

au **Jouons** **Mini Hand**

Document pédagogique
à usage des intervenants techniques



ÉCOLE DE HAND, ÉCOLE DE LA VIE !

ÉDITO

Le Mini Hand proposé ici, est essentiellement ludique et facile à mettre en place pour une classe entière. L'objectif premier de cette activité est le plaisir de jouer et la joie d'évoluer sur un terrain.

JOUER AU MINI HAND, c'est d'abord JOUER

Le Mini Hand est une version très simplifiée de son «grand frère» le Handball ce qui le rend plus accessible pour les petits.

Initialement prévu pour les 9-12 ans, le Mini Hand est un jeu contribuant au développement de l'enfant qui ne demande pas d'installations compliquées et pour lequel les règles ont été simplifiées.

Le Mini Hand reste une activité sportive, ludique, adaptable et complète : l'enfant court, saute, lance, lutte... et développe son sens de la coopération, de la décision et de la responsabilisation.

Excellent outil pour l'éducateur, le Mini Hand peut se pratiquer sur de nombreuses surfaces et permet de faire évoluer jusqu'à 6 équipes en même temps sur un terrain classique de handball.

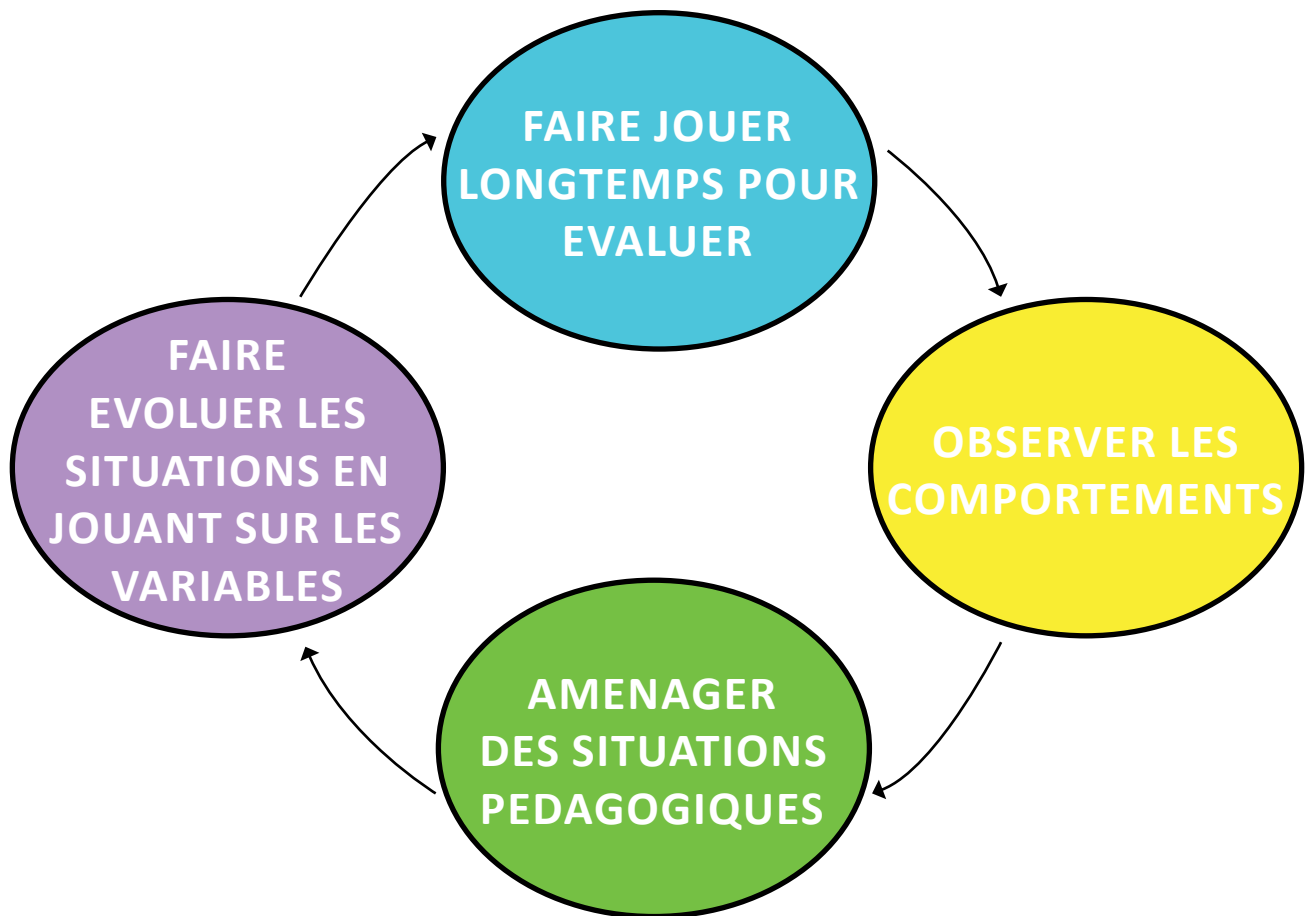
UN GUIDE PEDAGOGIQUE

Ce guide a été réalisé par le Conseiller Technique Fédéral, Jean-François Cillard, pour faciliter la prise en main d'un groupe de jeunes scolaires par tout intervenant technique ou enseignant désirant mettre en place un cycle Mini Handball auprès des élèves de cycle 3.

Vous y trouverez des séances clefs en main à conduire avec vos élèves dans le cadre d'un cycle de 6 semaines. Des situations particulières sont également proposées sur 3 thèmes retenus par le Conseiller Technique, indispensables à la formation du jeune joueur de handball.



ROLE DE L'INTERVENANT



Pour favoriser le jeu...

1 - Agir sur le placement des joueurs

Plus les défenseurs sont loins en poursuite, plus les attaquants sont favorisés.
Plus les passeurs sont dans l'axe, plus la tâche est facilitée pour les attaquants.

2 - Agir sur l'espace de jeu

Plus l'espace est important avec une faible densité de joueurs, plus il est facile d'attaquer.
Plus l'espace est réduit avec une forte densité de joueurs, plus il est difficile d'attaquer.

3 - Agir sur le nombre de joueurs

Plus les attaquants sont en surnombre, plus il est facile d'attaquer.
Plus les défenseurs sont en surnombre, plus il est difficile d'attaquer.

LES RÈGLES DU JEU

MINI HAND

LE GUIDE

Les règles fondamentales du handball sont applicables, mais avec **un souci d'adaptation aux capacités des enfants**. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse au cours de la formation.

Le mini hand offre à l'enfant un jeu adapté à son âge, qui se pratique partout, qui est ludique, libre et sans «championnate».

La règle, le terrain, les formes de jeu doivent être aménagées.



LE MATERIEL

Le terrain

Il mesure entre 18 et 25 mètres de longueur et entre 15 et 18 mètres de largeur. Il est recommandé de prendre les plus grandes dimensions possibles surtout en largeur pour multiplier les occasions de duel avec le gardien de but.

Dans le cas de l'implantation de deux terrains en largeur sur un terrain normal, les lignes de but Mini Hand correspondront aux lignes de touche du grand terrain. Les lignes de touche Mini Hand seront à 1 m minimum de la ligne de but et de la ligne médiane du grand terrain.

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

Le tracé

Les lignes de Mini Hand mesurent 2 cm de largeur. Il n'y a pas de ligne médiane, pas de ligne de jet franc et pas de ligne de penalty.

Les buts

Les buts doivent mesurer 2,40 m de large x 1,70 m de haut (dimensions intérieures) avec filet. Ils doivent répondre aux normes de sécurité actuellement en vigueur.

Le ballon

46 à 48 cm de circonférence, soit en cuir synthétique, soit en mousse. Il ne doit pas faire mal et permettre une bonne préhension.



Commande de matériel possible auprès du Comité.

LES REGLES

La durée des rencontres

Match simple : 3 x 10 minutes avec 3 minutes de pause.

Tournoi à 3 équipes : 2 x 8 minutes avec 3 minutes de pause et 10 minutes de repos pour l'équipe qui joue deux rencontres consécutives.

Tournoi à 4 équipes : 2 x 6 minutes dans le cadre de trois rencontres.

Les joueurs

4 joueurs de champ, 1 gardien de but et des remplaçants dont le nombre est à déterminer d'un commun accord. Tous les enfants devraient jouer une durée égale. Les remplacements se font à n'importe quel moment (y compris pour le gardien de but) dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain.

Le gardien de but

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut ramener le ballon dans sa zone.

Le jouer de champ et le ballon

Il ne peut pas :

- Le garder plus de 3 secondes
- Le passer à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface
- Faire plus de 3 pas balle en main

Il peut :

- Progresser avec la balle en faisant rebondir la balle au sol (dribbler)
- Faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle ou tirer

Le joueur de champ et le terrain

Il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension.

Le joueur de champ et l'adversaire

Aucune brutalité n'est permise :

- Pas d'accrochage ;
- Pas de ceinturage ;
- Pas de poussette.

L'ARBITRAGE

L'arbitrage Mini Hand se veut avant tout pédagogique pour tenir compte des capacités motrices et physiques de chacun.

