

HANDBALL 1^{ER} PAS

une conception de la séance et des rencontres pour les jeunes débutants







handballons-nous!



FFHB

FFHANDBALL

HANDBALL 1^{ER} PAS



Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015

EPS - SOCLE COMMUN - COMPETENCES GENERALES

L'éducation Physique et Sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles

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

- Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps

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

- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action
- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser

◆ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, médiateur, organisateur...)
- Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements
- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe

◆ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être
- Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques

◆ S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs

LE HANDBALL, ACTIVITE DU CHAMPS D'APPRENTISSAGE "CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL"

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées

- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Connaitre le but du jeu
- Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires

Compétences travaillées pendant le cycle

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- Accepter l'opposition et la coopération
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Coordonner des actions motrices simples
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève devra comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).



Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015

CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral et favoriser la **maitrise de la langue française**. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « **Questionner le monde** », l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution.

En articulation avec **l'enseignement moral et civique**, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

REPERES DE PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES - BO DU 05-01-2012 DU CP AU CE2

- ➔ Enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon.
- ➔ Se déplacer vers le but pour marquer.
- ➔ Faire progresser le ballon collectivement.
- ➔ S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.
- ➔ Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon.

Coordonner ses actions, en respectant les règles du jeu pour :

- ➔ En tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire), marquer.
- ➔ En tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.
- ➔ Identifier son statut en fonction des actions.
- ➔ Assurer le rôle d'arbitre.

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- ➔ Comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire) comme défenseur : essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

En attaque

- ➔ Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.
- ➔ Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant.
- ➔ Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but.
- ➔ Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur.

En défense

- ➔ Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes...
- ➔ Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse.
- ➔ Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action.



HANDBALL 1^{ER} PAS

LA LOGIQUE DU JEU

Le handball doit être considéré comme **un sport de marque** et non de passes. **L'équipe qui gagne** est celle qui a marqué le plus de **but**.

Pour qu'un jeu soit du handball, les joueurs qui jouent avec un ballon adapté à la main, doivent marquer des buts dans un espace protégé par une zone **au travers d'une opposition**.

Il convient donc de porter toute son attention à ce que les occasions de marquer existent, car c'est à travers cette envie, cette idée, ce principe que l'enfant va bâtir sa représentation du jeu. Il revient donc à l'éducateur de veiller à l'**équilibre du rapport de force** entre celui ou ceux qui veulent marquer et celui qui veulent récupérer la balle pour empêcher le but.

Sur quels éléments faut-il porter son attention :

- **La distance de lancer** (efficace) pour que l'enfant puisse marquer. La zone interdite peut être égale à la moitié de la distance à laquelle la classe lance la balle : la classe lance la balle à 6 mètres, on peut mettre le repère de la zone à 3 mètres.
- **Le rapport de force entre les équipes** en mettant plus (ou beaucoup plus) d'attaquants que de défenseurs ce qui augmente les espaces entre les défenseurs, augmenter le nombre de solutions possibles.
- **Le rapport de force attaquant/défenseur**, pour que le jeu garde un intérêt, est « régulé ».

Les règles peuvent d'ailleurs très bien se négocier avec les enfants, notamment dans le cadre d'une démarche de défi coopératif.

Cette logique du handball est primordiale. **Le moyen** de gagner (la passe, le dribble utilisés au service d'une intention) **ne devient pas un objectif d'apprentissage**.



Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015

DES SITUATIONS ORGANISÉES EN MODULE D'APPRENTISSAGE

Ce module d'apprentissages organise en 4 phases : Situations d'Entrée (SE), Situation de Référence Initiale (SRi), Situations d'apprentissage (SA) et Situation de Référence Finale (SRF)

LES SITUATIONS D'ENTRÉE (SE) : « Pour installer les règles de sécurité et de fonctionnement »

Situations qui permettent d'**entrer dans l'activité** : mise en place progressive du fonctionnement, de la gestion matérielle, de l'organisation sociale, de la compréhension du sens de l'activité, de l'expérience à vivre dans l'activité.

Situations qui permettent d'accéder à la **Situations de Référence** dans de bonnes conditions: apport progressif des règles de sécurité, des rituels, du fonctionnement.

Les tâches motrices proposées doivent donc être: ouvertes et simples pour permettre à tous les élèves de s'engager dans l'action; sollicitantes pour permettre à chacun d'y trouver de l'intérêt et l'envie de s'engager; spécifiques par rapport à l'essentiel de l'activité.

LA SITUATION DE RÉFÉRENCE INITIALE (SRI) : « Pour voir où on en est »

L'élève repère et formalise le niveau de ses réussites et/ou de ses difficultés **l'enseignant** l'aide à les mettre en relation aux moyens utilisés dans l'action.

C'est une situation de référence Pour l'apprentissage : Le diagnostic initial permet de définir avec les élèves des thèmes d'étude pour le module à venir. Ce diagnostic est donc une référence pour l'apprentissage tout au long du module. Ce diagnostic va permettre de mesurer ensuite les progrès réalisés. En conséquence la situation de référence doit permettre un recueil de données grâce à des indicateurs précis.

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE (SA) : « Pour structurer et progresser »

Dans la phase d'apprentissage, l'enseignant va construire ses séances en « jonglant » avec 2 types de situations **plus ou moins proches du contexte de la situation de référence (SR)** :

Situations proches de la situation de référence : situations qui ont directement du sens pour l'élève. Des apprentissages transférables qui viennent structurer le jeu, le match.

Situations décontextualisées : situations en ateliers qui permettent de faire progresser les élèves et de cibler leurs apprentissages.

LA SITUATION DE RÉFÉRENCE FINALE (SRF) : « Pour mesurer les progrès »

L'élève va vérifier la validité de son projet, évaluer les progrès réalisées par rapport à la situation initiale, par rapport à des rôles tenus, par rapport au respect des règles ...

L'enseignant peut dresser un bilan du module (bilan personnel et bilan à partager avec les élèves).



Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015

LES CAPACITÉS DÉVELOPPÉES

Les capacités développées par l'enfant au cours d'une situation d'apprentissage sont regroupées en 3 ensembles :

- **Percevoir** les informations que l'on doit prendre en compte pour analyser la situation
- **Décider** les choix que l'on doit opérer pour s'engager dans une action
- **Agir** en maîtrisant les habiletés motrices

Toutes les situations obligent à PERCEVOIR : des rôles différents (attaque/défense), une ou des cibles à atteindre	DÉCIDER	Toutes les situations obligent à AGIR en maîtrisant la passe, le dribble, le tir
---	----------------	---

Espace aisance corporelle

Les otaries jongleuses	Un chemin	Partenaires Adversaires			S'engager dans l'action	Dribbles	Lancers	Courses		
La cachette des écureuils	Un chemin		Cible		S'engager dans l'action	Dribbles	Lancers	Courses		
Les chercheurs d'or	Un chemin	Partenaires Adversaires	Cible				Lancers	Courses		
Chamboule tout			Cible		S'engager dans l'action		Lancers			
Les étoiles filantes	Un chemin	Adversaires	Cible		S'engager dans l'action		Lancers	Courses	Duels	

Espace duels

La conquête des planètes		Adversaires Partenaires	Cible	Rôles	S'engager dans l'action	Dribbles			Duels	
Sauvez le poisson clown	Un chemin	Adversaires Partenaires	Cible	Rôles	S'engager dans l'action	Dribbles			Duels gardien	Tirs
Le meilleur shérif		Adversaires Partenaires	Cible	Rôles	S'engager dans l'action			Courses	Duels gardien	Tirs
Les lions et les gazelles	Un chemin	Adversaires	Cible	Rôles	S'engager dans l'action	Dribbles			Duels gardien	Tirs
Les douaniers et les contre-bandiers	Un chemin	Adversaires	Cible	Rôles	S'engager dans l'action	Dribbles			Duels gardien	Tirs
Les aventuriers et les crocodiles		Adversaires		Rôles						

Les situations de jeu dans l'espace confrontation collective associe et combine les actions **PERCEVOIR, DECIDER, AGIR**,
Ces jeux sont : Les pirates, les balles croisées, la tirelire, les gendarmes et le voleurs, les cowboys et les indiens, les livreurs de pizza.

Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015

LA RENCONTRE SPORTIVE USEP SES FONDEMENTS



La rencontre sportive USEP, préparée en amont donne **du sens aux apprentissages** réalisés en EPS et de manière transversale notamment en ce qui concerne l'éducation civique et moral.

La rencontre sportive USEP revêt une dimension humaniste en favorisant l'éducation à la fraternité, à l'égalité, au respect, à la liberté, au choix dès lors que les adultes créent les conditions nécessaires pour permettre aux enfants d'**agir et de réfléchir ensemble**.

La rencontre sportive USEP est accessible et valorisante pour tous, quelles que soient ses singularités. Elle promeut le **bien-être** des enfants au niveau physique, cognitif, social, affectif afin de développer leur « capital santé ».

La rencontre sportive USEP peut s'envisager tout au long du module d'apprentissage. Elle doit permettre à tous les enfants de s'impliquer en tant que joueur, arbitre, spectateur, organisateur dans **les meilleures conditions de réussite et de plaisir**.

La rencontre sportive USEP propose de s'appuyer sur **des défis coopératifs**. Le principe est d'amener les enfants dans une situation de confrontation ou d'opposition à organiser les conditions qui permettent à tous d'avoir les mêmes chances de gagner. Il s'agit de favoriser l'émulation en passant d'un défi que l'on lance à une autre équipe à un défi qu'on se lance à soi-même et qui sera atteignable grâce aux autres. L'équipe adverse est celle qui aide à progresser et pas celle que l'on cherche uniquement à vaincre. Il s'agit d'une démarche de projet interdisciplinaire tout au long du cycle d'apprentissage qui favorise la réussite des enfants et qui renforce la motivation de pratiquer lors de la rencontre sportive.

Ce concept centré sur la question de l'équité a été créé par l'équipe EPS du Tarn sous l'impulsion de Patrick Lamouroux, CPD EPS. Leurs travaux ont été diffusés en 2011, dans un coffret « Les défis coopératifs », aux éditions EP&S, Paris



Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux

LES RENCONTRES SPORTIVES ASSOCIATIVES USEP MISES EN ŒUVRE AVEC LA FÉDÉRATION DE HANDBALL

Des rencontres accessibles à tous



Chaque rencontre se déroule en 3 temps : avant, pendant et après.

La rencontre permet aux élèves de partager une activité qui finalise des apprentissages d'éducation physique et sportive. Le document Handball premiers pas dans sa nouvelle version propose de nombreuses situations qui permettent la construction d'un module d'enseignement.

Elle est préparée en amont par les élèves d'une classe organisatrice ou par plusieurs classes, chacune sera alors en charge de l'organisation d'un temps de la rencontre. La rencontre est donc conçue par l'enfant **et** pour l'enfant **lui-même**.

Le temps de la rencontre propose des activités à vivre ensemble. Enfin, un temps après la rencontre pour rendre compte, donner des résultats, remercier les organisateurs, exprimer des ressentis et émotions...

La rencontre sert les parcours éducatifs :

La rencontre permet aux élèves de pouvoir s'exprimer et échanger entre eux. Elle peut donc être propice à faire vivre un temps de débat, d'analyse d'une situation. Rebonds et Compagnie sera ici l'outil qui aura pour objectif de mettre les enfants en réflexion avec la prévention des conduites à risques dans le milieu sportif dans le respect du protocole qu'il propose.

La communication et la valorisation des productions des enfants réalisées à partir de cet outil, en amont en classe sera mise en avant.

La rencontre favorise la construction d'une trace collective des ressentis individuels du plaisir éprouvé, de l'effort consenti en appui des réglettes de « L'attitude santé » USEP.

La rencontre est inclusive c'est-à-dire qu'elle doit être adaptées aux singularités **de tous** les participant-es : adapter les situations - des étapes **d'apprentissage**.

Une anticipation est nécessaire pour connaître les contraintes et les besoins éducatifs des enfants et adapter les situations.

- ➔ **INFORMER** : les associations d'écoles de la forme de la rencontre sportive.
- ➔ **FICHE D'INSCRIPTION** : demander aux enseignants ou animateurs de signaler les besoins particuliers éventuels des enfants et notamment des enfants en situation de handicap et les adaptations déjà mise en œuvre dans le cadre de l'EPS.
- ➔ **CHOIX** : des adaptations du protocole de rencontre et des situations en fonction des renseignements des fiches d'inscriptions.
- ➔ **PROPOSITIONS** : de ces choix aux enseignants et animateurs afin de confirmer ou d'affiner les adaptations.
- ➔ **INFORMATION** : des participants de la rencontre des adaptations retenues.

