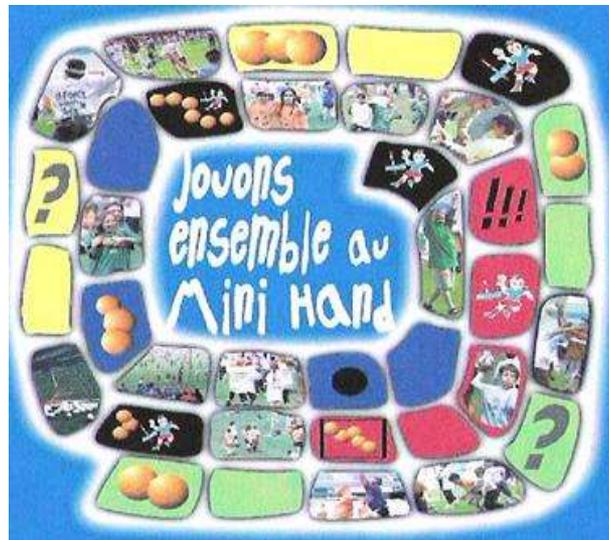




Le mini Handball à l'école

dans le Val d'Oise



SOMMAIRE

LE HANDBALL C'EST QUOI ?	PAGE 1
LE HANDBALL ET L'EPS	PAGE 2
LES COMPETENCES SPECIFIQUES	PAGE 3
LES COMPETENCES TRANSVERSALES	PAGE 4
LES RENCONTRES : les règles aménagées	PAGE 5
LES REGLES DU JEU : je peux / je ne peux pas	PAGE 6
COMMENT ARBITRER ?	PAGE 7
ORGANISATION DE SEANCE	PAGE 8
DES SITUATIONS	PAGE 9 à 15
ANNEXES	PAGE 16 à 18
POUR EN SAVOIR PLUS	PAGE 19 et 20

Le handball, c'est quoi?

Une équipe



*Contre
Une équipe*

Chaque équipe **attaque** le **BUT GARDÉ ADVERSE** avec un **BALLON**, et **protège** le sien.

JEU D'OPPOSITION ET DE COOPERATION COLLECTIVE,
AVEC UNE BALLE
DANS UN ESPACE PARTAGE.



BUT DU JEU :

Marquer au moins 1 but de plus que l'équipe adverse

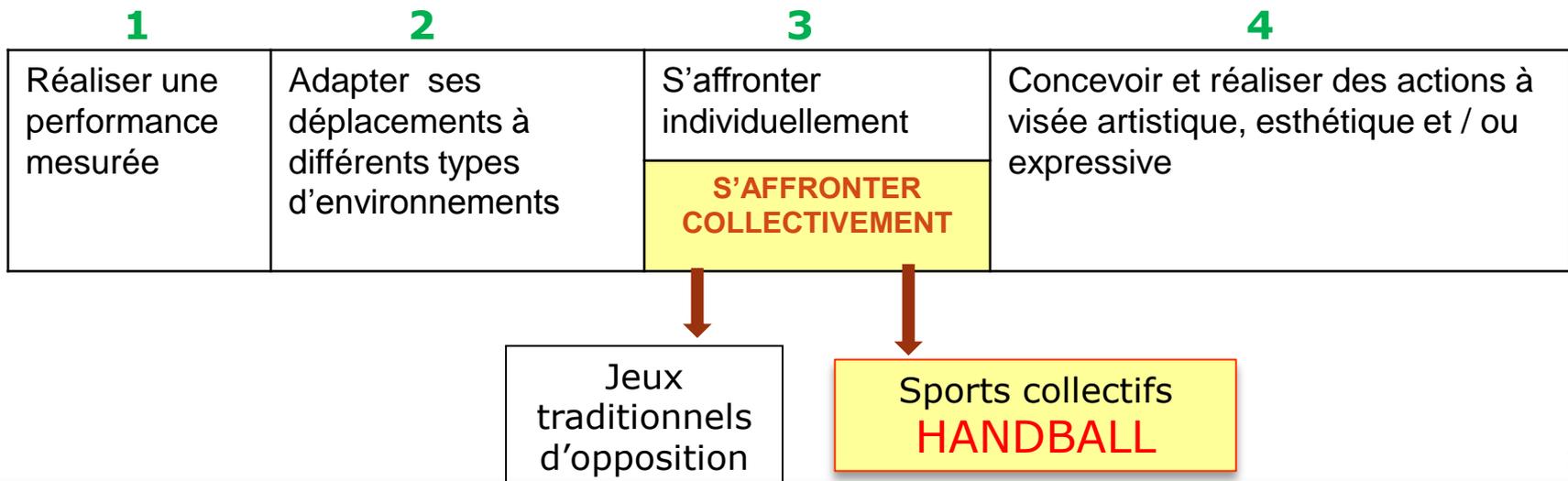
LE HANDBALL ET L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

L'enseignement de l'EPS vise le développement de la personne en permettant entre autre l'accès aux pratiques sociales de références que sont les diverses APSA.

Ces activités permettent à l'enfant de vivre des expériences motrices, cognitives, socio affectives.

