

INITIATION HANDBALL



Usep 31

13

DÉCOUVRIR LE HAND AVEC LE MONDIAL FÉMININ

À l'occasion du championnat du monde féminin de handball, qui se déroulera en France du 2 au 16 décembre 2007, l'Usep et la Fédération française de handball (FFHB) ont imaginé une opération d'accompagnement baptisée Scolahand (voir *En jeu* n°405, p. 19). Afin de permettre aux animateurs d'organiser des rencontres handball, l'Usep et la FFHB ont conçu ensemble un document pédagogique

pour les enfants de cycle 2 de l'école élémentaire (6 à 8 ans) qui sera distribué aux associations participantes. Intitulé «Handball premiers pas», il propose des situations de jeu et d'apprentissage, en référence au handball. Quatre fiches tirées de ce document sont ici présentées, ainsi que des éléments élaborés par l'Usep Vienne pour l'organisation de rencontres de cycle 3.

HISTORIQUE DU JEU

Un match de handball oppose deux équipes de sept joueurs dont un gardien de but, seul autorisé à évoluer dans sa «zone». Il n'en a pas toujours été ainsi et le jeu à sept a un temps cohabité avec le jeu à onze, pratiqué sur un terrain de football et non en salle. En 1898 apparaît tout d'abord au Danemark le «haandbold», joué sur un petit terrain. Puis, en 1915 un pré-handball, le «torball» («balle au but»), est proposé comme activité sportive aux femmes allemandes avant que le handball à onze, pour les

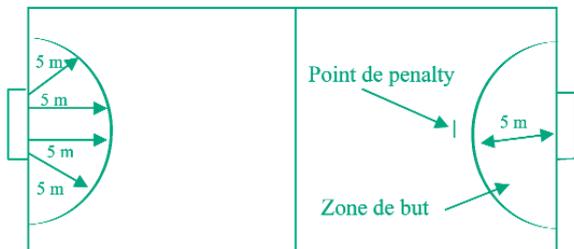
hommes, ne soit créé en 1919 à l'école normale d'éducation physique de Leipzig. Sport olympique à Berlin en 1936, le hand à onze disparaît dans les années 1960, définitivement supplanté par le jeu à sept, plus technique, plus rapide et plus spectaculaire (premier Mondial à sept en 1954 en Suède). La Fédération internationale de handball fédère aujourd'hui 150 pays et 19 millions de pratiquants. À noter : le handball a longtemps été présenté en France comme le sport scolaire par excellence.

I. ORGANISER UNE RENCONTRE DE MINI-HAND USEP

1. Organisation de la classe

Prévoir des équipes de 5 joueurs de champ plus un gardien et d'éventuels remplaçants.

Les équipes sont mixtes, avec si possible la parité garçon-fille.



2. Matériel

- terrains: longueur 18 à 25 m, largeur 13 à 18 m;
- zone de but (voir schéma ci-contre);
- point de penalty à 6 m;
- buts : 2,40 x 1,60 m
- ballons: taille 0.

3. Le match

Durée: 2 mi-temps de 7 minutes

Arbitrage par un élève sous contrôle du responsable de terrain, avec des juges de ligne, un chronométreur et un responsable de la marque.

II. IMPLIQUER LES ENFANTS DANS L'ARBITRAGE ET LE SECRÉTARIAT

1. LES RÈGLES ET L'ARBITRAGE (voir page 8)

2. LE SECRÉTARIAT

Exemple de fiche de score prenant en compte la participation des enfants à l'arbitrage et au secrétariat.

Nom des équipes	Couleur	Points par match						Total	Classement
		1	2	3	4	5	6		
A									
B									
C									
D									

Match gagné : 3 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point

Ordre des matches	Points	Score final	Evolution de la marque				Score final	Points	Secrétariat	Arbitre de l'équipe
			Equipes / couleur							
			(1)	(2)	(1)	(2)				
1			A	B				C	D	
2			C	D				B	A	
3			A	C				D	B	
4			B	D				A	C	
5			D	A				C	B	
6			B	C				D	A	

(1) - Tenue de la feuille de match, du chronométrage

(2) - Arbitrage à 1 ou 2 enfants - Juge de ligne, de but.