L'essentiel reste le bon déroulement du jeu en toute sécurité.

Et pour responsabiliser les enfants, il sera primordial de les mettre rapidement en situation d'arbitrage.



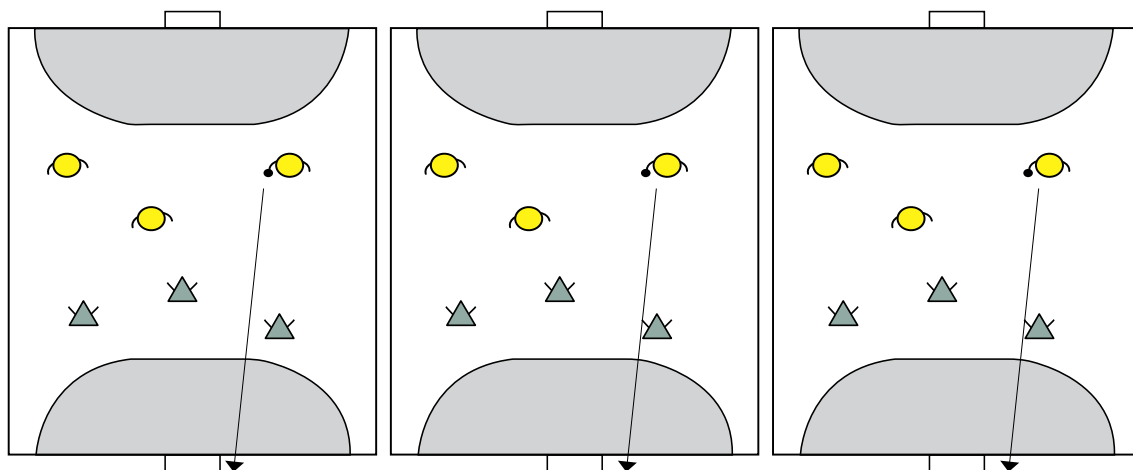
CYCLE DE 6 SÉANCES

Les séances suivantes sont proposées pour une classe de 24 élèves répartie sur 3 terrains de Mini Hand (terrains construits dans la largeur du terrain de Handball classique).

Cette configuration facilite la gestion de grands groupes et permet d'assurer un temps d'activité maximum et équivalent pour tous les enfants.

Le matériel du kit scolaire est adapté à la mise en place des séances et situations proposées dans ce guide.

Organisation de l'espace



Informations techniques

LÉGENDE

-  Circulation du ballon
-  Circulation des joueurs
-  Déplacement des joueurs en dribble
-  Défenseur
-  Attaquant
-  Porteurs de balle
-  Non porteurs de balle
-  Joker ou Passeur
-  Tir
-  Plots
-  Cerceaux
-  Réserve de ballons

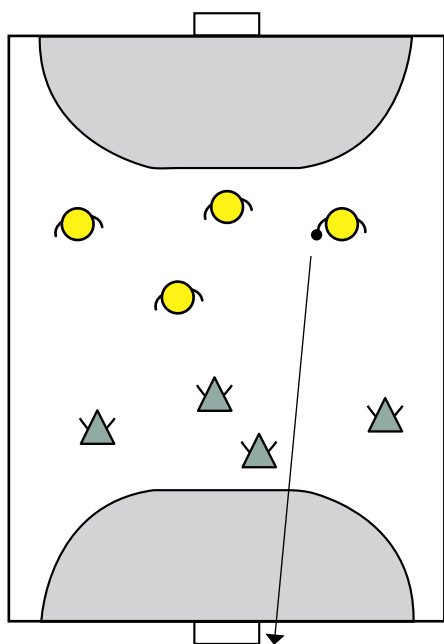
LISTE DU MATÉRIEL

- 2 buts gonflables 2,40 x 1,70 m avec filets,
- 2 sacs de transport,
- 2 pompes de gonflage,
- 1 sifflet poire,
- 1 pompe à main,
- 1 sac de transport,
- 12 balises souples (4 vertes, 4 jaunes, 4 bleus),
- 12 chasubles réversibles bleu/rouge,
- 12 chasubles réversibles vert/jaune,
- 6 maillots oranges,
- 24 lattes,
- 12 jalons 80 cm,
- 30 ballons oranges.

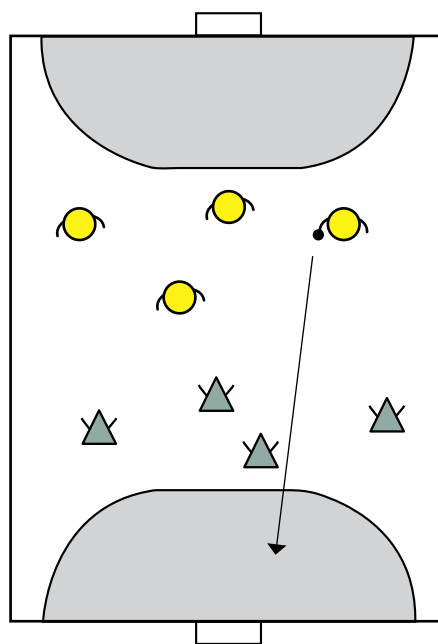
OBJECTIF : JOUER AU MINI HAND AVEC CONNAISSANCE DES RÈGLES FONDAMENTALES

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SÉQUENCE 1				
Jeu à règles aménagées Gagne terrain : Marquer un point en posant la balle derrière la ligne de but.	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs	Marquer un point en posant le ballon derrière la ligne de fond, soit en courant ballon en mains, soit en dribblant, soit en passant. Le Porteur de balle doit éviter le défenseur. Le défenseur ne peut bousculer.	PASSER de : Gagne Terrain à Gagne Terrain avec Zone	On passe à la séquence suivante lorsque : - tous les enfants ont compris qu'il fallait marquer des points en progressant, - les défenseurs ne poussent plus.
SÉQUENCE 2				
Jeu à règles aménagées Gagne terrain avec zone : Marquer un point en posant la balle dans la zone des 5 m.	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs	Marquer un point en posant le ballon dans la zone, soit en courant ballon en mains, soit en dribblant, soit en passant. Le Porteur de balle doit éviter le défenseur. Le défenseur ne peut bousculer.	PASSER de : Gagne Terrain avec zone à Gagne Terrain avec cible	On passe à la séquence suivante lorsque : - tous les enfants ont compris qu'il fallait poser le ballon dans la zone.

SÉQUENCE 1



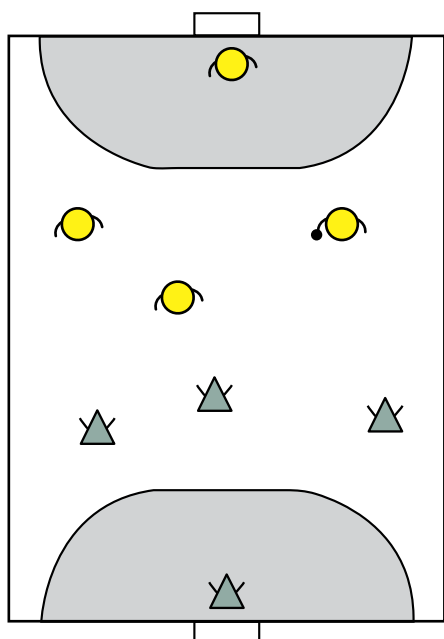
SÉQUENCE 2



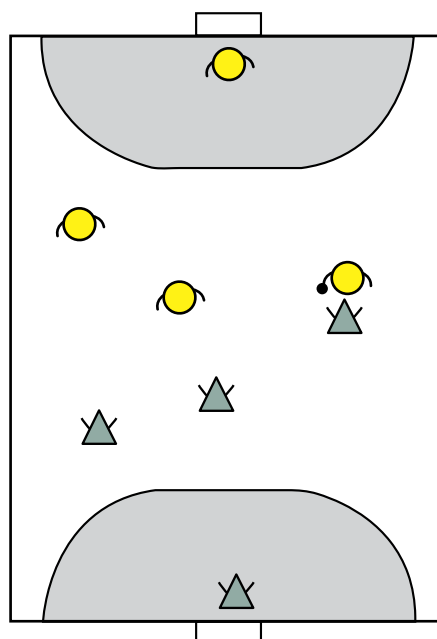
OBJECTIF : JOUER AU MINI HAND AVEC CONNAISSANCE DES RÈGLES FONDAMENTALES

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SÉQUENCE 3				
Jeu à règles aménagées Gagne terrain avec cible : Marquer un but	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs avec un gardien de but	Marquer un but en respectant la zone de 5 m, soit en courant ballons en mains, soit en dribblant, soit en passant. Attaquants : pas de percussions possibles. Défenseurs : ne pas bousculer.	PASSER de : Gagne Terrain avec cible à Marquer un but sans se faire toucher.	On passe à la séquence suivante lorsque : - les enfants accèdent au tir en respectant la zone des 5 m et les règles d'opposition.
SÉQUENCE 4				
Jeu à règles aménagées Marquer un but sans se faire toucher	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs avec un gardien de but	Marquer un but. Attaquants : si le porteur de balle est touché de face, il doit s'arrêter et passer le ballon. Défenseurs : toucher le porteur de balle de face pour qu'il s'arrête et reculer à 2 m. Gêner la passe. Ne pas ceinturer. Ne pas arracher le ballon des mains de l'attaquant.	PASSER de : Marquer un but sans se faire toucher à Jouer au Minihand en respectant les règles fondamentales	On passe à la séquence suivante lorsque : - les défenseurs courent réglementairement vers les attaquants pour les arrêter (gêner sans pousser, sans accrocher).

