

## Guide à l'usage des enseignants

### Le hand-ball à l'école ?

Une activité support pour atteindre les objectifs de

l'Education Physique et Sportive

Les compétences visées se réfèrent aux programmes EPS du cycle III :

- Participer à des actions collectives
- Tenir différents rôles
- Respecter des règles
- S'inscrire dans un projet individuel et collectif

Les attitudes développées sont :

- La sécurité
- Le respect de l'autre
- L'entraide et la solidarité
- L'autonomie

### Logique d'intervention



### La logique du jeu

Le hand, ce n'est pas...	Le hand, c'est...	Conséquences pédagogiques
jouer d'emblée avec la totalité des règles	- <b>Un système complexe de règles que l'enfant doit s'approprier progressivement</b> (cf. situation de référence)	<b>Situation de référence avec des règles minimales</b>
Commencer par savoir <b>passer, dribbler, tirer</b> pour ensuite <b>jouer</b> (Conception analytique)	- <b>Construire une intelligence tactique en jeu.</b> - <b>Avoir une habileté gestuelle en fonction de l'action.</b>	Activités simplifiées mais pas appauvries :  - les situations d'apprentissage devront contenir tous les éléments caractéristiques du jeu : <b>une cible - des partenaires - des adversaires</b>
Se retrouver dans la situation codifiée pour le <b>jeu adulte</b> (7 contre 7, Règles strictes sur la manipulation de la balle.)	- <b>Des situations où l'élève peut facilement " lire " le jeu.</b> (Nombre d'évènements ajusté à ses capacités de traitement de l'information.)	- Grande quantité d'actions pour chaque joueur : <b>grand nombre de ballons, jeux et situations à effectif réduit</b>

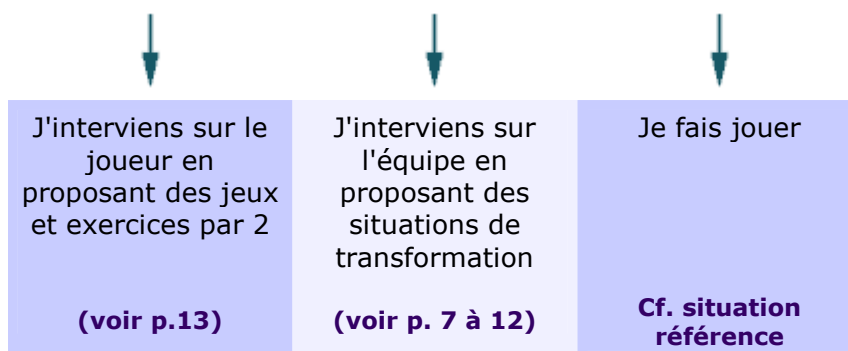
## La logique de l'enfant

L'enfant veut	Conséquences pédagogiques
<ul style="list-style-type: none"> <li>- agir dès le début de la séance.</li> <li>- investir l'espace.</li> <li>- le ballon pour lui</li> <li>- jouer</li> <li>- gagner et avoir des chances égales de gagner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Commencer la séance avec 1 ballon pour 2 (voir page 13)</li> <li>- Organiser les séances en 3 temps.(voir schémas d'organisation page suivante)</li> <li>- Faire affronter des équipes de <b>force égale</b></li> </ul>

## La gestion de la classe

L'école	Conséquences pédagogiques
<p>Des textes officiels : les I O de 1995 (cycle 3 p 75) :</p> <p>A la fin du cycle, l'élève sera capable de : " Participer à des <b>activités collectives</b> en y tenant des <b>rôles différents</b> et en <b>respectant les règles.</b> "</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire découvrir à chaque enfant les différents rôles que l'on peut occuper dans une équipe.</li> <li>- Confier des responsabilités aux enfants le plus souvent possible et dès le début : (Installation et rangement du matériel - Élaboration des règles - Arbitrage - Évaluation)</li> <li>- Faire respecter les règles du jeu.</li> </ul>
<p>- Une école avec du matériel sportif et un équipement minimum.</p>	<p>- Prévoir en priorité l'achat de <b>plusieurs ballons</b> adaptés à l'âge des enfants, <b>des dossards, des plots</b> pour délimiter plusieurs terrains.</p>