Une notion centrale au C3 : **l'enrichissement et le perfectionnement du répertoire moteur**

En s'engageant dans les différentes activités les élèves peuvent construire et développer 4 types de compétences spécifiques:



LES COMPETENCES SPECIFIQUES DU MINI HAND

En attaque

Le porteur de balle (PB), « il organise l'attaque »

- **Il repère et s'oriente vers le but adverse**
- **Il coordonne son déplacement avec le ballon**
- **Il conduit la balle vers le but adverse :**
 - il dribble pour avancer
 - il dribble pour déborder son adversaire direct
 - il passe vers l'avant à un partenaire démarqué
- **Il tire pour marquer**

Le non porteur de balle : il est un appui (en avant) et/ou un soutien (en arrière) du PB

- **Il se reconnaît attaquant potentiel et agit en tant que tel**
- **Il repère et se place dans un espace libre afin d'assurer une continuité de l'action du PB, de permettre une progression vers le but adverse et le tir**
- **Il est capable de recevoir la balle en mouvement**

Le Gardien de but (GB) : il est le 1er attaquant

- **Après un but, le GB récupère la balle et effectue l'engagement de sa zone à un partenaire démarqué**
- **Il peut participer au jeu en respectant les règles des joueurs de champs.**

En Défense

Chaque joueur doit être capable d'intervenir rapidement sur son adversaire direct, en respectant les règles pour :

Récupérer la balle

Protéger son but

Le défenseur direct du PB :

- **Il harcèle le PB** (perturber et gêner la progression du PB vers le but)
- **Il excentre le PB** (repousser la balle vers les ailes)
- **Il subtilise la balle** (enlever la balle sans la frapper)

Les défenseurs sur les non porteurs de balle

- **Il dissuade** (empêche le joueur de recevoir la balle)
- **Il suit son joueur pour l'empêcher de se démarquer**
- **Il intercepte la balle**

Le Gardien de but

- **Il cherche à protéger son but**, par son placement et ses déplacements, en déviant ou en bloquant la balle.

Tout joueur doit savoir enchaîner rapidement des actions d'ATT et de DEF
(les changements de statuts)

AUTRES COMPETENCES LIEES AU SOCLE COMMUN

Tous les élèves de la classe se doivent de:

S'engager lucidement dans l'action (pilier 7)

Oser s'engager dans les activités (choisir les stratégies efficaces et adaptées)
Choisir des stratégies efficaces.

Contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de plus en plus difficiles.

Construire de façon autonome un projet d'action (pilier 7)

S'engager contractuellement individuellement ou collectivement .
Acquérir des savoirs nouveaux sur et autour de l'activité.

Mesurer et apprécier les effets de l'activité (pilier 7)

Lecture d'indices complexes.

Mise en relation des notions d'espace et de temps

Application de principes d'action.

Appréciation de ses actions pour s'engager dans un type d'effort particulier.

Appliquer et construire des principes de vie collective (pilier 6)

Savoir expliquer aux autres les règles construites.

LES RENCONTRES

Règles aménagées : **LE MINI HAND 5 X 5 (CE2-CM1)/ 4 X 4 (CM2)**

But du jeu :

Marquer au moins un but de plus que l'équipe adverse.

Dispositif :

2 terrains en largeur sur un terrain de handball.

2 buts et 2 surfaces de but de 5 mètres par terrain.

2 équipes de 5 joueurs (4 + 1GB) ou

2 équipes de 4 joueurs (3 + 1GB)

1 ballon Mini hand par terrain

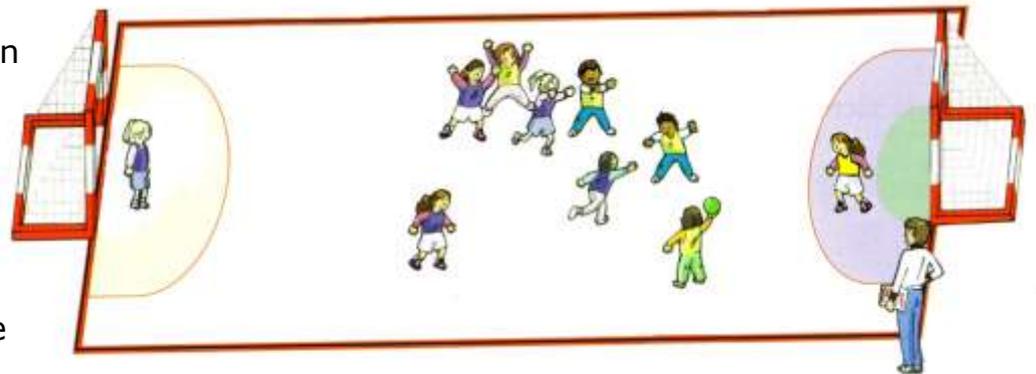
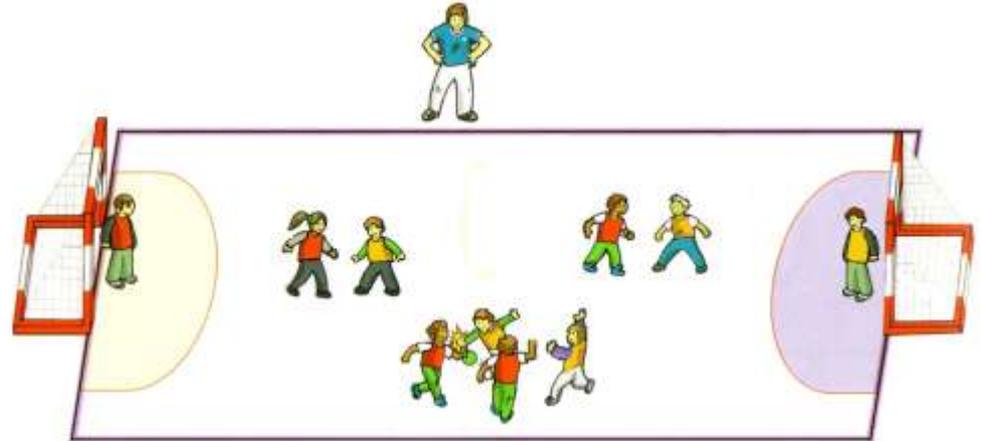
Organisation :

L'engagement se fait au milieu du terrain au début de chaque période et par le gardien dans sa surface de but après un but.