La forme de la rencontre type défis coopératifs privilégiée :

Les situations proposées permettront ainsi de préserver l'enjeu pour chaque enfant et ainsi renforcer son plaisir de pratiquer et sa motivation. Ces situations exigeantes pour chacun ont pour objectif d'adapter les défis afin de favoriser le dépassement de soi participant à la consolidation de l'estime de soi et à la valorisation personnelle. Dans tous les cas c'est l'autonomie de l'enfant qui reste la préoccupation centrale des adaptations.

- ➔ **ENJEU/MOTIVATION**
- ➔ **ESTIME DE SOI/VALORISATION**
- ➔ **AUTONOMIE**



UN OUTIL INTERACTIF NUMÉRIQUE
DE PRÉVENTION DES CONDUITES À RISQUES
DANS LE CHAMP SPORTIF



Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015

UNE FORMULE DE DÉFIS COOPÉTITIFS

Un **défi coopétitif**, c'est proposer aux enfants de vivre des situations dont :

- ➔ L'enjeu est explicite et atteignable par tous
- ➔ Les enfants ont les mêmes chances de gagner ou perdre tout au long du processus
- ➔ Les gains et les pertes sont relativisés au profit des progrès et réussites d'apprentissage
- ➔ Les règles sont négociables et modifiables dans le but du rééquilibrage du rapport de force pour favoriser les apprentissages
- ➔ La rééquilibration est explicite, objective, comprise et acceptée par le groupe sans dénaturer l'activité

Fonctionnement

A partir d'une situation motrice individuelle ou collective (par exemple des jeux collectifs ou matchs de Handball), il s'agit d'interroger collectivement le rapport de force entre les individus et/ou les équipes pour permettre à l'individu ou au groupe qui mène au score d'agir sur le rapport de force en proposant des défis-coup de pouce (avantages) ou coup d'éclat (difficulté supplémentaire).

Des cartes à jouer

Ces défis « coup de pouce » ou « coup d'éclats » sont présentés sous forme de cartes à jouer. Elles correspondent à des modifications de règles, aux variables didactiques de l'activité (durée, espace, nombre de joueurs, matériel utilisé ...).

Les cartes « tikoud'pouss ou tikoud'éclat » sont construites au fur et à mesure de l'activité par l'enseignant et/ou les élèves. Elles sont utilisées lors d'une phase spécifique de confrontation et/ou lors d'une rencontre.

C'est toujours l'équipe qui est en situation favorable dans le rapport de force qui va choisir une carte tikoud'éclat pour son équipe ou proposer une carte tikoud'pouss à l'équipe adverse. Cette dernière a la possibilité de refuser la carte.

Des étapes

- 1-En appui d'une situation en EPS connue – appropriation des règles initiales
- 2-Expérimenter les variables du jeu en construisant des cartes ou à l'aide de cartes proposées par l'enseignant
- 3-Organiser des challenges coopétitifs avec utilisation des cartes

Des incontournables

Action/réflexion

Identifier collectivement les difficultés et les facilités des joueurs et/ou équipes :

- ➔ Attention à considérer les comportements et/ou stratégies qui restent à conquérir et non des facteurs explicatifs extérieurs tels que la différence de sexe, la composition du groupe, l'impossibilité personnelle de réussir...
- ➔ Construire ou proposer une ou des adaptations qui permettent le progrès des uns et/ou des autres
- ➔ Identifier collectivement les effets produits par les adaptations proposées
- ➔ Faire des hypothèses et proposer de nouvelles adaptations si nécessaires

Enfant

- ➔ Etre partie prenante de la démarche

Enseignant

- ➔ S'être approprié la démarche
- ➔ Avoir nécessairement une bonne connaissance de l'activité et de son traitement didactique pour garantir de la pertinence des propositions du contenu des cartes (adaptations des situations) dans l'optique de progrès.





ESPACE CORPOREL - MOTRICITÉ



OBJECTIFS

Dans cet espace les objectifs sont :

Que l'enfant se sente bien et donc, qu'il puisse s'engager dans des situations qu'il juge difficiles.

Que l'enfant présente une aisance dans les différentes situations,

ÉTAPES

Les étapes de la démarche :

Proposer à l'enfant une situation (faire rebondir la balle, franchir un obstacle) à résoudre ou le laisser seul s'exercer avec ou sans engin, sur un circuit par exemple.

Ne pas donner la ou les solutions, mais observer les réponses apportées par l'enfant.

Si l'enfant échoue, le laisser recommencer, s'il ne trouve pas l'aider : en cherchant avec lui pourquoi il échoue ou en aménageant la situation.

Lorsqu'il a réussi :

Faire la même chose plus vite, enchaîner d'autres tâches.



POURQUOI

Pourquoi cet espace :

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

◆ De l'aider à mieux connaître son corps qui se développe et changera encore pendant l'adolescence

◆ De l'aider à mieux se contrôler pour prendre en compte son environnement et ainsi aborder des situations de plus en plus complexes avec ou sans balle

L'aisance corporelle permettra ainsi une centration différente et permettra d'éviter plus adroitement un adversaire ou de marquer plus facilement un but dans une situation difficile.

La prise de conscience des solutions explorées et intériorisées est essentielle dans la construction d'une aisance qui n'est pas seulement utile au handball, on la retrouve partout dans les gestes quotidiens : éviter les gens sur le trottoir, se rattraper lors d'une chute, apprendre d'autres activités sportives....

DÉMARCHE

Démarche pédagogique :

Essayer, tester.

Trouver des solutions.

Verbaliser les solutions pour les rendre conscientes.

Les renforcer par la répétition.

Les réinvestir dans des contextes différents.

SAVOIR-FAIRE

Les savoir-faire dans cet espace :

Ils font appel à la motricité :

◆ Se déplacer, marcher, courir, sauter et tous les déplacements sous toutes leurs formes. En avant, en arrière, sur le côté, sur les deux pieds joints, décalés ou alternativement, sur un pied.

◆ Lancer haut, loin, bas, fort devant, derrière, en cloche, tendu, faire rebondir se conjugue souvent dans les exercices avec..

◆ Attraper devant, sur le côté, derrière, en haut, en bas, et en se déplaçant.

On y retrouve tout ce qui favorise la dissociation segmentaire, la coordination, le repérage dans l'espace, l'équilibre, la notion de rythme etc. ...

Les enfants doivent :

◆ Etre à l'aise avec la balle

◆ Explorer les déplacements avec une balle en main

◆ Maîtriser le lancer fort et la réception

◆ Savoir lancer fort, tirer

◆ Se reconnaître dans l'espace, maîtriser ses déplacements, savoir tirer de plusieurs façons

◆ Enchaîner les différentes actions et les combiner

On peut donc imaginer des parcours visant une famille ou une combinaison entre deux ou trois familles.

LES LIENS

Le lien avec les autres espaces

Comme on le voit, l'espace aisance corporelle a un lien avec les espaces « duels » et « opposition collective ». Même si ce lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants : « Tout à l'heure tu as eu du mal pour ... Enchaîne toi à ... »



ESPACE DUEL



OBJECTIFS

Dans cet espace les objectifs sont :

- 1** Inventer des stratégies pour battre l'adversaire
 - 2** Enchaîner plusieurs actions
- En testant les consignes qui vont aider le joueur à réussir

ÉTAPES

Les étapes de la démarche :

Confronter le joueur à un adversaire, défenseur, attaquant, gardien de but.

Réussir à progresser en direction de la cible, malgré l'opposition.

Battre le gardien dans le tir.

Varié les réponses apportées pour résoudre la difficulté.

Donner plusieurs chances à l'attaquant.

Aménager l'espace.

Concrétiser l'objectif en faisant référence ou non à des histoires.

POURQUOI

Pourquoi cet espace :

L'enfant se développe physiquement et physiologiquement.

L'intérêt de cet espace est :

- ◆ De l'aider à prendre des initiatives.
- ◆ De l'aider à accepter l'échec.
- ◆ De l'aider à mieux prendre en compte l'adversaire.
- ◆ D'utiliser des savoir-faire en situation de stress.

L'espace duel permettra ainsi une prise de risque calculée tout en respectant la règle, voire en l'utilisant à son bénéfice.

La réussite ou l'échec influenceront grandement l'estime que l'enfant a de lui, c'est pour cela qu'il faut être attentif au résultat et le positiver ou le relativiser.

DÉMARCHE

Démarche pédagogique :

Essayer, tester.

Trouver des intentions d'action.

Verbaliser les solutions pour partager avec d'autres.

Les renforcer par la répétition.

Les réinvestir dans des contextes différents.

De temps en temps les réactiver.

SAVOIR-FAIRE

Les savoir-faire dans cet espace :

Les duels utilisables dans cet espace :

On reconnaît deux grandes familles de duel :

- ◆ Le duel attaquant/défenseur et inversement
- ◆ Le duel tireur/gardien de but et inversement

Inversement il existe deux grandes familles de duel :

- ◆ Le duel contre le tireur quand je suis gardien de but
- ◆ Le duel contre l'attaquant direct qui est avec ou sans ballon

Attention à ne pas valoriser ou travailler sur les deux aspects des duels en même temps. Apprendre à marquer un but et en même temps apprendre au gardien à arrêter les ballons.

Pour se construire l'enfant a besoin d'une opposition « stable » pour pouvoir élaborer une stratégie. Prise de repères significatifs, etc...

Les enfants doivent :

- ◆ Lancer là où n'est pas le gardien
- ◆ Eviter quelqu'un, balle en main
- ◆ Lancer là où n'est pas le gardien
- ◆ Eviter quelqu'un en dribblant
- ◆ Lancer dans un but malgré un gardien de but
- ◆ Lancer la balle avant d'être touché, se servir d'un relais
- ◆ Marquer un but

LES LIENS

Le lien avec les autres espaces

Comme on le voit, l'espace duel a un lien avec les espaces « aisance corporelle » et « opposition collective ». Même si ce lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants : « Tout à l'heure tu as eu du mal pour ... Enchaîne toi à ... »





ESPACE CONFRONTATION COLLECTIVE



OBJECTIFS

Dans cet espace les objectifs sont :

C'est un espace dans lequel l'enfant est amené à collaborer avec des partenaires pour atteindre une cible/un but. Il se confronte progressivement à des adversaires, l'obligeant à construire des stratégies collectives et/ou des stratégies individuelles inscrites dans un projet collectif.

ÉTAPES

Les étapes de la démarche :

Les différentes étapes de la démarche illustrent ici la progressivité à envisager avec des situations qui :

- ◆ Permettent de se reconnaître comme faisant partie d'une équipe ayant un but à atteindre.
- ◆ Incitent à faire progresser la balle rapidement vers un but.
- ◆ Intègrent la marque (tir au but avec un gardien) ;
- ◆ Nécessitent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer un but, malgré la présence d'adversaires.



- ◆ Permettent de s'organiser pour porter rapidement la balle vers le but ET marquer, malgré des adversaires en égalité numérique, dans un rapport



HANDBALL 1^{ER} PAS

RÈGLES

On mettra en place progressivement les règles du mini-hand (jeu en largeur).

Les règles fondamentales du handball sont applicables, 2 équipes qui s'affrontent, un gardien dans les buts, une zone interdite, la balle manipulée à la main mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

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

La règle, le terrain, les formes peuvent être aménagés et négociés.

DÉMARCHE

Démarche pédagogique :

La capacité des enfants à enchaîner des actions différentes ainsi que les consignes données vont permettre de souligner certaines difficultés et soulever de nouveaux problèmes.

Exemple : situation des ballons croisés qui correspond au premier niveau.

- ◆ L'évolution des consignes contribue à atteindre les effets recherchés
- ◆ Le fait d'interdire de porter la balle oblige à dribbler ou à passer
- ◆ Le fait d'interdire le dribble oblige à passer
- ◆ ...

SAVOIR-FAIRE

Les savoir-faire dans cet espace :

- ◆ Se démarquer par rapport au partenaire et à l'adversaire.
- ◆ Se mettre devant ou derrière le porteur de balle.
- ◆ S'étager.
- ◆ S'écarter.
- ◆ Reconnaître le sens du jeu, le but à attaquer et à défendre.
- ◆ Reconnaître avec qui je suis.
- ◆ Comment s'organiser collectivement pour amener vite la balle dans un but ?
- ◆ Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer ?
- ◆ Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré quelques défenseurs ?
- ◆ Comment s'organiser pour se rapprocher du but et marquer malgré des défenseurs aussi nombreux que les attaquants ?