III. TROIS SITUATIONS D'APPRENTISSAGE POUR LES 6-8 ANS

Les situations présentées sous forme de fiches dans le document « Handball premier pas » peuvent être regroupées en 3 « pôles » ou « espaces » :



- un espace collectif, à base de coopérations pour attaquer (aider, se démarquer) ou défendre (s'interposer, anticiper) une ou plusieurs cibles ;
- un espace duel, à base d'oppositions attaquant/défenseur ;
- un espace motricité, à base de parcours, pour permettre à l'enfant de développer des capacités à courir, lancer, attraper, sauter, éviter, faire rebondir.

Nous vous proposons ici trois situations :

1. Motricité, aisance corporelle : « Chamboule tout »
2. Duel, opposition un contre un : « Sauvez le poisson clown »
3. Coopération/opposition collective : « Gendarmes et voleurs »

Chaque situation propose à la fois une entrée par l'imaginaire (pour des élèves qui découvrent l'activité) et une entrée par la pratique sociale de référence (pour des élèves qui auraient déjà vécu un module d'apprentissage). C'est le cas pour « Gendarmes et voleurs » présenté, pages 6 et 7.

IV. NOTRE PARTI-PRIS PÉDAGOGIQUE

Les situations ne sont pas présentées dans un ordre croissant de difficulté ou dans une suite logique d'apprentissage à effectuer avant de passer à la situation suivante.

Chacune identifie précisément l'objectif d'apprentissage et la ou les compétences spécifiques visées. Ainsi, l'enseignant peut construire une programmation d'activités organisée en « module d'apprentissage » en fonction des compétences qu'il souhaite développer.

Cette programmation en module d'apprentissage peut se concevoir de deux manières selon :

- que les enseignants sont plus ou moins expérimentés dans la conduite de cette Activité Physique et Sportive ;
- que les élèves découvrent ou non l'APS (Activité Physique et Sportive) Handball.

1. Les compétences initiales des élèves sont évaluées au cours d'une « situation de référence ». Celle-ci est une situation de jeu global, à effectif réduit, respectant la logique interne du handball (terrain orienté par 2 cibles, espace interpénétré obligeant le démarquage...). Cette situation d'évaluation dia-

gnostique devrait permettre, en associant les élèves à l'observation et à l'émergence de critères de réussite, de choisir les objectifs d'apprentissage et les compétences qui devraient être ciblées prioritairement.

Ainsi l'enseignant pourra choisir dans la liste des situations proposées celles qui permettent de répondre au mieux aux besoins des élèves.

2. Les situations sont choisies en fonction des compétences sensées être développées et/ou de l'intérêt présumé de la situation. Celui-ci peut dépendre des préoccupations du moment, de sa similitude avec un jeu proposé précédemment, d'une situation de lecture de fiche par les élèves... L'enseignant peut donner des contraintes en exigeant de choisir un jeu par espace.

Ainsi, en développant progressivement des compétences dans les 3 domaines proposés, motricité et habileté, coopération et opposition, maîtrise des duels, les enfants vont être capables de pratiquer une situation de jeu global respectant la logique interne du handball.



Tournoi départemental, Usep Haute-Garonne.

Lecture des indications mentionnées sur les fiches pages suivantes

Le nombre de plots montre le matériel nécessaire et la difficulté à l'installer pour mettre en œuvre la situation.

Le chiffre sous un joueur indique, à titre indicatif, les nombres mini et maxi d'enfants pour que la situation soit adaptée.

Le nombre d'étoiles (de 1 à 3) indique l'intensité de l'engagement physique des élèves.



Chamboule tout



3 à 10 ou plus

Effectif : de 4 à 10 ou plus...

Matériel : 2 bandes jaunes, plots de tailles différentes, briques, ballons cibles (gros et lourds) disposés sur un ou plusieurs bancs et/ou posés au sol, ballons à tirer (formes et toucher différents).

Objectifs :

- Tirer "précis et fort" sur une cible immobile surélevée ou au sol.