Remise en jeu :

Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), la remise en jeu se fait sur cette ligne.

Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), la remise en jeu se fait par le gardien de but sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (corner).



Dans le cadre d'un tournoi à 4 équipes et plus, **le match se joue en 2 mi-temps de 6'**.

LES REGLES DU JEU

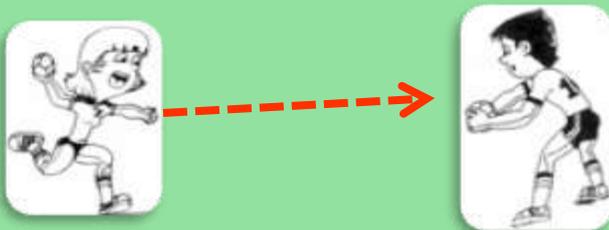
JE PEUX

Pour augmenter mes chances de réussites, je peux me rapprocher pour tirer.



Je peux dribbler.

Je peux aussi faire des passes à mes partenaires.



Je peux subtiliser la balle à l'adversaire, et l'empêcher d'avancer (le harceler)



JE NE PEUX PAS

Mais je n'ai **pas le droit d'entrer dans la zone.**



Règle de la reprise de dribble :

Je ne peux pas faire rebondir la balle, la saisir à une ou deux mains et la faire rebondir de nouveau.



Règle du marcher:

Je ne peux pas me déplacer en portant le ballon.



Règle de non contact

Mais je ne peux pas toucher l'adversaire, effectuer des gestes dangereux à son égard lui arracher le ballon



COMMENT ARBITRER ?

Je siffle 1 coup à chaque infraction au règlement

Marcher, reprise de dribble, zone, faute sur l'adversaire

Je siffle 2 coups pour valider le but, et l'engagement

Je ne siffle pas lors des remises en jeu (touche, ...)

Et j'explique d'un geste mon coup de sifflet



Remise en jeu

Signalée par l'arbitre en montrant la direction du camp de l'équipe qui a mis dehors le ballon

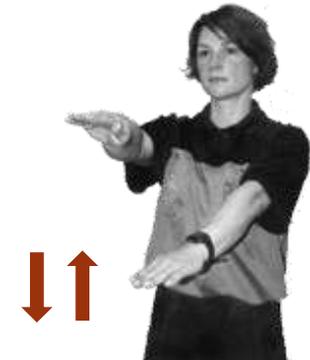


But



Marcher

Il indique soit que le joueur a effectué plus de 3 pas balle en main. Il est signalé en moulinant les bras vers l'avant



Reprise de dribble

Il est signalé par un geste des deux bras de haut en bas tel des ciseaux

UNE PROPOSITION D'ORGANISATION DES SEANCES

Mise en œuvre pédagogique :

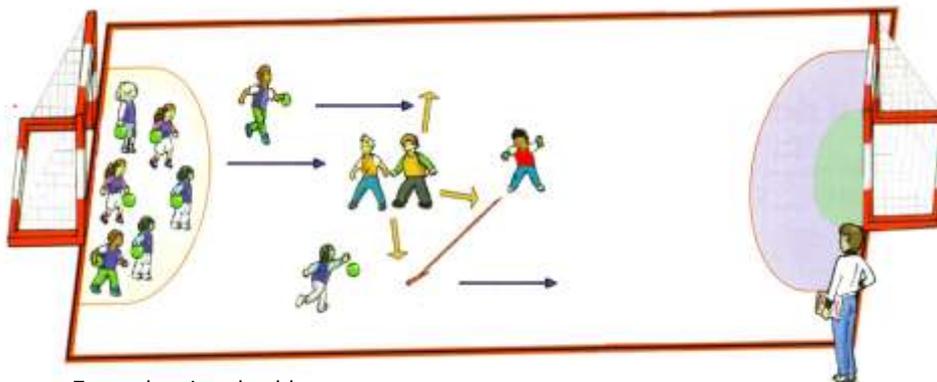
2 terrains, 2 adultes (le professeur + l'intervenant),
le groupe classe divisé en 2.



Terrain 1 :

Espace confrontation collective

Situation de référence
Cf. « les rencontres »



Exemple : jeu des bloqueurs

Terrain 2 :

Espace motricité, habiletés motrices :

Travail des différentes actions motrices (courir, dribbler, passer, tirer...) en effectif réduit à travers des jeux.

Rotation des groupes sur
les 2 terrains

DES SITUATIONS

Le handball, ce n'est pas jouer d'emblée avec la totalité des règles. L'élève doit les approprier progressivement.

