

DOCUMENT PÉDAGOGIQUE HANDBALL

annexé à la convention du 22 janvier 2018

Cycle 3 - 12 séances

Conduire et maîtriser
un affrontement collectif
ou interindividuel.



Partenariat entre :

Le Comité du Rhône métropole de Lyon de Handball, le comité USEP Rhône-métropole de Lyon et la direction des services départementaux de l'éducation nationale du Rhône

Dans le cadre de la signature de la convention départementale entre Monsieur l'inspecteur d'académie directeur académique des services de l'éducation nationale du Rhône le président du comité USEP Rhône-métropole de Lyon et le président du comité du Rhône métropole de Lyon de Handball, les partenaires organisent un module d'enseignement dans les écoles primaires.

Ce module permet de mettre en place une relation de partenariat avec le corps enseignant en vue de faire découvrir l'activité Handball aux élèves comme support de l'acquisition des compétences E.P.S du cycle 3, en particulier la compétence « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel»

La démarche mise en œuvre est en cohérence avec l'enseignement de l'Education Physique et Sportive.

Les interventions concerneront les classes de Cycle 3 à raison d'un module d'enseignement de 10 à 15 séances.

Des représentants du comité de handball, du comité USEP, des CPD EPS des CPC EPS et des intervenants professionnels, titulaires du B.E.E.S 1er degré, ou du BPJEPS sports collectifs mention handball feront partie d'une commission technique départementale qui aura pour but d'établir une liaison cohérente entre les objectifs généraux de l'enseignement de l'E.P.S à l'école et le Handball, activité support.

Le document pédagogique permettra :

- A l'intervenant de contractualiser son intervention
- A l'enseignant de participer effectivement à ce projet

Les classes adhérentes à l'USEP auront la possibilité de réinvestir les apprentissages dans le cadre de la RENCONTRE SPORTIVE.

SOMMAIRE

PRÉAMBULE

PHASE DE DÉCOUVERTE

- 1./ Les manchots et les pingouins | 3 contre 0 (sans gardien de but)
- 2./ Les manchots et les pingouins | 3 contre 1 (sans gardien de but)
- 3./ Le match des ouistitis

4./ Situation de référence > Mini match 4 contre 4

PHASE DE STRUCTURATION

- 5./ Les lapins
- 6./ Les pingouins et les ours
- 7./ Les cowboys et les indiens

8./ Retour à la situation de référence > Mini match 4 contre 4

PHASE DE STRUCTURATION

- 9./ Le feu sacré
- 10./ Les lions et les gazelles
- 11./ La bataille des écureuils

PHASE DE BILAN

12./ Retour à la situation de référence > Mini match 4 contre 4

LA RENCONTRE SPORTIVE

ANNEXES

Chaque situation permet à l'enseignant et à l'intervenant d'agir conjointement.



PRÉAMBULE

On prête aux activités physiques et au sport plus généralement un ensemble de valeurs. Leur richesse tient à leur forme ludique. Souvent la confusion naît au sujet des finalités de ces activités. Chaque forme de pratique poursuit, sans exclusivité, des objectifs d'enseignement qui vont de l'épanouissement de l'enfant, de l'apprentissage de la vie collective, à l'acquisition de compétences, en passant par la performance.

Pour bien comprendre le rôle que peut avoir une activité physique et sportive au service de l'EPS, il convient de la mettre en perspective par rapport aux autres formes de pratique :

APPRENDRE POUR JOUER : on est centré sur la réussite, la performance : FAMILLE OU CLUB

On va d'abord développer une motricité spécifique à l'activité (dribble, tir, passe...) pour ensuite la réinvestir dans des situations de jeu.

JOUER POUR APPRENDRE : on est centré sur l'activité, sur l'enfant : PERI SCOLAIRE, EDUCATION POPULAIRE

On propose un jeu de départ, on le laisse se dérouler jusqu'à ce que les ressources du jeu s'épuisent. Alors, on intervient sur les variables du jeu, en le faisant évoluer afin de proposer de nouveaux problèmes d'ordre moteur ou relationnel aux joueurs.

APPRENDRE EN JOUANT : on est centré sur l'apprentissage des compétences attendues des programmes : ECOLE

On propose une situation qui prend en compte l'essentiel du jeu de Handball. Celle-ci est comprise comme une situation d'apprentissage qui, par la mise en place de temps de non-jeu, alternant avec des temps de jeu, installe les élèves dans une attitude réflexive à l'égard des problèmes qu'ils ont à résoudre.

Cette dernière façon de faire porte l'accent non pas sur le développement d'habiletés motrices spécifiques mais sur le développement de la capacité par un groupe restreint d'élaborer et de mettre en œuvre un projet collectif d'action, en étant autonome dans ses choix, ses intentions et ses décisions d'action.

Pour que les situations proposées aux élèves leur permettent d'être acteurs de leurs apprentissages :

-Il faut que la situation soit **intéressante, attirante et adaptée**, que les élèves s'engagent volontiers dans la tâche, dans une répétition d'actions, il faut qu'ils participent tous.

-Il faut que l'élève connaisse **l'objet de son apprentissage** : l'élève doit identifier ce qu'il a appris, ce qu'il est en train d'apprendre et ce qu'il va apprendre.

-Il faut que l'élève puisse **débattre, réfléchir sur ce qu'il fait** : il faut des espaces d'échanges.

-Il faut que cette situation pédagogique **permette un choix**.

-Il faut que l'élève puisse garder **une trace et travailler dans la durée** : avant, pendant et après la séance.

Le handball

DEFINITION : C'est un jeu d'opposition collectif de démarquage dont le but est de l'emporter en atteignant une cible, protégée par une zone interdite d'accès aux joueurs de champ et défendue par un gardien de but en respectant un ensemble de règles.

- **UN BUT** : marquer collectivement des points

LES REGLES DU JEU :

Elles ont trait à ce qu'il y a d'essentiel dans l'activité :

• DES REGLES FONDAMENTALES :

- **LES CONTACTS** : « Je n'ai pas le droit d'accrocher, de pousser, de bousculer , de ceinturer mon adversaire. »
- **LE MARCHER** : « Je peux faire trois pas avec le ballon dans les mains
- **LE DRIBBLE** : « je peux dribbler avec l'une ou l'autre main, dribbler avec les deux mains simultanément est interdit. Si j'arrête mon dribble je ne peux pas repartir en dribblant, je dois faire une passe ou tirer. »
- **LA SORTIE** : Le terrain de Handball est délimité par des lignes. Il y a sortie :
 - lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne délimitant le terrain.
 - lorsque le porteur de balle est entièrement au-delà de la ligne délimitant le terrain

PRIORITE

Chaque élève, quelles que soient ses potentialités et ses difficultés, doit être en mesure de réussir. Ce qui suppose donc d'adapter les tâches et les règles.

