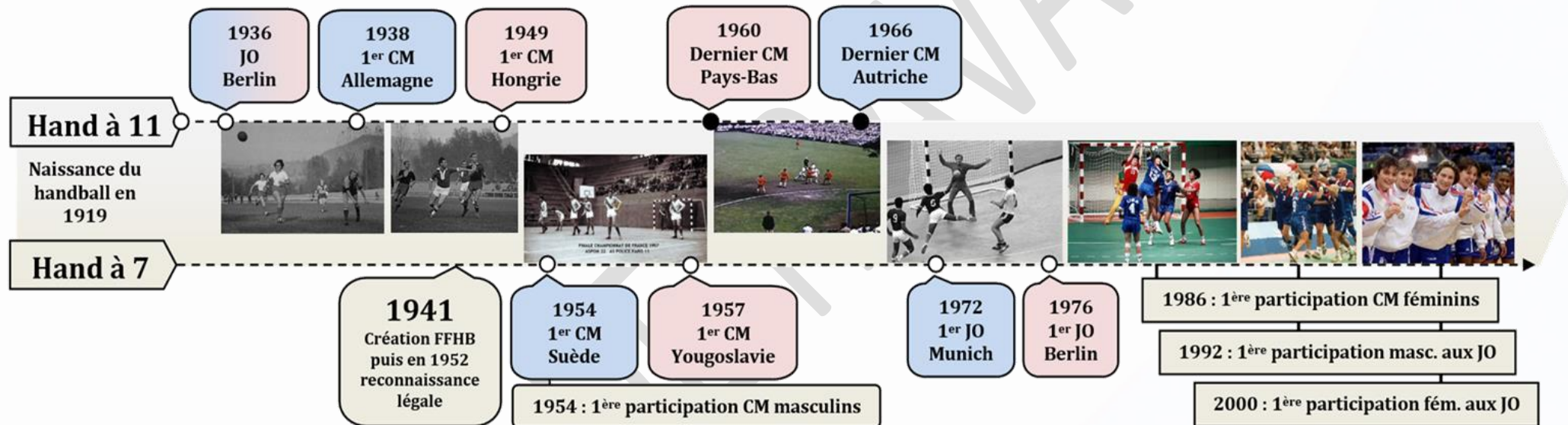
*Créer un évènement fédérateur autour de l'organisation des jeux olympiques de Paris 2024*

## 2 - HISTORIQUE Du Handball à l'EPS

### Origines

Trois jeux essentiels préfigurent le Handball (Claude Bayer – « Le Hand-ball ») :

- L'Hazena, en Tchécoslovaquie, se pratique à 7 ;
- Le Torball, en Germanie, essentiellement féminin se pratique à 11 en extérieur sur un terrain de football ;
- Le Hand-bold, dans les pays nordiques, se pratique en salle à 7.



CM : Championnat du Monde – JO : Jeux Olympiques

### La pratique du Handball à 11

Même si au Danemark se joue la première rencontre internationale de handball à 7 en 1925, c'est principalement en Allemagne dans un cours d'EPS que naît le Handball. Il s'institutionnalise à 11 avec la création de la première fédération internationale autonome à partir de 1933. En France, c'est en Alsace, en 1932, qu'apparaît la pratique à 11. En 1937 le handball trouvera déjà une large place dans le monde scolaire et universitaire avec une première participation aux jeux mondiaux universitaires. Le handball à 11 va coexister avec le handball à 7 jusqu'aux années 60 pour laisser sa place à un handball plus spectaculaire, plus adapté aux conditions climatiques avec des modifications règlementaires qui marqueront son développement.

## **Continuité du Handball à 7**

Après une brève apparition en 1938, ce n'est qu'à partir de 1954 que le Handball à 7 fait son entrée sur la scène internationale lors des championnats du monde masculins (en 1957 chez les femmes). Les deux handballs cohabitent ainsi une dizaine d'années pour que finalement, en 1972 et 1976, le handball à 7 intègre les jeux olympiques, respectivement pour les hommes puis les femmes. Les sélections françaises n'y participeront qu'à partir de 1992 pour les hommes qui débiteront là un parcours couronné de 6 titres mondiaux et 2 titres olympiques. L'équipe féminine débutera sa campagne olympique plus tardivement, en 2000, elle sera championne du monde en 2003 et 2017, vice-championne olympique en 2016 et championne d'Europe chez elle en 2018.

Malgré les titres, un développement structurel important avec plus de 500 000 licenciés et la création de la maison du handball à Créteil, la pratique du handball dans le milieu scolaire s'efface doucement. Cela s'explique notamment par l'apparition de nouvelles activités sportives (ultimate, softball, tchoukball, activités de pleine nature...).

## **Le HAND à 4**

Autour de 2016, le Hand à 4 est né d'une préoccupation de la gestion des effectifs et des contraintes des espaces d'évolution rencontrés dans les mondes scolaire et fédéral. Il s'agit d'une forme de pratique issue de l'activité sociale de référence qu'est le Handball à 7, dans laquelle nous retrouvons l'ensemble des bases fondamentales permettant de faire vivre « une tranche de vie de handballeur », tout particulièrement pour les 9-15 ans.

Comme au handball, deux temps principaux se succèdent : l'attaque et la défense.

Le pratiquant y retrouve également :

- Deux cibles, une à attaquer et une à défendre (elles lui sont imposées)
- Chaque cible est protégée par un gardien de but (GB) avec un espace qui lui est exclusivement dédié (la zone)
- Un jeu à la main avec ballon, de taille adaptée
- La présence d'adversaires
- La présence de partenaires
- Les différents rôles à jouer



## 3 - L'APPORT DU HAND A L'ECOLE

Comme beaucoup de sports collectifs, le handball est une activité de coopération et d'opposition.

### 3.1 - Les caractéristiques de l'activité

Ce schéma présente les caractéristiques de l'activité. Elles sont communes à tous les sports collectifs. Cependant il existe des spécificités liées aux contacts, aux progressions de la balle et/ou aux joueurs, et aux espaces de jeu.

« Le handball réalise l'opposition de deux équipes de 7 joueurs dans une lutte incessante pour disposer du ballon. Le gain du match s'obtient par l'envoi de la balle, le plus grand nombre de fois possible, au fond des filets adverses, tout en assurant une protection maximum de son but : la différence entre les points marqués par chaque équipe désigne le vainqueur. Cette activité sportive suppose donc obligatoirement la compétition. »

**(Claude Bayer – « La pratique du handball et son approche psychosociale » 1974)**

« C'est un sport collectif codifié. Il oppose deux équipes de 7 joueurs dont un gardien de but sur un terrain délimité.

- Les attaquants progressent avec la balle dans le camp adverse pour marquer un point en faisant franchir à la balle l'espace frontal constitué par les poteaux et la ligne de but.

- Les défenseurs freinent la montée de la balle, essaient de la récupérer ou protègent leur but.

Cette balle est jouée, disputée entre les joueurs, avec les mains dans le respect du règlement : la balle ne doit pas toucher le corps « du pied jusque sous le genou ».

Seul le gardien de but est autorisé à utiliser le corps dans son ensemble pour effectuer des parades dans sa surface de but. »

**(Jacques Mariot, Handball, de l'école aux associations, 1992)**

### 3.2 - Les types d'affrontements au handball

D'après Maurice Porte dans « Handball de 8-9 ans à 15-16 ans », on distingue 3 contextes de jeu différents déterminés par la **distance du porteur de balle par rapport à la cible** et par la **densité des joueurs dans l'espace occupé**.

3 types d'affrontements  
Attaquants / Défenseurs

**Le grand espace**

Les attaquants cherchent à gagner du terrain et les défenseurs à s'interposer entre leur but et les adversaires (faible densité).

**L'espace réduit**

A l'approche du but, l'attaque cherche à manœuvrer pour tirer et la défense à s'opposer aux courses et aux trajectoires du ballon (forte densité).

**Le duel Tireur/Gardien de but**

Le tireur cherche à ouvrir des espaces ou prendre de vitesse le gardien de but, qui lui, cherche à opposer son corps aux trajectoires du ballon.

**CONSTANTES**

**Attaquer**

- Conserver le ballon
- Faire Progresser les joueurs et/ou le ballon vers le but adverse
- Attaquer pour marquer

Porteur de Balle  
Non Porteur de Balle

**COOPERATION**

Règles - Score

Espace de jeu

Temps de jeu

Ballon

Cibles

Partenaires

Adversaires

**OUTILS**

**Défendre**

- Récupérer le ballon
- Empêcher la progression des joueurs et/ou du ballon vers mon but
- Protéger mon but

Adversaire du Porteur de Balle  
Partenaire proche ou éloigné  
de l'Adversaire du Porteur de Balle

**OPPOSITION**

### 3.3 - Les spécificités du hand à 4

Les incontournables :

- 3 joueurs de champs et un gardien de but
- Engagement du gardien après un but
- Pas de contact
- Jet de 7m sous forme de contre-attaque sans dribble

Les avantages :

- ⇒ Favoriser l'engagement des élèves dans l'activité
- ⇒ Améliorer la gestion des effectifs et des contraintes des espaces d'évolution rencontrés dans le monde scolaire (cour de récréation, gymnase, city stade, terrain en herbe)
- ⇒ Organiser des situations à effectif réduit
- ⇒ Proposer une pratique ludique du handball
- ⇒ Jouer sur plusieurs terrains (exemple : un terrain de handball 40m x 20m peut être lui-même divisé en 3 terrains de 20m par 13m).

### 3.4 - Comment reconnaître les niveaux de jeu des élèves ?

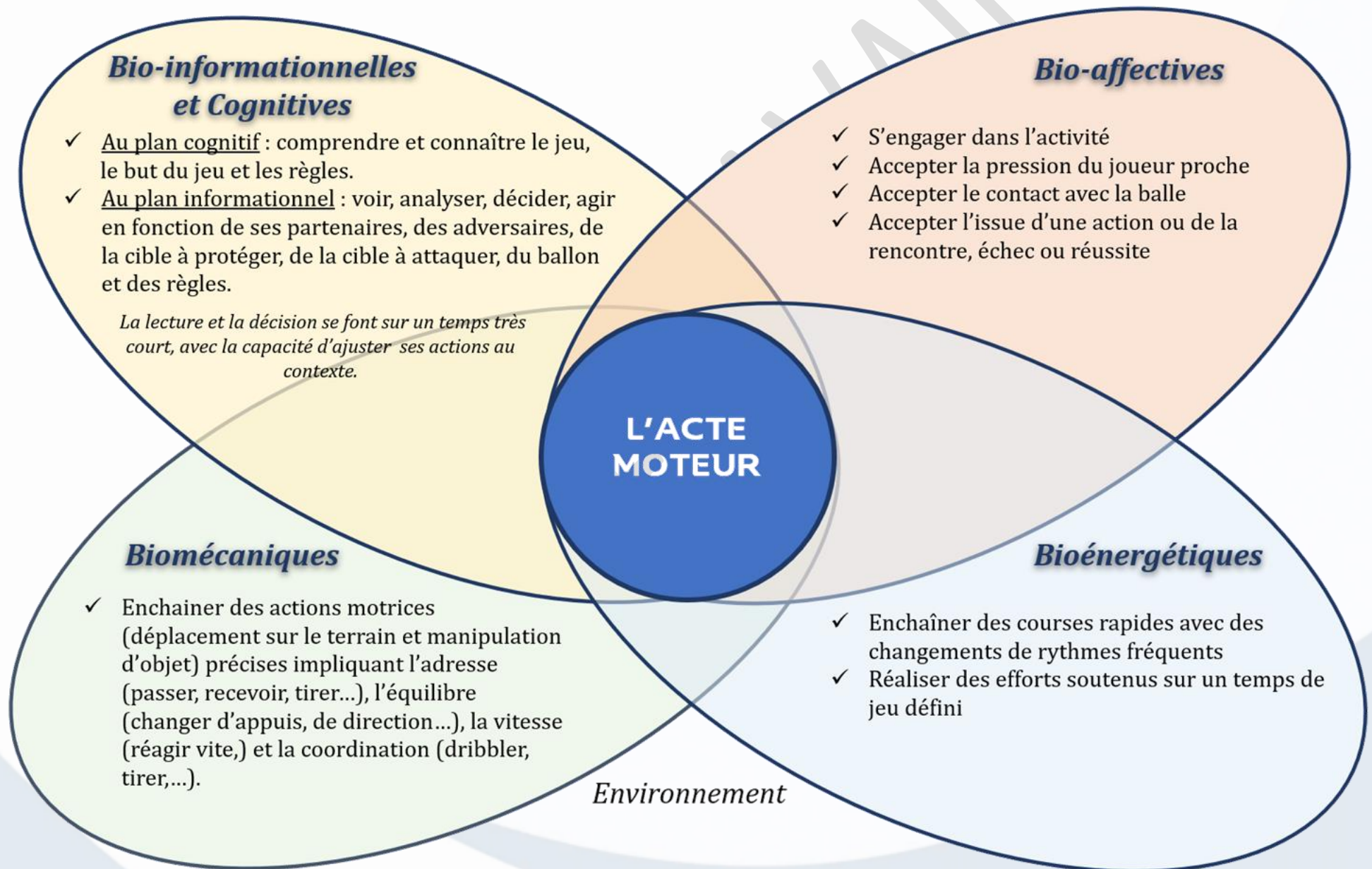
D'après les modes de jeu définis dans « Modes de jeu et entraînement 9-12 ans ».