### Comment fonctionne une séance ?



<b>Situations jouées</b>	Situations de transformation (Cf. thèmes d'étude)	Jeu
<b>Situations jouées</b>	Jeu	Situations de transformation (Cf. thèmes d'étude)
<b>Situations jouées</b>	Situations de transformation (Cf. thèmes d'étude)	
<b>Situations jouées</b>	Jeu	

## Situation de référence

**But du jeu :** marquer plus de buts que l'équipe adverse.

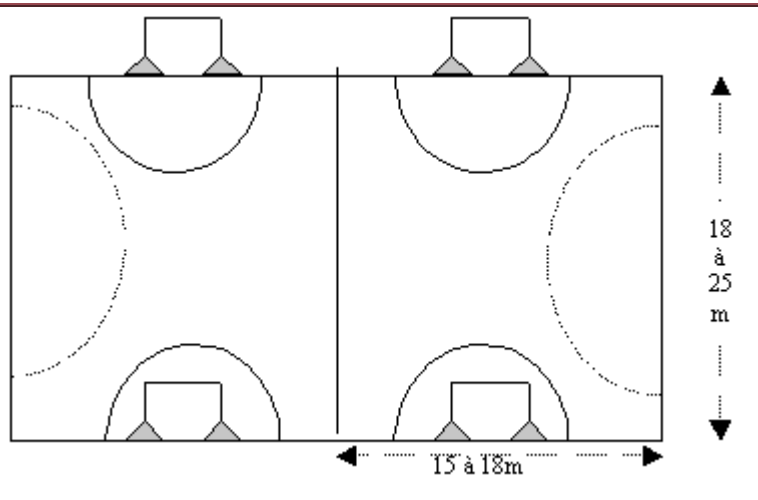
### Conditions de fonctionnement :

Match 5 contre 5

(4 joueurs de champ + 1 gardien)

Terrain de 18 X 25

Durée du match = 10'



<b>Les règles minimales d'entrée dans l'activité sont en gras</b> , les autres sont à introduire en fonction de l'évolution du jeu.	<b>Pourquoi ces règles</b>
<b>Le joueur ne se déplace pas balle en main</b> , quelques pas autorisés seulement. Le joueur ne peut garder la balle plus de 3 secondes, Il peut progresser en faisant rebondir, la balle au sol (dribbler).	La balle est convoitée par tous, mais elle doit être partagée.
<b>Pas d'accrochage (du bras en particulier).</b> <b>Pas de ceinturage, pas de bousculade. L'arrachage du ballon dans les mains est interdit.</b>	Le porteur du ballon peut être gêné mais pas agressé
<b>Le joueur de champ n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but, sauf en suspension.</b>	La surface de but est réservée au gardien
<b>L'engagement après un but est réalisé par le gardien.</b>	

### Principes pour la constitution des équipes :

Des équipes de force égale ("de l'égalité des chances à l'incertitude du résultat").

Des équipes stables dont la composition n'évolue pas (ou peu) au cours du cycle.

Des équipes homogènes : pour des actions partagées entre tous les joueurs.

**Avec l'hétérogénéité au sein d'une équipe, des problèmes surgissent vite (les meilleurs monopolisent le ballon privant les autres de tout progrès).**

**Constituer des équipes hétérogènes peut être intéressant à condition de jouer à effectif réduit (3 contre 3).**

## Comportements observables caractéristiques :

A partir de ce tableau, il sera possible d'organiser des SITUATIONS de TRANSFORMATIONS qui permettront de faire progresser les élèves.

### Renvoi à un thème d'étude

**Tant sur le plan collectif qu'individuel.**

### L'équipe :

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 2
<b>" LA GRAPPE "</b>	<b>" JEU PLUS AERE "</b>	<b>" JEU PLACE et ORGANISE "</b>
<p><u>Le ballon ne circule pas, ne progresse pas, est "enterré".</u></p> <p><u>Tous les joueurs sont centrés sur la balle.</u></p> <p><u>Les attaques n'aboutissent que rarement à un tir</u></p>	<p><u>Le ballon progresse de façon aléatoire.</u></p> <p>Différenciation des rôles Porteur / Non Porteur, les premiers démarquages apparaissent.</p> <p><u>Les actions se concentrent dans le couloir médian du terrain.</u></p>	<p><u>L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation de tir.</u></p> <p>Organisation collective en appui et soutien. Système de jeu en cercle.</p> <p><u>Tout l'espace de jeu est utilisé.</u></p> <p><u>Les attaques se concluent le plus souvent par un tir</u></p>

