INSPECTION ACADEMIQUE DU RHONE
COMITE DU RHONE DE HANDBALL

Dossier pédagogique
Annexe à la convention départementale
Juin 2005 - Juin 2007

Le Handball à l'école
... en partenariat

Projet pédagogique mis en œuvre par :
Monique PRUDENT DAMON (CPC EPS, Anse Neuville)
Nicole GERARD (CPC EPS Villefranche)
Armel MERLAUD (CTF Rhône)
Jean Paul GOFFOZ (CPD EPS Rhône)
Paul BOUVARD (CPD EPS Rhône)

INSPECTION ACADEMIQUE DU RHONE
COMITE DU RHONE DE HANDBALL

SOMMAIRE

Le handball à l'école p 1
Analyse de la compétence et tableau des voies de progrès p 2
Déroulement du module d'apprentissage p 3
Phase de découverte p 4 et 5
L'horloge p 6
La balle au capitaine p 7
3 contre 3 p 8
Multi buts p 9
2 X 2 X 2 p 10
Principe de constitution des équipes p 11
Fiche évaluation binômes p 12
Phase de référence : situation problème p 13 et 14
Mini hand p 15
Fiche didactique p 16 et 17
Dispositif de la situation de référence p 18
Fiche évaluation équipe p 19
Phase de structuration p 20 et 21
Thème : progresser et conserver p 22
Situation collective : 2 zones p 23
Situation individuelle : la traversée p 24
Situation individuelle : les 3 zones p 25
Thème : accéder au tir p 26
Situation individuelle : la zone protégée p 27
Situation individuelle : le jeu des portes p 28
Situation collective : les 5 touches p 29 **Thème : duel**
tireur / gardien - marquer / arrêter p 30
Situation collective : duel choisi p 31
Situation individuelle : les 3 plots p 32
Situation individuelle : marquer des buts p 33
Situation individuelle : arrêter des buts p 34
Thème : habiletés transversales p 35
Les passes p 36
Les 6 cages p 37
L'embûche p 38
Fiche observation : dribbler / tirer p 39
Fiche observation : passer / tirer p 40
Fiche observation : arrêter p 41
Phase bilan p 42 et 43
Tournoi mini hand p 44
ANNEXES p 45
1 Le mini hand (présentation des terrains) p 46
2 L'arbitrage p 47 et 48
3 Bilan des interventions p 49 et 50
4 Tournoi à 5 équipes, 4 équipes, 3 équipes p 51, 52 et 53

ANALYSE DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3 (SENS ET ENJEUX)

S'OPPOSER

Le terme **d'opposition** ne doit pas être abordé par le côté négatif de la définition : « un rapport de choses opposées qui ne peuvent coexister sans se nuire ». Au contraire, il y a une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'opposant, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient.
Aussi chaque situation, chaque jeu d'opposition individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles. Celles-ci peuvent se décliner en plusieurs catégories :
⇒ **les règles du jeu** édictées en règlement,
⇒ **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur…),
⇒ **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs…),
⇒ **les règles liées à la recherche d'efficacité** dans les statuts et rôles des situations pratiquées…

INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT

« Individuellement » doit s'entendre dans une situation de « un contre un ». Cette situation peut proposer des activités qui impliquent plus ou moins corporellement les élèves. Les activités de combat ou de lutte sont beaucoup plus impliquantes que celles qui sont médiées par un engin comme les jeux de raquettes (tennis de table, badminton…).

« Collectivement » fait référence au groupe, à l'équipe. Cette opposition, là aussi, peut être plus ou moins engagée en fonction de la nature des jeux choisis, qu'ils soient traditionnels, du patrimoine, collectifs ou sportifs.

TABLEAU DES VOIES DE PROGRES DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3 (SAVOIRS CONSTITUTIFS)

S'OPPOSER	INDIVIDUELLEMENT	COLLECTIVEMENT
Oser s'engager dans un rapport de un contre un dans lequel les statuts d'attaquant et de défenseur sont différenciés. Chaque opposant réalise une tâche simple, bien définie, dont le but est contraire à celui de son adversaire. Exemple : faire sortir du tapis pour l'un et rester sur le tapis pour l'autre. Cette différenciation permet aux élèves de comprendre la tâche et d'identifier facilement le résultat de l'action. ⇩ ETRE CAPABLE **d'une opposition construite de façon plus intentionnelle** (engagement volontaire, compréhension affirmée de la tâche, respect de la règle d'or, intégration des règles essentielles de l'activité physique support…), dans laquelle les statuts sont différenciés et peuvent changer en fonction de l'évolution du rapport de force au cours du déroulement de l'action. En fin de cycle 2, les élèves doivent avoir construit une plus grande maîtrise de l'activité d'opposition et notamment analyser l'évolution du score, reconnaître pour chaque situation de jeu **les stratégies les plus efficaces** pour eux (de 2 à 3 pour chacun des élèves).	**Le rapport un contre un** avec statuts différenciés **est privilégié.** Les aires d'évolution doivent être bien matérialisées (but de la tâche et critères de réussite inscrits dans le dispositif autorisent un guidage perceptif de l'activité de l'élève). Les actions motrices utilisées sont simples, globales et peu nombreuses. Peu à peu émergent d'autres rôles nécessaires au bon déroulement de l'opposition (arbitre, chronométreur, « entraîneur »). ⇩ ACQUERIR une « maîtrise oppositionnelle » qui se manifeste par : - la connaissance et la pratique de plusieurs activités et jeux d'opposition, - la réalisation d'une combinaison d'actions motrices différentes et adaptées aux jeux d'opposition, - l'utilisation de plusieurs stratégies d'opposition (2 à 3), - la possibilité de jouer tous les rôles nécessaires au déroulement des jeux.	Les **jeux collectifs** proposés avec ou sans ballon sont simples dans leurs règles et bien matérialisés dans leurs dispositifs. Organisés prioritairement sur la base de statuts différenciés, ils permettent la connaissance de l'évolution du score par tous les participants. Les équipes sont restreintes (4 à 5 joueurs). Les actions motrices exigées sont peu nombreuses et simples du point de vue de la motricité (attraper, lancer, bloquer…). ⇩ DEVELOPPER une première construction par le groupe d'un projet de jeu collectif simple, mais connu de tous les joueurs. Ce projet s'appuie sur l'utilisation de quelques stratégies globales retenues par le collectif de l'équipe. Chacun des participants accepte de jouer les différents rôles nécessaires au déroulement du jeu : - attaquant et/ou défenseur, - arbitre et/ou secrétaire, - observateur et/ou entraîneur.

DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

COMPETENCE 3 DU CYCLE 3 **: *S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT***

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances **Construire du sens**	1 à 2 séances **Résoudre un problème**	6 à 12 séances **Construire des savoirs**	1 à 2 séances **Evaluer les savoirs acquis**
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel - utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter…) - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité - Mettre en place les différents rôles.	Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : **<u>le handball</u>**. L'élève participe à un jeu collectif pour : - identifier ses savoirs - repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien.	Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe. L'élève s'entraîne pour : - améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter…) - se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace - accéder à l'automatisation Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.	Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif. L'élève participe à un tournoi de mini hand : - identifier ses savoirs, - mesurer ses progrès, - repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien.
<u>Situations d'appui</u> : - l'horloge - la balle au capitaine - le 3 contre 3 - le multi buts - Le 2 x 2 x 2	***Situation d'appui :*** - Mini hand : 4 contre 4 ou 5 contre 5	<u>Situations d'appui</u> : - 3 situations pour faire progresser et conserver la balle - 3 situations pour accéder au tir - 4 situations pour gagner le duel tireur / gardien (marquer / arrêter) - 3 situations pour améliorer les habiletés transversales.	<u>Situations d'appui</u> : - tournoi de mini hand - rencontre de mini hand
Le souci permanent sera de faire développer également des éléments des compétences générales suivantes :			
<u>Compétence générale visée</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Construire un projet d'action	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Mesurer et apprécier les effets de l'activité

PHASE DE DECOUVERTE

Construire du sens

Phase de mise en activité fonctionnelle par rapport à la compétence spécifique visée.

L'élève mobilise ses ressources pour :

- entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel
- utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter…)
- régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité
- Mettre en place les différents rôles.

PHASE DE DECOUVERTE

Cinq situations sont proposées :

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité avec ballon, sans opposition directe, mettant en jeu deux actions motrices spécifiques du handball (la passe et le dribble) : **l'horloge**

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité de jeu collectif à statuts indifférenciés avec ballon et de s'approprier l'espace de jeu : **la balle au capitaine**

- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans l'activité handball par un jeu à statuts différenciés et de s'approprier les règles et les rôles propres au handball : **le 3 contre 3**

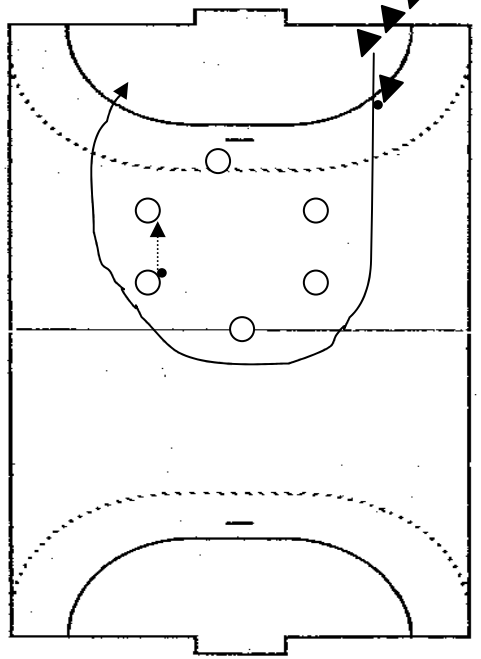
- Une situation pour permettre à tous les élèves de vivre le duel tireur/gardien : **le multi buts**

- Une situation pour permettre à l'enseignant de repérer le niveau de capacités motrices des élèves pour constituer des équipes hétérogènes : **le 2 x 2 x 2**

PHASE DE DECOUVERTE : LE JEU DE L'HORLOGE

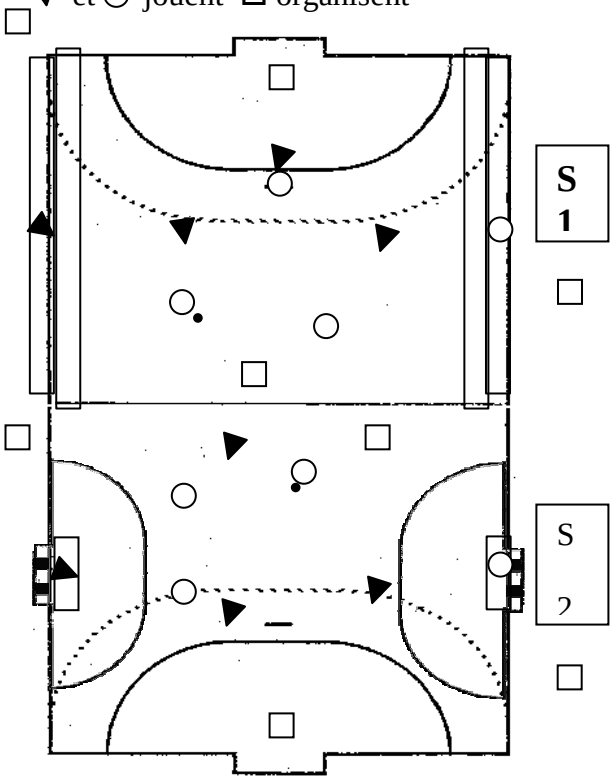
<u>Objectifs de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre à l'élève d'entrer dans une activité avec ballon, sans opposition directe, mettant en jeu deux actions motrices liées au handball : passer et dribbler.