Statuts		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<b>ATTAQUANT</b>	<b>Porteur de balle (PB)</b>	<p><b>Jeteur</b> Attrape et se débarrasse de la balle pour éviter la pression défensive face à lui, autour de lui.</p> <p><b>Protecteur</b> Cherche à conserver le ballon en la gardant ou en dribblant pour lui-même, peut s'en débarrasser sous la contrainte.</p> <p><b>Non-tireur</b> Ne prend jamais la décision de tirer.</p>	<p><b>Protecteur / lanceur</b> Protège le ballon efficacement de manière à ouvrir un espace de lancer. Soit le lancer est organisé par l'affectif (volonté d'envoyer vers son/sa partenaire/ami(e) coûte que coûte), soit par l'intention de progression. Le lancer est aléatoire.  Remarque : bien souvent, actions réalisées à l'arrêt.</p>	<p><b>Contourneur</b> Cherche à faire progresser la balle aisément vers la cible, par la passe ou le dribble, L'acte tactique est naissant. Les réalisations techniques et les prises d'information/décision sont encore aléatoires.</p>	<p><b>Contourneur / traverseur</b> Crée les conditions pour que ses partenaires ou lui-même accèdent à la cible. Est capable de jouer autour et/ou de jouer vers, en analysant le rapport de force, en sa faveur ou défaveur.</p>
		<p><b>Tireur</b> Est un porteur de balle en situation de ...</p>			
		<p><b>Percuteur</b> Veut tirer le plus fort possible. → La puissance du tir l'organise.</p>	<p><b>Eviteur</b> Cherche à tirer fort en évitant le gardien de but. → La puissance du tir et la mise à distance du gardien l'organisent.</p>	<p><b>Feinteur</b> Cherche à amener le gardien d'un côté pour tirer de l'autre. → La prise du gardien à contrepied l'organise</p>	<p><b>Contourneur</b> Cherche à s'ouvrir des espaces libres autour du gardien de but, dans la préparation du tir et dans la forme du tir. → Le masquage de son intention l'organise.</p>
	<b>Non porteur de balle (NPB)</b>	<p><b>Accompagnateur</b> Calque son action sur les déplacements du PdB sans prise en compte de l'adversaire.</p> <p><b>Observateur</b> Regarde le jeu sans agir. Il est passif.</p>	<p><b>Solliciteur</b> Agit pour être vu de ses partenaires.</p>	<p><b>Relayeur</b> Se déplace pour <b>prolonger</b> l'action du PdB. Il permet de conserver la balle.</p>	<p><b>Libérateur relayeur</b> Se déplace pour favoriser l'action de ses partenaires, et de lui-même. Il permet de faire progresser la balle.</p>

<b>DEFENSEUR</b>	<b>Adversaire du porteur de balle (APdB)</b>	<p><b>Spectateur</b></p> <p>Garde toujours ses distances par rapport à la balle et ne prend pas part à la défense.</p> <p><b>Suiveur</b></p> <p>Se déplace vers le ballon.</p>	<b>Perturbateur</b>	Se déplace vers le PdB avec l'intention de s'opposer à la circulation du ballon.	<b>Bloqueur</b>	Se place face au PdB avec l'intention de s'opposer à la circulation du joueur et/ou du ballon. Ralentit la progression vers la cible par son placement, entre son but et son adversaire.	<b>Presseur</b>	Se place face au PdB avec l'intention de réduire les possibilités d'action du PdB, la passe, le dribble, le débordement, le tir.
	<b>Adversaire du non Porteur de balle (ANPdB)</b>		<b>Gêneur</b>	Se déplace vers l'adversaire le plus proche. Son déplacement est organisé soit par l'affect, soit par la stratégie (géographie).	<b>Intercepteur</b>	Est capable d'agir sur son adversaire et sur les trajectoires de balle.	<b>Rusé</b>	Est capable d'agir sur son adversaire, sur les trajectoires de balle et aider son partenaire en fonction de l'action du PdB.
	<b>Le gardien de but</b>	<b>Passif</b>	Subit le tir sans intention ni volonté de s'opposer, il n'a aucune action vers le ballon.	<b>Réactif</b>	Attend les premiers indices de trajectoire de balle pour agir.	<b>Anticipateur</b>	Est capable de prendre les informations pour anticiper la zone de tir.	<b>Provocateur</b>
<b>ARBITRE</b>	<b>Timide</b>	Ne se déplace pas et laisse faire le jeu. Il siffle très peu.	<b>Hésitant</b>	Commence à se déplacer, prend des décisions mais en cas de doute laisse le jeu se dérouler.	<b>Communiquant</b>	Prend des décisions, il est précis et compris par les joueurs. Il est capable de justifier ses choix.	<b>Juge-arbitre</b>	Est juste dans ses choix, il est facilitateur du bon déroulement du jeu.

### 3.5 - Les ressources sollicitées

« Toutes les connaissances, capacités, aptitudes, attitudes, mécanismes, instruments etc., que possède le sujet et qu'il peut modifier à son profit pour accomplir la tâche » JP. FAMOSE - 1983

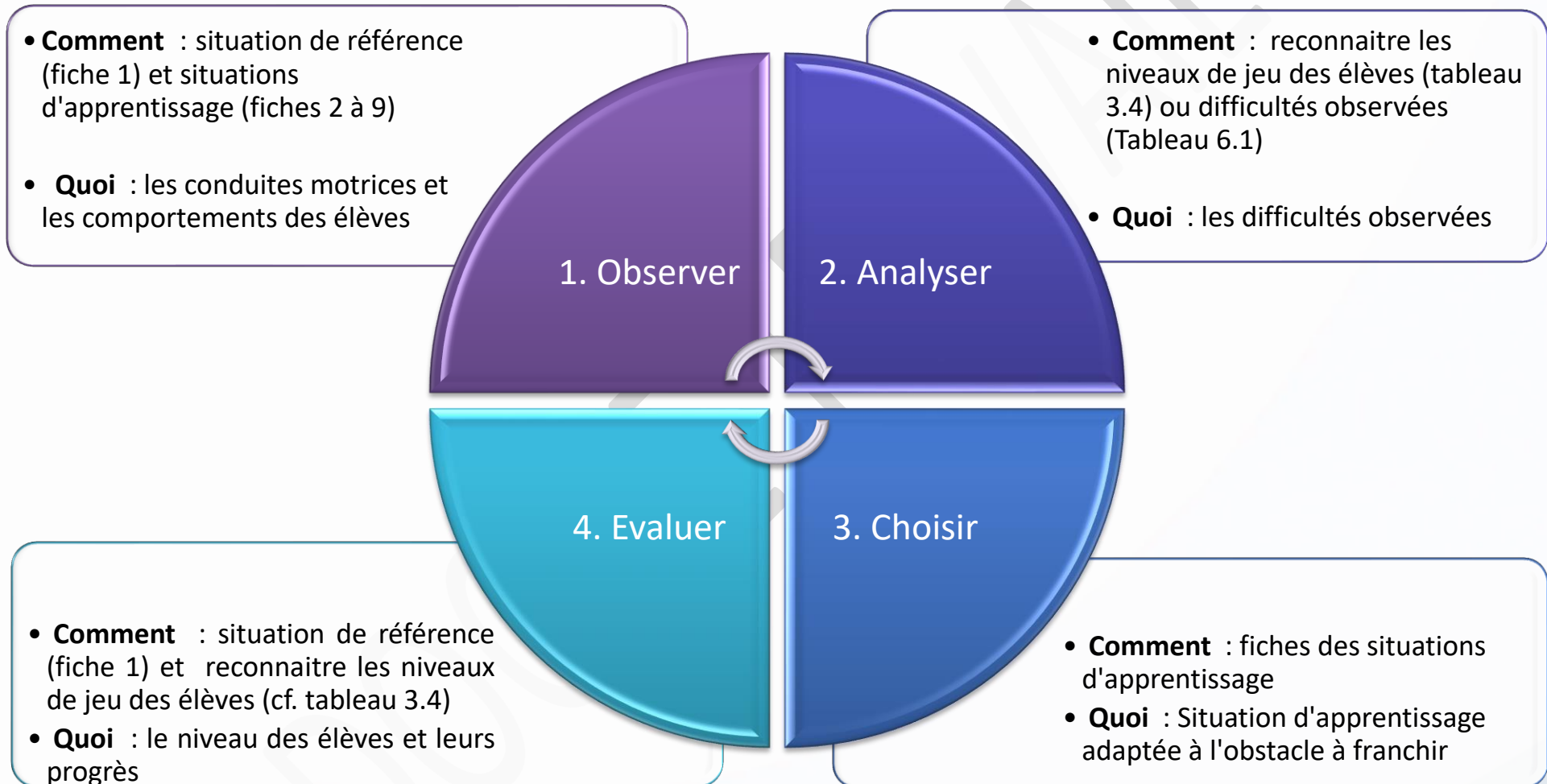


## 4 - LES COMPETENCES VISEES

### HANDBALL - CYCLE 3 Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel

<b>Objectif général</b>	Rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions, de passes ou de dribbles pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse (sans contact). Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.				
<b>Attendus de fin de cycle :</b>	<p>En situation aménagée et à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. (A1)</li> <li>• Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. (A2)</li> <li>• Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. (A3)</li> <li>• Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. (A4)</li> <li>• Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. (A5)</li> </ul>				
<b>DOMAINES DU SOCLE COMMUN</b>	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 l'activité humaine
<b>Les 5 Compétences Générales</b>	CG1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	CG2 S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils	CG3 Partager des règles, assumer des rôles, des responsabilités	CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une pratique physique régulière	CG5 S'approprier une culture physique, sportive et artistique
<b>Contribution aux 5 Compétences générales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Être capable de progresser collectivement vers le but adverse.</li> <li>• Être capable d'agir pour conserver ou conquérir individuellement le ballon.</li> <li>• Être capable de s'organiser au sein d'un groupe pour conserver collectivement le ballon ou déborder les adversaires (défendre).</li> <li>• S'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité. (But, dribble, passe, gardien, attaquant, défenseur, partenaire, adversaire...etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre par l'action, l'observation et par l'analyse de son activité et de celle des autres</li> <li>• Répéter un geste sportif pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li> <li>• Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissages individuels ou collectifs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les règles, le fairplay en toute circonstance.</li> <li>• Savoir contrôler ses réactions émotionnelles quelle que soit l'issue d'une opposition.</li> <li>• Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif en tant que PB, PPB et défenseur.</li> <li>• Agir avec et pour les autres en prenant en compte les différences.</li> <li>• Accepter de prendre les différents rôles (joueur, arbitre, observateur).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Savoir doser son engagement moteur pour maintenir une activité physique en sécurité pour soi et pour les autres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître les règles essentielles du handball et en comprendre l'utilité.</li> <li>• Exploiter les résultats des observations dans un projet de performance collective.</li> </ul>

## 5 - FONCTIONNEMENT D'UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE



## 5.1 - Nombre de séances dans le module

Pour permettre aux élèves de progresser, il convient de prévoir des modules de 10 à 12 séances.

L'apprentissage des élèves doit s'inscrire dans un temps long afin de laisser le temps à chacun de comprendre, s'approprier, percevoir les effets et expérimenter les différentes composantes de l'activité.

