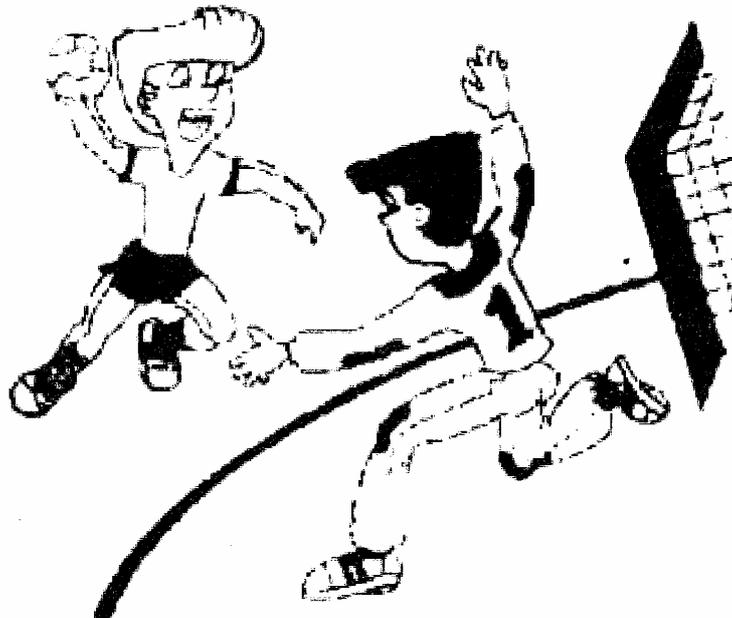




USEP



EPS
S'affronter collectivement

Le Mini Handball

Document réalisé par
Olivier Durieux, CPC EPS Le Mée
France Garcia, CPC EPS Melun Nord et Est

D'après l'ouvrage de
IA du Nord, DDDJS de Lille, Ligue Nord Pas de Calais de Handball
Jouons au Mini Handball
2004

**S'affronter collectivement au cycle des approfondissements :
LE MINI HANDBALL**

Présentation

Afin de vous aider à mettre en place un cycle d'activité « Mini-Hand », ce recueil rassemble quelques contenus didactiques et pédagogiques :

1. Définition de l'activité
2. Objectifs pédagogiques d'un cycle Mini-Hand
3. Les règles fondamentales
4. Les variables possibles
5. Une organisation spatiale possible (plateau, cour, gymnase)
6. Les règles à connaître pour le jeune arbitre de Mini-Hand
7. Proposition d'observables pour une évaluation au cours du cycle d'activité.
8. Quelques situations globales pour débiter un cycle d'activité
9. Quelques situations d'apprentissage
10. Deux situations de fin de cycle d'activité

Un document à enrichir

Ce recueil n'a aucune prétention, surtout pas celle d'être complet ou fini. Il ne demande qu'à être enrichi par votre pratique de classe. Construit pour vous, il peut être fait par vous à travers vos remarques et vos suggestions.

Il est donc vivement conseillé de l'annoter, de griffonner dans la marge pour que chacun ait la possibilité d'apporter sa pierre à l'ouvrage.

Un document pour favoriser les échanges

Ce document est commun à toutes les écoles des circonscriptions dans le cadre des Jeux de Seine et Marne qui participeront à l'opération « Grand Stade » organisée par l'Education Nationale et l'USEP en partenariat avec le Comité Départemental de Handball et la ville d'Ozoir la Ferrière, les 6-7-9 et 10 juin 2005.

Ces quelques pages sont aussi une entrée possible dans les échanges de pratiques pédagogiques et une piste de réflexion autour de l'EPS.

Olivier Durieux, CPC/EPS - Le Mée sur Seine
France Garcia, CPC/EPS - Melun Nord et Est

1. DEFINITION DE L'ACTIVITE

Mini Handball

Affrontement collectif entre deux équipes,
il se joue à la main avec un ballon.

1/ Finalités du jeu

Marquer plus de buts que
l'adversaire.



2/ Conditions de marque

Lancer dans une cible (1,70 m X 2,40 m)
Une zone de 5 mètres limite la mise à distance de la cible.



3/ Conditions d'égalité des chances

Le terrain est une forme rectangulaire (25 m X 15 m) et possède deux cibles gardées. L'aire de jeu est entièrement disponible pour tous les joueurs, sauf les zones devant les buts où seul le gardien se déplace librement.



4/ Nombre de participants

5 joueurs dont le gardien.



5/ Relation joueur / adversaire

Il ne faut pas :

- Lui arracher la balle
- Se jeter contre lui en courant ou en sautant
- Le ceinturer, l'accrocher, le pousser.

Aucune brutalité !



6/ Relation joueur / ballon

Quand on est porteur de la balle, il ne faut pas :

- Faire plus de trois pas avec la balle.
- Reprendre un dribble après l'avoir interrompu.
- Tirer au but en prenant appui dans la zone.