### Le joueur attaquant :

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 2
<b>" LE DEBUTANT "</b>	<b>" LE DEBROUILLE "</b>	<b>" LE CONFIRME "</b>
<p>Contrôle le ballon à l'arrêt.</p> <p><u>Le joueur se débarrasse rapidement du ballon ou le garde abusivement.</u></p> <p>Passe imprécise et mal dosée.</p> <p>Ne maîtrise pas le dribble.</p>	<p>Contrôle le ballon en mouvement.</p> <p><u>Fait des passes courtes.</u></p> <p><u>Privilégie les passes à 1 ou 2 partenaires.(choix affectif)</u></p> <p>Dribble pour avancer.</p>	<p>S'organise avant le contrôle du ballon. Anticipe</p> <p>Fait des passes courtes ou longues avec précision.</p> <p><u>Fait un choix en fonction d'une situation.</u></p> <p>Utilise le dribble pour "effacer" un adversaire.</p>
<p><u>Ne tire pas</u></p> <p><u>Joueur non concerné par le jeu.</u></p> <p>Intervient par hasard.</p>	<p><u>Se met en position de tir.</u></p> <p>Se place correctement pour aider le porteur du ballon.</p>	<p><u>Tire dans les cages.</u></p> <p><u>Crée des situations d'attaque variées et se démarque efficacement.</u></p>

### Le joueur défenseur :

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 2
<b>" LE DEBUTANT "</b>	<b>" LE DEBROUILLE "</b>	<b>" LE CONFIRME "</b>
<p><u>Défense centrée sur le ballon ou désintéressé du ballon.</u></p> <p>Le joueur confond ses rôles (changement de statut attaquant- défenseur non repéré).</p>	<p><u>Actif en défense mais inorganisé.</u></p>	<p><u>Actif en défense, s'organise en fonction des adversaires et de ses partenaires.</u></p>

### Thèmes d'études :

De... peu ou pas de tirs	<p><u>Thème d'étude 1</u></p> <p><b>Favoriser l'attaque de la cible</b></p>	à... des tirs nombreux et ciblés
De... La balle ne circule pas	<p><u>Thème d'étude 2</u></p> <p><b>S'organiser collectivement pour assurer la continuité de la progression de la balle</b></p>	à... L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation de tir
De... Tous les joueurs sont centrés sur le ballon	<p><u>Thème d'étude 3</u></p> <p><b>Progresser vers le but en occupant le maximum d'espace</b></p>	à... Tout l'espace de jeu est utilisé
De... Une équipe avec des enfants peu impliqués	<p><u>Thème d'étude 4</u></p> <p><b>Intégrer tous les joueurs dans l'organisation collective (lutter contre le jeu personnel)</b></p>	à... Une équipe où l'ensemble des joueurs participe activement
De... Des joueurs non impliqués en défense	<p><u>Thème d'étude 5</u></p> <p><b>S'organiser pour récupérer le ballon perdu</b></p>	à... Des joueurs actifs, organisés en fonction de la cible à protéger

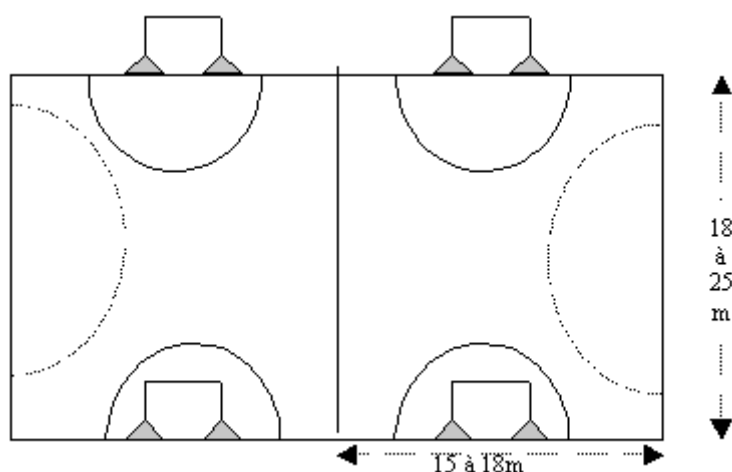
De... peu ou pas de tirs	<b>Thème d'étude 1</b>  <b>Favoriser l'attaque de la cible</b>	à... des tirs nombreux et ciblés
-----------------------------	--	-------------------------------------

