



Le Mini Hand à l'école



Groupe EPS 57
Comité de
Handball Moselle



ÉDITORIAL : LE MINI HAND À L'ÉCOLE

« Le sport scolaire est une des composantes de la politique éducative de notre pays, au service de la réussite, de la responsabilisation, de la santé et du bien-être des élèves [...] »

Le renforcement de la politique de santé et de la pratique du sport constitue l'un des cinq principes directeurs de l'Éducation Nationale depuis la circulaire du 18 août 2010.

Il appartient aux autorités académiques, en lien avec les fédérations sportives scolaires, de veiller au développement des partenariats avec les instances départementales et régionales [...] »

La Direction des Services Départementaux de la Moselle a constitué dès la mise en œuvre de son PAD[*] 2002-2005 des "commissions mixtes" associant le Conseil Général, l'USEP et un certain nombre de comités directeurs sportifs dans une ambition partagée d'éducation sportive et citoyenne ouverte à tous les élèves. Cette dynamique s'est renforcée au fil du PAD 2009-2013 et s'oriente encore vers un bel avenir.

Le comité départemental de Handball aura été un partenaire historique dans cette démarche, toujours à nos côtés dès les premières heures, soucieux d'engager ses forces vives dans les rencontres de terrain, mais aussi dans les travaux de réflexion et de recherche pédagogique au service de la promotion du sport dans l'école et hors l'école.

Dès la première approche de ce document particulièrement abouti, on perçoit la connivence, le souci du détail et du mot juste, un véritable scrupule de rigueur et de professionnalisme dans les composantes essentielles de la pratique sportive.

Je ne peux que constater avec plaisir qu'année après année, la qualité des productions pédagogiques en EPS, coordonnées par les conseillers pédagogiques départementaux et le délégué USEP de Moselle, ne cesse d'évoluer, qualité essentielle du sportif s'il en est une.

Je salue ici le travail remarquable de Mme BOISELET, du CDDP de la Moselle, qui a su mobiliser tout son savoir-faire dans la charte graphique de cette plaquette originale.

Enfin, l'organisation générale du document permet de passer harmonieusement des apprentissages moteurs et sensoriels fondamentaux à des enseignements didactisés, techniques mais adaptés à notre public, sans oublier les composantes transversales, toujours présentes dans nos objectifs.

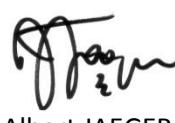
Gageons que le fruit de ce travail intelligent et coopératif ouvre la voie à de nombreuses heures de formation des enseignants, qui seront confrontés à des situations socio-motrices à construire pour leurs élèves, avec l'aide, quelle chance, de celles et ceux qui en ont déjà fait leur passion.

J'adresse mes remerciements et félicitations à toute l'équipe de femmes et d'hommes qui ont œuvré pour cette réalisation durant plusieurs années, et particulièrement à Michel, Benjamin, Gilles et Serge.

Ce projet lui tenait tant à cœur qu'il l'évoquait encore au seuil de sa retraite il y a quelques mois.

Son aboutissement montre aujourd'hui une œuvre symbolique consacrée à la création de liens forts et de convictions entre toutes les dimensions éducatives globales qui peuvent aider l'enfant à grandir.

L'IEN Adjoint au Directeur Académique,
DSSEN de la Moselle,
Président de l'USEP 57



Albert JAEGER

[*] Plan d'Action Départemental en Éducation Physique et Sportive

Le handball est le sport scolaire par excellence !

Courir, lancer, sauter : voilà des compétences que tout élève du cycle 3 doit posséder.

C'est donc naturellement que notre sport a développé des relations solides avec le monde scolaire :

22 mars 1996

- Signature de la convention tripartite
 - Comité de Moselle
 - USEP
 - Inspection Académique de la Moselle

11 décembre 1997

- Extension de la convention tripartite au Conseil Général de la Moselle et signature de la Convention quadripartite
 - Conseil Général de la Moselle
 - Comité de Moselle
 - USEP
 - Inspection Académique de la Moselle

21 mai 1998

- Signature de la convention tripartite nationale
 - Fédération Française de Handball
 - UFOLEP
 - USEP

11 décembre 2007

- Renouvellement de la convention en présence du Dr. Hassan MUSTAFA, Président de l'IHF, et d'André AMIEL, président de la FFHB, lors du Mondial Féminin à Metz.

En MOSELLE, cette collaboration est particulièrement développée. Elle repose sur la confiance sans faille entre les femmes et les hommes qui œuvrent au profit des élèves de nos écoles. Elle repose également sur des actions fédérales qui ont toujours comme objectif d'offrir à nos enfants une combinaison du handball de masse et d'élite.

- *La masse*, à travers les opérations mini hand et grands stades que nous organisons depuis plus de 20 ans.
- *L'élite*, à travers des manifestations internationales (Mondial garçons 2001, Mondial filles 2007....) auxquelles nous tenons toujours à associer les enfants des écoles.

Le travail présenté aujourd'hui dans cette centaine de pages est impressionnant et sérieux. En écrire un mot d'introduction représente un exercice qui peut paraître facile, voir flatteur. Je voudrais ici que chacun comprenne que ces compliments sont sincères et s'adressent à une équipe d'enseignants dévoués à la cause du sport scolaire en général et du handball en particulier.

Philippe GREGOIRE

Membre du comité directeur de la Fédération Française de Handball
Président du Comité Moselle de Handball





**"Madame, Madame, on fait du mini hand,
on fait du mini hand !!! "**

La jeune professeure des Écoles connaît bien le hand ; elle a vu des matches des Équipes de France à la télé, elle s'est même déplacée aux Arènes de Metz pour voir ces fameuses handballeuses. Mais elle ne veut pas simplement lancer un ballon au milieu des enfants. Même si elle sait que le ballon est adapté, que le terrain et les buts sont plus petits, que le nombre de joueurs est réduit, son envie de prendre en charge l'activité, de la développer, la ramène à son rôle d'éducateur.

Qu'elle soit rassurée, l'ouvrage que vous allez découvrir va la guider dans les étapes nécessaires à la mise en œuvre d'un véritable "cycle mini hand". Il s'adresse bien sûr aux enseignants et éducateurs mais pas seulement : combien de parents ont souhaité s'investir dans nos clubs en souffrance de cadres et ont renoncé apeurés par leur manque de connaissance de la pratique de notre sport vers les plus jeunes. Ces petits, public merveilleux et émerveillé, méritent toute notre attention et un engagement de tous les instants, la mise en place de séances adaptées afin de permettre l'expression optimale de leurs potentialités. Le ballon exerce un attrait irrésistible, encore faut-il le maîtriser !

Le mini hand est un formidable moyen éducatif. Le sport collectif joue un rôle essentiel dans les apprentissages moteurs mais aussi et surtout dans la sociabilisation. Cette jeunesse est notre avenir, elle mérite toujours plus d'investissement, de joie et de compétences partagées. Que tous ceux qui n'ont pas compté leurs heures dans l'élaboration de cet ouvrage complet et précieux soient persuadés de la grande utilité de leur travail ; ils seront récompensés sur les terrains par le plaisir procuré à nos enfants.

Olivier KRUMBHOLZ
Entraîneur National France A féminin
(1998-2013)

Sommaire

ÉDITORIAL : LE MINI HAND À L'ÉCOLE.....	2
SOMMAIRE.....	6
I. LES FONDAMENTAUX DES "SPORTS CO" À L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE.....	8
1. Les spécificités du handball.....	8
⇒ Caractéristiques et logique de l'activité <i>Sport collectif</i>	8
⇒ Caractéristiques et logique du jeu de handball.....	8
⇒ HANDBALL : de quoi parle-t-on ? (Maurice PORTES)	9
2. Les incontournables de l'enseignant.....	10
II. LES BESOINS DE L'ENFANT	12
III. LES RESSOURCES NÉCESSAIRES.....	13
1. Des ressources mobilisées.....	13
2. Solliciter les ressources du joueur.....	14
3. Passer du statut d'élève à celui de joueur	15
IV. LES CONDITIONS D'ENSEIGNEMENT.....	16
1. Les programmes de l'école.....	16
1.1. Les compétences attendues à la fin du cycle 3 en EPS	16
1.2. Les compétences du socle commun	17
1.3. Les progressions (2012)	19
2. La démarche de projet.....	21
2.1. Les modules d'apprentissage.....	21
2.2. Les objectifs d'apprentissage.....	21
2.3. L'organisation du module pédagogique.....	22
2.4. Les thèmes abordés : enjeux éducatifs	23
2.5. Les fiches pédagogiques et leur philosophie	24
V. LES FICHES PÉDAGOGIQUES	25
1. Des situations pour entrer dans l'activité	9 fiches
2. Des situations de référence pour s'approprier les règles	4 fiches
3. Des situations pour apprendre, progresser et s'exercer	30 fiches
VI. L'ORGANISATION	72
1. Le matériel pédagogique	72
2. Le terrain, l'espace et la surface à utiliser	73
3. Utilisation de l'espace.....	73
4. Rôles sociaux à mettre en place.....	74
VII. LA RENCONTRE.....	76
1. Généralités	76

2. La place de l'élève "avant – pendant – après" la rencontre.....	77
3. Un exemple de tournoi inter-classes.....	77
4. Règlement mini hand à l'école	79
5. Organisation d'un tournoi de mini hand avec 3 classes réparties sur 3 terrains ...	82
6. Liste du matériel nécessaire au bon déroulement d'une rencontre	83
Feuille de match : <i>TOURNOI À 3 ÉQUIPES</i>	84
Feuille de match : <i>TOURNOI À 4 ÉQUIPES</i>	86
Feuille de match : <i>TOURNOI À 5 ÉQUIPES</i>	88
VIII. POUR ALLER PLUS LOIN	90
1. Les règles d'or	90
2. De l'enseignement aux apprentissages	92
2.1. Une conception de l'activité	92
2.2. Une conception du formateur (méthodologie de l'apprentissage)	93
2.3. Une conception de l'enfant ou comment l'enfant apprend ?	94
2.4. Une démarche pédagogique.....	95
2.5. Des Mots pour résoudre des Maux.....	97
IX. CULTURE HAND	98
1. Le handball : de ses origines à nos jours	98
2. Les clubs phares français	100
3. Les entraîneurs des équipes de France	101
Équipe de France féminine : <i>Olivier KRUMBHOLZ</i>	101
Équipe de France masculine : <i>Claude ONESTA</i>	101
4. Lexique technique	102
BIBLIOGRAPHIE SITOGRAPHIE	103
LES AUTEURS	104

I. Les fondamentaux des "sports Co" à l'école élémentaire

1. Les spécificités du handball

⇒ **Caractéristiques et logique de l'activité Sport collectif**

☒ **Pratiquer un sport collectif, c'est en priorité :**

- *Se situer simultanément*
 - avec des partenaires...
 - contre des adversaires
 - pour atteindre une cible avec une balle...
 - ou pour en protéger une autre...
 - dans un espace partagé
- *Respecter des règles*
- *Faire des choix adaptés*
 - percevoir... décider... agir...

☒ **Participer à un jeu collectif, c'est :**

- *Résoudre*
 - à plusieurs,
 - en action,
 - par des attitudes d'aide et d'opposition,

Les problèmes posés par le déplacement des joueurs et du ballon tout en respectant les règles mises en place.

⇒ **Caractéristiques et logique du jeu de handball**

Le Handball ne doit pas être considéré comme un sport de passes mais davantage comme un sport de marque. L'équipe qui gagne n'est pas celle qui fait les plus belles passes ou le plus grand nombre, mais celle qui marque le plus de buts.

Pour qu'un jeu soit du handball, il faut que les joueurs puissent lancer des ballons dans une cage malgré une opposition. Il convient donc de porter toute son attention à ce que les occasions de marquer existent, car c'est à travers cette envie, cette idée, ce principe que l'enfant va bâtir sa représentation du jeu. Il revient donc à l'enseignant de veiller à l'équilibre des rapports de force entre celui et ceux qui veulent marquer et celui et ceux qui veulent récupérer la balle pour ne pas prendre de but.

⇒ **HANDBALL : de quoi parle-t-on ? (Maurice PORTES, Professeur d'EPS UFR-STAPS Montpellier).**

- *Le Handball : 3 CONTEXTES D'AFFRONTEMENT*

ATTAQUE		DÉFENSE
GAGNE TERRAIN	Jeu sur grand espace	RECONSTRUCTION de FRONTS
MANŒUVRE d'ACCES aux TIRS	Jeu à l'approche du but	OBSTACLES aux CIRCULATIONS de BALLE et de JOUEURS
DUEL TIREUR / GARDIEN	Duel T/GB	DUEL GARDIEN / TIREUR

☒ Une activité adaptive

Dimension perceptive et décisionnelle : sur le terrain, il n'y a pas d'information, il y a des éléments, des faits, qu'il faut mettre en relation pour leur donner du sens.

Dimension socio-affective : il faut utiliser le potentiel de chaque joueur, il faut préserver la cohérence de l'action collective.

Dimension psycho-affective : sur le terrain, il y a une multiplication de duels, de contacts douloureux (adversaire/ballon/sol) institués par la règle car le jeu de recherche de contact pour le défenseur et le jeu de recherche d'évitement de contact pour l'attaquant instaurent cette dimension.

Dimension motrice : il faut permettre l'acquisition des habiletés les plus simples pour ensuite développer les plus difficiles.

☒ Le hand et son identité

Tout est organisé autour de la perspective T/GB : le joueur est confronté à deux éléments : une cible à atteindre (stable) et un obstacle mouvant à éviter.

L'affrontement sur le champ de jeu: contact / évitement et espace + ou - encombré entre les surfaces de but et espace à survoler (zone).

2. Les incontournables de l'enseignant

Chaque Situation - Exercice - Tâche : (Jean-Pierre FOURQUET, Professeur d'EPS UFR-STAPS Toulouse)

- Est entaché d'un score.
- Est soumis à une règle de pression.
- Se joue sur un espace orienté.
- Doit comporter des signaux clairs sur lesquels s'appuient les actions.
- Permet et incite le changement de sous-rôles.
- Permet un choix possible (au moins une alternative).
- Respecte le principe de densité.

Est entaché d'1 SCORE

Il s'agit de déterminer les critères de réussite qui permettent à l'élève d'évaluer sa prestation en recherchant l'efficacité maximale :

Exemple : exercice de tir - compter le ratio : tirs effectués / nombre de buts marqués.

Est soumis à une RÈGLE de PRESSION

Il s'agit de s'entraîner à la gestion de l'AFFECTIVITE:

La pression spécifique en sport-Co est caractérisée, pour un joueur, par l'incertitude liée aux comportements des autres acteurs du jeu.

Cette incertitude pressante crée donc un climat affectif influençant la qualité/quantité des informations, mais aussi la qualité/quantité des décisions et des actions comportementales.

Exemple : exercice où l'attaquant est poursuivi par un défenseur.

Se joue sur un ESPACE ORIENTÉ

L'axe but/but doit être repéré par les acteurs du jeu.

Chaque situation doit comporter dans son architecture, une orientation spatiale issue de la nécessité du but à atteindre.

Exemple : l'exercice se finalise vers une cible à atteindre.

Doit comporter des SIGNAUX CLAIRS sur lesquels s'appuient les ACTIONS

Il s'agit d'énoncer clairement les consignes en s'appuyant sur des indices visuels facilement identifiables avec du matériel adapté.

Exemples : - la balle tombe au sol, les attaquants deviennent défenseurs.
- Quand le premier passe le plot rouge, le suivant démarre.

Permet et incite le changement de SOUS-RÔLES

Il s'agit de situations qui obligent les élèves à changer rapidement de rôle, donc de CHANGER DE STATUT !

Exemple : *Jeu du chasseur, chassé* (groupe de 2) : un bleu, un vert, la couleur désignée par le maître doit toucher l'autre.

Permet un CHOIX POSSIBLE (au moins 1 alternative)

Il s'agit de privilégier les situations à trois avec une consigne suffisamment ouverte (pour permettre le choix).

Exemple : situation de 3 contre 1 à l'approche du but.

Respecte le principe de DENSITE

Il s'agit de faire évoluer la surface de jeu sans changer le nombre de joueurs :

La densité, c'est une variable qui permet de complexifier et/ou de simplifier la tâche.

Exemple : passer d'un jeu sur tout le terrain à un jeu sur une moitié de terrain avec le même nombre de joueurs.

Le respect des 7 principes permet la mise en jeu d'attitudes de stratégies, de comportements identiques à ceux sollicités spécifiquement dans le jeu handball.

II. Les besoins de l'enfant

"L'enfant n'est pas seulement plus petit que l'adulte, il est également différent"

BESOINS	CONSÉQUENCES
1. Manipuler et s'approprier	1 ballon par joueur.
2. Être en activité permanente	Quantité et continuité dans le travail. <i>Pas de temps mort.</i>
3. Jouer	- Situations ludiques . - Situations d'opposition (<i>communication / décision / incertitude / règles</i>).
4. Apprendre	Qualité de travail permettant une transformation du joueur " passer de à ".
5. Être en sécurité	Respect : arbitrage / règles / relation adversaire-partenaire.
6. Réussir	Adaptation des situations à la réalité de l'enfant <i>règles adaptées / terrain réduit / effectif réduit / durée réduite / matériel adapté (but/ballon).</i> Opposition équilibrée. Équipes de niveau homogène .
7. Être reconnu	- être attentif aux réalisations de tous. - valoriser si réussites / encourager si échecs. - respecter le joueur.

III. Les ressources nécessaires

Handball : activité d'opposition collective constituée d'efforts brefs et intenses où l'enfant va changer de statut très rapidement au cours de la partie et du jeu.

Activité qui fait appel à la collaboration de joueurs constitués en équipe où les rôles peuvent être définis à l'avance. Elle mobilise des ressources énergétiques, mentales et techniques propres.

Le mini hand à l'école primaire peut servir de support, à l'image d'autres sports collectifs, afin d'accéder et d'aborder des notions transversales telles que la citoyenneté et l'apprentissage de règles d'actions et de pratique. La coopération au sein de l'équipe (et de la classe) lors du jeu et dans la gestion des rencontres (arbitrage, administration et feuille de match) permet une réelle éducation par le sport.

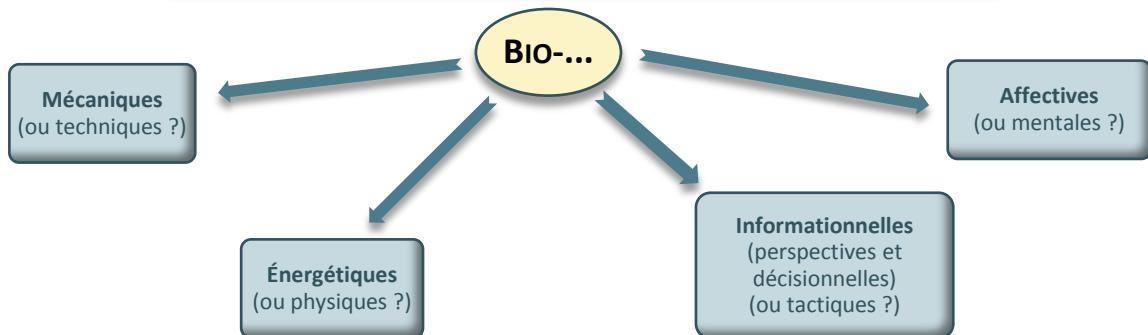
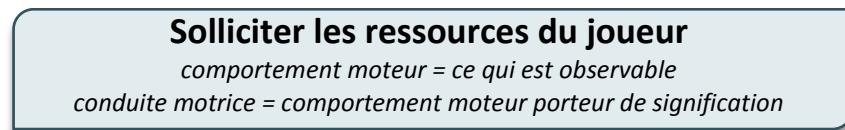
1. Des ressources mobilisées

Les ressources mobilisées font appel aux dimensions sociales, affectives, ludiques, sportives et mentales ; le tableau ci-dessous met en évidence les mots clés pour chaque dimension.

<i>Dimension sociale</i>	<i>Dimension affective</i>	<i>Dimension ludique</i>	<i>Dimension sportive</i>	<i>Dimension mentale</i>
Équipe Rôles	Émotions liées à la pratique	Par le jeu Dans le jeu	Technique Tactique Mentale	Intelligence de jeu
Règles de jeu Règles de vie	Engagement Risque	Vainqueur Perdant	Logique interne de l'activité	Motivation Engagement
Culture sportive	Opposition Effort	Plaisir	Progression Apprentissage	Réactivité Anticipation

2. Solliciter les ressources du joueur

Solliciter les ressources du joueur, c'est faire appel à ses ressources biologiques mais aussi mécaniques, énergétiques, informationnelles et affectives.



<i>Sur le plan informationnel</i>	<i>Sur le plan mécanique</i>	<i>Sur le plan émotionnel</i>	<i>Sur le plan cognitif</i>
Repérer, sélectionner des informations	Mettre en œuvre des capacités : D'adresse (passer, recevoir, tirer) De force (lancer loin, pousser, tirer, bloquer...) D'équilibre (changer d'appuis, de direction...) De vitesse (agir et réagir vite) De résistance (maintenir et reproduire des efforts soutenus) De dissociation (dribbler, tirer...)	Se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer) Respecter la règle Tenir compte d'autrui (coopérer, s'opposer) Mettre en œuvre un projet collectif (stratégies) Être acteur, organisateur, évaluateur	Agir, réagir vite Connaître les règles du jeu
Opérer des choix tactiques			

3. Passer du statut d'élève à celui de joueur

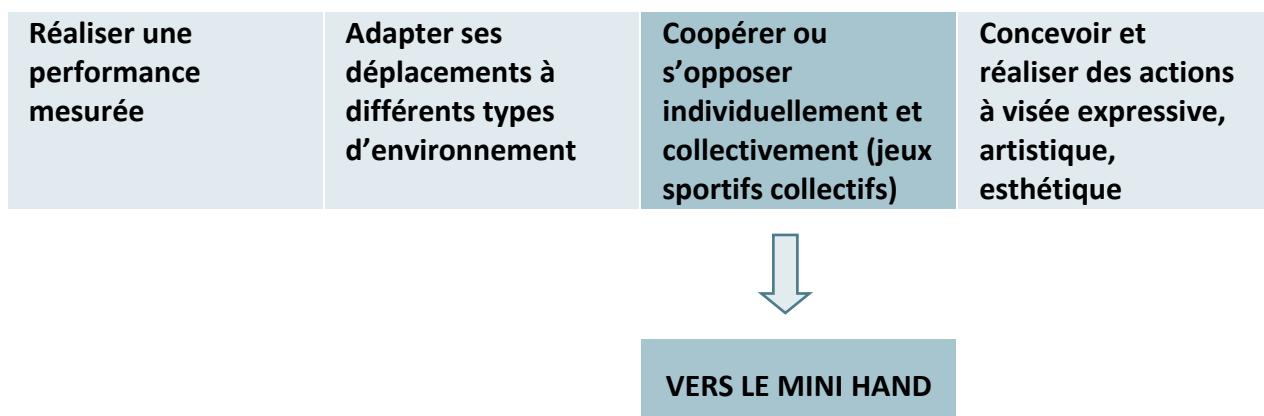
	<i>TACTIQUE</i>	<i>PHYSIQUE</i>	<i>TECHNIQUE</i>
Élève	Statut défensif Statut offensif Transition	Adaptations à l'effort Connaissances	Appuis. Coordination motrice générale
Joueur	Réflexion-adaptations Se mettre en opposition Coopérer pour marquer Placement Replacement Déplacement	Accélérer Courses simples Blocage, changement de direction Activation cardiaque Essoufflement Effort	Maitrise de la balle Conduite simple Frappes multiples Passes

IV. Les conditions d'enseignement

1. Les programmes de l'école

"L'EPS vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risque contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui)" cf. BO HS n°3 du 19 juin 2008

1.1. Les compétences attendues à la fin du cycle 3 en EPS



⇒ La compétence spécifique

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :	À la fin de l'école élémentaire, l'enfant est capable de :	
	Cycle 2	Cycle 3
<ul style="list-style-type: none">• <i>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement :</i><ul style="list-style-type: none">- Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.- Jeux de raquettes : faire quelques échanges.- Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).	<ul style="list-style-type: none">• <i>Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement :</i><ul style="list-style-type: none">- Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.- Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux.- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

1.2. Les compétences du socle commun.

⇒ Synthèse des compétences du socle commun de compétences et connaissances

Compétence 1 : Maîtrise de la langue française	
Compétences	Exemples
S'exprimer à l'oral comme à l'écrit avec un vocabulaire approprié et précis.	Organiser le projet en classe, schéma des jeux mis en place sur le terrain, utilisation d'un vocabulaire adéquat sur les différents éléments du jeu (règles, ...).
Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté.	Participer lors de la séance (questions/réponses).
Lire avec aisance un texte (à haute voix, silencieusement).	Lire en classe des consignes des différents ateliers, des règles du jeu.
Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.	Réutiliser le vocabulaire spécifique de l'activité.
Répondre à une question par une phrase complète à l'oral comme à l'écrit.	Élèves impliqués dans l'activité (questions/réponses).
Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes.	Faire un bilan écrit de la séance ou du cycle, cahier du sportif.
Compétence 3 : Principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technique	
Compétences	Exemples
Écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers.	Compter les points (par rapport au but du jeu).
Utiliser les techniques opératoires des 4 opérations.	Calculer un périmètre, des grandeurs, le périmètre et l'aire du rectangle.
Calculer mentalement en utilisant les 4 opérations.	Calcul du périmètre, des grandeurs, du périmètre et de l'aire du rectangle.
Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision.	Tracer les différents espaces de jeu avec précision (tour du/des terrain(s), zone, ...).
Utiliser les unités de mesure usuelles. Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.	Lire des distances, des temps de jeu. Questionner (pourquoi ce jeu ?), répondre en fonction de ce qui a été observé lors de l'activité.
Compétence 4 : Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication	
Compétences	Exemples
Utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail.	Rechercher des informations sur l'histoire du handball, (projet interdisciplinaire)...
Utiliser l'outil informatique pour communiquer.	Échange interclasses et/ou inter-écoles sur le cycle mini hand.

Compétence 5 : Culture humaniste	
Compétences	Exemples
Connaître quelques éléments culturels d'un autre pays.	Découvrir d'autres pays lors d'une compétition (coupe d'Europe,...).
Compétence 6 : Compétences sociales et civiques	
Compétences	Exemples
Respecter les autres et notamment appliquer les principes d'égalité des filles et des garçons.	Constituer des équipes de niveau, veiller à l'équité des performances quel que soit le sexe.
Respecter les règles de la vie collectives, notamment dans les pratiques sportives.	Gérer le matériel, les différents rôles (joueurs, arbitres, spectateurs).
Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.	Donner son avis dans les temps d'échange, respecter celui des autres, expliquer ses choix.
Coopérer avec un ou plusieurs camarades.	Aider ses camarades pour ranger le matériel, s'organiser dans les équipes.
Faire quelques gestes de premiers secours.	Connaître le comportement à adopter pour les traumatismes et les saignements.
Compétence 7 : Autonomie et initiative	
Compétences	Exemples
Respecter des consignes simples en autonomie.	Effectuer les consignes données et les gérer dans le temps.
Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités.	Gérer un atelier tournant.
Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples.	Savoir dire ce qui a été correctement réalisé et pourquoi.
S'impliquer dans un projet individuel ou collectif.	Échanger sur des objectifs fixés pour chaque séance.
Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie.	Boire avant, pendant et après l'activité, gérer son hygiène en fonction des efforts fournis.

1.3. Les progressions (2012).

⇒ CYCLE 2

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

<i>Cours préparatoire</i>	<i>Cours élémentaire première année</i>
<p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none">• Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.• Se déplacer vers le but pour marquer.• Faire progresser le ballon collectivement.• S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.• Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.	<p>Jeux de ballon</p> <ul style="list-style-type: none">• Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :<ul style="list-style-type: none">○ en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer ;○ en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.• Identifier son statut en fonction des actions.• Assurer le rôle d'arbitre.• Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :<ul style="list-style-type: none">○ comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;○ comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

⇒ CYCLE 3

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel).

Connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact.

Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.

CE2	CM1 et CM2
<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. • Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (rugby : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). • Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... • Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (rugby : bloquer le porteur selon la modalité convenue). • Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (rugby : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut). 	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. • Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. • Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. • Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. • Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

2. La démarche de projet

L'éducation Physique et Sportive (EPS) et les Activités Physiques et Sportives et Artistiques (APSA) supports d'enseignement s'inscrivent dans une démarche de projet :

- Le projet d'école qui représente les choix communs à toute l'école.
- Le projet de classe et la programmation annuelle des APSA tiennent compte des besoins spécifiques des élèves et des projets particuliers de chaque classe (actions départementales, actions USEP, semaines sportives...).

Chaque APSA contenue dans la programmation se décline en modules d'apprentissage.

En fonction des particularités locales, le module d'apprentissage en sport collectif peut s'inscrire dans :

- Un projet de secteur (plusieurs écoles).
- Un projet de circonscription (plusieurs secteurs).
- Un projet de bassin (plusieurs circonscriptions).
- Un projet départemental (plusieurs bassins).