Les situations proposées doivent créer une activité simplifiée mais pas appauvrie :

Elles devront contenir, la plupart du temps, tous les éléments caractéristiques du jeu :

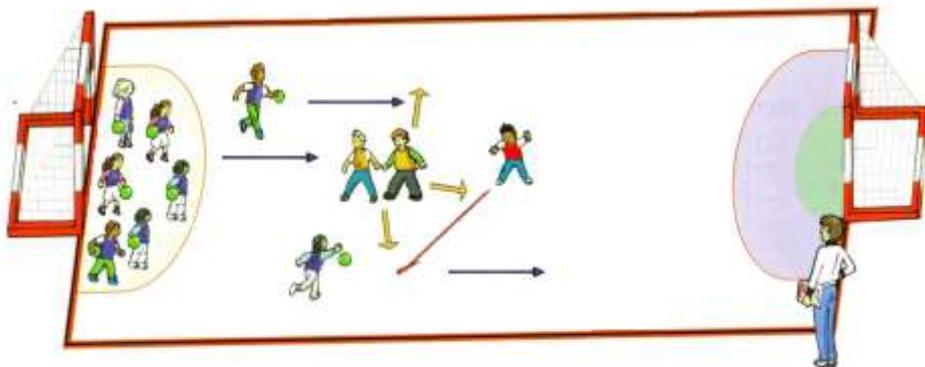
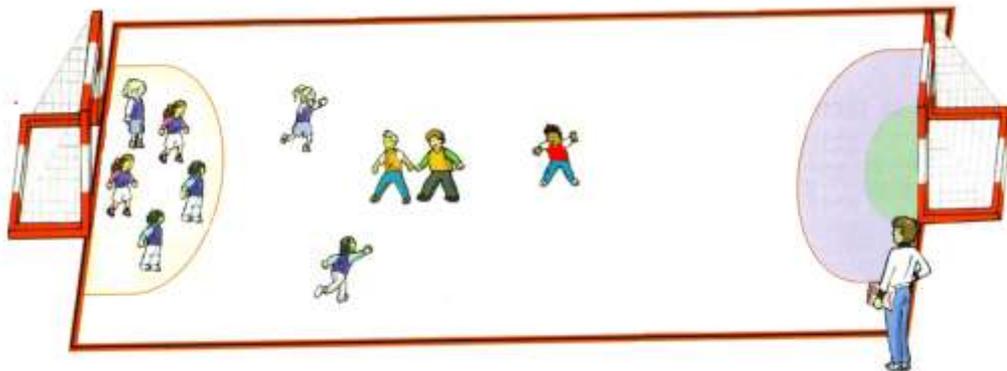
- ✘ une cible
- ✘ des partenaires
- ✘ des adversaires (défenseurs et GB)
- ✘ **des choix**

Elles devront proposer une grande quantité d'activité pour chaque joueur :

- ✘ **répétitions et rotations**
- ✘ **jeux et situations à effectif réduit**

Les Bloqueurs

Des attaquants, 2 bloqueurs
1 chat, chasubles



COMPETENCES

Courir, accélérer et percevoir les espaces libres
Dribbler, échanger pour avancer

BUT

Chercher à traverser le terrain sans se faire toucher par le chat, sans sortir du terrain

Les consignes

Aux attaquants : « vous devez traverser le terrain sans être touchés et en restant dans les limites de l'aire de jeu »

« Quand vous êtes touchés, vous devenez bloqueurs »

Aux bloqueurs : « vous devez ralentir les coureurs, les faire sortir du terrain »

« vous devez rester attachés aux autres bloqueurs »

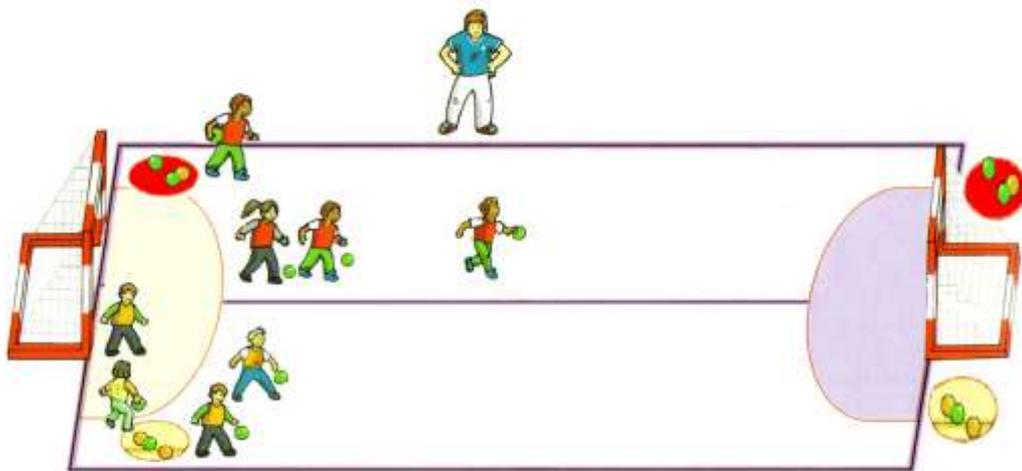
Au chat : « je dois toucher les coureurs »

Variante 1 : Les coureurs se transforment en dribbleurs.
Pensez à ajouter des contraintes motrices au(x) chat(s) : ex : les chats se déplacent par 2 en se tenant par les épaules...

Variante 2 : Les coureurs se mettent par 2, avec 1 ballon. « vous devez traverser le terrain en vous échangeant le ballon .» « Le chat doit intercepter la balle pour vous éliminer .»

Vidons les caisses

2 équipes, 20 ballons, 4 cartons ou cerceaux
Chasubles (2 couleurs)



COMPETENCES

Se déplacer,
Traverser le terrain en dribble.

BUT

Vider une caisse et en remplir une autre plus vite que l'équipe adverse.