### S 1.1 : Le "multi-but"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...les règles...**la cible**

**But de la tâche :** Situation de jeu... marquer plus de buts que l'adversaire.

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit

(3 contre 3 ou 4 contre 4)

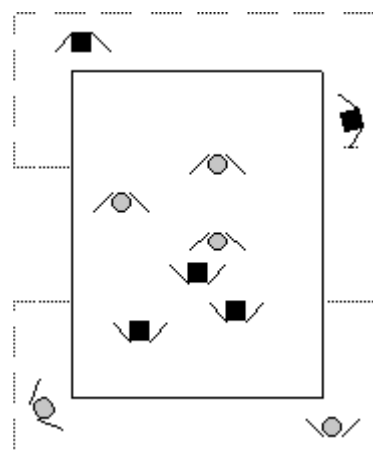
Plusieurs jeux en parallèle

Multiplier les cibles (ex des plots à toucher) en les plaçant sur la ligne du fond (elles sont très faciles à atteindre).

**Consignes :** On joue au hand : pour marquer un point il faut toucher indifféremment une des cibles

**Critères de réussite :** Nombre de buts marqués (score élevé)

**Variantes :** mettre aussi une cible sur la ligne de touche, des joueurs-buts sont les cibles (ils évoluent autour d'une partie de terrain).

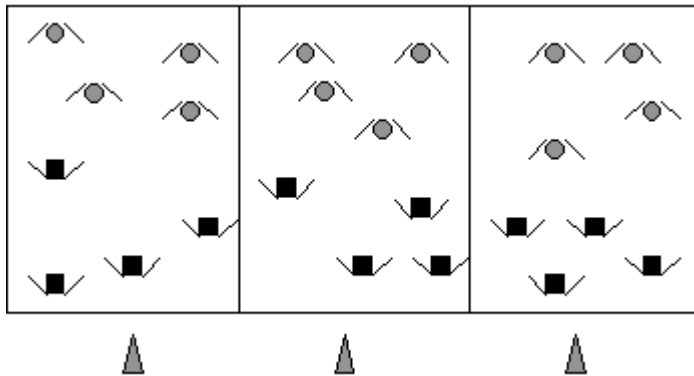


## S 1.2 : "Vite au but"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible.

**But de la tâche :** Effectuer en un temps donné (2 min par exemple) le maximum d'attaque face à une défense. (Une attaque est considérée comme réussie quand elle se conclut par un tir.)


### **Conditions d'exécution :**




Jeu à effectif réduit

(4 contre 4 ou 3 contre 3)

Plusieurs jeux en parallèle

Attaquant 

Défenseur 

**Consignes :** Lorsque la balle est récupérée par l'équipe qui défend, celle-ci doit la retourner immédiatement à l'équipe adverse en la faisant rouler au sol.

**Critères de réussite :** Marquer au moins 2 points dans les 2 min

**Variante :** Jouer en surnombre (ex : 4 contre 3)

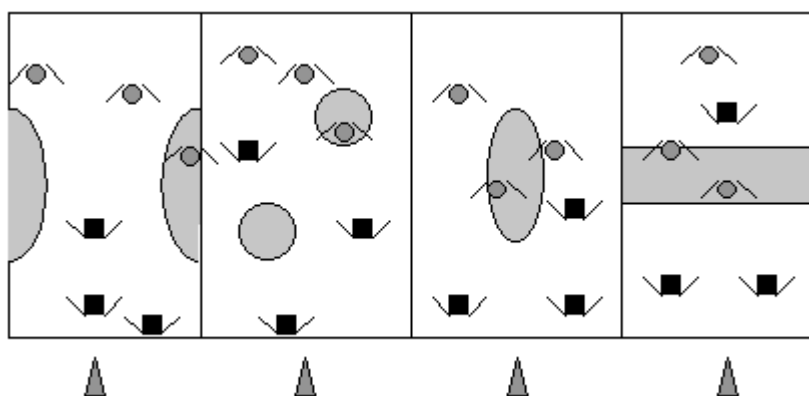
De...  La balle ne circule pas	<u>Thème d'étude 2</u>  <b>S'organiser collectivement pour assurer la continuité de la progression de la balle</b>	à...  L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation de tir
--------------------------------------	--	--

### S 2.1 : "Les zones-refuge"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles...**la cible.

**But de la tâche :** Attaquer une cible face à une défense

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit (3 contre 3), défenseur attaquant

Plusieurs jeux en parallèle

Des zones sont interdites aux défenseurs donc constituent des refuges pour les attaquants. Les refuges peuvent être de taille et de forme variées.