La rencontre sportive EPS / USEP et le challenge USEP s'inscrivent dans cette logique de projet ; elles viennent ainsi finaliser les modules d'apprentissage.

Dans le cadre de ces manifestations et en complémentarité à l'enseignement du sport collectif, des actions transversales pourront être menées afin de placer l'élève au centre d'une formation citoyenne (éducation à la santé, à la sécurité, à la responsabilité, à l'autonomie).

2.1. Les modules d'apprentissage

Deux modules d'apprentissage de 12 à 15 séances (ou leçons) seront nécessaires pour répondre aux programmes de l'école primaire et permettre aux élèves d'acquérir les compétences attendues à la fin du CM2.

- 1 module d'apprentissage pour entrer dans l'activité : organisé plutôt en cycle 2 (CP ou CE1).
- 1 module d'apprentissage pour se perfectionner : organisé plutôt en cycle 3 (CE2 ou CM1 ou CM2).

2.2. Les objectifs d'apprentissage

Les objectifs poursuivis dans les modules d'apprentissage doivent permettre aux élèves de progressivement se confronter à la logique interne du sport collectif : "*jeu d'opposition et de coopération collective, avec une balle dans un espace partagé*".

Pratiquer le Handball à l'école, c'est :

Résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aide et d'opposition, des problèmes posés par le déplacement de mobiles (personnes et/ou objets) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles, tout en respectant les règles.

2.3. L'organisation du module pédagogique

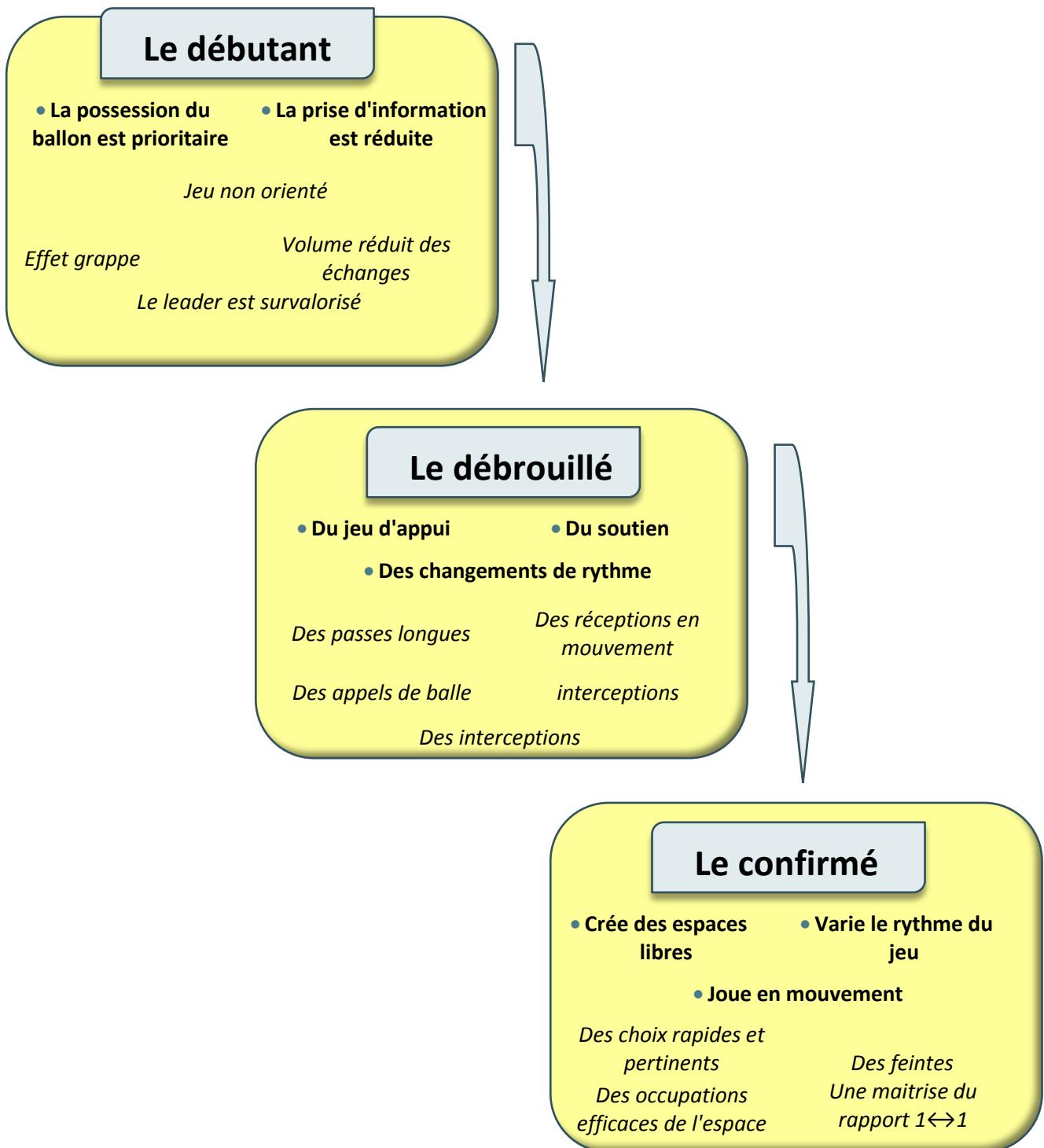
- une séance d'évaluation initiale ;
- une dizaine de séances d'apprentissage ;
- éventuellement, une évaluation intermédiaire ;
- une dernière séance évaluation finale ;
- la rencontre.

1^{er} séance	Évaluation initiale : Mise en place de la situation de référence Constitution des groupes	
Séances d'apprentissage	Situation d'entrée dans la séance	1 ballon par enfant ou 1 ballon pour 3 enfants relation importante avec la balle ; travail individuel avec le ballon en déplacement, en mouvement ; privilégier le travail par 3.
	Situation aménagée	1 ou 2 situations sont proposées à chaque séance sur mini terrains, en dispersion, par ateliers... <u>Les 3 thèmes généraux sont développés :</u> <ul style="list-style-type: none">• conserver le ballon en situation d'opposition pour atteindre une zone ;• progresser rapidement et collectivement avec le ballon pour atteindre une cible ;• récupérer collectivement le ballon en défendant une cible.
	Situation de jeu réel global	Retenir un point qui va être l'objet d'une attention particulière de la part de tous. Utiliser "l'arrêt-image" pour analyser la situation. Permet d'évaluer si les objectifs visés dans les situations aménagées sont atteints. Permet de mesurer les progrès des élèves. (autoévaluation)
Dernière séance	Évaluation finale : mise en place de la situation de référence.	
La rencontre	Voir partie spécifique - Chapitre VII.	

2.4. Les thèmes abordés : enjeux éducatifs

Les thèmes retenus sont abordés dans les 2 modules (cycles 2 et 3) :

- Acquérir une motricité générale (cycle 2) puis spécifique (cycle 3).
- Passer du débutant au confirmé.
- Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à plusieurs adversaires.
- Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.



Chaque séance sera l'occasion d'expérimenter des situations variées et incitatives. Pas de spécialisation précoce, il s'agit avant tout d'opérationnaliser des gestes clés de la motricité : courir, sauter, lancer, attraper, jouer, manipuler, tirer.

L'objectif est donc de bâtir les fondements des futurs apprentissages sportifs. Pour répondre aux sollicitations des diverses tâches proposées, l'enfant apprend à mettre en jeu son corps tout entier, à mobiliser telle ou telle de ses fonctions. Il acquiert des compétences sensorielles (nouveaux repères, équilibre différent) et motrices (dissociations segmentaires, coordination des actions) qui étendent toujours plus le champ de ses expériences.

Lorsque ces habiletés élémentaires seront maîtrisées, les futurs apprentissages seront plus difficiles et vont viser l'acquisition d'une motricité spécifique qui se résume à un emboîtement d'habiletés simples pour parvenir à un mouvement global très complexe organisé autour d'un but.

2.5. Les fiches pédagogiques et leur philosophie

⇒ **Module pour entrer dans l'activité (9 fiches)**

Ensemble de situations pédagogiques présentées sous la forme de fiches pour construire un premier module d'apprentissage. Chaque séance s'organise autour de la mise en place de différents ateliers portant sur les thèmes de coopération et d'opposition sans perdre de vue la cible.

⇒ **Situation de référence (4 fiches)**

C'est une situation d'évaluation formative pour voir où en sont les élèves, leurs besoins et «manques» particuliers. Elle permet à l'enseignant d'orienter son enseignement vers des contenus pour entrer dans l'activité ou pour se perfectionner.

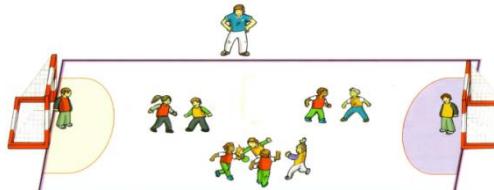
⇒ **Module pour se perfectionner (30 fiches)**

Ensemble de situations pédagogiques présentées sous la forme de fiches pour construire un deuxième module d'apprentissage. Chaque séance s'organise autour de la mise en place de différents ateliers portant sur les thèmes de conservation, progression et récupération de la balle sans perdre de vue la cible à atteindre.

⇒ **Évaluation finale**

Cette phase permet de vérifier ce que les élèves ont appris (compétences spécifiques et transversales) et permet de préparer la rencontre EPS / USEP.

C'est souvent la rencontre de fin de module qui sert d'évaluation.

1. Des situations d'entrée dans l'activité	2. Des situations de référence pour s'approprier les règles	Objectifs d'apprentissage	3. Des situations pour apprendre, progresser et s'exercer	Situation d'évaluation
DU DEBUTANT		à	L'EXPERT	
<p>Espace aisance corporelle ⇒ Fiches 1 à 3</p> <p>Espace Duel ⇒ Fiches 4 à 6</p> <p>Espace Confrontation collective ⇒ Fiches 7 à 9</p>	<p>SR1: Balle au cerceau</p> <p>SR2: Saule</p> <p>SR3: Joueur But</p> <p>SR4: Match : mini hand</p> 	<p>Jeu sur grand espace ⇒ Attaque ⇒ Défense</p> <p>Jeu à l'approche du but ⇒ Attaque ⇒ Défense</p> <p>Duel tireur gardien</p>	Fiches 1 à 6 Fiches 7 à 12 Fiches 13 à 18 Fiches 19 à 24 Fiches 25 à 30	Voir situation de référence
<p>Ensemble de situations pédagogiques présentées sous la forme de fiches pour construire un premier module d'apprentissage.</p> <p>En référence "aux premiers pas", elles permettront à l'élève de découvrir les règles et les contraintes de l'activité.</p> <p>On les retrouvera parfois à l'échauffement ou en situations d'exercice ou d'apprentissage mais elles ne peuvent suffire à l'acquisition significative des compétences attendues.</p>	<p>C'est une situation d'évaluation formative pour voir où en sont les élèves, leurs besoins et «manques» particuliers. La SR permet à l'enseignant d'orienter son enseignement vers des contenus pour entrer dans l'activité ou pour se perfectionner.</p> <p style="text-align: center;">Le nombre de joueurs 4 contre 4 (CM2)</p>		<p>Ensemble de situations pédagogiques présentées sous la forme de vidéos et de fiches pour construire un deuxième module d'apprentissage pour progresser, apprendre et s'exercer.</p> <p>Ces situations seront organisées en cohérence avec les objectifs d'apprentissage.</p> <p style="text-align: right;">"Vers le mini hand"</p>	<p>Cette phase permet de vérifier ce que les élèves ont appris (compétences spécifiques et transversales et facilitera la préparation de la rencontre EPS / USEP)</p>

1. Des situations pour entrer dans l'activité

MES PREMIERS PAS



Espace aisance corporelle

1 - LES OTARIES JONGLEUSES

Espace duel

4 - LA BATAILLE DES ECUREUILS

2 - LA COURSE DES POULES

5 - LES AVENTURIERS ET LES CROCODILES

Espace confrontation collective

7 - LES PIRATES

8 - LE MATCH DES OUISTITIS

3 - DÉBARRASSEZ-MOI DES SOURIS

6 - LE FEU SACRE

9 - DU CHAMBOULE TOUT AU MINI HAND

BUT



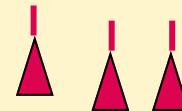
CERCEAUX



JOUEURS



JALONS



PLOTS



BANDELETTES / LATTES



TAPIS



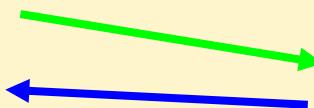
BALLES



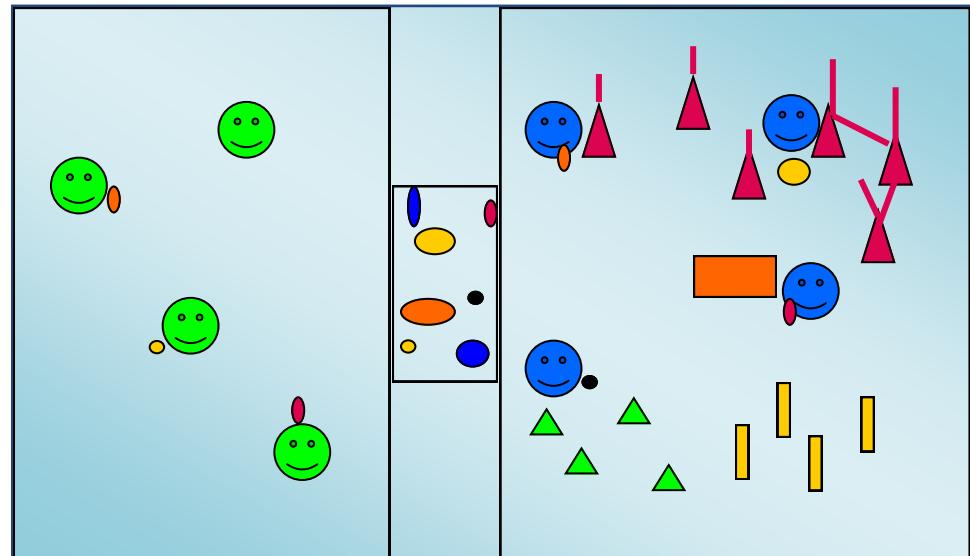
ENTRAINEUR



DIRECTION ATTAQUE

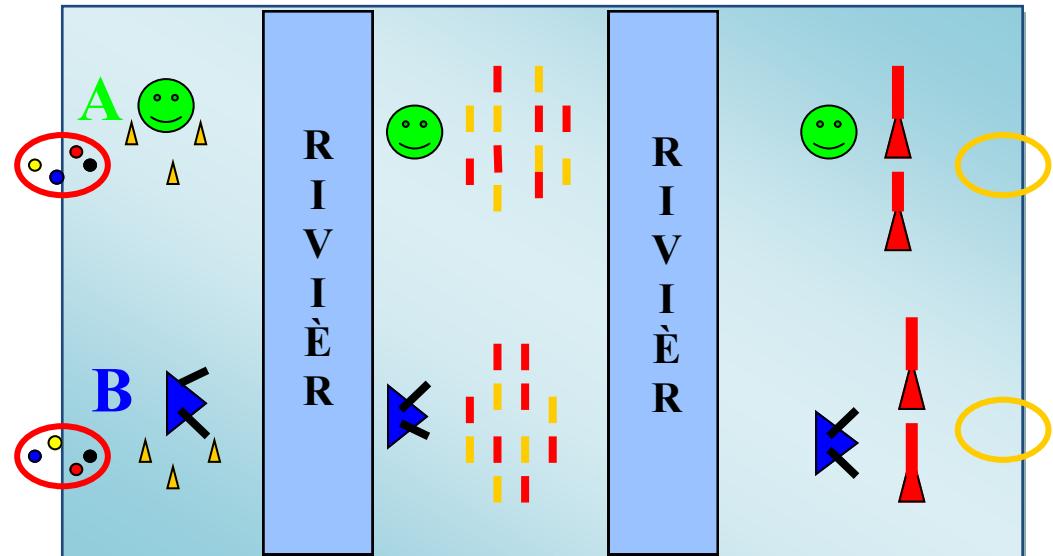


ESPACE AISANCE CORPORELLE		
EAC1	EAC2	EAC3
Titre : LES OTARIES JONGLEUSES		
But		
Être capable de maîtriser les balles de tailles, de poids, de textures différentes, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps.		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ballons divers - 4 plots - 4 lattes - 8 bandelettes - 6 jalons - 1 tapis. ◆ Tout autre type de matériel incitant à organiser un espace sans matériel et un autre espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions plus ou moins complexes. <p>Les 2 espaces fonctionnent simultanément. Changer au bout de 7 minutes.</p>		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • Chaque otarie dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination. • Tu joues avec ton ballon. • Tu joues autrement. • Tu joues toujours le ballon en l'air, toujours au sol. • Tu lances le ballon en l'air puis tu le rattrapes après un rebond 		



Comportements observés	Régulations
<ul style="list-style-type: none"> • Les enfants sont groupés. • Les enfant n'y arrivent pas. • Les enfants ne trouvent pas de nouvelles idées. 	<ul style="list-style-type: none"> → « Il faut du monde partout » → Supprimer du matériel pour faciliter. → Ajouter du matériel pour complexifier. → Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.

ESPACE AISANCE CORPORELLE		
EAC1	EAC2	EAC3
Titre : LA COURSE DES POULES		
But		
Amener les œufs (balles) le plus vite possible dans son nid en les lançant aux autres poules de son équipe sans traverser les rivières et en passant les obstacles.		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 2 équipes de 3 à 6 poules A et B ♦ 8 œufs (balles) - 4 cerceaux (nids) - 6 plots - 4 jalons - 2 barres pour mettre sur les jalons - 1 chronomètre - 6 haies 		
Consignes		
Les poules ne peuvent pas traverser les rivières. Elles doivent lancer les œufs (balles) à leurs partenaires après avoir franchies les obstacles devant elles. Les œufs (balles) bien attrapés par les poules sont placés dans le nid de l'équipe. Les œufs cassés (mal attrapés) sont jetés au canard dans la rivière.		
<ul style="list-style-type: none"> • Les poules doivent passer aux 3 postes. • 1 seul œuf (balle) à la fois. • Respecter le temps de départ. 		
1er temps : libre pour découvrir la situation.		
2ème temps : course contre un adversaire.		
3ème temps : course par équipe (relais).		



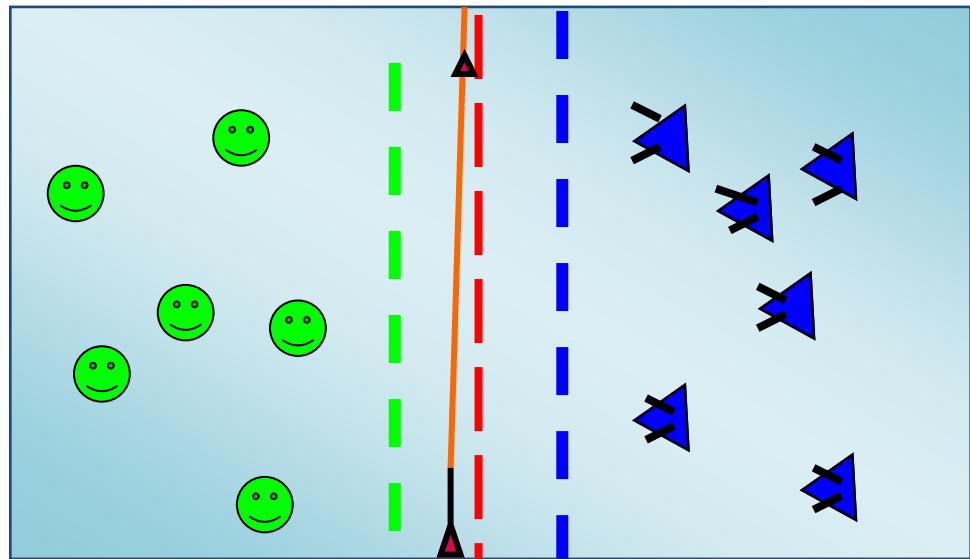
Comportements observés

- Les poules n'arrivent pas à faire de passes.
- Les poules ont des difficultés à traverser les obstacles.
- Les poules traversent trop facilement les obstacles.

Régulations

- Diminuer la largeur des rivières.
- Alléger le parcours afin qu'il soit facile à réaliser.
- Ajouter une consigne sur le maniement de la balle : Ex : utilisation du dribble, faire tourner la balle autour de sa taille...

ESPACE AISANCE CORPORELLE		
EAC1	EAC2	EAC3
Titre : DÉBARRASSEZ-MOI DES SOURIS		
But		
Lancer le maximum de souris (balles) dans le camp adverse.		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 2 équipes de 6 joueurs ♦ un élastique tendu en oblique au milieu du terrain ♦ 6 souris (balles) dans chaque camp - 2 jalons - des bandelettes. 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • Au premier signal, les 2 équipes lancent leurs souris (balles) dans l'autre camp. • Au 2ème signal, arrêt du jeu, l'équipe qui a le moins de souris (balles) dans son camp a gagné. <p>Et ainsi de suite... (2ème manche).</p>		



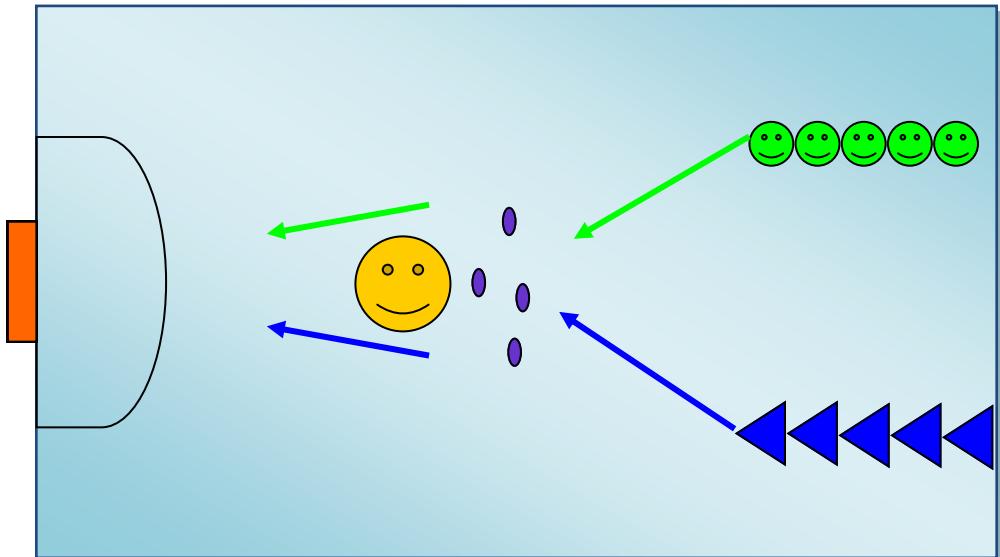
Comportements observés

- Difficultés à atteindre l'objectif.
- Difficultés à lancer.
- C'est la même équipe qui gagne toujours

Régulations

- Faire prendre conscience des différentes formes de lancer.
- Il faut lancer le plus loin possible pour gêner la récupération et gagner du temps, donc lancer fort (comment ? Placement du ballon ? Appuis décalés...)
- Multiplier les situations de lancer avec des balles et ballons de différents volumes.
- Augmenter la zone du côté de l'équipe qui gagne le plus.

ESPACE DUEL		
ED1	ED2	ED3
Titre : LA BATAILLE DES ÉCUREUILS		
But		
L'écureuil (attaquant) doit amener la noisette (balle) dans la cachette (but) en prenant de vitesse l'autre écureuil (défenseur).		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1 but (cachette) - 4 balles (noisettes) ◆ 2 équipes d'écureuils ◆ 1 écureuil défenseur (gardien de but) de la cachette. 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • Les écureuils sont par 2, en colonne, dos à l'animateur. Une noisette (balle) est lancée par l'animateur. • Un des 2 écureuils s'en saisit et va la lancer dans sa cachette protégée par un écureuil voleur. • L'autre écureuil essaie de l'en empêcher. 		



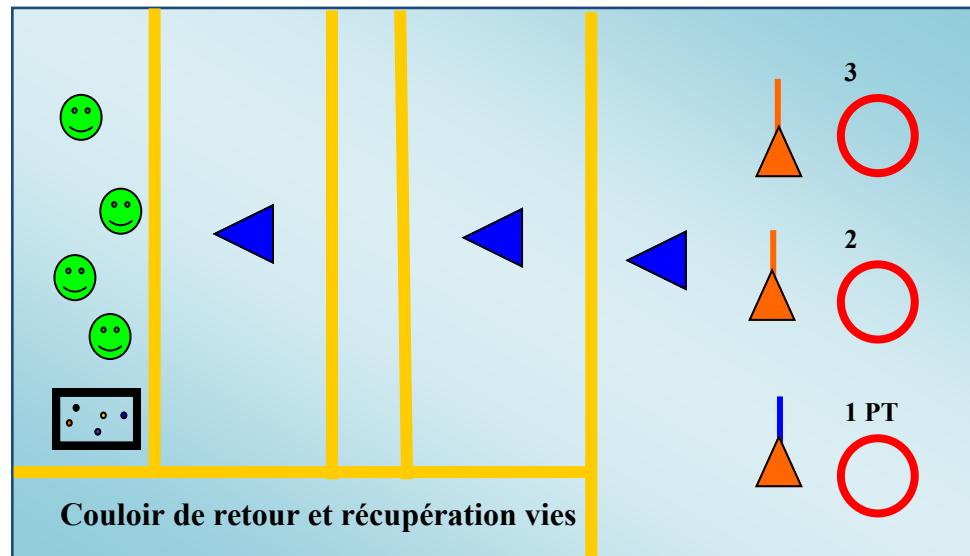
Comportements observés

- Les enfants ont des difficultés à marquer.
- Les enfants ont trop de facilité à marquer.

Régulations

- N'introduire les règles de handball que petit à petit en fonction des progrès des joueurs : marcher, reprises de dribble, accrochages....
- Demander au porteur de balle de toucher un plot pour permettre le duel.
- Rajouter un gardien de but.

ESPACE DUEL		
ED1	ED2	ED3
Titre : LES AVENTURIERS ET LES CROCODILES		
But		
Se rapprocher du but et marquer.		
<ul style="list-style-type: none"> • Si c'est réussi avec 2 vies → 3PTS mettre l'œuf dans le cerceau 3 PTS • Si c'est réussi avec 1 vie → 2PTS mettre l'œuf dans le cerceau 2 PTS • Si c'est réussi avec 0 vie → 1PT mettre l'œuf dans le cerceau 1PT 		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 6 à 10 aventuriers - 3 crocodiles ◆ 3 cerceaux - bandelettes jaunes (mares à croco) - 8 jalons - 8 sacoches (chasubles) - 10 œufs (balles). 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • S'accrocher 2 vies (chasubles) à la taille, prendre un œuf (balle) et traverser les 2 mares aux crocodiles sans se faire attraper les vies. • Arrivé devant la zone interdite, l'aventurier doit lancer l'œuf dans l'une des 2 portes. • Ensuite, il doit poser l'œuf dans le cerceau correspondant au nombre de points (3, 2 ou 1). • Et enfin, revenir par le couloir de retour et récupérer des vies. 		



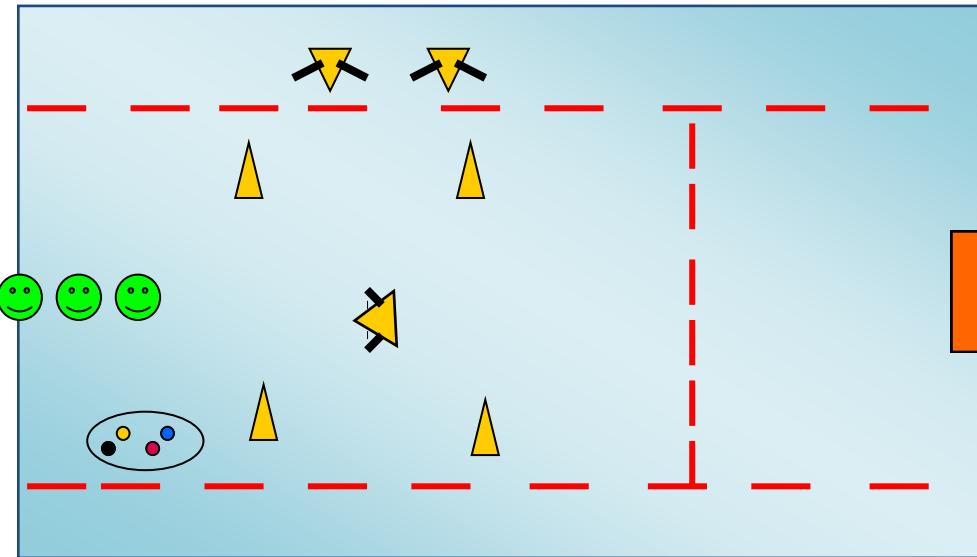
Comportements observés

- Trop facile pour les aventuriers.
- Trop difficile pour les aventuriers.