Voir proposition de module page 17

## 5.2 - Propositions d'articulation d'une séance

Temps dans la séance	Temps 1	Temps 2	Temps 3	Temps 4
<b>Exemple 1</b>	<b>Entrée dans la séance</b>  Replacer l'objectif de la séance dans le module. Remobiliser de l'attention. Rappeler la sécurité. Proposer une mise en activité en cohérence avec les objectifs de séance.	<b>Situations d'apprentissage</b> Améliorer les conduites motrices.	<b>Situation de match</b> Revenir à une situation 4 contre 4 (situation de référence) afin de consolider les acquis en réinvestissant les compétences visées au temps 2.	<b>Bilan de séance</b>  Verbaliser sur les procédures pour réussir.
<b>Exemple 2</b>		<b>Situation de match</b> Rencontrer des problèmes dont les compétences seront travaillées dans le temps 3.	<b>Situations d'apprentissage</b> Développer des habiletés motrices et des intentions collectives	
<b>Exemple 3</b>		<b>Situation de match</b> Transférer les compétences développées lors des situations d'apprentissage par du jeu dirigé, du jeu à thèmes, du jeu aux règles aménagées. Cette situation peut aussi permettre l'évaluation diagnostique, intermédiaire ou finale.		

## 5.3 - Arbitrage

Dans tous les sports, le rôle d'arbitre est primordial. Lors d'un match, de nombreuses règles sont à respecter et il doit analyser la situation dans un laps de temps relativement court. Il est donc important de faire prendre conscience à tout le monde de la difficulté de ce rôle, et ces séances sont l'occasion de transmettre ses responsabilités aux élèves afin de les impliquer tour à tour.

Arbitrer, c'est permettre d'exercer un rôle de citoyen en acte puisqu'il doit veiller au respect des règles. Le projet est donc d'investir chaque élève dans ce rôle d'arbitre en commençant par des règles simples. Ainsi, il doit être présent dans toutes les situations jouées, dès le début du module.

Voici **les intérêts d'exercer le rôle d'arbitre** selon Vincent LAMOTTE (*Blocs argumentaires pour justifier ses choix dans l'enseignement de l'EPS*) :

- Permet de mieux percevoir l'intérêt et l'utilité de cette fonction et contribue plus largement à intégrer la notion de règle. Exercer ce rôle aide l'élève à comprendre que le respect de la loi est un outil au service de l'activité de chacun.
- Permet de mieux apprendre. Il donne à l'élève des critères à observer qui lui permettent de mieux intégrer ce qu'on attend de lui sur le terrain. Il l'amène également à développer un regard critique sur les erreurs de ses camarades en vue de ne plus les reproduire.

Dans le statut d'arbitre, on distingue souvent l'arbitre de champ et l'arbitre de zone. Si l'arbitrage à deux est préconisé, il ne faut pas s'interdire de mettre en place des situations favorables d'apprentissage avec un ou plusieurs arbitres.

L'arbitrage à plusieurs permet de :

- favoriser l'implication ;
- assumer des choix ;
- centrer l'attention de l'élève sur une règle spécifique ;
- créer des temps de confrontation/échange sur les décisions prises.

L'arbitrage seul permet de :

- d'attirer l'attention de l'élève sur l'aspect pluridimensionnel de l'activité ;
- assumer son positionnement ;
- favoriser la mobilité sur le terrain.

L'intention est ici de présenter l'activité aux élèves en entrant par le jeu et les rôles (joueur, arbitre, secrétaire / chronométrateur...).

## 6 - UNE PROPOSITION DE MODULE

Les étapes sont des moments clés d'apprentissage pour transformer les conduites motrices des élèves.

Une étape peut comporter plusieurs séances en fonction du niveau de compétences des élèves.

	Etapes du module	Objectifs d'enseignement	Objectifs d'apprentissage	Retour en classe
PROGRESSION DE LA SEQUENCE D' APPRENTISSAGE	Mise en action / Entrée dans l'activité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre aux élèves de construire les règles</li> <li>Donner envie aux élèves de s'engager dans la pratique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>S'approprier le but et les règles du jeu de la situation de référence</li> <li>Prendre plaisir à jouer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rédaction par atelier des règles du jeu</li> <li>Stabilisation autour de fiche « règles du jeu »</li> </ul>
	Evaluation diagnostique	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluer les besoins de ses élèves afin d'élaborer les contenus d'enseignement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permettre à l'élève de se situer et de définir son projet d'apprentissage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboration du projet d'apprentissage</li> <li>Présentation de la future séance (fiche 1)</li> </ul>
	Situations d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifier et proposer des situations de transformation permettant à l'élève de construire des intentions collectives et des habiletés motrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construire collectivement une stratégie d'attaque en fonction du rapport de force envisagé</li> <li>Acquérir des habiletés motrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre appui sur les critères de réussite et de réalisation</li> <li>Formalisation des principes d'action sur un outil collaboratif (voir fiches 2 à 9 et fonctionnement d'une séquence d'apprentissage)</li> </ul>
	Evaluation intermédiaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réguler le projet d'apprentissage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réinvestir les apprentissages et conscientiser les progrès</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se situer dans le projet d'apprentissage (fiche 1)</li> </ul>
	Situations d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proposer des situations adaptées aux transformations observées</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Construire collectivement une stratégie d'attaque en fonction du rapport de force envisagé</li> <li>Acquérir des habiletés motrices</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre appui sur les critères de réussite et de réalisation (voir fiches 2 à 9 et fonctionnement d'une séquence d'apprentissage)</li> </ul>
	Evaluation finale	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situer et évaluer les progrès des élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluer objectivement ses progrès</li> <li>Identifier ce qu'il lui reste à apprendre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se situer dans le projet d'apprentissage (fiche 1)</li> </ul>
	Valorisation du module d'apprentissage par une ou des rencontres	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contextualiser les compétences développées dans une situation réelle de jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluer ses progrès</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se projeter sur une éventuelle poursuite en dehors du temps scolaire.</li> <li>Poursuivre un engagement dans les différents rôles sociaux rencontrés, au sein d'une association.</li> </ul>

## 7 - COMMENT CHOISIR LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE EN FONCTION DES DIFFICULTÉS DES ELEVES ?

La situation d'apprentissage est une tâche complexe qui met en jeu des compétences variées. Chaque situation proposée dans les fiches vise à répondre à une difficulté observée en particulier.

Néanmoins d'autres compétences que celles visées par la situation proposée sont mobilisées lors de la mise en œuvre de ces diverses situations et permettent ainsi à l'élève de progresser de manière globale.

Difficultés observées	Analyse des difficultés rencontrées	Situations d'apprentissage
<b>Nombreuses pertes de balles</b>	Réception, préhension et lancer de balle	Fiche 2
	Emploi de la force	Fiche 2
	Conduite de balle en dribble	Fiche 3
	Choix de partenaire	Fiche 6
	Pression importante du défenseur pour bien exécuter	Fiche 8
<b>Peu d'accès à la cible</b>	Non porteur de balle statique proche de la balle	Fiche 6
	Non porteur de balle en mouvement proche de la balle	Fiche 6
	Progression avec le dribble	Fiche 3 et/ou fiche 5
	Solution pour traverser la défense	Fiche 9
<b>Accès trop facile à la cible</b>	Défense passive	Fiche 7
	Opposition à la progression de la balle (passe)	Fiche 7
	Opposition aux déplacements du porteur de balle (dribble)	Fiche 7
	Stratégie de défense collective	Fiche 7
<b>Peu de marque ou marque facile</b>	Emploi de la force sans prise en compte de la position du gardien	Fiche 4
	Tir éloigné du gardien de but	Fiche 4
	Pas de tir	Fiche 4

*Il n'existe ni hiérarchie, ni chronologie des difficultés observées.*

## 8 - ORGANISATION PEDAGOGIQUE

### 8.1 - Rôle des adultes

#### 8.1.1 - Les gestes professionnels

Dans la compétence générale 2 (s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils) du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, il est noté :

<b>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action</li><li>- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres</li><li>- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li><li>- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</li></ul>
--	--	--

Ainsi le questionnement des élèves pendant l'activité, sur leurs intentions et le choix effectué, est un outil à développer par l'enseignant pour accompagner la réflexion des élèves vers une attitude réflexive (Elisabeth BAUTIER parle de secondarisation). Cependant, cette activité langagière ne doit pas se substituer à l'activité motrice des élèves qui doit bien représenter 70% du temps d'une séance.

Lors des séances, l'enseignant aide l'élève à connaître les critères de réussite (savoir si j'ai réussi ou échoué), comprendre et mettre en œuvre les critères de réalisation (principes d'action = comment j'ai réussi ou échoué). Ceux-ci sont à construire avec les élèves au travers de l'analyse de phases de jeu choisies en fonction des objectifs à atteindre. Ces analyses prennent appui sur des feed-back courts et immédiats de la part de l'enseignant à l'issue d'une phase de jeu (photo instantanée d'une action ou d'une phase de jeu). Exemples : « Pour gagner le point, quelles sont les stratégies mobilisées par le joueur ? », « Est-ce qu'il existe d'autres stratégies pour atteindre le but ? », « Y en a-t-il une plus efficace que l'autre ? »

**Le feedback** (= rétroaction informationnelle) : C'est une procédure d'enseignement qui fait suite à une observation rigoureuse centrée sur des éléments pertinents de l'action. Il est nécessaire lorsque les informations intrinsèques (celles disponibles par l'élève lui-même)

sont insuffisantes pour guider efficacement l'apprentissage. L'enseignant communique régulièrement et équitablement des feedbacks aux élèves, afin de les informer sur la qualité de leur prestation par rapport au but à atteindre. Il est nécessaire de varier les formes du feedback (message verbale, démonstration, fiches d'observation, images, vidéos, sons...) et de communiquer aussi bien des feedbacks individuels que collectifs.

### **Des éléments sur l'apprentissage moteur :**

La construction du sujet se fait en interaction et en réaction avec un milieu matériel et humain.

Les 2 modes de contrôle de la motricité :

#### **· Sensori-moteur / auto-adaptatif**

L'élève s'adapte à l'environnement qui lui est proposé sans réelle prise de conscience. L'élève utilise sa motricité spontanée, des régulations par feedback sensorimoteurs autonomes, par l'accès à la connaissance du résultat, par la répétition du geste ou de l'acte moteur pour réussir (mode essentiellement mobilisé en EPS).

#### **· Cognitif**

L'élève, quand il ne peut plus répondre aux contraintes de l'environnement avec sa motricité usuelle sur le mode sensorimoteur, est obligé d'entrer en mode cognitif (réflexif) pour réussir (inventer de nouvelles solutions) à opérer des transformations pour atteindre l'objectif.

Aujourd'hui est mis en évidence que l'activité d'apprentissage requiert une activité mentale de régulation (Richard, 1990).

Cette activité mentale est mobilisée dans des perspectives :

- de compréhension des exigences de la tâche, base des opérations nécessaire à la construction de projets d'action, de prises de décision... ;
- de raisonnements qui permettent de faire des inférences (si ... alors ...) ;
- d'évaluation en jugeant de la pertinence des réponses en référence à des critères objectivés, exerçant ainsi une fonction de contrôle dans la résolution du problème posé. (Richard, 1990)

### Comment mener des feedbacks :

Demander à l'élève l'accord de parler de son action et en particulier de sa pensée.

Il y a là une nécessité à la fois :

- Éthique parce que l'entretien d'explicitation a pour but de mettre à jour ce que la personne interviewée ne sait pas encore totalement explicitement (elle ne connaît que partiellement son action, ses choix, ses buts, et elle ignore souvent les connaissances et les valeurs qui guident son action).
- Technique parce qu'il s'agit de :
  - Éviter de poser des questions de type « pourquoi ? ». L'élève n'a pas à se justifier ;
  - Inviter l'élève à décrire ce qu'il a fait « Qu'as-tu fait pour réussir à marquer ? » et non « pourquoi as-tu fait cela ? » ;
  - Privilégier le « comment ? » au « pourquoi ? ».
  - Mettre à jour le déroulement de l'action, c'est le fondement même du feed-back. Le questionnement doit encourager la description du déroulement des actions et éviter les « pourquoi ? ». L'enseignant privilégie les « Quoi, qu'est-ce que, où, quand, comment ».

### 8.1.2 - Les principes de la co-intervention

Dans le cadre d'une intervention extérieure, l'enseignant reste le responsable pédagogique et doit participer activement à la séance. L'éducateur apporte son expertise pour la mise en œuvre des situations pédagogiques et mène la séance en co-intervention avec l'enseignant. Cet intervenant qualifié peut être amené, à la demande de l'enseignant, à intervenir sur tout ou partie du module d'apprentissage.

Les parents accompagnateurs assistent les enseignants dans la vie collective.

Les élèves restent sous la responsabilité des enseignants tout au long des séances.