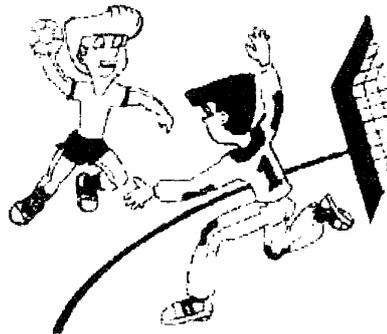


7/ Sanctions

Un jet franc au bénéfice de l'équipe victime de la faute. Les adversaires doivent être situés à 3 m au moins du point d'exécution du jet.

Un tir au but devant le gardien depuis un point situé à 1 m de la zone si la faute empêche la marque du but.

Une expulsion de 1 minute pour faute grave ou répétée sera donné au joueur fautif.



3. LES REGLES FONDAMENTALES

MARQUER UN BUT

Le ballon doit pénétrer dans le but protégé par un gardien.
Le tireur ne peut empiéter dans la zone.



LA ZONE DU GARDIEN

C'est une surface réservée au gardien de but. Le joueur peut utiliser l'espace aérien au-dessus de cette surface sans empiètement préalable.

LE JOUEUR ET LE BALLON

Pour faire progresser le ballon, le joueur peut dribbler, faire 3 pas, passer à un partenaire ou tirer.
Il est interdit de percuter un adversaire, de faire plus de 3 pas, de garder le ballon plus de 3 secondes, de faire une passe à son gardien dans sa zone.

Jeu collectif d'opposition à base de courses, de lancers et de sauts

Le Handball à l'école s'appuie sur

4 REGLES FONDAMENTALES

Espirit du Jeu

À tout instant du jeu, le ballon est libre pour le mouvement.

*Je ne peux pas ...
... le retenir, le pousser,
le ceinturer, le frapper
ou me jeter sur lui
en courant ou
en sautant,
manière
dangereuse,
arracher le ballon
à une ou deux mains
Sanction: jet franc*



RESPECT DES JOUEURS

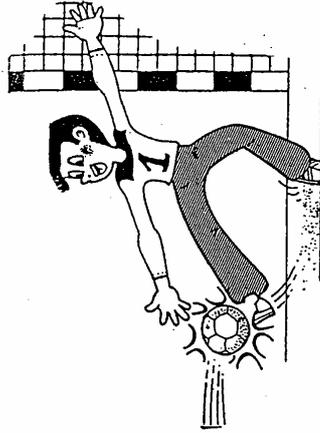
Aucune brutalité : pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de poussette.
Ne pas percuter que l'on soit attaquant ou défenseur.



*Ne fais pas avec tes pieds ce que tu ne fais pas avec tes mains.
Plus le passe*

4. LES VARIABLES POSSIBLES

POUR FAVORISER LE JEU



I - AGIR SUR LE PLACEMENT DES JOUEURS

Plus les défenseurs sont loin, derrière en poursuite, plus les *attaquants* sont favorisés

Plus les passeurs sont dans l'axe, plus la tâche est facilitée pour les *attaquants*

II - AGIR SUR L'ESPACE DE JEU

Plus l'espace de jeu est grand avec une faible densité de joueurs, plus il est facile d'attaquer

Plus l'espace de jeu est réduit avec une forte densité de joueurs, plus il est difficile d'attaquer

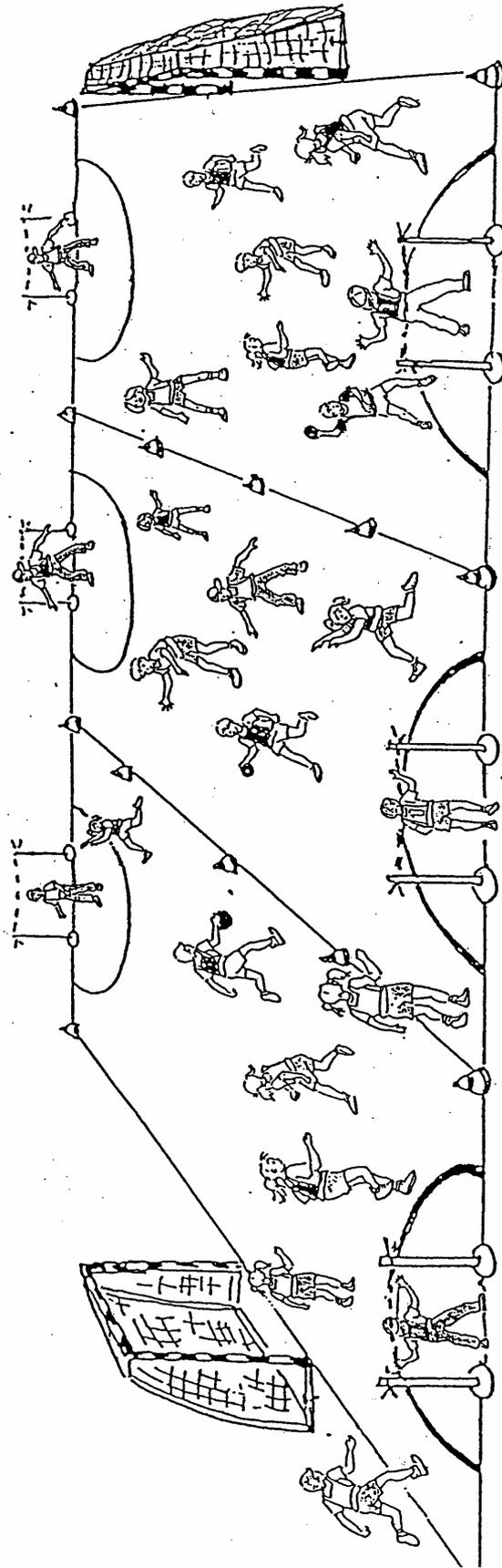
III - AGIR SUR LE NOMBRE DE JOUEURS (rapport Attaquants / Défenseurs)