LES LIENS

Le lien avec les autres espaces

Le lien avec les autres espaces

On mesure le lien qui existe entre l'espace opposition collective et l'espace aisance corporelle.

Même si le lien vous semble évident, n'hésitez pas à le rappeler aux enfants.



UTILISATION DES FICHES

légende



Peu intense

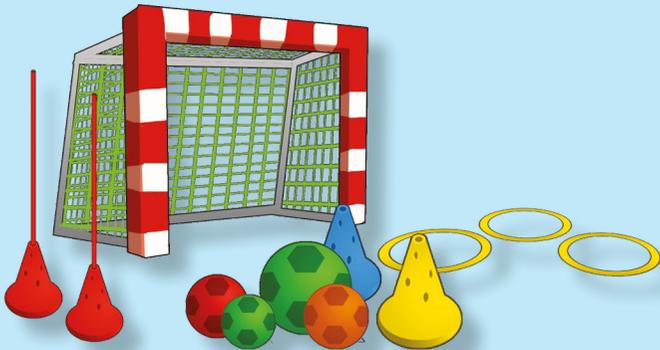


Intense



Très

Matériel qui peut être utilisé pour le fonctionnement des ateliers



Ce texte vous indique le nombre d'enfants minimum et maximum dans la situation

6-10 joueurs

Les fiches



Nous avons conçu deux entrées pour chaque situation : l'une par l'imaginaire, l'autre traditionnelle par la description habituelle.

L'entrée par l'imaginaire

Une histoire courte pour situer le problème à résoudre et quelques explications pour entrer tout de suite dans l'activité. La logique du jeu devrait permettre à l'enfant des adaptations faciles.

Quelques conseils pour relancer l'intérêt des enfants lorsque vous sentez une perte de motivation parce que le jeu est trop difficile ou trop facile.

L'entrée traditionnelle

Une présentation plus traditionnelle par l'objectif visé, la description de la tâche et les consignes à donner aux enfants. Des conseils dans ce qu'il faut surveiller pour que ça marche, les modifications possibles ainsi que quelques relances.

Chacun choisira l'entrée qui lui convient en fonction de sa personnalité, de l'âge des enfants et de la relation qu'il entretient avec les enfants et leurs parents.

Si l'entrée par l'imaginaire ne doit pas être « infantilisante », elle représente un intérêt certain pour ceux qui n'ont pas l'habitude de cette tranche d'âge et elle est souvent étonnante pour des entraîneurs traditionnels. En effet, l'enfant dans l'imaginaire s'investit complètement et propose des réponses adaptées et très inventives aux problèmes posés. Au contraire, dans l'entrée traditionnelle, l'enfant est tiraillé entre une réponse « intuitive » à la situation et une réponse correspondant aux consignes données par l'entraîneur.





L'HISTOIRE

« Les attaquants doivent marquer un but malgré les défenseurs. Chaque but rapportera 1 point. »

Comment ça marche ?

- ◆ Les défenseurs ont chacun un ballon entre les mains.
- ◆ Au signal, un défenseur envoie 1 ballon à l'un des attaquants et le jeu démarre. Le départ se fait de plus en plus



Rester vigilant sur les gestes anti-jeu.

Mise en place

Éffectif : 6 à 8 joueurs

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ◆ Avant chaque mise en jeu, exiger que les défenseurs soient positionnés à la bonne hauteur (entre deux plots).

- 1 - premier ballon : positionnement plot jaune
- 2 - second ballon : positionnement plot rouge
- 3 - troisième ballon : positionnement plot vert

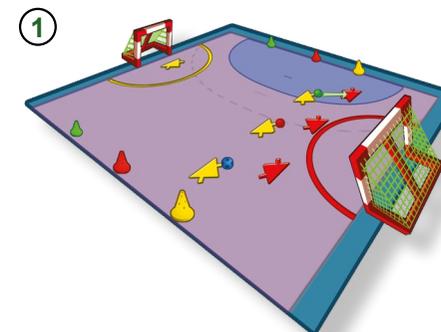
Surveiller les mauvais gestes (accrochages, poussettes).

Dispositif de départ :

- ◆ 1 ballon par défenseur (= 3 ballons).
- ◆ 1 équipe de 4 attaquants.
- ◆ 1 équipe de 4 défenseurs dont 1 GB

Matériel :

- ◆ Paire de but mini hand
- ◆ ballons
- ◆ 2 plots jaunes
- ◆ 2 plots rouges
- ◆ 2 plots verts
- ◆ bandelettes
- ◆ chasubles de 2 couleurs





Les évolutions

Pour amener le jeu
et/ou
aller plus loin

Les évolutions

Pour amener le jeu et/ou aller plus loin

Ce jeu nécessite d'avoir compris le démarquage, la progression vers le but. Il demande la maîtrise du ballon.

Il est possible, lorsque le jeu est compris, d'enchaîner les tâches sur le 3ème ballon. Cela fait travailler le changement de statut, permet de jouer la montée de balle et se rapprocher du jeu global..



Le gardien de but devient attaquant lors du changement de statut

Les comportements observés

Difficultés à atteindre le but

Ex : les attaquants jouent latéralement et n'arrivent jamais à être en position favorable de tir

Ex : les attaquants dribblent beaucoup et perdent la balle avant d'atteindre le but

Des hypothèses

Difficultés à atteindre le but

- ◆ Ils n'ont pas identifié le but, leur statut dans le jeu
- ◆ Ils ne relèvent pas les indices permettant une bonne lecture du jeu

- ◆ Ils jouent individuellement et reste centré sur la balle
- ◆ Il n'y a pas de joueur de la même équipe en relais entre le porteur de balle et le but
- ◆ ...

Pour progresser

Des exemples
à adapter
en fonction du public

- ◆ A chaque changement de statut, on arrête le jeu et verbalise « Qui je suis, ce que je dois faire... »
- ◆ Contraindre le jeu en organisant le terrain en couloirs pour les attaquants
- ◆ Contraindre l'attaque sur un nombre plus réduit de passes
- ◆ Donner du temps en aménagement la règle des 3 secondes et en limitant l'action de la défense directement sur la balle à ce moment-là
- ◆ Défense les bras dans le dos
- ◆ ...

- ◆ Un dribble autorisé (= 1 rebond)
- ◆ Le joueur touché en train de dribbler est obligé de faire une passe
- ◆ Les non porteurs de balle (de l'équipe attaquante) rejoignent des espaces libres sur un terrain quadrillé préalablement
- ◆ ...



LES OTARIES JONGLEUSES



8-10 joueurs



L'HISTOIRE

“Dans le bassin aquatique d'un zoo, des otaries montrent leur savoir-faire. Rentrez dans la peau d'une otarie jongleuse!”

◆ Comment ça marche ?

Dans l'espace sans matériel :

- ◆ Les otaries, un ballon chacune, laissent libre cours à leur imagination.
- ◆ De temps en temps, une otarie montre une action, reproduite par les autres... Et ainsi de suite. Mais le dompteur peut aussi proposer des actions nouvelles.



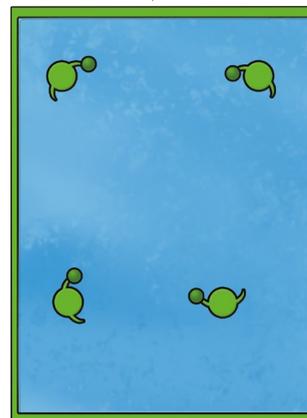
Dans l'espace avec matériel :

- ◆ Le matériel est placé pour inciter des sauts, des contournements, des équilibres, des lancers, des courses, des enchaînements d'actions...

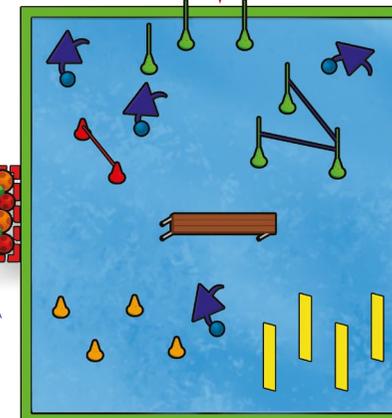


Laisser les enfants s'essayer... Encourager... Gratifier....

Espace sans matériel



Espace avec matériel



Réserve de ballons

◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Les enfants sont groupés.	“Il faut du monde partout”.
Les enfants n'y arrivent pas.	Supprimer du matériel pour faciliter
Les enfants ne trouvent plus de nouvelles idées.	Ajouter du matériel pour complexifier. Placer le matériel pour enchaîner des actions sans s'arrêter.



LES OTARIES JONGLEUSES



★
2-10 joueurs

Effectif : 2 à 10 joueurs

Matériel : Ballons divers, plots, lattes, bandelettes.
Tout autre type de matériel incitant à...

Objectifs :

➔ Être capable de maîtriser des ballons de taille, de poids, de texture différents, dans des milieux plus ou moins aménagés, à différentes vitesses, avec une énergie variable, avec différentes parties du corps...

Description de la tâche :

- ➔ Organiser un espace sans matériel et un espace avec des obstacles à sauter, à contourner, à lancer, avec un circuit incitant à enchaîner des actions de plus en plus complexes.
- ➔ Chaque joueur dispose d'un ballon et réalise ce que lui dicte son imagination.
- ➔ Les deux ateliers fonctionnent simultanément, l'animateur observe, relève les actions intéressantes pour les faire reproduire après un temps d'expérience conséquent, intervient pour relancer la motivation...
- ➔ Après 7 à 8 minutes changement d'atelier.

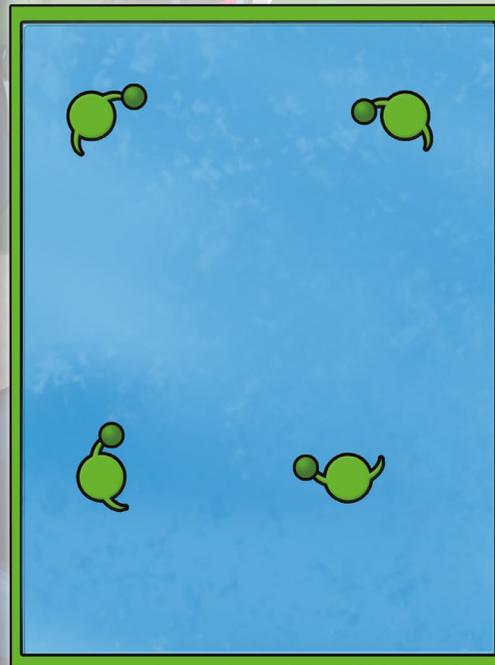
Consignes :

- ➔ "Tu joues avec ton ballon".
- ➔ "Tu joues autrement".
- ➔ "Tu joues le ballon toujours en l'air, toujours au sol".
- ➔ "Tu joues avec l'autre main".
- ➔ "Tu lances le ballon en l'air puis tu le rattrapes après un rebond".

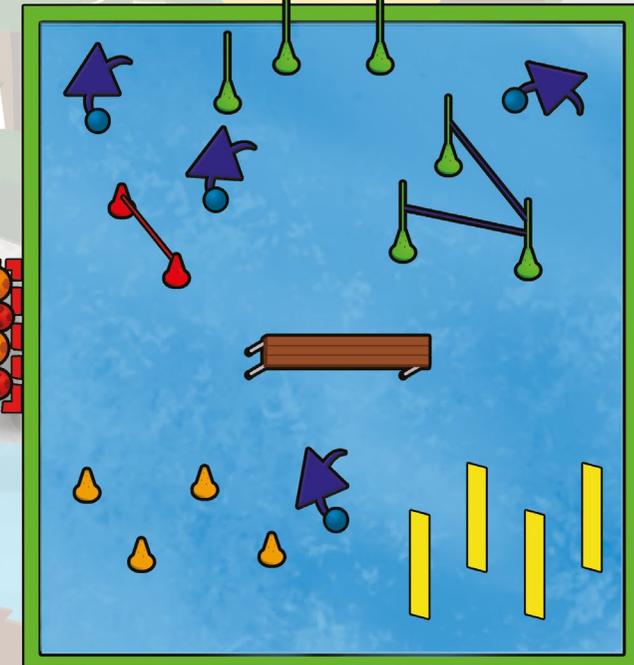
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Aider les enfants les plus en difficulté.
- ➔ Encourager. Gratifier individuellement.