SÉQUENCE 3



SÉQUENCE 4



OBJECTIF : JOUER AU MINI HAND AVEC CONNAISSANCE DES RÈGLES FONDAMENTALES

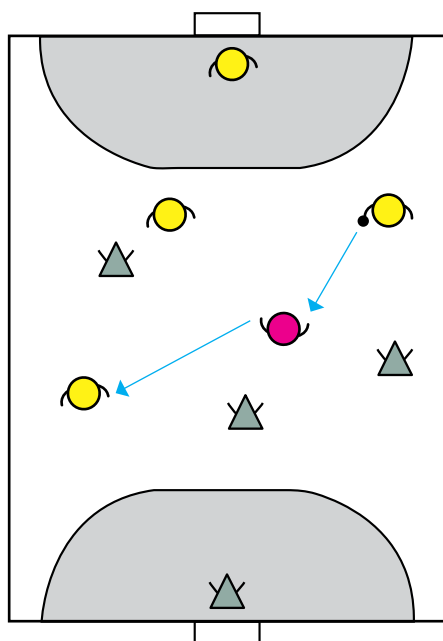
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SÉQUENCE E				
Jeu à règles aménagées Marquer un but en respectant les règles fondamentales	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs avec un gardien de but Chasubles	Marquer un but. Attaquants : si le porteur de balle est touché de face, il doit s'arrêter et passer le ballon. Lui compter un «marcher» s'il fait plus de 5 pas balle en main et une «reprise de dribble» si elle est volontaire. Défenseurs : toucher le porteur de balle de face pour qu'il s'arrête et gêner la passe après s'être reculé. Ne pas ceinturer. Ne pas arracher le ballon des mains de l'attaquant. Auto arbitrage.	PASSER de : jouer au Mini Hand avec règles fondamentales à Jouer au Mini Hand avec règles complètes.	On passe à la séquence suivante lorsque : - les enfants ont intégré les rôles d'attaquants et de défenseurs.
SÉQUENCE G				
Jeu à règles aménagées Le mini handball	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs avec un Gardien de but Chasubles	Jouer. Faire respecter scrupuleusement les règles suivantes : - le Porteur de balle ne peut pas être poussé ni ceinturé. - on ne peut pas lui arracher le ballon des mains.	PASSER de : Jouer au Mini hand avec règles complètes à Jouer au Mini Hand plus élaboré.	Le porteur de balle ne peut garder le ballon plus de 3 secondes lorsqu'il est arrêté.



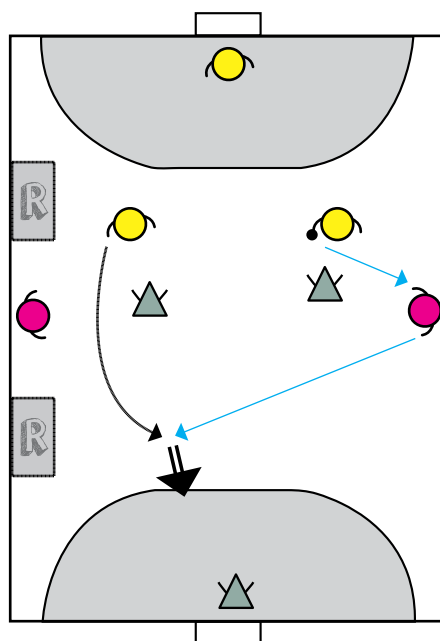
OBJECTIF : JOUER AU MINI HAND EN SE DÉMARQUANT ET EN JOUANT DANS LES ESPACES LIBRES

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SÉQUENCE 7				
Jeu à thème : Le JOKER	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs avec un gardien de but Chasubles 1 joueur joker avec chasuble reconnaissable	Battre les adversaires en marquant le plus de buts. Le joker joue toujours avec l'équipe qui a le ballon. Le joker est fixe au centre du terrain.	PASSER de : un jeu central à un jeu sur les côtés.	DÉPLACER le joker sur le côté du terrain (possibilité de mettre 2 jokers sur les côtés). On passe à la séquence suivante lorsque les enfants ont compris l'utilisation du joker.
SÉQUENCE 8				
Jeu à thème : Le démarquage Marquer un but en se démarquant. Etre le duo qui marque le plus de but en 2 mn.	3 terrains en largeur 2 réserves de ballons par terrain 4 groupes de 2 joueurs par terrain : 1 groupe de 2 passeurs 1 groupe de 2 défenseurs 1 groupe de 2 attaquants 1 groupe de 2 gardiens Chasubles Rotations toutes les 2 mn.	Ballon aux attaquants. Les attaquants doivent marquer et se démarquer seuls ou en utilisant les passeurs ou leur partenaire attaquant. Quand un but est marqué d'un côté, il faut aller marquer dans l'autre but. Les défenseurs empêchent de marquer en respectant les règles du jeu.	PASSER de : un jeu individuel à un jeu en relation à deux.	INTERDIRE le dribble quand les attaquants réussissent trop facilement à se démarquer avec ou sans ballon. Ne mettre qu'un passeur.
SÉQUENCE 9				
Jeu à thème : Le joker Jouer au Minihand en utilisant les jokers sur les côtés si nécessaire.	3 terrains en largeur 2 joueurs jokers en chasuble par terrain. 2 groupes de 4 joueurs par terrain Chasubles Rotations toutes les 10 mn.	Le ou les jokers sont mobiles sur le côté du terrain.	PASSER de : un jeu central et sur les côtés avec aides (joker) à un jeu central et sur les côtés avec moins d'aide.	RETIRER progressivement le ou les jokers. On passe à la séquence suivante lorsque les défenseurs sont battus de façon très régulière.

