



Illustration de Frédéric Pons

Le miniHand à l'école



Illustration de Frédéric Pons

COMITÉ OISE
FFHANDBALL



UNSS
60
OISE

ACADÉMIE
D'AMIENS
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Oise



La logique interne



L'enseignement du mini hand à l'école



Les compétences minihand à l'école



Les apprentissages fondamentaux



Le projet et inscription



Les rencontres minihand à l'école



Les règles du jeu



Des situations pédagogiques

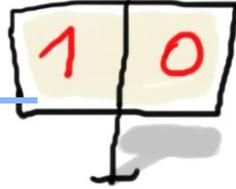


Partenaires et contacts

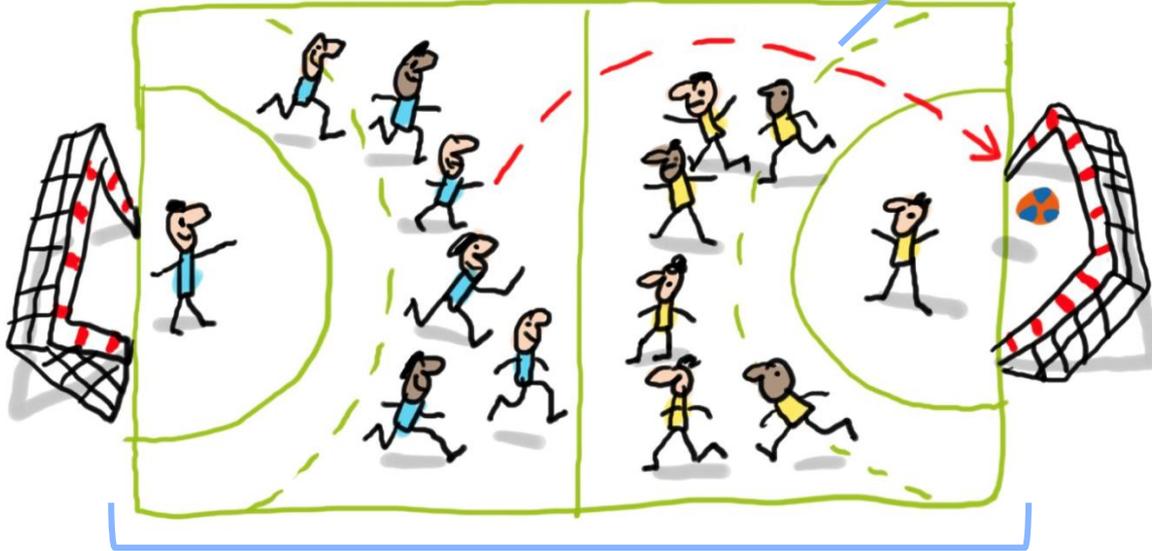
S O M M A I R E

Logique interne

Marquer au moins un but de plus que l'équipe adverse



Une équipe contre une autre équipe



Jeu d'opposition et de coopération avec un ballon dans un espace partagé

L'EPS à l'école



“ Discipline d'enseignement, elle propose, en favorisant le **développement et l'entretien organiques et fonciers**, l'**acquisition de connaissance** et la **construction de savoirs** permettant l'**organisation et la gestion de la vie physique** à tous les âges ainsi que l'accès au domaine de la culture que constituent les pratiques sportives. ”

C. PINEAU, Introduction à une didactique de l'EP ; Dossier EPS N°8

Finalité de l'EPS à l'école

« L'EPS a pour finalité de former un **citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué**, dans le souci du **vivre ensemble**. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le **bien-être** et à se soucier de leur **santé**. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive. »

Extrait des programmes EPS

Le Champ d'apprentissage n°4

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

S'approprier une culture physique sportive et artistique

4 champs d'apprentissage pour développer les 5 compétences générales

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Adapter ses déplacements à des environnements variés

S'exprimer devant les autres par une prestation

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel

Le mini hand permet de développer des ressources motrices, cognitives et sociaux- affectives

Les compétences mini hand en EPS

Cycle 2

« Les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect des règles, respect de soi-même et d'autrui). A l'issue du C2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en EPS. »