⇒ *Régler les problèmes de fonctionnement et de sécurité en jeu collectif*

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<u>PASSEURS</u> : ○ - Se passer le ballon (lancer et attraper) très rapidement pour faire le plus grand nombre de tours de ronde possible. ***<u>DRIBBLEURS</u>*** : ▶ - Se déplacer en courant et en dribblant autour de l'horloge (la ronde) le plus rapidement possible pour empêcher les passeurs de faire un grand nombre de tours	2 équipes de 6 joueurs par ½ terrain - une équipe forme une ronde : les passeurs - une équipe est disposée en file : les dribbleurs. 1 ballon par équipe ***<u>durée de jeu</u>*** : un ou plusieurs passages de tous les ▶ Inverser les rôles 	**<u>Les passeurs</u> :** ○ Passer le ballon au joueur placé à sa gauche en le lançant et compter le nombre de tours complets de la ronde effectués par le ballon. **<u>Les dribbleurs</u>** : ▶ Faire le tour de la ronde en courant et en dribblant puis donner le ballon au suivant qui fait la même chose. ***<u>Variantes</u> :*** ○ Effectuer les passes en inversant le sens, avec un rebond au sol, avec une seule main, … ▶ Effectuer le parcours en dribblant avec sa main droite puis sa main gauche, … Alterner dribble main gauche/main droite. Faire partir un dribbleur à droite et un autre à gauche, …	L'équipe qui gagne est celle qui a fait faire au ballon plus de tours d'horloge que l'autre.

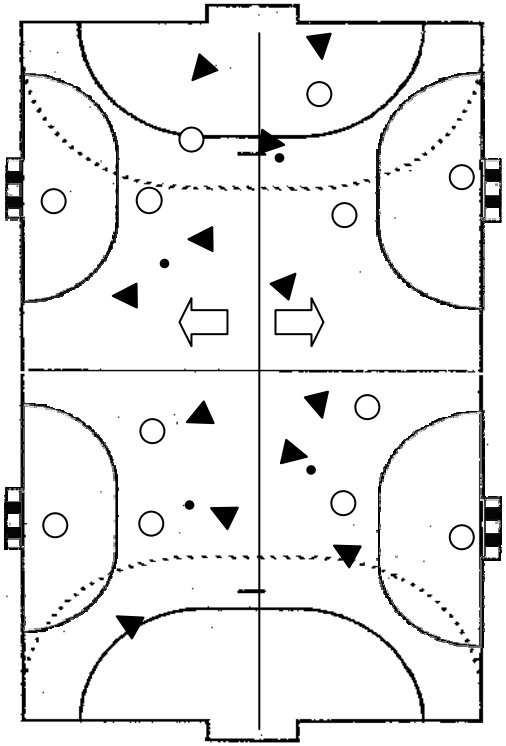
PHASE DE DECOUVERTE : LA BALLE AU CAPITAINE

<u>Objectifs de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre à l'élève de rentrer dans une activité de jeu collectif avec ballon à partir d'un jeu à statuts indifférenciés.
⇒ *Permettre à l'élève de s'approprier l'espace de jeu.*

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<u>EN ATTAQUE</u> **:** Faire parvenir le ballon à son capitaine. ***<u>EN DEFENSE</u>*** **:** Empêcher l'adversaire de donner le ballon à son capitaine.	2 terrains de mini hand 3 équipes de 4 joueurs par terrain dont 1 capitaine situé dans une bande de 1m matérialisée à une extrémité du terrain. 3 jeux de dossards 1 ballon par terrain ▼ et ○ jouent □ organisent  	**<u>Le porteur du ballon peut</u> :** - faire des passes - se déplacer en dribblant Il ne peut pas courir avec le ballon (amener progressivement la règle des trois pas). Le contact physique est interdit. **<u>Les joueurs doivent</u>** : - respecter les limites du terrain (introduction de la touche) - ne pas pénétrer dans les zones interdites : S 1 (zone de 2 m rouge) : S 2 (zone du mini hand) **<u>Les capitaines</u>** ne peuvent se déplacer que dans leur zone (jaune) : S 1 et S 2 bande de 1 m en fond de terrain. Celui qui a réussi la passe au capitaine prend sa place. **<u>Les passes au capitaine</u> :** L'attaquant doit faire une passe directe et le capitaine doit bloquer le ballon. <u>Variantes</u> : un □ peu devenir joker dans une équipe pour provoquer le surnombre. « Tous capitaines » : chaque membre de l'équipe doit passer capitaine.	Avoir fait plus de passes à son capitaine que l'adversaire. « Tous capitaines » : l'équipe gagnante est la première dont tous les joueurs sont passés capitaine

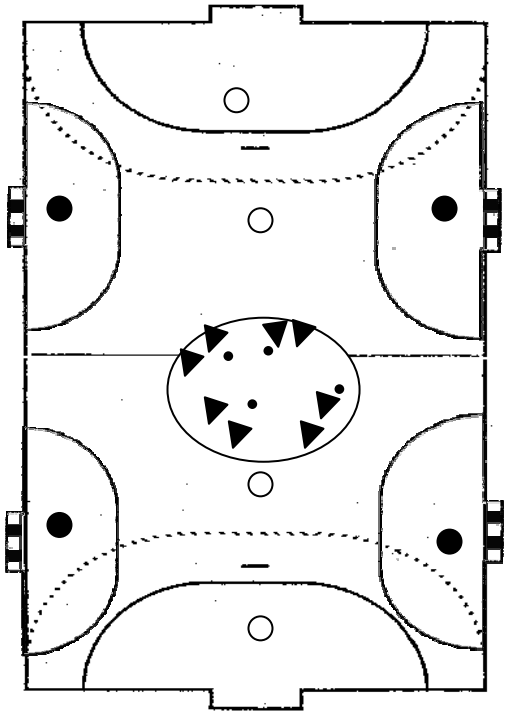
PHASE DE DECOUVERTE : 3 CONTRE 3

Objectifs de l'enseignant : ⇒ Permettre à l'élève de rentrer dans l'activité handball à partir d'un jeu à statuts différenciés
⇒ *Permettre à l'élève de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.*

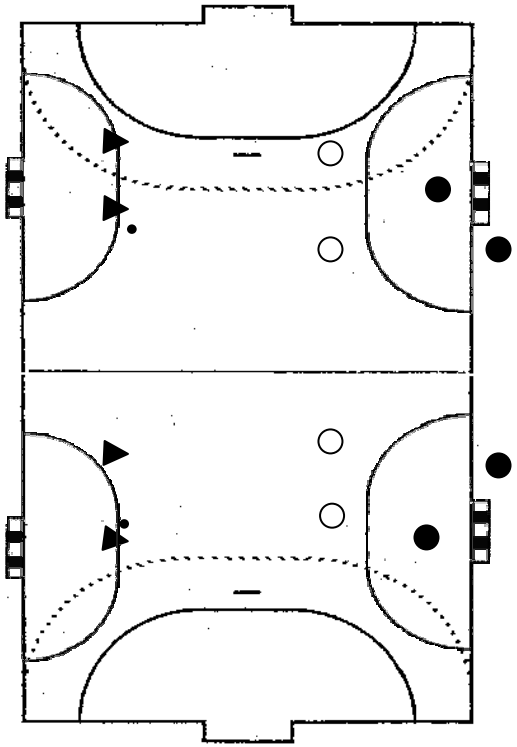
BUT de la TACHE	DISPOSITIF	**REGLES DE FONCTIONNEMENT**	CRITERE DE REUSSITE
ATTAQUANTS : ▲ - Marquer des buts. ***DEFENSEURS :*** ○ - Joueur de champ : Empêcher les attaquants de marquer des buts. - Gardien de but : empêcher le ballon de pénétrer dans la cage : défendre sa cible	2 terrains de mini hand partagés en 2 2 équipes de trois joueurs par ½ terrain (trois attaquants / 3 défenseurs dont un gardien de but) - durée : jouer 6 ballons - inverser les rôles 	***ATTAQUANTS :*** ▲ Faire progresser le ballon pour marquer des buts. ***DEFENSEURS :*** ○ S'organiser pour empêcher le ballon de rentrer dans le but. Les équipes s'organisent, elles respectent les règles du handball : - ne pas marcher avec le ballon (amener progressivement la règle des 3 pas) - Les contacts sont interdits - La zone du gardien est interdite aux joueurs	Marquer plus de buts que l'autre équipe