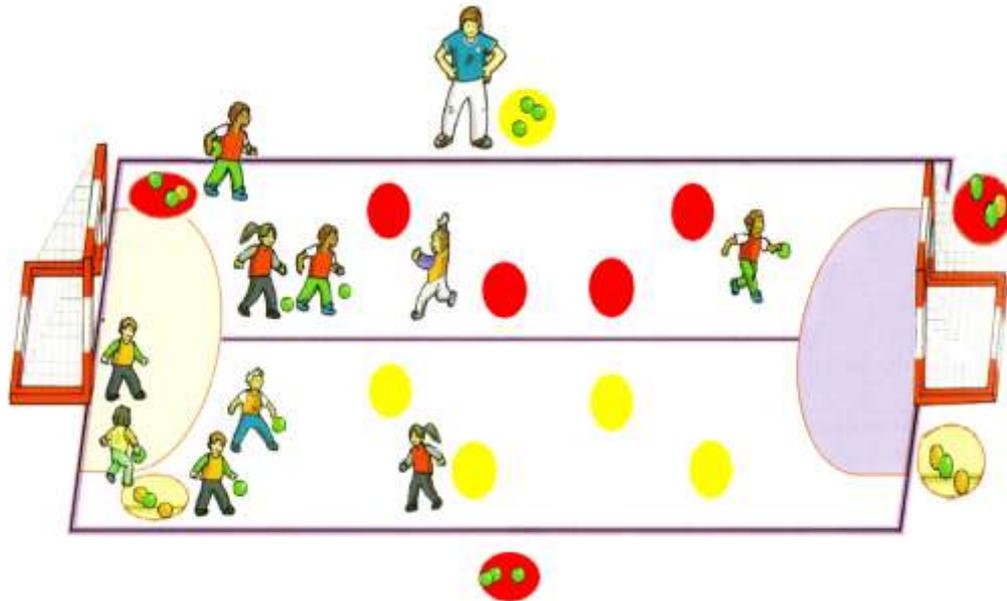
Variante : Même jeu mais en se faisant des passes à deux ou trois sans dribbler, sans marcher

Les consignes

- « Je me déplace en dribble »
- « Nous devons vider notre caisse et en remplir une autre avant l'équipe adverse »
- « Nous partons 2 par 2 »

L'épervier voleur

Idem vidons les caisses + 4 cerceaux rouges et 4 jaunes



COMPETENCES

Se déplacer, traverser le terrain en dribble, percevoir l'espace libre ou libéré

BUT

Transporter plus de ballons que l'équipe adverse.

Les consignes

N'oubliez pas :

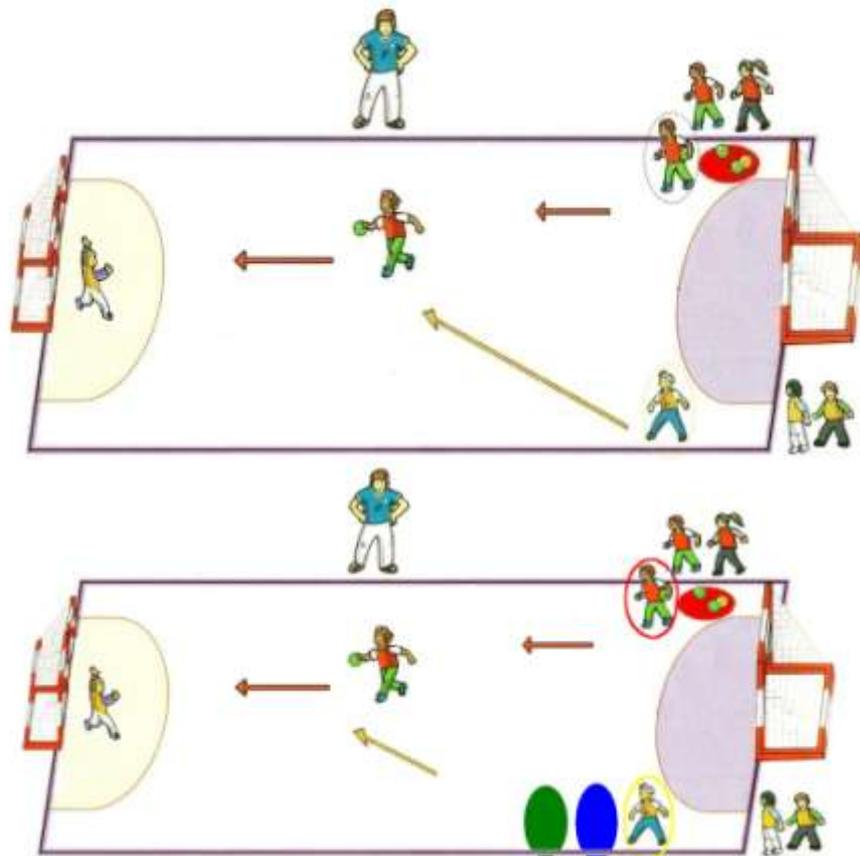
En fonction des réussites et/ou échecs

- Diminuer ou augmenter le nombre de cerceaux refuges.
- Ajouter un voleur

Idem « vidons les caisses » + « je peux me réfugier dans les cerceaux »
Au défenseur : « je dois voler les ballons des dribbleurs et les emmener dans ma réserve »

Le Tireur poursuivi

2 équipes : les dribbleurs, les défenseurs, 1 GB
Chasubles, 1 ballon par dribbleur, 2 cerceaux, 1 réserve de 10 balles pour les dribbleurs



COMPETENCES

Courir, accélérer ou déborder en fonction des choix du défenseur

BUT

Chercher à traverser le terrain en dribble : dribbler vers la cible
Marquer un but