Cycle 3

« Les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans les contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitres, observateurs, etc.) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratiques conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). »

Extraits des programmes EPS

Le mini hand permet de développer des ressources motrices, cognitives et sociaux- affectives

Les apprentissages fondamentaux du mini hand

En attaque

Le porteur de balle «organise l'attaque» : il repère et s'oriente vers le but adverse. Il coordonne son déplacement avec le ballon. Il conduit la balle vers le but adverse: il dribble pour avancer et pour déborder son adversaire direct, il passe vers l'avant à un partenaire démarqué, il tire pour marquer. Le non porteur de balle, il est un appui (en avant) et/ou un soutien (en arrière) du PB : il se reconnaît attaquant potentiel et agit en tant que tel, il repère et se place dans un espace libre afin d'assurer une continuité de l'action du PB, de permettre une progression vers le but adverse et le tir, il est capable de recevoir la balle en mouvement.

En défense

Chaque joueur doit être capable d'intervenir rapidement sur son adversaire direct, en respectant les règles pour **recupérer la balle et protéger son but.**

Le défenseur direct PB harcèle le PB (perturber et gêner la progression vers le but), l'ex-centre (repousser la balle vers les ailes) et subtilise la balle (enlever la balle sans la frapper)

Les défenseurs sur les NPB dissuade (empêche le joueur de recevoir la balle), suit son joueur pour l'empêcher de se démarquer et intercepte la balle

Le gardien de but

Le 1^{er} attaquant

Après un but, le GB récupère la balle et effectue l'engagement de sa zone à un partenaire démarqué. Il peut participer au jeu en respectant les règles des joueurs de champ.

Le dernier défenseur

Il cherche à protéger son but, par son placement et ses déplacements, en déviant ou en bloquant la balle.

Extraits des documents fédéraux

Tous les joueurs doivent savoir enchaîner rapidement des actions d'attaque et de défense -> changement de statuts

Le niveau de compétences des élèves

Débutant

Les habiletés motrices

Déplacements : peu efficaces et peu orientés
Dribble : peu maîtrisé
Lancer : le ballon est poussé plutôt que lancé
Réception : non maîtrisée

La connaissance sur les règles

Les règles ne sont pas connues.

La relation avec les autres

Décentration par rapport à la balle : non acquise.
Pas de relation avec les autres joueurs.
Jeu solitaire sans prise en compte des autres joueurs et/ou de leurs actions

Les rôles

Rôle identique quel que soit le statut du joueur.
Rôle de porteur de ballon prépondérant

La culture de l'activité

Connaissances partielles voire inexistantes.
Logique interne de l'activité non connue.

Débrouillé

Déplacements : gênés par le dribble
Dribble : à améliorer (gêne le déplacement)
Lancer : peu précis
Réception : peu maîtrisée

Les règles sont connues mais non appliquées.
(savoir déclaratif mais non procédural)

Décentration par rapport à la balle : à améliorer
Quelques échanges entre joueurs sans véritable proposition tactique.

Les différents rôles sont connus et quelques prérogatives qui en découlent sont appliquées.
Réversibilité du jeu connue (attaquant, défenseur) mais peu appliquée.

Connaissances parcelaires de l'activité : prononciation ([futbol] mais [andbal]), parcours des équipes de France, grands événements liés au handball, ...
Logique interne de l'activité connue.

Confirmé

Déplacements : enchaînement course, saut, lancer.
Toujours en mouvement pour proposer des solutions de passes.
Dribble : en déplacement avec décentration de la vue
Lancer : intensité variée en fonction de différents paramètres.
Réception : maîtrisée