Il sera ainsi possible de proposer aux élèves des contraintes de jeu variables :

- la complexité de l'opposition proposée sera progressive.
- le nombre de joueurs pourra varier. On privilégie le jeu à effectif réduit : maximum 3 contre 3 sur le terrain. (plus le gardien)
- il est possible de proposer des situations avec des surnombres de joueurs (en attaque le plus souvent).
- la taille du terrain pourra être adaptée

Enjeux et contenus du champ d'apprentissage

Compétence 3 en jeux collectifs	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
ENJEUX EDUCATIFS POUR LES CYCLES	<p>Apprendre à jouer ensemble dans un espace et un temps partagé, en respectant des règles, des rôles et des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ C1 Apprendre à jouer ensemble en partageant un espace et des règles ○ C2 : Apprendre à jouer ensemble, gérer certains éléments du jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer ○ C3 : Apprendre à jouer ensemble, gérer le jeu et ses résultats, s'organiser collectivement pour progresser (notion de projet collectif) 		
CONNAISSANCES	<ul style="list-style-type: none"> • Espace de jeu / de non jeu • Début / fin de jeu • Connaissances de la règle du jeu • Règles d'or • Prise en compte de l'autre • Comprendre la notion de gain • Connaissance du but, des CR, du dispositif 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son rôle dans le jeu <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Règles d'or • Règles du jeu • Manières de faire collectives efficaces <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les différents statuts, les différents rôles 	<p>Sur soi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître son statut dans l'action (A/D), • S'engager en fonction de ses ressources. <p>Sur l'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les règles du jeu et règles d'or • Connaître et mettre en œuvre une alternative collective de jeu. <p>Sur l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre en compte les ressources des partenaires et des adversaires pour agir
ATTITUDES	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter l'enjeu : perdre/gagner • S'engager dans le jeu avec une intention partagée • Respecter toutes les règles • Respecter l'autre / les autres • Rester dans le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter sereinement les résultats • S'inscrire dans un projet d'action collective • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Accepter les règles du jeu • Gérer le jeu (début/fin) et les résultats (gagné/perdu/égalité) • Accepter différents rôles/statuts <ul style="list-style-type: none"> - les statuts (attaquants /défenseurs) - les rôles : observateur/joueur/juge (attention : juge : une règle à regarder, observateur : un critère à regarder.) • Accepter de s'exercer 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et relativiser les résultats • Participer à l'élaboration d'un projet défini collectivement • Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement • Vouloir faire évoluer la règle du jeu en fonction du contexte • Accepter les différences au sein de l'équipe, de la classe • S'investir dans les rôles sociaux • S'organiser pour s'exercer et jouer
CAPACITES	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser son répertoire moteur de base : courir puis lancer, courir puis s'arrêter pour regarder, attraper un objet ou quelqu'un (actions juxtaposées) 	<ul style="list-style-type: none"> • S'exercer pour maîtriser le répertoire moteur du joueur collectif : courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Enrichir le répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense, enchaîner les actions

PRÉAMBULE

CHAMP D'APPRENTISSAGE : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL

Caractéristiques des situations d'apprentissage du champ d'apprentissage.

Contenus d'enseignements relatifs à	Au cycle 3
	<i>S'organiser pour jouer en respectant les règles. S'organiser pour s'entraîner et progresser.</i>
L'espace de jeu	Lors des matchs c'est un espace commun, occupé par les deux équipes, orienté par deux cibles protégées par une zone interdite aux joueurs de champ et défendue par un gardien. Lors des situations proposées au cours du module d'enseignement, les espaces peuvent être plus différenciés, les cibles réduites et non gardées.
L'opposition	La forme d'opposition lors des matchs est interpénétrée. Les statuts des joueurs sont réversibles. Lors de situations proposées au cours du module d'enseignement, l'opposition pourra prendre des formes plus simples : opposition en parallèle, simultanée, à statuts différenciés.
Le gain	Connaître et analyser le résultat du match et du tournoi.
Le score	Connaître le score pendant le match et l'utiliser pour faire des choix tactiques.
La règle	Comprendre, expliquer les règles et être capable d'en juger une et de l'appliquer.
Les rôles	S'organiser collectivement pour défendre son espace de jeu et attaquer celui de l'adversaire. Se reconnaître attaquant ou défenseur. Repérer individuellement un indicateur. Assumer collectivement l'observation du jeu et l'arbitrage. S'organiser pour s'entraîner.

La démarche d'apprentissage

Au cycle 3, la démarche d'apprentissage doit permettre à l'équipe d'identifier ses ressources (points forts et faibles) afin de pouvoir s'engager dans des situations d'entraînement permettant de travailler un point particulier qui aura été identifié.

LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Les équipes : l'enjeu éducatif du champ d'apprentissage 4 des programmes est d'apprendre à coopérer et s'opposer collectivement. « Faire équipe » est un des aspects fondamentaux de cette compétence. Il faut donc prévoir des équipes mixtes, stables, plutôt homogènes entre elles : elles sont constituées de joueurs ayant des ressources et des compétences hétérogènes pour pouvoir se rencontrer.

Le module d'enseignement : il est constitué de 10 à 15 séances dans un souci de continuité et de progressivité des apprentissages. Il comportera donc plusieurs phases ayant une fonction bien spécifique :

- La phase de découverte permet aux élèves d'apprendre les règles de sécurité et de fonctionnement. Les situations proposées permettent à tous d'entrer en activité et d'y rester et proposent un temps de pratique important.
- La phase de référence permet à l'équipe d'identifier ses points forts et ses points faibles.
- La phase de structuration permet de s'entraîner pour progresser.
- La phase de bilan permet de mesurer les progrès.

La préparation et le suivi des séances : il est indispensable que chaque séance soit préparée en classe. Les équipes doivent être constituées ou régulées en classe. Les situations proposées aux élèves doivent être explicitées en termes de but, de dispositifs (rôles, règles, espaces), de critères de réussite et de manières de faire attendues. La constitution d'une trace pendant la séance nécessite son exploitation en classe. La constitution d'un cahier d'équipe, utilisant les ressources proposées dans ce document est un support à privilégier qui permet la prise en compte et la mesure d'un progrès collectif.

L'enseignant et l'intervenant devront nécessairement se concerter afin de définir la programmation, le contenu et le rôle de chacun au cours des séances.

Trame du module d'enseignement

NB : le nombre de séances réservé à chaque phase dépend de la longueur du module et doit s'adapter aux besoins des élèves			
PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN et REINVESTISSEMENT
Séance 1,2 Construire du sens	Séance 3 Résoudre un problème	Séance 4,5, 6, 7, 8 Construire des savoirs	Séance 9, 10 Evaluer les savoirs acquis
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - entrer dans une activité de coopération et d'opposition - utiliser les actions liées à l'activité Handball, s'opposer, coopérer - découvrir des paramètres de l'activité - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement - accepter les différents rôles	Phase de jeu global qui vise à faire vivre l'ensemble des problèmes posés par l'activité : défendre son propre camp/ attaquer le camp adverse, s'approprier les règles du jeu L'élève participe à des situations pour : - identifier les savoirs - repérer ses manques dans des actions collectives : - d'attaque - de défense A travers une observation collective simplifiée	Phase d'entraînement qui vise à transformer, développer, stabiliser les habiletés motrices de chacun au service du collectif L'élève s'entraîne pour : - Augmenter ses habiletés motrices au service du projet collectif - Identifier et comprendre les paramètres pour se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace. - Connaître le résultat de ses actions. Il participe à l'organisation pour aider ses partenaires.	Phase de bilan : pour identifier ses nouveaux savoirs et mesurer les progrès collectifs réalisés dans des situations de coopération et d'opposition Phase de réinvestissement : Participation à une rencontre pour réinvestir les acquis.
En référence au socle, le souci permanent sera de développer les éléments suivants :			
- Construire et respecter des principes de vie collective notamment l'égalité filles garçons	- Construire et respecter des principes de la vie collective... - Construire un projet d'action	- Construire et respecter des principes de vie collective...	- Construire et respecter des principes de vie collective... - S'impliquer dans un projet collectif.



Construire les éléments de la sécurité et du fonctionnement, connaître avant la séance les règles, les rôles, les espaces de jeu.
Expliciter le sens des règles
Construire / consolider les notions liées à la pratique (espace, temps,..) en relation avec les autres disciplines

Identifier les problèmes rencontrés
Participer à l'élaboration du projet collectif : comment mieux jouer ?