Description de la tâche :

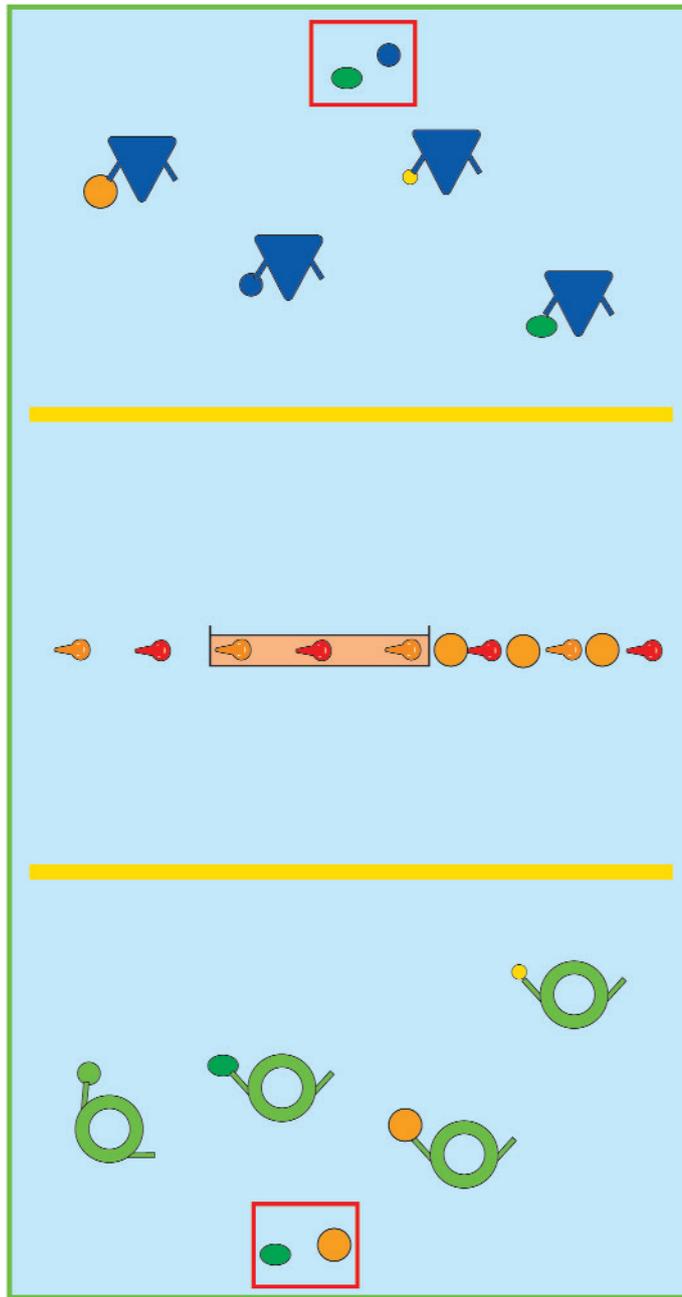
- Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes).

Consignes :

- "Au signal, vous visez les cibles pour les envoyer dans le camp de vos adversaires".
- Le jeu se termine soit après un temps déterminé, soit quand il n'y a plus de cibles à tirer.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- La distance de tir (zone limitée).
- La façon de tirer (pas de coup de pied !).
- Les enfants ne doivent pas toucher les cibles autrement qu'en tirant dessus.



Ce qui peut être modifié

- La distance entre les tireurs et les cibles.
- La façon de tirer (en changeant de main, à deux mains, en sautant...).

Constats

S'ils sont en échec.

Si c'est trop facile.

Réglations - Relances

Rapprocher la ligne de tir, augmenter le nombre et/ou le volume des cibles.

Eloigner la ligne de tir, diminuer le nombre de cibles...