PHASE DE DECOUVERTE : MULTI BUTS

<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre aux élèves de prendre des indices sur l'espace et les adversaires : savoir se démarquer.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>LES ATTAQUANTS</u> : Progresser à 2 et faire pénétrer le ballon dans une des cages (marquer des buts). ***<u>LES DEFENSEURS</u> :*** - <u>Joueur de champ</u> : Empêcher les attaquants de marquer des buts en touchant le porteur de ballon ou en interceptant le ballon. - <u>Gardien de but</u> : Empêcher le ballon de pénétrer dans la cage : défendre sa cible	3 équipes de 8 sur 2 terrains de mini hand : • 8 défenseurs ○ dont 4 gardiens de but ● • 8 attaquants ▼ • une équipe organise et arbitre. Un ballon pour deux attaquants Temps de jeu : 5 min Inverser les rôles 	Le centre du terrain est l'endroit réservé aux attaquants : il est interdit aux défenseurs. Les dribbles sont interdits. <u>Attaquants</u> **:** ▼ Ils se déplacent par 2 en se faisant des passes pour aller marquer des buts dans toutes les cages. Le binôme retourne au centre du terrain pour reprendre le jeu : - si le porteur du ballon est touché par un défenseur, - si le ballon est intercepté par un défenseur, - si le ballon est perdu par les attaquants (ex : le ballon sort des limites du terrain, le gardien arrête le tir, un joueur dribble, ..) - S'il tire au but <u>Les gardiens de but</u> **:** ● Ils défendent leur cage. <u>Les défenseurs</u> : ○ Ils doivent un maximum de fois toucher le porteur de ballon, intercepter le ballon ou encore provoquer la perte du ballon. <u>Les arbitres</u> : Ils veillent au respect des règles du jeu et comptent les réussites.	<u>Pour les attaquants</u> : Marquer le plus de buts possible : 1 point par but réussi <u>Pour les défenseurs</u> : Avoir provoqué le plus de pertes de ballons possible : 1 point par perte provoquée <u>Pour les gardiens de but</u> : Avoir encaissé le moins de buts possible : 1 point par tir arrêté (bloqué ou repoussé) <u>Pour les arbitres</u> : Savoir donner le résultat

Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre de repérer les niveaux d'habiletés motrices des élèves dans les rôles d'attaquants ou de défenseurs pour constituer des équipes hétérogènes.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
LES ATTAQUANTS : ▶ Progresser à 2 et marquer des buts. ***LES DEFENSEURS*** : ○ Empêcher les attaquants de marquer des buts. ***LES GARDIENS DE BUT*** : ● Empêcher le ballon de pénétrer dans la cage : défendre la cible	La classe est organisée en binômes fixes. 2 terrains de mini hand. 6 binômes par terrain. Un ballon par binôme d'attaquants. 3 jeux de dossards. 	Organisation des binômes sur le terrain : 2 binômes sont attaquants à tour de rôle 2 binômes sont défenseurs à tour de rôle 2 binômes sont gardiens de but à tour de rôle Rotations : Changement des binômes attaquants à chaque passage Changement du gardien de but au sein du binôme toutes les 2 attaques. Changement des binômes défenseurs au bout de 4 attaques. *Le changement de rôles s'effectue donc toutes les 8 attaques.* Les attaquants : ▶ Ils déclenchent la mise en jeu par un dribble ou une passe. Les défenseurs : ○ Ils s'organisent à partir de la 1ère passe ou du 1er dribble des attaquants pour récupérer la balle (subtiliser, intercepter ou provoquer une faute des attaquants). Les gardiens de but : ● Ils arrêtent les tirs.	**Pour tous** : Marquer un maximum de points dans les différents rôles. **Pour les attaquants** : 1 point par but marqué. **Pour les défenseurs** : 1 point par ballon récupéré. **Pour les gardiens de but** : 1 point par tir arrêté.

PRINCIPE DE CONSTITUTION DES EQUIPES

Les équipes doivent être homogènes entre elles : chaque équipe doit être constituée de joueurs de niveaux différents.
Dans la perspective d'une rencontre interclasse, il sera nécessaire de revoir ces compositions d'équipes.

Dans ce cas, **et uniquement dans celui-là**, on constituera des équipes de niveau :
A : élèves très débrouillés, B : élèves débrouillés, … etc…

Pour constituer les équipes on pourra se référer à la situation 2 X 2 X 2.

Exemple d'affiche pour connaître la réussite des binômes dans les différents rôles :

NOMS		ATTAQUANTS	DEFENSEURS	GARDIENS	TOTAL POINTS
Gabin	Laura	I	I I	I	**4**
Jules	Mathilde	I I I	I I I I	I	**8**
Brune	Léo	I I I I I I	I I I	I I I I	**13**
Raphaël	Estelle	I I I I	I I	I I	**8**
Mehdi	Walid	I I	I I	I	**5**
Irma	Julie	I I I I I I I	I I I I	I I I I I	**16**

On essaiera de constituer des équipes dont le total de points des binômes est à peu près équivalent (ex : Gabin, Laura, Raphaël, Estelle, Irma et Julie dans une même équipe)

FICHE EVALUATION des BINOMES 2X2X2

Noms des joueurs		Attaquants	Défenseurs	Gardien	Total points

Après les deux passages des attaquants, tous les joueurs inscrivent leurs résultats :

- **Attaquants** : 1 point s'ils marquent un but.
- **Défenseurs** : 1 point s'ils empêchent les attaquants de tirer,
- **Gardiens** : 1 point s'ils arrêtent un tir.

PHASE DE REFERENCE

Poser un problème

Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : **le handball**.

L'élève participe à un jeu collectif pour :

- identifier ses savoirs
- repérer ses manques

quand il est :

- attaquant
- défenseur
- gardien

PHASE DE REFERENCE

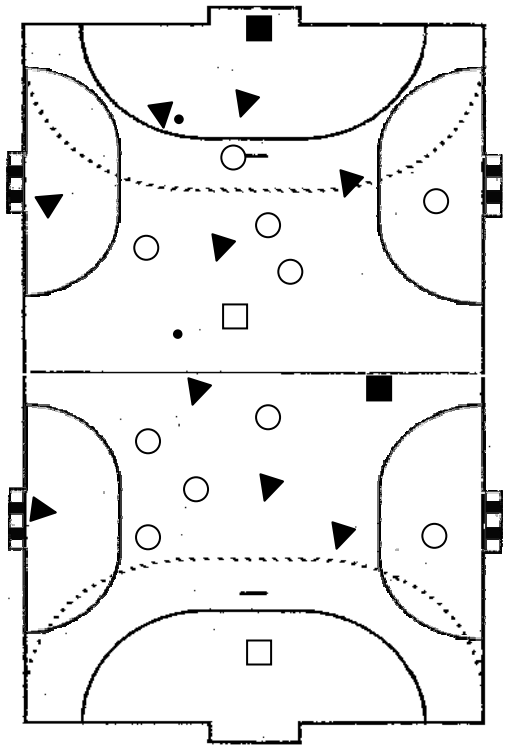
Une situation problème est proposée :

pour permettre à tous les élèves :

- repérer ses savoirs et identifier ses besoins dans l'activité handball à partir d'un jeu à statuts indifférenciés.
- de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.
- d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball en situation.

PHASE DE REFERENCE : MINI HAND (5 contre 5 ou 4 contre 4 pour CM 2)

Objectifs de l'enseignant :
- ⇒ Permettre à l'élève de repérer ses savoirs et identifier ses besoins.
- ⇒ Permettre à l'élève de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.
- ⇒ Permettre à l'élève d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball en situation de jeu

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
Marquer des buts et empêcher l'équipe adverse d'en marquer	2 terrains de mini hand 2 équipes de 6 joueurs dont un arbitre de chaque équipe par terrain. 1 ballon par terrain. 2 jeux de dossards durée : 5 mn 	**En attaque :** ▶ Faire progresser le ballon pour marquer des buts. **En défense :** ○ Empêcher les attaquants de marquer des buts et s'emparer du ballon pour devenir attaquants. **Les arbitres :** ■ □ Faire respecter les règles du handball : touche, marcher, contact, respect de la zone. Donner le résultat.	L'équipe qui gagne est celle qui a marqué plus de buts que l'autre

FICHE DIDACTIQUE

La présence d'un intervenant extérieur en handball au cycle 3 doit permettre de proposer une EPS riche sur les plans didactique et pédagogique. Elle ne peut en aucun cas se limiter à une animation sportive telle que les enfants la trouvent en dehors de l'école, que ce soit dans le cadre périscolaire ou dans le cadre du club. C'est bien d'une pratique scolaire dont il s'agit. La circulaire N° 92.196 du 3 juillet 1992 nous rappelle que l'enseignant reste le maître d'œuvre de l'organisation pédagogique dans sa classe. Les programmes de 2007 en EPS imposent l'acquisition de 4 compétences spécifiques et de 4 compétences générales au cours des 3 cycles de l'école primaire.

Ils obligent également le traitement de la compétence « s'opposer individuellement ou collectivement » avec une activité collective comme support des apprentissages chaque année.

Ainsi, si l'éducation des conduites motrices est l'enjeu fondamental, elle ne se fait qu'à travers des situations qui permettent à l'élève d'identifier ses ressources, de les évaluer, d'envisager des progrès qui seront le support à la fois des projets de l'équipe et de son projet individuel.

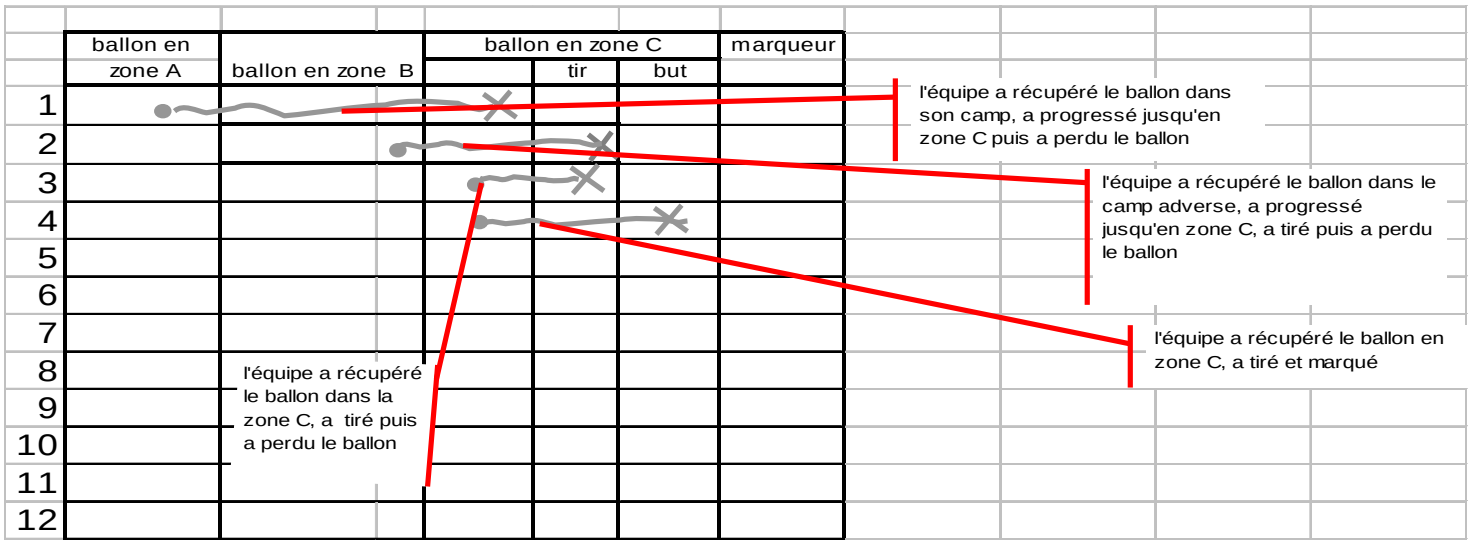
Il est fondamental que l'enseignant veille à ce que l'enchaînement des séances ait une cohérence et un sens pour les élèves.