SÉQUENCE 7



SÉQUENCE 8



SÉQUENCE 9

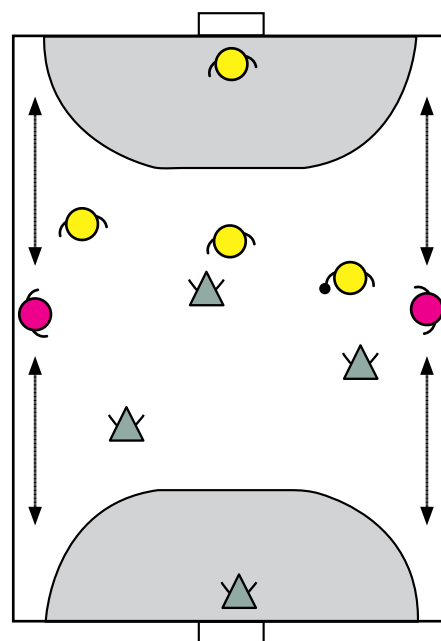
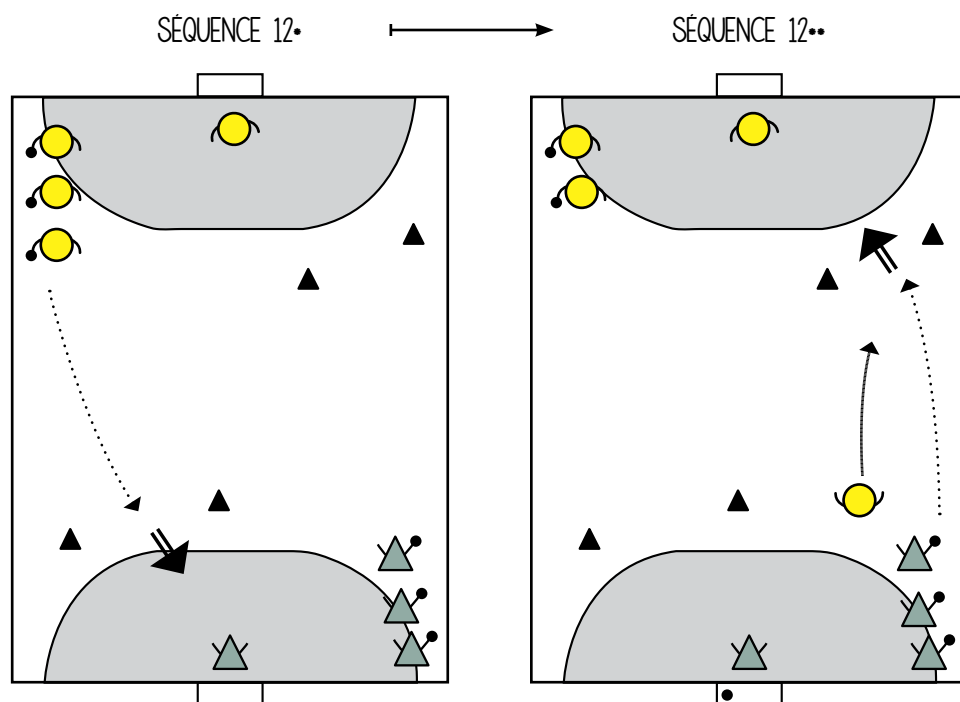
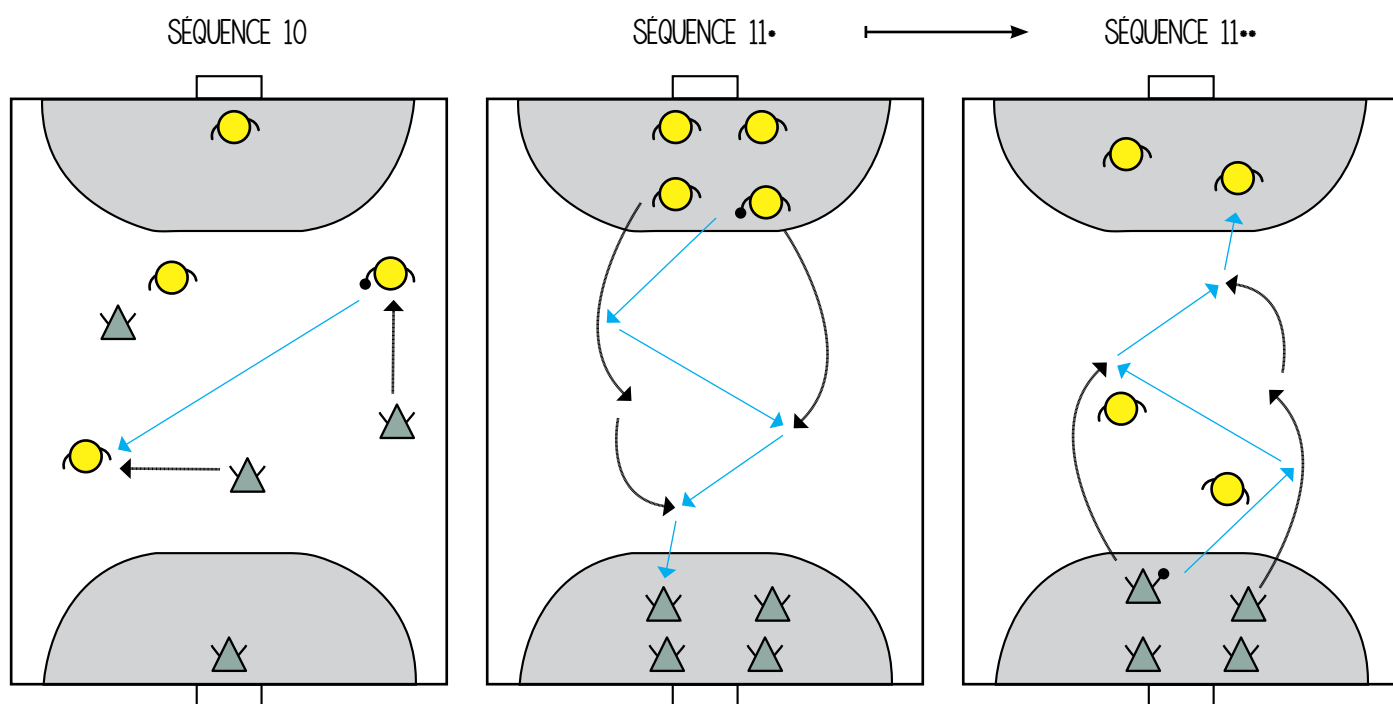


photo Patricia Mérier

OBJECTIF : PASSER DU RÔLE D'ATTAQUANT À CELUI DE DÉFENSEUR

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SÉQUENCE 10				
Jeu à thème : Le porteur de balle touché de face Jouer au Mini Hand en utilisant les jokers sur les côtés si nécessaire.	3 terrains en largeur 3 groupes de 4 joueurs par terrain Chasubles Rotations tous les 2 buts marqués.	Attaquants : le porteur de balle touché de face pose le ballon au sol et recule. Défenseurs : le joueur qui touche et récupère le ballon doit faire obligatoirement une passe (pas de dribble). Ne pas toucher le porteur de balle dans le dos ; ne pas pousser.	PASSER de : un comportement défensif inorganisé et un changement de statut inexistant à : un comportement défensif organisé et un changement de statut rapide	Défenseurs : prendre en charge un «non porteur de balle». Attaquants : enchaîner rapidement les tâches : toucher, ramasser et passer le ballon.
SÉQUENCE 11				
Situation d'acquisition : Enchaîner une montée de balle à 2* et un repli défensif à 2 contre 2**	3 terrains en largeur 4 paires de joueurs par terrain Chasubles Une réserve de ballons par terrain.	Défenseurs : ne pas toucher les attaquants. Si interception du ballon, le redonner aux joueurs qui progressent.	PASSER de : un rôle passif de défenseur attiré par le ballon à : un rôle actif de défenseur prenant en charge un adversaire direct.	Passer le ballon au groupe suivant de plus en plus loin. Donner des contraintes motrices aux défenseurs (ballon au dessus de la tête, mains dans le dos etc.).
SÉQUENCE 12				
Situation problème : Enchaîner une montée de balle en dribble, un tir* et un repli défensif à 1 contre 1** Progresser en dribble et marquer un but puis replier sur le contre attaquant suivant.	3 terrains en largeur 8 joueurs dont 2 gardiens de but par terrain Chasubles 1 ballon par joueur attaquant Plots	Attaquants : veiller au moment du départ du dribbleur suivant. Si le ballon est intercepté dans le dribble, le défenseur devient immédiatement attaquant. Séries de 6 passages.	PASSER de : un défenseur en course poursuite à : un défenseur en opposition face à face	Faire tirer de plus en plus loin (plots en repère). Donner un handicap au dribbleur si c'est trop facile pour lui de marquer des buts ou au défenseur si c'est trop facile pour lui d'intercepter le ballon.



OBJECTIF : JOUER AU MINI HAND EN MARQUANT DES BUTS ET EN ARRÊTANT DES BALLONS

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SÉQUENCE 13				
Jeu à règles aménagées : Jouer au minihand Marquer des buts en tirant en appui ou en sautant.	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4-5 joueurs avec un gardien de but Chasubles Auto arbitrage	Surveiller l'auto arbitrage. Comptabilisation des scores But marqué en sautant : 3 pts But marqué en appui : 1 pt Ballon repoussé par le gardien de but : 1 pt à l'équipe qui a tiré	PASSER de : tirer en sautant à : tirer sans sauter en appui	Changer la marque : en sautant : 1 pt en appui : 3 pts
SÉQUENCE 14				
Situation d'acquisition : Tirer en étant précis et de différentes manières	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 8 joueurs par terrain Chasubles Cibles placées dans les buts (plots, cartons, boîtes...)	Tirer en visant les cibles multiples situées dans les buts. Se déplacer d'un but à l'autre en dribbles.	PASSER de : tirer à l'arrêt de façon plus ou moins précise à : tirer après une course de façon plus ou moins précise et en variant les formes (appui, suspension)	Varié les distances de tir. Déplacer les cibles. Intercepter le ballon d'un autre dans le dribble pour pouvoir tirer avec 2 ballons.
SÉQUENCE 15				
Situation problème : TIRER pour marquer un but en prenant en compte ce que fait le gardien de but	3 terrains en largeur 1 ballon par tireur 8 joueurs par terrain : 6 tireurs et 2 gardiens Chasubles Cerceaux ou plots dans la zone du gardien de but	Tireurs : lancer le ballon là où n'est pas le gardien de but. Gardiens de but : se déplacer pour toucher un cerceau ou un plot puis essayer d'arrêter le ballon.	PASSER de : un tireur qui ne prend pas l'information sur la position du gardien et un gardien sans mobilité à : un tireur qui prend rapidement l'information sur le déplacement du gardien et un gardien mobile qui feint des déplacements	Réduire la distance entre les cerceaux ou les plots à toucher et le gardien de but. Autoriser le gardien de but à faire semblant d'aller toucher un cerceau ou un plot. Augmenter les contraintes sur le tireur : appliquer les règles du marcher, du dribble etc. Faire tirer après une passe avec ou sans défenseur.