Sauvez le poisson clown



6 à 10



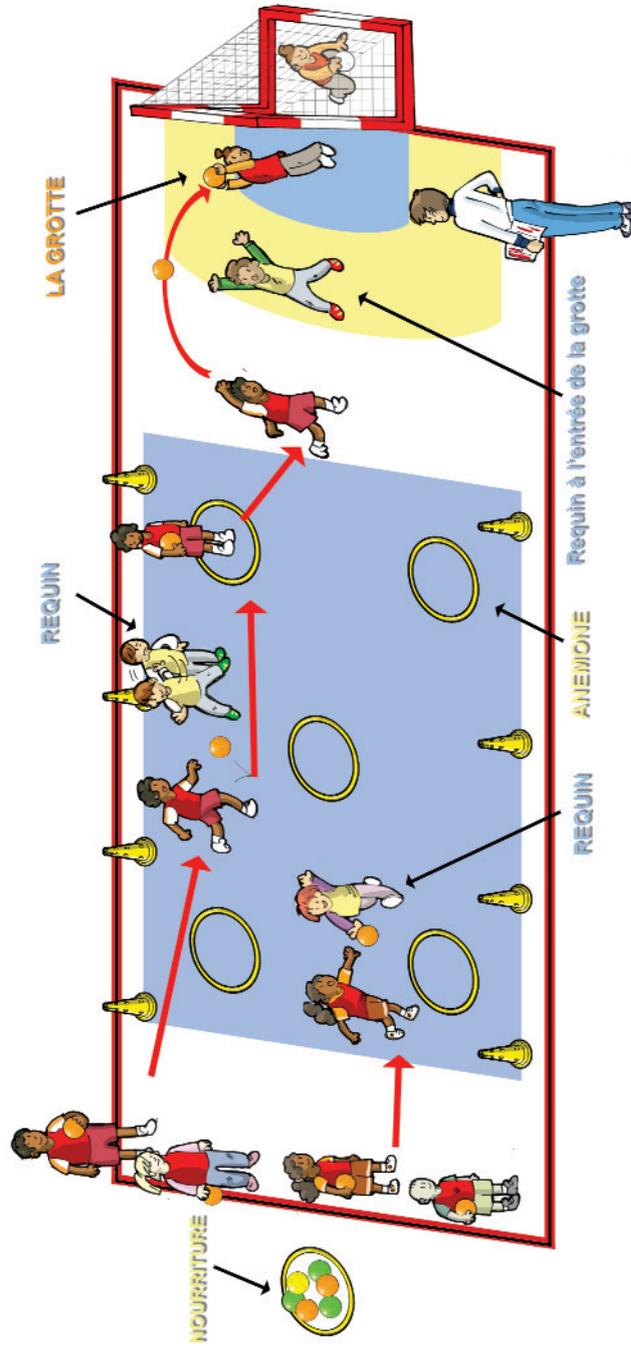
L'histoire :

Un poisson clown tombé malade se réfugie dans une grotte pour échapper aux requins.
Tous ses amis, poissons et crustacés décident de lui apporter la nourriture (qui sera nécessaire à sa survie). Mais attention, 3 requins affamés rôdent dans les parages.

Comment ça marche ?

Au signal, poissons et crustacés doivent traverser la mer en driblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.
Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.

! En cas d'échec, accepter les reprises de dribbles. Veiller aux accrochages.



**Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).
Jouer sur le nombre de requins.**

Constats

Trop de poissons devant la grotte.
Arrêts trop longs dans les anémones.
Jeu difficile à réaliser

Réglations - Relances

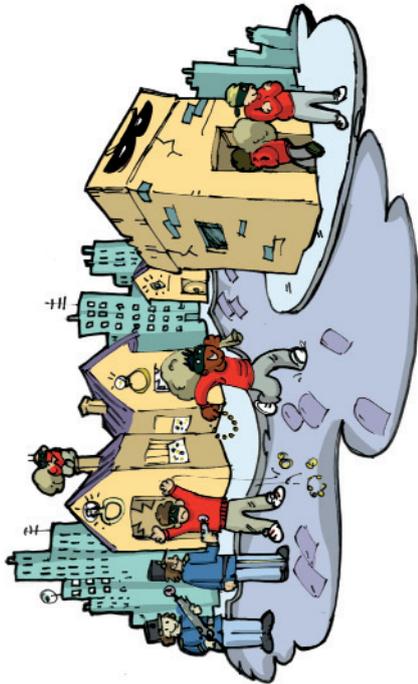
Différer les départs.
Limiter le temps de protection.
Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins.
Pas de requin devant la grotte.