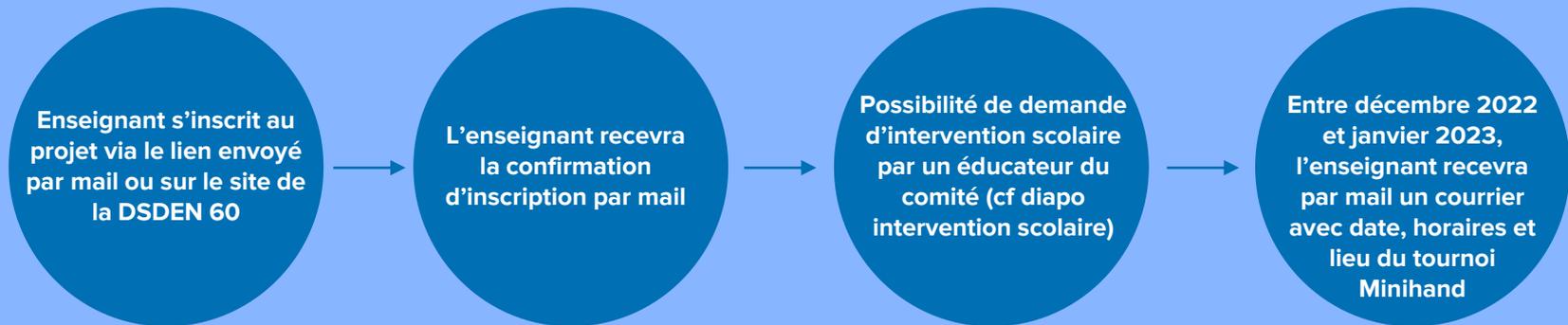
Les règles sont connues et appliquées.
(savoir déclaratif et procédural)

Décentration par rapport à la balle : acquise
Relations efficaces entre joueurs : passes, choix à opérer sur le terrain.
Les non porteurs de balle proposent des solutions dans des espaces libres au porteur de balle.

Bonne expression et bon positionnement quel que soit le statut.
Réversibilité du jeu mieux intégrée.

Connaissances approfondies de l'activité : Historique, devises, joueurs marquants, évolution des règles...
Logique interne de l'activité connue.

Projet - inscription



Le pack découverte



Les interventions scolaires

Si l'enseignant a fait la demande d'intervention scolaire par un éducateur du comité, celui-ci le contactera pour la planification de ses interventions. Toutefois, pour que la classe de l'enseignant soit retenue, il faut remplir certaines conditions :

Il n'y a pas un nombre de classes minimum pour l'inscription

Le nombre d'interventions sera limité par le comité. Les premiers inscrits et les enseignants n'ayant jamais bénéficiés de cycle Handball seront prioritaires.

Les interventions scolaires se dérouleront de préférence dans un gymnase ou le cas échéant à l'extérieur si le temps le permet. Dans le cas contraire, l'intervention ne pourra être reportée.

L'éducateur se déplacera avec tout le matériel nécessaire à son intervention

Déroulement des journées de rencontres

3 à 10 terrains en fonction du nombre de classes

Nombre d'équipes déterminé par le nombre d'élèves

63 rotations sur la journée soit 8/9 matchs par équipes

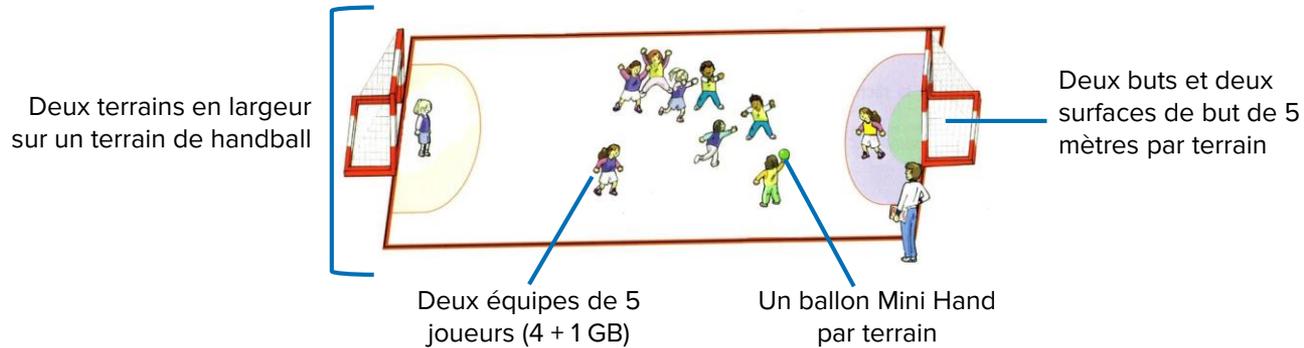
Chaque équipe est encadrée par un adulte référent

Les rencontres sont arbitrées par des collégiens et lycéens de l'UNSS ou par l'arbitre référent d'une classe participant.