*Circulaire no 92-196 du 3 juillet 1992 relative à la participation d'intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et élémentaires*

*« La responsabilité pédagogique de l'organisation des activités scolaires incombe à l'enseignant [...]. Il en assure la mise en œuvre par sa participation et sa présence effective. [...] L'intervenant extérieur apporte un éclairage technique ou une autre forme d'approche qui enrichit l'enseignement et conforte les apprentissages conduits par l'enseignant de la classe. Il ne se substitue pas à lui. »*

## 8.2 - Gestion de l'effectif

L'enseignant privilégiera la constitution d'équipes avec peu de remplaçants (maximum 1) afin de favoriser le temps de jeu et limiter les décrochages des élèves.

L'organisation spatiale du lieu de pratique permettra à l'enseignant de constituer des groupes en fonction des particularités de sa classe.

Il pourra faire le choix de :

- **L'homogénéité** des trois ou quatre équipes constituées pour permettre de faire évoluer les situations au gré des progrès des élèves.
- **L'hétérogénéité** des groupes pour adapter chaque atelier aux besoins identifiés des élèves.

L'enseignant peut faire le choix sur chaque séance de privilégier le suivi :

- D'un atelier, si celui-ci est proposé pour la première fois par exemple ou s'il implique des remédiations individualisées,
- D'un groupe,
- De l'ensemble en tournant sur chaque atelier et chaque groupe.

Une rotation est mise en place sur chaque atelier. Après le rappel des consignes, en fonction de l'objectif visé par l'enseignant et de l'organisation pédagogique choisie, les groupes seront plus ou moins en autonomie sur leur atelier.

### Rôles sociaux :

Chaque groupe installera et rangera un atelier (respectivement le premier et le dernier).

La fiche atelier (schéma - consignes - critère de réussite) sera disponible à l'arrivée sur celui-ci, ce qui permettra un rappel de la consigne et une régulation au sein du groupe.

## 8.3 - Equipements nécessaires à l'activité

### Pour les élèves

Nous demanderons à chaque enfant d'enlever ses bijoux, ses lunettes, sa montre ou tout autre accessoire pouvant le mettre en danger ou mettre en danger les autres.

La tenue idéale est composée de vêtements confortables et d'une paire de chaussures de sport.

Une bouteille d'eau est fortement recommandée.

### Pour l'encadrant

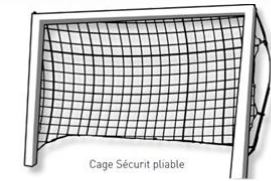
Des ballons taille 0 à double 0 (taille utilisée en club pour des joueurs de 5 à 9 ans)

- Soit le matériel est présent dans l'école
- Soit il est apporté par l'intervenant extérieur (cartographie des clubs partenaires)
- Soit il est possible d'emprunter des kits à la DSDEN (contacter votre Conseiller Pédagogique EPS) : chasubles, ballons, coupelles, buts

Pour les buts, plusieurs options de matériel sont possibles :



But gonflable



Cage Sécurité pliable



But emboîtable



Images issues du livret Hand à 4 FFH

## 8.4 - Aménagement de l'espace

L'espace peut être modulé en fonction de l'environnement dans lequel se déroule l'activité et du projet pédagogique de la classe.

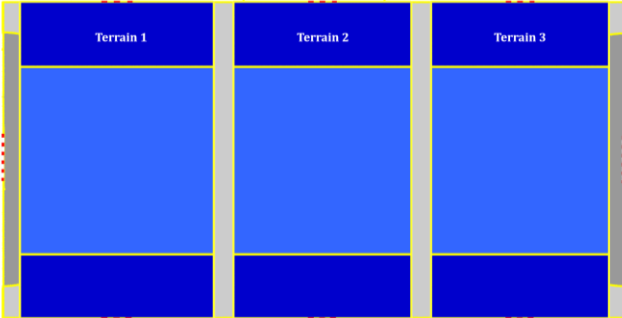
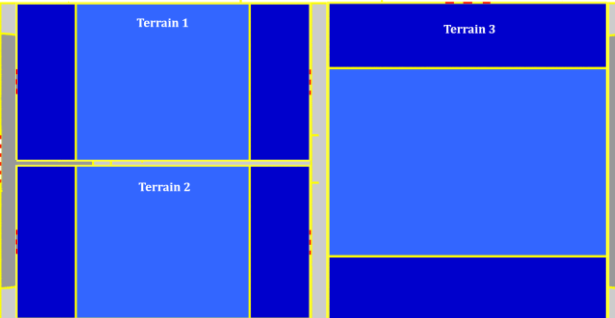
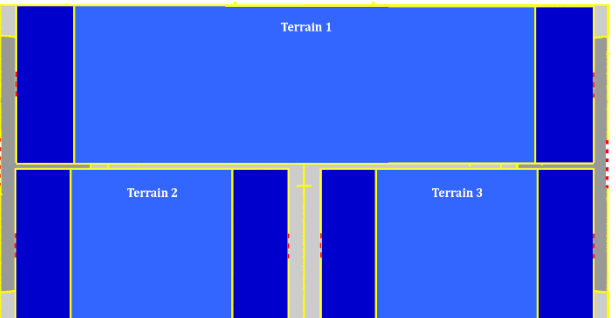


Images issues du livret Hand à 4 FFH



## 8.4.1 - L'organisation des terrains

L'espace est divisé en 3 parties :

Proposition Organisation spatiale n°1 :	Proposition Organisation spatiale n°2 :	Proposition Organisation spatiale n°3 :
		
<p><u>Intérêt pour l'enseignant</u> : Les rotations des équipes sur les terrains facilitent le pilotage de la séance.</p> <p><u>Intérêt pour l'élève</u> : Les joueurs jouent toujours sur des terrains orientés dans la même direction.</p> <p><u>Intérêt pour le groupe</u> : Avec cette organisation, les pertes de balles des différents terrains perturberont moins les autres espaces de jeu.</p>	<p><u>Intérêt pour l'enseignant</u> : Placé au centre des terrains, il peut réguler rapidement l'activité des groupes.</p> <p><u>Intérêt pour l'élève</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Il peut solliciter plus facilement l'enseignant placé à proximité.</li><li>- Il peut déployer plus facilement son jeu grâce à un terrain plus large (terrain 3).</li></ul>	<p><u>Intérêt pour l'enseignant</u> : Placé au centre des terrains, il peut réguler rapidement l'activité des groupes.</p> <p><u>Intérêt pour l'élève</u> : L'organisation du terrain 1 permet d'augmenter les confrontations sur la profondeur par les répétitions.</p> <p><u>Intérêt pour le groupe</u> : Avec cette organisation, les pertes de balles des différents terrains perturberont moins les autres espaces de jeu.</p>

## 8.4.2 - Les surfaces de but

Cet aménagement est proposé à titre indicatif. La forme des zones varie en fonction des moyens, du matériel et/ou des objectifs d'apprentissage du moment.

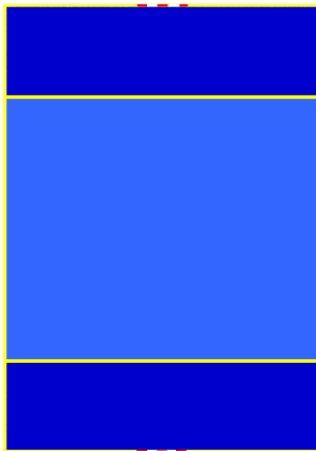
Du plus simple au plus complexe

### Zones en ligne droite

**Intérêts :**

Par rapport au gardien, la prise d'information est facilitée : le ballon arrive de face.

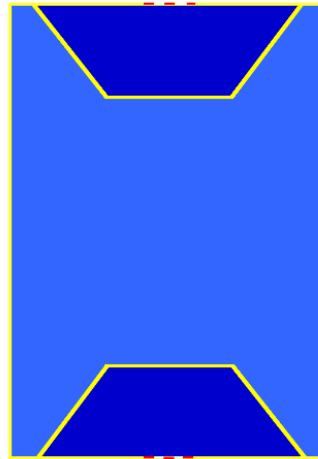
Pour l'attaquant, il n'y a qu'une seule orientation possible (moins de changements de direction et de dissociation segmentaire).



### Zones en trapèze

**Intérêts :**

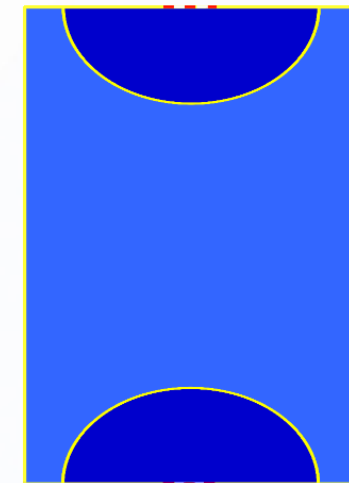
Cette zone se rapproche de la pratique de référence.  
Pour l'enseignant, la mise en place matérielle est facilitée par rapport à la zone de référence (demi-cercle).  
Pour le tireur, il est plus proche du but quand il est à l'ailé (par rapport à la zone en ligne droite) mais cela suppose des compétences motrices plus élaborées.



### Zones en demi-cercle

**Intérêts :**

Cette zone est celle de la pratique de référence.  
Pour le tireur, elle génère plus d'incertitude pour le gardien.



## 8.5 - Les fiches

### Fiche 1 - Intitulé : Situation de référence – 4 contre 4

#### Mise en place :

- 2 équipes de 4 joueurs par terrain (3 joueurs de champ + 1 gardien de but)
- L'arbitrage et le chronométrage sont réalisés par un binôme

**But :** Marquer plus de buts que l'équipe adverse dans un temps contraint.

#### Règles :

##### En attaque :

- J'ai le droit de faire jusqu'à trois pas avec le ballon en main ;
- J'ai le droit de progresser avec la balle en dribblant ;
- Je n'ai pas le droit de reprendre le dribble après avoir arrêté de dribbler ;
- J'ai le droit de passer à un partenaire ;
- J'ai le droit de tirer au but ;
- Je n'ai pas le droit de pénétrer dans la surface de but.

##### En défense :

- Je n'ai pas le droit de pousser, frapper, ceinturer, accrocher les autres joueurs ;
- Je n'ai pas le droit de pénétrer dans la surface de but ;
- Je n'ai pas le droit d'arracher le ballon au porteur de balle.

##### Remise en jeu :

Après un but marqué, l'engagement se fait par le gardien depuis sa zone ;

Si la balle sort sur les côtés du terrain, la remise en jeu est réalisée à l'endroit de la sortie de balle par l'autre équipe ;

Si la balle sort derrière la ligne de but, après avoir été touchée par le gardien ou un attaquant, le renvoi est réalisé par le gardien ;

Si la balle sort derrière la ligne de but, après avoir été touchée par un défenseur, la remise en jeu est réalisée au coin du terrain (jet de coin) ;

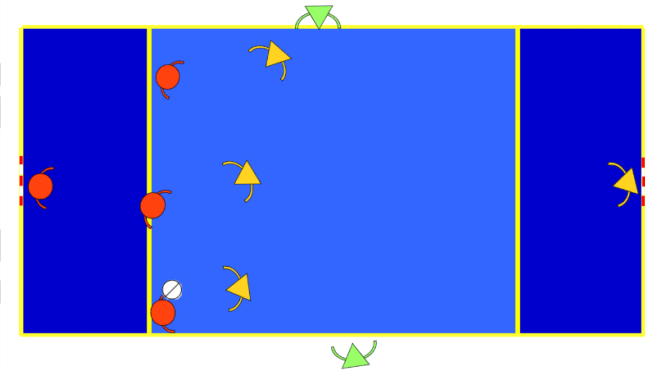
A chaque remise en jeu, les défenseurs doivent être à plus de 3 mètres du porteur de balle.

#### Rôles du binôme d'arbitre-chronométreur :

- Arbitrer les règles relatives aux marchers ;
- Chronométrer les temps de rotation des binômes joueurs.