On veillera lors des situations de découverte à favoriser la pratique et l'engagement de tous les élèves dans les différents rôles sociaux. L'attention de l'enseignant et de l'intervenant, lors de ces premières séances, sera centrée sur l'apprentissage des règles des jeux mais aussi celui des règles de vie, de façon à ce que lors des séances de référence, on puisse se centrer alors sur l'apprentissage de l'observation.

Cette phase est importante pour permettre à chaque équipe d'envisager un projet d'apprentissage collectif en fonction des problèmes identifiés.

C'est en classe, avec l'enseignant, que se fait l'analyse des résultats. Ce sont ces analyses qui définissent les voies de progrès pour les équipes. C'est l'intervenant qui propose et met en œuvre les situations d'apprentissages apparues nécessaires.

Voici quelques exemples d'analyse des observations et des projets qui peuvent en découler.



Nombre de ballons joués : 4
Nombre de ballons amenés en zone C : 4
Nombre de tirs : 2
Nombre de buts : 1

Exemples d'analyse des résultats

ballons joués	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C			marqueur
14				tir	but	
Total				4	1	

14 ballons joués, 6 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir

Cette équipe a du mal à conserver et à faire progresser le ballon vers la cible

Travailler en priorité les situations du thème : **progresser et conserver**

ballons joués	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C			marqueur
14				tir	but	
Total			11	4	1	

14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir: Cette équipe a du mal à mettre quelqu'un en situation favorable pour tirer : apprendre à se démarquer, fixer un défenseur pour créer un espace.

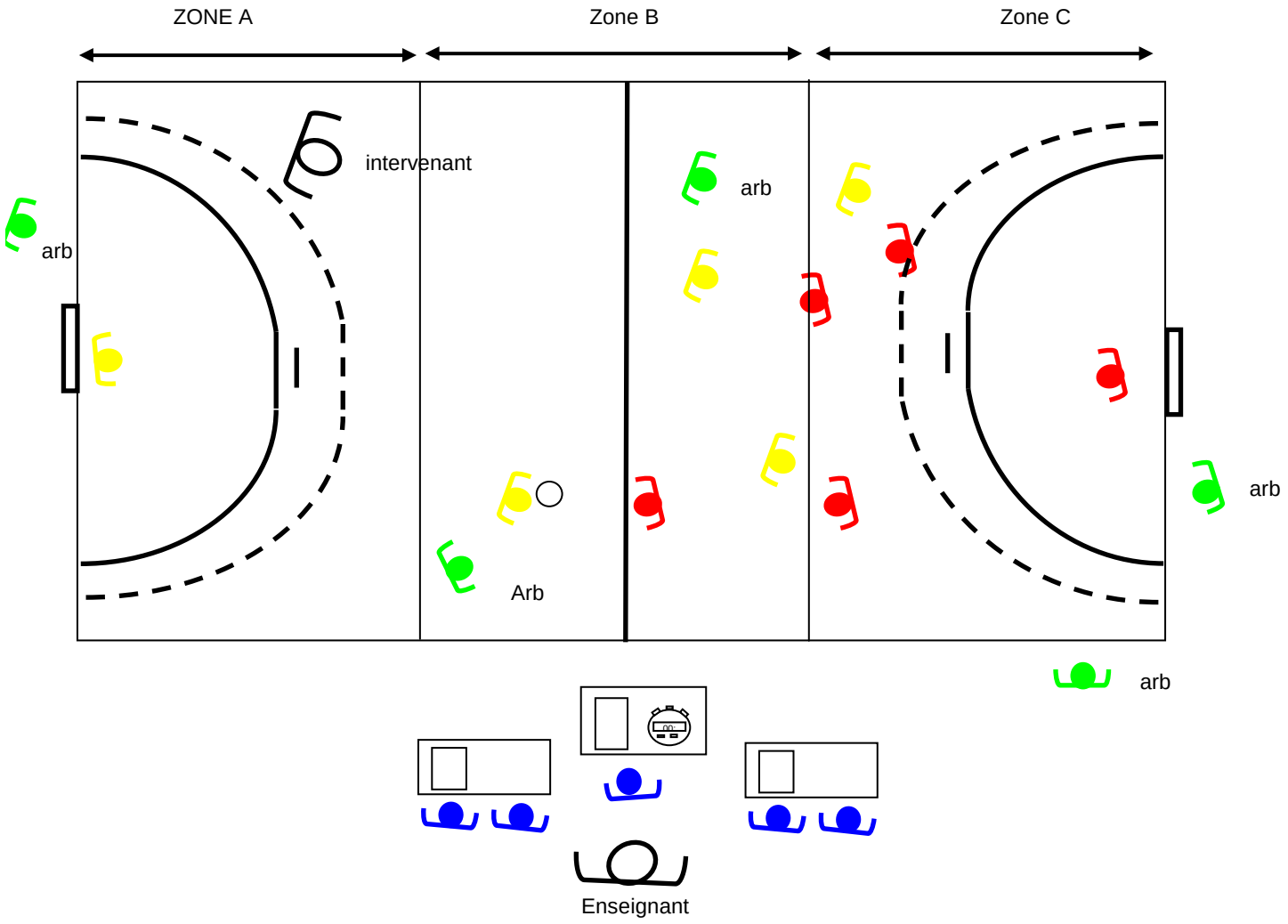
Travailler en priorité les situations du thème : **Accéder au tir**

ballons joués	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C			marqueur
14				tir	but	
Total			11	9	1	

14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 9 aboutissent à un tir, 1 seul but marqué

Thème	Situations collectives	Situations individuelles		Situations adaptées aux trois thèmes
Progresser et conserver le ballon ***De ZONE A ….. à ZONE C***	**Les deux zones**	Porteur	Partenaire du porteur	**Le jeu des six cages** **Les passes** **L'embûche**
		La traversée	**Les 3 zones**	
Accéder au tir ***De ZONE C ….. à TIR***	**La zone protégée**	Porteur	Partenaire du porteur	
		Le jeu des portes	**Les 5 touches**	
Marquer / Arrêter ***De TIR ….. au BUT***	**Duel choisi**	Le tireur	Le gardien	
		Les trois plots **Marquer des buts**	**Arrêter des buts**	

Le dispositif de la situation de référence



Les jaunes et les rouges jouent
Les verts arbitrent
Les bleus observent

handball

Observateurs:…

match :…….contre……..

équipe observée: ……

	ballon en zone A	ballon en zone B			ballon en zone C			marqueur
						tir	but	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
TOTAL								

PHASE DE STRUCTURATION

Construire des savoirs

Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe.

L'élève s'entraîne pour :

- améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter…)

- se donner les moyens de choisir une action, individuelle ou collective, reconnue comme étant la mieux adaptée pour être efficace

- répéter pour, si possible, accéder à une certaine automatisation.

Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.

PHASE DE STRUCTURATION

Quatre thèmes d'entraînement sont proposés :

- **Progresser et conserver le ballon**
- **Accéder au tir**
- **Marquer / arrêter**
- **Habiletés transversales**

THEME : PROGRESSER ET CONSERVER LE BALLON

3 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer la progression collective vers le but : **les 2 zones**

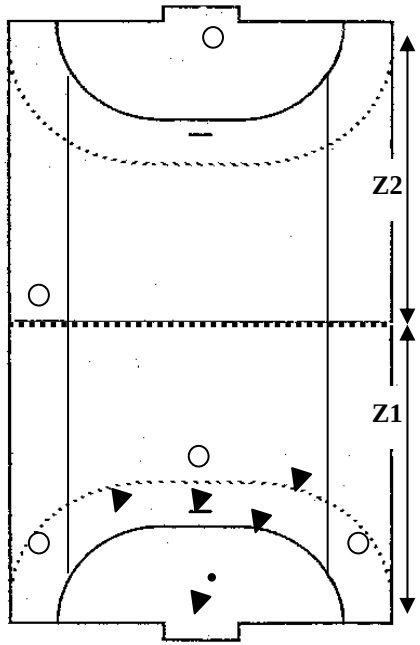
- une situation individuelle pour permettre à l'élève d'améliorer son jeu loin du but quand il est en possession du ballon **: la traversée**

- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu loin du but quand ils sont partenaires du porteur de balle : **les 3 zones**

PHASE DE STRUCTURATION : LES DEUX ZONES

THEME : PROGRESSER ET CONSERVER

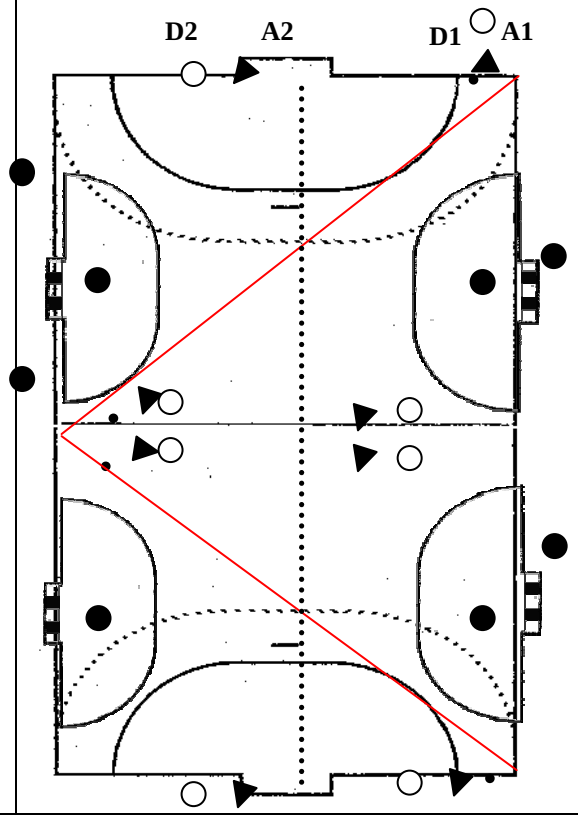
<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer la progression collective vers le but