**Consignes :**

Les attaquants conduisent 5 attaques consécutives (ou disposent de 5 ballons).

Les défenseurs tentent de s'y opposer **sans entrer dans les refuges**.

Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise.

Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

**Critères de réussite :** Au moins 4 attaques sur les 5 se concluent par un tir.

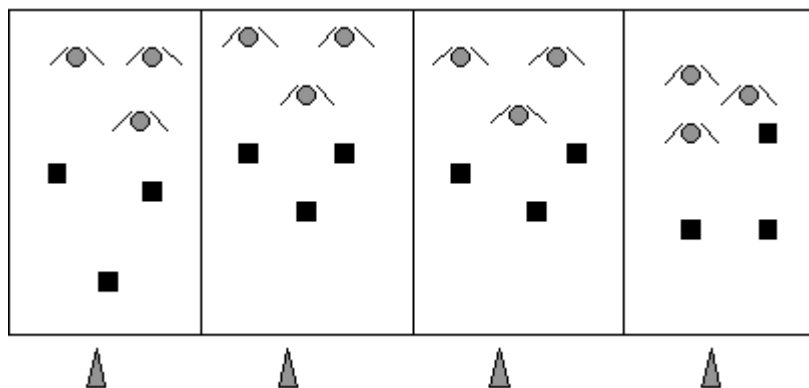


## S 2.2 : "Les pingouins"

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles...**la cible

**But de la tâche :** Attaquer une cible face à une défense

**Conditions d'exécution :**



Jeu à effectif réduit (3 contre 3)  
défenseur attaquant

Plusieurs jeux en parallèle

Les défenseurs jouent avec un handicap : ils n'utilisent pas les bras (le long du corps)

**Consignes :**

Les attaquants conduisent 5 attaques consécutives (ou disposent de 5 ballons).

Les défenseurs tentent de s'y opposer sans utiliser les bras devant un attaquant.

Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise. Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

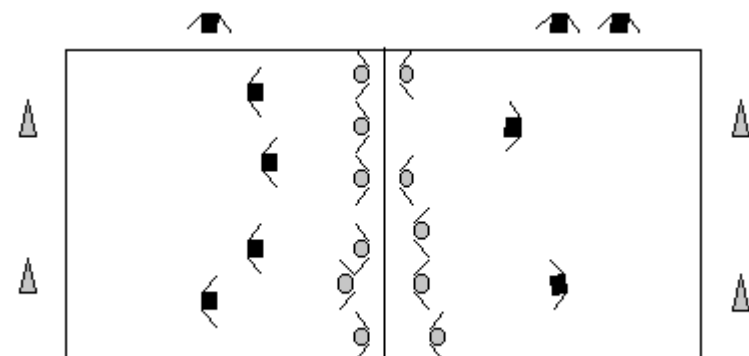
**Critères de réussite :** Au moins 4 attaques sur les 5 se concluent par un tir.

## S 2.3 : "Le surnombre"

Modifications portant sur...le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible

**But de la tâche :** Attaquer une cible face à une défense, les attaquants sont plus nombreux que les défenseurs.

**Conditions d'exécution :**

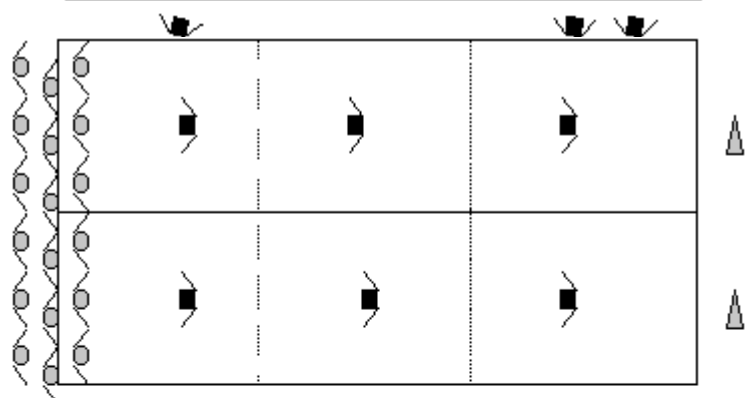


Les attaquants sont par 3

Des défenseurs ne sont pas actifs pour un temps court

1 déf. inactif **3 contre 2**

2 déf. inactifs **3 contre 1**



Les attaquants sont par 3. Chaque "vague" joue à son tour.