Régulations

- Utiliser le dribble pour traverser les mares aux crocodiles.
- Faire toucher un plot au crocodile.
- Augmenter le nombre de portes.

ESPACE DUEL		
ED1	ED2	ED3
Titre : LE FEU SACRE		
But		
<p>Le porteur de feu (attaquant) doit traverser le territoire de ses ennemis (défenseurs) avec une balle (feu) sans se faire « attraper la vie » (symbolisée par la chasuble accrochée à sa ceinture) et la lancer dans sa caverne (but)</p>		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 2 équipes de 3 à 5 joueurs en chasubles verts et jaunes ♦ Des bandelettes (espace de jeu « territoire ») ♦ 4 plots verts et 4 plots jaunes - 4 balles (feu) ♦ 1 but (caverne) - 1 cerceau (réserve balles). 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • Le porteur de feu (attaquant) parvient à atteindre la cible et est toujours en possession de sa chasuble (vie) → 2 PTS • Le porteur de feu (attaquant) a perdu sa chasuble (vie) mais est parvenu à atteindre la cible → 1 PT • L'ennemi (défenseur) a réussi à piquer la chasuble (vie) au porteur de feu (attaquant) → 1 PT 		



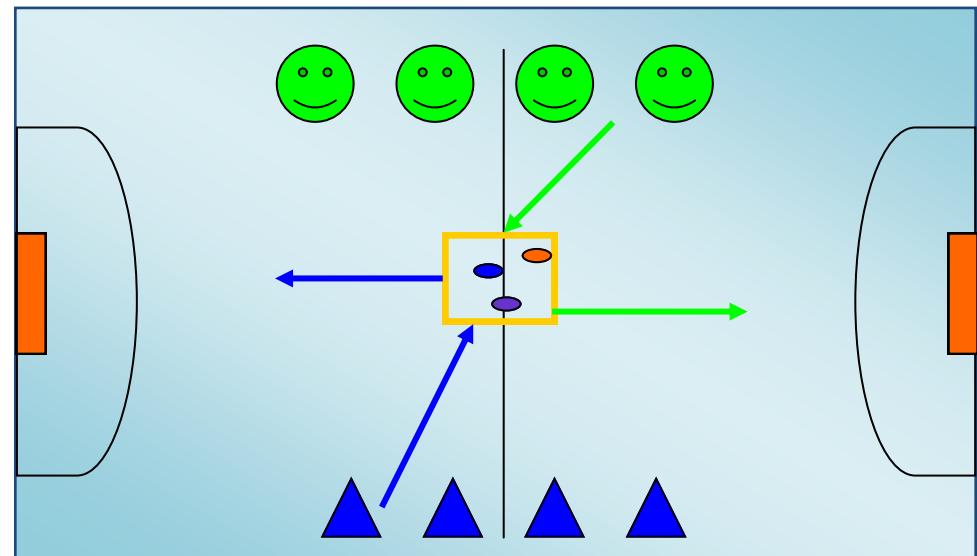
Comportements observés

- Les porteurs de feu arrivent facilement à passer.
- Les porteurs de feu ont du mal à passer sans perdre leur vie.

Régulations

- Rapprocher les plots jaunes pour réduire l'espace de passage obligatoire.
- Rajouter le dribble (avec reprises acceptées).
- Mettre un gardien de but. dans la caverne.
- Augmenter l'espace des plots. L'ennemi va toucher un plot au moment du départ du porteur de feu.

ESPACE CONFRONTATION COLLECTIVE		
ECC1	ECC2	ECC3
Titre : LES PIRATES		
But		
<ul style="list-style-type: none"> • Réagir au signal • Jouer en prise de vitesse ou en débordant 		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 6 à 10 pirates ◆ Des bandelettes pour former un carré ◆ 3 trésors (balles). 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • A l'appel de votre numéro, vous récupérez un trésor (balle) et vous le lancez sur la soute du bateau (but), en prenant de vitesse le pirate adverse ou en le contournant. • Le pirate qui n'a pas de balle empêche le pirate adverse de lancer le trésor sur le bateau en lui barrant le chemin ou en lui prenant quand il le fait rebondir. 		



Comportements observés

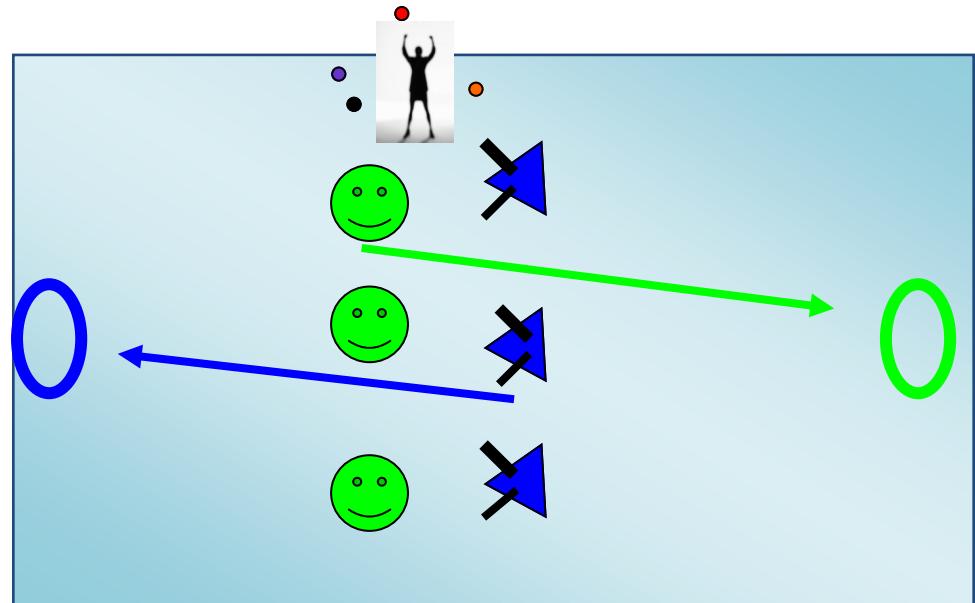
En fonction du niveau des enfants :

- L'enfant ne maîtrise pas la balle dans le dribble.
- Trop d'accrochages.
- Trop facile.

Régulations

- Autoriser la reprise de dribble.
- Introduire la règle du contact (interdit de...)
- Mettre un joueur dans les buts.
- On annonce 2 numéros à la fois pour favoriser le jeu de passes (2 contre 2).

ESPACE CONFRONTATION COLLECTIVE		
ECC1	ECC2	ECC3
Titre : LE MATCH DES OUISTITIS		
But		
Amener la noix de coco (balle) dans leur arbre (cible) le plus vite possible.		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 3 à 5 ouistitis ♦ 2 cerceaux (arbres)- des bandelettes - 4 noix de coco (balles) ♦ 1 animateur qui lance les noix de coco. 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, l'animateur lance la noix de coco (balle). • Les ouistitis doivent apporter la noix de coco (balle) récupérée dans leur arbre (même couleur) en se faisant des passes. L'équipe qui n'a pas la noix de coco (balle) doit la récupérer. • Il est interdit de prendre la noix de coco des mains de l'équipe adverse. • Si la noix de coco sort des limites, elle est rendue à l'équipe adverse. 		



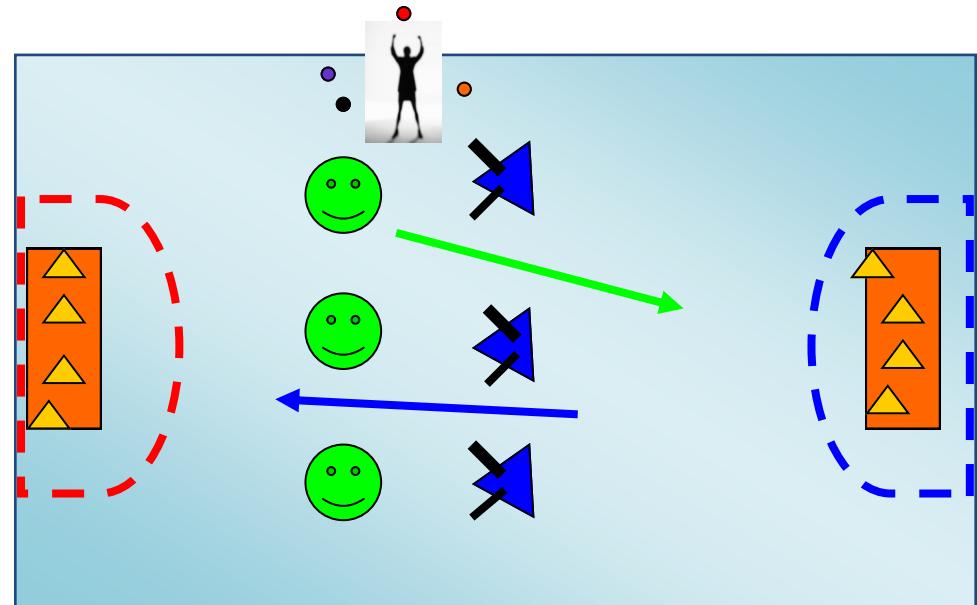
Comportements observés

- Les ouistitis courent avec la noix de coco (plus de 4 pas).
- Les ouistitis attaquants sont agglutinés.
- Les ouistitis amènent facilement leur noix de coco.

Régulations

- Introduire progressivement la règle du marcher.
- Proposer un espace avec 3 couloirs, 1 couple dans chaque couloir et interdiction d'en sortir.
- Rajouter un ouistiti dans l'arbre avec lequel on doit échanger la noix de coco.

ESPACE CONFRONTATION COLLECTIVE		
ECC1	ECC2	ECC3
Titre : DU CHAMBOULE TOUT AU MINI HAND		
But		
S'organiser collectivement pour tirer sur les plots et les faire tomber.		
Dispositif/Aménagement		
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Bandelettes « piscines » (zones) ◆ 2 bancs - balles - 8 plots. 		
Consignes		
<ul style="list-style-type: none"> • Au signal, l'animateur donne une balle à une équipe qui s'organise pour faire tomber un plot situé sur un banc au milieu du bassin/piscine (zone). • Il est interdit de rentrer dans la piscine (zone). • Après un tir, la balle est donnée à l'équipe en défense. • Respecter la zone interdite. • Surveiller les mauvais gestes et les accrochages. 		



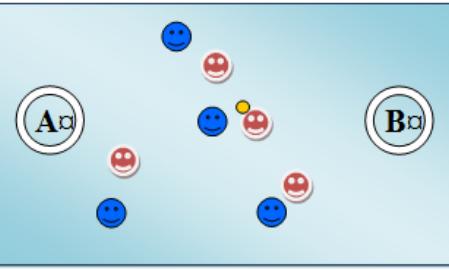
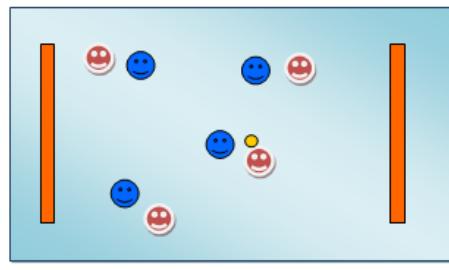
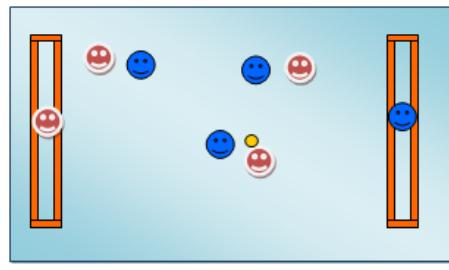
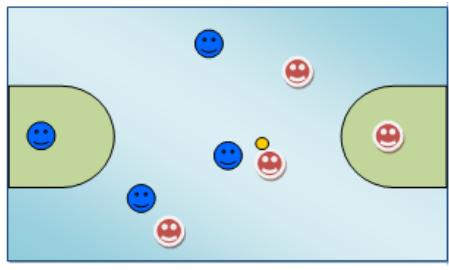
Comportements observés

- Un joueur joue seul en courant balle en main.
- Peu de plots sont touchés.
- Les plots sont touchés trop facilement.

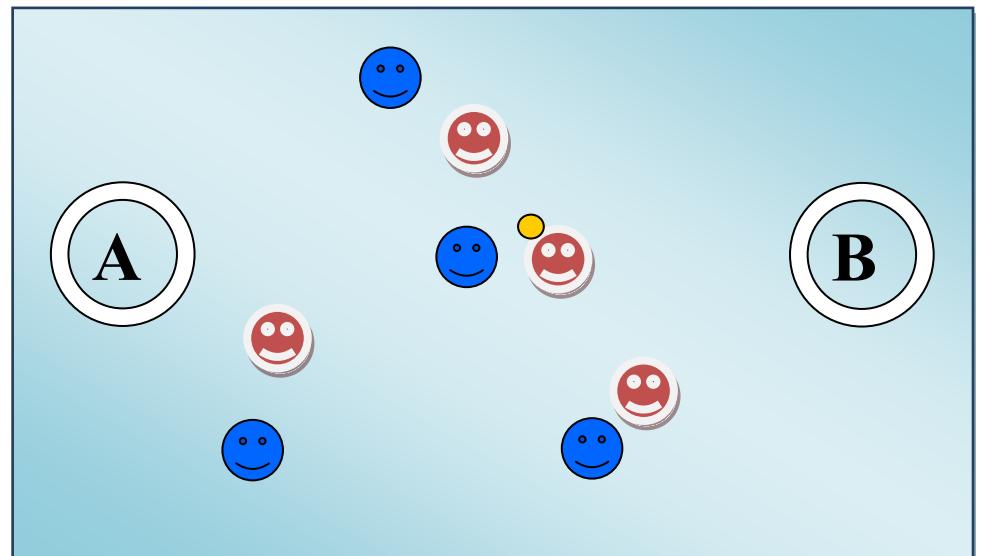
Régulations

- Petit à petit, introduire les règles du marcher, de la reprise de dribble.
- Augmenter le nombre de plots et les resserrer. Réduire la zone interdite.
- Placer un gardien qui protège les plots
- Remplacer les bancs et les plots par un but de mini hand.

2. Des situations pour s'approprier les règles

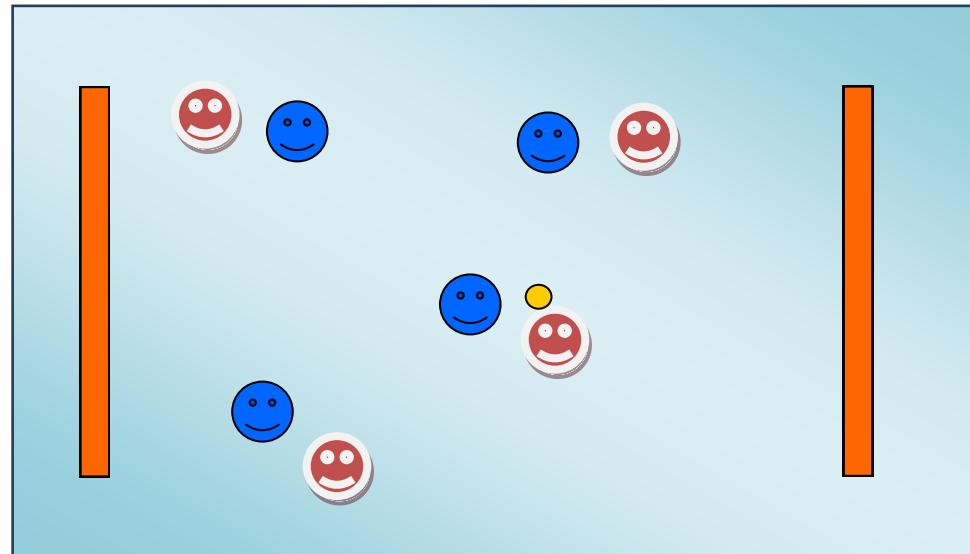
1. Balle au cerceau	2. Soule	3. Joueur But	4. Match Mini-HB
			

Des situations pour s'approprier les règles			
1	2	3	4
Titre : Balle au cerceau			
But			
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le règlement. Règles minimales : si but, 2 coups de sifflet et bras levé à la verticale; si faute, 1 coup de sifflet et bras tendu à l'horizontale (pouce vers le haut) dans le sens de l'attaque (je montre le cerceau à attaquer). 			
Dispositif/Aménagement			
<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 4 joueurs au maximum. 1 ballon / 2 cerceaux / chasubles / sifflets. 			
Consignes			
<ul style="list-style-type: none"> Attaquant : poser le ballon dans le cerceau de l'équipe adverse. Défenseur : récupérer le ballon. <p>L'équipe en possession du ballon (attaque) cherche à le poser dans le cerceau A. L'équipe en défense s'organise pour reprendre le ballon et le poser dans le cerceau B. Les arbitres valident les buts et prennent le score.</p>			



Comportements observés	Régulations
<ul style="list-style-type: none"> les accrochages dangereux. les gestes et coups de sifflets de l'arbitre et leur respect. Si des accrochages trop violents apparaissent, arrêter le jeu, regrouper les élèves, lancer une discussion et faire émerger la règle « contacts limités ». Redémarrer le jeu avec cette règle et l'arbitrage par les élèves. Si jeu au pied, introduire la règle du pied. 	<p>(+ facile / + difficile)</p> <p>→ Si le rapport de force est en faveur de la défense, possibilité d'augmenter l'espace de jeu.</p> <p>→ Si adaptation stratégique de la défense qui s'organise en cercle autour du cerceau, ajouter 1 voire 2 cerceaux par équipe, afin que les équipes réussissent à marquer.</p>

Des situations pour s'approprier les règles			
1	2	3	4
Titre : Soule			
But			
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le règlement. Règles minimales définies lors de la situation 1 – contacts limités / balle jouée à la main. 			
Dispositif/Aménagement			
<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 4 joueurs au maximum. Ballon / chasubles / sifflets / lignes en profondeur (plots ?). 			
Consignes			
<ul style="list-style-type: none"> Attaquant : poser le ballon derrière la ligne. Défenseur : récupérer le ballon. Possibilité de donner le ballon à un joueur placé derrière la ligne. <p>L'équipe en possession du ballon doit réussir à le poser derrière la ligne de l'équipe adverse. L'équipe adverse tente de récupérer la balle. La première équipe qui a 3 points a gagné. On change les arbitres.</p>			



Comportements observés

- Pas d'accrochage.
- Pas de percussion.
- Balle posée derrière la ligne.
- Si des attaquants se jettent sur des défenseurs qui font un mur avec leur corps, étendre aux attaquants la règle pousser, bousculer, se jeter contre.
- Si l'attaque est inarrêtable balle en main, introduire la règle des 3 pas.
- Si l'attaquant est bloqué régulièrement par le défenseur, introduire la règle des 3''.

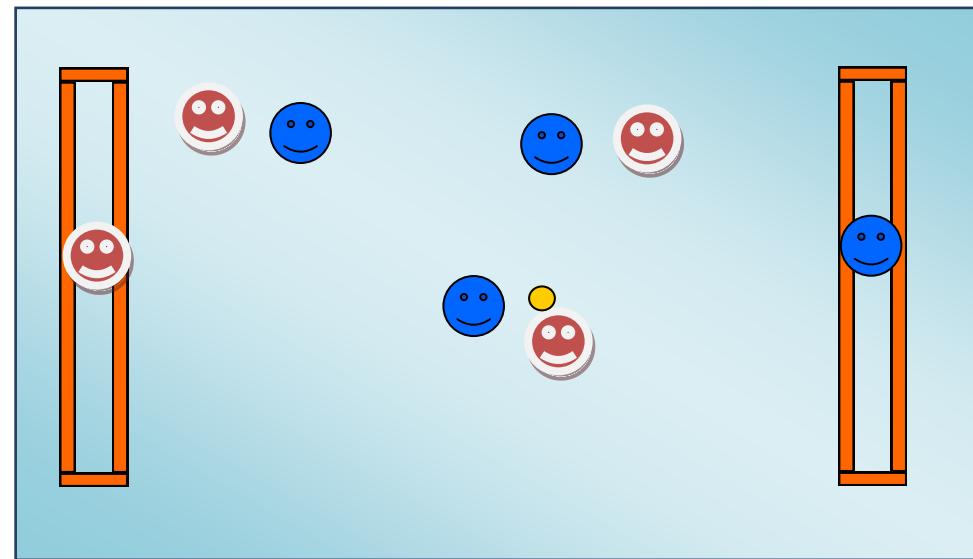
Régulations

(+ facile / + difficile)

→ Si l'attaque marque trop facilement, réduire l'espace, voire augmenter le nombre de joueurs.

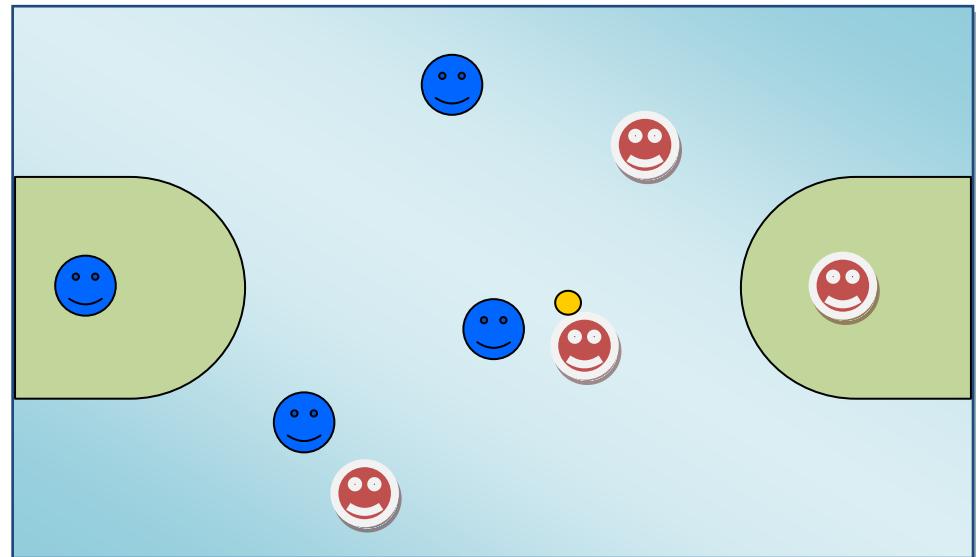
→ Introduire une discussion sur les conditions de marque et faire réfléchir sur le projet collectif de l'équipe en défense.

Des situations pour s'approprier les règles			
1	2	3	4
Titre : Joueur But			
But			
<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le règlement. Contacts limités / balle jouée à la main / 3 secondes maxi / 3 pas sans dribbler. 			
Dispositif/Aménagement			
<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 5 joueurs au maximum. 2 couloirs (zones) définis réservés aux joueurs-but chasubles / ballon / sifflets. 			
Consignes			
<ul style="list-style-type: none"> Attaquant : donner le ballon à son joueur-but. Défenseur : récupérer le ballon. La réception par le joueur-but doit se faire sans rebond au sol. <p>L'équipe en possession du ballon doit réussir à le transmettre au joueur placé dans la zone opposée : 1 point. La balle est donnée à l'équipe adverse qui repart de sa zone de défense. Les joueurs n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone. Le joueur-but peut se déplacer dans sa zone. L'équipe qui marque 3 points a gagné. On change les arbitres.</p>			



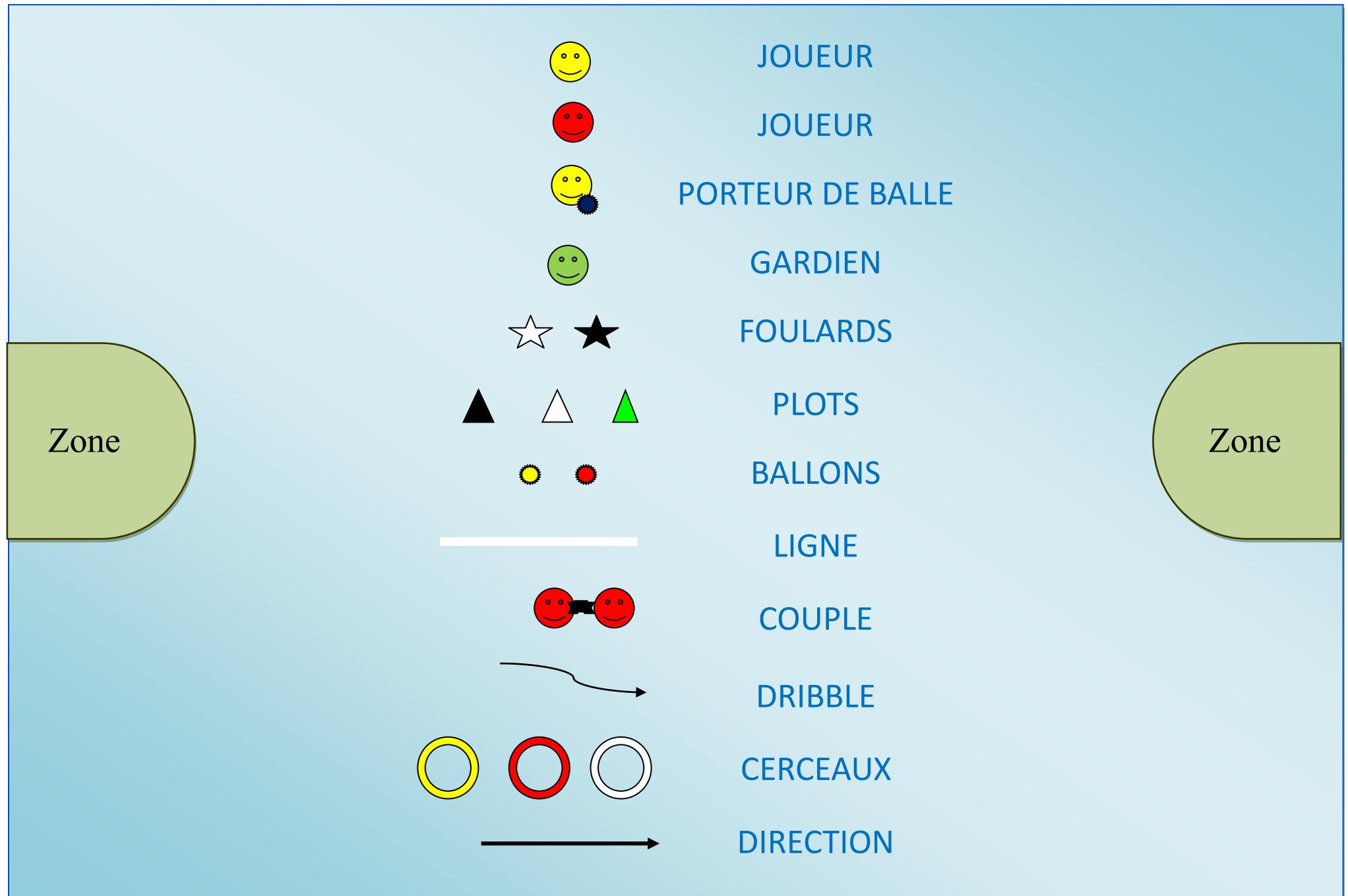
Comportements observés	Régulations
<ul style="list-style-type: none"> Les attaquants progressent facilement parce qu'ils font des reprises de dribbles. Introduire la règle de la reprise de dribble interdite. La marque devient trop facile, réduire l'espace du joueur-but, voire introduire une cible à défendre. (tapis, jalon avec ficelle, plots...). 	<p>(+ facile / + difficile)</p> <p>→ Si difficile pour l'attaque : permettre de rattraper le ballon même tombé à terre et augmenter l'espace de zone du joueur-but.</p> <p>→ Si facile pour l'attaque : réduire l'espace du joueur-but et imposer la passe à rebond...</p> <p>→ Si grandes passes réussies arrivant directement au joueur-but : passer à la situation suivante.</p>

Des situations pour s'approprier les règles			
1	2	3	4
Titre : Match Mini-HB			
But			
<ul style="list-style-type: none"> Adaptation des élèves aux règles. Découverte des autres rôles relatifs à l'organisation d'un tournoi : la marque / la rotation des équipes / le chronométrage / l'arbitrage / l'observation. 			
Dispositif/Aménagement			
<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 4 joueurs, éventuellement de 5 joueurs. terrain de mini handball / chasubles / ballon / sifflets. 			
Consignes			
<ul style="list-style-type: none"> Pour l'équipe en possession du ballon : marquer. Pour l'équipe qui défend, empêcher de marquer et récupérer le ballon. Le match démarre au milieu (tirage au sort pour le ballon). Les équipes jouent dans le respect des règles vues précédemment. 			