Plus les *attaquants* sont en surnombre, plus il est facile d'attaquer

Plus les *défenseurs* sont nombreux, plus il est difficile d'attaquer



5. UNE ORGANISATION SPATIALE POSSIBLE



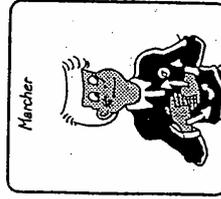


POUR ARBITRER ...

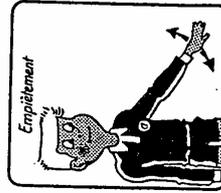
Je dois

1) Connaître les 4 règles fondamentales

2) Connaître les gestes



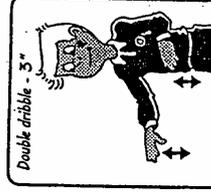
Marcher



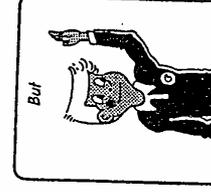
Empiètement



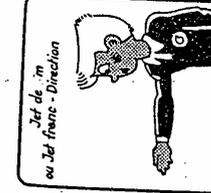
Pousser, bousculer, se jeter contre l'adversaire en courant, en sautant



Double dribble - 3''



But



Jet de 10 m
ou Jet franc - Direction

3) en essayant d'interrompre le moins souvent possible le déroulement du jeu

4) en étant clair, ferme et courtois.

7. PROPOSITION D'OBSERVABLES POUR UNE EVALUATION AU COURS DU CYCLE

L'élève devrait pouvoir dire :

- « J'ai joué en essayant de marquer mais aussi en empêchant les tirs. »
- « J'ai compris et j'accepte que parmi mes camarades, certains m'aident et que je dois les aider, que d'autres s'opposent à nous et que je dois les gêner. »
- « j'ai fait connaissances de mes camarades de jeu ».
- « J'ai appris à ne pas déplacer le matériel mis en place par la maître ».
- « J'ai découvert les premières règles du Handball ».
- « Je m'oppose réglementairement à mon adversaire ». (pas de percussion, ni d'accrochage)



L'enseignant devrait pouvoir observer :

- Que l'équipe qui a la balle s'approche de la zone pour pouvoir marquer des buts.
- Que tous les élèves participent au jeu (attaquants ou défenseurs) pour marquer ou empêcher de marquer des buts.
- Que l'équipe qui n'a pas la balle récupère collectivement le ballon.
- Que les joueurs qui n'ont pas la balle s'opposent **REGLEMENTAIREMENT** à la progression du ballon.
- Que le tireur marque le but en prenant le gardien de vitesse... et que le gardien réagit aux trajectoires.

7. PROPOSITION D'OBSERVABLES POUR UNE EVALUATION EN FIN DE CYCLE

L'élève devrait pouvoir dire :

- « Je prends plaisir à attaquer, défendre, marquer et arrêter des buts. »
- « Je me déplace, j'aide mon camarade qui a la balle pour la faire avancer vers le but adverse. »
- « Si je veux m'échapper en dribble pour accéder au tir, je le fais mais je suis poursuivi. ».
- « Lorsque l'adversaire a la balle, je joue pour lui voler ».
- « Je suis de moins en moins sanctionné par l'arbitre ».
- « J'ai besoin de bien écouter ce que dit le maître pour pouvoir jouer ».

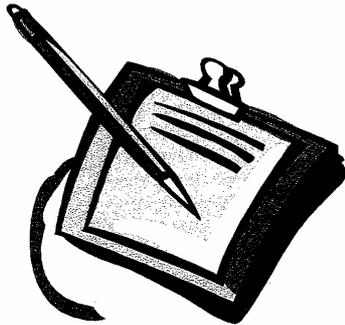


L'enseignant devrait pouvoir observer :

- Que l'équipe qui a la balle gagne du terrain en éliminant les adversaires pour marquer des buts.
- Que l'équipe qui n'a pas la balle s'oppose à la progression de l'adversaire pour l'empêcher de marquer un but.
- Que le tireur marque le but en prenant le gardien de vitesse ou en mettant le ballon hors de portée du gardien.
- Que le gardien essaie de se déplacer en anticipant.

7. L'EVALUATION DU CYCLE D'ACTIVITE

Trois formes d'évaluation possible dans la conduite du cycle



L'EVALUATION DIAGNOSTIQUE

Elle permet de déterminer les objectifs du cycle et d'élaborer les contenus.