Les consignes

Au dribbleur : « je pars du cerceau, je dois aller marquer un but en dribblant »
« Quand je marque 1 but, je marque 1 point »
« Sur 10 balles, l'équipe, qui marque le plus de point, gagne »
Au défenseur : « je pars du cerceau » « Dès que le dribbleur sort de son cerceau, je dois l'empêcher de marquer en me replaçant devant lui »

Variante : « je choisis de quel cerceau démarre le défenseur »
« je marque :
1pt si je marque 1 but et défenseur part du cerceau jaune
2pts si je marque 1 but et défenseur part du cerceau bleu
3pts si je marque 1 but et défenseur part du cerceau vert »

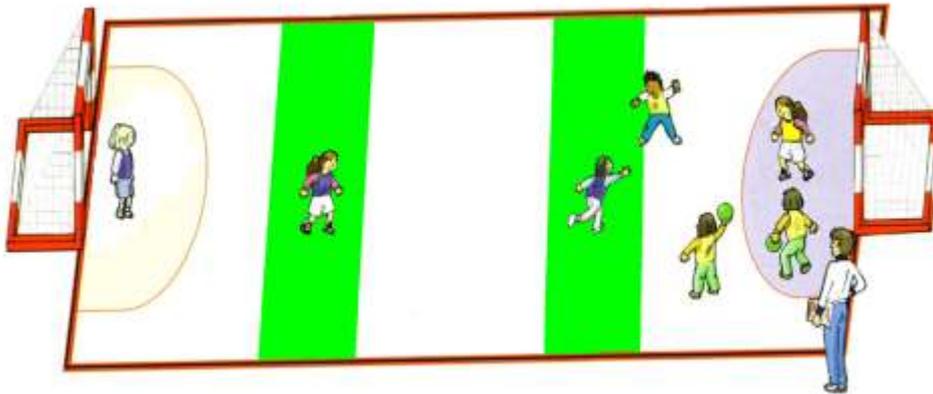
N'oubliez pas :

- De modifier la position des cerceaux en profondeur et/ou en largeur
- De mettre un partenaire en appui (devant) au dribbleur ce qui amène un choix en fonction du retour du défenseur

Le hand aux crocodiles

COMPETENCE

Améliorer la relation passeur réceptionneur



N'oubliez pas :

En fonction des réussites des attaquants

- De limiter, ou supprimer le dribble
- De modifier les zones en largeur et/ou profondeur (élargir ou diminuer)
- D'augmenter le nombre de zones
- D'augmenter le nombre de défenseurs par zone : 1 déf. dans la zone 1 et 2 dans la zone 2
- Mettre deux buts côte à côte, 1 seul gardien : le tireur doit percevoir le but vide et tirer.

BUT

Faire progresser le ballon vers le but, se démarquer, accepter de jouer avec un partenaire.

Marquer un but

Les consignes

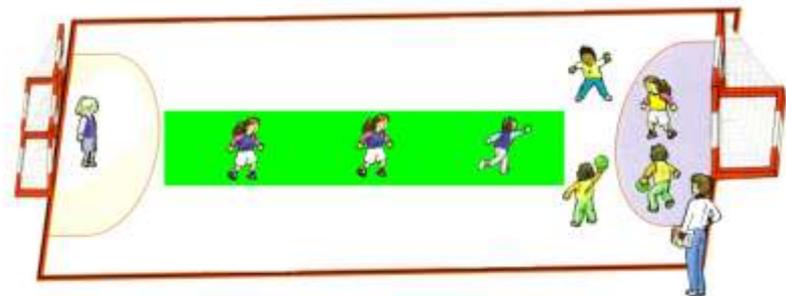
Aux attaquants : « Au signal, vous partez par 2, en passe. Vous devez passer les zones pour pouvoir tirer. Vous pouvez dribbler »

« Quand je marque 1 but, je marque 2 points »

« Quand je réussis à tirer, je marque 1 point »

« Sur 10 balles, l'équipe, qui marque le plus de points, gagne »

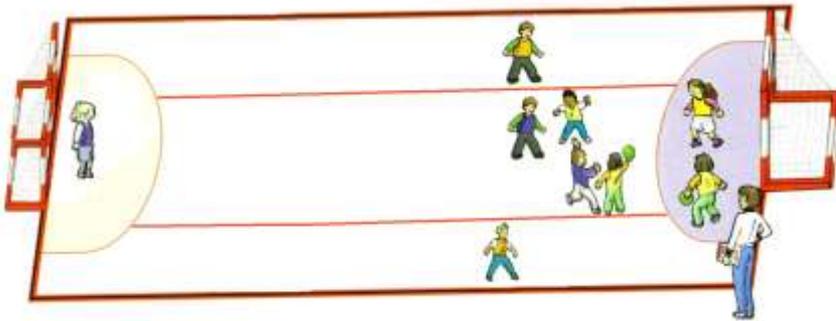
Aux défenseurs : « vous devez intercepter, voler le ballon aux attaquants » « Vous ne devez pas faire de faute sur le porteur de balle (pas le toucher). » « Si je récupère la balle, je la donne à mon gardien qui la pose près de son but. »



Exemple variante

Les joueurs jokers latéraux

2 attaquants avec 1 balle, 2 défenseurs, 1 gardien et 2 joueurs jokers
Des plots pour matérialiser les zones