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>ATTAQUANTS</u> **:** ▼ Progresser vers le but adverse et marquer des buts. ***<u>DEFENSEURS</u>*** **:** ○ Empêcher l'équipe adverse de progresser en interceptant le ballon ou en provoquant une perte du ballon chez les attaquants.	5 équipes de 5 joueurs : • 1 équipe de défenseurs avec un gardien de but • 4 équipes d'attaquants avec un gardien de but Un ballon pour l'équipe qui attaque. 5 jeux de dossards Un terrain de mini hand divisé en deux zones de part et d'autre de la ligne médiane (Z1, Z2) Les équipes attaquantes jouent à tour de rôle et effectuent 2 passages ; l'équipe qui défend reste toujours la même. Puis inverser les rôles.  	<u>Les attaquants</u> : ▼ Le jeu commence avec la passe effectuée par le gardien. L'équipe progresse pour attaquer la cible adverse. <u>Les défenseurs</u> : ○ Ils quittent leur position à partir du moment où le gardien fait la première passe. Il faut que le porteur de balle soit toujours harcelé. <u>*Variantes*</u> : - Dribbles interdits - Faire varier le rapport entre attaquants et défenseurs	<u>pour les attaquants</u> : Accéder à la zone 2 = 1 point Tirer au but = 2 points Marquer un but = 3 points <u>pour les défenseurs</u> : 2 points par ballon récupéré 1 point par ballon perdu par les attaquants

PHASE DE STRUCTURATION : LA TRAVERSEE

THEME : PROGRESSER ET CONSERVER

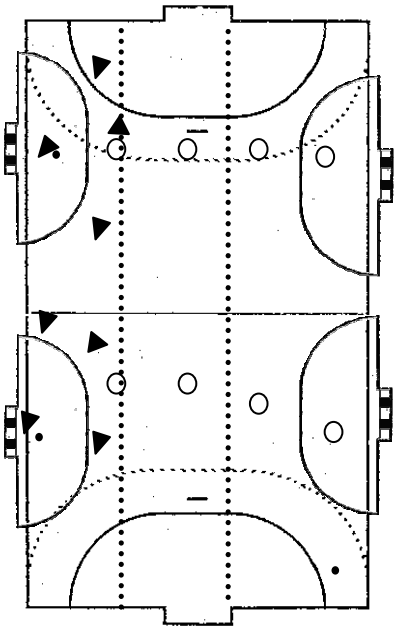
<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ Inciter l'élève à utiliser le dribble pour améliorer le jeu loin du but et faire progresser l'équipe

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>ATTAQUANTS</u> : ▼ A1 : Progresser vers le but adverse en dribblant et marquer un but. A2 : Aider son partenaire : - dès qu'il est bloqué par son adversaire ou - dès qu'il franchit la ligne médiane pour marquer un but ***<u>DEFENSEURS</u>*** **:** ○ D1 : empêcher l'attaquant de progresser et de marquer un but en s'emparant du ballon ou en provoquant une faute D2 : aider son partenaire à défendre sa cible ***<u>GARDIEN DE BUT</u>*** **:** Défendre sa cible en arrêtant les tirs.	3 équipes de deux joueurs : • 2 gardiens de but ● • 2 défenseurs ○ • 2 attaquants ▶ Par ½ terrain de mini hand partagé par une diagonale. 10 ballons par ½ terrain, des dossards <u>Durée du jeu</u> : chaque équipe qui attaque joue dix ballons  	<u>Les attaquants</u> : ▼ A1 : donne le départ de la situation en pénétrant sur le terrain en dribblant. A2 : son partenaire entre en jeu quand la balle a franchi la ligne médiane ou quand A1 ne peut plus progresser. <u>Les défenseurs</u> **:** ○ D1 joue à partir du moment où A1 fait son premier dribble. Il peut lui subtiliser le ballon ou provoquer une perte du ballon. D2 ne peut aider son partenaire qu'à partir du moment où A2 rentre sur le terrain. Il peut, lui aussi, subtiliser le ballon, provoquer une perte du ballon, intercepter, ...	<u>pour les attaquants</u> : A1 : Franchir la ligne médiane = 1 point A1 ou A2 : Tirer au but = 2 points Marquer un but = 3 points <u>pour les défenseurs</u> : D1 : bloquer l'adversaire avant la ligne médiane : 2 points D1 et D2 : 2 points par ballon récupéré 1 point par ballon perdu par les attaquants <u>pour les gardiens de but</u> : 2 points par but arrêté en bloquant le ballon 1 point par but arrêté en détournant ou repoussant le ballon.

PHASE DE STRUCTURATION : LES TROIS ZONES

THEME : PROGRESSER ET CONSERVER

<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu loin du but en se démarquant quand ils sont attaquants

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>ATTAQUANTS :</u> ▼ Progresser vers le but adverse pour marquer. ***<u>DEFENSEURS</u>*** **:** ○ Chaque défenseur doit, dans sa zone, empêcher l'équipe adverse de progresser en interceptant le ballon ou en provoquant une perte du ballon.	3 équipes de quatre joueurs par terrain de mini hand : une équipe de défenseurs dont un gardien de but ; une équipe d'attaquants ; une équipe en attente. Le terrain est partagé en 3 zones (ZA, ZB, ZC). Une réserve de 10 ballons pour les attaquants ; des dossards. Durée de jeu : dix ballons **Z A ZB ZC** 	<u>Attaquants</u> : ▼ Pour progresser, ils peuvent dribbler ou se faire des passes. Quand ils sont dans une zone, ils n'ont pas le droit de revenir dans la zone précédente. <u>Les défenseurs</u> : ○ Au départ, chaque défenseur est dans une zone. Le premier défenseur défend dans sa zone. Il ne peut intervenir dans la zone suivante que si le ballon est passé dans celle-ci, et ainsi de suite. <u>*Variantes*</u> : Dribbles interdits pour les attaquants	<u>pour les attaquants</u> : Accéder à la zone C = 1 point Tirer au but = 2 points Marquer un but = 3 points <u>pour les défenseurs</u> : 2 points par ballon récupéré 1 point par but arrêté par le gardien

THEME : ACCEDER AU TIR

3 situations d'entraînement sont proposées :

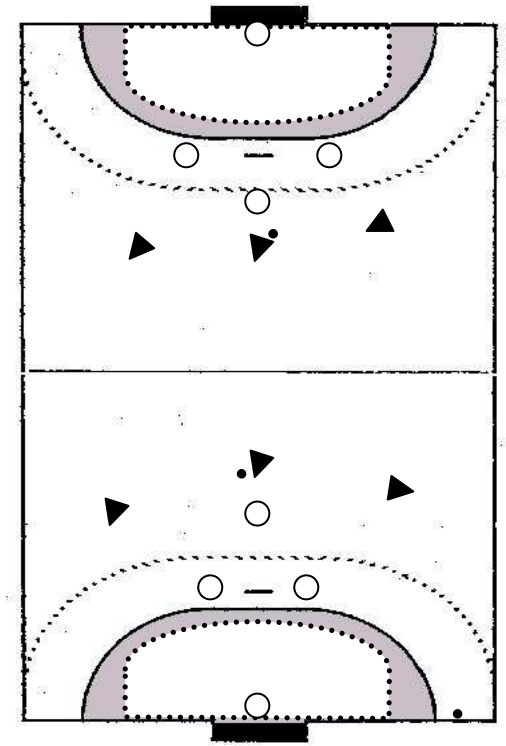
- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu près du but : **la zone protégée**

- une situation individuelle pour permettre à l'élève d'améliorer son jeu près du but quand il est en possession du ballon : **le jeu des portes**

- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu près du but quand ils sont partenaires du porteur de ballon : **les 5 touches**

PHASE DE STRUCTURATION : LA ZONE PROTEGEE

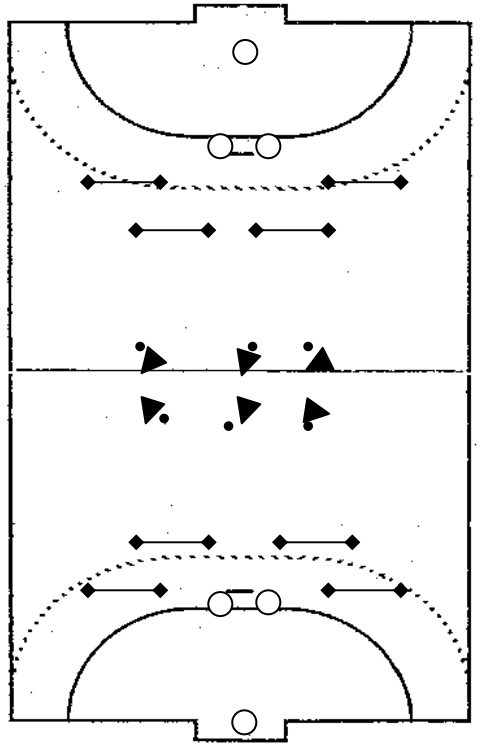
Objectif de l'enseignant : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand je suis partenaire du porteur de balle

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
Se démarquer et se placer de façon a recevoir la balle et être tireur potentiel	Des équipes de trois joueurs: • Une équipe de défenseurs • Une équipe d'attaquants Un ballon pour les attaquants Temps de jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons par demi terrain 	**Les Attaquants :** ▼ Le ballon doit à chaque fois partir d'un joueur différent. Si le porteur de balle est touché je suis obligé de faire la passe. Ils peuvent pour marquer aller jusqu'à la zone à 5m (en pointillée). Balle tirée dans la zone = 1 pt But = 2 pts **Les défenseurs :** ○ Ils cherchent à retarder et empêcher les attaquants d'aller marquer en touchant le porteur de balle. Au bout de trois touches consécutives l'attaque a perdu. Le premier défenseur est obligé de rester à l'extérieur des 9 m, les deux autres restent à l'intérieur des 9 m et n'ont pas le droit de rentrer dans la zone des 6m.	Marquer suite aux dix passages au moins 5 points