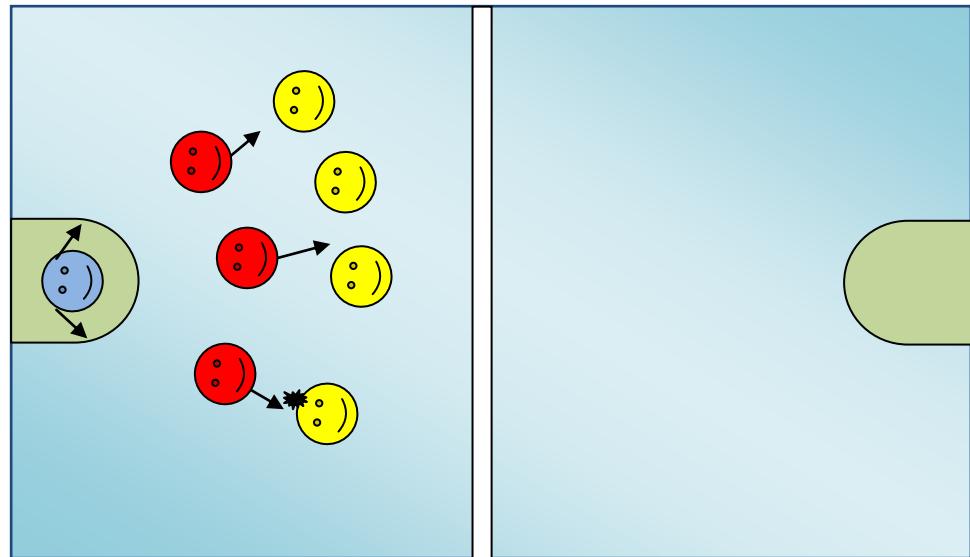


Comportements observés	Régulations
<ul style="list-style-type: none"> Rappel des règles : accrochages - reprise de dribble - marcher - 3 secondes - respect de la zone . Insister sur l'arbitrage : gestes et coups de sifflet des arbitres. Introduire la remise en jeu après un but (renvoi du GB sans coup de sifflet) - la touche (lignes de côté) -corners (balle sortie par un défenseur derrière sa ligne de fond) - passe interdite au GB dans sa zone (jet franc). 	<p>(+ facile / + difficile)</p> <p>→ Les élèves sont acteurs de leur propre formation. Ils organisent, ils arbitrent, ils jouent, ils observent.</p> <p>→ L'enseignant se consacre à l'observation des comportements.</p>

3. Des situations pour apprendre, progresser et s'exercer	<i>Jeu sur grand espace</i>	<i>Jeu à l'approche du but</i>	<i>Duel T/GB</i>
LE MINI HAND			
ATTAQUER <i>Gagne terrain</i> <i>Manœuvre d'accès aux tirs</i> <i>Duel <u>tireur</u> gardien</i>	1 - GARDIEN VOLANT 2 - TOUCHÉ/COULÉ 3 - PASSE à 10 ORIENTEE 4 - LES PIRHANAS 5 - LE GAGNE TERRAIN 6 - LE LAPIN CHASSEUR	13 - JE TIRE ou JE PASSE 14 - HAZENA 15 - BALLE qui ROULE 16 - SÉSAME 17 - SURNOMBRE 18 - 3 CONTRE 3	25 - JEU de PRISE de VITESSE 26 - L'ESSUIE-GLACE 27 - DEUX contre UN
DÉFENDRE <i>Re-construction de fronts</i> <i>Obstacles aux circulations de balle et de joueurs</i> <i>Duel <u>gardien</u> tireur</i>	7 - GENDARMES et VOLEURS 8 - LES ENVAHISSEURS 9 - LES PORTES 10 - 1 CONTRE 1 11 - LES COULOIRS 12 - REPLI DEFENSIF	19 - L'ÉPERVIER 20 - SOULE 1 21 - SOULE 2 22 - LE BERET 23 - MAIN dans la MAIN 24 - DÉFENDRE pour attaquer	28 - LE SEMAPHORE 29 - LE GARDIEN des PLOTS 30 - JOUER sur la LIGNE



Jeu sur grand espace : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : GARDIEN VOLANT					
But					
<ul style="list-style-type: none"> Prendre de vitesse l'organisation défensive de l'équipe adverse. Exploiter le surnombre pour réussir à atteindre le but adverse et marquer. 					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> 2 équipes de 4 joueurs au maximum 1 ballon/chasubles/sifflets. 4 attaquants contre 3 défenseurs + 1 gardien de but 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> Attaquant : 4 attaquants cherchent à marquer contre 3 défenseurs. Dès le changement de statut (but ou perte de balle), l'équipe qui gagne le ballon cherche à marquer le plus rapidement possible. L'équipe qui vient de perdre la balle s'organise le plus rapidement possible en défense pour empêcher l'équipe attaquante d'atteindre le but et de marquer (3 joueurs : front défensif et 1 GB). 					



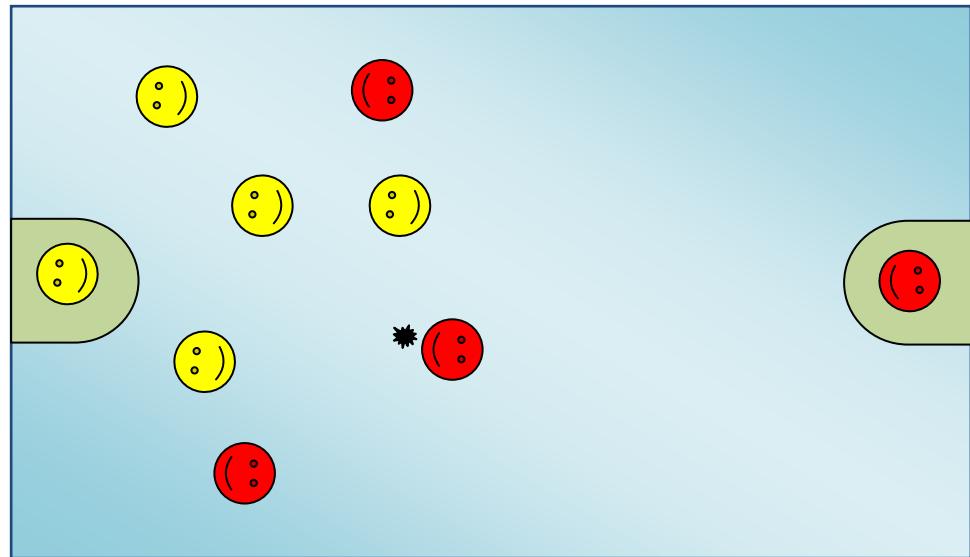
Comportements observés

- Trop d'accrochages dans la phase initiale et dans le jeu sur tout le terrain.
- Passes latérales systématiques.
- Manque d'engagement vers l'avant.
- Le changement de statut n'est pas reconnu ou tardif.
- Passivité des défenseurs.
- Pas de communication dans la mise en place d'un GB.
- Mauvaise appréciation des possibilités de passes (distance/aide au porteur).

**Régulations
(+ facile/+ difficile)**

- Si le rapport de force est en faveur de la défense, possibilité de retirer un défenseur. (et inversement).
- Si le rapport de force est en faveur de l'attaque, possibilité d'interdire les redoublements de passes, voire ponctuellement le dribble.

Jeu sur grand espace : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : TOUCHE/COULE					
But					
<p>Attaquants : prendre de vitesse l'organisation défensive adverse et réussir à marquer.</p> <p>Défenseurs : récupérer le ballon et/ou protéger le but.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ 3 attaquants contre 4 défenseurs et 1 gardien de but ◆ Ballon/chasubles/sifflet ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<p>L'équipe en possession du ballon (attaque) cherche à marquer, l'équipe en défense s'organise pour reprendre le ballon (surnombre défensif)</p> <p>Dès la récupération (changement de statut) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les attaquants cherchent à éviter les défenseurs pour amener le ballon en situation favorable de tir. • les défenseurs éliminent les attaquants en les touchant (le joueur touché s'assoit). <p>Le jeu redémarre dès que la situation est bloquée.</p>					



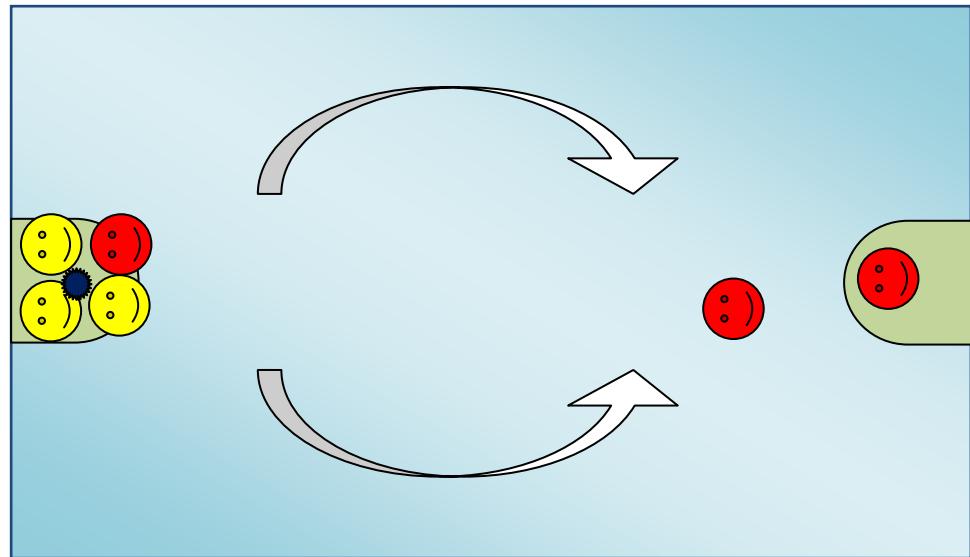
Comportements observés

- Accrochages
- Manque de volonté de récupérer le ballon.
- Pas de prise en compte du jeu du défenseur direct du porteur de balle.
- Difficulté à changer de statut.
- Manque d'agressivité des défenseurs.
- Absence de prise en compte du jeu défensif du partenaire.
- Pas de communication.

Régulations (+ facile/+ difficile)

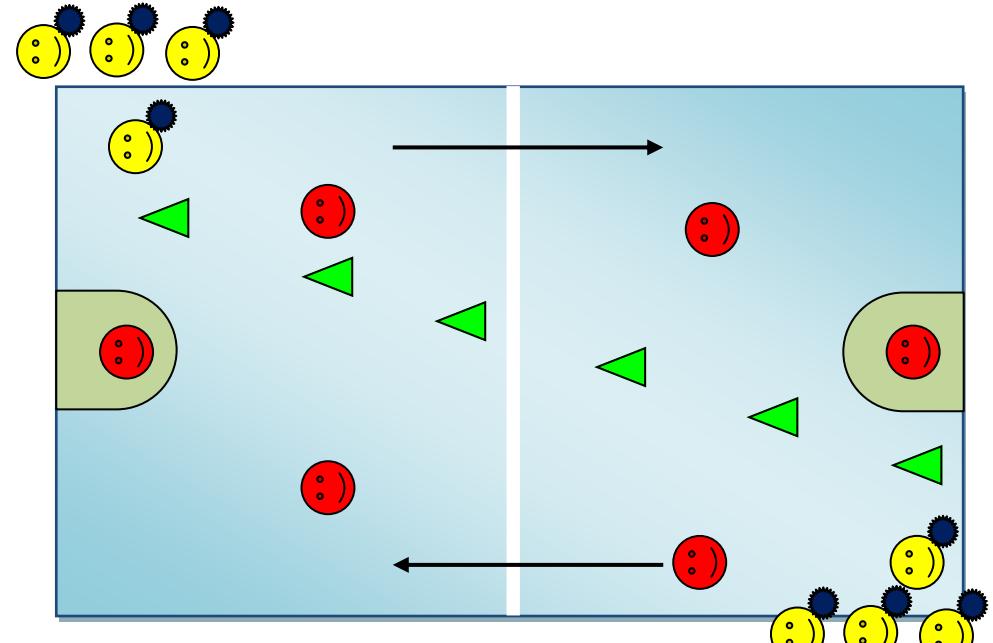
- En fonction du rapport de force, diminuer soit le nombre d'attaquants soit le nombre de défenseurs.
- Autoriser ou non le touché du porteur de balle.
- Autoriser le touché sur un espace limité.
- Le repli est déclaré gagnant lorsque X attaquants sont touchés (ex : 3 joueurs touchés et l'équipe ne peut plus jouer).

Jeu sur grand espace : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : PASSE à 10 ORIENTÉE					
But					
<p>Attaquants : réussir 3 passes consécutives et traverser le terrain pour marquer.</p> <p>Défenseurs : interdire les 3 passes, récupérer la balle, ou interdire l'accès au but et le tir.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain mini hand ◆ ballon/chasubles/sifflet ◆ 3 joueurs attaquants dans la zone contre 1 défenseur dans la zone et 1 défenseur à l'opposé (protection du but) ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Attaquants : 3 passes consécutives réussies dans la zone autorisent l'accès au but adverse. • Si le défenseur gagne le ballon, il transmet au partenaire à l'opposé qui cherche à marquer. • Le défenseur ne gagne pas le ballon, il poursuit les attaquants pour gêner la progression et entre en relation avec son partenaire pour s'opposer au tir. 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Non respect de l'espace de zone. • Accrochages du défenseur. • Difficultés à enchaîner la contre attaque. • Trop de passes latérales. • Manque d'engagement vers le but à atteindre. • Difficulté de choisir entre le dribble et la passe. 	<ul style="list-style-type: none"> → Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs (D ou A). → Varier l'espace de jeu (zone et/ou terrain). → Augmenter ou diminuer le nombre de passes imposées.

Jeu sur grand espace : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : LES PIRHANAS					
But					
<p>Attaquants : éviter les défenseurs pour approcher le but et marquer.</p> <p>Défenseurs : interdire l'accès au but.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain en longueur ◆ Plots/chasubles/ballons ◆ 4 défenseurs, 1 par 1/4 de terrain ◆ 2 gardiens de but ◆ X joueurs porteurs de balle 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Attaquant : franchir les deux espaces sans être toucher par le défenseur et tirer au but pour marquer. Si je suis touché, je reviens au point de départ. • 3 attaquants porteurs de balle maximum en même temps. • Le défenseur reste dans son espace et ne peut toucher un attaquant dans le dos (touché de face). • La zone centrale est neutre. 					



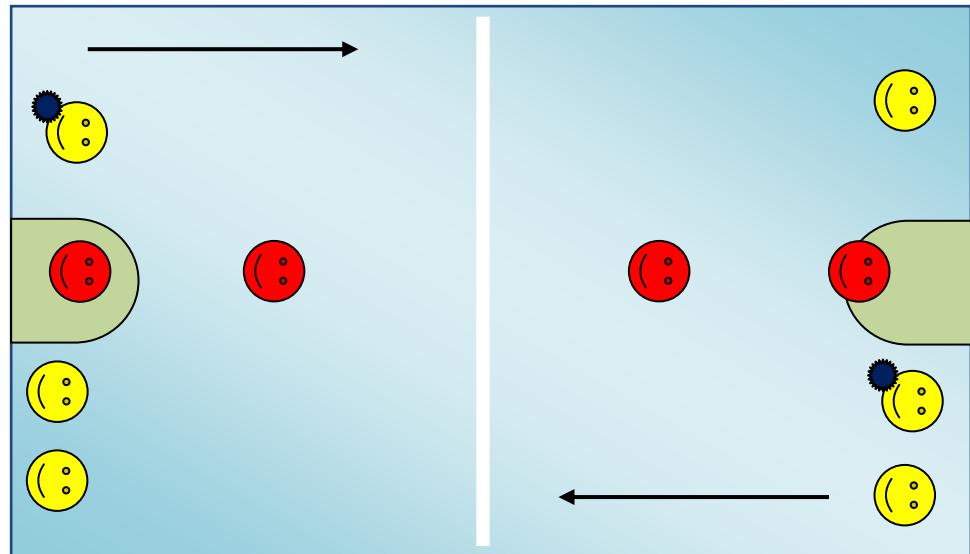
Comportements observés

- Pousser au lieu de toucher.
- Non respect des règles du jeu (retour à la case départ, 3 attaquants maxi en même temps, toucher de face et pas dans le dos).
- Reprises de dribble.
- Absence de prise d'information sur l'espace libre et sur le jeu des partenaires et des adversaires.
- Difficultés à réaliser des dribbles d'évitement.

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Les défenseurs tiennent un ballon dans les deux mains.
- Les défenseurs défendent en dribblant.
- Les défenseurs prennent le ballon.
- Ajout d'un joueur passeur-relais à l'extérieur du terrain (ligne de touche) ou en zone centrale.
- Augmentation de l'espace de jeu.

Jeu sur grand espace : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : LE GAGNE TERRAIN					
But					
<p>Attaquants : marquer le but après avoir franchi collectivement les obstacles défensifs.</p> <p>Défenseurs : s'opposer à la progression du ballon et des joueurs attaquants.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Plots/chasubles/ballons/sifflet ◆ Équipes de 3 joueurs en attaque ◆ 2 défenseurs étagés (1 dans chaque espace) ◆ 2 gardiens de but ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Attaquant : progresser collectivement avec le ballon, en dribblant ou/et en passant, pour approcher le but adverse et trouver une situation favorable de tir. • Défenseur : récupérer le ballon et/ou s'opposer à la progression de la balle et des joueurs. • Le départ des attaquants se fait alternativement d'un but après l'autre, sur une passe du gardien de but. 					



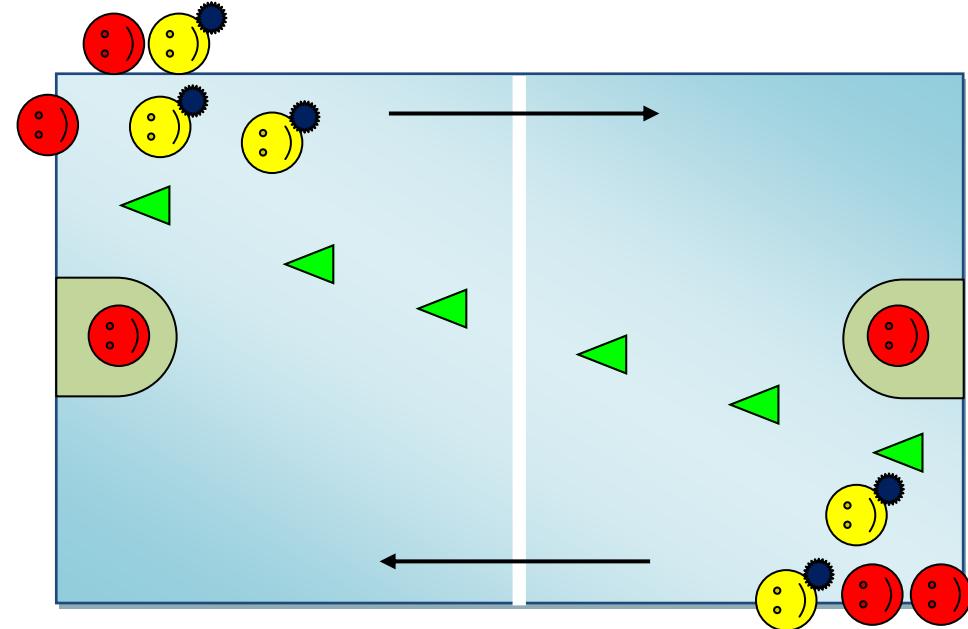
Comportements observés

- Non respect des règles du mini hand (marcher, reprise, 3'').
- Manque d'engagement vers l'avant.
- Mauvaise appréciation des distances de passe.
- Mauvaise prise en compte des possibilités d'action du porteur de balle.
- Pas de prise d'information sur le jeu du défenseur.
- Difficulté de choisir entre dribbler ou passer ou tirer.

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Si le rapport de force est en faveur de la défense, ajouter un attaquant, voire utiliser un ou des joueurs relais.
- Si le rapport de force est en faveur de l'attaque, réduire le couloir de jeu, ou ajouter 1 ou 2 défenseurs, ou enlever un attaquant.

Jeu sur grand espace : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : LE LAPIN CHASSEUR					
But					
Attaquant : marquer avant d'être touché par le poursuivant. Défenseur : toucher le porteur de balle.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain en longueur ◆ Ballons/plots/chasubles ◆ Couples de joueurs A/D (1 ballon pour 2) ◆ 2 gardiens de but 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Attaquant : dribbler le plus rapidement possible pour ne pas être touché par le défenseur (chasseur) et tirer au but pour marquer. • Défenseur : rattraper le dribbleur pour le toucher avant le tir. • Le signal de départ est donné, soit par le porteur de balle, soit par le poursuivant. • Changement de statut attaquant/défenseur après chaque passage. • Les joueurs choisissent la distance de combat (notion de défi). 					



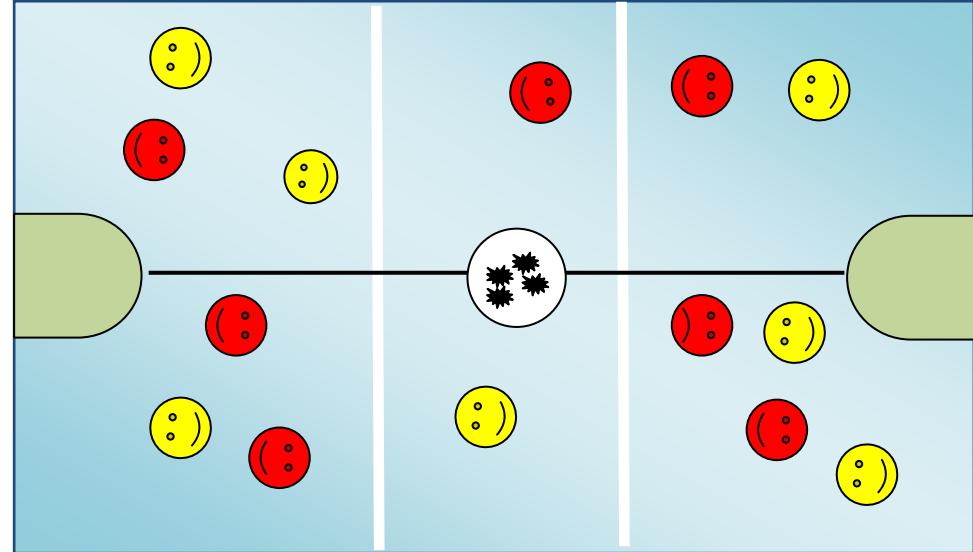
Comportements observés

- Fautes de règlement (marcher, reprise de dribble).
- Pousser au lieu de toucher.
- Non respect des signaux d'entrée.
- Mauvais choix des distances de combat.
- Difficulté à enchaîner "je dribble et je tire au but".

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Varier les distances de combat.
- Varier les signaux déclencheurs de l'action (A/D/Enseignant/visuels/auditifs/kinesthésiques).
- Augmenter l'espace de jeu.
- Ajouter joueur relais A positionné à l'extérieur.
- Ajouter joueur relais D positionné à l'extérieur.
- Joueurs relais peuvent entrer dans le terrain si partenaire en difficulté.

Jeu sur grand espace : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : GENDARMES et VOLEURS					
But					
<p>Défenseur : toucher le voleur porteur de balle.</p> <p>Attaquant : amener le ballon dans un des 2 buts sans se faire toucher.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ Un secteur central de 2m de large ◆ Une équipe de voleurs attaquants ◆ Une équipe de gendarmes défenseurs ◆ Chasubles/ballons/plots/cerceaux ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Les voleurs doivent ramener les balles du cerceau dans les buts (ils peuvent courir ballon sous le bras). • Les gendarmes ne peuvent toucher les voleurs ni dans l'espace central, ni dans les zones. • Tout voleur touché ramène son ballon dans le rond central et retourne dans une zone avant de repartir chercher une balle. • L'équipe vainqueur est celle qui ramène le plus de balles en un temps donné, ou qui ramène tous les ballons le plus rapidement (chrono). 					



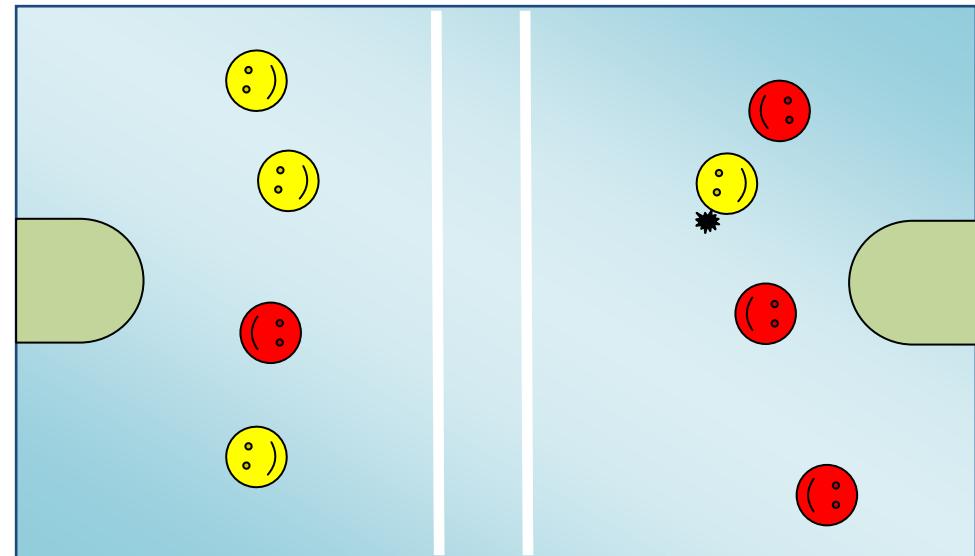
Comportements observés

- Pas de respect des espaces.
- Le gendarme pousse au lieu de toucher.
- Le règlement du jeu n'est pas respecté (je suis touché, je ramène le ballon...).
- Absence de capacité d'autonomie dans l'application des règles du jeu.
- Difficulté à éviter le gendarme.
- Pas de stratégie d'équipe.

Régulations (+ facile/+ difficile)

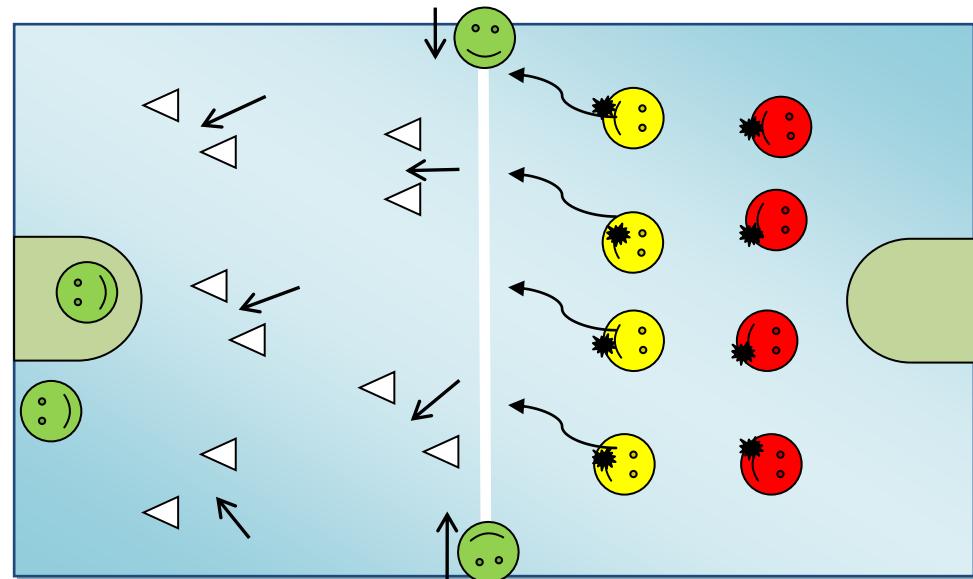
- Ramener le ballon en dribblant.
- Joueur touché = éliminé.
- Varier le nombre d'attaquants et/ou de défenseurs.
- Les gendarmes doivent défendre avec un ballon en dribblant.
- Possibilité de passer à un partenaire voleur si danger.
- Les gendarmes ne peuvent changer de secteur.
- Ajouter des cerceaux « refuge » pour les voleurs.

Jeu sur grand espace : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : Les ENVAISSEURS					
But					
<p>Défenseur : attraper le ballon.</p> <p>Attaquant : donner le ballon à un partenaire dans le camp adverse pour pouvoir envahir.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ 1 ballon ◆ 2 équipes avec chasubles ◆ Un secteur central délimité (2/3 m) 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Un joueur de l'équipe jaune a la balle et la lance à son partenaire situé dans l'espace opposé, qui à son tour tente de lui repasser le ballon. • Si la réception est réussie, le lanceur envahit le camp adverse. • Si la balle est interceptée par un joueur adverse, changement de statut : les attaquants deviennent défenseurs et réciproquement. • Le jeu se termine lorsque tous les joueurs d'une équipe ont envahi le camp adverse, ou sur temps limité, l'équipe qui a le plus de joueurs dans le camp adverse. 					