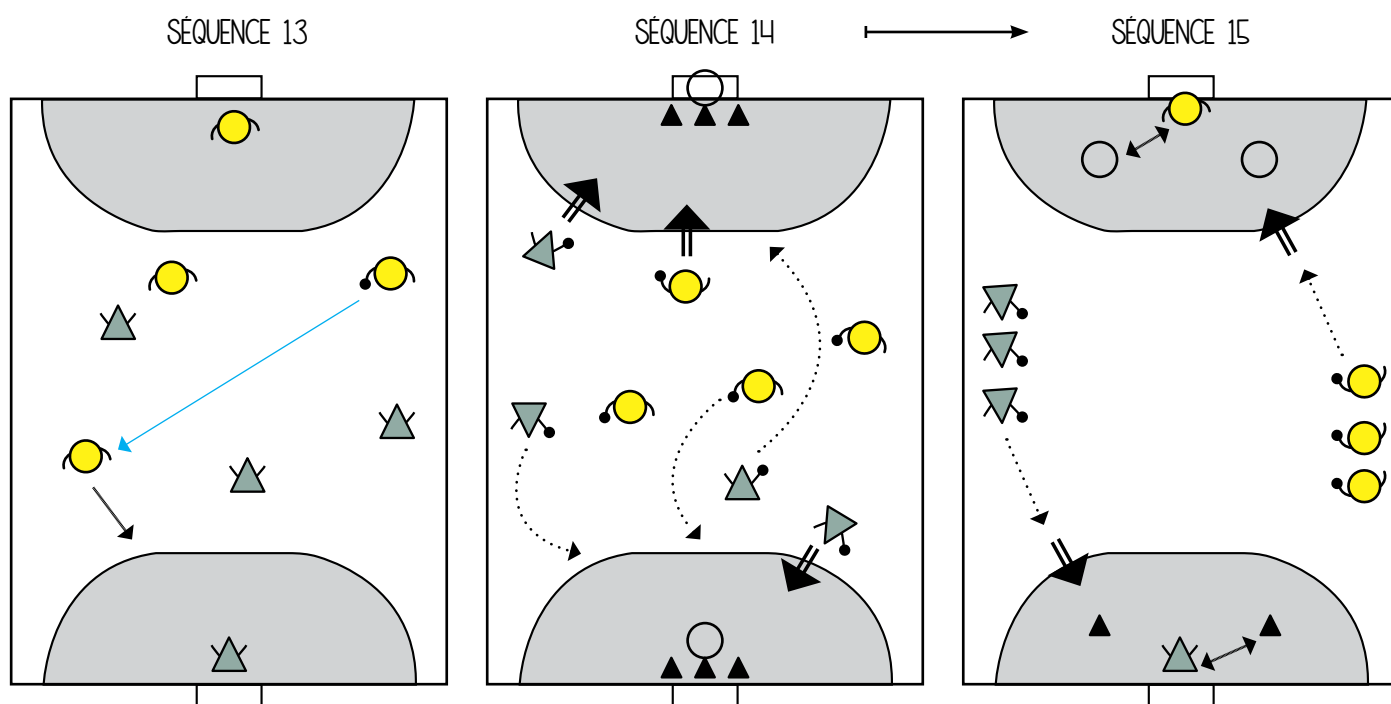


photo Patricia Méer

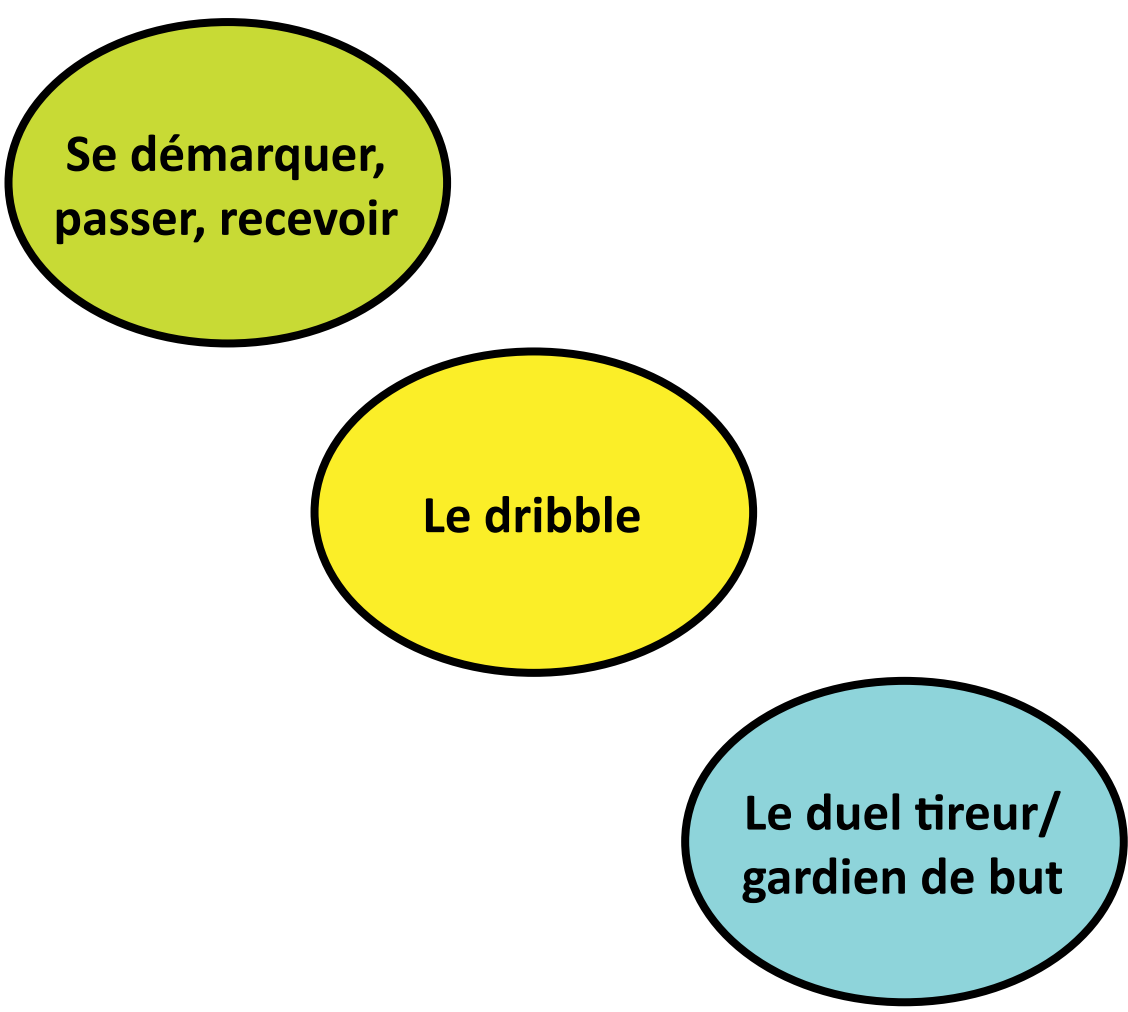


photo Patricia Méer

LES SITUATIONS

Répertoire de situations problèmes, situations d'acquisition et de jeux à thème.

Les thèmes de travail retenus



Se démarquer,
passer, recevoir

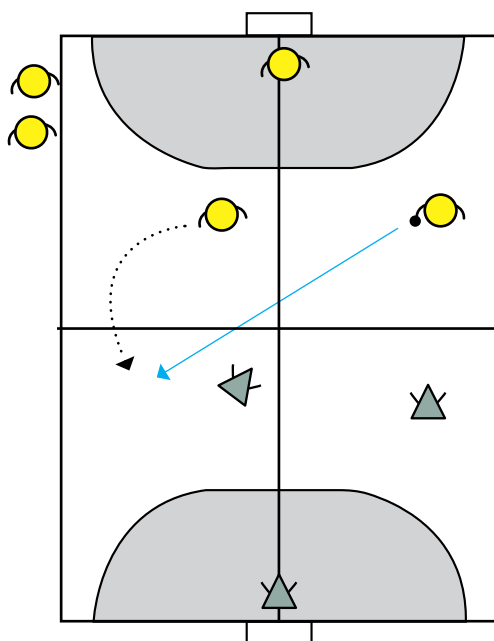
Le dribble

Le duel tireur/
gardien de but

OBJECTIF : SE DÉMARQUER, PASSER, RECEVOIR

SITUATIONS PROBLÈMES				
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SITUATION 1				
2 contre 2 avec un gardien de but Faire progresser le ballon pour marquer un but (dribble interdit). Les défenseurs ne doivent pas agresser le porteur de balle.	3 terrains découpés en 4 zones chacun 8 joueurs dont 2 gardiens de but, 2 défenseurs et 2 paires d'attaquants par terrain Chasubles	Attaquants : obligation de recevoir le ballon en courant dans un espace libre. Défenseurs : intervention dans les zones choisies à l'avance.	PASSER de : mobilité de l'attaquant «non porteur de balle» et choix de passe au mauvais moment à : un démarquage efficace du «non porteur de balle» et choix correct de la passe en fonction du jeu du partenaire.	Modifier le découpage du terrain. Varier les positions des défenseurs dans les zones. Augmenter les contraintes des défenseurs (mains dans le dos). Réduire les distances de passes. Utiliser la règle des 3 secondes.
SITUATION 2				
4 contre 4 avec 2 ballons Échanger le ballon à 4 en essayant de voler le ballon de l'autre groupe et le conserver. 1 pt par ballon volé 3 pts si le groupe réussit 4 passes consécutives avec 2 ballons.	3 terrains en largeur 8 joueurs par terrain soit 2 équipes de 4 joueurs 1 ballon par équipe Chasubles	Attaquants : tolérer 4 à 5 pas et 4 à 5 secondes de tenue du ballon. Défenseurs : joueur sur la trajectoire du ballon uniquement. Aucun contact avec les autres joueurs n'est autorisé. Insister sur l'existence des 2 ballons en jeu.	PASSER de : une mobilité moyenne des joueurs, une concentration sur un seul ballon, pas d'enchaînement de tâches à : une mobilité permanente, une concentration sur les 2 ballons, un enchaînement de tâches.	Modifier le découpage du terrain. Varier les positions des défenseurs dans les zones. Augmenter les contraintes des défenseurs (mains dans le dos). Réduire les distances de passes. Utiliser la règle des 3 secondes.