#### Organisation spatiale n°1, terrain n°1, n°2 ou n°3

Dispositif :



## Fiche 2 - Intitulé : Relais Passes

### Situation d'habiletés motrices

**Objectif :** Développer des habiletés motrices pour réussir une passe/réception – lancer/attraper.

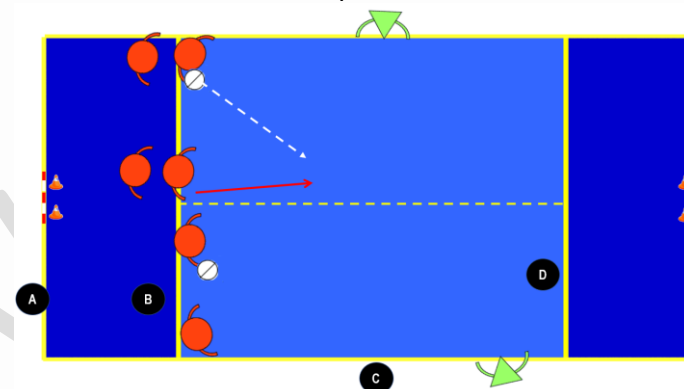
### Mise en place :

- Des équipes organisées en binômes
- 1 ballon par équipe

**But :** Progresser vers la cible en réalisant un nombre de passes défini, sans que la balle ne tombe au sol.

### Organisation spatiale n°2, terrain n°3

Dispositif :



**Fonctionnement :** Chaque binôme décide du nombre de passes à réaliser pour accéder à la cible (Ex : des plots à toucher, une ligne à traverser). Les binômes doivent enchaîner des traversées de terrain successives jusqu'à réaliser le meilleur contrat possible, en respectant ce qui suit :

- Si le contrat est réussi, le contrat est diminué d'une passe ;
- Si le contrat n'est pas rempli, le même contrat est de nouveau essayé ; si celui-ci n'est toujours pas rempli, un nouvel essai est proposé avec une passe supplémentaire ;
- Il n'est pas permis de dribbler ni de faire plus de 3 pas avec la balle.

**Consignes :** « Vous choisissez un nombre de passes et vous devez traverser le terrain sans que la balle ne touche le sol en respectant votre contrat. »

**Critères de réussite :** Le contrat est respecté.

**Critères de réalisation :**

- Quand j'ai la balle, je la passe en tenant compte de la distance qui me sépare de mon partenaire ;
- Quand je suis le PPB, je m'oriente vers lui, je prépare mes mains pour recevoir la balle.

### Variables pour faciliter la réussite des attaquants :

1- Autoriser que la balle tombe au sol si jamais le contrat n'évolue pas et que le binôme est en échec.

### Intérêts :

1- Permettre une motivation et un engagement constant des élèves.

### Variables pour complexifier la réussite des attaquants :

1-Mettre une pression temporelle avec un autre binôme en s'affrontant sous forme de course.  
2-Ajouter un défenseur qui s'oppose à la progression. Il peut partir de différents points (A, B, C, D).

### Intérêts :

1-Permettre aux élèves d'apprendre à se coordonner dans le temps (partenaire disponible) et dans l'espace (coordination et dissociation segmentaire).  
2-Permettre aux élèves d'apprendre à faire les bons choix de placement (désalignement du défenseur) et de timing (attendre le désalignement du partenaire).

### Rôles du binôme d'arbitre-chronométrateur :

- Arbitrer les règles relatives aux marchers ;
- Chronométrer les temps de rotation des binômes joueurs.

**Fiche 3 - Intitulé : Le chef d'orchestre**  
**Situation d'habiletés motrices**

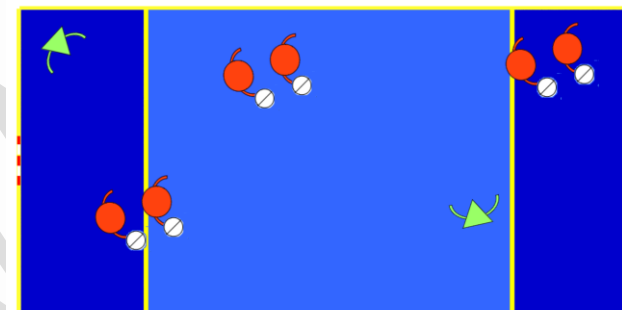
**Objectif :** Développer des habiletés motrices et informationnelles pour se déplacer en driblant.

**Mise en place :**

- des binômes joueurs (un chef d'orchestre et un musicien) et un binôme chronométreur-observateur
- 1 ballon par joueur

**But :** Réaliser en binôme une partition de plus en plus complexe mais en s'accordant continuellement.

**Organisation spatiale n°2, terrain n°1 ou n°2**  
**Ou Organisation spatiale n°3, terrain n°2 ou n°3**  
 Dispositif :



**Fonctionnement :** - Le chef d'orchestre doit réaliser un déplacement en driblant dans l'espace du terrain ;

- Le musicien doit réaliser le même déplacement que le chef d'orchestre ;
- Le chef d'orchestre doit attendre que son musicien joue la même « partition » (une action) avant d'en changer ;
- Le binôme inverse les rôles toutes les minutes et chaque binôme doit avoir occupé la fonction chronométreur-observateur.

**Consignes :** « Le chef d'orchestre choisit un itinéraire et son musicien le reproduit. »

**Critères de réussite :** L'itinéraire est reproduit à l'identique.

**Critères de réalisation :** - Si je suis chef d'orchestre, je dois proposer un parcours clair (les changements de direction, les arrêts...). Je dois être constamment en relation avec mon musicien (le regard) ;

- Si je suis musicien, je suis attentif à tous les mouvements du chef d'orchestre.

**Variables pour faciliter la réussite des attaquants :**  
 1- Supprimer la contrainte du déplacement.

**Intérêt :**

- 1- Permettre la réussite du dribbleur.

**Variables pour complexifier la réussite des attaquants :**

- 1- Combiner les actions possibles... Exemple : dribbler en marchant, accroupi, à droite, à gauche, en pas chassés, en reculant, à cloche pied, en s'allongeant, en s'asseyant, vite, lentement, à l'arrêt en fermant les yeux, en variant la hauteur du dribble, en tapant sur le ballon avec le poing, main ouverte...
- 2- Augmenter la distance dans le binôme.
- 3- Mettre en place des obstacles.
- 4- L'observateur devient voleur de balle (en marchant) du chef d'orchestre.

**Intérêts :**

- 1- Coordonner les actions et les conduites motrices.
- 2- Permettre aux élèves d'apprendre à se décentrer du dribble, prendre des informations.
- 3- Prendre en compte son environnement et anticiper les changements de direction.
- 4- Apprendre au joueur à protéger sa balle en driblant (main gauche quand j'esquive à gauche et inversement à droite).

**Rôles du binôme chronométreur-observateur :**

- Observer les fonctionnements / dysfonctionnements des binômes et réguler leur activité ;
- Chronométrer les temps de rotation des binômes joueurs.

#### Fiche 4 - Intitulé : le duel tir

##### Situation d'intentions collectives - Situation d'opposition / duel

**Objectif :** Identifier la zone favorable de marque.

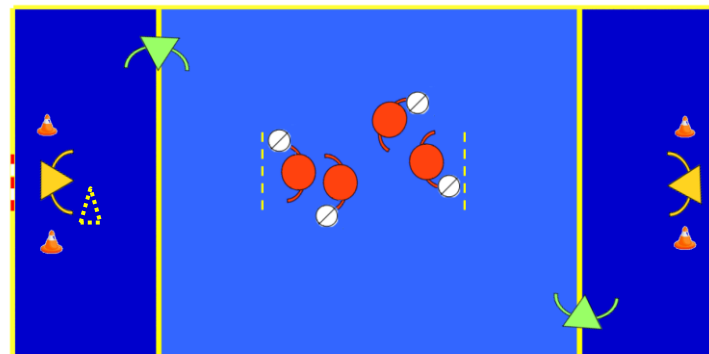
**Mise en place :**

- 2 tireurs, 1 gardien de but, 1 arbitre
- des espaces de tir avec un marquage situé à 7 mètres de la cible

**But :** Marquer le plus de points possibles sur un nombre total de tirs défini à l'avance.

##### Organisation spatiale n°1 ou n°2, terrain n°1 ou n°2

Dispositif :



**Fonctionnement :** Au signal de l'arbitre, le gardien de but choisit de toucher un plot à droite ou à gauche du but et le tireur doit s'organiser pour marquer. Le but vaut 1 point si le ballon est touché par le gardien et 2 points s'il n'est pas touché.

**Consignes :** « Quand le gardien touche un plot le tireur peut démarrer son action ».

**Critères de réussite :** marquer un maximum de « 2 points » (sans que le gardien touche la balle).

**Critère de réalisation :** - Le gardien enchaîne ses déplacements de manière à intervenir sur la trajectoire de la balle. Ainsi, il peut feinter en jouant sur l'espace, le temps et sa posture corporelle ;

- Le tireur fait un choix adapté au déplacement / placement du gardien.

##### Variables pour faciliter la réussite des attaquants :

1- Augmenter l'écartement des plots pour le gardien de but.

##### Intérêt :

1- Laisser plus de temps au tireur pour percevoir, décider, agir.

##### Variables pour complexifier la réussite des attaquants :

- 1- Augmenter le nombre de plots (en triangle ou carré).
- 2- Eloigner le point de départ du tireur (placer le marquage à 8 ou 9 mètres de la cible).
- 3- Diminuer l'écartement des plots pour le gardien de but.

##### Intérêts :

- 1- Rendre plus difficile la perception, la décision, l'action du tireur au regard de l'espace de marque possible (par-dessus ou latéral).
- 2- Augmenter le rapport espace/temps pour le tireur.
- 3- Percevoir, décider, agir plus vite.

##### Rôles du binôme arbitral :

- Donne le signal pour débiter l'action ;
- Arbitre l'accès à la marque (règle de zone, le respect du signal ;
- Valide le nombre de points par but (1 ou 2).

**Fiche 5 - Intitulé : Le bon choix**  
**Situation d'intentions collectives**

**Objectif :** Faire le bon choix entre passe et dribble pour accéder à la cible.

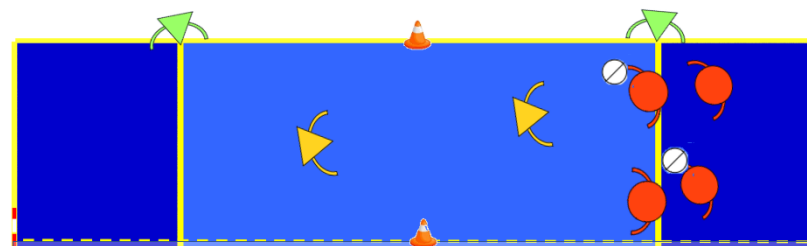
**Mise en place :** 8 joueurs répartis par binômes :

- 2 binômes d'attaquants
- 1 binôme de défenseurs
- 1 binôme d'arbitres

**But :** Réussir à passer la ligne de la zone adverse balle en main.

**Organisation spatiale n°3, terrain n°1**

Dispositif :



**Fonctionnement :** Les attaquants partent d'une ligne de zone et les défenseurs peuvent évoluer uniquement dans leur partie de terrain matérialisée jusqu'aux plots. Dès que l'action du premier binôme d'attaquants est terminée (marque ou perte de balle), le suivant peut débuter son attaque.

Les binômes d'attaquants gardent leur rôle pendant 6 passages avant de changer de rôle. Tous les binômes devront jouer les 3 rôles (attaquants, défenseurs, arbitres).

**Consignes :** « Par binôme, vous devez faire progresser la balle dans la zone adverse. Un défenseur gênera votre progression chacun dans sa zone ».

**Critère de réussite :** Mon binôme a réussi à passer la ligne de la zone adverse 4 fois sur 6 attaques.

**Critères de réalisation :** - Quand je suis porteur de balle, je fais progresser la balle par la passe. Lorsque je ne peux pas faire la passe, je choisis d'évoluer en dribble ;

- Quand je suis défenseur, je me place sur la trajectoire de la passe ou j'empêche l'attaquant d'avancer.

**Variables pour faciliter la réussite des attaquants :**

1 - Les défenseurs s'opposent avec un ballon dans les mains.

**Intérêt :**

1 - Diminuer la pression sur les attaquants et faciliter les passes (ouvrir les trajectoires de passes).

**Variables pour complexifier la réussite des attaquants :**

1 - Les attaquants doivent réussir à atteindre la ligne adverse en moins de 15 secondes.

**Intérêt :**

1 - Augmenter la pression temporelle doit amener à prendre des décisions plus rapidement.

**Rôles du binôme arbitral :**

- Juger de la réussite des attaques
- Arbitrer les règles de la reprise de dribble, des marchers, des sorties, des contacts et des consignes de fonctionnement ;
- Comptabiliser les réussites par binôme (possibilité d'utiliser un support pour conserver les résultats) ;
- Chronométrer les temps de passage si besoin (voir variable pour complexifier).

## Fiche 6 - Intitulé : balle au couloir

### Situation d'intentions collectives

**Objectif :** Passer d'une forme de jeu organisé en grappe à un jeu déployé en largeur.

#### Mise en place :

- des groupes de 8 : 3 attaquants derrière la ligne de la zone, 2 défenseurs au milieu de terrain, 1 gardien de but et 1 arbitre
- 1 ballon par trinôme
- 3 couloirs de jeu

**But :** Atteindre la zone d'accès au tir et marquer.

**Fonctionnement :** Au signal de l'arbitre, les défenseurs partent du milieu de terrain (A) et peuvent se déplacer sur tout le terrain. Les attaquants se déplacent dans leur couloir de jeu pour progresser vers la cible. Aucune transmission de balle ne peut se faire de main en main.