Chaque défenseur est actif dans sa zone

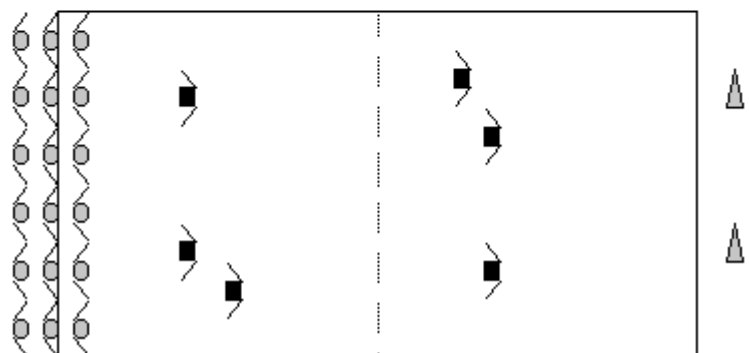
**3 contre (1 puis 1 puis 1)**

les attaquants sont par 3. Chaque "vague" joue à son tour.

Une zone est occupée par 2 défenseurs, l'autre par 1

**3 contre (1 puis 2)**

**3 contre (2 puis 1)**



**Consignes :**

- Les attaquants conduisent X attaques consécutives (ou disposent de X ballons).
- Les défenseurs tentent de s'y opposer en restant dans leur zone.
- Une balle est perdue pour les attaquants si un défenseur s'en empare, si elle sort en touche ou si une faute est commise.
- Une attaque est considérée comme réussie quand elle se termine par un tir.

**Critères de réussite :**

Au moins 4 attaques sur 5 se concluent par un tir.

**Variantes :**

Le surnombre peut se décliner avec différentes oppositions.  
4 contre 2 ; 4 contre (2 puis 2).

5 contre 3 ; 5 contre (2 puis 3).

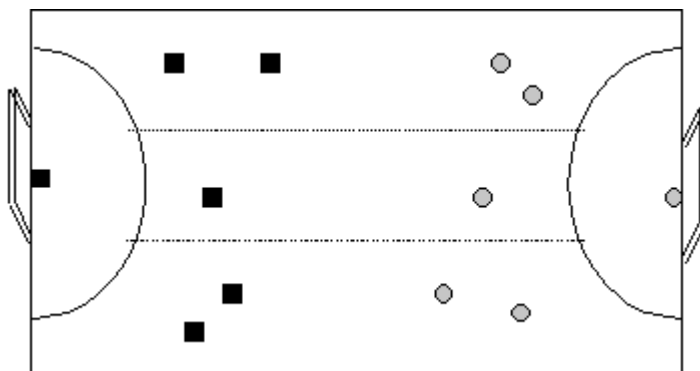
De...	<b><u>Thème d'étude 3</u></b>	à...
Tous les joueurs sont centrés sur le ballon	<b>Progresser vers le but en occupant le maximum d'espace</b>	Tout l'espace de jeu est utilisé

### **S 3.1 : Les trois bandes**

**Modifications portant sur...**le rapport de force...**l'espace**...les règles...la cible

**But de la tâche :** Situation de jeu.

**Conditions d'exécution :**



Trois bandes sont matérialisées.

Dans chaque bande latérale évoluent 2 joueurs de chaque équipe, 1 joueur dans la bande centrale.

Ajuster le niveau d'opposition dans chaque bande (joueurs de même niveau)

**Consignes :** Le jeu se déroule normalement ; les joueurs doivent rester dans leur bande de terrain tant pour l'attaque que pour la défense.