SITUATION PROBLÈME 1



SITUATION PROBLÈME 2

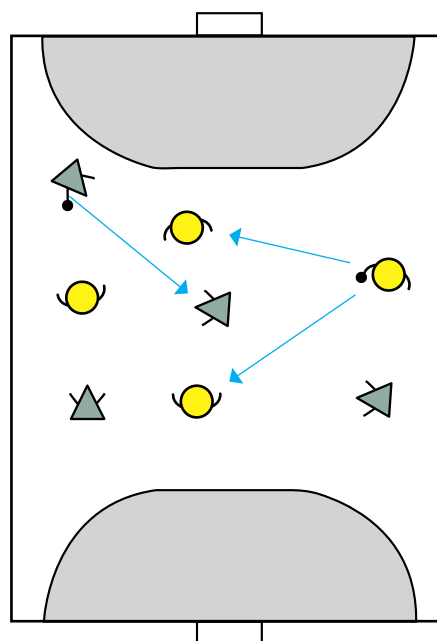


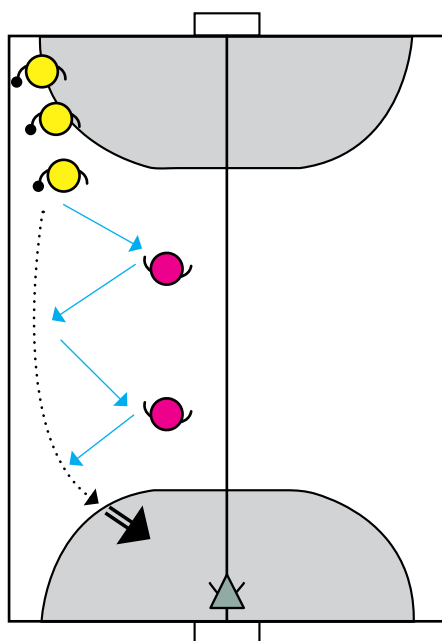
photo Patricia Méer

OBJECTIF : SE DÉMARQUER, PASSER, RECEVOIR

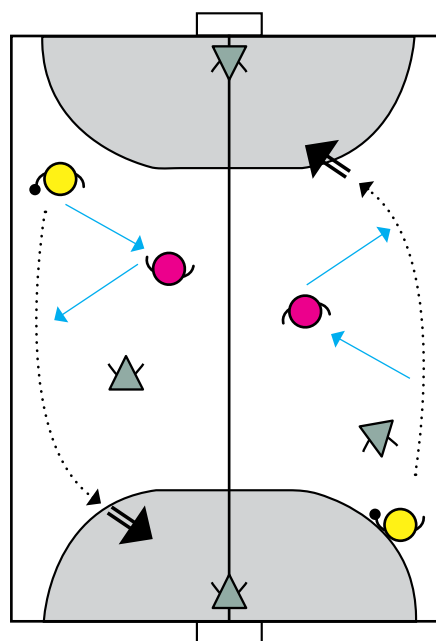
SITUATIONS d'acquisition

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SITUATION 1				
Passer et recevoir en courant Pour aller marquer un but sans perdre le ballon. Dribble interdit.	3 terrains en largeur divisé chacun en 2 dans la longueur 8 joueurs par terrain dont : - 2 passeurs fixes - 1 gardien de but - 5 attaquants 1 ballon par attaquant Chasubles	Attaquants : donner le ballon au passeur après 1, 2 ou 3 pas. Passeurs : donner le ballon en avant dans la course de l'attaquant. Rotations tous les 4 passages.	PASSER de : passes et réceptions avec des arrêts à : passes et réceptions sans s'arrêter	Agir sur : - la vitesse de passe - la vitesse de déplacement - la longueur et les formes de passes
SITUATION 2				
Passer et recevoir en courant Pour aller marquer un but avec un passeur mobile et un défenseur. Dribble interdit.	3 terrains en largeur 8 joueurs par terrain dont : - 2 passeurs mobiles - 2 gardiens de but - 2 attaquants - 2 défenseurs 1 ballon par attaquant Chasubles	Attaquants : donner le ballon au passeur, se démarquer, recevoir le ballon en courant vers le but et tirer. Défenseurs : rester face à l'attaquant. Rotations tous les 4 passages.	PASSER de : absence de démarquage, position trop proche des défenseurs, à : un démarquage pour recevoir le ballon en s'éloignant du défenseur.	Varier les contraintes des défenseurs (mains dans le dos, en dribble avec un ballon...). Inciter l'attaquant à feinter, changer de rythme, de direction pour appeler le ballon.

SITUATION D'ACQUISITION 1



SITUATION D'ACQUISITION 2

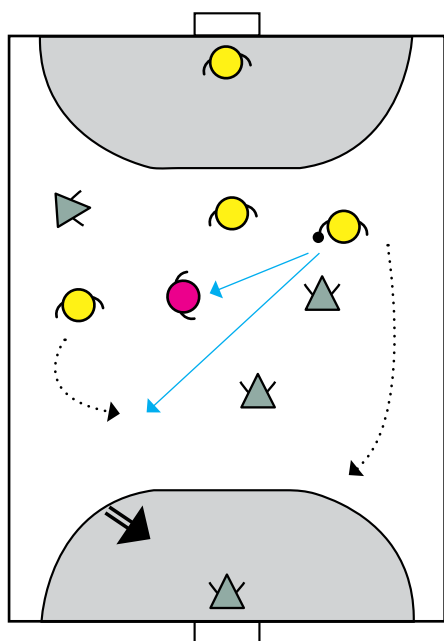


OBJECTIF : SE DÉMARQUER, PASSER, RECEVOIR

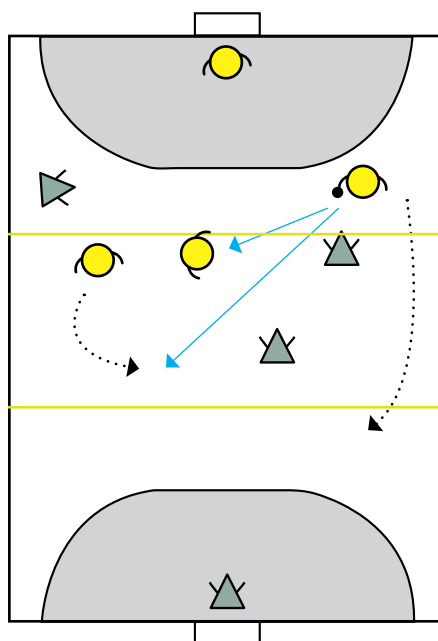
JEUX À THÈMES

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
JEU 1				
Marquer un but en passant obligatoirement par le joker. Dribble interdit.	3 terrains en largeur 6 équipes de 4 1 ballon par terrain 1 joker par terrain reconnaissable Chasubles	Le joker est invulnérable et il joue avec les 2 équipes. Il n'a pas le droit de marquer. Les attaquants jouent dans les espaces libres.	PASSER de : se démarquer sur la longueur du terrain à : se démarquer latéralement (sur la largeur du terrain).	Modifier la position du joker en le placant sur le côté du terrain. Rendre le joker mobile. Augmenter le nombre de jokers.
JEU 2				
Marquer le plus de points possibles sur chaque attaque en franchissant les lignes. 1 point par ligne franchie 3 points bonus par but marqué	3 terrains en largeur 6 équipes de 4 avec un gardien de but 1 ballon par équipe 2 lignes matérialisées Chasubles	On marque un point chaque fois que le ballon franchit une ligne vers le but adverse. Dribbles interdits. En cas de perte de balle, retour de celle-ci au gardien de but adverse.	PASSER de : passer et recevoir face à face et latéralement à : passer et recevoir vers l'avant en se démarquant	Modifier l'emplacement des lignes. Modifier la forme des passes (à rebond, à 2 mains, en sautant...) Ajouter un attaquant joker qui joue avec l'équipe qui a le ballon.