Programme d'une journée type



Le Mini Hand à l'école : les rencontres



Objectif :

Marquer un but de plus que l'équipe adverse

L'engagement :

Il se fait au milieu du terrain au début de chaque période et par le gardien dans sa surface de but après un but.

La remise en jeu :

Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), la remise en jeu se fait sur cette ligne.

Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), elle se fait par le gardien de but sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (corner).

Les règles du jeu

JE PEUX

-  Pour augmenter mes chances de réussite, je peux me rapprocher pour tirer.
-  Je peux dribbler.
-  Je peux aussi faire des passes à mes partenaires.
-  Je peux subtiliser la balle à l'adversaire et l'empêcher d'avancer (le harceler).

JE NE PEUX PAS

-  Je n'ai pas le droit d'entrer dans la zone du GB.
-  Règle de la reprise de dribble : je ne peux pas faire rebondir la balle, la saisir à une ou deux mains et la faire rebondir de nouveau.
-  Règle du marcher : je ne peux pas me déplacer en portant le ballon.
-  Règle de non-contact : je ne peux pas toucher l'adversaire, effectuer des gestes dangereux à son égard, lui arracher le ballon.

Le rôle et les gestes de l'arbitre

J'assure le bon déroulement du jeu, dans le respect des joueurs et des règles.

J'explique toujours
d'un geste mon
coup de sifflet



Zone

La balle remise au gardien car le joueur adverse est entré dans la zone.

+ je siffle un coup



Marcher

Je vais à l'endroit de la faute, et j'indique d'une moulinette : "tu as fait plus de 3 pas".

+ je siffle un coup



Remise en jeu

La balle est sortie du terrain, j'indique le camp de l'équipe qui a perdu la balle (le sens du jeu). Elle est remise en jeu par l'équipe qui ne l'a pas touchée en dernier.



Reprise de la dribble

Je vais à l'endroit de la faute, et je l'indique d'un battement de bras : "tu as dribblé, tu as arrêté et dribblé de nouveau."

+ je siffle un coup

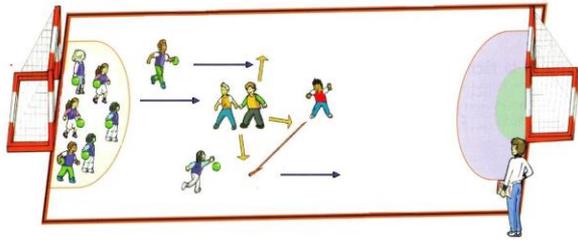


But

+ je siffle deux coups pour valider le but

Organisation de séances en coéducation

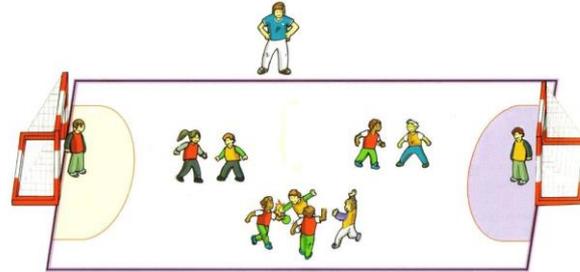
TERRAIN N°1 : Éducateur sportif



Espace motricité, habiletés

motrices : Travail des différentes actions motrices (courir, dribbler, passer, tirer, etc...) en effectif réduit à travers des jeux.

TERRAIN N°2 : Enseignant(e)



Espace de confrontation

collective : Situation de référence, cf « les rencontres »

La construction des situations

Le minihand à l'école, ce n'est pas jouer d'emblée avec la totalité des règles. L'élève doit se les approprier progressivement. Les situations proposées doivent créer une activité simplifiée mais pas appauvrie.