PHASE DE STRUCTURATION : LE JEU DES PORTES

THEME : ACCEDER AU TIR

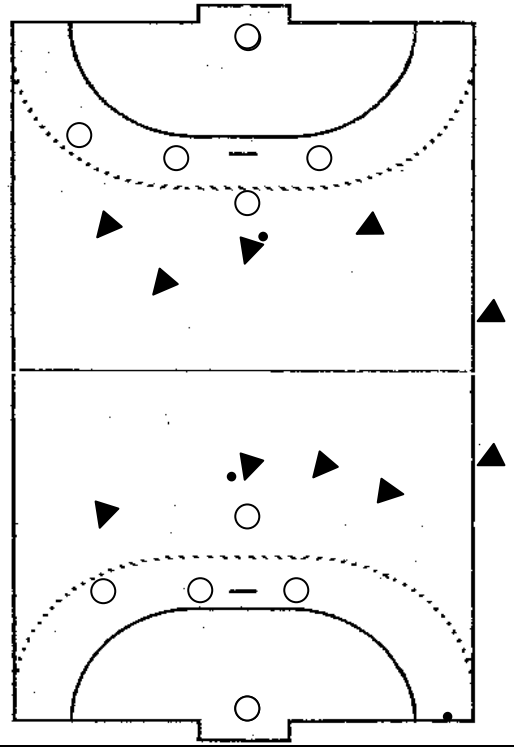
<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre à l'élève d'améliorer son jeu près du but quand il est porteur du ballon en repérant les espaces libres.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>ATTAQUANTS</u> **:** ▼ Repérer et utiliser les espaces libres pour accéder au but et tirer ***<u>DEFENSEURS</u>*** **:** ○ Bloquer l'accès au but en se positionnant dans les portes	Des équipes de trois joueurs : • Une équipe de 3 défenseurs dont un gardien de but • Une équipe de 3 attaquants Des dossards, un ballon pour les attaquants 4 portes matérialisées par des plots espacés de 1m. - Une réserve de 9 ballons. Temps de jeu : chaque joueur joue 3 ballons 	**<u>Les attaquants</u> :** ▼ Le joueur central donne le signal de départ en commençant à dribbler. Les attaquants sont obligés de passer par une porte avant d'aller tirer. Si un défenseur se trouve dans la porte, l'attaquant ne peut pas forcer le passage et doit choisir une autre porte. **<u>Les défenseurs</u> :** ○ Ils cherchent à retarder et à empêcher les attaquants d'aller tirer en fermant l'accès aux portes. Ils n'ont pas le droit d'intervenir sur le porteur du ballon.	<u>pour les attaquants</u> : Le premier à tirer marque : 3 points Le deuxième : 2 points Le troisième : 1 point Un point supplémentaire si le but est réussi. Avoir le maximum de points.

PHASE DE STRUCTURATION : LES 5 « TOUCHES »

THEME : ACCEDER AU TIR

<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand ils sont partenaires du porteur de balle.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>ATTAQUANTS</u> : ▼ Ne pas se faire toucher 5 fois pour pouvoir tirer et marquer. ***<u>DEFENSEURS</u>*** : ○ Empêcher les attaquants de tirer en - récupérant le ballon - empêchant le non porteur de ballon de le recevoir - en touchant le porteur du ballon.	Par demi terrain : • une équipe de 5 défenseurs dont un gardien de but • une équipe de 5 attaquants, dont un arbitre • un ballon, des dossards Durée du jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons. Inverser les rôles. 	**<u>Les attaquants</u> :** ▼ Le porteur de ballon ne doit pas se faire toucher par un défenseur. S'il est touché, il doit obligatoirement faire une passe. Si les attaquants sont touchés 5 fois avant de tirer, le ballon est perdu. **<u>Les défenseurs</u> :** ○ Ils cherchent à empêcher les attaquants de tirer et à toucher le porteur de balle.	Marquer, en attaque, plus de buts que les autres.

THEME : DUEL TIREUR / GARDIEN

MARQUER / ARRÊTER

4 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation collective pour permettre à tous les élèves d'améliorer le tir et les arrêts en fonction du rapport de force **:** **duel choisi**

- deux situations individuelles pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu du tireur **:**

  - **les trois plots** : prendre en compte le placement du gardien de but et de son adversaire

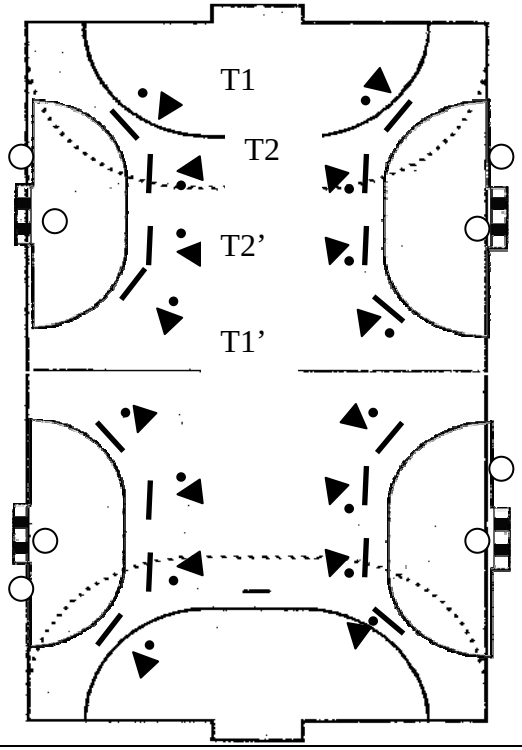
  - **marquer des buts** : prendre en compte le déplacement du gardien

- une situation individuelle pour permettre à tous les élèves d'améliorer le jeu du gardien : **arrêter des buts**

PHASE DE STRUCTURATION : MARQUER DES BUTS

THEME : MARQUER / ARRÊTER

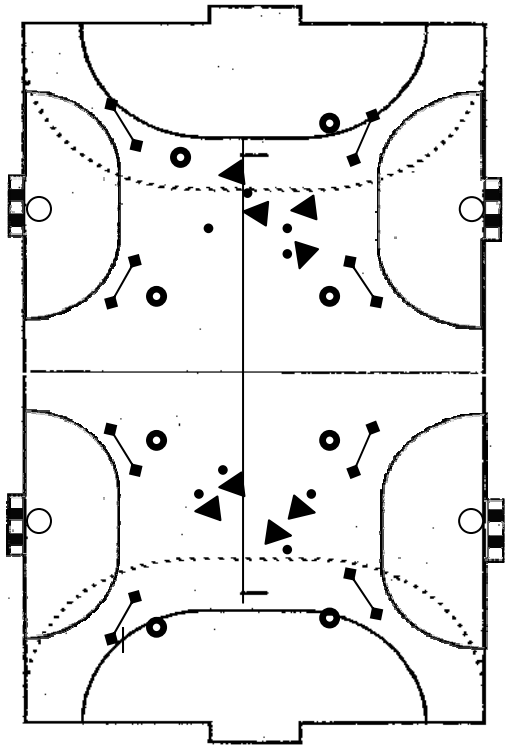
Objectif de l'enseignant : ⇒ permettre à l'élève de tirer en fonction du positionnement du gardien suite à deux tirs consécutifs.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
TIREURS *:* T1 : Marquer un but T2 : identifier les espaces libérés par le gardien suite au 1er tir et marquer un but. ***GARDIENS*** *:* Arrêter les tirs	Par ½ terrain de mini hand : 2 équipes de 2 tireurs et 1 équipe de 2 gardiens de but 1 ballon par tireur et 4 lattes pour matérialiser la position des tireurs **Temps de jeu** : 8 tirs par joueurs  	**Les tireurs :** T1 effectue un tir de son poste. T2 tire dès que le ballon a franchi la ligne de but ou a été repoussé par le gardien. Le gardien se repositionne. T1' et T2' font de même. Après deux tirs du même poste, les tireurs changent de poste. Quand chaque tireur est passé 2 fois aux deux postes, on change les gardiens. **Le gardien** : Essaie d'arrêter un maximum de tirs.	**L'équipe de tireurs marque** : - 2 points quand c'est le premier tireur qui marque. - 1 point quand c'est le second tireur qui marque. **L'équipe de gardiens marque** : - 1 point par tir arrêté ou repoussé sur le premier tireur. - 2 points par tir arrêté ou repoussé sur le deuxième tireur.

PHASE DE STRUCTURATION : ARRETER DES BUTS

THEME : MARQUER / ARRÊTER

<u>Objectif de l'enseignant :</u> ⇒ permettre à l'élève d'arrêter des tirs en fonction de la position des tireurs

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
. ***<u>TIREUR</u>*** : Marquer des buts ***<u>GARDIEN</u>*** *:* Se placer dans la cage en fonction du lieu du déclenchement des tirs. Protéger sa cible en touchant le ballon et/ou en arrêtant les tirs.	4 groupes de 6 Cinq tireurs et un gardien par ½ terrain de mini hand 4 plots délimitent deux portes excentrées par rapport à la cage. Un plot pour imposer une course rectiligne Durée de jeu : chaque tireur tire 4 fois. Tous les 20 tirs, inverser les rôles. . 	**<u>Les tireurs</u> :** ◀ Ils partent chacun leur tour d'une position centrale. Ils dribblent jusqu'à la porte de leur choix en contournant le plot puis ils tirent. Un même tireur ne doit pas choisir 4 fois la même porte. Le tireur suivant démarre son action dès que le précédent a déclenché son tir. **<u>Le gardien</u>** : ○ Il se place dans la cage pour arrêter les tirs. Il établit une relation entre le point d'impact des tirs et le lieu du déclenchement	**<u>Le gardien</u>** : ○ Quand le tir est cadré, il marque : - 1 point s'il touche le ballon mais que celui-ci rentre dans la cage. - 2 points s'il arrête ou repousse le ballon hors de la cage.

THEME : HABILETES TRANSVERSALES

3 situations d'entraînement sont proposées :

- une situation pour permettre à tous les élèves d'améliorer leurs passes, d'enchaîner des passes, d'enchaîner passer / tirer, d'adapter leurs passes en fonction de la position des partenaires et des adversaires : **les passes.**

- une situation pour permettre à tous les élèves d'améliorer leurs dribbles, d'enchaîner dribble / tir, d'adapter leur tir en fonction de la position du gardien de but : **les 6 cages.**

- une situation pour permettre à tous les élèves de tirer de loin ou des ailes dans une situation duelle : **l'embûche.**

3 fiches d'observations sont proposées :

- une fiche d'observation « dribbler – tirer »

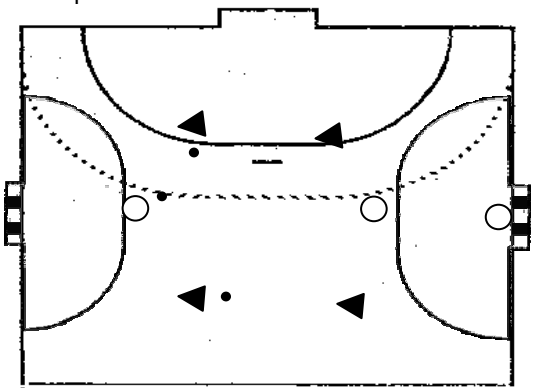
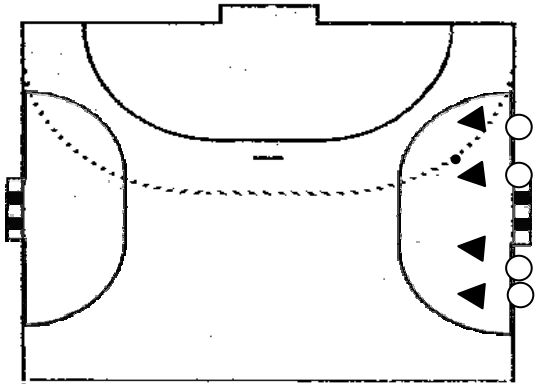
- une fiche d'observation « passer – tirer »