Espace sans matériel



Espace avec matériel



Réserve de ballons



Les capacités développées

Percevoir différents objets, les réponses de ses copains

Décider oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels

Agir expérimenter les lancers, les dribbles, les courses



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LA CACHETTE DES ÉCUREUILS

★★
8-10 joueurs



L'HISTOIRE

«Les écureuils ont décidé de transporter leurs noix (balle) dans différentes cachettes (réserves de balles). Pour cela, ils doivent prendre une noix dans une réserve et la porter dans une autre réserve. Chaque écureuil choisit son mode de transport (faire rouler la balle, la faire rebondir, la lancer en l'air, inventer des modes de transports nouveaux). Il doit franchir ou contourner les obstacles répartis sur le terrain. Lorsqu'il arrive à une cachette, il pose la noix transportée et en prend une autre, qui est différente. Il repart alors vers une autre cachette en empruntant un autre parcours.»



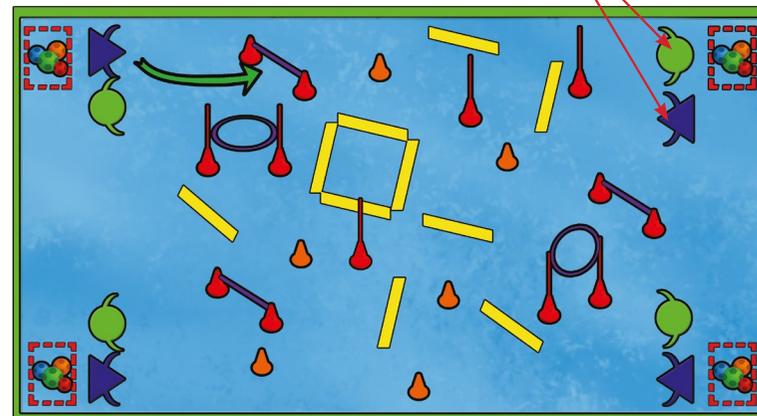
◆ Comment ça marche ?

Le joueur se déplace avec une balle. Il explore l'espace en jouant avec la balle, d'une réserve à l'autre.



Veiller à ce que les enfants varient leur mode de manipulation de balle et empruntent des parcours variés.

Écureuils



Changer la forme et la taille des balles.

◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Trop de dribbles.	Utiliser des balles qui ne rebondissent pas (rugby).
Toujours le même parcours.	Déplacer les obstacles et les
Utilise toujours le même type de balle.	Obliger à changer de type de balle lorsqu'ils prennent une nouvelle balle dans la réserve.



LA CACHETTE DES ÉCUREUILS



★★
2-8 joueurs

Effectif : 2 à 8 joueurs

Matériel : 4 réserves avec des balles aux quatre coins de l'espace. Balises, plots, haies, obstacles...

Objectifs :

➔ Il faut transporter des balles de tailles et de formes différentes en se jouant des obstacles, tout en modifiant le plus possible les modes de déplacement avec la balle (dribble main, pied, lancer, rouler...).

Description de la tâche :

➔ Chaque joueur se munit d'une balle en la prenant dans une réserve et transporte cette balle dans une réserve différente. Puis il change alors de balle et se dirige vers une autre réserve en modulant le parcours.

Consignes :

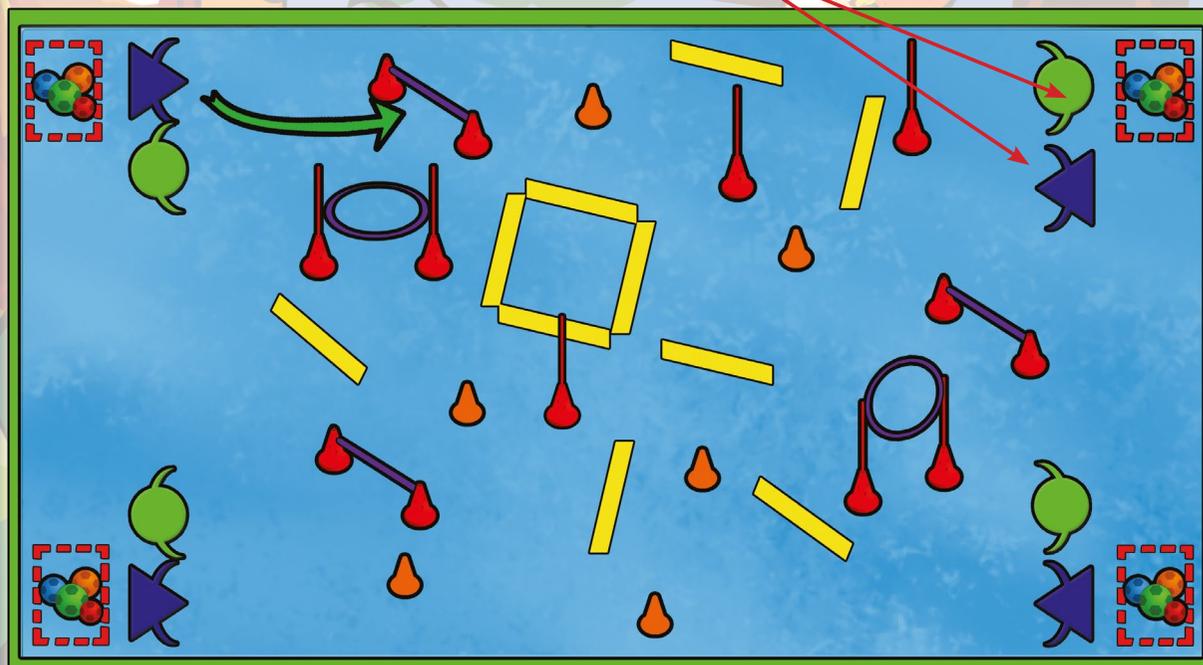
- ➔ Varier le choix des balles utilisées.
- ➔ Inventer des modes de déplacements avec la balle.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ L'alternance dans le choix des balles et la variété des parcours réalisés.



Écureuils



Changer la forme et la taille des balles.

Les capacités développées

Percevoir des chemins pour atteindre la cible

Décider oser, essayer différentes manipulations avec plusieurs matériels

Agir expérimenter les conduites de balle, les dribbles, les courses, les lancers



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LES CHERCHEURS D'OR

8 - 10 joueurs



L'HISTOIRE

"2 équipes de chercheurs d'or font une course. Chacun doit chercher une pépite d'or dans la rivière, traverser une forêt à cheval en prenant un des deux chemins possibles, mettre sa pépite à la banque. Quelle équipe sera la plus rapide ?"

Comment ça marche ?

Le chercheur traverse la rivière sans se mouiller, prend une pépite, traverse la forêt le plus vite possible et dépose la pépite dans la banque. Le chercheur suivant démarre dès que le premier chercheur dépose sa pépite.

Les chercheurs qui sont allés le plus vite ont gagné.



handballons-nous!

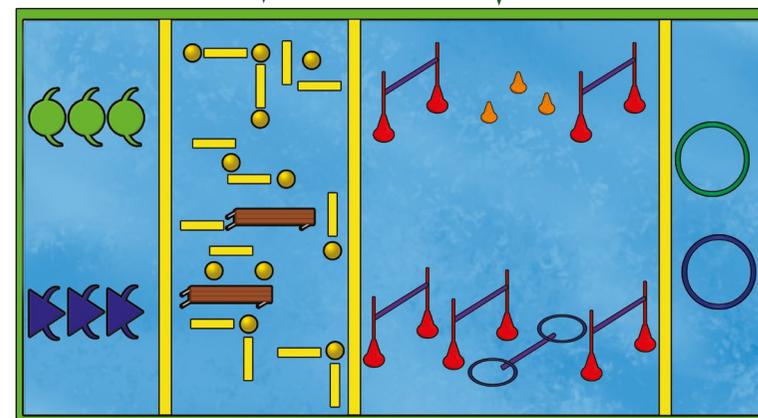


Un un pied touche l'eau, retour au point de départ.

La rivière

La forêt

La banque



Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Les chercheurs réussissent bien à traverser la rivière.	Imposer un parcours type cloche pied. Faire partir un voleur derrière lui.
Les chercheurs vont très vite dans la forêt.	Augmenter la difficulté du parcours. Les faire poursuivre par un voleur.
Les chercheurs réussissent les lancers.	Éloigner la banque, la mettre verticale.
Les chercheurs ont du mal à traverser la rivière.	Simplifier le parcours.
Les chercheurs ont du mal dans la forêt.	Simplifier la façon de la traverser.
Les chercheurs réussissent.	Les faire partir par deux et ils transportent la pépite en se faisant des passes.



LES CHERCHEURS D'OR



★★
8-10 joueurs

Effectif : 2 équipes de 4 ou de 5

Matériel : Ballons, plots, haies, bancs, bandes jaunes, cerceaux...

Objectifs :

- Courir sur et à travers des obstacles.
- Conduite de balle.
- Lancer dans une cible.

Description de la tâche :

➤ Passer sur un parcours en restant en l'air, slalomer entre les obstacles, lancer dans la cible, le suivant part quand le précédent lance la balle..

Consignes :

- "Vous passez sur les obstacles sans mettre le pied au sol".
- "Vous ramassez un ballon et vous slalomez entre les plots".
- "Vous lancez dans la cible".
- "Si vous touchez par terre dans le premier parcours, vous recommencez".
- "Vous devez aller le plus vite possible. L'équipe qui a fini en premier marque un point".

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect des consignes et des temps de départ.
- Ne compter les points que lorsque la cible est atteinte..



Les capacités développées

Percevoir la cible

Agir expérimenter les équilibres, les courses, les lancers



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



CHAMBOULE TOUT

4-10 joueurs ou plus



L'HISTOIRE

«C'est la fête au village, 2 équipes s'affrontent dans un jeu de massacre.»

◆ Comment ça marche ?

Au signal, chaque joueur s'empare d'un ballon et va tirer sur une cible posée sur un banc pour la faire tomber dans le camp adverse. Le jeu se termine soit après un temps donné, soit lorsque tous les objets sont tombés.

gagné.

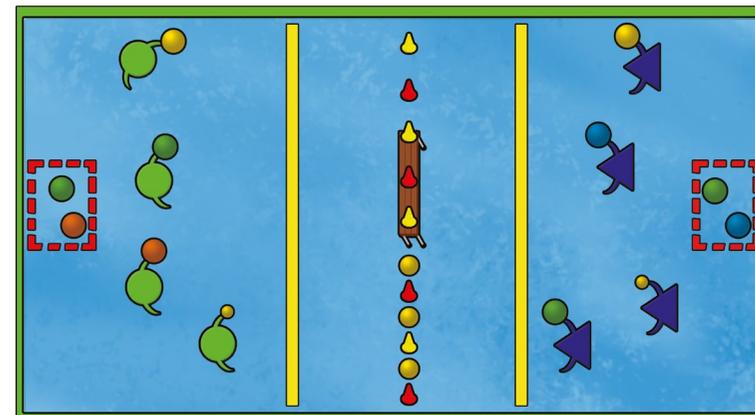
L'équipe qui a le moins d'objets dans son camp a



handballons-nous!



Une fois le tir réalisé, on récupère un autre ballon dans son propre camp.



◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
S'ils sont en échec.	Se rapprocher en déplaçant la ligne de lancer. Mettre beaucoup d'objets cibles (cibles de volume plus important).
Ajustement individuel.	Différencier selon la réussite des enfants : chaque enfant lance dans un cerceau et l'avance ou le recule selon le résultat de son lancer.
Si c'est facile...	On éloigne la ligne de lancer et on diminue le nombre d'objets cibles et/ou on réduit leur volume. Ajouter des plots plus petits qui valent 2 points..