Garder une trace :
- des règles d'action efficace
- du projet collectif de chaque équipe
- des résultats

Faire un bilan des progrès réalisés

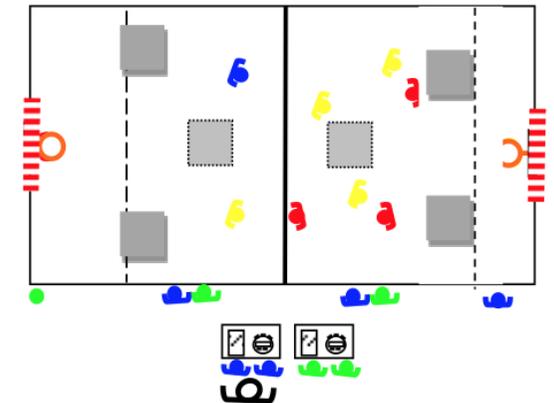
PRÉAMBULE

Adapter les situations aux élèves à besoins éducatifs particuliers.

<p>Adapter l'environnement</p> <p><u>Caractéristiques de l'espace :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille du terrain (Largeur, Longueur) ✓ Taille du matériel fixe (hauteur, largeur de filets,...) ✓ Taille Cible (cage, cible de tir, hauteur et diamètre des paniers,...) ✓ Hauteur, largeur des supports/zones (pour ramasser par exemple des objets) 	<p><u>Percevoir l'environnement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Matérialisation de l'espace (largeur des lignes, plots, ficelles,) ✓ Couleur de ligne ✓ Sonore (repérage par le son des différents espaces de jeu,...) <p><u>Zone de déplacement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Choix du sol (espace de déplacement mou : tatami de judo) ✓ Espace adapté et non dangereux. 	<p>Adapter le matériel manipulé</p> <p><u>Objet à saisir ou à lancer :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ✓ Volume ✓ Le poids ✓ Matériaux (ballon de baudruche, mousse, frite type piscine, ...) <p><u>Objet médiateur de contact corporel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille ou longueur ✓ Matière (tissu, bloc de mousse,...)
<p>Adapter l'installation de l'élève</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Confort ✓ Sécurité ✓ Santé de l'élève 	<p>Variables pour adapter L'EPS</p>	<p><u>Objet de renvoi :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taille et poids de la raquette ✓ Diamètre de la zone de contact avec l'objet à renvoyer.
<p>Adapter la durée de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fatigabilité de l'élève ✓ Lenteur de l'élève pour exécuter une tâche (exemple en escalade prévoir une séquence suffisamment longue pour que les deux élèves qui font équipe puissent avoir le temps de grimper) 	<p>Médiation « humaine »</p> <p>Enseignant / AVS / EVS / Kiné / parents / un camarade / ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accompagner l'élève individuellement ✓ Reformuler / verbaliser ✓ Prendre des notes ✓ Adapter (faire jouer en direct les variables) 	<p>Adapter les rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jouer sur les « possibles » des élèves handicapés (utilisation d'un fauteuil électrique pour réussir une tâche de déplacement rapide,...) ✓ Donner un « Handicap » ou « une valeur ajoutée » (ex : dans la passe à 10, une passe à un élève en fauteuil compte double ou triple,...)

Exemple d'aménagement de l'espace permettant à tous les élèves d'entrer en possession du ballon et de gérer une alternative simple en attaque sans la pression des défenseurs.:

Création de 3 zones protégées en attaque, permettant à l'attaquant de moins subir la pression des défenseurs. Ces zones sont interdites aux défenseurs. L'attaquant peut y rester tant qu'un autre attaquant n'y a pas pénétré.



1

SITUATION DÉCOUVERTE | 3 contre 0 (sans gardien de but)

Les manchots et les pingouins



L'histoire

« Les manchots et les pingouins jouent à lancer des boules de glace dans leur congélateur. L'équipe vainqueur sera celle qui aura jeté le plus de boules dans son congélateur ».

Objectif

S'organiser collectivement en jouant en profondeur, en montant le ballon, en lançant/réceptionnant un ballon.

But

Remplir son congélateur.

Règles / consignes

- 6 ballons par réserve de départ.
- Au signal, les manchots récupèrent une boule de glace et doivent aller la jeter dans leur congélateur.
- Quand les manchots lancent dans leur congélateur, la boule de glace est placée dans le cerceau de leur équipe, sinon elle est perdue.
- 1 ballon transporté à la fois.
- Liberté de choix du mode de transport (dribble, passes courtes ou longues, etc.).
- Règle du marché.
- Ne pas oublier de préciser les rôles de l'organisateur (ramasser les ballons, couloirs de retour des joueurs, réserves de ballons).
- L'équipe vainqueur est celle qui compte le plus de boules de glace dans son congélateur.

Critère de réussite

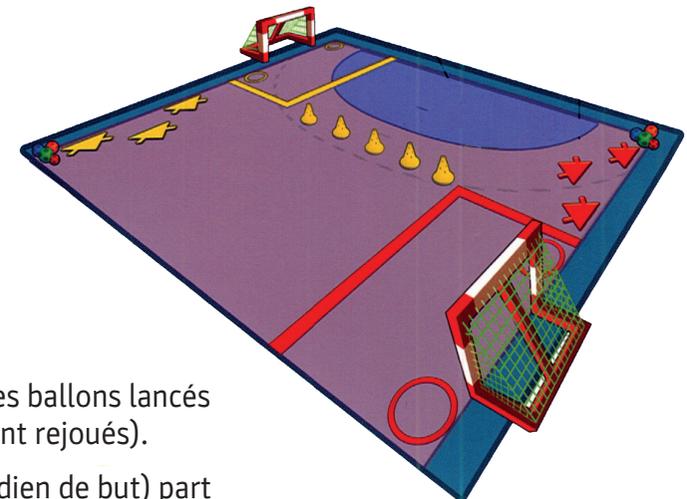
Remplir son congélateur le plus possible.

Complexification

Ajouter 1 gardien de but.

Première équipe qui a remplie son congélateur a gagné (les ballons lancés en dehors de la cage (ou arrêtés par le gardien de but) sont rejoués).

Un ballon lancé en dehors de la cage (ou arrêté par le gardien de but) part dans la réserve de l'adversaire.



2

SITUATION DÉCOUVERTE | 3 contre 1 (sans gardien de but)

Les manchots et les pingouins



L'histoire

« Les manchots et les pingouins jouent à lancer des boules de glace dans leur congélateur. L'équipe vainqueur sera celle qui aura jeté le plus de boules dans son congélateur ».

Objectif

S'organiser collectivement en jouant en profondeur, en montant le ballon, en défendant/récupérant le ballon, en lançant/réceptionnant le ballon.

But

Remplir son congélateur.

Règles / consignes

- 6 ballons par réserve de départ.
- Au signal, les manchots récupèrent une boule de glace et doivent aller la jeter dans leur congélateur.
- Le pingouin cherche à récupérer la boule de glace.
- Quand les manchots lancent dans leur congélateur, la boule de glace est placée dans le cerceau de leur équipe, sinon elle est perdue.
- Ballons touché/détourné/récupéré par défenseur = ballon dans réserve du défenseur.
- Ballon perdu par attaquants sans action du défenseur = ballon remis en jeu.
- Liberté de choix du mode de transport (dribble, passes courtes ou longues, etc.).
- L'équipe vainqueur est celle qui compte le plus de boules de glace dans son congélateur.

Critère de réussite

Remplir son congélateur le plus possible.