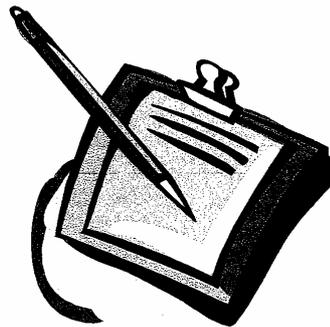
Elle s'appuie sur les observations des productions réalisées dans les pratiques de référence.

L'EVALUATION FORMATRICE

Elle favorise la formation de l'élève.

Elle se produit au cours de la séance sous forme de questionnement ou d'observation.

Elle permet à l'enfant de progresser dans la construction de ses savoirs.



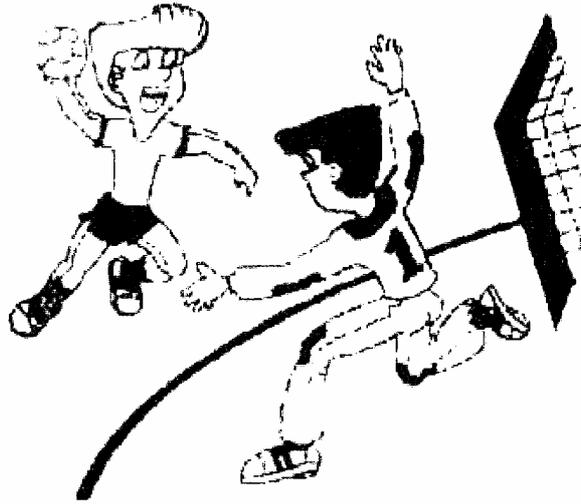
L'EVALUATION TERMINALE

Elle a pour but la mesure de « l'écart de pratique » des élèves avec la séance diagnostic.

PROPOSITION D'ÉVALUATION—CYCLE HANDBALL

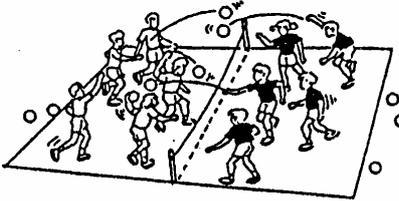
Fiche élève

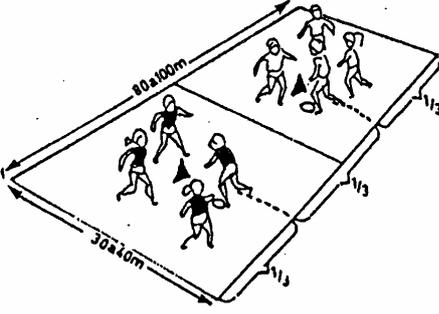
COMPETENCES	S1	S2	S3	S4	S5	S6
J'ai joué						
J'ai tiré au but						
J'ai marqué						
J'ai fait des passes						
J'ai reçu des passes						
J'ai avancé en dribblant						
J'ai couru pour attaquer						
J'ai couru pour défendre						
J'ai gagné le ballon						
J'ai gardé le but						
J'ai arrêté des tirs						
J'ai marqué						
Je ne bouscule plus						
Je n'accroche pas mon adversaire						
J'ai arbitré						