CHAMBOULE TOUT



★★
4-10 joueurs 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 :

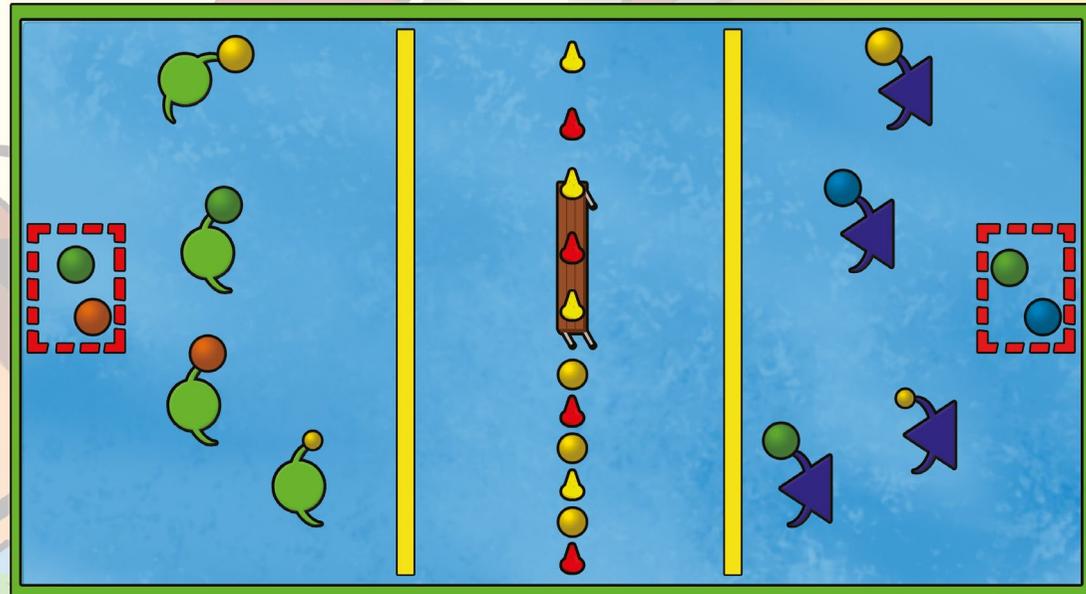
Au signal, les joueurs des deux équipes prennent des ballons dans leur réserve (tailles, poids, formes différentes) et tentent de viser les différentes cibles (plots, briques, ballons de tailles importantes)..

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.



Les capacités développées

Percevoir les cibles à atteindre

Décider choisir la cible en fonction de sa valeur et de ses possibilités-

Agir expérimenter les lancers sur des cibles



HANDBALL 1^{ER} PAS



LES ÉTOILES FILANTES

6-10 joueurs



L'HISTOIRE

«Le 12 août de chaque année on observe une pluie d'étoiles filantes. Pour les astronomes, c'est la nuit des étoiles. 4 d'entre eux se lancent un défi : "Lequel d'entre nous en observera le plus ?"»

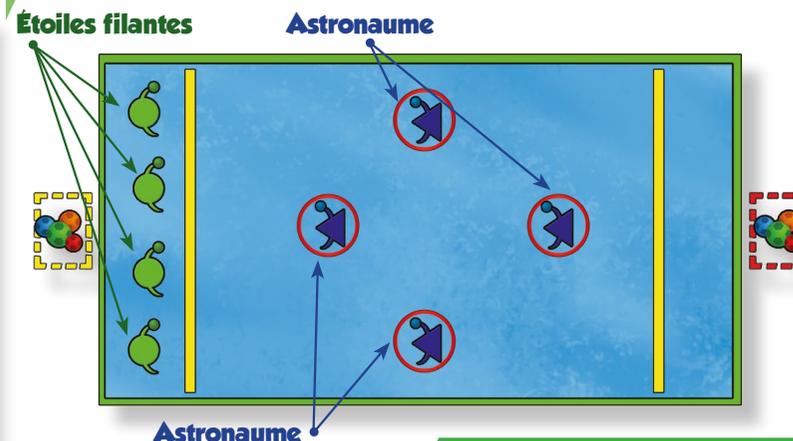
Comment ça marche ?



4 astronomes sont placés chacun dans un cerceau avec 2 balles mousse. 4 étoiles filantes sont placées d'un côté du terrain avec une balle chacune. Au signal de l'entraîneur, les étoiles filantes entrent dans l'atmosphère terrestre. Elles doivent la traverser pour aller rejoindre le camp opposé. Si elles y parviennent sans se faire toucher, elles envoient le signal pour repartir, si elles sont touchées elles s'emparent d'un autre ballon dans la réserve. Les astronomes essaient de toucher les étoiles en leur lançant une balle en mousse. C'est leur façon d'observer les étoiles. S'ils réussissent, ils récupèrent la balle de l'étoile filante et la rapportent dans leur cerceau tout en ramenant leur ballon mousse. Remporte le défi l'astronome qui a observé le plus d'étoiles, c'est-à-dire celui qui a le plus de balles dans son cerceau.



Bien utiliser des balles en mousse pour les astronomes.



Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
S'ils sont en échec.	Autoriser de transporter la balle sans dribble.
Les étoiles sont touchées très rapidement.	Augmenter la surface de jeu.
Les astronomes sont en difficulté pour toucher les étoiles.	Diminuer la surface de jeu. Augmenter le nombre d'astronomes.
Cela dure trop longtemps.	Réduire le nombre de balles dans les réserves.



LES ÉTOILES FILANTES

6-10 joueurs



Effectif : 8 joueurs : 4 tireurs et 4 cibles

Matériel : 6 cerceaux, 2 bandes jaunes, 2 réserves de balles, 4 balles mousse.

Objectifs :

➔ Déclencher un tir avec une balle mousse sur des cibles mobiles.

Description de la tâche :

➔ 4 joueurs dans les 4 cerceaux au milieu de l'espace de jeu avec 2 balles mousse chacun.

➔ 4 adversaires dans une zone de départ d'un côté du terrain avec une balle chacun.

➔ Pour les joueurs dans la zone, l'objectif est, au signal de l'entraîneur, d'amener la balle dans la zone opposée sans se faire toucher par une balle en mousse provenant des joueurs dans les cerceaux.

➔ A un autre signal, ils repartent dans l'autre sens..

Consignes :

➔ Les joueurs dans les cerceaux tentent de toucher les joueurs qui traversent en leur lançant une balle mousse. Lorsqu'ils réussissent, ils récupèrent dans leurs cerceaux la balle de l'adversaire. Lorsque tous les joueurs ont traversé l'espace, ceux qui ont perdu leur balle en prennent une dans la réserve.

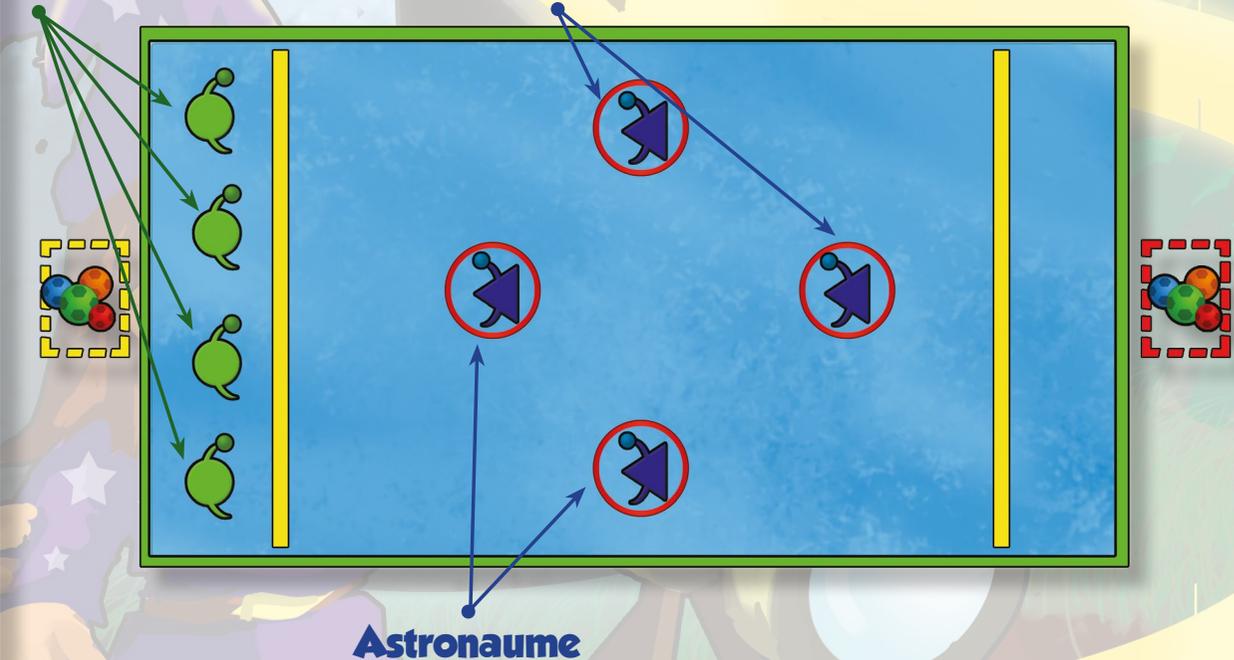
Les joueurs centraux récupèrent leurs balles mousse et se replacent dans leurs cerceaux.

➔ Lorsqu'ils sont prêts l'entraîneur donne le signal du passage dans l'autresens.

➔ Lorsque toutes les balles des réserves ont été jouées, le vainqueur est le joueur central qui a le plus de balles dans son cerceau.

Étoiles filantes

Astronaute



CE QU'IL FAUT SURVEILLER POUR QUE ÇA MARCHE :

➔ La surface de l'aire de jeu, les distances ne doivent pas être trop importantes.

Les balles en mousse ne doivent pas faire mal.

➔ Le dribble sera introduit progressivement comme mode de déplacement.

Les capacités développées

Percevoir les adversaires, la cible à atteindre

Décider oser s'engager dans l'action

Agir expérimenter les courses, les dribbles



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LA CONQUÊTE DES PLANÈTES

5-10 joueurs



L'HISTOIRE

“2 équipes d'astronautes s'affrontent. Quatre planètes sont à conquérir. Qui plantera son drapeau le premier sur chacune des planètes ?”

♦ Comment ça marche ?

Au signal (comme au jeu du béré), l'astronaute court prendre son vaisseau spatial (ballon) au centre du terrain. Il doit aller dans une des planètes de son choix sans se faire prendre son vaisseau par l'astronaute de l'autre équipe.

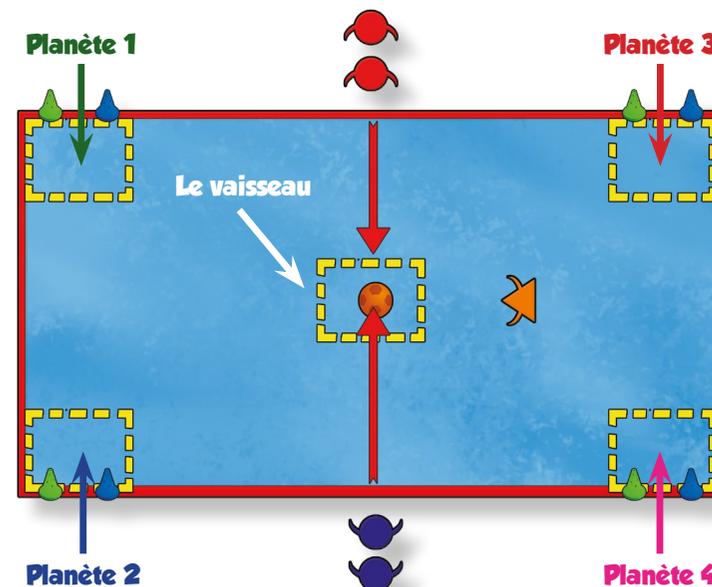
Pour progresser, il peut se servir du dribble ou de la lune qui sert de relais. Lorsqu'il a atterri sur une planète, il y met un cône de couleur, elle ne pourra plus être conquise. On appelle alors un autre astronaute.



handballons-nous!



*Faire respecter les règles du handball.
Lorsqu'il a perdu son vaisseau l'astronaute essaie de le conquérir.*



♦ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Le jeu a du mal à se mettre en place.	Autoriser le déplacement en courant pour découvrir les possibilités.
Le jeu va trop vite.	On met une vie à chaque astronaute, le jeu s'arrête lorsque la vie est prise. On ne doit pas se faire toucher balle en main. Mettre deux astronautes 22 par équipe.



LA CONQUÊTE DES PLANÈTES



★
5-10 joueurs

Effectif : 5 à 10 joueurs

Matériel : 8 plots de 2 couleurs différentes, des plaques et 1 ballon.

Objectifs :

- ➔ Elaborer une stratégie pour placer un ballon dans un espace libre.
- ➔ Utiliser un relais pour mieux contourner l'adversaire.
- ➔ Utiliser le dribble de progression malgré un défenseur harceleur.