N'oubliez pas

- Limiter le nombre de dribbles
- Mettre un contrat de points :
Tir cadré = 1pt
But = 3pts
- Mettre 2 buts pour obliger le tireur à prendre l'information sur le but vide
- Rotation des rôles : attaquants/ jokers

COMPETENCES

Déborder son adversaire direct
Percevoir les espaces libres, les partenaires démarqués devant ou sur les côtés

BUT

Faire progresser le ballon vers le but, se démarquer, accepter de joueur avec un partenaire.
Marquer un but

Les consignes

Aux attaquants: « au signal, vous devez essayer de marquer un but. » « vous avez le droit de dribbler ou de passer le ballon à votre partenaire et vos jokers »

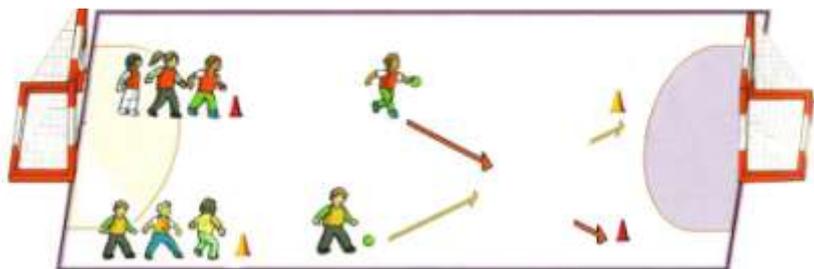
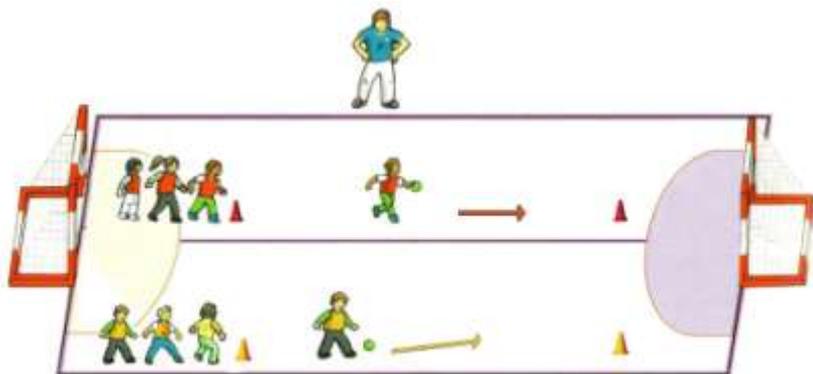
Aux jokers : Vous pouvez recevoir et passer le ballon, vous ne pouvez ni dribbler, ni tirer, ni sortir de ma zone »

Aux défenseurs : vous devez récupérer le ballon, gêner sa progression sans toucher les attaquants

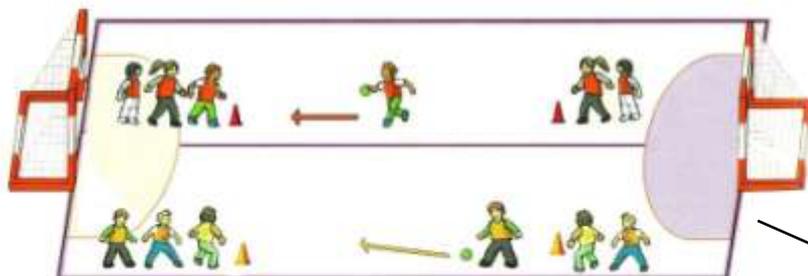
Variantes:

- Le joker peut changer d'espace, mais il doit y avoir obligatoirement 1 joueur par couloir
- Mettre des défenseurs sur les jokers

Les relais Aller/Retour



Variante : le relais peut être croisé



Variante : le relais navette

COMPETENCE

Améliorer la vitesse d'exécution du dribble et/ou des déplacements

BUT

Se déplacer, traverser le terrain en dribble ou par 2 en échange de balles

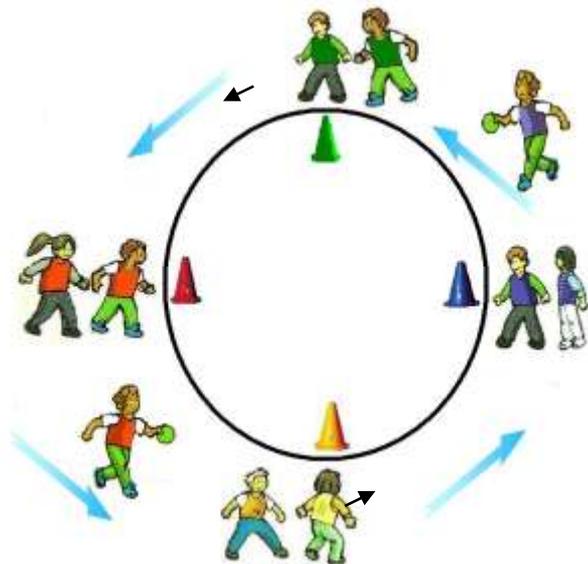
Les consignes

Aux dribbleurs : « je pars derrière mon plot, je dois aller contourner le plot en face en dribble, le plus vite possible »

N'oubliez pas:

- Ajouter des contraintes motrices, sur les retours par ex : l'aller en dribble, le retour en course arrière, ou pas croisés ou en manipulant le ballon autour des différentes parties du corps...
- Dribbler avec 2 balles
- Se déplacer par deux en se tenant la main et en dribblant avec la main libre...
- Mettre en place des slaloms, des obstacles à franchir (passer par-dessus ou par-dessous...)