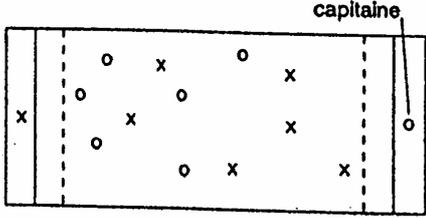


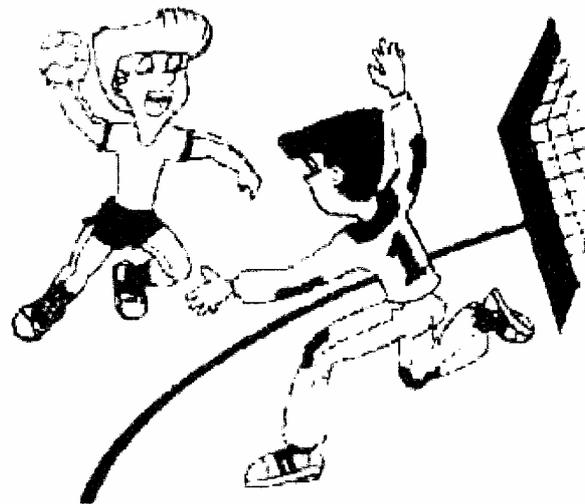
8. SITUATIONS GLOBALES

Pour entrer dans l'activité

Cycle 2 et 3	La balle au fond 21	Espaces séparés rôles non différenciés avec balles
<u>But :</u> ⇒ renvoyer le plus possible de balles derrière la ligne de fond adverse.		
<u>Matériel :</u> ⇒ autant de ballons que d'enfants (plus même si c'est possible...), ⇒ 1 filet type volley-ball ou badminton.		
<u>Organisation :</u> H : 2 équipes de 6 à 8 joueurs. M : un terrain de 15m x 20 m environ, séparé en deux parties égales par un filet d'une hauteur de 1m50 à 2m. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>		
<u>Règles de fonctionnement :</u> ⇒ tout ballon envoyé doit passer par dessus le filet. ⇒ tout ballon qui franchit la ligne de fond est "mort". Il ne peut pas être récupéré par les joueurs avant la fin de la manche. ⇒ il est interdit aux joueurs de franchir la ligne médiane. ⇒ le jeu s'arrête lorsque le dernier ballon sort. (les spectateurs peuvent être employés à immobiliser les ballons "morts" et remettre en jeu les ballons sortis latéralement).		
<u>Critères de réussites :</u> le nombre de ballons envoyés derrière la ligne de fond adverse		
<u>Variables :</u> faire varier : les dimensions du terrain, la hauteur du filet, la taille des ballons...		

Cycle 2 et 3	Le gagne terrain 23	Espaces séparés rôles non différenciés avec engin
But : ⇒ renvoyer la balle derrière la ligne de fond adverse.		
Matériel : ⇒ 1 ballon,		
Organisation : H : 2 équipes de 6 à 10 joueurs nettement différenciés. M : un terrain de 80 à 100m x 20 à 40m environ. <div style="text-align: center;">  </div>		
Règles de fonctionnement : Un joueur d'une équipe lance le ballon dans le camp adverse (engagement environ au tiers du terrain). Les adversaires essaient de bloquer ce ballon. Le ballon est renvoyé le plus loin possible. ⇒ le lancer doit être fait à l'endroit où le ballon est récupéré. ⇒ les arrêts de volée sont non seulement autorisés mais conseillés.		
Critères de réussites : ⇒ pour une équipe, envoyer le ballon derrière la ligne de fond adverse donne un point. ⇒ le nombre de points marqués dans le temps imparti.		
Variables : ⇒ les dimensions du terrain, le jeu au pied ou à la main, la forme du ballon. ⇒ mettre en jeu plusieurs (2 ou 3) ballons.		

Cycle 3	La balle au capitaine Le joueur but 34	Espaces interpénétrés rôles non différenciés avec engin
<u>But :</u> ⇒ envoyer la balle à son capitaine (au joueur-but). Celui ci doit bloquer le ballon de volée pour marquer un point.		
<u>Matériel :</u> ⇒ 1 ballon type handball ⇒ dossards pour différencier les équipes		
<u>Organisation :</u> H : 2 équipes de 6 à 10 joueurs nettement différenciés. M : un terrain de 15m x 20 m environ (zone but de 2 m de large)  <p>The diagram shows a rectangular field of 15m x 20m. On the left side, there is a goal area marked with a vertical line and a small 'x' representing the goalkeeper. The field is divided into two halves by a dashed vertical line. Team 1 is represented by circles (o) and Team 2 by crosses (x). On the right side, there is a narrow goal area (2m wide) where the captain (o) is positioned. The label 'capitaine' is placed above the captain's position.</p>		
<u>Règles de fonctionnement :</u> Chaque équipe doit essayer de passer la balle à son capitaine qui est placé dans l'en but adverse. Définir avant avec les enfants les gestes autorisés ou interdits : dribbles, nombre de pas autorisés avec le ballon etc... ⇒ ne pas pénétrer pour les joueurs ordinaires dans la zone du capitaine, ⇒ pas d'agressions sur le porteur du ballon, ⇒ en cas de sortie, balle à l'adversaire, ⇒ en cas de faute, balle à l'adversaire.		
<u>Critères de réussites :</u> ⇒ Un point pour chaque arrêt de volée du ballon par le capitaine. ⇒ Nombre de points marqués dans un temps déterminé.		
<u>Variables :</u> ⇒ placer le joueur capitaine dans un cerceau, ⇒ possibilité de faire "marquer" le capitaine par un défenseur placé dans la zone.		



9. SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Pour progresser

**LE DRIBBLE
CHASSEUR / CHASSE**

BUT

Toucher l'adversaire pour les chasseurs.
Echapper à l'adversaire pour les

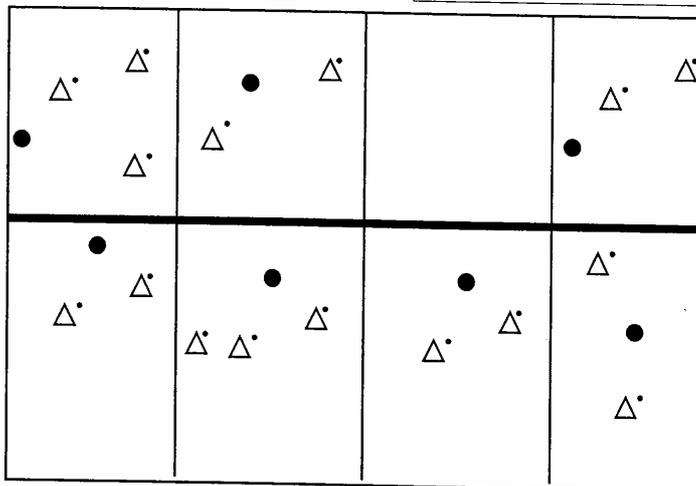
CONTRAINTE

Le chasseur, ballon sous le bras, court, tente de toucher un chassé.