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10



L'histoire :

Une équipe de voleurs va tenter de cambrioler quatre bijouteries. Leur objectif : voler la totalité des bijoux et les amener jusqu'à leur planque. Quatre gendarmes vont les en empêcher.

Comment ça marche ?

Dans chaque demi terrain 2 voleurs et 2 gendarmes dont un dans le but.

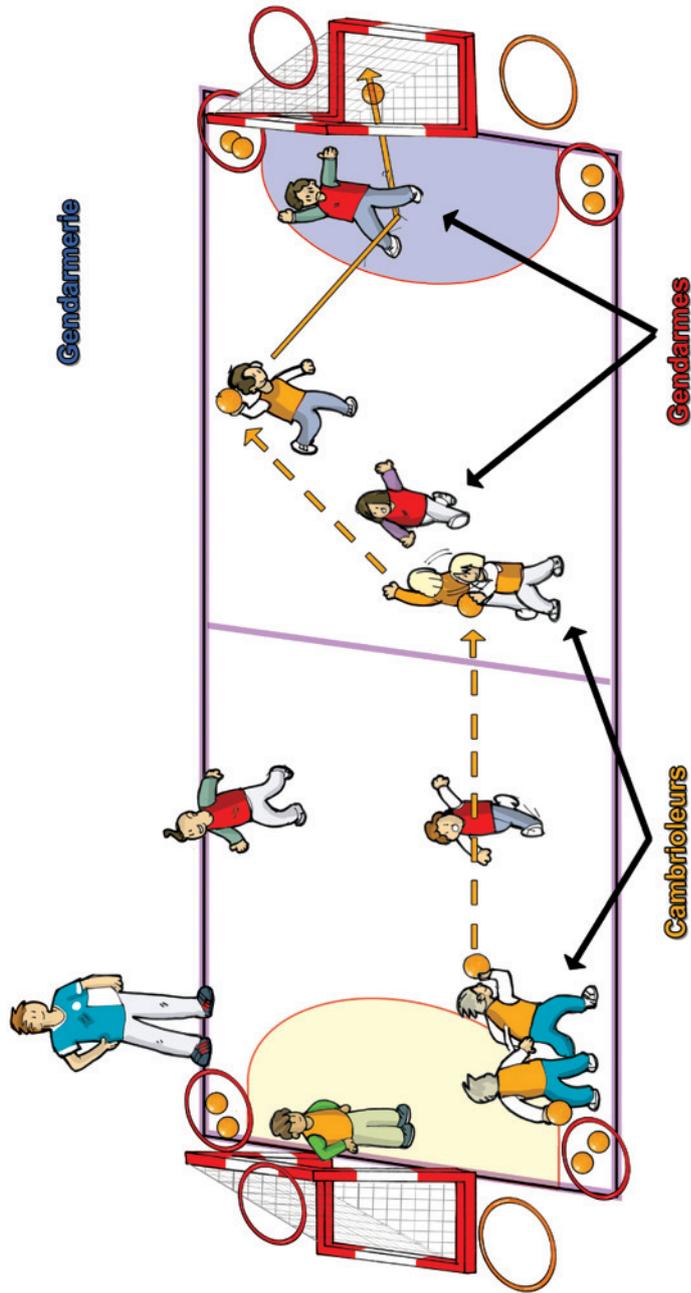
Les voleurs doivent amener un bijou depuis une bijouterie jusque dans le coffre opposé. Le bijou est alors mis dans la réserve des voleurs.

Les gendarmes empêchent les voleurs de réaliser leurs opérations.

Lorsqu'il n'y a plus de bijoux à transporter on fait le bilan.

! Les voleurs perdent leur bijou si celui-ci sort du terrain ou s'il est intercepté par un gendarme ou si un voleur est touché le bijou en main. Le bijou est alors placé dans la réserve des gendarmes.

Chaque équipe passe aux différents rôles.



Constats

Trop de dribbles.

Régulations - Relances

Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.

Beaucoup de réussites.

Autoriser les gendarmes à franchir la ligne du milieu.