Complexification

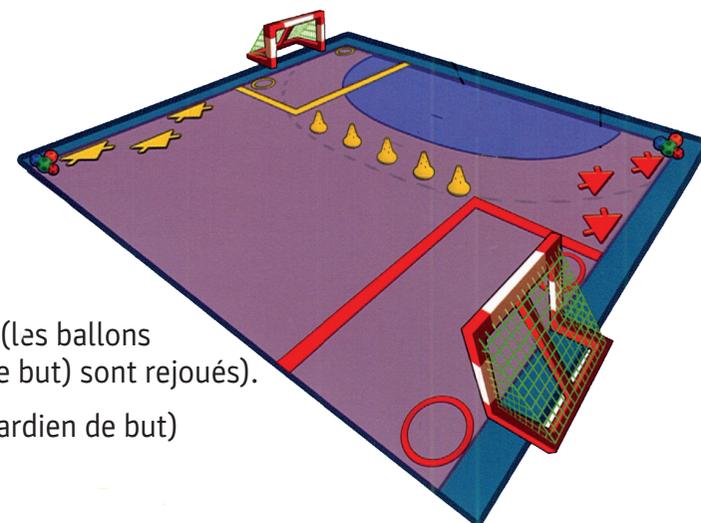
Ajouter 1 gardien de but (voir ajouter un 2^e défenseur).

Première équipe qui a remplie son congélateur a gagné (les ballons lancés en dehors de la cage (ou arrêtés par le gardien de but) sont rejoués).

Un ballon lancé en dehors de la cage (ou arrêté par le gardien de but) part dans la réserve de l'adversaire.

Simplification

Le défenseur ne peut pas toucher le ballon avec les mains.



3

SITUATION DÉCOUVERTE

Le match des ouistitis



Règles / consignes

- Au signal, l'enseignant donne la noix de coco à une équipe. Les ouistitis doivent apporter la noix de coco récupérée dans leur arbre (même couleur) en se faisant des passes.
- L'équipe qui n'a pas la noix de coco doit la récupérer.
- 8 ballons en jeu.
- Modifier la cible : remplacer le cerceau par toute la ligne de fond de terrain.
- Liberté de choix du mode de progression vers la cible (dribble, passes courtes ou longues, etc.)
> faire un bilan de l'efficacité.

L'histoire

« Deux familles de ouistitis se disputent des noix de coco. Elles doivent tenter de les apporter dans leur arbre ».

Objectif

Courir et enchaîner des duels (avec ou sans ballon).

But

Amener des noix de coco dans sa réserve.

Critère de réussite

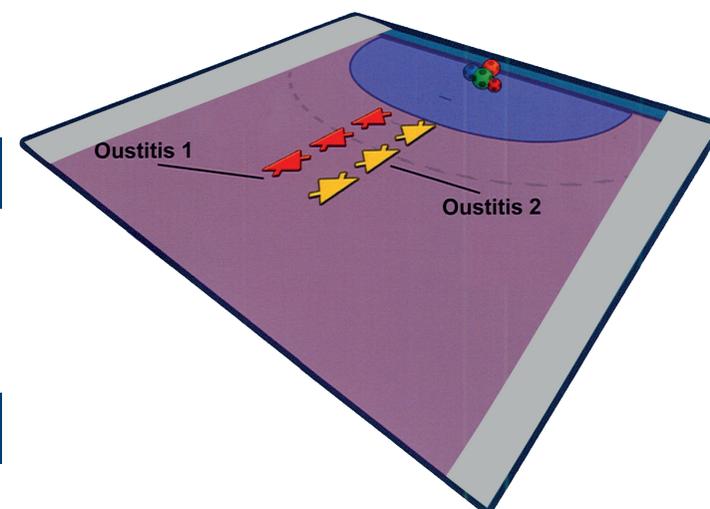
Amener le plus de noix de coco possibles dans sa réserve.

Complexification

Réduire la largeur de la cible.
Mettre des cages avec un gardien de but.

Simplification

Les défenseurs ne peuvent pas utiliser leurs mains.



4

SITUATION DE RÉFÉRENCE

Mini match 4 contre 4

But

Gagner le match en tentant de marquer un point de plus que l'adversaire.

Objectif

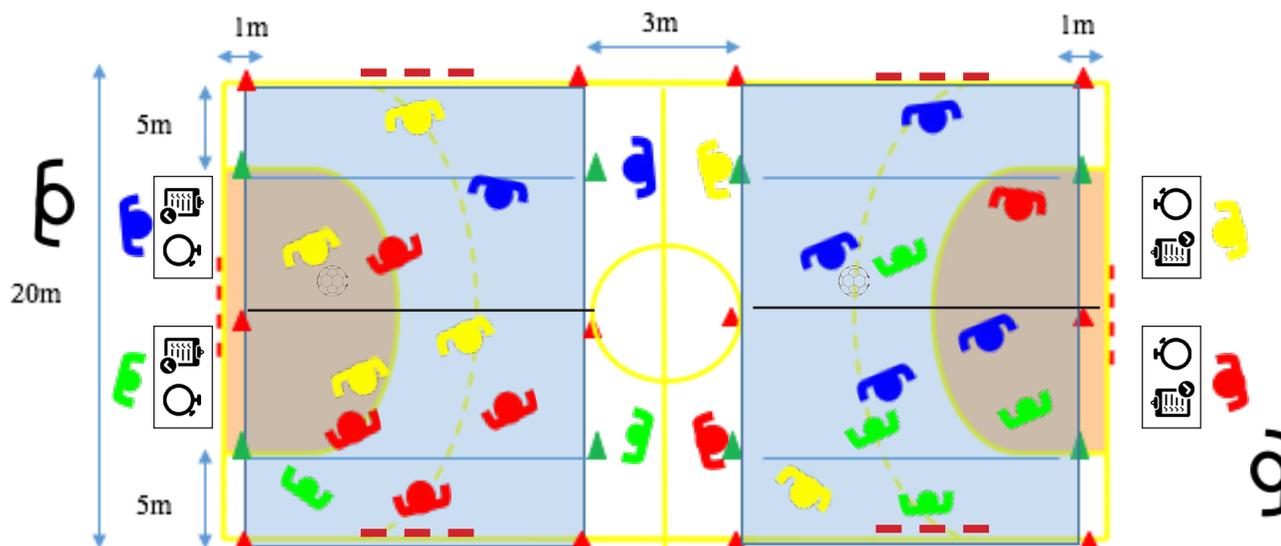
Repérer par équipes les apprentissages acquis et/ou à acquérir.

Règles (fonctionnement et sécurité)

- cf. fiche « la rencontre sportive » (pages 26 et 27).
- Pas de contact (distance d'un bras).
- Possibilité «d'arrêt sur image» : ballon sur la tête, tout le monde s'arrête.
- Matches en 4 contre 4 avec changement de joueur annoncé par le maître ou l'intervenant toutes les deux minutes.
- Les changements de joueurs se font entre la ligne médiane et sa zone.
- Temps de jeu : 10 minutes
- Après un but marqué : la remise en jeu se fait par le gardien de but. L'équipe qui a marqué doit être à 3m à peu près de la zone adverse. Dès la remise en jeu, elle peut monter attaquer la balle. **Le gardien de but ne peut sortir de sa zone à aucun moment.**
- Lorsque la balle sort des limites du terrain, la balle est remise en jeu depuis la touche (sauf quand elle sort des limites de la zone : c'est le gardien de but qui remet en jeu). Le joueur qui remet en jeu doit avoir un pied en contact avec la ligne.

Dispositif

- Jeu sur la largeur du terrain (environ 20m x 18 m).
- 3 équipes par terrain.
- 2 équipes jouent.
- 1 équipe observe et juge :
 - > 1 ou 2 élèves sont arbitres centraux et jugent chacun une règle : marcher / reprise de dribble / 3 secondes / faute.
 - > 2 juges, un de chaque côté du terrain, jugent la touche et la zone et assistent les arbitres centraux.
 - > 2 élèves observent et comptabilisent les points.