Description de la tâche :

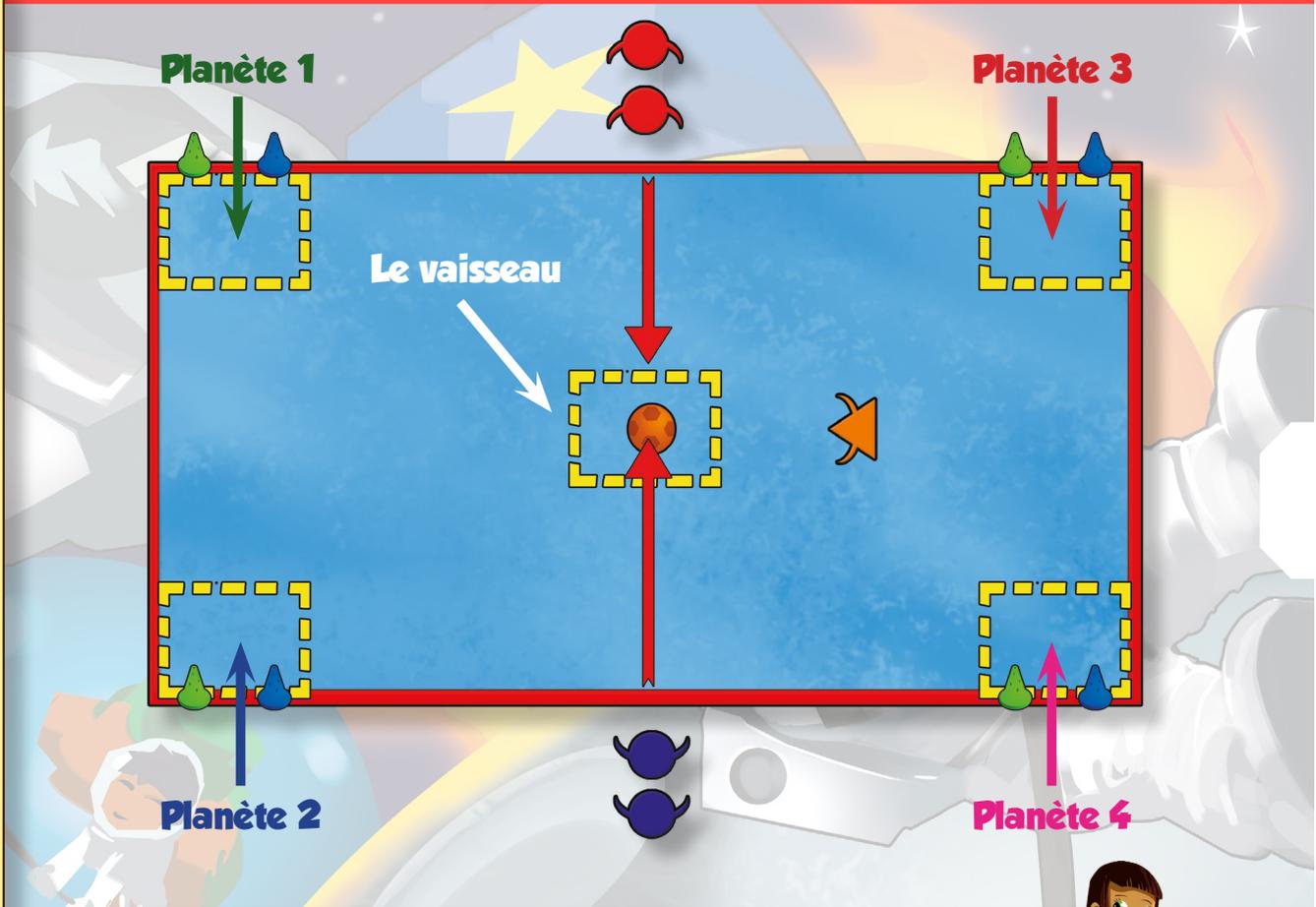
- ➔ Au signal aller vite pour s'emparer du ballon ou pour défendre si on est en retard.
- ➔ Porter la balle dans un espace libre sans perdre la balle.
- ➔ Utiliser le relais pour contourner le défenseur.

Consignes :

- ➔ Au signal vous allez chercher le ballon.
- ➔ Vous allez le poser le plus vite possible dans un espace libre, il est alors conquis.
- ➔ Vous déposez alors un cône de couleur et on ne peut plus y aller.
- ➔ Si vous perdez la balle le jeu continue.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Le respect du règlement au moment de la récupération de la balle.
- ➔ Être plus ou moins tolérant sur le marcher et la reprise de dribble selon le niveau.
- ➔ Être strict sur l'attitude du défenseur vis à vis de l'attaquant. (pas de ceinturage, pas d'accrochage, on joue le ballon).



Les capacités développées

Percevoir l'adversaire, le partenaire et la cible à atteindre

Décider oser s'engager dans l'action

Agir expérimenter les courses, les passes et les réceptions maîtriser le duel



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



SAUVEZ LE POISSON CLOWN

★★
6-10 joueurs



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 dribblant sans se faire prendre le ballon par les 2 requins. Ils peuvent se protéger en se cachant dans les anémones de mer.



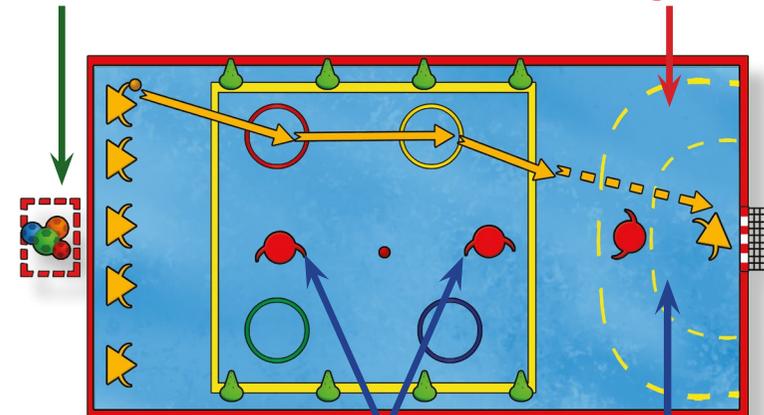
Arrivés devant la grotte, ils doivent lancer le ballon au poisson clown en évitant le dernier requin qui garde l'entrée de la grotte. Le poisson clown place les ballons reçus dans un cerceau. Le jeu s'arrête lorsqu'il en a dix. Prendre le temps mis pour réussir les 10 passes, et on recommence en changeant les rôles. L'équipe qui a réussi le meilleur temps a gagné.



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

Nourriture

La grotte



• Jouer sur les dimensions des différents espaces (agrandir ou diminuer).

• Jouer sur le nombre de requins.

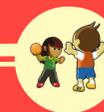
♦ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Trop de poissons devant la grotte.	Différer les départs.
Arrêts trop longs dans les anémones.	Limiter le temps de protection.
Jeu difficile à réaliser	Difficulté à dribbler, supprimer le dribble, il faut alors éviter de se faire toucher par les requins. Pas de requin devant la grotte.





SAUVEZ LE POISSON CLOWN



★★
6-10 joueurs

Effectif : 10 joueurs dont 3 requins, un poisson clown

Matériel : Un terrain minihand aménagé, bandelettes jaunes, ballons, 1 cerceau, des plots.

Objectifs :

- ➔ Progresser en dribblant malgré un défenseur.
- ➔ Lancer à un partenaire.
- ➔ Empêcher la progression d'un attaquant.

Description de la tâche :

- ➔ Aménager le terrain de mini handball.
- ➔ Une équipe de 5 joueurs attaquants, un ballon chacun ; un joueur dans le but pouvant se déplacer dans une zone de 3m.
- ➔ 2 défenseurs sur le terrain ; un 3^{ème} défenseur se déplaçant devant la zone de réception des ballons.

Consignes :

Aux attaquants : "Vous devez apporter le ballon à votre camarade situé dans le but, vous pouvez vous arrêter dans un cerceau, vous êtes alors protégé. Si vous perdez le ballon, vous revenez au point de départ, et vous recommencez".

Aux défenseurs : "Vous devez gêner les attaquants et leur prendre le ballon".

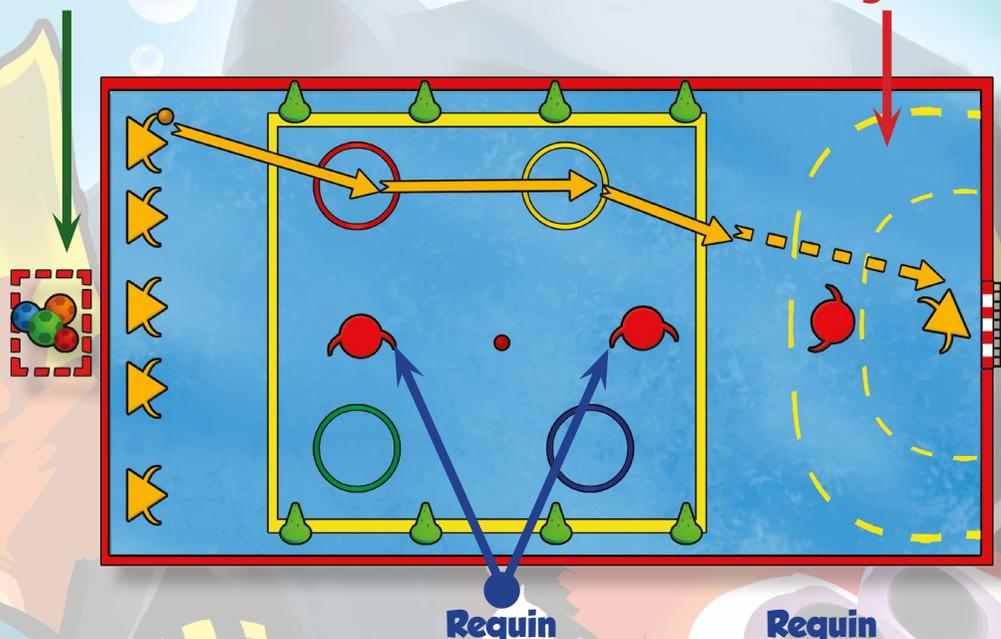
L'équipe qui mettra le moins de temps à faire 10 passes au partenaire dans le but gagne.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Si trop d'échecs à cause du dribble, le supprimer, tolérer les reprises.
- ➔ Si trop d'échecs à cause des défenseurs, en supprimer un...reprise de dribble selon le niveau.
- ➔ Être strict sur l'attitude du défenseur vis à vis de l'attaquant. (pas de ceinturage, pas d'accrochage, on joue le ballon).

Nourriture

La grotte



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

Les capacités développées

Percevoir les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre

Décider oser s'engager dans l'action

Agir expérimenter les courses, les dribbles, le tir, maîtriser le duel



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LE MEILLEUR SHÉRIF

7-10 joueurs



L'HISTOIRE

“Les bandits les plus terribles du Far West s'évadent de prison malgré le gardien qui tente de les y retenir. Ils vont dévaliser les banques. Seulement deux shérifs de grande renommée, vont user de toutes leurs forces pour les en empêcher.”

◆ Comment ça marche ?

Les bandits tentent de s'évader de la prison. Ils devront passer une zone sans se faire toucher par le gardien de la prison.

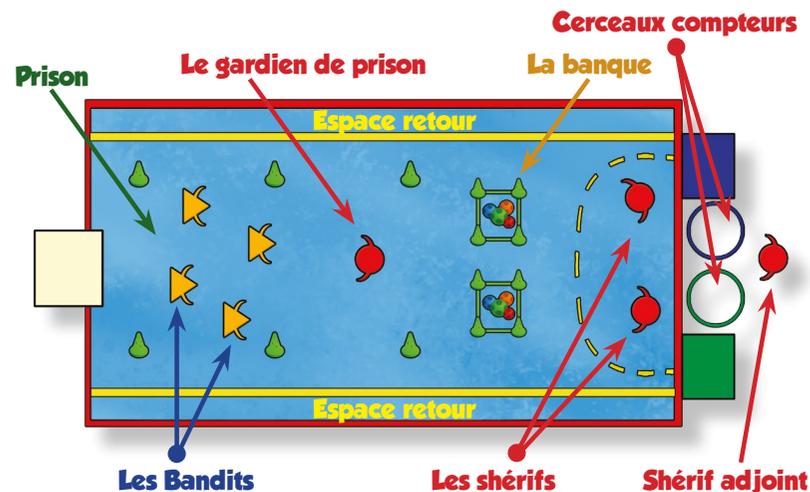
Ensuite, chacun s'empare d'un butin dans une banque et tente d'aller le lancer dans leur repaire malgré les shérifs. Le shérif adjoint place les butins récupérés dans des cerceaux compteurs. A la fin du jeu, on compte les ballons.



handballons-nous!