ORGANISATION

8 espaces réduits -
8 groupes de trois joueurs.

Les chassés se sauvent en dribblant.



POUR PROGRESSER

De...

DRIBBLER
EN PROGRESSION SIMPLE
AVEC PRISE D'INFORMATION
(Par rapport à l'adversaire :
savoir où il se trouve)

A...

DRIBBLER
AVEC DE NOMBREUX
CHANGEMENTS DE DIRECTION ET
PRISE D'INFORMATIONS
MULTIPLES.

POUR EVOLUER

Agrandir les espaces.

Augmenter le nombre de chassés.

Augmenter le nombre de chasseurs.

LE DRIBBLE Le Tandem

BUT

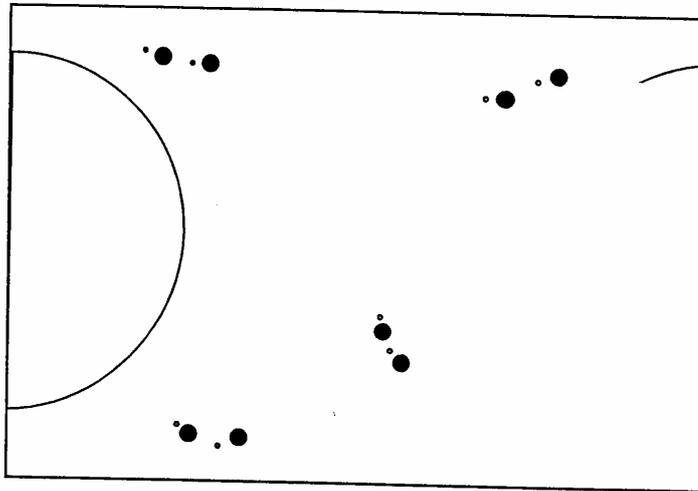
Se déplacer en dribble par deux l'un derrière l'autre.

ORGANISATION

1 ballon par joueur.
Joueurs par paire.
8 joueurs par paire.

CONTRAINTE

Se déplacer sur tout le terrain en suivant le partenaire qui est devant en lui demandant de varier les déplacements, la vitesse, les postures...



POUR PROGRESSER

De...

REGARD CENTRE
SUR LE BALLON
ARRET DU DRIBBLE
DESEQUILIBRE AVANT
DRIBBLE TROP BAS

A...

REGARD CENTRE
SUR LE PARTENAIRE .
POUSSER LE BALLON
DANS LE DRIBBLE A
HAUTEUR DE LA CEINTURE

POUR EVOLUER

Changer de partenaire en cours de situation sans s'arrêter.

Utiliser main droite, main gauche.

Pousser fort le ballon dans les déplacements variés (vers l'avant, en pas chassé, en montant les genoux, talons/fesses)

Augmenter la vitesse de déplacement.

ATTAQUANT - MARQUER DES BUTS

OBJECTIF

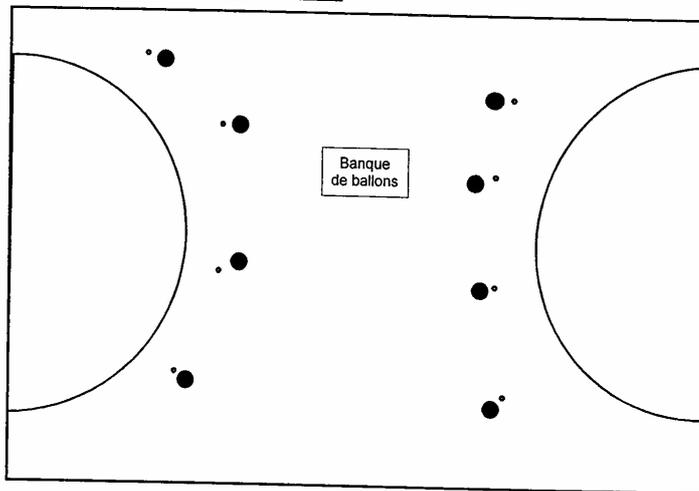
Tirer en étant précis et de différentes manières

CONTRAINTE

Tirer en visant le matériel se trouvant dans les buts.

ORGANISATION

1 ballon par joueur - 8 joueurs
Petit matériel dans les buts
(plots, cibles, etc.)



POUR PROGRESSER

De...

TIRER A L'ARRET
DE FACON
PLUS OU MOINS
PRECISE

A...

TIRER APRES UNE COURSE
DE FACON PLUS PRECISE
EN VARIANT LES FORMES
(en appui, en suspension...)

POUR EVOLUER

Varié les distances de tir.

Déplacer les cibles.

Utiliser des cerceaux pour tirer après une course. .