JEU À THÈME 1



JEU À THÈME 2



OBJECTIF : LE DRIBBLE

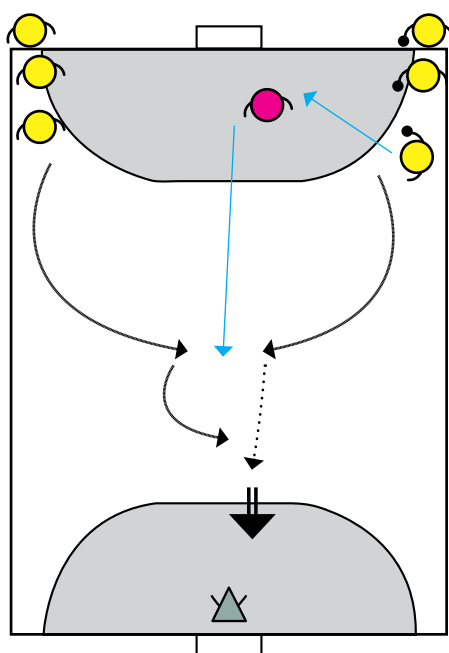
SITUATIONS D'ACQUISITION				
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SITUATION 1				
Se déplacer en dribble par 2, l'un derrière l'autre.	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 8 joueurs par terrain Chasubles	Se déplacer sur tout le terrain en suivant le partenaire qui est devant, en lui demandant de varier ses déplacements, sa vitesse et ses postures. Inverser les rôles.	PASSER de : un regard centré sur le ballon, l'arrêt du dribble, un déséquilibre vers l'avant et un dribble trop bas à : un regard centré sur le partenaire et un ballon poussé dans le dribble à hauteur de la ceinture.	Changer de partenaire en cours de situation sans s'arrêter. Utiliser main droite, main gauche. Pousser fort le ballon dans des déplacements variés (vers l'avant, en pas chassés, en montant les genoux, talons/fesses etc.). Augmenter la vitesse de déplacement.
SITUATION 2				
Se déplacer en dribble Effectuer le parcours sans reprendre le ballon à 2 mains	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 8 joueurs par terrain Chasubles Plots, bancs et tapis.	Plots : slalomer Bancs : - dribbler d'un côté, marcher de l'autre - dribbler sur le banc en marchant sur le sol - dribbler sur le sol en marchant sur le banc Tapis : dribbler sur les tapis et tirer au but Possibilité de travailler par atelier.	PASSER de : utiliser une seule main, de nombreuses pertes de ballons et de nombreuses reprises de dribble à : utiliser main gauche, main droite pour les contournements, effectuer le parcours sans jamais arrêter son dribble	Changer les ballons (basket, foot, tennis...). Remplacer les plots par des cerceaux pour placer des défenseurs. Remplacer les tapis par des haies (le ballon passe sous la haie). Effectuer le parcours avec 2 ballons.



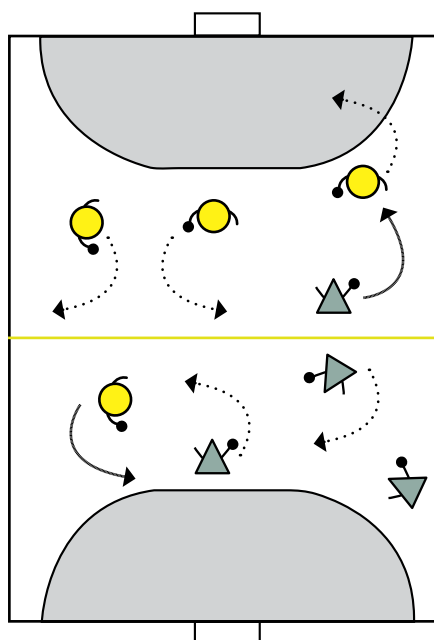
OBJECTIF : LE DRIBBLE

SITUATIONS PROBLÈMES				
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SITUATION 1				
1 contre 1 avec gardien de but Marquer un but en dribblant malgré la présence d'un défenseur.	3 terrains en largeur 1 ballon par paire de joueurs 8 joueurs par terrain dont 1 lanceur, 1 gardien et 3 paires de joueurs Chasubles	Le ballon est mis en jeu par le lanceur, la paire de joueurs se dispute le ballon. Celui qui l'attrape devient attaquant, se déplace en dribblant, en protégeant son ballon et en débordant l'adversaire. Le deuxième joueur cherche à intercepter le ballon dans le dribble.	PASSER de : joueurs qui ne protègent pas leur ballon, qui ne maîtrise pas le dribble et qui ne débordent pas leur adversaire à : des joueurs qui protègent leur ballon dans le dribble avec le corps, qui changent de main et qui débordent leur adversaire.	Varier les lancers. Être exigeant sur les reprises de dribble. Augmenter les contraintes des défenseurs (crise de temps, départ sur une autre zone etc.). Équilibrer les rapports de force.
SITUATION 2				
Chasseur / chassé Le chasseur se déplace en dribblant pour toucher un chassé qui devient chasseur.	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 6 groupes de 4 joueurs dont 1 chasseur pour 3 chassés Chasubles	Tout le monde dribble Respect des espaces de jeu définis. Toucher sans pousser.	PASSER de : dribble avec regard centré sur le ballon à : dribble avec regard centré sur le ballon pour une prise d'informations périphériques	Agrandir l'espace. Mélanger 2 groupes. Intégrer le vol du ballon possible. Donner la possibilité de toucher de face.

SITUATION PROBLÈME 1



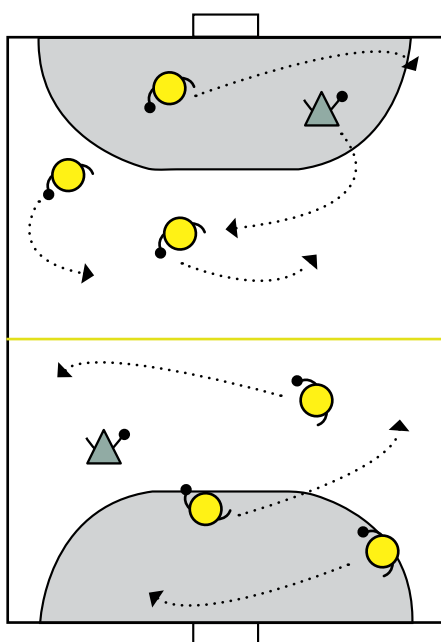
SITUATION PROBLÈME 2



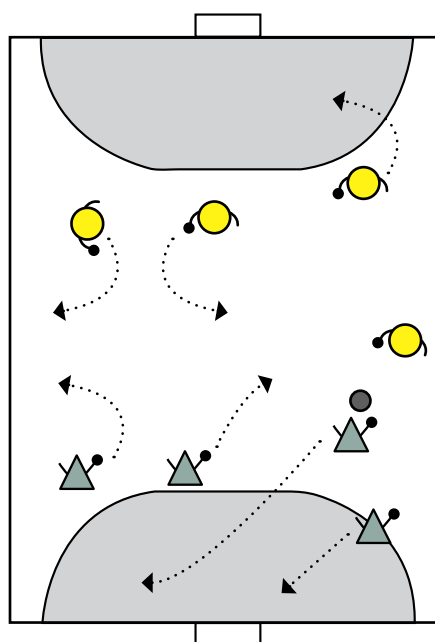
OBJECTIF : LE DRIBBLE

JEUX À THÈMES				
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
JEU 1				
Chasseur / chassé Sur espace réduit Le chasseur, ballon sous le bras, court et touche un chassé qui devient chasseur. Les chassés se sauvent en dribblant.	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 8 groupes de 3 joueurs Chasubles	Respect des espaces de jeu définis. Les chassés ne doivent pas s'arrêter de dribbler. Les chasseurs doivent conserver le ballon sous le bras.	PASSER de : joueurs qui dribblent en progression simple avec une simple prise d'information à : des joueurs qui dribblent en changeant de direction avec une prise d'informations multiples.	Agrandir les espaces. Mélanger 2 groupes avec 4 chassés et 2 chasseurs.
JEU 2				
Le match de football Chaque joueur dribble avec son ballon tout en jouant au football. Pas de gardien de but	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 6 équipes de 4 joueur sans gardien de but 1 ballon de football par terrain Chasubles	Tolérer une interruption du dribble.	PASSER de : dribbler en regardant le ballon à : dribbler en regardant une cible	Jouer en marchant. Jouer en courant. Ne plus tolérer une interruption du dribble.