Critère de réussite

Accéder au tir à l'issue de chaque possession.

5

SITUATION DE STRUCTURATION

Les lapins



L'histoire

« Afin de faire leurs réserves pour l'hiver, une famille de lapins pille les jardins des villageois pour trouver des carottes. Mais attention, des chasseurs vont essayer de les en empêcher ».

Objectif

Prendre de l'information pour éviter un projectile.
Viser et lancer.

But

Pour les lapins : transporter les carottes dans la cible.
Pour les chasseurs : toucher les lapins avec les ballons en mousse (matière souple).

IMPORTANT

- > Obligation de disposer de ballons mousse ou matière souple (sinon ne pas mettre en place cette situation).
- > Situation à mettre en place dans un climat de classe « apaisé ».

Règles / consignes

- Au signal, les lapins (attaquants) partent 2 par 2 en courant et doivent aller chercher les carottes une par une le plus vite possible.
- Ils les ramènent dans le cerceau en évitant de se faire toucher au retour par les balles en mousse des chasseurs.
- Si le lapin est touché, il doit rapporter la carotte dans le jardin et retourner au point de départ en passant sur le côté avant de repartir.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir du cerceau pour tirer sur les attaquants.
- Compter le nombre de carottes rapportées à la fin du temps (2 minutes).

Critères de réussite

Nombre de carottes emmené dans la cible en 2 minutes.
Nombre de lapins touchés en 2 minutes.

Complexification (lapin)

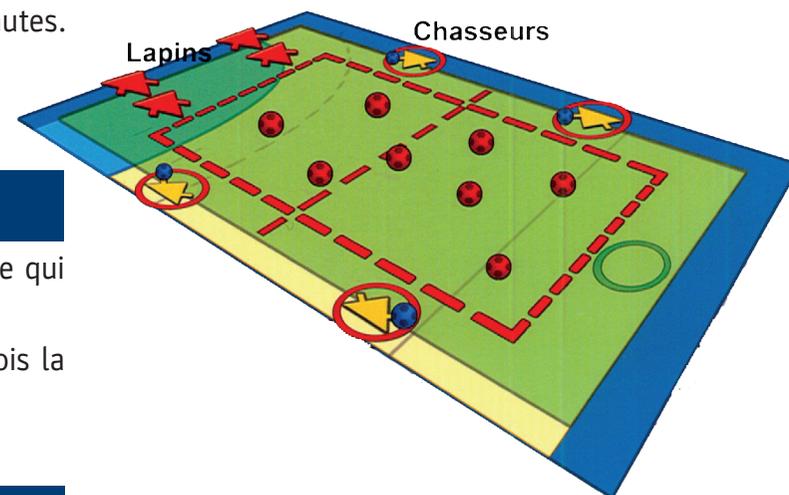
Les chasseurs peuvent se déplacer dans l'espace qui leur est réservé.

Les lapins doivent se déplacer en dribble une fois la carotte récupérée.

Simplification (lapin)

Augmenter la distance de lancer.

Les chasseurs doivent lancer avec leur bras non-préférentiel.



6

SITUATION DE STRUCTURATION

Les pingouins et les ours



L'histoire

« Une famille de pingouins pêche pour nourrir ses petits, mais des ours polaires sont là pour leur voler les poissons ».

Objectif

Lancer fort avec précision un ballon.

Se démarquer.

Intercepter.

But

Pour les pingouins : transmettre un ballon à un partenaire démarqué.

Pour les ours : intercepter le ballon lors d'une passe.

Règles / consignes

- Mise en place > 2 pingouins pêcheurs (côté réserve de poissons) / 3 pingouins et 1 ours de l'autre côté de la crevasse.
- Au signal, les pingouins pêcheurs doivent lancer les poissons (ballons) à leurs petits sans qu'ils ne tombent dans la crevasse.
- Les jeunes pingouins doivent récupérer les poissons pour les mettre dans leur réserve.
- Les ours tentent d'intercepter les poissons lancés pour les mettre dans leur réserve.
- Les ours peuvent courir dans la crevasse.

Critères de réussite

Nombre de ballons réceptionnés par les pingouins.

Nombre de ballons interceptés par les ours.

Complexification (pingouin)

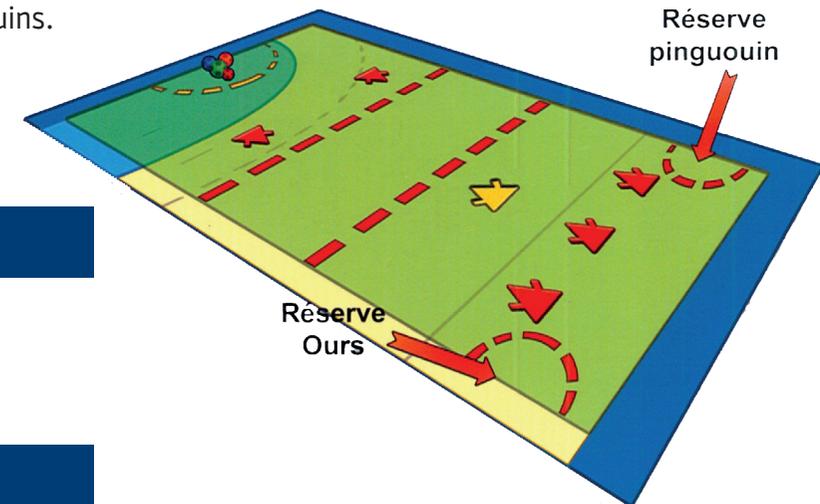
Ajouter un ours.

Augmenter la largeur de la crevasse.

Simplification (pingouin)

Ajouter un pingouin supplémentaire (3 pingouins pêcheurs simultanés).

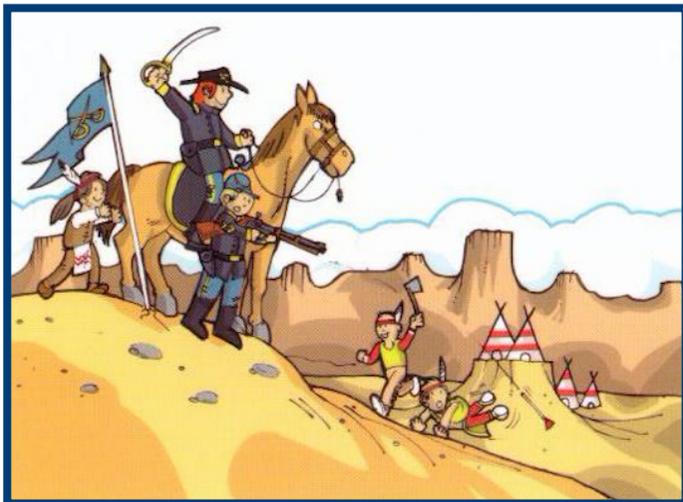
Réduire la largeur de la crevasse.



7

SITUATION DE STRUCTURATION

Les cowboys et les indiens



Règles / consignes

- Règles handball.
- 3 couloirs.
- 3 attaquants (cow-boys) / 2 défenseurs + 1 gardien de but (indiens).
- Lorsqu'un attaquant a le ballon, il ne peut pas sortir du couloir dans lequel il se trouve.
- les non-porteurs de balle, les défenseurs et le ballon circulent librement.

Critère de réussite

Nombre de tirs.

L'histoire

Les cowboys et les indiens s'affrontent pour gagner le territoire de l'autre.

Objectif

S'organiser collectivement pour se démarquer.