*S'il se fait toucher par le gardien dans la zone de sortie, le bandit retourne à la prison.
Après le lancer, le bandit retourne en prison et tente à nouveau une évasion.
L'entraîneur veille à ce que les bandits lancent dans le repaire qui est en face de la réserve.*



◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Difficulté à déborder le shérif.	Interroger les enfants sur la stratégie à mettre en oeuvre pour déborder le shérif sans se faire toucher. Augmenter l'espace du shérif.
Trop de facilité à déborder le shérif.	Réduire l'espace du shérif. Ou bien ne plus passer à deux mais tout seul.
Les gardiens de prison ou les bandits sont en échec.	Reculer ou avancer la zone de tir.





LE MEILLEUR SHÉRIF

7-10 joueurs



Effectif : 7 à 10 joueurs

Si moins de 8 joueurs : l'entraîneur enlève un attaquant.

Si plus de 8 joueurs : les attaquants ont d'autres amis qui peuvent jouer avec eux.

Matériel : 10 plots, 15 à 20 ballons, 2 mini buts, 2 réserves de ballons (ou cerceaux).

Objectifs :

- ➔ Contourner un adversaire.
- ➔ Marquer un but malgré un gardien.
- ➔ Stopper les ballons des tireurs.

Description de la tâche :

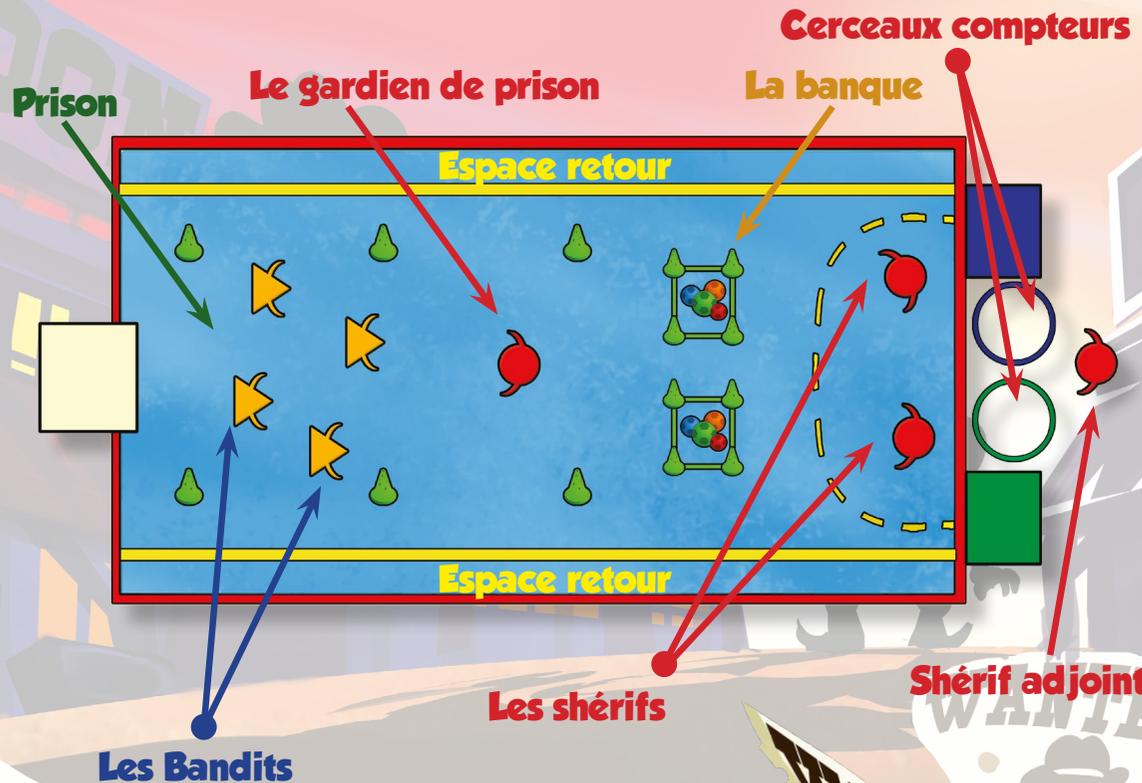
- ➔ Courir sans se faire toucher par le défenseur.
- ➔ Prendre un ballon dans la réserve et marquer un but.
- ➔ Toucher l'attaquant quand il passe dans la zone.
- ➔ Empêcher un but.

Consignes :

- ➔ Vous partez par deux pour sortir de la zone neutre.
- ➔ Vous ne devez pas être touché par le défenseur sinon vous retournez en zone neutre.
- ➔ Si vous passez, vous prenez un ballon et essayez de marquer un but.
- ➔ Si but vous déposez le ballon dans le cerceau compteur.
- ➔ Sinon vous le remettez dans la réserve et retournez en zone neutre par l'espace retour.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ La stratégie mise en oeuvre pour déborder le défenseur.
- ➔ La façon de défendre, la façon de tirer.
- ➔ Le placement et l'attitude du gardien dans le but (être au devant de la ligne de but et centré, mains placées de manière à pouvoir intervenir plus rapidement sur la balle).



Les capacités développées

Percevoir les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre

Décider oser s'engager dans l'action

Agir expérimenter les courses, le tir, maîtriser le duel



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LES LIONS ET LES GAZELLES

★
6 joueurs



L'HISTOIRE

“Les gazelles ont soif. Elles vont boire à la rivière en traversant le territoire des lions. Trois lions, très friands de gazelles, décident de partir en chasse. Cachés derrière un buisson, ils tentent de bondir pour ne pas laisser s'échapper leurs proies.”

◆ Comment ça marche ?

Les gazelles doivent traverser les territoires des lions en dribblant sans se faire prendre la balle par ceux-ci et lancer la balle dans la rivière malgré le dernier lion (gardien de but).

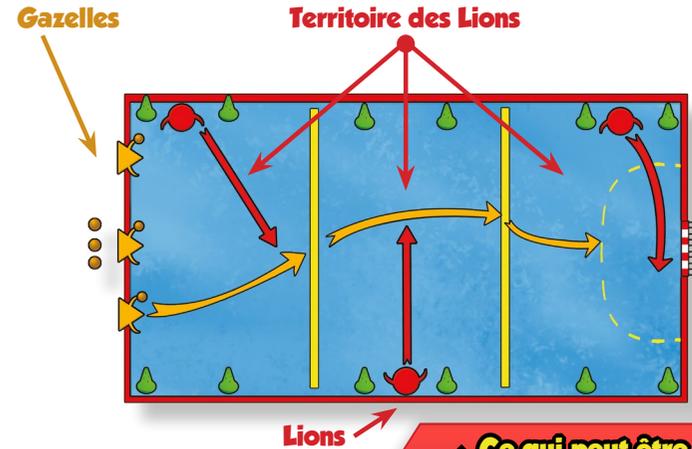
Le lion ne peut sortir de sa cachette que lorsque la gazelle pénètre sur son territoire.

La gazelle touchée balle en main donne sa balle au lion et doit retourner en chercher une dans la réserve.

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus aucune balle dans la réserve : faire le compte des ballons dans le but (point aux gazelles) et chez les lions (point aux lions).



handballons-nous!



◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Si les gazelles ont des difficultés.	Augmenter les espaces de jeu. Faire partir deux gazelles en même temps.
Si les lions ont des difficultés.	Réduire l'espace de jeu. Mettre le buisson au milieu du territoire.
Si le dribble est une limite.	Faire jouer les gazelles par 2 en passes. C'est la gazelle en possession de la balle qui ne doit pas se faire toucher. Là encore beaucoup de tolérance pour le marcher.
Si c'est trop facile pour les lions.	Mettre un foulard dans la ceinture du short des gazelles. Le lion doit tenter de récupérer le foulard. Deux gazelles partent en emmenant un seul ballon et jouent en passes..



Si la gazelle se fait prendre la balle, le lion la met dans son buisson, et la gazelle retourne chercher une balle.

S'il y a but, la gazelle place la balle dans le cerceau compteur. Les gazelles peuvent partir avec la balle sous le bras, ou en dribble. (Grande tolérance pour le marcher).



LES LIONS ET LES GAZELLES



★
5-10 joueurs

Effectif : 3 attaquants et 3 défenseurs

Matériel : 6 balises ou plots, 1 but, plots (kit) ou bandelettes, 6 balles, 2 jeux de chasubles de couleurs différentes.

Objectifs :

➔ Parvenir à accéder au tir au but malgré la présence de défenseurs successifs.

Description de la tâche :

➔ Pour les joueurs en possession de la balle, traverser les deux premiers espaces sans se faire toucher balle en main ou sans se faire prendre la balle et tirer au but dans le troisième espace.

➔ Pour les défenseurs derrière les balises au départ, tenter de toucher l'attaquant lorsqu'il pénètre dans la zone du défenseur. Ou lui subtiliser la balle. Arrêter la balle pour le troisième défenseur.

➔ Varier la position de départ d'un côté ou de l'autre.

Consignes :

➔ Vous transportez la balle comme vous voulez, mais vous ne devez pas être touché balle en main pour pouvoir tirer. Sinon, vous perdez la balle et devez retourner en prendre une autre dans la réserve.

➔ Les défenseurs retournent se cacher après le passage de chaque attaquant.

➔ Pour démarrer, les attaquants attendent que les défenseurs soient en place.

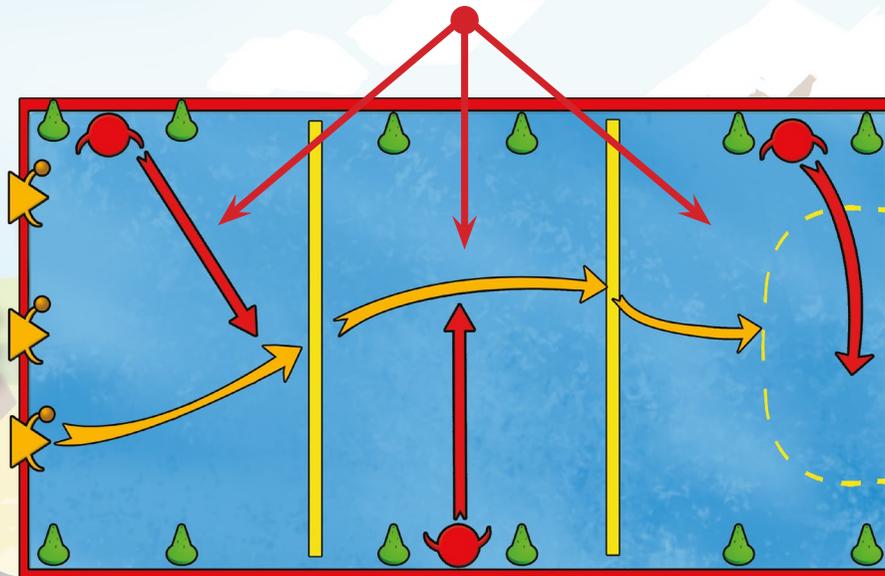
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

➔ Le respect du départ : c'est l'attaquant qui donne le signal en entrant balle en main dans le premier espace.

➔ Les dimensions des espaces : plus ils sont grands plus c'est facile pour l'attaquant et difficile pour les défenseurs.

Gazelles

Territoire des Lions



Lions



Les capacités développées

Percevoir les adversaires, l'espace libre et la cible à atteindre

Décider oser s'engager dans l'action

Agir expérimenter les courses, les dribbles, le tir, maîtriser le duel

handballons-nous!