**Consignes :** « Par équipe de 3, vous devez faire progresser la balle pour marquer en restant dans votre couloir de jeu. Les défenseurs doivent empêcher la progression de la balle en se déplaçant sur tout le terrain ».

#### Critères de réussite :

- Atteindre la zone d'accès au tir. Le groupe d'attaquants a réussi quand cette zone est franchie 3 fois sur 4 ;
- Réussir à marquer une attaque sur deux.

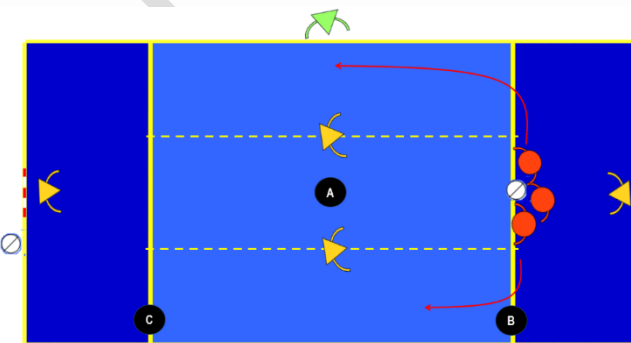
#### Critère de réalisation :

Lorsque je peux faire progresser la balle par la passe, je fais la passe. Lorsque je ne peux pas faire la passe je choisis d'évoluer en dribble.

Niveaux de réalisation pour le tireur : N1 : je vise la cible ; N2 : j'évite le gardien ; N3 : je feinte le gardien ; N4 : je contourne le gardien

### Organisation spatiale n°2, terrain n°3

Dispositif :



#### Variables pour faciliter la réussite des attaquants :

- 1 - Droit du défenseur : un ballon dans les mains.
- 2 - Position des défenseurs au départ de l'action (C).

#### Intérêts

- 1 - Réduire la pression sur le PdB.
- 2 - Augmenter la distance entre défenseurs et attaquants facilite les choix des attaquants.

#### Variables pour complexifier la réussite des attaquants :

- 1 - Position des défenseurs au départ (B).
- 2 - Nombre de défenseurs : ajouter un défenseur.

#### Intérêts

- 1 - Diminuer la distance entre défenseurs et attaquants complexifie les choix des attaquants.
- 2 - Rééquilibrer le rapport de force attaque/défense, égalité numérique.

#### Rôles de l'arbitre :

- Arbitrer les règles de la reprise de dribble, des marchers, des sorties, des contacts et des consignes de fonctionnement ;
- Comptabiliser les réussites des attaquants.

## Fiche 7 - Intitulé : 3 contre 3

### Situation d'intention collective - Situation d'opposition / duel

**Objectif :** S'opposer efficacement à la progression de l'attaque (balle et joueurs).

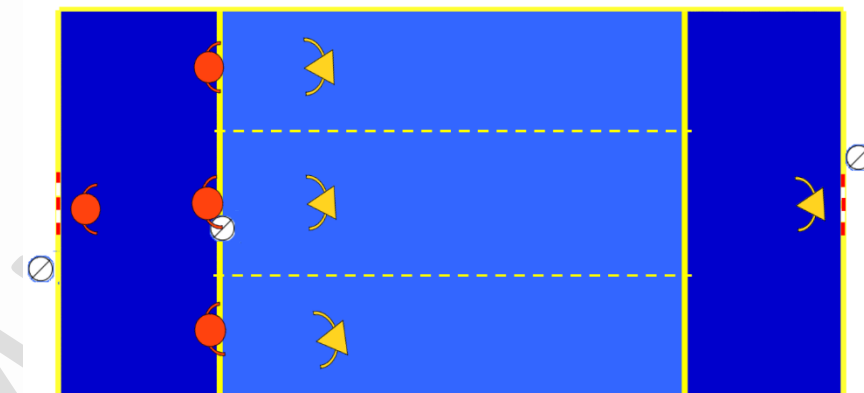
**Mise en place :**

- 2 équipes de 4 joueurs : 1 gardien de but et 3 joueurs de champ
- 1 ballon par terrain
- 3 couloirs de jeu matérialisés

**But :** Récupérer la balle.

### Organisation spatiale n°2, terrain n°3

Dispositif :



**Fonctionnement :** Les défenseurs s'opposent 10 fois de suite aux attaquants. Les défenseurs et attaquants doivent rester dans leur couloir de jeu. L'action commence à la réception de la balle de l'attaquant envoyée par le gardien de but et se termine par un tir ou une perte de balle. Les défenseurs comptabilisent le nombre de balles récupérées sur les 10 passages ; interception, perte de balle provoquée...

**Consignes :** « Par équipe de 3, vous devez faire progresser la balle pour marquer en restant dans votre couloir de jeu. Les défenseurs doivent empêcher la progression de la balle en restant dans leur couloir de jeu ».

**Critère de réussite :**

Récupérer la balle 6 fois sur 10 passages

**Critère de réalisation :** Quand je suis défenseur, j'empêche mon attaquant d'avancer en me positionnant de façon à voir mon adversaire direct et la balle ou en me plaçant sur la trajectoire de la balle.

**Variables pour faciliter la réussite des défenseurs :**

- 1 - Définir un nombre de passes maximal des attaquants pour accéder à la cible.
- 2 - Interdire le dribble au porteur de balle.

**Intérêts :**

- 1 - Presser les attaquants dans leur choix.
- 2 - Réduire l'action du porteur de balle.

**Variables pour complexifier la réussite des défenseurs :**

- 1 - Le porteur de balle a plus de 3 secondes pour faire un choix de passe ou de dribble.
- 2 - Un attaquant supplémentaire (exemple : gardien sortant de la surface de but).

**Intérêts :**

- 1 - Mobilise plus longtemps le joueur dans son action défensive.
- 2 - Permettre un choix supplémentaire pour l'attaque.

**Rôles de l'arbitre :**

- Arbitrer les règles de la reprise de dribble, des marchers, des sorties, des contacts et des consignes de fonctionnement ;
- Comptabiliser les réussites des attaquants.

## Fiche 8 - Intitulé : 2 contre 1

### Situation d'intentions collectives

**Objectif :** Faciliter la continuité du jeu.

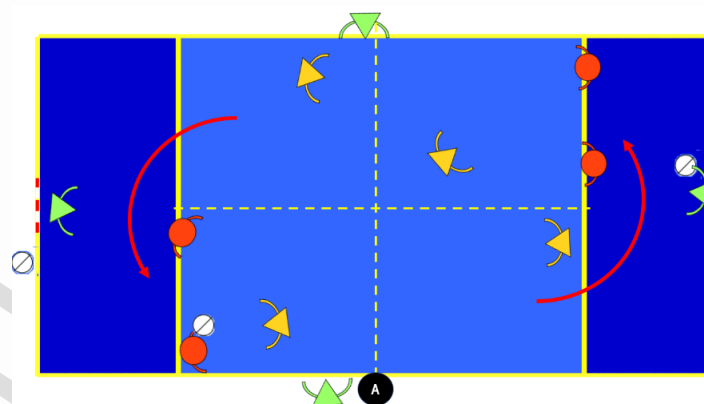
#### Mise en place :

- 3 groupes de 4 joueurs (2 binômes d'attaquants, 2 binômes de défenseurs, 1 binôme de gardiens/1binôme d'arbitre)
- 1 ballon pour chaque binôme d'attaquants
- 4 zones matérialisées

**But :** Atteindre la zone d'accès au tir et marquer.

#### Organisation spatiale n°1 ou n°2, terrain n°1 ou n°2

Dispositif :



**Fonctionnement :** Les 2 attaquants progressent pour aller marquer sous forme d'aller/retour sur chaque demi-terrain. Ils changent de rôle toutes les 10 tentatives ; les attaquants deviennent gardiens/arbitres, les défenseurs deviennent attaquants et les gardiens/ arbitres deviennent défenseurs.

Les défenseurs n'agissent que dans leur zone définie (le carré). Le lancement de chaque action se fait par le gardien.

**Consignes :** « Par binôme, vous devez progresser vers le but pour aller marquer. Les défenseurs empêcheront votre progression en restant dans leur zone respective. »

**Critères de réussite :** Le binôme accède à la zone de tir, 6 fois sur 10.

**Critères de réalisations :** - Quand je suis porteur de balle, je fais progresser la balle par la passe. Lorsque je ne peux pas faire la passe, je choisis d'évoluer en dribble ;

- Quand je suis défenseur, je me place sur la trajectoire de la passe ou j'empêche l'attaquant d'avancer.

#### Variables pour faciliter la réussite des attaquants :

- 1 - Le(s) défenseur(s) tient un ballon dans ses mains.
- 2 - Le premier défenseur part sur la même ligne que les attaquants.
- 3 - Suppression de la règle des « 3 secondes ».

#### Intérêts :

- 1 - Diminuer l'action du défenseur sur le porteur de balle.
- 2 - Retarder l'action défensive.
- 3 - Libérer le porteur de balle de la pression défensive et avoir le temps de choix.

#### Variables pour complexifier la réussite des attaquants :

- 1 - Suppression du dribble des attaquants.
- 2 - Jeu en égalité numérique (2 contre 2) en enlevant la ligne A.

#### Intérêts :

- 1 - Favoriser les appels de balle des non porteurs de balle.
- 2 - Rééquilibrer les rapports de force, jeu en égalité numérique.

#### Rôles du binôme arbitral :

- Arbitrer les règles de la reprise de dribble, des marchers, des sorties, des contacts et des consignes de fonctionnement ;
- Comptabiliser les réussites des attaquants.

## Fiche 9 - Intitulé : 3 contre 2

### Situation d'intentions collectives - Situation d'opposition / duel

**Objectif :** Traverser pour accéder au tir.

#### Mise en place : 3 contre 2 dans le sens de la longueur

- 2 équipes de 4 : 1 groupe de 3 attaquants et 1 gardien de but, un groupe de 2 défenseurs, 1 gardien de but et 1 arbitre
- 1 ballon par équipe d'attaquants

**But :** Atteindre la zone d'accès au tir et marquer.

**Fonctionnement :** Les attaquants progressent pour aller marquer sous forme d'aller/retour. Tous les joueurs doivent passer sur les différents rôles (joueur de champ/ gardien/ arbitre). Le lancement de chaque action se fait par le gardien.

**Consignes :** « Par groupe de 3, vous devez atteindre le but adverse et marquer. Vous avez 10 essais. Les défenseurs empêcheront la progression vers le but. »

**Critères de réussite :** L'équipe accède au tir, 6 fois sur 10.

**Critères de réalisation :** L'équipe d'attaquants :

- Je suis PB, je fais le bon choix : passe, dribble ou tir ;
- Si je choisis la passe, je la fais au bon partenaire ;
- Je suis PPB, je suis disponible et à bonne distance pour recevoir la balle ;
- Si je tire, je vise l'espace libre.

L'équipe de défenseurs :

- Je me positionne sur la trajectoire de la balle lors d'une passe de l'équipe adverse.

#### Variables pour faciliter la réussite des attaquants :

- 1 - Le(s) défenseur(s) tient un ballon dans ses mains.
- 2 - Les défenseurs partent de la même ligne que les attaquants.
- 3 - Suppression de la règle des « 3 secondes ».

#### Intérêts :

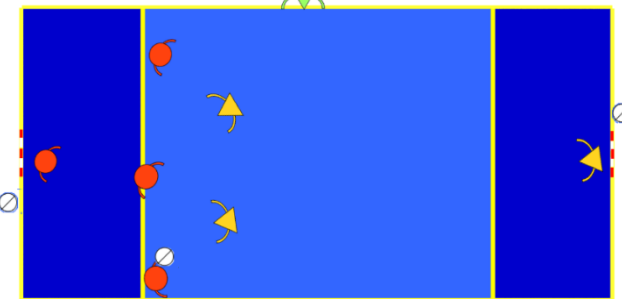
- 1 - Diminuer l'action du défenseur sur le porteur de balle.
- 2 - Retarder l'action défensive.
- 3 - Libérer le porteur de balle de la pression défensive et avoir le temps de choix.

#### Rôles de l'arbitre :

- Arbitrer les règles de la reprise de dribble, des marchers, des sorties, des contacts et des consignes de fonctionnement ;
- Comptabiliser les réussites des attaquants.