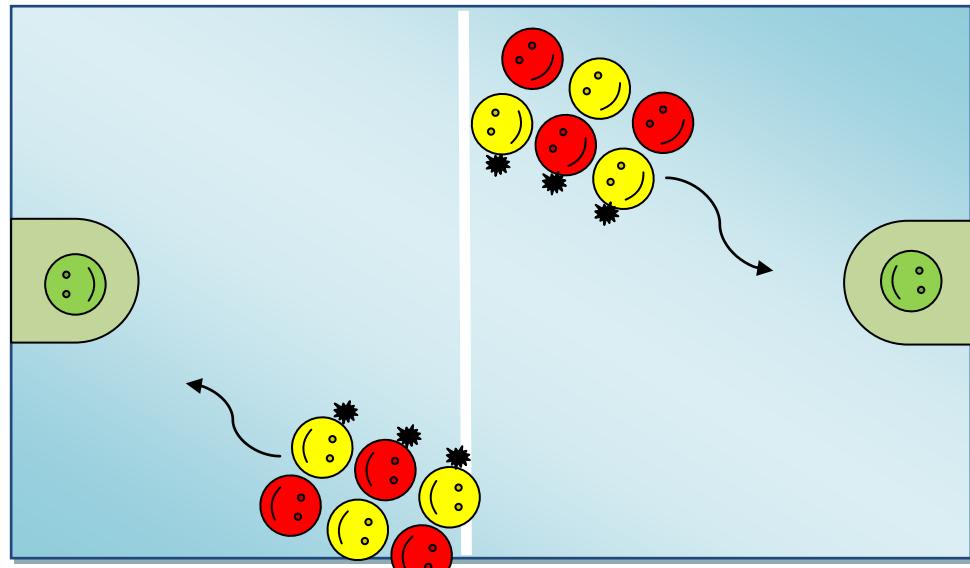
Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • les accrochages (interdiction). • Pression excessive pour le joueur seul dans le camp adverse. • Difficulté à se démarquer. 	<ul style="list-style-type: none"> → Le joueur porteur ne peut faire plus de 2 pas. → Ne pas toucher le porteur de balle. → Plus d'1 joueur dans le camp adverse au départ. → Ne pas gêner le porteur. → Augmenter l'espace. → Élargir le secteur central. → Réduire le temps de conservation du ballon par le porteur. → Introduire plusieurs ballons.

Jeu sur grand espace : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : Les PORTES					
But					
Défenseur : fermer les portes d'accès au but. Attaquant : trouver les espaces libres pour aller tirer au but.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ 5 portes ◆ 2 gardiens de but et 2 défenseurs à l'extérieur du terrain ◆ Des attaquants porteurs de balle par groupe de 4 ◆ Chasubles/ballons/plots 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Les 4 joueurs d'une équipe passent ensemble. • Il faut franchir une porte ouverte pour accéder au tir. • Les défenseurs entrent en même temps en action pour fermer les portes. • L'équipe suivante démarre lorsque les défenseurs ont repris leur place initiale. 					



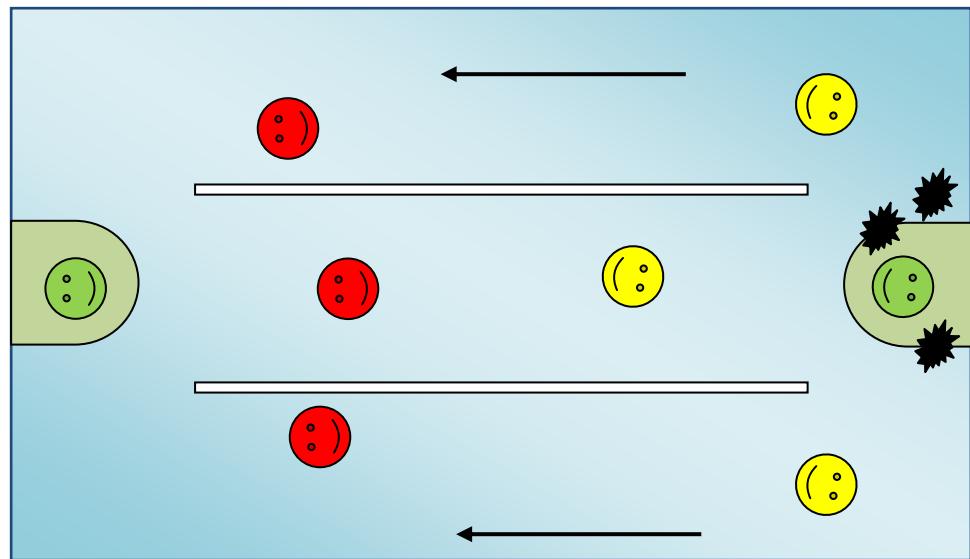
Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Mauvaise manipulation du ballon (reprise...). • Tirs simultanés (danger, gardien de but). • Porte fermée forcée par le porteur de balle. • Pas de réorganisation pour s'engager au tir (situation favorable). • Insuffisance de prises d'informations (attaquants et défenseurs). 	<ul style="list-style-type: none"> → Élargir ou réduire l'écartement des portes. → Ajouter des défenseurs ou des portes. → Réduire le nombre de joueurs qui démarrent en même temps. → Couple d'attaquants, 1 ballon pour 2, et réussir à franchir les portes en utilisant la passe.

Jeu sur grand espace : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : 1 CONTRE 1					
But					
Défenseur : gêner le défenseur dans son action vers le but. Attaquant : réussir à marquer malgré l'opposition du défenseur.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 2 gardiens de but et couples d'attaquant/défenseurs avec 1 ballon ◆ Chasubles 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Le premier couple regarde vers le but. • Le second fait rouler la balle doucement vers le but. • Le premier qui ramasse le ballon va tirer. • L'autre joueur essaie de l'en empêcher. 					



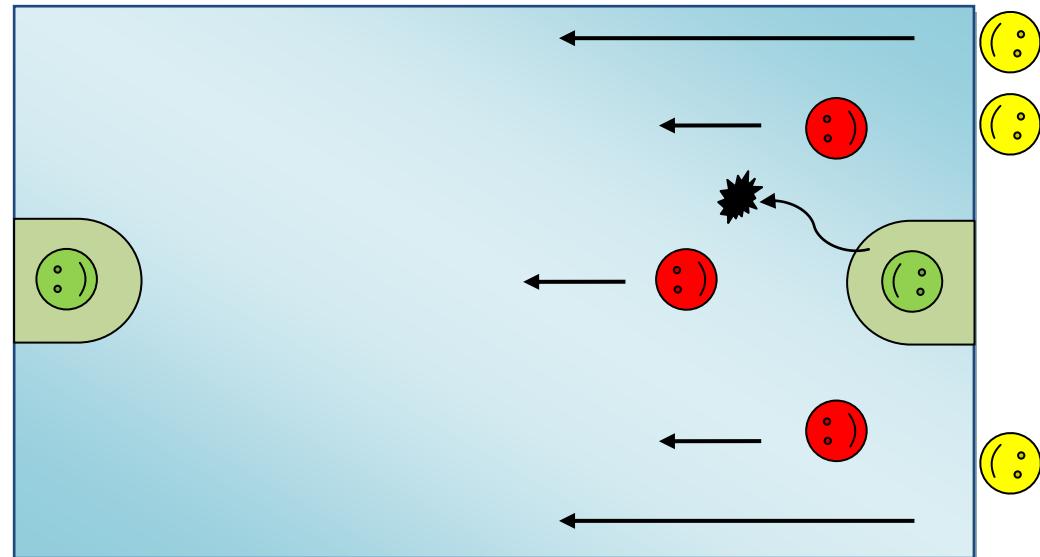
Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Trop de fautes commises par les défenseurs. • Manque d'engagement vers le but (couloir de jeu direct). • Pression excessive. 	<ul style="list-style-type: none"> → Faire rebondir la balle, la lancer en l'air. → Démarrer balle en main. → Changer les oppositions. → Équilibrer les oppositions. → Varier l'emplacement de départ du jeu. → Varier le placement des deux joueurs.

Jeu sur grand espace : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : Les COULOIRS					
But					
<p>Défenseur : agir sur le porteur de balle ou sur le partenaire du porteur pour reconquérir le ballon ou pour empêcher de marquer.</p> <p>Attaquant : réussir à marquer malgré l'opposition du (des) défenseur(s).</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ 4 attaquants dont 1 gardien de but ◆ 4 défenseurs dont 1 gardien de but ◆ 1 gardien de but attaquant avec 5 ballons ◆ Chasubles/plots/ballons ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Le gardien de but donne le ballon à un de ses partenaires qui va marquer, seul ou avec ses partenaires. • Les joueurs ne peuvent sortir de leur couloir. • Si le (les) défenseur(s) récupère(nt) la balle, le jeu redémarre avec un second ballon lancé par le même gardien de but. • Changement de statut des équipes après 5 ballons. 					



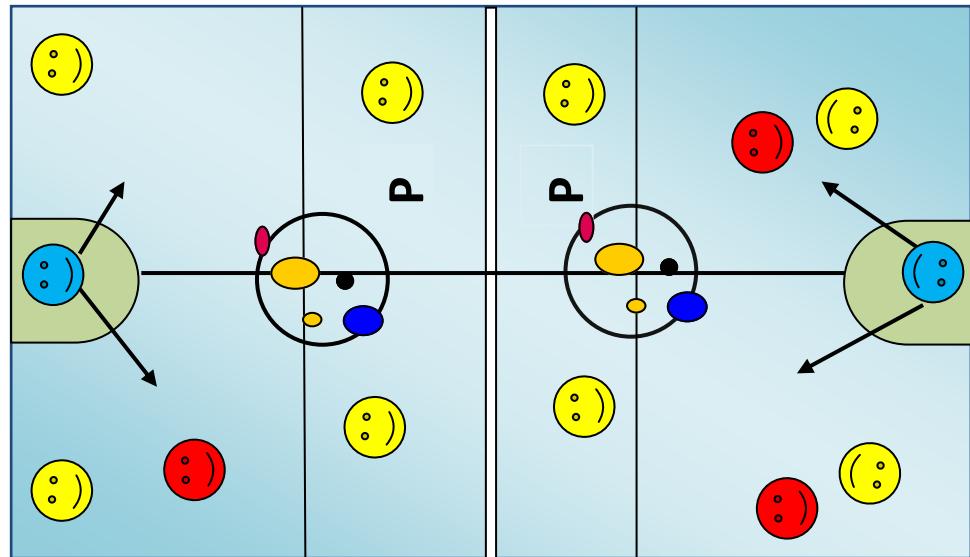
Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Accrochages excessifs. • Règles du mini hand non respectées (marcher/reprise). • Absence ou inefficacité des actions défensives sur les non-porteurs de balle (interception, dissuasion). 	<ul style="list-style-type: none"> → Le gardien de but peut ou non sortir de sa zone. → Couloir central plus étroit que les couloirs latéraux. → Défenseur supplémentaire. → Dribble limité pour attaquant. → Passeur relais fixe au milieu du terrain.

Jeu sur grand espace : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : REPLI DEFENSIF					
But					
<p>Défenseur : empêcher collectivement de marquer.</p> <p>Attaquant : s'organiser collectivement pour marquer le plus rapidement possible malgré l'opposition.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ Chasubles/ballons ◆ 3 attaquants + 1 gardien de but ◆ 3 défenseurs + 1 gardien de but ◆ (3^{ème} équipe à l'extérieur?) ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Le gardien de but donne à un partenaire : c'est le signal pour les défenseurs d'entrer dans le terrain ; c'est aussi le signal de départ pour les attaquants. • Les attaquants jouent pour aller tirer : dribble interdit. • Les défenseurs cherchent à gagner le ballon, à fermer l'accès au but, à gêner le tireur. • 5 ballons joués par l'attaque et changement de statuts. 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Défenseurs trop agressifs. • Le marcher. • Trop de passes latérales. • Absence de stratégie collective et individuelle en défense (le jeu sur le porteur de ballon et/ou les jeux sur les partenaires proches ou éloignés). 	<ul style="list-style-type: none"> → Autoriser 1 dribble par joueur. → Retarder l'intervention des défenseurs. → Autoriser un étagement des attaquants au départ (chaîne). → Réduire l'espace de jeu. → Placer 1 (ou des) défenseur(s) entre les attaquants et le but.

Jeu à l'approche du but : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : JE TIRE ou JE PASSE					
But					
<p>Attaquant : s'organiser pour marquer seul ou avec ses partenaires.</p> <p>Défenseur : gagner le ballon ou empêcher/gêner le tir.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 4 secteurs délimités ◆ 1 joueur Passeur ◆ 4 attaquants ◆ 2 défenseurs et 1 gardien de but ◆ 1 caisse avec 10 ballons ◆ Ballons/chasubles /plots ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Le passeur envoie le ballon à un attaquant. • L'attaquant réussit à tirer au but ou alors passe à un de ses partenaires. • Le défenseur cherche à intercepter le ballon ou à neutraliser le porteur de balle. • Le défenseur peut changer de secteur (pas l'attaquant). • Changement de statuts après 5 ballons. 					



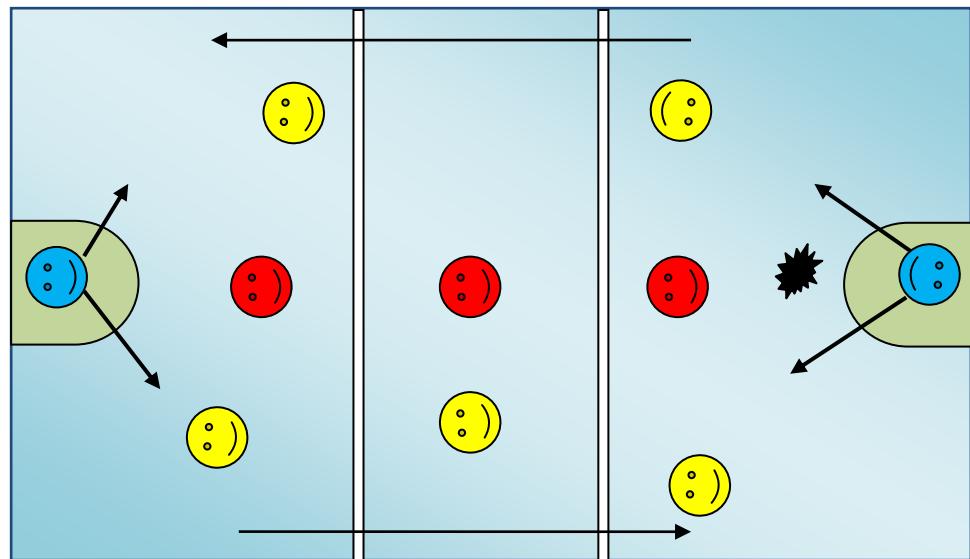
Comportements observés

- Les fautes de règlement : reprise de dribble, marcher, zone, + de 3" balle en main.
- Accrochage irrégulier du défenseur.
- Pas de situations favorables de tir.
- Choix incertains entre la passe et le tir.
- Absence de lucidité (pression).

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Autoriser ou non le dribble.
- 2 espaces limités au lieu de 4.
- Suppression des espaces pour l'attaquant.
- Davantage de défenseurs.
- Autorisation de changer d'espace mais obligation de rééquilibrer (un autre joueur prend mon espace).
- 1 attaquant/1 défenseur pour chaque espace.

Jeu à l'approche du but : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : HAZENA					
But					
<p>Attaquant : s'organiser collectivement pour marquer.</p> <p>Défenseur : intercepter le ballon dans le dribble ou sur une passe. Gêner le tireur.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ Chasubles/ballons/plots ◆ 5 attaquants + 1 gardien de but avec ballons ◆ 3 défenseurs + 1 gardien de but ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • La balle est mise en jeu par le gardien de but. • Les joueurs (A/D) restent dans leur secteur. • 5 ballons pour l'équipe attaquante. • La balle suivante est introduite après perte de balle ou tir. • Les attaquants doivent faire passer la balle par 1 joueur de chaque secteur pour accéder au tir. • Changement de statuts après 5 ballons. 					



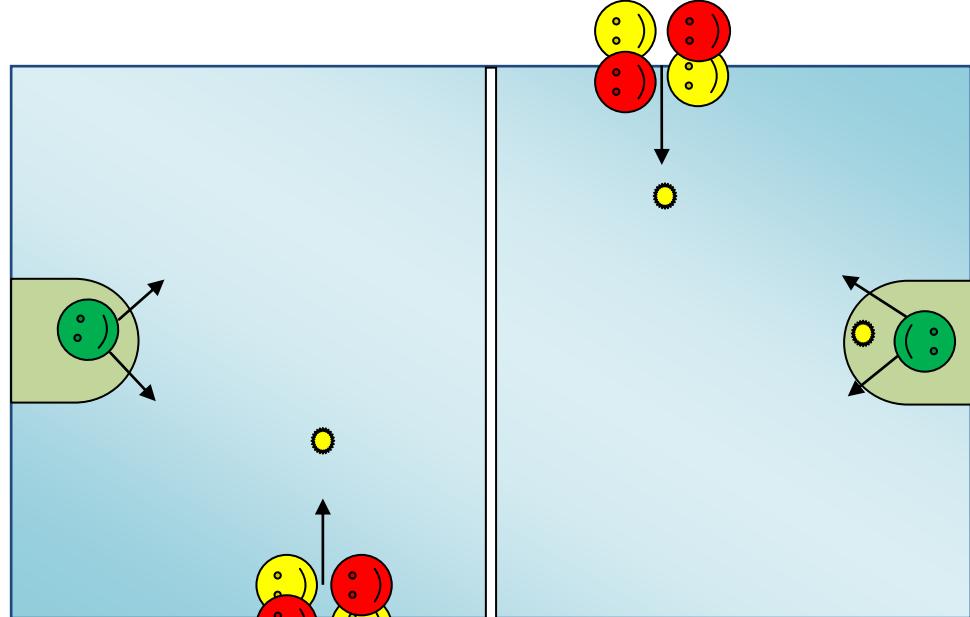
Comportements observés

- Non respect des règles du mini hand.
- Non respect des règles du jeu (espaces de jeu).
- Pas d'adaptation en fonction du rapport de force : sur-nombre ou égalité.
- Difficulté de choisir entre la passe et le dribble.
- Manque de volonté de jouer vers l'avant (aller au but).

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Dribble interdit en surnombre offensif.
- Le défenseur central peut jouer dans tous les couloirs.
- 1 attaquant extérieur peut rentrer dans le secteur central si nécessité.
- Les joueurs peuvent changer de secteur, sous réserve de rééquilibrer les espaces.

Jeu à l'approche du but : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : BALLE qui ROULE					
But					
<p>Attaquant : marquer le but après avoir récupéré le ballon.</p> <p>Défenseur : subtiliser le ballon dans le dribble, neutraliser le porteur de balle.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ♦ Terrain de mini hand ♦ Ballons/chasubles ♦ Couples d'attaquant/défenseur placé à l'extérieur ♦ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • La balle est lancée (roulée) par le couple suivant. • Celui qui la ramasse est attaquant, l'autre défenseur. • L'attaquant cherche à marquer malgré l'opposition du défenseur. • Dès la perte de la balle, introduction du jeu suivant. 					



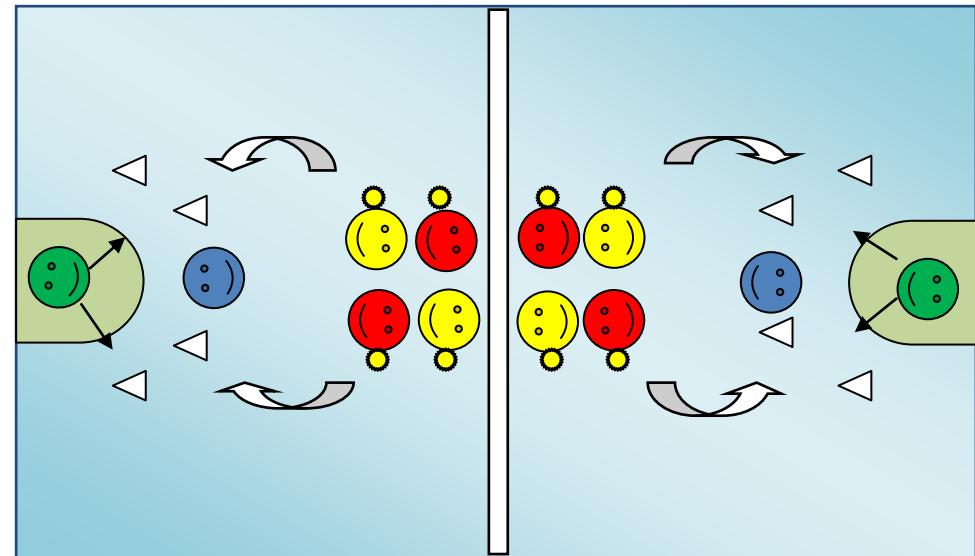
Comportements observés

- Non respect du signal de départ.
- Accrochages avant la récupération du ballon.
- Non respect des règles du mini hand (dribble, marcher, accrochage...).
- Pas d'engagement vers le but.
- Neutralisation systématique du porteur par le défenseur.

Régulations (+ facile/+ difficile)

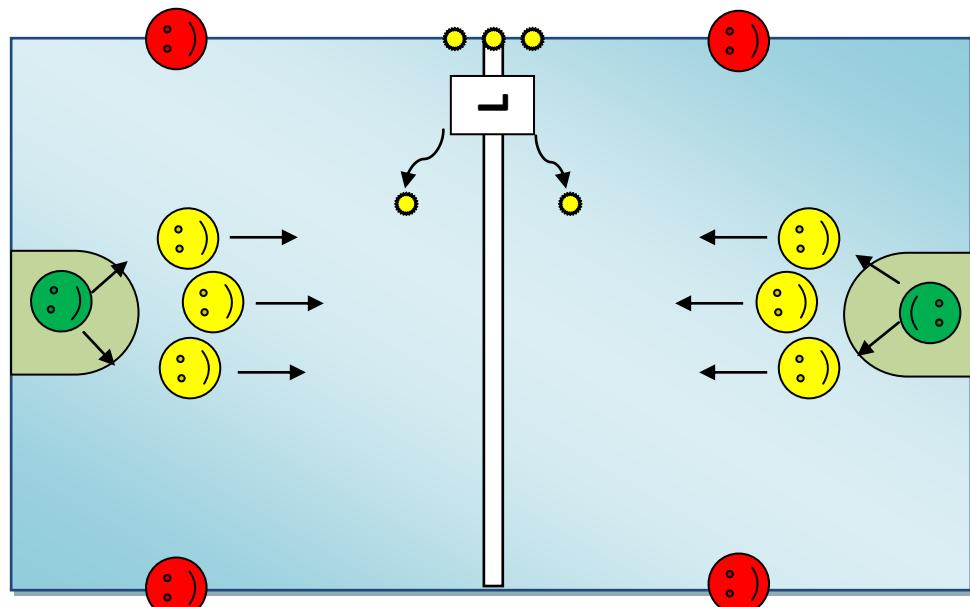
- Varier la position de départ (assis, couché, + ou - éloigné de la balle...).
- Attaquant = signal départ.
- Défenseur = signal départ.
- Espace de jeu limité.
- Passeur joker fixe dans l'espace avant.
- Joueur joker qui intervient si nécessité (pour aide à l'attaque ou à la défense).

Jeu à l'approche du but : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : SÉSAME					
But					
<p>Attaquant : marquer malgré l'adversaire et en franchissant une porte.</p> <p>Défenseur : fermer le couloir d'accès au but.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 4 plots/chasubles/ballons ◆ Couples de 2 attaquants balle en main ◆ 1 défenseur entre les plots ◆ 1 GB 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Départ d'un attaquant en dribble vers le but = signal pour le second de partir. • Le défenseur intervient librement dès le premier départ. • Chaque joueur cherche à marquer un maximum de buts. 					



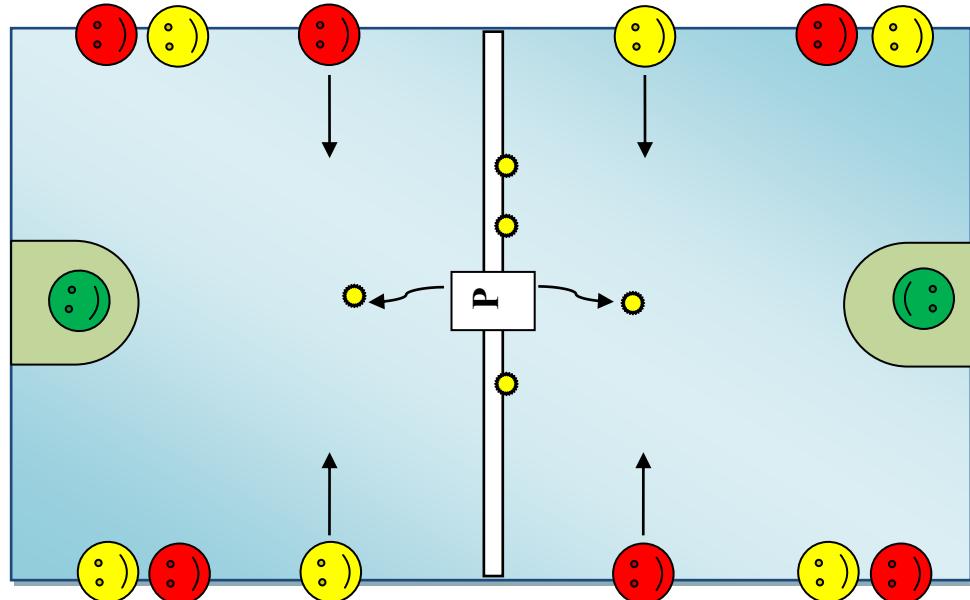
Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Pas de respect du signal de départ. • Reprise de dribble. • Franchissement de la porte forcée malgré la présence du défenseur. • Tirs simultanés (danger) pour le gardien de but. • Échec au tir lié aux angles de tir. 	<ul style="list-style-type: none"> → Défenseur + ou — éloigné. → Positionnement des plots pour induire des courses et des angles de tirs différents.

Jeu à l'approche du but : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : SURNOMBRE					
But					
<p>Attaquant : s'organiser collectivement pour récupérer le ballon et trouver une situation favorable de tir.</p> <p>Défenseur : rentrer dans l'espace de jeu et protéger le but, voire récupérer le ballon.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ Chasubles/ballons ◆ 1 lanceur de balle au centre extérieur ◆ 1 GB et 2 défenseurs à l'extérieur ◆ 3 attaquants devant la zone ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Le lanceur fait rouler le ballon dans l'espace de jeu = signal de départ. • Les attaquants récupèrent le ballon. • Les défenseurs accèdent à l'espace de jeu. • Les 2 défenseurs s'opposent collectivement aux 3 attaquants qui recherchent une solution favorable de tir au but. 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Fautes de règlement (accrochages...). • Non respect des signaux d'entrée. • Le porteur de balle est systématiquement neutralisé par un défenseur. • Pas de communication avec les partenaires (en A et/ou en D). • Pas de stratégie collective. 	<ul style="list-style-type: none"> → Varier la forme du lancer de départ. → Varier l'emplacement de départ des défenseurs. → Enlever un défenseur. → Ajouter un ou plusieurs défenseurs. → Diminuer l'espace de jeu. → Interdire ponctuellement le dribble. → Autoriser un nombre limité de passes avant le tir.

Jeu à l'approche du but : ATTAQUE					
A1	A2	A3	A4	A5	A6
Titre : 3 CONTRE 3					
But					
Attaquant : marquer malgré 1 ou plusieurs adversaires. Défenseurs : s'opposer et neutraliser le porteur de balle.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 1/2 terrain de mini hand ♦ 1 passeur avec balles ♦ 3 attaquants ♦ 3 défenseurs + 1 gardien de but ♦ Ballons/chasubles ♦ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Les joueurs sont placés à l'extérieur du terrain. • 1 attaquant/1 défenseur en opposition. • 2 couples A/D en opposition. • Sur le lancer du passeur, les deux joueurs en opposition s'affrontent pour récupérer la balle. • Celui qui récupère la balle est attaquant . • Si l'attaquant prend le dessus sur le défenseur, le défenseur partenaire entre sur le terrain suivi de son adversaire... et ainsi de suite. • Si le défenseur prend le dessus sur l'attaquant, l'attaquant partenaire entre sur le terrain suivi de son adversaire direct et ainsi de suite. 					



