



RENCONTRE cycle 3 2025-2026

« HANDBALL »



LE PROJET

Sport d'équipe par excellence, fondé sur l'organisation du groupe mais aussi sur la clairvoyance et la prise d'information individuelle, le Handball sollicite les qualités de vitesse, de puissance et d'analyse du jeu des élèves.

Les règles fondamentales du handball sont applicables, mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

L'ORGANISATION DE LA JOURNÉE

Chaque classe, quelque soit le nombre d'élèves, constituera **7 équipes** numérotées de 1 à 7, qui tourneront sur **7 ateliers**, à raison de **20 minutes** par atelier. Les équipes doivent être **mixtes et hétérogènes**.

Les enseignants seront affectés sur un atelier. Certains ateliers seront dédoublés.

Avant de se mettre en place, ils enverront leurs équipes sur les plateaux : l'équipe 1 sur l'atelier 1, la 2 sur l'atelier 2, etc. Les rotations se feront dans l'ordre chronologique : les équipes 1 vont sur l'atelier 2, etc.

La fin des ateliers sera annoncée par un signal sonore. Merci de respecter ce signal. L'atelier suivant commence dès que les élèves sont en place.

Il est important de commencer par **présenter l'atelier et le matériel**.

LES ATELIERS

Les différents ateliers vont permettre de travailler la **manipulation de la balle** puis **l'attaque et la défense**.

Fiche n°	Ateliers
1	Le duel Lorsque le gardien de but touche le plot, l'attaquant démarre, contourne le banc, attrape le ballon lancé par l'adulte puis il tire. Un nouveau gardien se dirige vers le plot ...
2	Le record Les joueurs doivent enchaîner un maximum de passes en 1 minute, sans faire tomber la balle.
3	Le moment culturel Des affiches seront réalisées en classe afin de présenter une équipe, un joueur, accompagnées de 5 questions. Elles seront affichées le jour de la rencontre et les élèves des autres classes devront répondre au questionnaire.
4	Le béret Les joueurs sont alignés sur deux lignes. Tous ont un numéro attribué. A l'appel de leur numéro, ils doivent tenter de ramasser le ballon. ♦ Celui qui le ramasse en 1er devient attaquant. Il doit se diriger en dribblant vers la cage pour marquer. ♦ Celui qui ne le ramasse pas devient gardien. Il doit se diriger rapidement vers la cage pour arrêter le tir.
5	Le chamboule tout A tour de rôle, les joueurs doivent essayer de faire tomber les cônes positionnés sur le banc. Après avoir tiré, le joueur ramasse son ballon et le passe à son partenaire. Il ramasse aussi le cône s'il a réussi son tir et le remet en place.
6	Le quizz Les élèves sont répartis en 3 équipes. A chaque bonne réponse au quizz, l'équipe gagne un jeton. L'équipe ayant obtenu un maximum de jetons sera la gagnante.
7	Le match