Les gendarmes et les voleurs



6 à 10

Effectif : minimum 6 joueurs répartis en 2 équipes.

Matériel : 8 cerceaux, des chasubles, 8 ballons.

Objectifs :

- S'approcher du but adverse à 2 contre 1.
- Marquer un but.
- Défendre son but.
- Défendre sur le porteur de balle.

Description de la tâche :

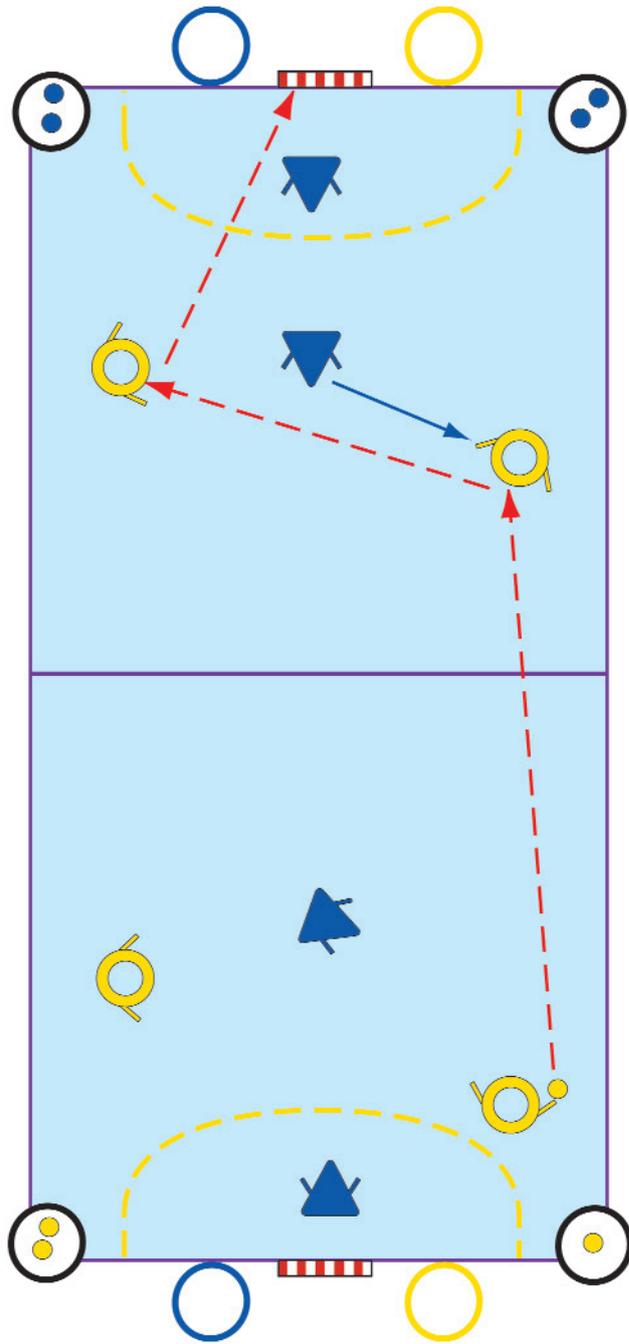
- Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- S'il y a un but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- Quand il n'y a plus de balles à transporter on compte les points.

Consignes :

- Attaquants : "vous devez aller marquer un but dans la cage opposée malgré les défenseurs".
- Défenseurs : "vous devez tout faire pour ne pas encaisser de but".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Vérifier que chacun reste dans sa moitié de terrain.
- Le respect des règles doit se faire en fonction des aptitudes de chacun.



Ce qui peut être modifié

Constats	Régulations - Relances
Trop de dribbles.	Le joueur qui est touché en train de dribbler est obligé de faire une passe ou bien il perd la balle.
Beaucoup de réussites.	Autoriser les défenseurs à franchir la ligne du milieu.

V. AIDE À L'ARBITRAGE

1. LES RÈGLES PRINCIPALES

Remises en jeu :

- > sur balle sortie derrière la ligne de but sans être touchée par un défenseur : par le gardien ;
- > sur balle sortie derrière la ligne de but touchée par un défenseur : corner au coin du terrain pour l'équipe attaquante ;
- > après un but : au centre, ou bien immédiatement par le gardien (adaptation des règles pour éviter les temps morts).