#### Organisation spatiale n°2, terrain n°1 ou n°2

Dispositif :



PROJET

# ANNEXES

## POUR ALLER PLUS LOIN

Article Revue EPS n°393 novembre-décembre 2021 « Des coupelles pour comprendre, progresser, évaluer ».

« La connaissance du résultat de son action est un levier majeur de toute démarche d'apprentissage, et un enjeu d'enseignement pour viser les acquisitions du domaine du socle commun. »



La marque : la coupelle est avancée si l'attaque aboutit à un tir en zone favorable de marque ; la coupelle est reculée si les attaquants ne tirent pas pendant le passage (interception, sortie de terrain, reprise de dribble...); une coupelle rouge est superposée sur la coupelle lorsque le but est marqué.

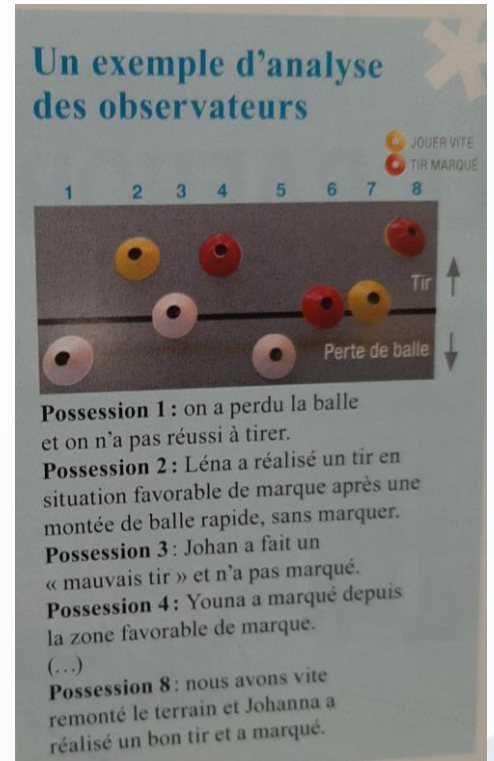


Tableau 1 - Les résultats de l'équipe A

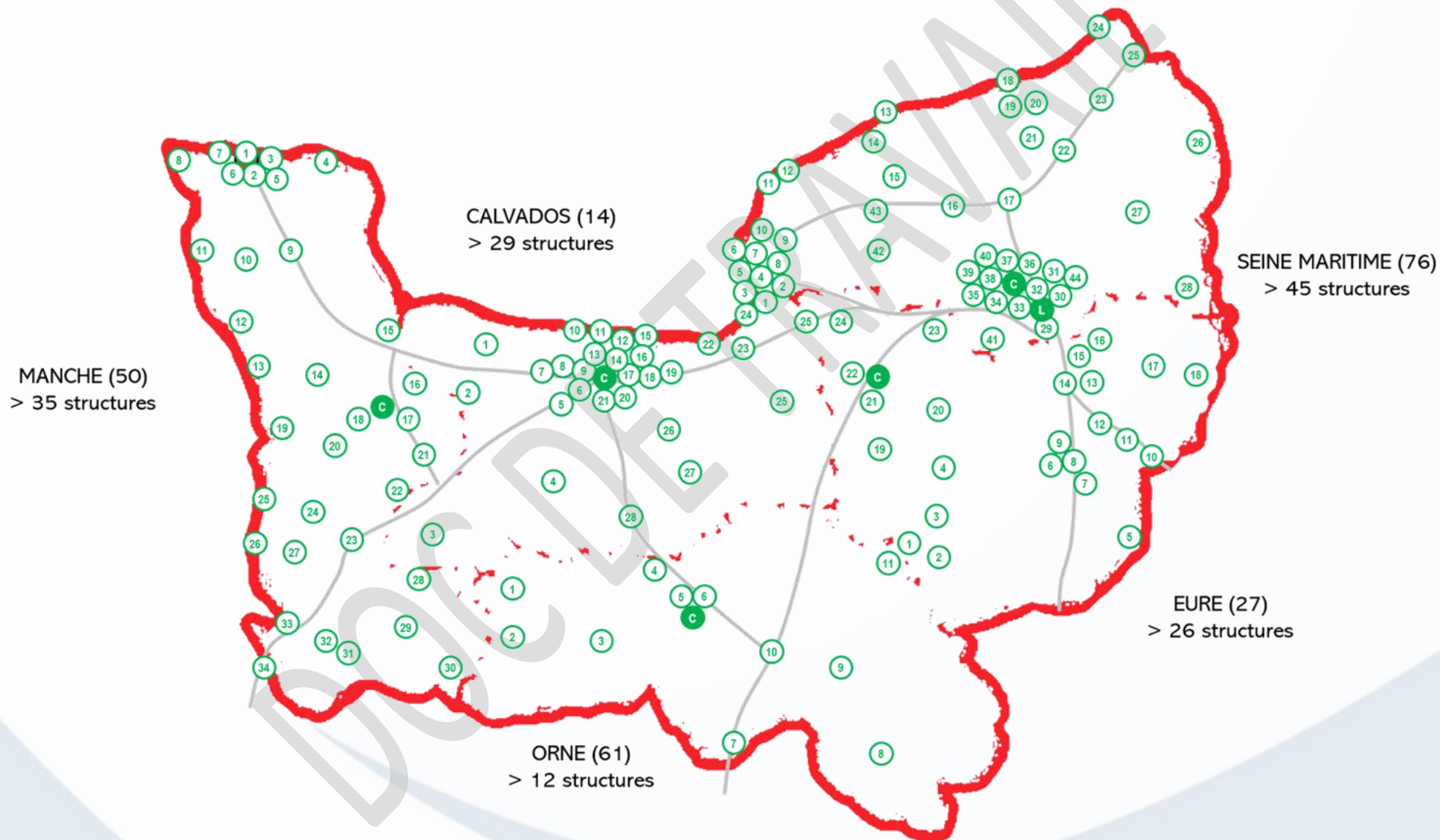
Dispositif initial		8 coupelles alignées (8 possessions de balle). Une réserve de coupelles jaunes et rouges.						
1	2	3	4	5	6	7	8	
<b>1<sup>re</sup> situation</b>								
								Tir ↑
								Perte de balle ↓
<b>2<sup>e</sup> situation</b>								
								Tir ↑
								Perte de balle ↓
<b>3<sup>e</sup> situation</b>								
								Tir ↑
								Perte de balle ↓
1	2	3	4	5	6	7	8	

## RESSOURCES

- Livret du hand à 4, Fédération Française de Handball
- Le handball, Claude BAYER
- La pratique du handball et son approche psychosociale en 1974, Claude BAYER
- Handball, de l'école aux associations en 1992, Jacques MARIOT
- Handball de 8-9 ans à 15-16 ans, Maurice PORTE
- Modes de jeu et entraînement 9-12 ans
- L'apprentissage moteur, Jean-Pierre FAMOSE
- Les intérêts d'exercer le rôle d'arbitre, Vincent LAMOTTE
- Circulaire du 3 juillet 1992 : la participation des intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et élémentaires

## CARTOGRAPHIE DES STRUCTURES AFFILIEES EN NORMANDIE

Vous trouverez ci-dessous les clubs que vous pouvez contacter pour vous aider dans l'organisation matérielle ou humaine de vos séances. Les chiffres dans les bulles vous permettent d'identifier les structures par département sur la carte puis de trouver le contact dans le tableau à la page suivante. Cliquez sur l'adresse pour les contacter.