**ATTAQUANT - MARQUER DES BUTS
GARDIEN DE BUT - ARRETER LES BALLONS**

OBJECTIF

Tirer pour marquer en prenant en compte ce que fait le gardien de but

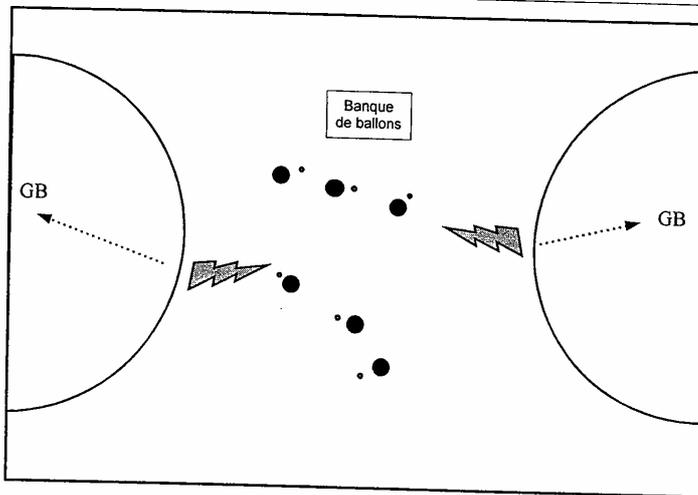
CONTRAINTE

Attaquant Lancer le ballon à l'opposé de l'endroit où se trouve le gardien de but.

GB : Se déplacer vers un cerceau ou un plot puis essayer d'arrêter le ballon.

ORGANISATION

2 gardiens de but - 6 tireurs avec un ballon.
Cerceaux et plots



POUR PROGRESSER

De...
ATTAQUANT
PAS DE PRISE D'INFORMATION
OU PRISE D'INFORMATION
TARDIVE SUR LA POSITION DU
GARDIEN
GARDIEN DE BUT
PAS DE MOBILITE

A...
ATTAQUANT
PRISE D'INFORMATION
RAPIDE VOIRE ANTICIPEE
DU DEPLACEMENT DU
GARDIEN
GARDIEN DE BUT
MOBILITE VOIRE FEINTE DE
DEPLACEMENT

POUR EVOLUER

Réduire la distance des plots ou des cerceaux à toucher par le gardien.
Autoriser le GB à faire semblant d'aller toucher le plot.
Augmenter les contraintes du tireur (respect de la règle du dribble et du marcher)
Tirer après une passe avec ou sans défenseur.

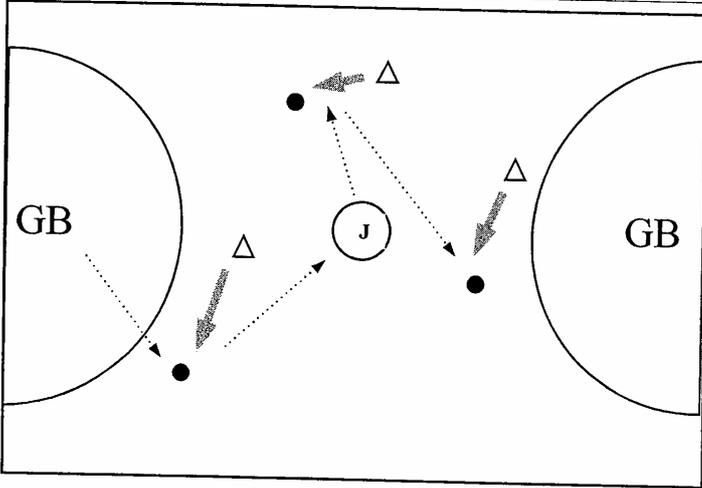
**SE DEMARQUER - PASSER ET RECEVOIR
LE JOKER**

BUT
Marquer un but en passant
obligatoirement par le
« joker ».

CONTRAINTE
Dribble interdit

ORGANISATION
3 terrains - 6 équipes de 4
joueurs - 1 joker par terrain.

LE JOKER
Le joker est invulnérable. Il
joue avec les deux équipes. Il
n'a pas le droit de marquer.



POUR PROGRESSER

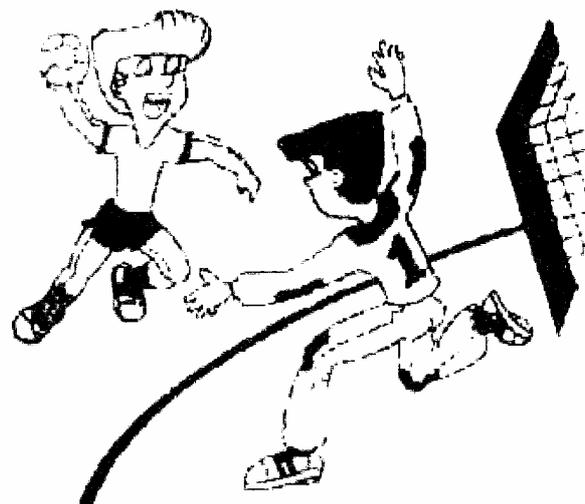
De...
**SE DEMARQUER
SUR LA LONGUEUR
DU TERRAIN**

A...
**SE DEMARQUER
LATERALEMENT
(sur la largeur du terrain)**

Les attaquants courent dans des espaces libres et feignent.