- une fiche d'observation « arrêter »

PHASE DE STRUCTURATION : LES PASSES

THEME HABILETES TRANSVERSALES

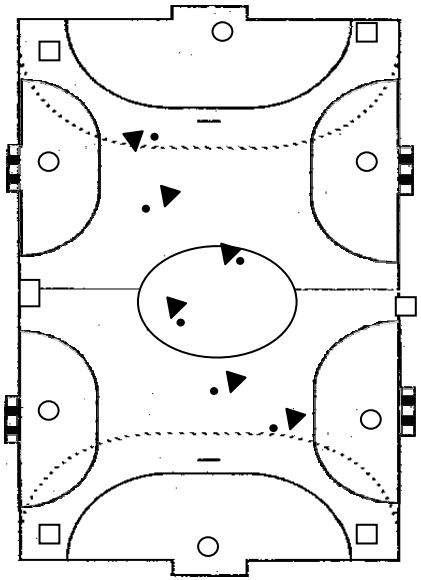
<u>Objectif de l'enseignant :</u> ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer leurs passes, d'enchaîner des passes, d'enchaîner passer / tirer, d'adapter leurs passes en fonction de la position des partenaires et des adversaires.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<u>Situation 1</u> **:** Adapter la passe en fonction de la distance entre le lanceur et le récepteur : aller vers la passe « armée »	2 groupes face à face 1 ballon pour deux 	Les élèves sont face à face. Ils se font des passes. Après chaque réussite, ils reculent d'un pas.	Identifier une distance maximale de réussite stabilisée.
<u>Situation 2</u> **:** Traverser le terrain de zone à zone en se faisant des passes	4 joueurs, un ballon 5 passages 	Aller poser le ballon dans la zone opposée en se faisant des passes. Si le ballon tombe au sol, revenir au point de départ. <u>*Variantes possibles*</u> : *- faire le moins de passes possibles* *- enchaîner les passes, le porteur du ballon n'étant jamais à l'arrêt* *- deux perturbateurs viennent gêner la progression*	Réussir au moins quatre traversées

PHASE DE STRUCTURATION : LES 6 CAGES

THEME HABILETES TRANSVERSALES

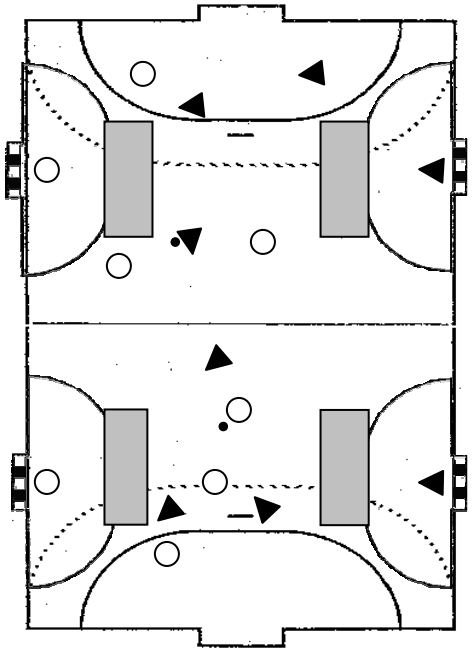
<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ permettre aux élèves d'améliorer le dribble, d'enchaîner dribble et tir, d'adapter leur tir en fonction de la position du gardien de but

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<u>ATTAQUANTS</u> : Accéder à la cible en utilisant le dribble pour progresser, pour attendre, pour éviter…	4 équipes de 6 : • une équipe de gardiens de but • 2 équipes d'attaquants • une équipe d'observateurs Un ballon par attaquant Temps de jeu : le jeu s'arrête dès qu'un des attaquants a marqué un but dans chaque cage. Inverser les rôles 	**<u>Les attaquants</u> :** ▶ Ils dribblent pour aller marquer un but dans chaque cage. Il est interdit de : - tirer deux fois de suite dans la même cage - tirer en même temps qu'un autre - tirer pendant que le gardien rend le ballon qu'il vient d'arrêter. Si un attaquant perd le ballon en dribblant, il doit repartir du centre du terrain. **<u>Les gardiens</u> :** ○ Ils défendent leur cage. *<u>Variantes possibles</u> :* *Ajouter un défenseur par terrain de mini hand* *<u>Les défenseurs</u>* ***:*** *Ils peuvent :* *- gêner la progression d'un attaquant,* *- subtiliser le ballon de l'attaquant uniquement quand il dribble et sans faire de faute*	L'attaquant qui a marqué le premier 1 but dans chacune des 6 cages a gagné. Pour les autres attaquants : avoir marqué au moins quatre buts pendant ce temps.

PHASE DE STRUCTURATION : L'EMBÛCHE

THEME HABILETES TRANSVERSALES

<u>Objectif de l'enseignant</u> : ⇒ permettre à l'élève de tirer de loin ou des ailes dans une situation d'accès au tir.

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
Marquer des buts en tirant : - de loin - de l'aile **et** empêcher les autres de marquer des buts	Sur un terrain de mini hand : 2 tapis de 2m par 1m pour délimiter une zone interdite face à la cage 3 équipes de 4 joueurs dont un gardien. 2 équipes jouent, 1 équipe arbitre Durée du match : 5 minutes 	**<u>En attaque</u>** : Marquer un but sans pénétrer dans l'aire délimitée devant la zone. **<u>En défense</u>** : Récupérer le ballon pour devenir attaquant et marquer un but. Les gardiens défendent leur cage respective.	L'équipe qui marque le plus de buts a gagné

OBSERVATION : ARRÊTER

NOM DE L'OBSERVATEUR :

NOM DE L'OBSERVE :

	Face à un seul joueur	1er passage	2ème passage	3ème passage	**Face à plusieurs joueurs**	1er passage	2ème passage	3ème passage
ARRÊTER	il a encaissé le but				il a encaissé le but			
	Il a touché la balle mais a encaissé le but				Il a touché la balle mais a encaissé le but			
	il a arrêté le tir				il a arrêté le tir			

Date:

Faire une croix dans la case correspondante

OBSERVATION : PASSER / TIRER

NOM DE L'OBSERVATEUR :

NOM DES OBSERVES :

	sans défenseur	1er passage	2ème passage	3ème passage	**avec défenseur**	1er passage	2ème passage	3ème passage
PASSER	ils se font des passes et perdent la balle dans la première partie du terrain				ils se font des passes et perdent la balle dans la première partie du terrain			
	ils se font des passes et perdent la balle dans la deuxième partie du terrain				ils se font des passes et perdent la balle dans la deuxième partie du terrain			
	ils se font des passes et l'un des deux tire au but				ils se font des passes et l'un des deux tire au but			
TIRER	il tire en dehors de la cage				il tire en dehors de la cage			
	il tire dans la cage ou sur le poteau sans qu'il y ait but				il tire dans la cage ou sur le poteau sans qu'il y ait but			
	il marque				il marque			

Date:

Faire une croix dans la case correspondante

OBSERVATION : DRIBBLER / TIRER

NOM DE L'OBSERVATEUR :

NOM DE L'OBSERVE :

	sans défenseur	1er passage	2ème passage	3ème passage	**avec défenseur**	1er passage	2ème passage	3ème passage
DRIBBLER	il dribble et perd la balle dans la première partie du terrain				Il dribble et perd la balle dans la première partie du terrain			
	il dribble et perd la balle dans la deuxième partie du terrain				Il dribble et perd la balle dans la deuxième partie du terrain			
	il dribble et tire au but				Il dribble et tire au but			
TIRER	il tire en dehors de la cage				il tire en dehors de la cage			
	il tire dans la cage ou sur le poteau sans qu'il y ait but				il tire dans la cage ou sur le poteau sans qu'il y ait but			
	il marque				il marque			

Date:

Faire une croix dans la case correspondante

PHASE BILAN

Evaluer les savoirs acquis

Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif.

L'élève participe à un tournoi de mini hand pour :

- identifier ses savoirs,
- mesurer ses progrès,
- repérer ses manques,

quand il est :

- attaquant
- défenseur
- gardien
- partenaire
- arbitre

PHASE BILAN

Une situation est proposée :

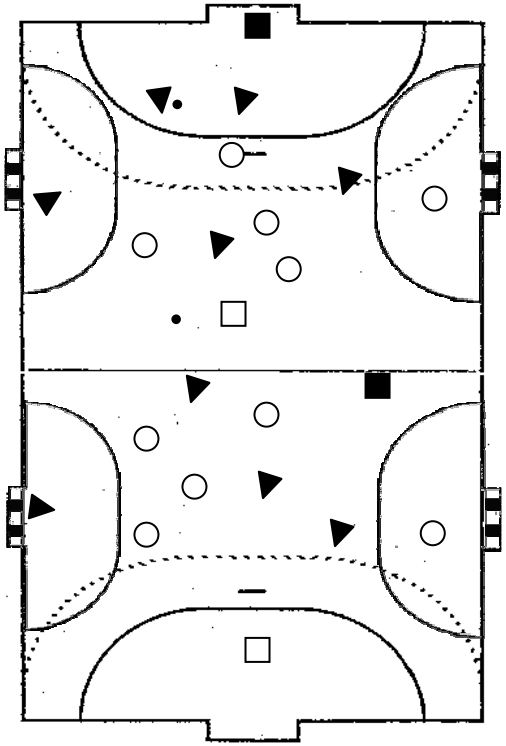
pour permettre à tous les élèves :

- d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball dans une situation de jeu
- de mettre en place une observation pour pointer les acquis, les manques et les progrès réalisés : **le tournoi de mini hand.**

ACADÉMIE DE LYON

PHASE BILAN : TOURNOI DE MINI HAND

Objectifs de l'enseignant : ⇒ Permettre à l'élève d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball dans une situation de jeu
⇒ Mettre en place une observation pour pointer les acquis, les manques et les progrès réalisés.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
Marquer des buts et empêcher l'équipe adverse d'en marquer	2 terrains de mini hand 2 équipes de 6 joueurs dont un arbitre de chaque équipe par terrain. 1 ballon par terrain. 2 jeux de dossards durée de jeu : 5 mn 	**<u>En attaque</u> :** ▶ Faire progresser le ballon pour marquer des buts. **<u>En défense</u> :** ○ Empêcher les attaquants de marquer des buts et s'emparer du ballon pour devenir attaquants. **<u>Les arbitres</u> :** ■ □ Faire respecter les règles du handball : touche, marcher, contact, respect de la zone. Donner le résultat.	L'équipe qui gagne est celle qui a marqué plus de buts que l'autre

ANNEXES

- **Le Mini Hand (présentation des terrains)**
- **L'arbitrage**
- **Bilan des interventions**
- **Tournoi à 5 équipes**
- **Tournoi à 4 équipes**
- **Tournoi à 3 équipes**

LE MINI HAND

Le terrain :
Sur un terrain de handball, on peut mettre de deux à trois terrains de Mini Hand. Chaque terrain de mini hand mesure 20 m de longueur (constitue les lignes de touche) et 18 m de largeur.