JEU À THÈME 1



JEU À THÈME 2



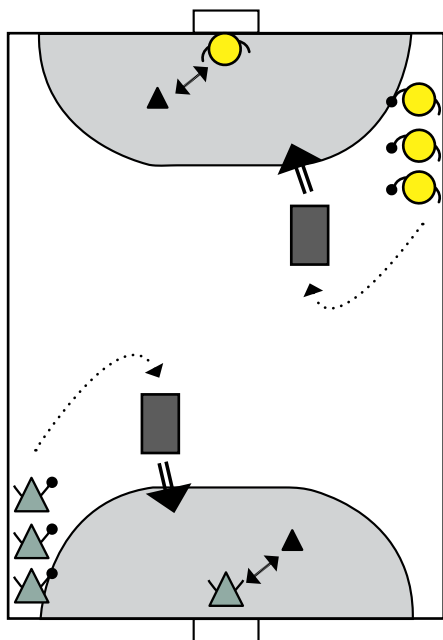


OBJECTIF : LE DUEL TIREUR - GARDIEN DE BUT

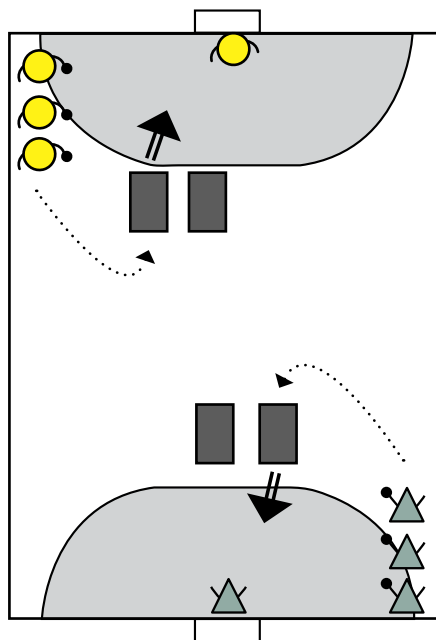
SITUATIONS PROBLÈMES				
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SITUATION 1				
1 tireur contre 1 gardien de but Courir vers le but en portant le ballon ou en dribblant pour marquer, en lançant le ballon là où n'est pas le gardien. Tir déclenché quand le tireur est sur le tapis.	3 terrains en largeur 1 ballon par tireur 3 tireurs par 1/2 terrain 2 gardiens de but par terrain Chasubles Plots et tapis	Imposer des rotations : tous les joueurs passent dans les buts (sous forme de jeu, défi au temps). Tireurs : possibilité de tirer à tout moment lorsque l'on est sur le tapis. Gardiens de but : s'accroupir ou toucher un plot pendant que le tireur est sur le tapis puis déclencher une parade.	PASSER de : de tireurs qui ne prennent pas d'informations sur la position du gardien ou qui la prennent trop tardivement (seule utilisation du tir en force) et, de gardiens qui n'enchaînent pas les actions à : des tireurs qui placent leur ballon loin du gardien et utilise la puissance de tir en fonction de la position de ce dernier et, des gardiens qui enchaînent un déplacement et une parade et qui tente de feinter le tireur.	Varier la distance du tapis par rapport au but. Varier la distance et le positionnement des plots à toucher. Varier la position de départ du gardien (assis, debout, accroupi, couché...).
SITUATION 2				
1 gardien contre 1 tireur S'opposer à un tir prédéfini en fonction de l'endroit du lancer.	3 terrains en largeur 1 ballon par joueur 3 tireurs par 1/2 terrain 2 gardiens par terrain Chasubles 4 tapis en long	Tireurs : - tapis 1 : tir en haut - tapis 2 : tir en bas Gardiens de but : Se replacer entre 2 tirs au centre du but. Se déplacer pour se retrouver face au ballon.	PASSER de : de gardiens qui ne prennent pas d'informations sur la position du tireur et du ballon ou qui la prennent trop tardivement et qui ne sont pas mobiles à : des gardiens qui font obstacle au ballon avec leur corps, se déplacent pour arrêter le ballon latéralement et en avant.	Varier la distance et l'orientation du tapis. Varier les contraintes 1 main, 2 mains. Varier les formes de tirs : en appui, en sautant. Donner la possibilité au gardien de feinter le tireur. Varier les formes de parades : pieds, mains.

OBJECTIF : LE DUEL TIREUR - GARDIEN DE BUT

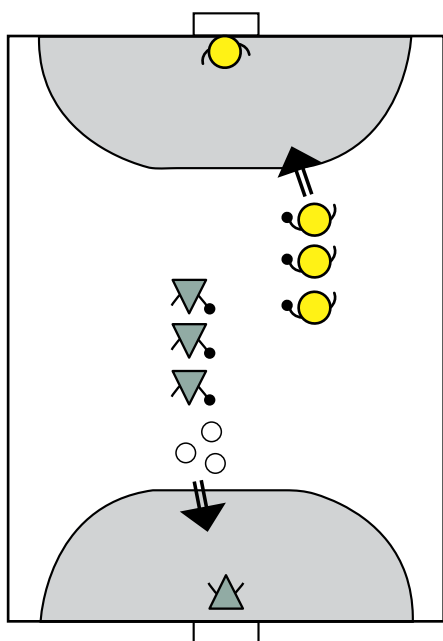
SITUATION PROBLÈME 1



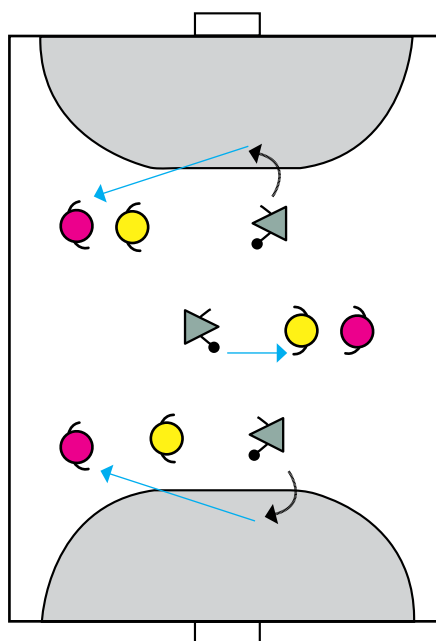
SITUATION PROBLÈME 2



SITUATION D'ACQUISITION 1



SITUATION D'ACQUISITION 2



OBJECTIF : LE DUEL TIREUR - GARDIEN DE BUT

SITUATIONS D'ACQUISITION				
Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
SITUATION 1				
Lancer fort et précis Le gardien de but défend son but sur la ligne Tireurs : tir en appui devant la zone	3 terrains en largeur 1 ballon par tireur 4 joueurs par but : - 3 tireurs - 1 gardien de but Chasubles	Tireurs : 3 pas d'élan maximum Marquer plus de buts que les autres tireurs	PASSER de : tirs à l'amble (appui avant mauvais pied), tirs avec pieds sur la même ligne (pas de force), tirs avec déséquilibre avant, tirs imprécis, à : tirs avec pieds décalés (appui fort devant), buste droit, ballon haut et loin derrière, tirs forts et précis.	Réduire l'élan et la vitesse dans un premier temps pour favoriser l'équilibre. Utiliser des plots dans les buts pour accentuer la précision. Utiliser des cerceaux au sol pour favoriser la coordination des appuis.
SITUATION 2				
Défendre la cible Le gardien de but se place toujours entre la balle et la cible	3 terrains en largeur 1 ballon pour 3 joueurs - 2 tireurs - 1 gardien de but 8 groupes de 3 Chasubles	Joueur cible fixe : reçoit le ballon Gardien de but : se place entre la cible et le tireur et fait obstacle avec tout son corps. Tireur mobile : passe le ballon à la cible, se déplace librement. Lobs interdits. Rotations lorsque gardien touche le ballon.	PASSER de : peu ou pas d'action des bras et des jambes peu de mobilité pas de positionnement entre le ballon et la cible à : actions des bras et des jambes, positionnement entre le ballon et la cible	Lob autorisé. La cible devient mobile.

OBJECTIF : LE DUEL TIREUR - GARDIEN DE BUT

JEUX À THÈMES

Tâches	Organisation matérielle	Règles de fonctionnement	Pour progresser	Pour évoluer
JEU 1				
Jouer au Mini Hand en valorisant le tireur Jeu avec les règles minimales (pas de marcher, pas de reprises de dribbles) Buts marqués en sautant : 3 points Buts marqués sans sauter : 1 point	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4 joueurs avec gardien de but Auto arbitrage Chasubles	Attaquants : valoriser les tirs en suspension. Défenseurs : insister sur les règles à respecter (être de face, ne pas pousser, ne pas ceinturer, ne pas accrocher). Laisser le joueur tirer au but sans le toucher quand on se trouve derrière lui. Changer le gardien de but toutes les 3 mn.	PASSER de : courir, attraper et tirer sans contrainte à : courir, attraper et tirer avec contrainte	Respect de la zone. Introduction progressive du marcher de 5 à 3 pas.
JEU 2				
Jouer au Mini Hand en valorisant le gardien de but Jeu avec les règles minimales (pas de marcher, pas de reprises de dribbles) Arrêt du gardien : - 1 point pour l'équipe adverse	3 terrains en largeur 1 ballon par terrain 6 équipes de 4 joueurs avec gardien de but Auto arbitrage Chasubles	Attaquants : tirer pour marquer avec contraintes : à 2 mains, tir à rebond à 1 main, tir en haut. Gardien de but : arrêter le maximum de ballons. Tout ballon repoussé, dévié ou bloqué enlève 1 point à l'équipe adverse. Changer le gardien de but toutes les 3 mn.	PASSER de : un gardien à l'arrêt qui attend puis qui réagit voire qui esquive à : un gardien qui joue en prenant des informations sur le tireur et qui se déplace pour s'opposer au ballon	Attaquants Les contraintes : à 1 main, à 2 mains. Les formes de tirs : en suspension, en appui. Les impacts : en haut, en bas, à rebond. Inciter les gardiens à regarder le bras du tireur pour comprendre où et comment il va tirer.



NOTES PERSONNELLES

[illegible]

[illegible]

BIBLIOGRAPHIE

Documentation pédagogique liée à la tranche d'âge

OUVRAGES

Le Handball des 9-12 ans - Revue EPS

Mes premiers entraînements de Handball - DTN / FFHB

Le Handball et l'enfant - C. Pineau

VIDÉOS

Mini Handball - FFHB

Jouons au Mini handball - FFHB

Le jeu des 9-12ans - FFHB