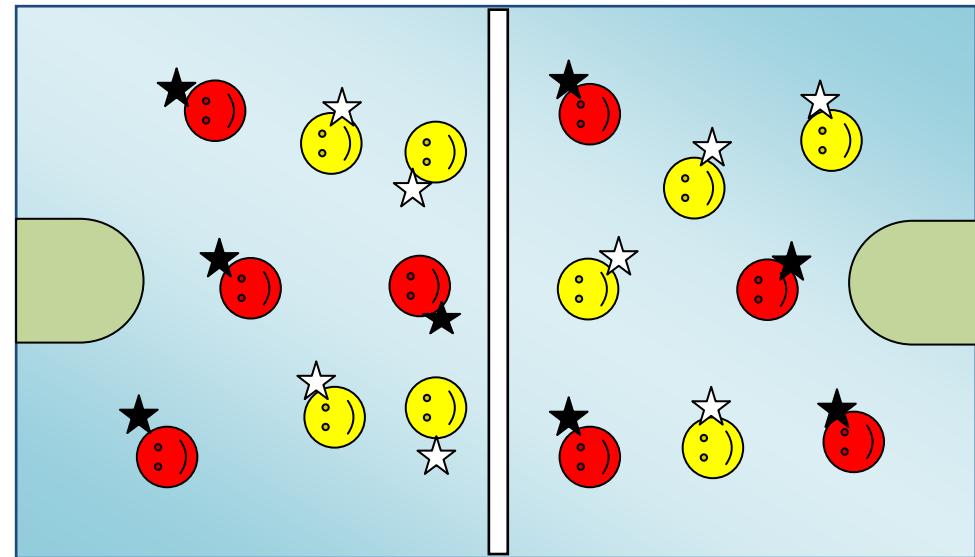
Comportements observés

- Non respect des signaux d'entrée.
- Accrochages avant la récupération du ballon.
- Mauvaise lecture du rapport de force porteur de balle/ défenseur par les partenaires respectifs : entrée (aide) tardive ou erronée.
- Pas d'engagement vers le but.

Régulations (+ facile/+ difficile)

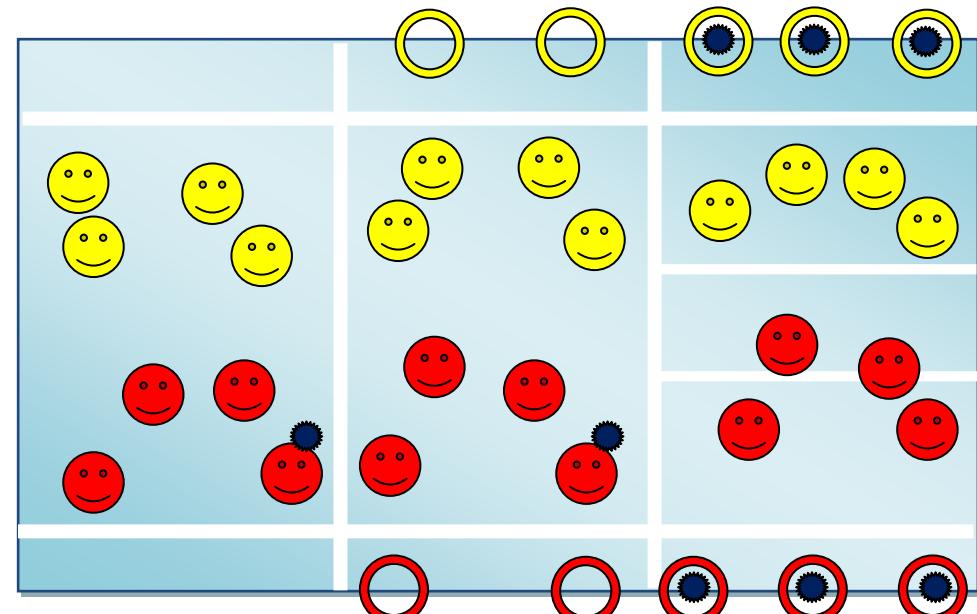
- Varier les points de départ.
- Varier les lancers de balle.
- Favoriser le placement des attaquants ou des défenseurs.
- Interdire ou limiter le nombre de dribbles.

Jeu à l'approche du but : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : L'EPERVIER					
But					
<p>Attaquant : récupérer collectivement et/ou individuellement le maximum de foulards.</p> <p>Défenseur : empêcher individuellement et/ou collectivement l'attaquant de saisir les foulards.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ Chasubles/foulards 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Dans un espace délimité, tous les joueurs sont porteurs d'un foulard glissé à la ceinture. • Saisir le foulard de l'adversaire sans se faire prendre le sien. • Le joueur qui perd son foulard s'assoit. • L'équipe vainqueur est celle qui a amassé le plus de foulards. 					



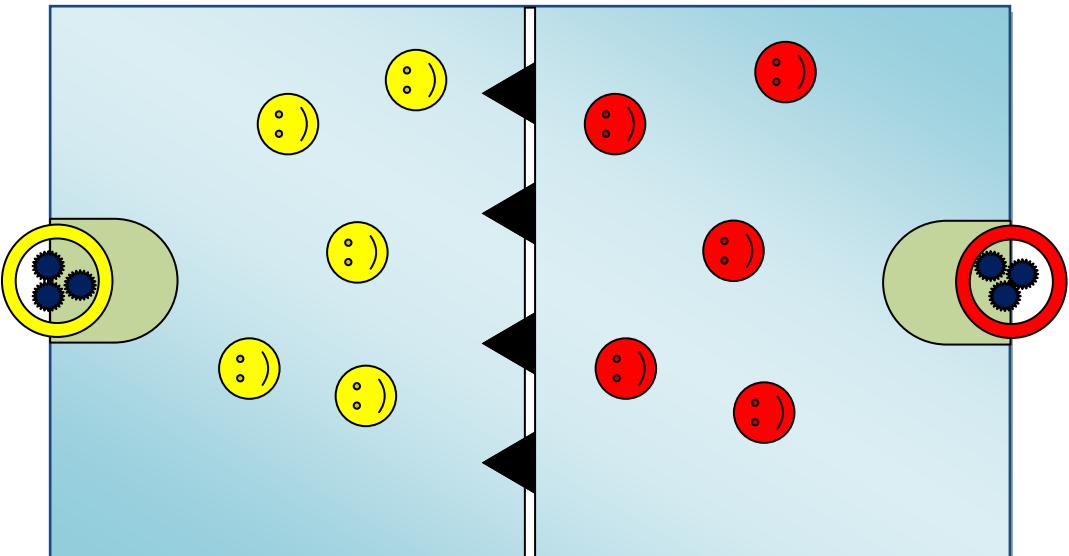
Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Accrochages. • Non respect des règles (autonomie). • Pas de coopération. • Pas de stratégie collective. • Non respect du règlement mini hand. 	<ul style="list-style-type: none"> → Idem mais en opposition 1/1. → Idem mais 3 équipes de 4 joueurs s'affrontent sur tout le terrain, 1 attrape 2 qui attrape 3 qui attrape 1. → Idem mais les foulards sont remplacés par des ballons.

Jeu à l'approche du but : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : SOULE 1					
But					
Défenseur : toucher le porteur de balle. Attaquant : poser le ballon sans être touché.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 3 terrains de mini hand. Ballons/chasubles/plots/cerceaux ♦ Équipes de 4 joueurs A/D ; 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • S'organiser collectivement pour poser le ballon derrière la ligne : <ul style="list-style-type: none"> => Si je suis touché, je pose le ballon qui passe dans les mains de l'adversaire (3 m). • S'organiser collectivement pour poser le ballon , collectivement et/ou individuellement dans un des 2 cerceaux : <ul style="list-style-type: none"> => Si je suis touché, je pose le ballon qui passe dans les mains de l'adversaire (3 m). • Récupérer les 3 balles prisonnières dans les cerceaux de l'adversaire et les ramener dans chacun de mes cerceaux. Le vainqueur est la première équipe qui réussit. <ul style="list-style-type: none"> => Le joueur touché par l'adversaire, avec ou sans ballon, dans sa zone d'attaque, est obligé de retourner dans son espace défensif pour pouvoir rejouer, après avoir remis le ballon le cas échéant dans son cerceau de départ. => Je ne peux être touché dans l'espace central, dans la zone des cerceaux, ni dans ma zone de défense. 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Non respect des règles du jeu. • Non respect des espaces. • Accrochages (ceinture, poussée, arrachage de bras). • Pas de coopération. • Pas de stratégies, individuelles et/ou collectives. • Incapacité ou difficulté à enchaîner les différents statuts. 	<ul style="list-style-type: none"> → Tous les joueurs ont le double statut d'attaquant et de défenseur. → Les joueurs peuvent courir balle en main. → Obligation de dribble. → Obligation de passes. → Alternative (choix) de passes ou dribbles .

Jeu à l'approche du but : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : SOULE 2					
But					
Ramenner les 3 ballons le premier dans son but (cerceau). Toucher le joueur A pour le neutraliser temporairement.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini ou grand terrain ◆ 2 équipes de 4 joueurs ◆ Plots/cerceaux/ballons/chasubles ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Je ne peux être touché dans ma zone défensive, ni dans la zone de l'adversaire où je récupère mes balles. • Si je suis touché en allant vers la zone, ou en revenant de la zone (balle en main), je dois retourner et contourner un plot pour pouvoir rejouer (ramener le ballon le cas échéant) • Je suis en permanence attaquant et défenseur. • Chaque équipe élabore ses stratégies de jeu, en attaque comme en défense. • Le ballon doit passer par tous les secteurs (interdiction de sauter un espace). 					



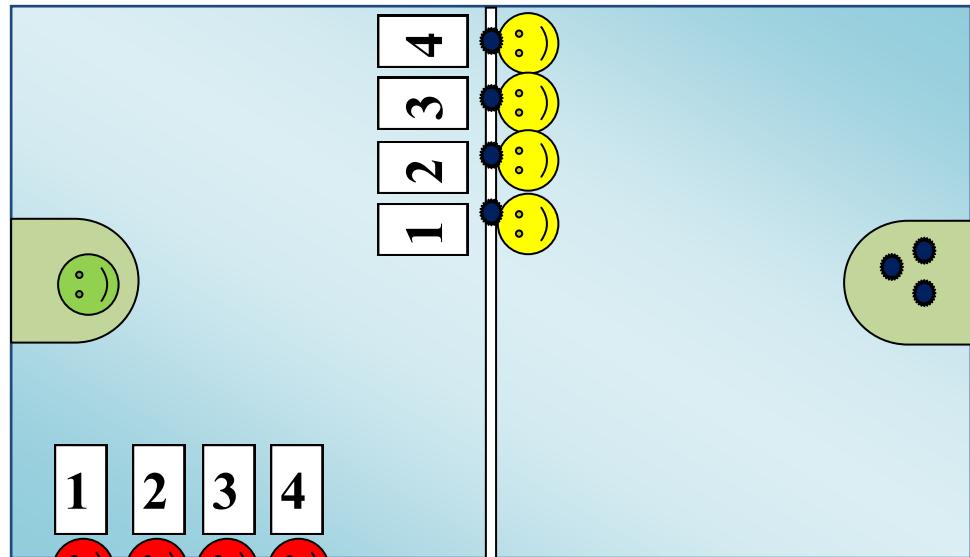
Comportements observés

- Non respect des règles du jeu.
- Non respect des règles du mini hand.
- Difficulté à changer de statut.
- Absence de stratégie individuelle et collective, en A et en D.

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Balle en main libre.
- Règlement handball (marcher, dribble...).
- Passes.
- Diminuer le nombre de joueurs par équipe (3...4...5 maxi).
- Changer d'espace de jeu : terrain de mini hand.

Jeu à l'approche du but : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : Le BERET					
But					
Défenseur : neutraliser le porteur de balle. Attaquant : éviter l'opposition pour marquer.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Terrain de mini hand ◆ 4 attaquants porteurs de balle ◆ 1 GB ◆ 4 défenseurs ◆ Plots/chasubles/ballons ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Attaquants et défenseurs : N° de 1 à 4. • Attaquants et défenseurs se répartissent les plots. • Le formateur annonce un N°. • L'attaquant désigné dribble pour aller marquer. • Le défenseur désigné s'oppose au dribbleur/tireur. • Changement de statut après les quatre jeux. 					



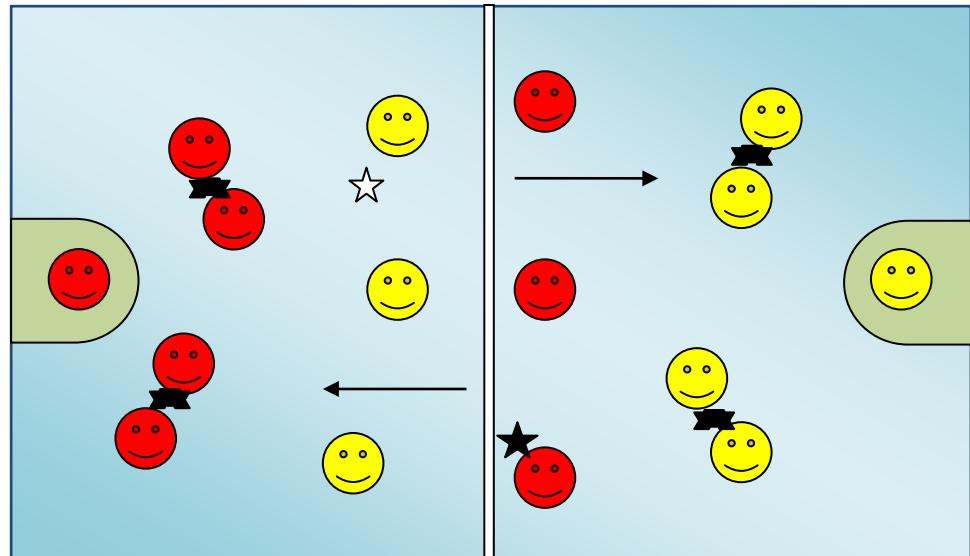
Comportements observés

- Accrochages par le défenseur (prise de bras par derrière, poussée dans le dos...).
- Mauvais placement du défenseur.
- Pas de reconnaissance du couloir de jeu direct par le porteur de balle.
- Situations peu favorables de but.

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Éloigner/rapprocher les défenseurs.
- Initiative du N° à l'attaque.
- Déplacer les plots, imposer des distances de tir (+ ou - loin de la cible).
- Les couples déterminent leurs positions respectives de départ (notion de défi).

Jeu à l'approche du but : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre: MAIN dans la MAIN					
But					
Défenseur : collaborer pour s'opposer à l'accès au but. Attaquant : marquer seul ou avec ses partenaires.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 1 équipe de 3 attaquants ◆ 1 équipe de 4 défenseurs + 1 gardien de but ◆ Chasubles/ballons ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • 2 couples de défenseurs qui évoluent obligatoirement en se tenant par la main. • 3 attaquants avec 1 ballon qui cherchent à marquer malgré l'opposition défensive. • Changement de statut après 5 ballons. 					



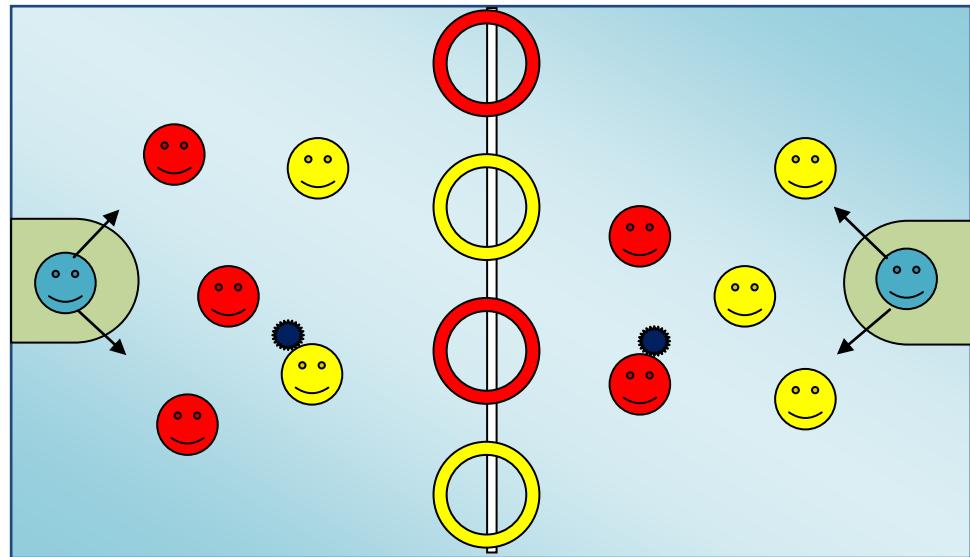
Comportements observés

- Accrochages
- Décrochages des couples de défenseurs (absence de communication).
- Décrochages en raison de problèmes de motricité.
- Absence de communication/coopération entre les joueurs d'un même couple et entre les couples.

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Varier l'espace de jeu.
- Diminuer/augmenter le nombre de joueurs.
- Autoriser/interdire le dribble.
- Interdire le redoublement de passes.
- Limiter le nombre de passes pour trouver la solution.

Jeu à l'approche du but : DÉFENSE					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : DÉFENDRE pour attaquer					
But					
Défenseur : s'organiser collectivement pour récupérer le ballon. Attaquant : conserver la balle tout en cherchant à tirer au but.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 1équipe de 2 attaquants ◆ 1 équipe de 3 défenseurs ◆ 1 gardien de but ◆ Ballons/chasubles/cerceaux ◆ 1 ou 2 arbitres 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • 2 attaquants face au but cherchent à marquer. • 3 défenseurs devant la zone cherchent à récupérer le ballon et le placer dans un des 2 cerceaux, avant que ceux-ci ne soient habités par un des deux joueurs initialement attaquants. • Changement de statut à chaque passage. 					



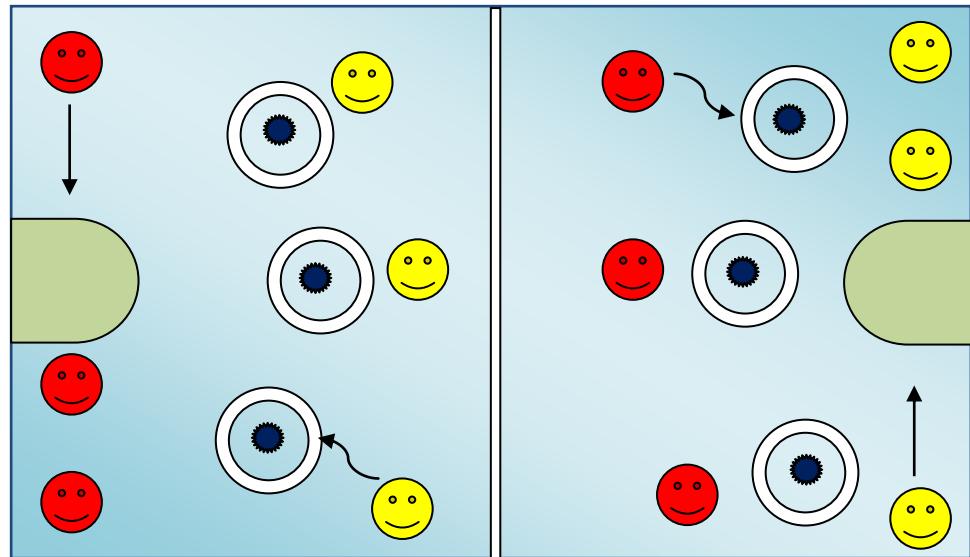
Comportements observés

- Accrochages.
- Pas de coopération entre les 3 défenseurs (jeu de l'adversaire direct du porteur de balle, jeu des défenseurs partenaires du porteur de balle – neutralisation, harcèlement, dissuasion, interception...).
- Difficulté à enchaîner le changement de statut.
- Pas de prise en compte des possibilités d'action du porteur de balle (après récupération).
- Pas de jeu direct (aller au but).

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Diminuer/augmenter le nombre de joueurs.
- Varier l'espace de jeu.
- Interdire le dribble.
- Jouer sur tout le terrain et aller marquer après récupération du ballon.

DUEL TIREUR GARDIEN					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : JEU de PRISE de VITESSE					
But					
Prendre de vitesse le gardien de but pour marquer. Feinter si échec de la prise de vitesse.					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 2 équipes de 3 joueurs sur chaque 1/2 terrain. (tireurs/gardien de but) ◆ Couple tireur/gardien de but ◆ 3 GB (X2) et 3 tireurs (X2) ◆ 6 ballons/6 cerceaux/chasubles 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Tireur : ramasser le ballon et déclencher le plus rapidement possible le tir. • Le gardien de but entre en action dès que le tireur touche le ballon pour rejoindre le but et le protéger. • Signal de départ du second tireur = lorsque la balle quitte la main du tireur précédent. • Changement de statut à chaque passage. 					



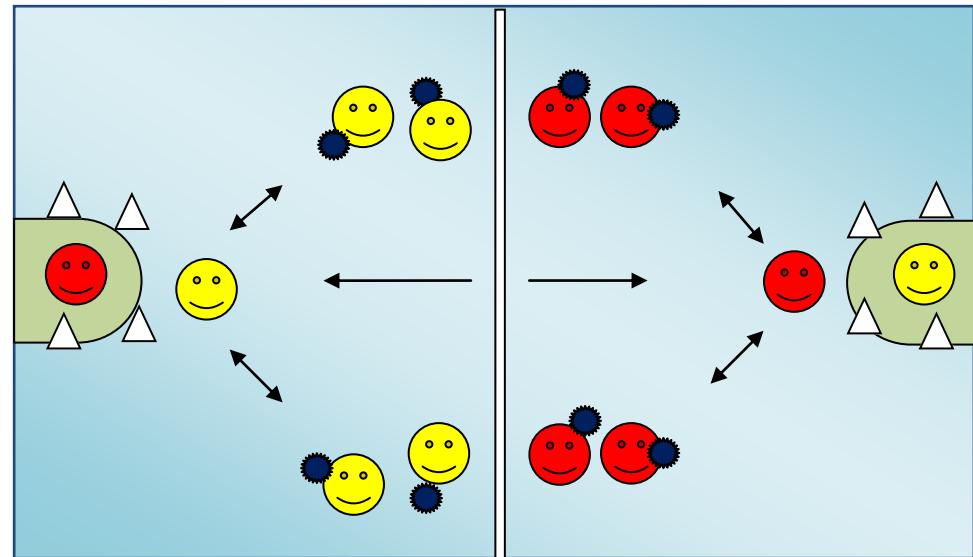
Comportements observés

- Non respect des signaux d'entrée dans le jeu (pour le gardien de but, pour le couple suivant).
- Pas de prise en compte du gardien de but (déplacement et placement).
- Forme de tir inadaptée.
- Mauvais impact.
- Difficultés motrices à enchaîner courir-ramasser-tirer.

Régulations (+ facile/+ difficile)

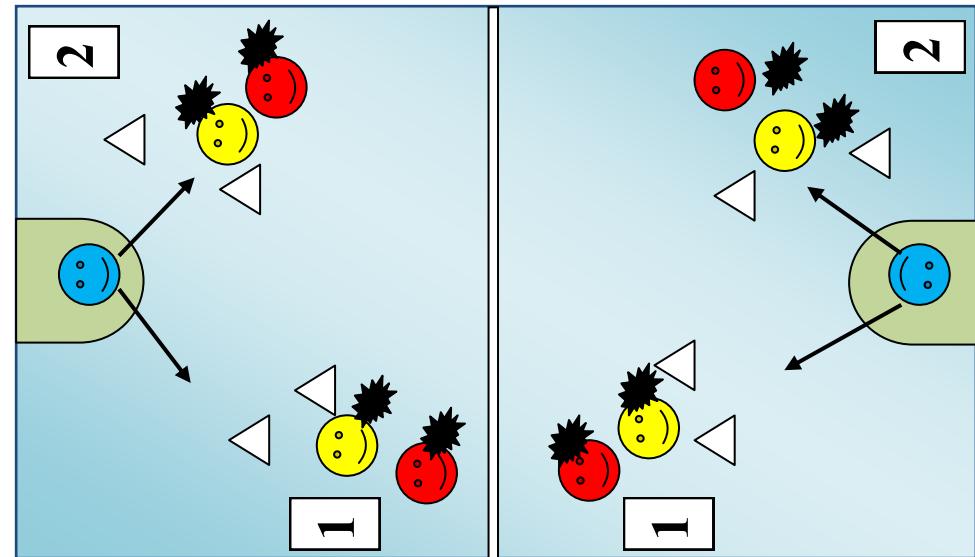
- Varier l'emplacement des ballons (angle de tir).
- Varier les distances : ballon/tireur, ballon/but, gardien/but.
- Varier les signaux de mise en action.

DUEL TIREUR GARDIEN					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : L'ESSUIE-GLACE					
But					
<p>Tireur : marquer.</p> <p>Gardien de but : faire échouer le tireur.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 1/2 terrain de mini hand ♦ 4 plots/4 ballons ♦ 1 passeur central ♦ 1 gardien de but/4 tireurs avec ballon 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Attaquant : le porteur de balle donne au passeur ; c'est le signal de départ du gardien de but pour aller toucher 1 des 4 plots puis revenir pour arrêter le tir. • Le porteur de balle reçoit le ballon et tire. • Après 4 tirs, permutation gardien de but/passeur. • Après 8 tirs, permutation tireurs et gardien/passeur. 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Non respect des signaux. • Problème de relation passeur/tireur. • Forme de tir inadaptée. • Mauvais impact. • Pas de prise en compte (prise d'information) du GB. • Motricité insuffisante pour jouer vite (avec et sans balle). 	<ul style="list-style-type: none"> → Éloigner/rapprocher les plots. → Éloigner/rapprocher le tireur. → Varier les angles de tir. → Introduire passeur dans les ailes : le gardien de but touche le plot opposé au passeur.

DUEL TIREUR GARDIEN					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : DEUX contre UN					
But					
<p>Tireur 1 : marquer.</p> <p>Tireur 2 : marquer en prenant en compte les difficultés du GB générées par le premier tir.</p> <p>Gardien de but : empêcher le but, voire réussir à toucher le ballon.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ♦ 1/2 terrain de mini hand ♦ 1 gardien de but/couples de tireurs avec ballons ♦ 4 plots 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Couple de tireurs : deux tirs consécutifs dans son couloir respectif. • Tireur 2 (proche) tire à deux mains pour marquer. • Tireur 1 (éloigné) tire à une main pour marquer. Il démarre quand la balle du tireur à deux mains a touché le gardien de but , le poteau, ou a franchi la ligne de but. • Gardien de but : enchaîne deux parades consécutives. • Les tireurs deviennent gardien de but et inversement. 					



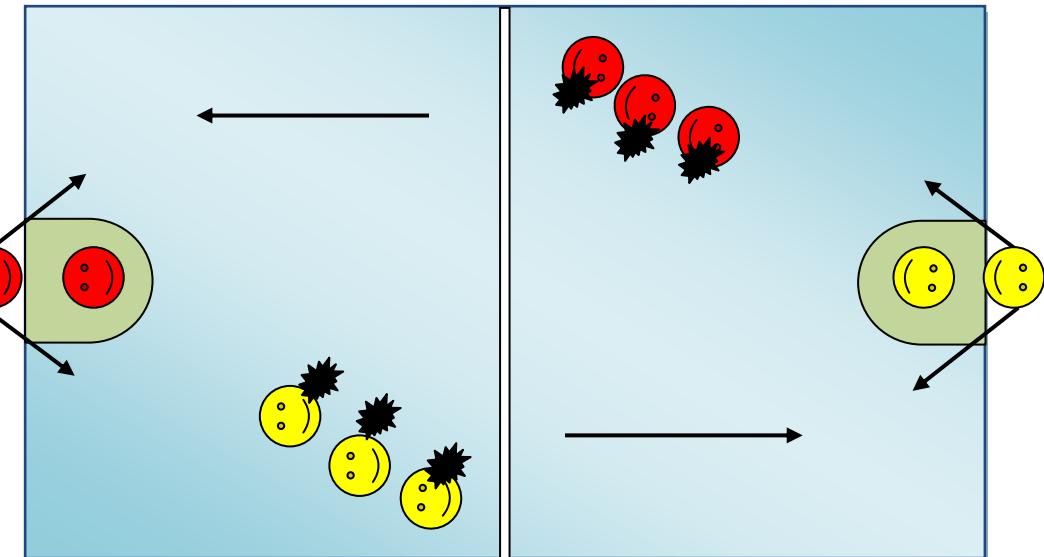
Comportements observés

- Non respect du signal par le second tireur.
- Non respect de l'obligation de tir à deux mains.
- Pas de prise d'information sur le gardien de but.
- Mauvaise ou pas d'identification des problèmes du gardien de but liés au premier tir.
- Forme/impact du tir inadaptés.

Régulations (+ facile/+ difficile)

- Avec ou sans élan du tireur.
- Le gardien de but a une tâche préalable à réaliser (toucher un poteau de but = signal pour l'engagement du tireur).
- Varier la distance des plots éloignés.
- Varier le signal d'engagement du tireur éloigné (balle qui quitte la main du premier tireur).

DUEL TIREUR <u>GARDIEN</u>					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : Le SÉMAPHORE					
But					
<p>Tireur : marquer sur un impact prévu à l'avance, sans montrer au GB.</p> <p>Gardien : deviner où le tireur va tirer.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 1 ballon par tireur ◆ 5 joueurs par 1/2 terrain, numérotés de 1 à 5 ◆ 1 gardien de but au but / 1 gardien de but derrière le but (sémaphore) ◆ Chaque tireur tire 2 fois, et rotation, le 1 prend la place du 2, le 2 celle du 3 et ainsi de suite 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Le tireur s'engage pour aller au tir. Le gardien de but placé derrière le but (sémaphore), lui indique l'endroit où il doit marquer. • Le gardien de but cherche à deviner les intentions du tireur. • Le tireur cherche à marquer sans dévoiler au gardien de but ses intentions (feintes). • Le tireur suivant s'engage lorsque la balle a quitté la main de son prédécesseur. 					