N°	Structures	Adresses mail	N°	Structures	Adresses mail	N°	Structures	Adresses mail
L	Ligue de Normandie	<a href="mailto:5900000@ffhandball.net">5900000@ffhandball.net</a>	11	SMV Vernon St Marcel	<a href="mailto:5927030@ffhandball.net">5927030@ffhandball.net</a>	27	ES Haylande HB	<a href="mailto:5950009@ffhandball.net">5950009@ffhandball.net</a>
C	Comité du Calvados	<a href="mailto:5914000@ffhandball.net">5914000@ffhandball.net</a>	12	HBC Gaillon Aubevoye	<a href="mailto:5927020@ffhandball.net">5927020@ffhandball.net</a>	28	COS Handball	<a href="mailto:5950051@ffhandball.net">5950051@ffhandball.net</a>
1	E. Port Bayeux Bessin	<a href="mailto:5914023@ffhandball.net">5914023@ffhandball.net</a>	13	CS Andelys	<a href="mailto:5927004@ffhandball.net">5927004@ffhandball.net</a>	29	HB Mortainais	<a href="mailto:5950032@ffhandball.net">5950032@ffhandball.net</a>
2	Molay-Littry HBC	<a href="mailto:5914043@ffhandball.net">5914043@ffhandball.net</a>	14	E. Val de Reuil / Louviers	<a href="mailto:5927034@ffhandball.net">5927034@ffhandball.net</a>	30	AAEP Le Teilleul	<a href="mailto:5950024@ffhandball.net">5950024@ffhandball.net</a>
3	USM Viroise HB	<a href="mailto:5914029@ffhandball.net">5914029@ffhandball.net</a>	15	Pt de l'Arche Romilly A.A	<a href="mailto:5927012@ffhandball.net">5927012@ffhandball.net</a>	31	US Saint Hilaire HB	<a href="mailto:5950020@ffhandball.net">5950020@ffhandball.net</a>
4	Suisse Normande HBC	<a href="mailto:5914064@ffhandball.net">5914064@ffhandball.net</a>	16	FJEP Fleury/ Andelle	<a href="mailto:5927019@ffhandball.net">5927019@ffhandball.net</a>	32	AS Isigny Le Buat	<a href="mailto:5950010@ffhandball.net">5950010@ffhandball.net</a>
5	Amicale HB de Verson	<a href="mailto:5914059@ffhandball.net">5914059@ffhandball.net</a>	17	US Etrepagny	<a href="mailto:5927048@ffhandball.net">5927048@ffhandball.net</a>	33	PL Avranches	<a href="mailto:5950001@ffhandball.net">5950001@ffhandball.net</a>
6	Caen HB	<a href="mailto:5914045@ffhandball.net">5914045@ffhandball.net</a>	18	Gisors HB	<a href="mailto:5927022@ffhandball.net">5927022@ffhandball.net</a>	34	AL Pontorson	<a href="mailto:5950034@ffhandball.net">5950034@ffhandball.net</a>
7	ES Carpiquet HB	<a href="mailto:5914047@ffhandball.net">5914047@ffhandball.net</a>	19	SC Bernay	<a href="mailto:5927006@ffhandball.net">5927006@ffhandball.net</a>	C	Comité de l'Orne	<a href="mailto:5961000@ffhandball.net">5961000@ffhandball.net</a>
8	HB Caen Venoix	<a href="mailto:5914039@ffhandball.net">5914039@ffhandball.net</a>	20	HBC Le Neubourg	<a href="mailto:5927027@ffhandball.net">5927027@ffhandball.net</a>	1	HB Flers	<a href="mailto:5961016@ffhandball.net">5961016@ffhandball.net</a>
9	La Butte HB	<a href="mailto:5914062@ffhandball.net">5914062@ffhandball.net</a>	21	AS Carsix	<a href="mailto:5927010@ffhandball.net">5927010@ffhandball.net</a>	2	HB Domfrontais	<a href="mailto:5961006@ffhandball.net">5961006@ffhandball.net</a>
10	Courseulles HBC	<a href="mailto:5914010@ffhandball.net">5914010@ffhandball.net</a>	22	Brionne HB	<a href="mailto:5927009@ffhandball.net">5927009@ffhandball.net</a>	3	Andaines HB	<a href="mailto:5961008@ffhandball.net">5961008@ffhandball.net</a>
11	AJS Ouistreham HB	<a href="mailto:5914035@ffhandball.net">5914035@ffhandball.net</a>	23	HBC Roumois	<a href="mailto:5927007@ffhandball.net">5927007@ffhandball.net</a>	4	US Putanges HB	<a href="mailto:5961024@ffhandball.net">5961024@ffhandball.net</a>
12	Douvres Handball	<a href="mailto:5914058@ffhandball.net">5914058@ffhandball.net</a>	24	CA Pont Audemer	<a href="mailto:5927028@ffhandball.net">5927028@ffhandball.net</a>	5	HBC Ecouché	<a href="mailto:5961020@ffhandball.net">5961020@ffhandball.net</a>
13	ASL Chemin Vert	<a href="mailto:5914006@ffhandball.net">5914006@ffhandball.net</a>	25	Beuzeville AC HB	<a href="mailto:5927043@ffhandball.net">5927043@ffhandball.net</a>	6	Entente Argentan HB	<a href="mailto:5961003@ffhandball.net">5961003@ffhandball.net</a>
14	Handball Hérouville	<a href="mailto:5914061@ffhandball.net">5914061@ffhandball.net</a>	C	Comité de la Manche	<a href="mailto:5950000@ffhandball.net">5950000@ffhandball.net</a>	7	E. Alençon-St Germain	<a href="mailto:5961002@ffhandball.net">5961002@ffhandball.net</a>
15	Dives HB	<a href="mailto:5914012@ffhandball.net">5914012@ffhandball.net</a>	1	JS Cherbourgeoise Manche	<a href="mailto:5950004@ffhandball.net">5950004@ffhandball.net</a>	8	HBC du Pays Bellemois	<a href="mailto:5961029@ffhandball.net">5961029@ffhandball.net</a>
16	USM Blainvillaise HB	<a href="mailto:5914038@ffhandball.net">5914038@ffhandball.net</a>	2	ASAM Cherbourg	<a href="mailto:5950003@ffhandball.net">5950003@ffhandball.net</a>	9	Esperance de Sées HB	<a href="mailto:5961031@ffhandball.net">5961031@ffhandball.net</a>
17	CL Colombelles HB	<a href="mailto:5914009@ffhandball.net">5914009@ffhandball.net</a>	3	CL Tourlaville	<a href="mailto:5950027@ffhandball.net">5950027@ffhandball.net</a>	10	US Mortagnaise HB	<a href="mailto:5961010@ffhandball.net">5961010@ffhandball.net</a>
18	Argences HB	<a href="mailto:5914057@ffhandball.net">5914057@ffhandball.net</a>	4	HBC de St Pierre Eglise	<a href="mailto:5950052@ffhandball.net">5950052@ffhandball.net</a>	11	CA Aiglon HB	<a href="mailto:5961001@ffhandball.net">5961001@ffhandball.net</a>
19	ES Troarn HB	<a href="mailto:5914026@ffhandball.net">5914026@ffhandball.net</a>	5	COF Handball	<a href="mailto:5950050@ffhandball.net">5950050@ffhandball.net</a>	C	Comité de Seine-Maritime	<a href="mailto:5976000@ffhandball.net">5976000@ffhandball.net</a>
20	HB Cormelles Le Royal	<a href="mailto:5914033@ffhandball.net">5914033@ffhandball.net</a>	6	PL Octeville	<a href="mailto:5950015@ffhandball.net">5950015@ffhandball.net</a>	1	CS Gravenchon Handball	<a href="mailto:5976052@ffhandball.net">5976052@ffhandball.net</a>
21	AS Giberville HB	<a href="mailto:5914015@ffhandball.net">5914015@ffhandball.net</a>	7	AS Querquevillaise HB	<a href="mailto:5950019@ffhandball.net">5950019@ffhandball.net</a>	2	US Lillebonne	<a href="mailto:5976045@ffhandball.net">5976045@ffhandball.net</a>
22	AG Deauvillaise	<a href="mailto:5914036@ffhandball.net">5914036@ffhandball.net</a>	8	Pointe Hague HB	<a href="mailto:5950053@ffhandball.net">5950053@ffhandball.net</a>	3	AS Harfleur Beaulieu	<a href="mailto:5976037@ffhandball.net">5976037@ffhandball.net</a>
23	Handball Pont-L'Evêque	<a href="mailto:5914063@ffhandball.net">5914063@ffhandball.net</a>	9	La Valognaise HB	<a href="mailto:5950028@ffhandball.net">5950028@ffhandball.net</a>	4	Gonfreville Handball	<a href="mailto:5976004@ffhandball.net">5976004@ffhandball.net</a>
24	CS Honfleur HB	<a href="mailto:5914020@ffhandball.net">5914020@ffhandball.net</a>	10	UC Bricquebataise HB	<a href="mailto:5950035@ffhandball.net">5950035@ffhandball.net</a>	5	Havre AC Handball	<a href="mailto:5976038@ffhandball.net">5976038@ffhandball.net</a>
25	CA Lisieux HB	<a href="mailto:5914018@ffhandball.net">5914018@ffhandball.net</a>	11	HBC Les Pieux	<a href="mailto:5950044@ffhandball.net">5950044@ffhandball.net</a>	6	HB Octeville / Mer	<a href="mailto:5976053@ffhandball.net">5976053@ffhandball.net</a>
26	USC Mezidon	<a href="mailto:5914021@ffhandball.net">5914021@ffhandball.net</a>	12	Stade Municipal Haytillon	<a href="mailto:5950008@ffhandball.net">5950008@ffhandball.net</a>	7	Montivilliers HB	<a href="mailto:5976049@ffhandball.net">5976049@ffhandball.net</a>
27	USP St Pierre / Dives	<a href="mailto:5914055@ffhandball.net">5914055@ffhandball.net</a>	13	AS Canton de Lessay	<a href="mailto:5950012@ffhandball.net">5950012@ffhandball.net</a>	8	Le Havre Seine Métropole	<a href="mailto:5976113@ffhandball.net">5976113@ffhandball.net</a>
28	ES Falaisienne HB Calvados	<a href="mailto:5914002@ffhandball.net">5914002@ffhandball.net</a>	14	Périers Handball	<a href="mailto:5950016@ffhandball.net">5950016@ffhandball.net</a>	9	RC Bolbec HB	<a href="mailto:5976014@ffhandball.net">5976014@ffhandball.net</a>
C	Comité de l'Eure	<a href="mailto:5927000@ffhandball.net">5927000@ffhandball.net</a>	15	CS Carentanais	<a href="mailto:5950002@ffhandball.net">5950002@ffhandball.net</a>	10	AS Goderville HB	<a href="mailto:5976032@ffhandball.net">5976032@ffhandball.net</a>
1	US Rugles	<a href="mailto:5927029@ffhandball.net">5927029@ffhandball.net</a>	16	HBC de l'Elle	<a href="mailto:5950045@ffhandball.net">5950045@ffhandball.net</a>	11	Saint Léonard HB	<a href="mailto:5976090@ffhandball.net">5976090@ffhandball.net</a>
2	Stade Vernolien HB	<a href="mailto:5927035@ffhandball.net">5927035@ffhandball.net</a>	17	ASPTT St Lô Manche	<a href="mailto:5950022@ffhandball.net">5950022@ffhandball.net</a>	12	US Fécampoise HB	<a href="mailto:5976029@ffhandball.net">5976029@ffhandball.net</a>
3	AS Bretolienne	<a href="mailto:5927008@ffhandball.net">5927008@ffhandball.net</a>	18	AL Marigny	<a href="mailto:5950013@ffhandball.net">5950013@ffhandball.net</a>	13	Stade Valériquais HB	<a href="mailto:5976064@ffhandball.net">5976064@ffhandball.net</a>
4	HBC Conchois	<a href="mailto:5927052@ffhandball.net">5927052@ffhandball.net</a>	19	Cerisy/Coutances HB (20)	<a href="mailto:5950038@ffhandball.net">5950038@ffhandball.net</a>	14	Cany Barville HB	<a href="mailto:5976102@ffhandball.net">5976102@ffhandball.net</a>
5	HB Ezy/Eure – St André	<a href="mailto:5927051@ffhandball.net">5927051@ffhandball.net</a>	21	ES Torignaise HB	<a href="mailto:5950026@ffhandball.net">5950026@ffhandball.net</a>	15	CJ Doudeville HB	<a href="mailto:5976024@ffhandball.net">5976024@ffhandball.net</a>
6	St Sebastien Sports	<a href="mailto:5927032@ffhandball.net">5927032@ffhandball.net</a>	22	AS Tessy HB	<a href="mailto:5950025@ffhandball.net">5950025@ffhandball.net</a>	16	Association Barentin Pavilly	<a href="mailto:5976101@ffhandball.net">5976101@ffhandball.net</a>
7	FEP Guichainville	<a href="mailto:5927023@ffhandball.net">5927023@ffhandball.net</a>	23	CS Villedieu HB	<a href="mailto:5950029@ffhandball.net">5950029@ffhandball.net</a>	17	HBC Auffay	<a href="mailto:5976104@ffhandball.net">5976104@ffhandball.net</a>
8	Evreux AGGLO HB	<a href="mailto:5927015@ffhandball.net">5927015@ffhandball.net</a>	24	Handball Gavrayen	<a href="mailto:5950006@ffhandball.net">5950006@ffhandball.net</a>	18	Dieppe UC	<a href="mailto:5976002@ffhandball.net">5976002@ffhandball.net</a>
9	E.US Gravigny Miserey Sport	<a href="mailto:5927047@ffhandball.net">5927047@ffhandball.net</a>	25	Bréhal HB	<a href="mailto:5950046@ffhandball.net">5950046@ffhandball.net</a>	19	ES Arquaise	<a href="mailto:5976007@ffhandball.net">5976007@ffhandball.net</a>
10	HBC Gasny	<a href="mailto:5927021@ffhandball.net">5927021@ffhandball.net</a>	26	PL Granville HB	<a href="mailto:5950007@ffhandball.net">5950007@ffhandball.net</a>	20	St Nicolas d'Aliermont	<a href="mailto:5976005@ffhandball.net">5976005@ffhandball.net</a>

N°	Structures	Adresses mail	N°	Structures	Adresses mail	N°	Structures	Adresses mail
21	HBC Londinieres	<a href="mailto:5976046@ffhandball.net">5976046@ffhandball.net</a>	29	CMS Oissel HB	<a href="mailto:5976054@ffhandball.net">5976054@ffhandball.net</a>	37	AL Déville Handball	<a href="mailto:5976023@ffhandball.net">5976023@ffhandball.net</a>
22	Bray HB	<a href="mailto:5976016@ffhandball.net">5976016@ffhandball.net</a>	30	Stade Sottevillais CC	<a href="mailto:5976063@ffhandball.net">5976063@ffhandball.net</a>	38	A.Malaunay/ Le Houlme	<a href="mailto:5976086@ffhandball.net">5976086@ffhandball.net</a>
23	HBC Foucarmont	<a href="mailto:5976105@ffhandball.net">5976105@ffhandball.net</a>	31	ASC Bonsecours	<a href="mailto:5976015@ffhandball.net">5976015@ffhandball.net</a>	39	Montville HB	<a href="mailto:5976050@ffhandball.net">5976050@ffhandball.net</a>
24	HBC Eu	<a href="mailto:5976027@ffhandball.net">5976027@ffhandball.net</a>	32	Rouen Handball	<a href="mailto:5976006@ffhandball.net">5976006@ffhandball.net</a>	40	Maromme Handball	<a href="mailto:5976048@ffhandball.net">5976048@ffhandball.net</a>
25	SEP Blangy Bouttencourt	<a href="mailto:5976011@ffhandball.net">5976011@ffhandball.net</a>	33	Quevilly Couronne HB	<a href="mailto:5976055@ffhandball.net">5976055@ffhandball.net</a>	41	AL Buquet-Elbeuf HB	<a href="mailto:5976026@ffhandball.net">5976026@ffhandball.net</a>
26	ES Aumaloise HB	<a href="mailto:5976008@ffhandball.net">5976008@ffhandball.net</a>	34	HBC Canteleu	<a href="mailto:5976109@ffhandball.net">5976109@ffhandball.net</a>	42	HBC Brotonne Le Trait	<a href="mailto:5976093@ffhandball.net">5976093@ffhandball.net</a>
27	US Forgionne	<a href="mailto:5976031@ffhandball.net">5976031@ffhandball.net</a>	35	AL Césaire Levillain	<a href="mailto:5976001@ffhandball.net">5976001@ffhandball.net</a>	43	HBC Yvetotais	<a href="mailto:5976065@ffhandball.net">5976065@ffhandball.net</a>
28	AS Gournay Pays de Bray	<a href="mailto:5976033@ffhandball.net">5976033@ffhandball.net</a>	36	GCO Bihorel	<a href="mailto:5976010@ffhandball.net">5976010@ffhandball.net</a>	44	U.S Stéphanaise HB	<a href="mailto:5976112@ffhandball.net">5976112@ffhandball.net</a>

Contacts Education Nationale				
Calvados	Eure	Manche	Orne	Seine Maritime
Anne-Sophie BAPTISTE		Magaly MARGRITE	Isabelle GUERRAND	
Dsden14-cpdeps@ac-caen.fr		Dsden50-cpdeps@ac-caen.fr	Isabelle.guerrand@ac-normandie.fr	
Contact Ligue de Normandie de Handball				
Eric Robin 5900000.erobin@ffhandball.net				