Les séances devront proposer une activité importante par une grande quantité d'actions pour chaque joueur :

Répétitions
et rotations



Jeux et
situations à
effectif réduit

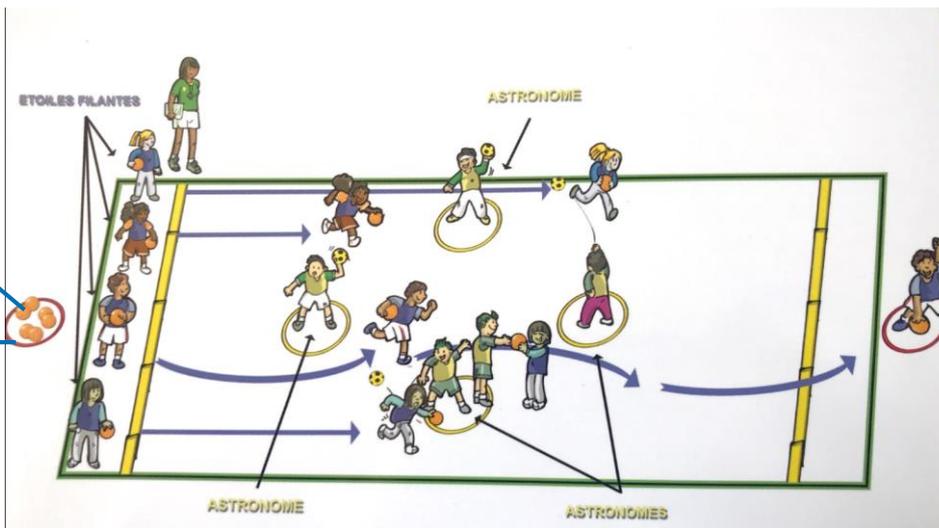
Situation 1 : Les étoiles filantes

Compétences

- Courir
- Dribbler
- Tirer/Passer
- S'organiser individuellement et collectivement

Des ballons en mousse

Des cerceaux



But

Étoiles filantes : traverser l'espace pour marquer le plus de points

Astronomes : marquer des points en touchant les étoiles filantes

Consignes

Sur un temps défini, je dois faire des allers/retours sans être touché par un lanceur. Je dois toucher un joueur, en lui lançant la balle dessus, lorsqu'il traverse.

Un joueur tombé = 1 point
Interdiction de toucher la tête (perte de 1 point)

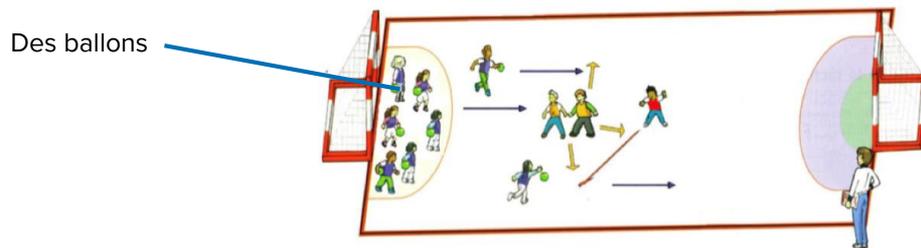
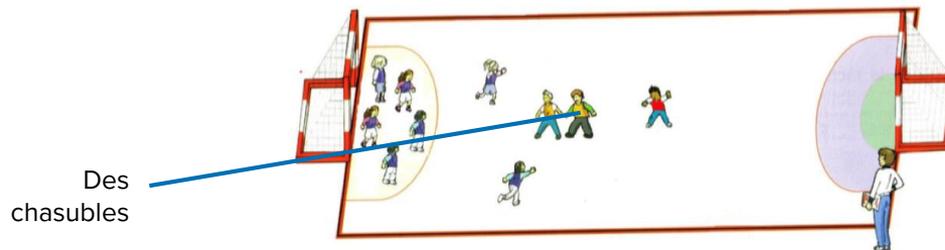
Variantes

- En passe à 2
- Espace de jeu
- Nombre de lanceurs

Situation 2 : Les bloqueurs

Compétences

- Courir
- Dribbler
- Passer
- S'organiser individuellement et collectivement
- Percevoir/Choisir



But

Traverser le terrain et être le dernier

Consignes

Attaquants : Je dois traverser le terrain sans me faire toucher ou sortir des limites. Quand je suis touché, je deviens bloqueurs.