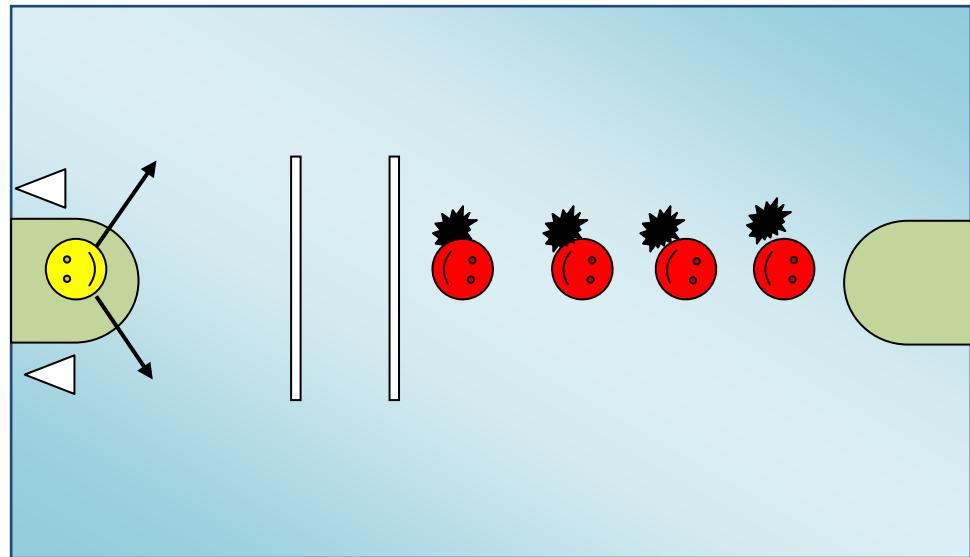
Comportements observés

- Le gardien de but ne cherche pas d'indices révélateur du tir (ignorance, peur).
- Placement de départ inadapté (face au tireur, sur la ligne ballon/centre du but).
- Sémaphore insuffisamment précis.
- Difficulté à enchaîner prise d'information et tir.
- Difficulté à dissocier séma-phore /but/gardien de but.
- Absence de feintes.
- Regard porté sur l'impact imposé.

Régulations (+ facile/+ difficile)

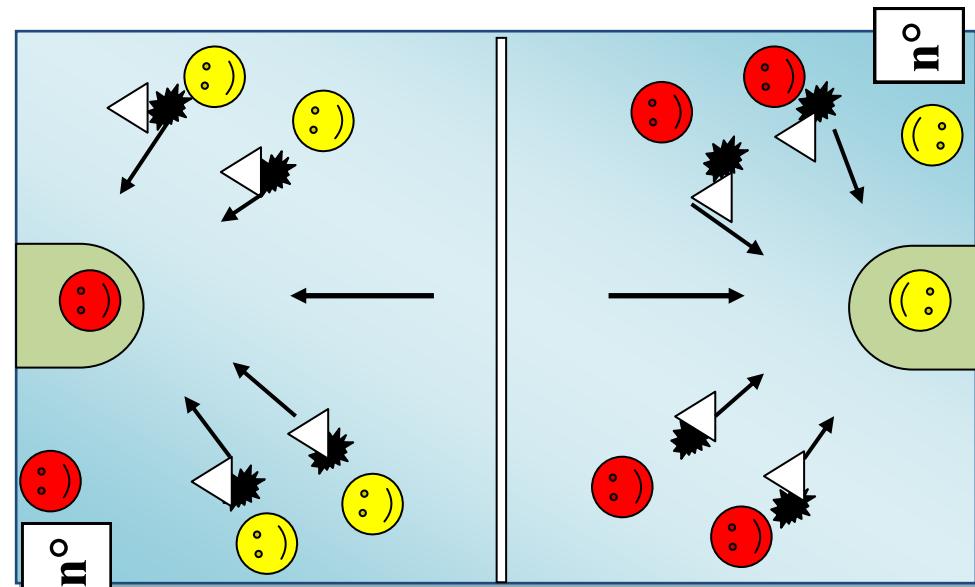
- Varier les distances de tir.
- Varier les formes de tir (tir à 2 mains...).
- Varier les angles de tir.
- Imposer une tâche préalable au gardien de but.
- Placer colonne de tireur à gauche et à droite et alterner les tireurs.

DUEL TIREUR GARDIEN					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : Le GARDIEN des PLOTS					
But					
<p>Gardien (GB) : empêcher le ballon d'atteindre les plots.</p> <p>Tireur : toucher un des deux plots.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Plots/ballons/marquage ◆ Sur une partie de terrain, 2 plots (distance à réguler, 2...3m), 2 marques placées au sol séparées d'environ 2m et à une distance d'environ 5 m (ou moins) des 2 plots ◆ Un GB et une colonne de tireurs avec balles, au-delà des 2 marques au sol 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Gardien des plots : il entre en duel avec le tireur pour l'empêcher d'atteindre les plots. Position de départ libre. • Le tireur : il a pour objectif d'atteindre l'un des deux plots. Sa zone de tir se situe entre les deux marques au sol (jet à deux mains au dessus de la tête en course). 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Posture initiale du GB. • Orientation du GB. • Placement du GB par rapport au couple tireur/plots. • GB "anticipateur", qui se déplace avant le tir parce qu'il a identifié l'intention du tireur (lecture d'indices sur l'organisation du tireur en préparation de tir). • GB "provocateur/inducteur", qui a la volonté d'inciter le tireur à rechercher un point d'impact attendu. 	<ul style="list-style-type: none"> → Varier la forme de tir (2 mains/1 main). → Tirer arrêté ou en courant. → Augmenter/diminuer la distance entre les deux plots. → Augmenter/diminuer la distance de tir.

DUEL TIREUR GARDIEN					
D1	D2	D3	D4	D5	D6
Titre : JOUER sur la LIGNE					
But					
<p>Tireur : marquer.</p> <p>Gardien (GB) : se placer sur la ligne tireur/centre du but pour faire échouer le tireur.</p>					
Dispositif/Aménagement					
<ul style="list-style-type: none"> ◆ 1/2 terrain de mini hand ◆ 4 plots numérotés, 1 ballon à côté de chaque plot ◆ 1 tireur à côté de chaque plot ◆ 1 gardien dans le but ◆ 1 gardien à côté du but qui annonce un N° 					
Consignes					
<ul style="list-style-type: none"> • Tireur : à l'annonce d'un N° par le gardien sur le côté, le tireur concerné ramasse son ballon et va tirer sans dribble. • Le gardien se place sur la ligne tireur/centre du BUT. • Permuter les GB après 4 tirs. • Permuter GB/tireur après 8 tirs. 					



Comportements observés	Régulations (+ facile/+ difficile)
<ul style="list-style-type: none"> • Non respect des signaux. • Problème de motricité (enchaînement de déplacement et placement équilibré). • Mauvaise orientation du GB. • Peur du GB. 	<ul style="list-style-type: none"> → Le N° est annoncé par le GB en action. → Augmenter la distance tireur/but, Tireur/ballon. → Varier le signal d'entrée en action : le GB touche 1 plot et le N° est annoncé. → Tirs en cascade, le N° est annoncé dès que le ballon quitte la main du tireur précédent. → Placer 1 défenseur dans un cerceau entre le tireur et le but.

VI. L'organisation

1. Le matériel pédagogique

Plus d'infos sur le site de la Fédération Française de Handball

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

Rubrique > PRATIQUER > LE MINI HAND > MATERIEL



Matériel nécessaire

1 ballon pour 3 élèves (10 à 15 ballons)

1 jeu de dossards par équipe (5x5 chasubles) de couleurs différentes

Des coupelles pour délimiter les terrains

8 plots (Matérialisation des buts notamment pour 2 terrains) + 8 jalons

2 sifflets "poire" pour les arbitres

Un scoreur pour comptabiliser les buts et les fautes collectives



2. Le terrain, l'espace et la surface à utiliser

Espace stabilisé, herbeux, synthétique, ...



Les cours de récréation, dans la majorité des cas suffisent...

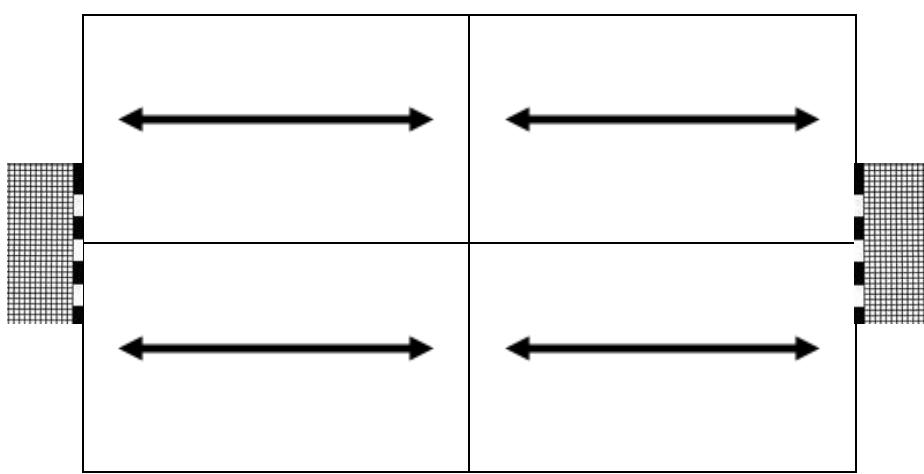
Espace nécessaire pour une classe : les dimensions d'un terrain de Handball senior (40 x 20 mètres) ou tout espace (synthétique / terrain de handball extérieur...).



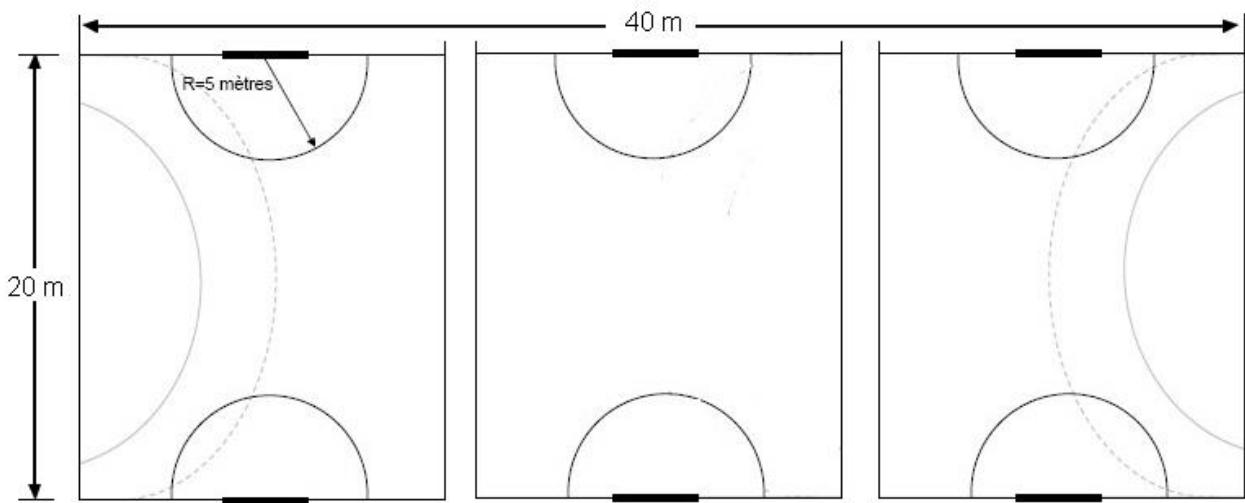
3. Utilisation de l'espace.

Mise en place d'ateliers ou de jeux réduits (de 2 à 4 groupes) en divisant le "grand" terrain de handball en :

4 espaces :



3 espaces (terrains de mini-hand) :



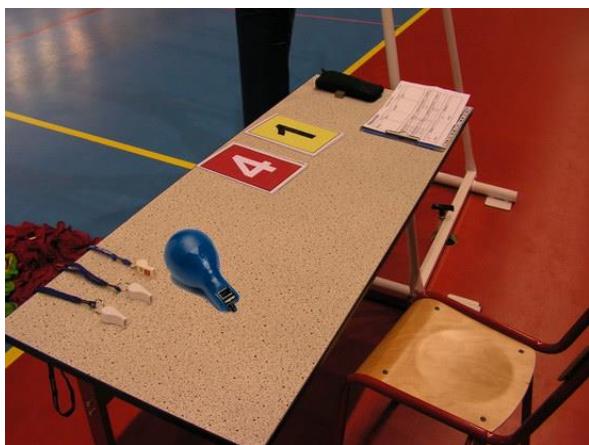
Remarque : un espace aux dimensions inférieures à 40m X 20m pourra être divisé en 2 terrains de mini hand (largeur de 12 à 16m et longueur de 15 à 18m)

4. Rôles sociaux à mettre en place.

Les élèves peuvent systématiquement être : arbitre, chronométreur, responsable du cumul des fautes ou pas.

Exemple : pour la mise en place d'un tournoi à 4 équipes :

2 équipes jouent, une arbitre et la dernière est responsable de la table de marque.



⇒ Rôle de l'enseignant et de l'intervenant

• Rôle de l'enseignant

L'enseignant, seul responsable pédagogique, prépare, organise et gère l'apprentissage en liaison avec l'intervenant :

- dans ses dimensions spécifiques : il est garant de la mise en œuvre des enseignements de l'EPS.
- dans ses dimensions transversales : il met en jeu les conditions méthodologiques propres à tout apprentissage (contrat de travail, projet de l'élève, responsabilisation, observation et connaissances des résultats de ses élèves).

• Rôle de l'intervenant

L'intervenant, personne-ressource, porteur d'une culture sportive dans sa discipline, est associé à la préparation et à l'organisation du module d'apprentissage :

- il apporte un éclairage technique (aide à l'interprétation du comportement des élèves, à la conception des remédiations et aménagements matériels pertinents).
- il apporte un autre mode d'approche permettant d'enrichir l'enseignement et de conforter les apprentissages conduits par l'enseignant de la classe.

• Répartition des tâches

Conjointement, l'enseignant et l'intervenant organisent un décloisonnement afin de constituer des groupes de travail et de mettre en place un dispositif d'enseignement efficace.

- L'intervenant et l'enseignant co-animent : ils sont amenés à intervenir auprès de tous les groupes d'élèves.
- L'enseignant s'engage (entre deux interventions et/ou si l'intervenant doit s'absenter) à poursuivre le module d'apprentissage commencé.



VII La rencontre

1. Généralités

Qu'elle soit programmée pendant ou en-dehors du temps scolaire, la rencontre est un moment essentiel qui finalise un projet mené au sein de la classe et replace les enfants dans la situation de référence.

Cette rencontre est construite autour d'un tournoi inter-classes et peut être organisée à plusieurs niveaux :

- Rencontre au sein d'une école
- Rencontre de secteur (entre 2 ou plusieurs écoles)
- Rencontre de circonscription
- Rencontre de bassin
- Rencontre départementale ou régionale

Elle peut également, en fonction des ressources locales, être abondée par des activités complémentaires :

- Ateliers techniques reprenant des situations "pour se perfectionner"
- Match de haut niveau mettant l'élève en situation de spectateur et d'observateur averti (grille de lecture - d'observation).
- Conférence de presse avec des personnalités du monde sportif fédéral (joueur/joueuse), arbitre, entraîneur, dirigeant(e), ...) qui seront questionnées par les élèves.
- Compte rendu du projet élaboré en classe à la suite de la manifestation et qui reprendra l'intégralité du projet pour, par exemple, le présenter aux parents et partenaires de l'opération.

Dans tous les cas, un cahier des charges (envoyé aux classes participantes) sera élaboré et présentera le contenu détaillé de la manifestation. À ne pas oublier :

- Date, lieu(x) et planning détaillé de la manifestation (fiche de route)
- Règles essentielles de jeu (référence le jour J)
- Critères de réalisation des classements et d'attribution des récompenses

Et le cas échéant :

- Liste et rôles des différents partenaires
- Détail de tout projet particulier (en lien par exemple avec un évènement national ou international : coupe du monde, JO, ...)
- ...

2. La place de l'élève "avant - pendant - après" la rencontre

⇒ Avant la rencontre

Réserver les installations, prévoir le matériel, organiser l'espace (établir un plan de gymnase, organiser la position des ateliers).

Inviter et informer les participants à la rencontre, contacter la presse (rédiger un carton d'invitation).

Organiser le déroulement (préparer une feuille de score, préparer la rotation des matchs, utiliser l'outil informatique).

Prévoir les récompenses, organiser un goûter.

⇒ Pendant la rencontre

Respecter les consignes d'organisation.

Tenir des rôles différents (aide, arbitre, lanceur de ballon, joueur, spectateur).

Regarder, encourager, respecter les joueurs et les arbitres.

Collecter les résultats, remettre les récompenses.

Ranger le matériel, vérifier la propreté des lieux.

Faire un reportage numérique, vidéo...

⇒ Après la rencontre

Établir un compte-rendu de la rencontre, diffuser l'information.

Animer un blog.

3. Un exemple de tournoi inter-classes

- Chaque classe est divisée en 4 équipes de niveau (A>B>C>D)
- Ces équipes évoluent sur des terrains dont les dimensions sont adaptées (cf. schéma)
- 1 équipe est constituée de 3 joueurs de champ + 1 gardien + remplaçant(s)
- La durée de chaque match est comprise entre **6 et 10 minutes**.

Un temps de 2 à 3 mn de battement est programmé entre chaque match pour permettre les rotations.

- L'arbitrage et le secrétariat sont assurés par les élèves de l'une des équipes qui ne jouent pas. Ils sont secondés par l'adulte responsable de terrain
- On trouvera sur chaque terrain : un jeu de chasubles, 1 sifflet, un écritoire avec la feuille de match, 1 crayon de papier, 1 ballon et un scoreur
- Match gagné = 3 points - Match nul = 2 points - Match perdu = 1 point
- Pour le classement final, on additionne les points de toutes les équipes de la classe ; en cas d'égalité, prise en compte du goal average (+/-).

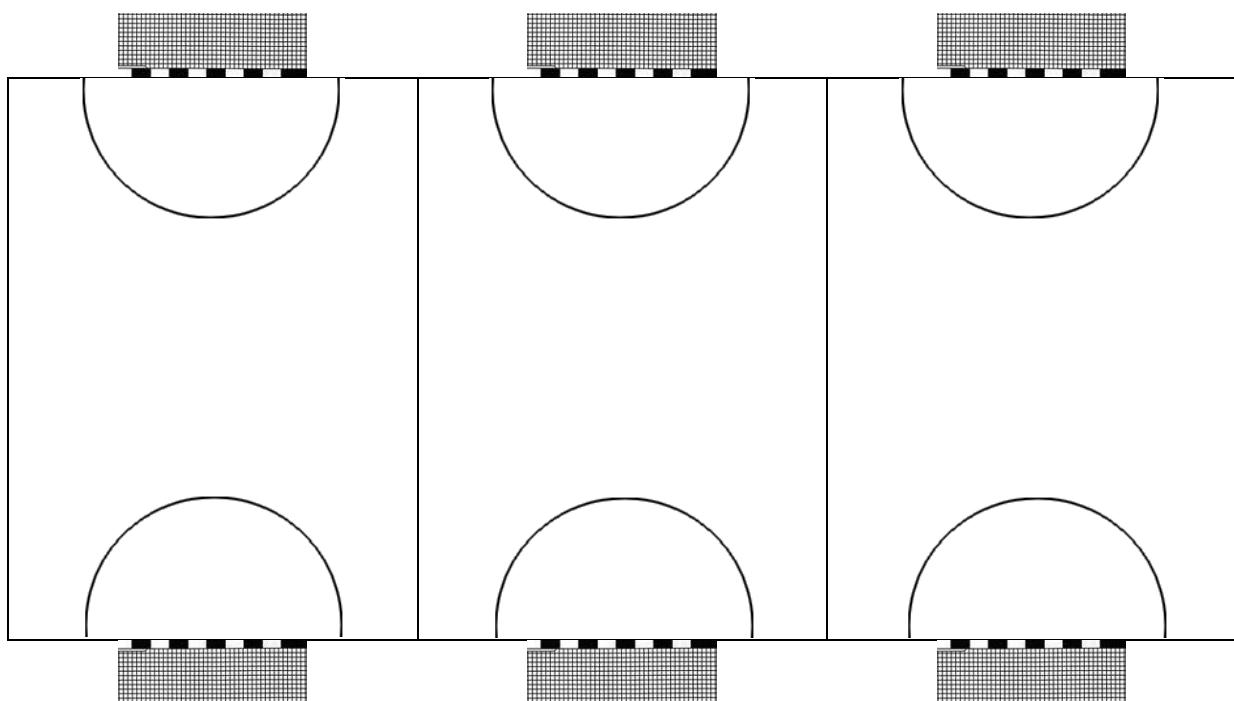
Remarque : le matériel spécifique (cônes, buts, ballons) pourra être mis à disposition par le milieu fédéral (clubs, comité, ligue).

Le signal du début et de la fin du match est donné par une table centrale.

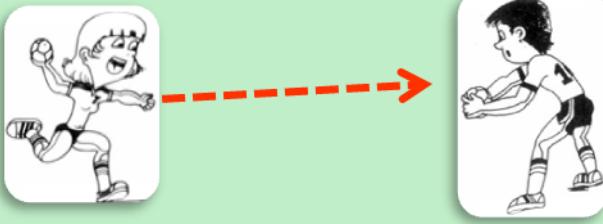
Dimensions des terrains : Longueur : de 18 à 25m et largeur : de 15 à 18m

Dimensions des buts : 2,40m de largeur et 1,70m de hauteur

La surface de but est tracée en demi-cercle à 5 mètres du milieu des buts.



4. RÈGLEMENT MINI HAND À L'ÉCOLE (règles essentielles)

JE PEUX	JE NE PEUX PAS
<p>Pour augmenter mes chances de réussite, je peux me rapprocher pour tirer.</p> <p>Je peux dribbler.</p> 	<p>Mais je n'ai pas le droit d'entrer dans la zone.</p>  
<p>Je peux aussi faire des passes à mes partenaires.</p> 	<p>Règle de la reprise de dribble</p> <p>Je ne peux pas faire rebondir la balle, la saisir à une ou deux mains et la faire rebondir de nouveau.</p>   
<p>Je peux subtiliser la balle à l'adversaire, et l'empêcher d'avancer (le harceler).</p> 	<p>Règle du marcher</p> <p>Je ne peux pas me déplacer en portant le ballon.</p>  <p>Règle de non contact</p> <p>Mais je ne peux pas toucher l'adversaire, effectuer des gestes dangereux à son égard, lui arracher le ballon.</p>  

⇒ **Nombre de joueurs**

4 dont le gardien

Nombre illimité de remplacements.

Remplacement à tout moment de la partie.

⇒ **Équipements des joueurs**

Maillot, short ou survêtement, **baskets propres**.

⇒ **Fautes et comportement**

Contacts interdits.

Toutes les contestations sont sanctionnées par un coup franc.

⇒ **Dégagement du ballon**

Le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main.

Le dégagement au pied est interdit !

⇒ **Jets francs**

Tous les jets francs sont directs.

Joueurs adverses à 3 mètres.

⇒ **Jet de 6m**

Jet à 6 mètres de la ligne de but lorsqu'une faute est commise dans la zone.

⇒ **Coup d'envoi et reprise de jeu**

Coup d'envoi au milieu du terrain et joueurs adverses à 3 mètres.

⇒ **Sortie**

Au niveau de la sortie de balle. Un pied est posé sur la ligne de touche pour faire le renvoi

⇒ **Jet de coin**

Renvoi effectué comme une rentrée de touche mais dans l'angle du terrain (quand la balle a été déviée derrière la ligne de but par un défenseur). Pas de jet de coin quand le gardien dévie la balle derrière cette ligne de but.

⇒ **Convention d'arbitrage**

Début de rencontre = 1 coup sifflet

Jet franc = 1 coup de sifflet

But = 2 coups de sifflet

Fin de rencontre = 3 coups de sifflet

Afin d'aider les élèves dans la difficile tâche d'arbitrage, une organisation à plusieurs arbitres peut être mise en place.

La répartition des rôles se définit comme suit :

Arbitres de zone	Arbitres de touches	Arbitres de champs
<ul style="list-style-type: none">Signifier les empiètements dans la zone du gardien de but.Valider les buts.Indiquer que la remise en jeu doit être effectuée par le gardien de but.	<ul style="list-style-type: none">Signifier la sortie en touche.Montrer l'endroit où la remise en jeu doit être effectuée.Contrôler la validité de la remise en jeu (pied sur la ligne).Contrôler que la distance de 3 m est respectée.	<ul style="list-style-type: none">Siffler les fautes commises dans le jeu et les sanctionner par des jets francs.Annoncer la sanction.Contrôler la remise en jeu.Valider les buts.

5. Organisation d'un tournoi de mini hand avec 3 classes réparties sur 3 terrains

Un match = 8 minutes.

Chaque classe est répartie en 4 équipes de niveaux (équipe 1 est composée des élèves les plus aguerris, l'équipe 4 est composée des élèves les moins débrouillés)

A : classe de Mme X (équipe A1 >équipe A2 > équipe A3 > équipe A4)

B : classe de Mme Y (équipe B1 >équipe B2 > équipe B3 > équipe B4)

C : classe de Mme Z (équipe C1 >équipe C2 > équipe C3 > équipe C4)

Terrain 1			Terrain 2			Terrain 3		
MATCH	SCORE	ARBITRE	MATCH	SCORE	ARBITRE	MATCH	SCORE	ARBITRE
A1 - B1		C1	A3 - B3		C3	A4 - B4		C4
A2 - C2		B2	A3 - C3		B3	A4 - C4		B4
B1 - C1		A1	B2 - C2		A2	B4 - C4		A4
A1 - C1		B1	A2 - B2		C2	B3 - C3		A3
A1 - B1		C1	A3 - B3		C3	A4 - B4		C4
A2 - C2		B2	A3 - C3		B3	A4 - C4		B4
B1 - C1		A1	B2 - C2		A2	B4 - C4		A4
A1 - C1		B1	A2 - B2		C2	B3 - C3		A3

Match gagné = 3 points, nul = 2 points, perdu = 1 point

	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Total
A	... + ... + ... + ...				
B					
C					

Vainqueur : _____

6. Liste du matériel nécessaire au bon déroulement d'une rencontre

⇒ Sur chaque terrain

- 1 paire de mini-but
- 1 ballon
- 1 sifflet
- 1 (ou 2) jeu(x) de chasubles
- 1 chasuble (ou maillot "Jeune officiel USEP") pour identifier l'arbitre
- 1 classeur de score
- 1 écritoire et un crayon de papier (avec les feuilles de match et les fiches de score)
- 1 affiche A3 avec l'ordre des matchs (permet d'anticiper les rotations)

⇒ À la table principale de marque

- Un chronomètre
- 1 sifflet ou corne de brume
- les feuilles de match (avec colonne pour les scores)
- les récompenses (coupes, médailles, diplômes, autocollants, ...)

Remarques : l'ordre des matchs est affiché sur chaque terrain à la vue de tous (affiche A3). Cette précaution permet aux élèves d'anticiper les rotations et ainsi d'optimiser le temps consacré au jeu.

Un enseignant est affecté à chaque terrain. Il veille au bon déroulement des matchs, accompagne si besoin le jeune arbitre dans sa tâche et vérifie la préparation des équipes pour le match suivant.

À la fin de chaque match, l'arbitre de la rencontre se dirige vers la table principale de marque avec l'écritoire et la fiche de score pour communiquer le résultat de la rencontre qu'il vient de diriger.

Le responsable de la table principale de match peut alors saisir progressivement les scores et délivrer dès la fin de la matinée le classement final de la manifestation.