But

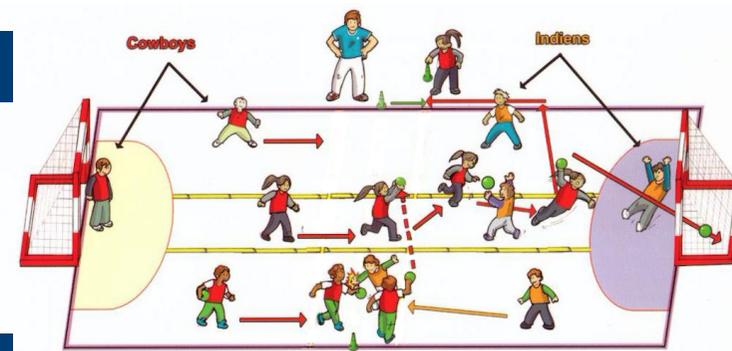
Atteindre la cible en respectant les couloirs.

Complexification (attaquants)

- Rajouter un défenseur (3 contre 3).
- Passé à rebond obligatoire.

Simplification

- Enlever 1 défenseur (3 contre 1).
- Les défenseurs n'utilisent qu'un seul bras (bras non utilisé dans le dos).
- Les défenseurs se tiennent la main.



8

RETOUR À LA SITUATION DE RÉFÉRENCE

Mini match 4 contre 4

But

Gagner le match en tentant de marquer un point de plus que l'adversaire.

Objectif

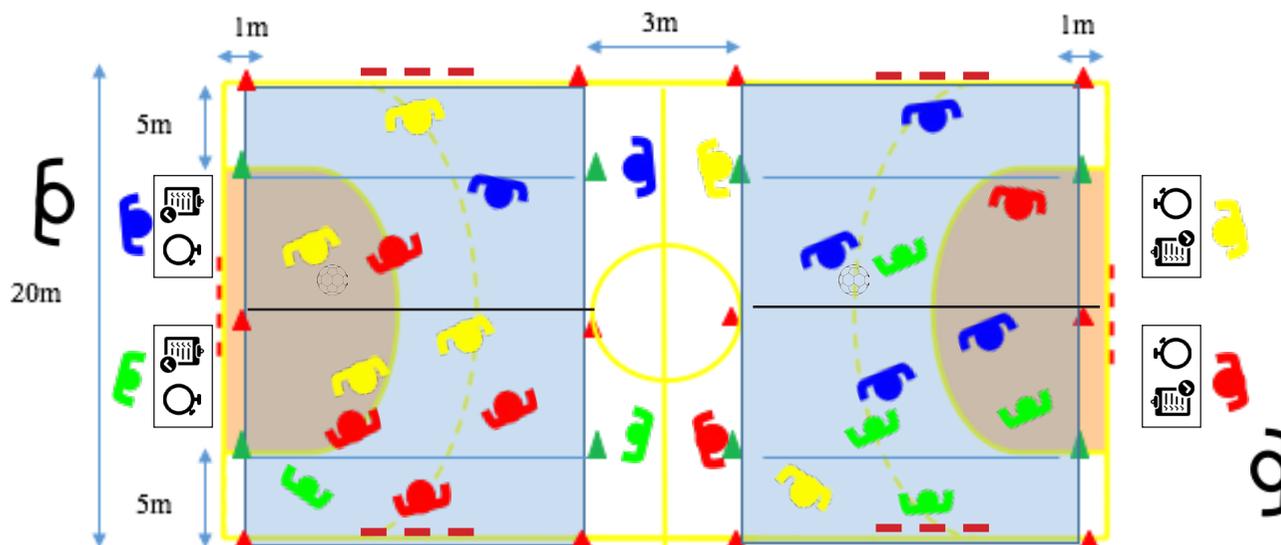
Repérer par équipes les apprentissages acquis et/ou à acquérir.

Règles (fonctionnement et sécurité)

- cf. fiche « la rencontre sportive » (pages 26 & 27).
- Pas de contact (distance d'un bras).
- Possibilité «d'arrêt sur image» : ballon sur la tête, tout le monde s'arrête.
- Matches en 4 contre 4 avec changement de joueur annoncé par le maître ou l'intervenant toutes les deux minutes.
- Les changements de joueurs se font entre la ligne médiane et sa zone.
- Temps de jeu : 10 minutes
- Après un but marqué : la remise en jeu se fait par le gardien de but. L'équipe qui a marqué doit être à 3m à peu près de la zone adverse. Dès la remise en jeu, elle peut monter attaquer la balle. **Le gardien de but ne peut sortir de sa zone à aucun moment.**
- Lorsque la balle sort des limites du terrain, la balle est remise en jeu depuis la touche (sauf quand elle sort des limites de la zone : c'est le gardien de but qui remet en jeu). Le joueur qui remet en jeu doit avoir un pied en contact avec la ligne.

Dispositif

- Jeu sur la largeur du terrain (environ 20m x 18 m).
- 3 équipes par terrain.
- 2 équipes jouent.
- 1 équipe observe et juge :
 - > 1 ou 2 élèves sont arbitres centraux et jugent chacun une règle : marcher / reprise de dribble / 3 secondes / faute.
 - > 2 juges, un de chaque côté du terrain, jugent la touche et la zone et assistent les arbitres centraux.
 - > 2 élèves observent et comptabilisent les points.



Critère de réussite

Accéder au tir à l'issue de chaque possession.

9

SITUATION DE STRUCTURATION

Le feu sacré



L'histoire

« Les hommes préhistoriques veulent ramener le feu chez eux, malgré leurs adversaires qui tentent de le leur voler ».

Objectif

Éviter un défenseur (porteur de feu).
Empêcher la progression de l'attaquant (voleur de feu).

But

Lancer la balle dans la cible (porteur de feu).
Attraper la chasuble adverse (voleur de feu).

Règles / consignes

- Le joueur prend un ballon (le feu), traverse le territoire de ses adversaires sans se faire attraper le foulard et le lance dans sa caverne.
- Placer la foulard à la ceinture, sur le côté.
- Le ballon n'atteint pas la cible = 0 point.
- Le défenseur a réussi à attraper le foulard = 1 point.
- L'attaquant a perdu son foulard mais est parvenu à atteindre la cible = 1 point.
- L'attaquant parvient à atteindre la cible et est toujours en possession de son foulard = 2 points.
- 12 passages par équipe de 3 joueurs.

Critères de réussite

Sur 12 passages > nombre de points/nombre de lancers (par équipe).

Complexification

Rapprocher les plots jaunes pour réduire l'espace de passage obligatoire.

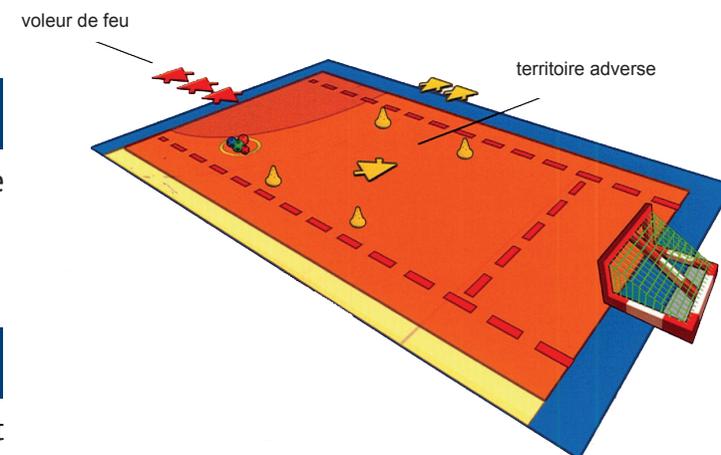
Rajouter le dribble en acceptant les reprises.

Simplification

Le chasseur va toucher un plot au moment du départ du porteur de feu.