Seul le jeu à la main est autorisé et la tenue de la balle est limitée à trois secondes.

Le « marcher » : On ne peut se déplacer en portant le ballon que sur trois pas maximum.

La « reprise de dribble » : on peut se déplacer en dribblant avec

le ballon, mais on ne peut reprendre le dribble après l'avoir arrêté. **Les contacts** et l'opposition avec un adversaire sont permis mais on ne doit pas pousser, ceinturer, frapper, accrocher, arracher la balle des mains.

Le penalty est accordé :

- > pour une faute commise sur un joueur qui tire au but ;
- > pour une passe d'un joueur à son gardien lorsqu'il est dans sa zone.

Le jet franc :

Toute autre faute est sanctionnée par un jet franc à l'endroit de la faute, les adversaires étant à trois mètres. Pour une faute commise près de la zone de but, le jet franc sera joué à trois mètres de celle-ci.

La zone de but est interdite à tout joueur sauf le gardien.

2. AIDE MÉMOIRE

Ces règles peuvent être synthétisées en un petit tableau qui aidera l'enfant chargé d'arbitrer le match.

Il y a	Si...	Alors...	Où / Comment ?
BUT	Le ballon entre entièrement dans le but adverse.	REMISE EN JEU	Dans sa zone par le gardien
MARCHER	Le porteur du ballon fait plus de trois pas (4 appuis) balle à la main (accepter le piétinement au début)	JET FRANC	
REPRISE DE DRIBBLE	Le joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé le ballon.	JET FRANC	
PIED	Le joueur touche volontairement le ballon avec le pied.	JET FRANC	A l'endroit où a été commis la faute. Il se joue par une passe. Tous les joueurs adverses seront à 2m au moins de la balle.
3 SECONDES	Le joueur immobile garde le ballon 3 secondes.	JET FRANC	
ZONE D'UN ATTAQUANT	Le joueur attaquant met le pied dans la zone, (il n'y a pas zone si l'attaquant retombe après un tir en extension)	JET FRANC	Devant le but par le gardien (un pied sur la ligne de zone, à l'endroit où a été commis la faute).
ZONE D'UN DEFENSEUR	Le joueur défenseur met le pied volontairement dans la zone.	PENALTY	Point de penalty. Un penalty se joue à 5m du gardien par un joueur qui tire directement au but en gardant un pied d'appui au sol au coup de sifflet de l'arbitre.
PASSE AU GARDIEN	Le joueur donne volontairement le ballon à son gardien dans sa zone des 5 m.		
TOUCHE	Le joueur fait sortir le ballon par l'un des grands côtés.	REMISE EN JEU	A l'endroit où est sorti le ballon par un joueur ayant un pied sur la ligne.
CORNER	Le joueur défenseur (sauf le gardien) fait sortir le ballon derrière son propre but.	REMISE EN JEU	Au point de corner
SORTIE DE BUT	Le joueur attaquant fait sortir le ballon derrière le but adverse.	REMISE EN JEU	Dans la zone par le gardien.
FAUTE DU GARDIEN	Il sort de sa zone des 5m balle en main.	JET FRANC	Voir jet franc
BRUTALITE CONTESTATION DE L'ARBITRAGE	Le joueur fait preuve d'attitude anti-sportive ou pratique un jeu dangereux.	PENALTY EXCLUSION	Voir penalty

Ce cahier pédagogique utilise des éléments du document « Rencontres Usep handball en cycle 3 » de l'Usep Vienne et du document « Handball premiers pas ». Ce dernier a été conçu par Jean-Pierre Gleizes et Bernard Gallet (FFHB), Henri Vasco et Robert Miquel (Usep 31), Patrick Massé (CPC EPS).

Bibliographie

Handball à l'école : essai de réponses, Ministère de l'Éducation nationale, Fédération française de handball, Usep.
Le handball chez les 9/12 ans, Ministère de l'Éducation nationale, Fédération française de handball, Usep.

CONTACT USEP :

Véronique Moreira
(vmoreira@laligue.org)