Feuille de match : TOURNOI À 3 ÉQUIPES

TERRAIN _____ POULE _____

1 - **2 -**

3 -

⇒ Ordre des matchs

Horaire	Match	Score	Arbitrage et Scoreur
	1 contre 2	/	3
	2 contre 3	/	1
	1 contre 3	/	2

⇒ Classement

Équipes	Match 1		Match 2		TOTAL		Class.
	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	
1 -							
2 -							
3 -							

Feuille de match : TOURNOI À 4 ÉQUIPES

TERRAIN _____ POULE _____

1 - **2 -**

3 - **4 -**

⇒ Ordre des matchs

Horaire	Match	Score	Arbitrage	Scoreur
	1 contre 2	/	3	4
	3 contre 4	/	1	2
	2 contre 3	/	4	1
	1 contre 4	/	2	3
	1 contre 3	/	4	2
	2 contre 4	/	1	3

⇒ Classement

Équipes	Match 1		Match 2		Match 3		TOTAL		Class.
	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	
1 -									
2 -									
3 -									
4 -									

Feuille de match : TOURNOI À 5 ÉQUIPES

TERRAIN _____ POULE _____

1 - 2 -

3 - 4 -

5 -

⇒ Ordre des matchs

Horaire	Match	Score	Arbitrage	Scoreur
	2 contre 5	/	3	4
	3 contre 4	/	5	1
	1 contre 5	/	2	3
	2 contre 3	/	1	4
	1 contre 4	/	5	3
	5 contre 3	/	4	2
	4 contre 2	/	3	1
	1 contre 3	/	4	5
	4 contre 5	/	1	2
	1 contre 2	/	2	5

⇒ Classement

Équipes	Match 1		Match 2		Match 3		Match 4		TOTAL		Class.
	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	Pts	+/-	
1 -											
2 -											
3 -											
4 -											
5 -											

VIII Pour aller plus loin

1. Les règles d'or

Chaque Situation - Exercice - Tâche : (Jean-Pierre FOURQUET,)

- Est entaché d'un score.
- Est soumis à une règle de pression.
- Se joue sur un espace orienté.
- Doit comporter des signaux clairs sur lesquels s'appuient les actions.
- Permet et incite le changement de sous-rôles.
- Permet un choix possible (au moins une alternative).
- Respecte le principe de densité.

Est entaché d'1 SCORE

- Garant de l'entraînement à la RIGUEUR, à la RESPONSABILITE, à la recherche de l'EFFICACITE maximale.
- La PRECISION/EFFICACITE de l'action doit être recherchée et donc apprise en tant qu'ATTITUDE liée à la logique interne de l'activité handball.

Est soumis à une REGLE de PRESSION

- **Entraînement** à la gestion de l'AFFECTIVITE bain dans lequel se réalisent toutes les parties de l'action (**prises d'informations, élaborations des tactiques, prises de décision, réalisation du projet d'action...**).
- **La pression** spécifique en sport-co est caractérisée, pour un joueur, par l'incertitude liée aux comportements des autres acteurs du jeu.
Cette incertitude pressante crée donc un climat affectif influençant la qualité/quantité des informations, mais aussi la qualité/quantité des décisions et des actions comportementales.
(à moduler/réguler en fonction du niveau de pratique et de l'âge des acteurs).

Se joue sur un ESPACE ORIENTE

- **L'axe but/but** doit être repéré par les acteurs du jeu.
- **Chaque** situation doit comporter dans son architecture, une orientation spatiale issue de la nécessité du but à atteindre.

Doit comporter des SIGNAUX CLAIRS sur lesquels s'appuient les ACTIONS

- **Chaque** exercice comporte des déclencheurs d'actions qui sont visuels comme dans le jeu lui-même.

- Les **situations** sont articulées autour de signaux leur donnant du sens et permettant clairement aux joueurs de changer de tâche.

Permet et incite le changement de SOUS-RÔLES

- **La situation** doit **impulser** un entraînement à la vitesse.
- **Courir** vite, ok, mais surtout vitesse dans le changement de phase, capacité à enchaîner les sous-rôles de l'action motrice générale (exemple : **défense / contre-attaque = capacité à lire les signaux de déclenchement de tir, de perte de balle, de faute commise, etc...**).
- **Dans** la situation de travail, imaginer un sous-rôle antérieur et un sous-rôle postérieur à l'objectif central
(travail de tir = travail de non-repli défensif ?).

CHANGEMENT DE STATUTS !

Permet un CHOIX POSSIBLE (au moins 1 alternative)

- **Entraînement** indispensable à la prise de décision et à sa rapidité.
- **Le match** est décision/choix permanent
(la logique interne du jeu).
- **Le joueur doit** s'entraîner à choisir parmi les multiples solutions possibles.
(trois contre trois, c'est suffisant pour les tout jeunes).

Respecte le principe de DENSITE

- **C'est le rapport** nombre de joueurs/aire de jeu autorisée qui doit être pris en compte.
- **Vecteur** à faire évoluer d'un groupe de travail à un autre pour rendre plus difficiles ou plus faciles les tâches, suivant la volonté de différenciation en fonction des niveaux de pratique.

Le respect des 7 principes permet la mise en jeu d'attitudes de stratégies, de comportements identiques à celles sollicitées spécifiquement dans le jeu handball.

2. De l'enseignement aux apprentissages

2.1. Une conception de l'activité

"*L'enfant est au cœur du dispositif*"

L'aspect ludique constitue un pôle inconditionnel. Le jeu répond à un besoin fondamental de l'enfant: ***l'affirmation et la réalisation de soi.*** Offrir à l'enfant des situations jouées, c'est lui permettre de s'épanouir. Le jeu autorise une grande variété de réponse, il permet à l'enfant d'inventer ses propres réponses.

« Le jeu constitue le libre inventaire et la mise au point de telles ou telles disponibilités fonctionnelles ». (Wallon H.).

Le jeu handball n'existe que dans un rapport d'opposition "c'est-à-dire qu'il est constitué d'un groupe de joueurs qui affronte un autre groupe de joueur en se disputant ou en s'échangeant une balle en vue de marquer un but de plus que l'adversaire".

Il se définit comme étant :

- un rapport de forces
- un choix d'habiletés sensori-motrices
- des stratégies individuelles et collectives

Aussi, l'affrontement est premier, l'opposition est source de progrès. La formation de l'enfant sera ancrée sur la réalité du jeu. C'est le jeu réel qui permet de respecter le contexte but à réaliser / partenaires / adversaires.

⇒ **Les situations d'apprentissage doivent être les plus authentiques possible ("situations de vie") pour permettre au joueur de progresser en :**

COMPREHENSION

- perception, analyse de la situation.
- conception, choix d'une solution mentale.

EXECUTION

- réalisation (solution motrice).

⇒ **La conduite motrice s'appuie sur trois critères :**

La **COOPERATION** : communication motrice avec partenaire.

L'OPPOSITION : contre communication motrice avec adversaire.

l'INCERTITUDE : évolution des rapports de force .

Aussi, ce sont des situations **SOCIO-MOTRICES** qu'il faut proposer. (Cf. *Parlebas*).

2.2. Une conception du formateur (méthodologie de l'apprentissage)

"Seule la pratique de recherche est une pratique de formation"

⇒ Situation de RÉFÉRENCE

Le formateur doit mettre l'enfant en situation de jeu réel (**mini hand**), afin que le joueur mobilise toutes ses ressources disponibles (bio-affectives, bio-énergétiques, bio-mécaniques, bio-informationnelles).

Le formateur **OBSERVE, ANALYSE, INTERPRETE**, les différents problèmes qui émergent et déterminent des objectifs de transformation.

⇒ Situation d'APPRENTISSAGE

Le formateur choisit et propose des situations d'apprentissage (**situations de recherche**), situations posant problèmes aux joueurs confrontés à un rapport de forces.

Il observe à nouveau et interprète les conduites des joueurs.

Il régule son enseignement en **modifiant/imaginant** de nouvelles situations (**régulation/relance**).

⇒ Situation d'EVALUATION TERMINALE

Retour à la situation de référence initiale pour une vérification de l'intégration des savoirs par le joueur.



2.3. Une conception de l'enfant ou comment l'enfant apprend ? "L'enfant, acteur de sa propre formation"

L'enfant construit des SAVOIRS et des RÉPONSES MOTRICES par une succession d'**essais** en analysant le pourquoi de l'échec / de la réussite. L'**erreur est une expérience positive**. Il ne suffit pas de connaître le résultat (**le but est-il atteint ?**), il s'agit de prendre conscience des conditions de la réussite (échec), qui seules permettent l'**interprétation** et l'**explication** de l'action.

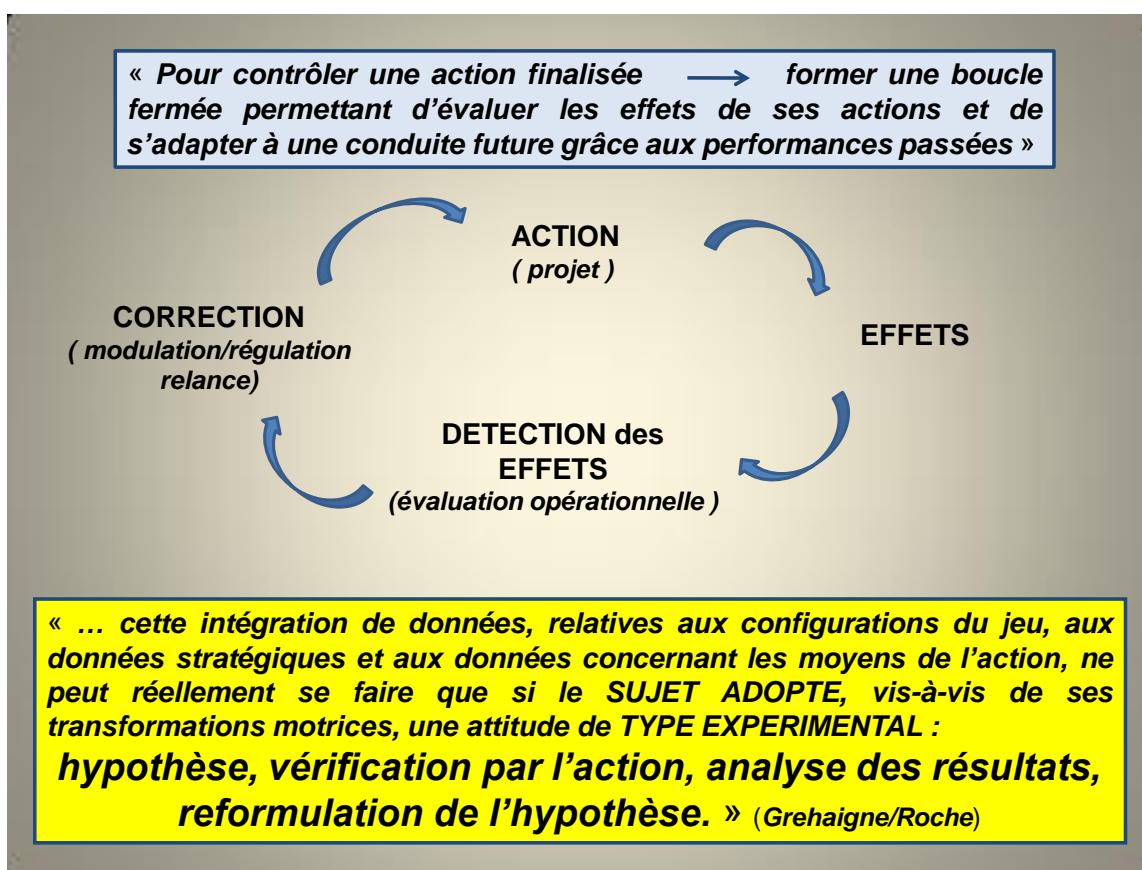
Soliciter le joueur dans une démarche de **RÉFLÉXION**.

AVANT Quelle stratégie ? Quel projet ? Quels moyens d'action pour RÉUSSIR ? (choisir).

PENDANT Lecture et analyse du jeu adverse,
Décision / Action / Adaptation.

APRÈS Analyse de la prestation / Le but est-il atteint ?
Pourquoi réussite (échec) ? Moyens employés ?
Corrections à apporter ?

L'enfant développe une activité d'auto-évaluation qui contribue à son autonomie. Il gère ses apprentissages, construit et dose ses réponses motrices.



2.4. Une démarche pédagogique

"C'est dans le jeu que l'enfant trouve des problèmes et des réponses à sa mesure" (EPS 1 Florès)

⇒ Phase d'entrée dans l'activité

Phase d'apprentissages spontanés : c'est s'engager dans processus de progrès

- par imitation
- par comparaison
- ou par échanges

⇒ Phase de prise de conscience par l'action de l'identification des critères de réussite.

⇒ Phase d'apprentissage intentionnel où l'enfant développe une stratégie personnelle

Observation en début de cycle = repérer un fonctionnement à transformer.

Observation en fin de cycle = mesurer un progrès.

La remédiation... C'est observer l'équipe dans la compétition car...

« ... les compétitions sont l'occasion à échéance fixe d'éprouver sans concession le niveau de maîtrise atteint, d'évaluer la capacité de disposer, malgré l'enjeu, l'adversité, le stress, des habiletés formées » (R. Deleplace).

Pour PASSER d'un MODE de JEU à l'autre, **De... l'ÉTAT PRESENT... à... l'ÉTAT DESIRÉ.**

"Plus l'objectif est clair et précis, plus grandes sont les chances de l'atteindre."

La situation d'APPROPRIATION

- Le joueur réorganise sa conduite pour répondre au problème qui lui est posé : la solution de celui-ci n'étant pas accessible par celle habituellement mise en œuvre.
- La solution suppose que le joueur recourt à des connaissances qui lui sont accessibles mais qu'il a, jusqu'alors, ignorées ou négligées.
- Le formateur s'interdit d'intervenir en tant que transmetteur de connaissances.

C'est de l'activité de résolution de problèmes posésque vont émerger chez le joueur :

- **des stratégies de réussite.**
- **des règles d'action à respecter.**
- **une reconnaissance de savoir-faire utiles.**

La situation de **RENFORCEMENT** ...*clairement finalisée.*

- Pour confronter telles ou telles règles d'action avec les conditions concrètes de la pratique dans le but de les affiner.
- Pour la mise au point d'un nouveau savoir-faire mais préalablement reconnu comme indispensable... par le joueur lui-même.

De la Phase d'Apprentissage Spontané ...

à la

... Phase d'Apprentissage Intentionnel

"J'apprends par l'action"

Observer... Analyser... Interpréter... Décider... Réaliser... Réguler...

De la P.A.S.

Le FORMATEUR

- **PREND en compte** les caractéristiques des prestations des joueurs, c'est-à-dire fait émerger (**identifie**) les problèmes rencontrés.
- **FIXE** un objectif de transformation... *ce que le joueur doit s'approprier*.
- **CHOISIT** une situation d'apprentissage adaptée.
- **MET** en place la situation.
- **INFORME** les joueurs du but à atteindre.
- **LANCE** l'activité.

Après un temps suffisamment long pendant lequel

le JOUEUR explore.

recherche par tâtonnement et ***essais et erreurs***.

Le FORMATEUR observe la pertinence de la situation.

identifie les problèmes rencontrés.

identifie les solutions trouvées.

À la P.A.I.

Le FORMATEUR

- **SOLLICITE** les joueurs dans une démarche de réflexion sur leur pratique
 - échanges-propositions-imitations-comparaisons-etc...
- **RELANCE** l'activité en aménageant ou non la situation (**+ facile, + difficile**).
- **FAIT un BILAN** après un temps suffisamment long pour
 - **Contrôler** les acquis.
 - **Changer ou modifier** la situation.

2.5. Des Mots pour résoudre des Maux

"Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es"

➤ **EXPLORER...**

➤ **REUSSIR...**

➤ **COMPRENDRE...**

➤ **PLANIFIER...**

➤ **S'APPROPRIER...**

- Le joueur (l'équipe) est placé(e) devant une situation problème.
- Il (elle) se fixe des modalités d'action.
- Il (elle) explore et tente de trouver des solutions par tâtonnement, essais et erreurs.
- Il (elle) évalue les effets (positifs ou non) en mettant en rapport résultats obtenus et but de l'action, résultats et modalités de l'action.
- Sur la base de ces premières réponses, il (elle) planifie de nouvelles actions et rejoue.
- Il (elle) réalise un nouveau bilan du projet qu'il (elle) a mis en œuvre.

C'est ainsi que l'enfant développe une activité d'auto-évaluation (autonomie) consistant à comparer le but mis en perspective avec le résultat obtenu, puis à analyser les raisons de l'échec/réussite permettant de faire évoluer la planification, la sélection de l'action et les ressources motrices utilisées.

IX Culture Hand

1. Le handball : de ses origines à nos jours

On retrouve déjà des traces de jeux ayant certaines similitudes avec le handball :

À l'époque Grecque avec les "Jeux d'Uranie" décrits par Homère dans l'Odyssée, à l'époque Romaine avec le jeu de "l'Harapston" représenté sur des dessins du médecin Claudius Galenus, **130 à 200 après J.C.**, au Moyen Age où le jeu "Fangballspiel" était chanté par le troubadour Walther Von Der Volgelweide (1170 – 1230).

De même en France, Rabelais (**1495 - 1533**) décrit une forme de jeu ressemblant au Handball : « *ils jouent à la balle en utilisant la paume* ».

En **1793**, les Esquimaux du Groenland ont décrit et illustré un jeu de balle qu'ils pratiquaient à la main.

En **1814**, Holger Nielsen, responsable du sport Danois, donne l'autorisation d'organiser un "*match de handball*" dans le gymnase de Ortrup dont il fixe les règles.

Les origines du jeu se trouvent peut-être aussi dans un jeu ancien appelé "*Hazena*", pratiqué en Tchécoslovaquie, et dans le "*Torbol*" (balle au but), offert comme activité sportive aux femmes allemandes.

Cependant, les historiens fixent la naissance du handball moderne à la fin du 19^{ème} siècle. Plus exactement en **1897**, année où un match "*Haandbold*" s'est déroulé sur un terrain ayant sensiblement les mêmes dimensions que ceux d'aujourd'hui, à Nyborg, au Danemark. Dans les années **1900**, Casey, un Irlandais introduisit un jeu semblable au Handball aux USA.

En **1912**, l'allemand Hirschmann, Secrétaire Général de l'association internationale de Football s'emploie à diffuser le Handball à 11. Max Heister présente en **octobre 1917** les premières règles. Par la suite, il apporte des améliorations aux règles et on s'accorde généralement à reconnaître en lui l'un des pères du Handball à 11.

Aux USA, l'engouement est tel qu'en **1919**, une compétition aurait vu le jour à Los Angeles. Cette même année, un professeur de l'École Germanique d'Éducation Physique de Leipzig, Carl Schellenz, propose une adaptation pour les hommes du "*Torbol*" et crée le handball à 11 qui se joue sur un terrain de football. Les fédérations allemandes d'athlétisme, et de Gymnastique l'adoptent dès **1920** comme sport complémentaire. Pendant ce temps, les pays nordiques ne pouvant pratiquer le handball à cause des conditions climatiques créaient un sport similaire mais d'intérieur et à 7 joueurs.

Le congrès de la Fédération Internationale d'athlétisme Amateur convoque à l'occasion de la **réunion de La Haye en 1926** une commission qui est chargée d'élaborer un règlement de jeu international pour le handball à 11.

Le Handball se répand à travers toute l'Europe ce qui oblige à créer **en 1928** la Fédération Internationale (FIHA) à l'occasion des **Jeux Olympiques d'Amsterdam** où le handball (joué en plein air par équipes de 11) apparaît comme sport de démonstration.

Dès 1936, 23 pays sont affiliés à F.I.H.A. Le handball entre au programme des Jeux Olympiques de Berlin (mais hélas, seulement pour une année). Six nations participent : Allemagne, Suisse, Hongrie, Roumanie, Autriche et USA. Deux ans plus tard **en 1938**, **l'Allemagne** organise le premier Championnat du Monde à 11 et à 7 dont elle remporte les deux titres.

En France la Fédération Française est créée **en 1940** par 5 professeurs d'éducation physique. Après la seconde guerre mondiale, le handball disparaît du programme des Jeux. **En juillet 1946**, huit fédérations nationales dont la France, fondent à **Copenhague** l'actuelle Fédération Internationale de Handball (I.H.F.). **En 1954**, le handball à 7 apparaît en compétition officielle (Mondial en Suède).

Plus technique, plus rapide, plus spectaculaire, il mettra à peine dix ans pour détrôner le Handball à 11. Ce dernier disparaît définitivement de la scène internationale en 1966.

En 1972, à l'occasion des Jeux Olympiques de **Munich (Allemagne)**, le handball à 7 est **inscrit** au programme puis au programme des Jeux de **Montréal (Canada)** en **1976** pour les femmes.

En 2012, on compte **167 pays affiliés** et **800 000 équipes** et le **handball** se pratique dans **183 pays**.

2. Les clubs phares français

Féminin : Metz Handball

Vice-championne d'Europe de la coupe EHF : 2013

1/4 Finaliste de la Ligue des Champions : 2012

½ Finaliste de la Coupe d'Europe des vainqueur de Coupe : 1999 / 2004 / 2010 / 2011

Champion de France (17) : 1989 / 1990 / 1993 / 1994 / 1995 / 1996 / 1997 / 1999 / 2000 / 2002 / 2004 / 2005 / 2006 / 2007 / 2008 / 2009 / 2011 / 2013

Coupe de France en (5) : 1990 / 1994 / 1998 / 1999 / 2010 / 2013

Coupe de la Ligue (7) : 2005 / 2006 / 2007 / 2008 / 2009 / 2010 / 2011

Masculin : Montpellier Handball

Vainqueur de la Ligue des Champions : 2003

Champion de France (14) : 1995 / 1998 / 1999 / 2000 / 2002 / 2003 / 2004 / 2005 / 2006 / 2008 / 2009 / 2010 / 2011 / 2012

Coupe de France (12) : 1999 / 2000 / 2001 / 2002 / 2003 / 2005 / 2006 / 2008 / 2009 / 2010 / 2011 / 2012.

Coupe de la Ligue (8) : 2004 / 2005 / 2006 / 2007 / 2008 / 2010 / 2011 / 2012.

Équipe de France FEMININE :

4^{ème} aux Jeux Olympiques : 2004

Champion du Monde : 2003

Vice-championne du monde : 1999 / 2009 / 2011

3^{ème} aux championnats du monde : 2006

3^{ème} aux championnats d'Europe : 2002 et 2006

Équipe de France MASCULINE :

Champion Olympique : 2008 et 2012

Champion du Monde : 1995 / 2001 / 2009 ET 2011

Champion d'Europe : 2006 et 2010

3. Les entraîneurs des équipes de France

Équipe de France féminine (1998-2013) : Olivier KRUMBHOLZ



O. Krumbholz : Élu entraîneur de l'année 2010 par la Fédération Internationale

Il est originaire de la région de Metz et commence sa carrière professionnelle en tant qu'enseignant d'éducation sportive au début des années quatre-vingt. En 1976, il commence à jouer au handball au SMEC, sa carrière durera dix ans, il sera sélectionné dix fois en équipe de France A.

De 1986 à 1995, il est entraîneur de l'ASPTT Metz. Olivier a coaché l'équipe féminine et l'a menée à la victoire du titre national à cinq reprises. Dans cette même période, il commence à entraîner l'équipe de France espoirs qui s'est positionnée en cinquième position du Championnat du Monde au Brésil en 1995.

Il est entraîneur de l'équipe nationale féminine depuis 1998. Un an plus tard, l'équipe remporte la médaille d'argent aux championnats du Monde en Norvège, et deux ans plus tard la première place aux Jeux Méditerranéens de Tunis, puis la médaille de bronze aux championnats d'Europe en 2002 au Danemark.

La victoire de la France aux championnats du Monde en 2003 en Croatie marque un grand tournant dans sa carrière, car l'équipe continue son ascension et gagne la médaille de bronze aux championnats d'Europe et remporte celle d'argent en Chine en 2009 pour les mondiaux. En 2011, à la suite d'un parcours extraordinaire au cours duquel l'équipe de France vient à bout des plus grandes nations mondiales, l'Équipe de France décroche une médaille d'argent.

Équipe de France masculine : Claude ONESTA



C. Onesta : Élu entraîneur de l'année 2010 par la Fédération Internationale

Né le 6 Février 1957 à ALBI, entraîneur de l'équipe de France Masculine depuis, 2001.

Avec son homologue russe Vladimir MAXIMOV, il possède l'un des plus beaux palmarès d'entraîneur de handball de tous les temps avec des titres dans les compétitions majeures, les Jeux Olympiques (2008 et 2012), le Championnat du Monde (2009 et 2011) et Championnat d'Europe (2006 et 2010). En Janvier 2010, il conduit son équipe à un deuxième titre Européen, devenant la première équipe de handball masculin à détenir de manière simultanée les trois titres majeurs. Il renouvelle l'exploit un an après, en janvier 2011, lors des Championnats de Monde en SUEDE, puis le 12 Août 2012, il conduit la formation qui remporte un deuxième titre Olympique consécutif à LONDRES.

L'équipe de France Masculine est décrite par les spécialistes comme la "meilleure équipe de l'histoire"

4. Lexique technique

- Chabala :** Feinte de tir tendu avec passage du poignet sous la balle pour ralentir la vitesse de la balle.
Remarque : Utilisé sur jet de 7m et en fin de duel de près face au gardien.
- Contrer :** Action qui consiste à faire opposition à un tir avec les bras ou une partie du corps en se plaçant sur la trajectoire de balle.
Remarque : Cette action peut nécessiter la collaboration d'un ou de plusieurs partenaires.
- Dribbler :** Conduire la balle en la faisant rebondir, avec ou sans déplacement.
- Intercepter :** Agir sur la trajectoire de balle pour se l'approprier.
Remarque : Intention défensive fondamentale qui vise à reconquérir directement la balle.
- Kung-fu :** Utilisation de l'espace aérien au-dessus de la surface de but pour tirer ou pour servir un partenaire.
- Lobe :** Tirer avec une trajectoire en cloche hors de portée du GB.
- Passe et va :** Le porteur de balle fait une passe au joueur en appui et enchaîne un déplacement en profondeur.
- Roucoulette :** Tir dans lequel le joueur imprime un effet rotatif à la balle.
Remarque : Il peut être avec ou sans rebond
- Schwenker :** Geste technique permettant de feinter le tir en suspension, de dribbler et de poursuivre l'action offensive.
Remarque : Le joueur doit lâcher la balle dans la première suspension avant de reprendre le contact avec le sol.
- Suspension :** "Tirer en suspension" après une impulsion sans contact avec le sol.
Remarque : On distingue : impulsion pied d'appel, appel inversé et à deux pieds.
- Tir :** Action de lancer la balle en direction du but avec l'intention de marquer.
Remarque : C'est la finalité du jeu. Prendre en compte le jeu de la défense et du gardien de but.
- Tir à l'amble :** Tirer en appui avec la jambe du côté du bras tireur en avant.
- Tir à rebond :** Tir dans lequel la balle touche le sol avant de pénétrer dans le but.

BIBLIOGRAPHIE

Fédération Française de Handball

Handball des Premiers Pas.

Mes Premiers Entraînements de Handball.

9-12 ans, Modes de Jeu et Entraînement.

Approches du Handball.



CRUSEP Lorraine

Mini-Hand.

Maurice PORTES

Handball de 8-9 ans à 15-16 ans.

"*La formation initiale des joueurs et joueuses en questions*"

Revue E.P.S. 1

Revue E.P.S

Le guide de l'enseignant : Tome 1 et 2

Cahier des Sports, revue E.P.S. :

"*Approche transversale des Sports Collectifs*"



Ministère de l'Éducation nationale

Les programmes 2008 et progressions 2012

SITOGRAPHIE

- Comité 57 de Handball (CD57HB) : www.handball-moselle.com
- Ligue Lorraine de Handball (LLHB) : www.lorraine-handball.com
- Fédération Française de Handball (FFHB) : www.ff-handball.org
- Fédération Européenne de Handball (FEHB) : www.eurohandball.com
- Fédération Internationale de Handball (FIHB) : www.ihf.info

Les auteurs

Conception et Coordination du projet

Michel OSTER	Conseiller Pédagogique Départemental en EPS	DSDEN 57
Benjamin HUBSCH	Délégué Départemental	USEP 57

Conception et suivi sur le terrain

Serge KINNE	Professeur de sport	CD Hand 57
Gilles BOUTALI	Conseiller Technique Fédéral	CD Hand 57
Gilles LEDOUX	Conseiller Pédagogique Départemental en EPS	DSDEN 57
Pascale ADRIAN	Conseillère Pédagogique de Circonscription en EPS	IEN Sarrebourg Sud
Christine JACQUOT-PETIT	Conseillère Pédagogique de Circonscription en EPS	IEN Sarrebourg Nord
Dominique BIGOT	Conseillère Pédagogique de Circonscription en EPS	IEN Metz Est
Bérengère MILLOT	Conseillère Pédagogique de Circonscription en EPS	IEN Saint-Avold Est
Alexis JEAN	Conseiller Pédagogique de Circonscription en EPS	IEN Rombas
Guy CHATELAIN	Conseiller Pédagogique de Circonscription en EPS	IEN Hayange

Suivi éditorial

Géraldine BOISELET	Chargée de mission TICE	CDDP de la Moselle
--------------------	-------------------------	--------------------

Document pédagogique d'enseignement du Mini Hand

Conçu et réalisé par

Le Comité Moselle de Handball



Les Conseillers Pédagogiques en EPS



L'USEP de la Moselle



En collaboration

Avec le C.D.D.P Moselle



Avec le soutien de

La Direction Départementale de la Cohésion Sociale



Du Conseil Général de la Moselle



En partenariat

Avec le Crédit Mutuel



Ce document, destiné aux professeurs des écoles et aux éducateurs fédéraux, propose une démarche d'apprentissage rassemblée autour de situations pédagogiques pour la pratique et le développement du Mini Hand dans le cadre scolaire et fédéral.