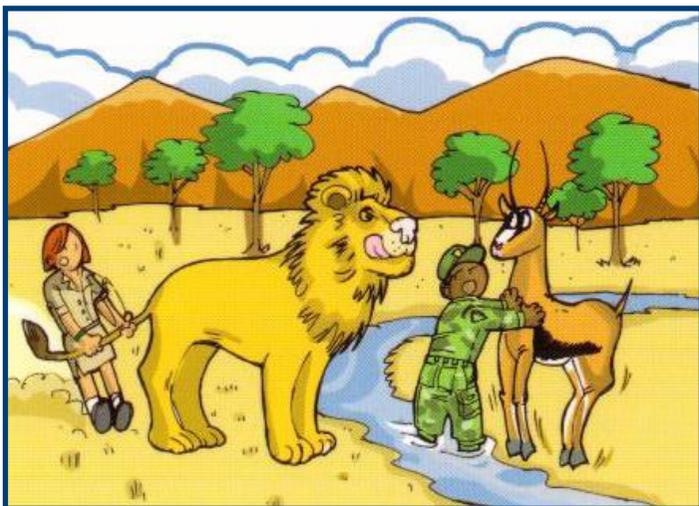
Augmenter l'espace de passage obligé (plots jaunes).

Passer la zone adverse sans le feu, il doit le récupérer à la sortie de la zone.



10 SITUATION DE STRUCTURATION

Les lions et les gazelles



L'histoire

« Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies ».

Objectif

Parvenir à marquer un but malgré la présence de défenseurs successifs.

But

Lancer la balle dans la cible (gazelles).
Attraper la chasuble adverse (lion).

Règles / consignes

- Pour les gazelles en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le 3^e espace.
- Pour les lions derrière les balises au départ, tenter de toucher la gazelle lorsqu'elle pénètre dans la zone du lion ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le 3^e lion.
- Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.
- 12 passages par équipe de 3 gazelles.
- Tir cadré = 1 point / But = 3 points.

Critère de réussite

Sur 12 passages > marquer un maximum de points.

Complexification

Réduire l'espace de jeu.

Déplacer le départ des lions au milieu du territoire.

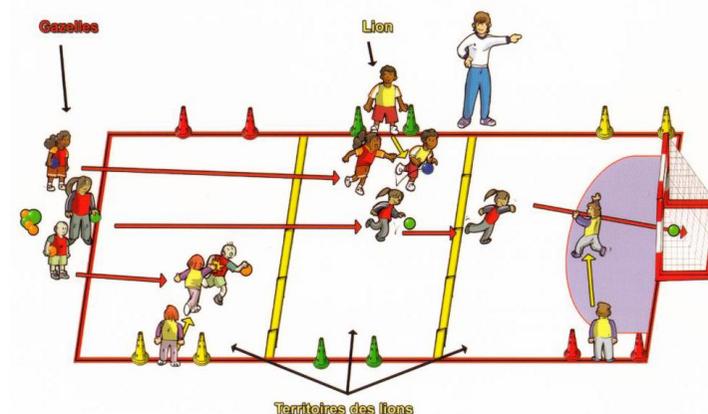
Mettre un foulard à la ceinture des gazelles : le lion doit tenter de récupérer le foulard.

Simplification

Augmenter les espaces de jeu.

Faire partir deux gazelles en même temps.

Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher (beaucoup de tolérance pour le marcher).



11

SITUATION DE STRUCTURATION

La bataille des écureuils



L'histoire

« Des écureuils espiègles font leur provision de noisettes pour l'hiver ».

Objectif

Se reconnaître attaquant/défenseur, puis gagner son duel.

But

Accéder à la cible.
Empêcher l'accès à la cible.

Règles / consignes

- Les écureuils sont par 2 en colonne. Une noisette tombe d'un arbre : l'animateur donne la balle à un des écureuils. L'écureuil la lance dans sa cachette protégée par un écureuil gardien de but. L'autre écureuil essaie de l'en empêcher.
- Règles « handball » dès le départ.
- L'enseignant constitue des binômes d'adversaires de niveau homogène.
- Tir cadré = 1 point / Ballon récupéré = 1 point.
- 4 passages par binômes.

Critère de réussite

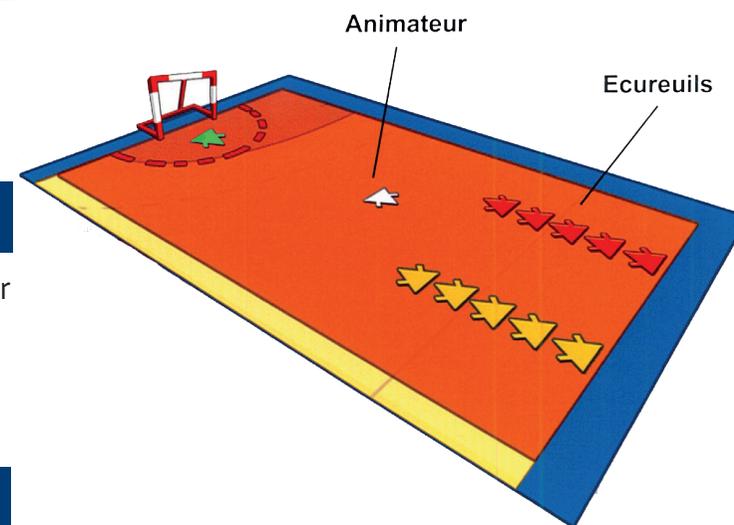
Sur 4 passages > marquer un maximum de points.

Complexification

Demander au porteur de balle de toucher un plot pour permettre le duel.

Simplification

N'introduire les règles de hand que petit à petit en fonction des progrès des joueurs : marcher, reprise de dribble,...



Mini match 4 contre 4

But

Gagner le match en tentant de marquer un point de plus que l'adversaire.

Objectif

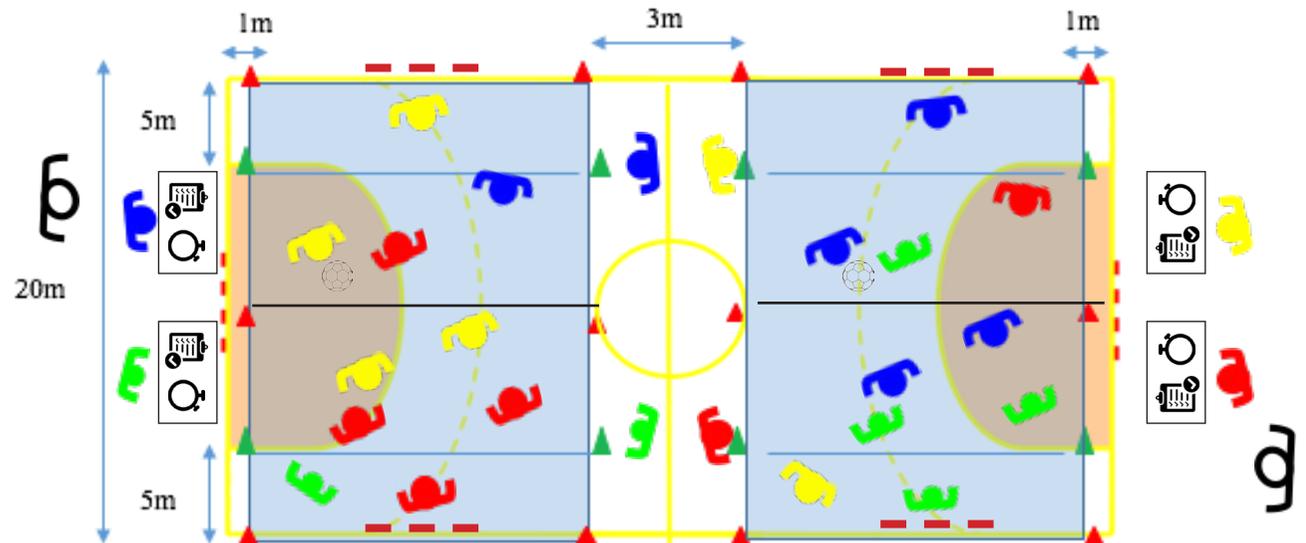
Repérer par équipes les apprentissages acquis et/ou à acquérir.