**Critères de réussite :** La balle va dans les trois bandes. Les passes se font d'une bande latérale à l'autre.

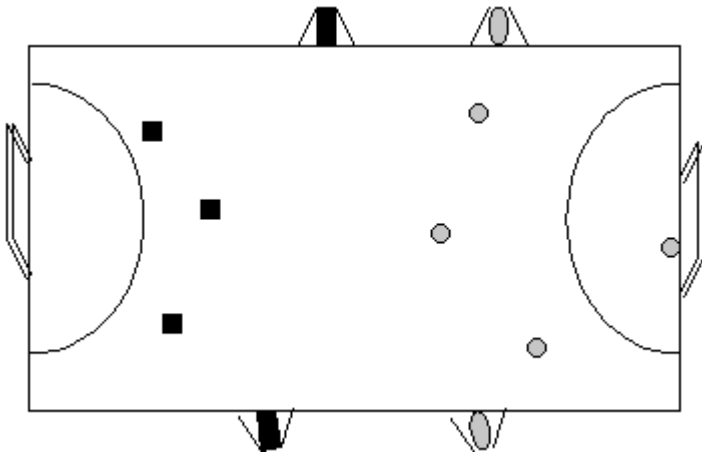
**Variante :** Si la balle passe par les trois bandes, le but compte double.

### S 3.2 : Les joueurs-joker

**Modifications portant sur...**le rapport de force...**l'espace...les règles...**la cible.

**But de la tâche :** Situation de jeu (marquer plus de but que l'adversaire).

**Conditions d'exécution :**



2 joueurs de chaque équipe se déplacent le long de la ligne de touche : ce sont les joueurs-joker. Ils participent au jeu sans entrer sur le terrain.

**Consignes :** Les joueurs-joker ne s'opposent pas entre eux.

**Critères de réussite :** Le jeu s'étend sur tout le terrain.

**Variante :** Si les 2 joueurs-joker ont eu la balle au cours d'une attaque le but compte double.

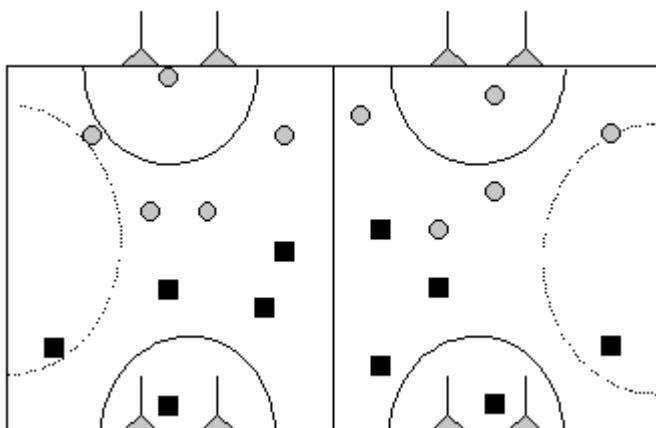
<p>De...</p> <p>Une équipe avec des enfants peu impliqués</p>	<p><b><u>Thème d'étude 4</u></b></p> <p><b>Intégrer tous les joueurs dans l'organisation collective (lutter contre le jeu personnel)</b></p>	<p>à...</p> <p>Une équipe où l'ensemble des joueurs participe activement</p>
---	--	--

### **S 4.1 : 1 but en vaut 2**

**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible

**But de la tâche :** Marquer plus de buts que l'adversaire.

**Conditions d'exécution :**



**Consignes :** Le jeu se déroule avec les règles habituelles. Une consigne supplémentaire : lorsqu'un but est marqué sans dribbler, il compte double

**Critères de réussite :** Beaucoup de buts sont marqués sans dribble

**Variantes :** Utiliser cette règle dans le jeu joueur-but.

<p>De...</p> <p>Des joueurs non impliqués en défense</p>	<p><b><u>Thème d'étude 5</u></b></p> <p><b>S'organiser pour récupérer le ballon perdu.</b></p>	<p>à...</p> <p>Des joueurs actifs, organisés en fonction de la cible à protéger</p>
--	--	---

### **S 5.2 : Tir interdit car je te "couvre"**

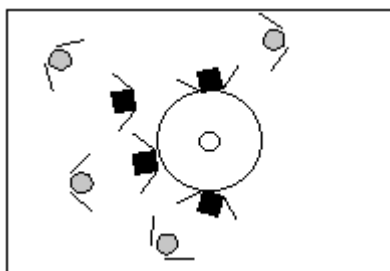
**Modifications portant sur...**le rapport de force...l'espace...**les règles**...la cible.

**But de la tache :**

Pour les attaquants : marquer des points en lançant le ballon dans le cerceau.

Pour les défenseurs : interdire le tir en "couvrant" les adversaires.