Bloqueurs : Je dois ralentir les coureurs ou les faire sortir du terrain, je dois rester attaché.

Chat : Je dois toucher les coureurs

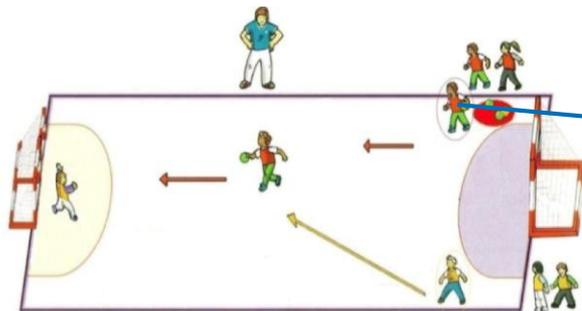
Variantes

- Espace de jeu
- En dribble
- Nombre de bloqueurs par groupe

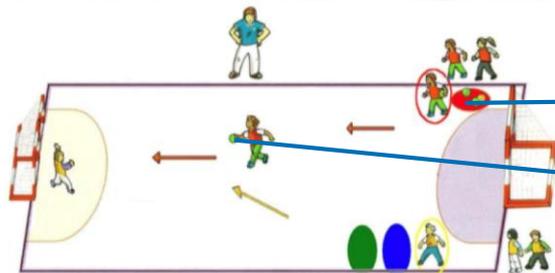
Situation 3 : Le tireur poursuivi

Compétences

- Courir
- Dribbler
- Tirer
- Déborder



Des chasubles



Des cerceaux

Des ballons

But

Marquer un but et avoir plus de points que l'équipe adverse

Consignes

Attaquants : Je pars du cerceau et je dois aller marquer un but en dribblant.

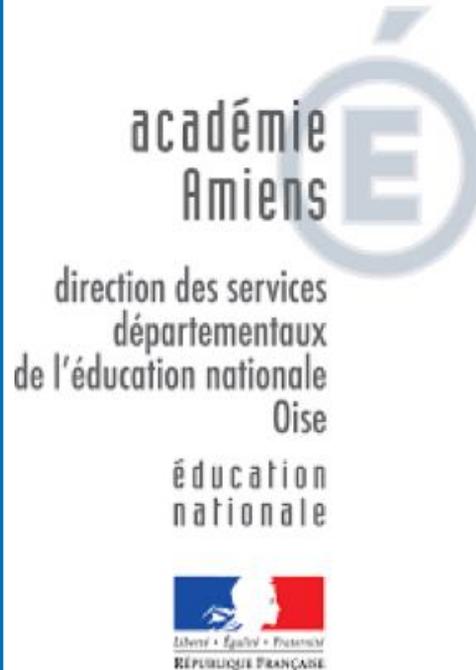
Je tire = 1 point, je marque = 2 points

Bloqueurs : Je pars du cerceau, dès que l'attaquant sort du sien je dois essayer de me replacer devant ou de lui prendre le ballon.

Variantes

- Espace de jeu
- Distance entre défenseurs/attaquants
- Changer les points si proche/éloigné
- Décaler le départ du défenseur. Plus tôt ou plus tard.

Les partenaires



Contacts

Mme LOMINET Isabelle
Directrice et cadre technique fédéral
☎ 06 22 25 66 51
✉ 5760000.ILOMINET@ffhandball.net

M. LABOSSIÈRE David
Responsable développement
☎ 06 01 30 38 25
✉ d.labossiere@comiteoisehandball.fr



COMITÉ OISE HANDBALL
8 Route des Flandres, 60 700 Saint-Martin-Longueau
06 13 24 27 07 - 5760000@ffhandball.net