Règles (fonctionnement et sécurité)

- cf. fiche « la rencontre sportive » (pages 26 et 27).
- Pas de contact (distance d'un bras).
- Possibilité «d'arrêt sur image» : ballon sur la tête, tout le monde s'arrête.
- Matches en 4 contre 4 avec changement de joueur annoncé par le maître ou l'intervenant toutes les deux minutes.
- Les changements de joueurs se font entre la ligne médiane et sa zone.
- Temps de jeu : 10 minutes
- Après un but marqué : la remise en jeu se fait par le gardien de but. L'équipe qui a marqué doit être à 3m à peu près de la zone adverse. Dès la remise en jeu, elle peut monter attaquer la balle. **Le gardien de but ne peut sortir de sa zone à aucun moment.**
- Lorsque la balle sort des limites du terrain, la balle est remise en jeu depuis la touche (sauf quand elle sort des limites de la zone : c'est le gardien de but qui remet en jeu). Le joueur qui remet en jeu doit avoir un pied en contact avec la ligne.

Dispositif

- Jeu sur la largeur du terrain (environ 20m x 18 m).
- 3 équipes par terrain.
- 2 équipes jouent.
- 1 équipe observe et juge :
 - > 1 ou 2 élèves sont arbitres centraux et jugent chacun une règle : marcher / reprise de dribble / 3 secondes / faute.
 - > 2 juges, un de chaque côté du terrain, jugent la touche et la zone et assistent les arbitres centraux.
 - > 2 élèves observent et comptabilisent les points.

**Critère de réussite**

Accéder au tir à l'issue de chaque possession.

LA RENCONTRE SPORTIVE

Organisation :

- Equipes hétérogènes et mixtes : 2 garçons / 2 filles au moins dans chaque équipe.

Les règles :

- Pas de contact (distance d'un bras).
- Zone réservée au GB, interdite à tout autre joueur.
 - En cas de tir en suspension la balle est lâchée par le tireur avant la reprise de contact avec le sol.
 - Attaquant en zone on rend la balle au gardien.
 - Défenseur en zone : on rend la balle à l'attaque (si le but n'est pas marqué), à 3 pas de la zone.
- On ne peut pas jouer avec son GB. (Quand il est dans la zone)
- Engagement du gardien (sauf premier engagement du centre ; désignation de l'équipe qui engage par tirage au sort)
- Marcher : on a droit à 3 empreintes au sol. (on est à 0 à la réception de la balle)
- Reprise de dribble interdite. Dribble à deux mains interdit. (définition du dribble : d'une seule main, faire rebondir la balle au sol, la contrôler sans l'arrêter, sans la bloquer et sans la porter, autant de fois que voulu)
- Jeu au pied intentionnel possible pour le GB (uniquement quand il arrête un tir).
- Sorties et remises en jeu :
 - En sortie de but :
 - > le ballon revient au gardien s'il est le dernier à le toucher avant la sortie. Remise en jeu depuis la zone.
 - > il y a « jet de coin » quand c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier avant la sortie. La remise en jeu se fait par un attaquant le pied sur le coin du terrain.
 - En sortie de touche : le ballon est perdu par l'équipe du dernier joueur à l'avoir touché.
 - > Il revient à l'autre équipe.
 - > La remise en jeu se fait pied sur la ligne à l'endroit de la sortie
 - Sur faute :
 - > Remise en jeu à l'endroit de la faute à une distance minimale de 3 pas de la zone.
 - > Adversaire à 3 pas au moins.



COUP D'ÉCLAT

Nous ne pouvons pas dribbler.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'ÉCLAT

Nous tirons dans une cage plus basse.



COUP D'ÉCLAT

Dans l'espace délimité plein centre, nous devons tirer à 2 mains.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'ÉCLAT

Quand nous tirons, il n'y a pas de but si le gardien touche le ballon.



COUP D'ÉCLAT

Nous tirons dans une cage gardée par 2 gardiens de but.

(l'un sur la ligne de but / l'autre deux mètres devant)

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'ÉCLAT

Nous tirons dans une cage gardée par 2 gardiens de but.

(l'un sur la ligne de but / l'autre deux mètres devant)

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Vous jouez avec 2 joueurs relais le long de la ligne de touche.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Vous récupérez le ballon quand vous le touchez lors d'une passe ou d'un dribble.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Vous tirez dans une cage avancée d'un mètre.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Quand vous attaquez, vous avez une «vie» : à la 1ère interception ou subtilisation on vous rend la balle là où vous l'avez perdue.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Vous tirez dans une cage élargie d'un mètre de chaque côté.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

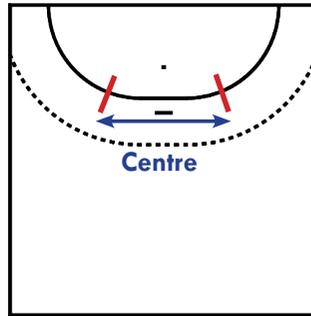
| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'ÉCLAT

Dans l'espace délimité plein centre, nous devons tirer à 2 mains.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Vous tirez dans une cage élargie d'un mètre de chaque côté.

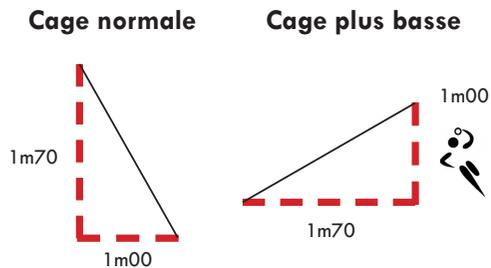
| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'ÉCLAT

Nous tirons dans une cage plus basse.

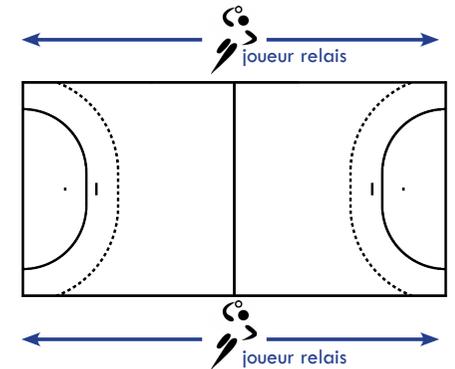
| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



COUP D'POUCE

Vous jouez avec 2 joueurs relais le long de la ligne de touche.

| Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité |



KIT MINI-HAND 1ER PAS SCOLAIRE FFHB - Réf : 110

Ce kit officiel est composé de :

- 20 repères souples avec encoches
- 20 lattes L.40 x l.4 cm en 2 coloris
- 18 jalons L.80 cm en 2 coloris
- 8 cônes h.35 cm percés fendus en 2 coloris
- 12 pinces multifonctions coloris jaune
- 9 ballons mini-hand 1er Pas orange
- 2 ballons mini-hand Éducation en 2 coloris
- 9 ballons mousse Softy d.13 cm en 2 coloris
- 3 ballons Sensyball d 20 cm coloris jaune
- 2 balles Sensygrip d. 12 cm en 2 coloris
- 1 sac de rangement ajouré
- 1 mallette pédagogique FFHB (Réf : 9003)

275 € au lieu de 408 €



www.central-hand.fr
rubrique « Matériels et équipements »

Le Comité et la Ligue peuvent prêter des kits premiers pas, des ballons et des cages.

> Contactez votre CPC EPS.