Les partenaires sont en 2 groupes aux extrémités du parcours, qui peut être aussi en triangle, en carré



Variante : les relais poursuite...à l'américaine
 Les équipes sont à des points différents d'un cercle ou d'un carré. Les joueurs en attentes doivent laisser le passage

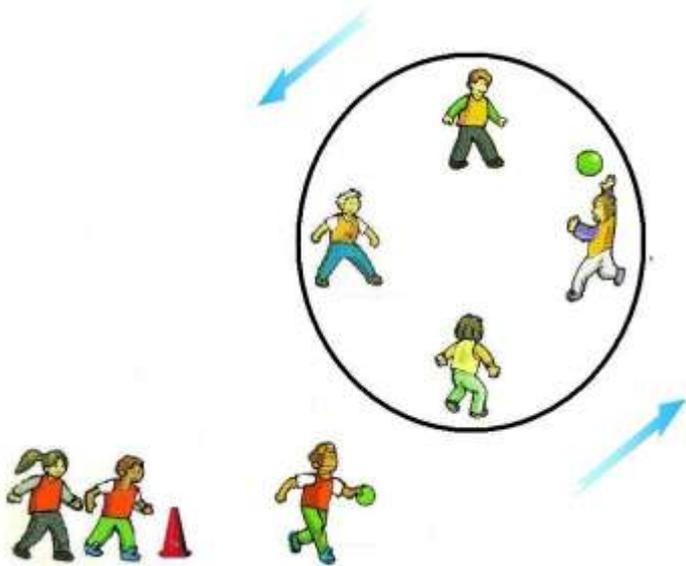
Les consignes

Le premier de chaque colonne part en dribble autour de l'espace défini .
 « tu dois tenter de rattraper le ou les joueurs devant toi » « l'équipe qui termine la première gagne » ou « l'équipe qui fait le plus de tour en un temps donné gagne »

L'horloge

Les consignes

Une équipe de dribbleurs,
 Une équipe forme un cercle, et font circuler la balle de joueur en joueur en se faisant des passes.
 Pendant ce temps, le dribbleur effectue, sous forme d'un relais, des tours en dribble autour des passeurs.
 Elle marque 1 point à chaque tour accompli.
 Inverser les rôles et comparer les scores obtenus (total des tours effectués) à l'issue de chaque manche»



ANNEXES

Le Comité Départemental vous propose une aide à la mise en place d'un cycle.

Prêt d' un Kit Mini hand

comprenant les buts, ballons et chasubles

**Mise à disposition d'un intervenant
breveté d'Etat**

pour Interventions perlées fixées par la convention

- **il assure, dans un premier temps la mise en place d'une séance**
- **Dans un deuxième temps, il est une aide à la mise en place, et peut exercer une action de formation pour l'enseignant référent de la classe**

Pour tout renseignement contactez Fabrice Le Roy, CTF handball Val d'Oise

leroyctf95@orange.fr ou 01 34 06 00 25

Place et rôle des enfants et des adultes

	TACHES	ENFANT	ADULTE
AVANT	<ul style="list-style-type: none"> • Réserver installations, prévoir matériel 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Inviter et informer les participants 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer le contenu, le déroulement 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Organiser les transports 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir résultats, récompenses, goûters, photos... 		
	<ul style="list-style-type: none"> • ... 		
PENDANT	ORGANISATEUR		
	<ul style="list-style-type: none"> • Animer la rencontre : rotations, rencontres... 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la sécurité 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Collecter les résultats, remettre les récompenses 		
	JOUEUR		
	<ul style="list-style-type: none"> • Participer aux rencontres 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les adversaires, les arbitres 		
	NON JOUEUR		
	<ul style="list-style-type: none"> • Regarder, encourager, respecter joueurs et arbitres 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Tenir les rôles de chronométrateur, secrétaire ou arbitre 		
APRES	<ul style="list-style-type: none"> • Ranger le matériel, vérifier la propreté du lieu 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Faire et diffuser les classements, le compte rendu de la rencontre 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir le bilan de la rencontre 		
	<ul style="list-style-type: none"> • ... 		

Pour en savoir plus



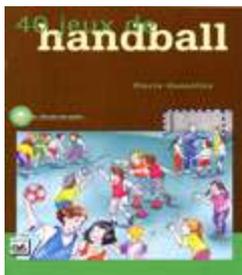
HANDBALL PREMIER PAS

http://www.ff-handball.org/ffhb/html/premier_pas/page1.php



HANDBALL À L'ÉCOLE

par FFHB, Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, USEP



40 JEUX DE HANDBALL

par P. GUENIFFEY

ANIMHAND

<http://www.ff-handball.org/animhand/>

PLANETOLAK

<http://www.planetolak.net/sportco.html/>

EPS ROUEN

www.ia27.ac-rouen.fr/pedagogie/pages/pdf/mini%20hand.pdf -



Les dix règles d'or pour que l'EPS soit plus qu'un moment récréatif

- <http://www.bandesportive.com/regles.html>

Un dossier complet et très intéressant sur le handball en milieu scolaire.

Source: Equipe EPS de l'Académie de Reims

<http://www.ac-reims.fr/datice/eps/pedagogie/pedaapse.htm>

Fiches de préparation - mise en place d'ateliers handball

Source: Equipe EPS de l'Académie de Toulouse

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/eps/317copct.htm>

Guide à l'usage des enseignants. Compétences visées, objectifs, attitudes développées sont exposés.

Source : Equipe EPS de l'Académie de Grenoble.

<http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/eps/hand/index.htm>