Les buts :
Ils mesurent 2,4 m de large et 1,7 m de haut

Le jeu:

- Marquer dans le but adverse
- Il faut 4 joueurs de champ et un gardien
- On joue en deux mi-temps de durée équivalente (engagement au centre au début de chaque mi-temps en fonction du tirage au sort et dans sa surface de but après un but)

Les règles :

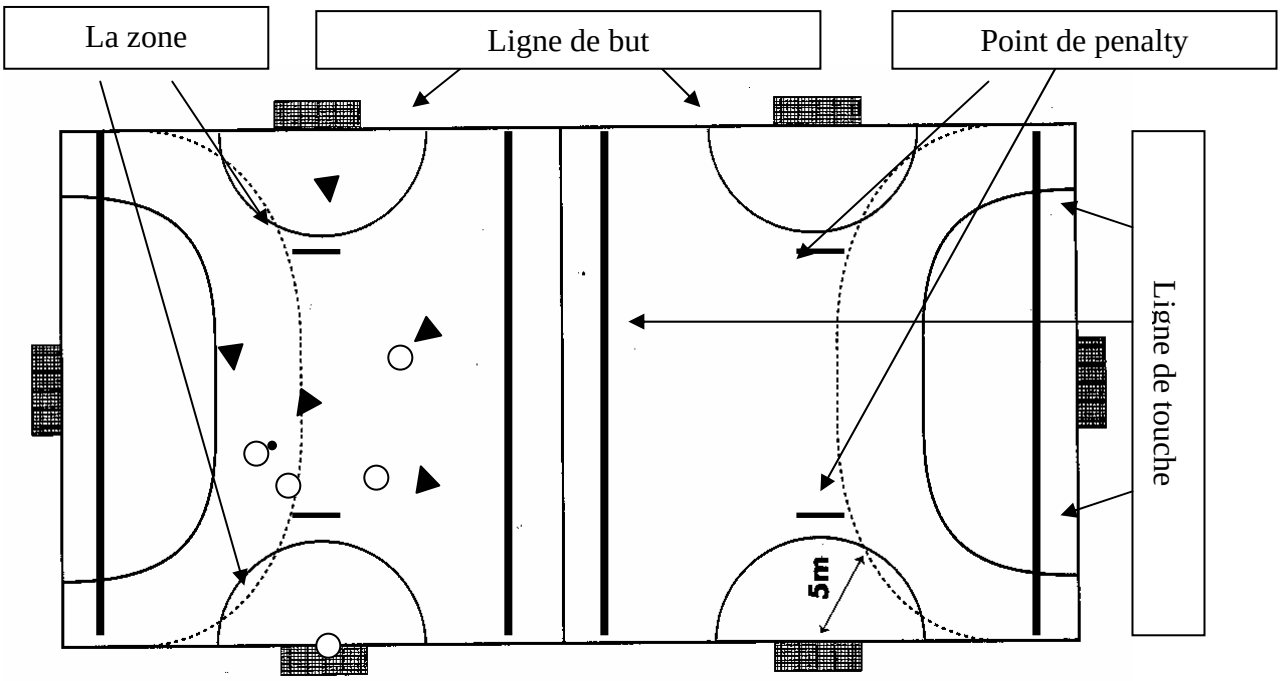
- A suivre sur la fiche, le jeu, le joueur, l'arbitrage

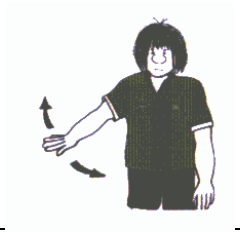
- Remise en jeu : lorsque la balle franchit la ligne de touche, remise en jeu sur cette touche à l'endroit de sortie de la balle
  Lorsque le ballon franchit la ligne de but, remise en jeu par le gardien sauf si le ballon a été touché par un partenaire du gardien, on signale un corner

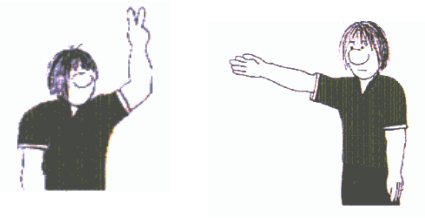
- Jet franc : toute faute est sanctionnée par un jet franc à l'endroit de la faute, à 2m de la surface de but (zone) si nécessaire, l'adversaire est obligatoirement à 2m de la balle.

- **Sanctions :** le joueur est sanctionné par une exclusion de 1 minute dans les cas extrêmes : brutalité volontaire, jeux dangereux (ref fiche arbitrage), insultes.

Les repères sur le terrain :



	J’observe :	Je me fais comprendre par	Je sanctionne par	La décision en conséquence
J’ai la balle	Je fais plus de trois pas en tenant la balle		Jet franc	Balle à l’équipe adverse à l’endroit de la faute
	Je recommence à dribbler après avoir arrêté		Jet franc	Balle à l’équipe adverse à l’endroit de la faute
	Pousse ou repousse un adversaire		Jet franc	Balle à l’équipe adverse à l’endroit de la faute
	Je conserve la balle plus de cinq secondes à l’arrêt		Jet franc	Balle à l’équipe adverse à l’endroit de la faute
	Je mets un pied dans la zone		Jet franc	Balle au gardien de l’équipe adverse à l’endroit de la faute

	Je touche la balle en dessous du genou		Jet franc	Balle à l'équipe adverse à l'endroit de la faute
	Je passe la balle à mon gardien quand il est dans sa zone		Jet franc	Balle à l'équipe adverse à deux mètres de la ligne de but
Je suis Gardien de but	Je ne reste pas dans ma surface de but		Jet franc	Balle à l'équipe adverse à deux mètres de la ligne de but
	Je peux arrêter le ballon avec les différentes parties du corps :			
	La balle est repoussée au delà de la ligne de but			Gardien conserve le ballon
	La balle est repoussée au delà de la ligne de touche		Touche	Balle à l'équipe adverse à hauteur de la sortie de la balle
Je n'ai pas la balle	J'arrache le ballon des mains de mon adversaire		Jet franc	Je redonne la balle à l'équipe qui la possédait
	Je pousse, j'attrape l'adversaire		Exclusion temporaire 1 à 2 minutes en fonction du temps du match et jet franc 	Le joueur sort du terrain, et je redonne la balle à l'équipe qui la possédait. **Le joueur concerné est exclu 1 minute et son équipe joue avec un joueur de moins**
	J'accroche le bras du porteur de balle loin du but		Exclusion de deux minutes et jet franc	Le joueur sort du terrain, et je redonne la balle à l'équipe qui la possédait
	J'accroche le bras du porteur de balle au moment où il tire		Exclusion de deux minutes et jet de sept mètres	Le joueur sort du terrain, et j'indique le penalty
	Je touche la balle en dessous du genou		Jet franc	Je redonne la balle à l'équipe qui la possédait

BILAN DES INTERVENTIONS HANDBALL

Période : ……

Intervenant : …….

Structures partenaires (club, comité, mairie) :……..

Enseignant(e) :……

Ecole :……..

Classe :……

Préparation et suivi du projet

Points positifs :

Points négatifs :

Propositions pour l'avenir :

Contenus des séances

Points positifs :

Points négatifs :

Propositions pour l'avenir :

Le matériel, les documents

Points positifs :

Points négatifs :

Propositions pour l'avenir :

Le tournoi final

Points positifs :

Points négatifs :

Propositions pour l'avenir :

Relations intervenant / enseignant(e)

Points positifs :

Points négatifs :

Propositions pour l'avenir :

Remarques diverses

Questionnaire

- Les objectifs recherchés initialement sont-ils atteints ?
- Les enfants ont-ils progressé ?
- Le document pédagogique est-il adapté et simple à utiliser ?
- Seriez vous prêt à animer avec le matériel un cycle de mini hand ?

Tournoi à 5
Mini Hand

Equipe 1 : …… Equipe 4 : ……

Equipe 2 : …… Equipe 5 : ……

Equipe 3 : ……..

2 Terrains dans la Terrain A et

Mini Hand longueur : Terrain B

ORDRE DES MATCHES	Responsables ARBITRAGE	Répartition Terrain
1 / 4	**5**	Terrain A
3 / 2	**5**	Terrain B
5 / 1	**3**	Terrain A
2 / 4	**3**	Terrain B
5 / 2	**1**	Terrain A
4 / 3	**1**	Terrain B
5 / 4	**2**	Terrain A
3 / 1	**2**	Terrain B
5 / 3	**4**	Terrain A
2 / 1	**4**	Terrain B

<u>Règles particulières:</u>

- **Durée des matches : 2 x 5 min**
- **Engagement du gardien**
- **4 joueurs de champ + 1 gardien**
- **Changer de gardien sur chaque période**

COMITE DU RHONE DE HANDBALL, 289 rue Garibaldi, 69007 LYON

Tournoi à 4
Mini Hand

Equipe 1 : …… Equipe 3 : ……

Equipe 2 : …… Equipe 4 : ……

2 Terrains dans la Terrain A et

ORDRE DES MATCHES	Responsables ARBITRAGE	Répartition Terrain
1 / 2		Terrain A
3 / 4		Terrain B
1 / 3		Terrain A
2 / 4		Terrain B
1 / 4		Terrain A
2 / 3		Terrain B

Mini Hand longueur : Terrain B

<u>Règles particulières:</u>

- **Durée des matches : 2 x 7 min**
- **Engagement du gardien**
- **4 joueurs de champ + 1 gardien**
- **Changer de gardien sur chaque période**

COMITE DU RHONE DE HANDBALL, 289 rue Garibaldi, 69007 LYON

Tournoi à 3
Mini Hand

Equipe 1 : …… Equipe 3 : ……..

Equipe 2 : ……

ORDRE DES MATCHES	Responsables ARBITRAGE	Score	Points par équipe		
			1	2	3
1 / 2					
2 / 3					
1 / 3					
		Total			