POUR EVOLUER

- Modifier la position du joker en le plaçant sur un côté du terrain.
- Modifier le nombre de défenseurs.
- Rendre le joker mobile.
- Augmenter le nombre de jokers



10. SITUATIONS DE FIN DE CYCLE

Pour s'affronter

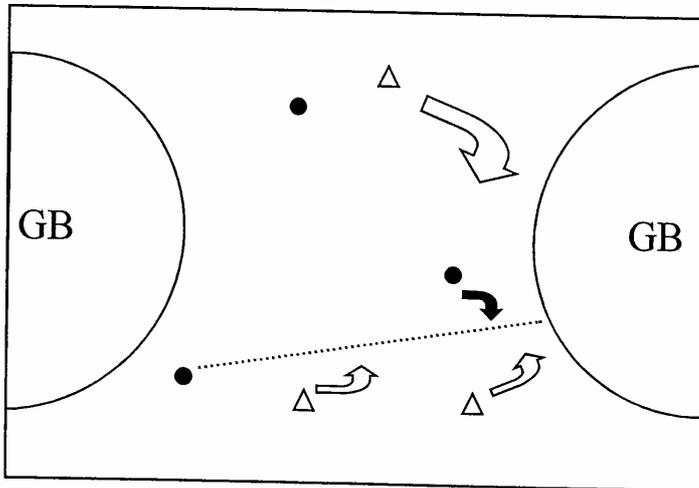
MINI-HAND
(en valorisant le tireur)

JEU
Jeu avec règles minimales
(pas de marcher, pas de
reprise de dribble)

ORGANISATION
3 terrains - 6 équipes de 4
joueurs - 1 ballon par terrain -
Auto-arbitrage

CRITERES DE REUSSITE
But marqué en sautant : 3 pts
But marqué sans sauter : 1 pt

Attaquant : Valoriser les tirs en suspension.
Défenseur : Insister sur les règles à respecter
(être de face, ne pas pousser , ni ceinturer, ni
accrocher)
Laisser le joueur tirer au but sans le toucher
quand on se trouve derrière lui.
Changer le gardien toutes les 2 minutes.



POUR PROGRESSER

De...
COURIR, ATTRAPER,
TIRER SANS CONTRAINTE

A...
COURIR, ATTRAPER,
TIRER AVEC CONTRAINTE
...
EN SAUTANT

POUR EVOLUER

Le respect de la zone

Introduction progressive du marcher de 5 à 3 pas quand il y a
continuité dans l'action entre la prise de balle et le lancer.

MINI-HAND
(en valorisant le gardien)

JEU

Jeu avec règles minimales
(pas de marcher, pas de reprise de dribble)

ORGANISATION

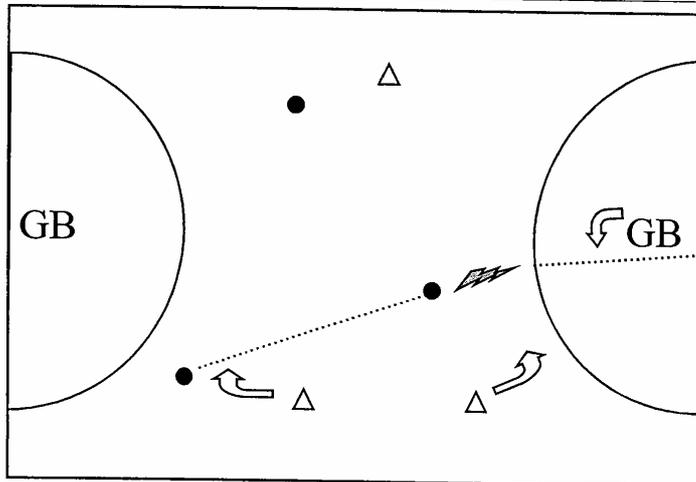
3 terrains - 6 équipes de 4 joueurs - 1 ballon par terrain -
Auto-arbitrage

CRITERES DE REUSSITE

But marqué en sautant : 3 pts
But marqué sans sauter : 1 pt
Arrêt du gardien : -1 pt pour l'équipe adverse.

Attaquant : Tirer pour marquer avec contrainte (deux mains, tir à rebond à une main, tir en haut)

Gardien de but : Arrêter le maximum de ballons. Tout ballon repoussé, bloqué ou dévié enlève un point à l'équipe adverse.



POUR PROGRESSER

De...

UN GARDIEN ARRETE
QUI ATTEND
PUIS REAGIT
VOIRE QUI ESQUIVE

A...

UN GARDIEN QUI JOUE
EN PRENANT DES INFORMATIONS
SUR LE TIREUR
ET QUI SE DEPLACE
POUR S'OPPOSER AU BALLON.

POUR EVOLUER

Attaquant : les contraintes de tir (une main, deux mains)
les formes de tir (en suspension, en appui)
les impacts (en haut, en bas, à rebond)

Le gardien de but : l'inciter à regarder le bras du tireur où et comment il va tirer.