**Conditions d'exécution :**



Terrain de 10 X 10m environ  
Cible : un cerceau  
Une petite zone interdite (diamètre 2 à 3 m)

**Consignes :**

Pour les attaquants : tirer lorsqu'on est pas "couvert".

Pour les défenseurs : "couvrir " tous les attaquants.

Un attaquant ne peut tirer (envoyer le ballon dans le cerceau) seulement s'il a le champ libre ; si un adversaire est proche de lui, entre lui et la cible, on dit qu'il est " couvert " ; alors il n'a pas le droit de tirer.

Temps de jeu : 2 minutes.

**Critères de réussite :** L'équipe adverse ne réussit pas à se mettre en position de tir.

## Situations centrées sur le joueur



**Objectifs :** Etablir avec le ballon des relations de plus en plus maîtrisées.

**Remarque :** Elles ont toute leur place en début de séance :

- entrée immédiate dans l'activité,
- échauffement.

**Le maître est alors disponible pour mettre en place un aménagement matériel**

...des exercices corps-ballon		...des formes jouées
1 ballon pour 2		
<p><b>passer / réceptionner</b></p> <p><b>dribbler</b></p> <p><b>Tirer</b></p>	<p><b>Echanger par 2 :</b> en variant les trajectoires en variant les distances sans/avec déplacements etc...</p> <p><b>jeu du train :</b> le wagon: (dribbleur) suit la locomotive.</p> <p><b>par 2 :</b> alternance passes / dribbles</p> <p><b>cheminer en dribblant</b> sans se faire prendre la balle par des "voleurs"</p> <p>à l'arrêt /en course /en sautant</p>	<p><b>jeux traditionnels</b> permettant l'utilisation d'un nombre important de ballons</p> <p><b>Ex :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-balles brûlantes</li> <li>-course aux ballons</li> <li>-abattre les quilles</li> <li>-épervier ballon (les joueurs doivent traverser l'espace de jeu en dribblant ; l'épervier "capture" en s'emparant d'un ballon)</li> <li>-pile ou face avec ballon</li> <li>-les sorciers (1 ou 2 sorciers sans ballon tentent de s'en emparer chez les dribbleurs)</li> <li>-la rivière aux crocodiles (traverser en dribblant un espace sans se faire prendre son ballon)</li> </ul> <p>jeux de relais utilisant des exercices corps-ballon parcours</p>

<p><b>S'opposer au déplacement</b></p> <p><b>Effacer un adversaire</b></p> <p>○/Attaquant</p> <p>■/Défenseur</p>	<p>Au signal, <b>A</b> tente de rejoindre la ligne en dribblant. <b>D</b> doit le rattraper et s'interposer</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Variante :</b> D doit rattraper et toucher A</p>	<p><b>A</b> se déplace en dribblant ; il doit dépasser <b>D</b> en le contournant. <b>D</b> s'oppose sans écarter les bras.</p> <p>Les deux joueurs sont proches l'un de l'autre (à distance de bras) Le jeu commence lorsque <b>D</b> donne le ballon à <b>A</b> (qui tente une feinte...)</p> <div style="text-align: center;">  </div>
--	---	--

## L'évaluation

### Des outils pour évaluer...

#### L'attaque

Critères	Participation à l'action	Efficacité des attaques	Comportements de démarquage
<b>Indicateurs</b>	Nombre de balles reçues par ce joueur	Nombre d'attaques aboutissant à un tir	Nombre de fois où le joueur est " seul " (dans un espace libre) lorsqu'il reçoit la balle

#### Des outils

Prénoms	Nbre de fois où le joueur a reçu le ballon	
	1ère mi-temps	2° mi-temps

#### **les attaques de l'équipe A**

Les observateurs comptent le nombre de passes a chaque attaque.  
Ils inscrivent **T** si elle aboutit à un tir.  
Ils entourent si le but est marqué.

**Exemple :** 5T - 2 - 4T - 6 - 5 - 7T - 3 ...

Prénoms	Nbre de fois où le joueur a reçu le ballon dans un espace libre	
	1ère mi-temps	2° mi-temps

#### La défense

Critères	Participation à l'action	Efficacité des actions défensives
<b>Indicateurs</b>	Positionnement par rapport à son attaquant	Nombre d'interceptions Nombre de tirs contrés

#### Des outils

Prénoms	Gêne son attaquant dès que son équipe a perdu le ballon	
	oui	non

	Interceptions	Tirs contrés
Equipe A		
Equipe B		