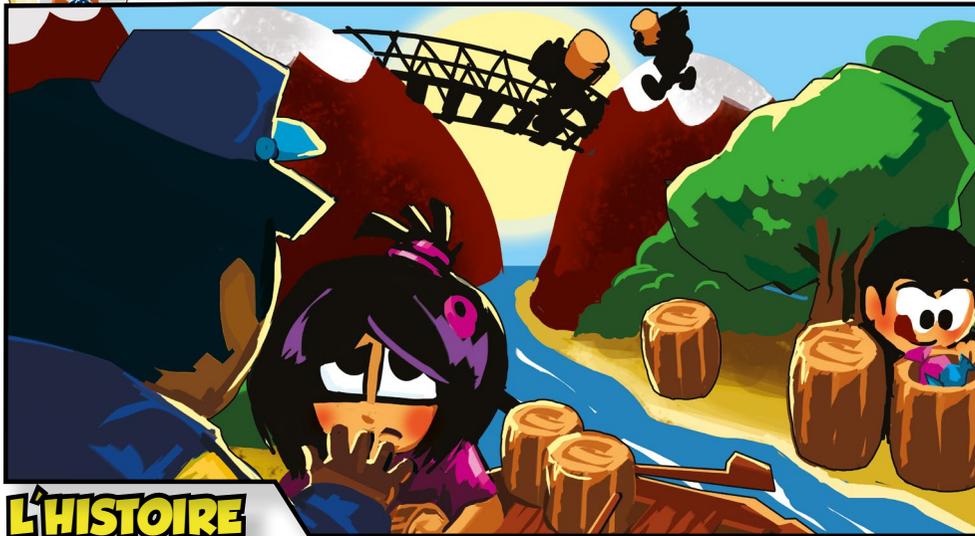


HANDBALL 1^{ER} PAS



LES DOUANIERS ET LES CONTREBANDIERS

★★
8-10 joueurs



L'HISTOIRE

“Une bande de contrebandiers vient de récupérer des marchandises. Pour les ramener chez eux, ils doivent franchir mer et montagne sans se faire intercepter par les douaniers. Deux passeurs peuvent les aider à déjouer les pièges des douaniers.”

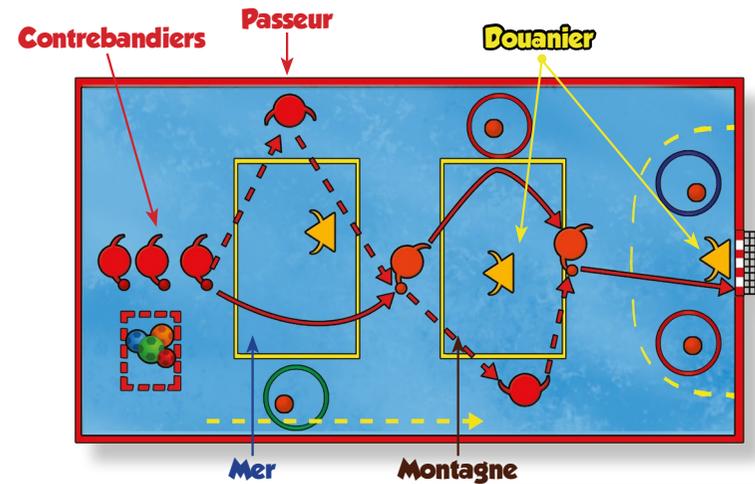
◆ Comment ça marche ?

Le premier contrebandier s’empare d’une balle dans le cerceau de départ. Pour cela, il doit traverser deux espaces gardés par les douaniers (mer-montagne). Il peut se déplacer en dribble ou faire des passes aux “passeurs” sur le côté. La mission est réussie lorsque le contrebandier marque le but. S’il échoue, les douaniers placent la balle dans un de leurs cerceaux.



L’animateur veillera à ce que les douaniers défenseurs ne commettent pas de fautes sur les attaquants (pas de contacts), on joue les interceptions sur les dribbles et les passes, on gêne l’attaquant à distance de bras.

Le contrebandier qui a perdu la balle donne le ballon aux douaniers et retourne chercher une balle dans le cerceau 30 de départ.

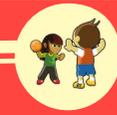


◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Beaucoup de pertes de balles.	Réduire les espaces.
Trop facile pour les contrebandiers	Supprimer un passeur.
Trop difficile pour les contrebandiers.	Accepter avec les plus jeunes débutants, qu’ils transportent la balle en la tenant à deux mains pour les premiers passages. Pour les 6/7 ans, être plus tolérant sur le respect des règles de manipulation de balle (5”, 5 pas) et progressivement être plus rigoureux..
	Accepter que le contrebandier démarre avant que son partenaire, avant lui, n’ait atteint le but adverse.



LES DOUANIERS ET LES CONTREBANDIERS



★★
8-10 joueurs

Effectif : minimum 8 joueurs

Matériel : 10 à 15 balles, coupelles ou bandelettes jaunes pour délimiter les espaces, 4 cerceaux et des chasubles de 3 couleurs différentes..

Objectifs :

➔ Réussir, malgré l'opposition, à marquer un but.

Description de la tâche :

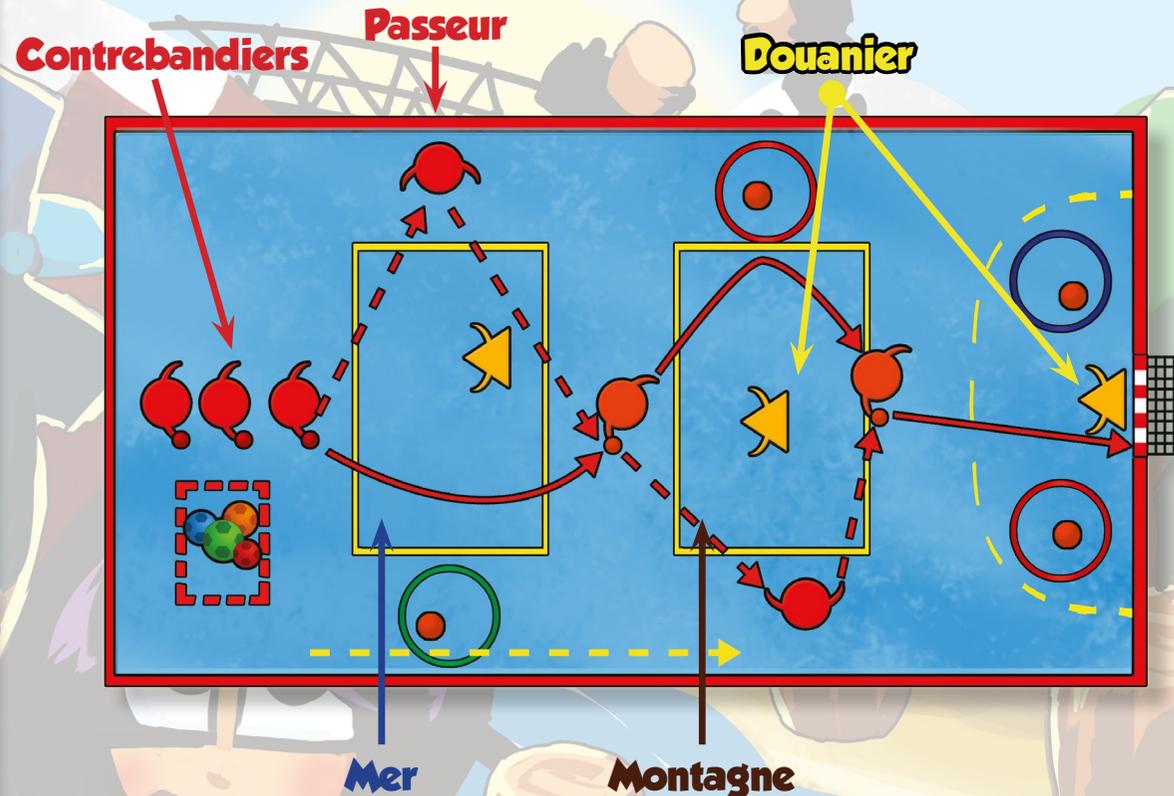
➔ Le porteur de balle doit accéder au tir en se déplaçant soit en dribble, soit en passes, en évitant de se faire intercepter la balle. S'il réussit à marquer le but, il pose la balle dans le cerceau de son équipe à côté du but, sinon ce sont les défenseurs qui posent la balle dans un des cerceaux de la défense. Lorsque les attaquants ont joué toutes les balles, on fait le décompte des points marqués par chaque équipe et on inverse les rôles.

Consignes :

➔ Les défenseurs ne doivent pas entrer en contact avec les attaquants, ils peuvent intercepter la balle sur les passes et éventuellement dans le dribble. Pour la progression en dribble ou en passes, il faut être tolérant sur les fautes de marcher et de reprise de dribbles en fonction de l'âge et des habiletés des pratiquants.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ L'activité du défenseur et le respect des consignes.
- ➔ Les distances de passes entre les joueurs.



Les capacités développées

Percevoir le partenaire, l'adversaire, la distance à laquelle je vais pouvoir lancer et recevoir le ballon sans le perdre

Décider choisir de traverser l'espace en dribble ou de jouer avec mon partenaire

Agir s'opposer, intercepter pour les douaniers se démarquer pour les contrebandiers



HANDBALL 1^{ER} PAS



LES AVENTURIERS ET LES CROCODILES

6-10 joueurs



L'HISTOIRE

“Des aventuriers ont trouvé dans la jungle des oeufs de dinosaure. Leur objectif est de les apporter jusqu’au Musée. Mais sur leur parcours, 3 féroces crocodiles vont les en empêcher?”

Comment ça marche ?

Chaque aventurier, tour à tour, prend un oeuf de dinosaure(ballon), et s’accroche 2 sacoches (vies) à la taille. Il doit traverser (sans dribbler) les deux mares aux crocodiles en essayant de ne pas se faire attraper les vies. Arrivé devant le musée (zone interdite), il doit lancer l’oeuf à travers l’une des deux portes du musée.

Les crocodiles doivent attraper les sacoches des aventuriers.

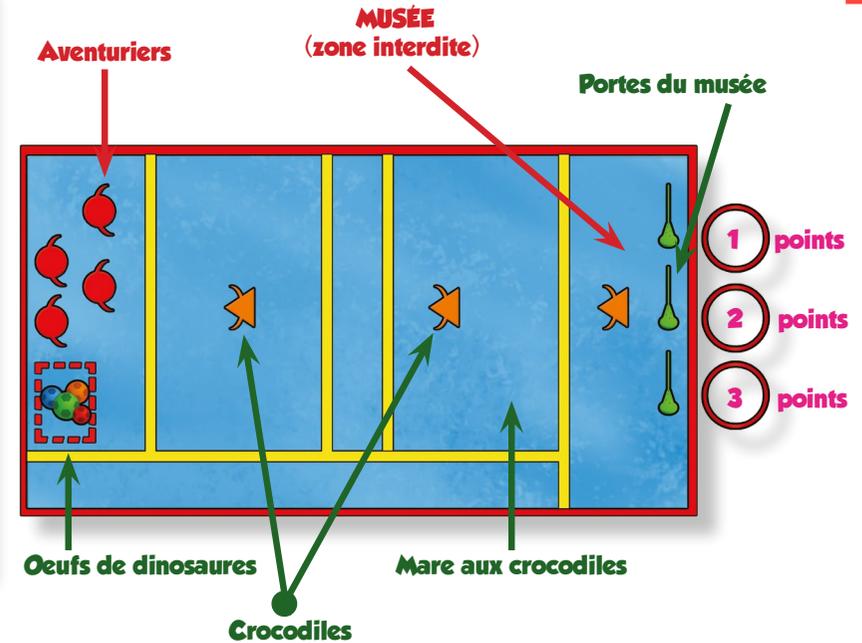
Le crocodile devant le musée doit empêcher les oeufs de franchir une des deux portes.



handballons-nous!



Retour au point de départ en hélicoptère par un couloir sur le côté où les crocodiles ont pris soin de déposer les chasubles, les aventuriers les replacent ainsi à la taille et s’emparent d’un nouvel oeuf ou rejouent le même s’ils n’ont pas réussi leur mission.

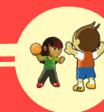


Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
5-6 ans.	Pas de dribble au début (possibilité de transporter deux ballons à la fois) puis intégrer le dribble, zone à 4 mètres.
7-8 ans.	Dribble obligatoire, zone à 5 mètres.



LES AVENTURIERS ET LES CROCODILES



★★
6-10 joueurs

Effectif : 6 à 10 joueurs

Matériel : 2 vies par joueur attaquant, une dizaine de ballons, bandelettes jaunes (zone), 8 cerceaux (mares aux crocodiles).

Objectifs :

➔ Se rapprocher du but et marquer.

Description de la tâche :

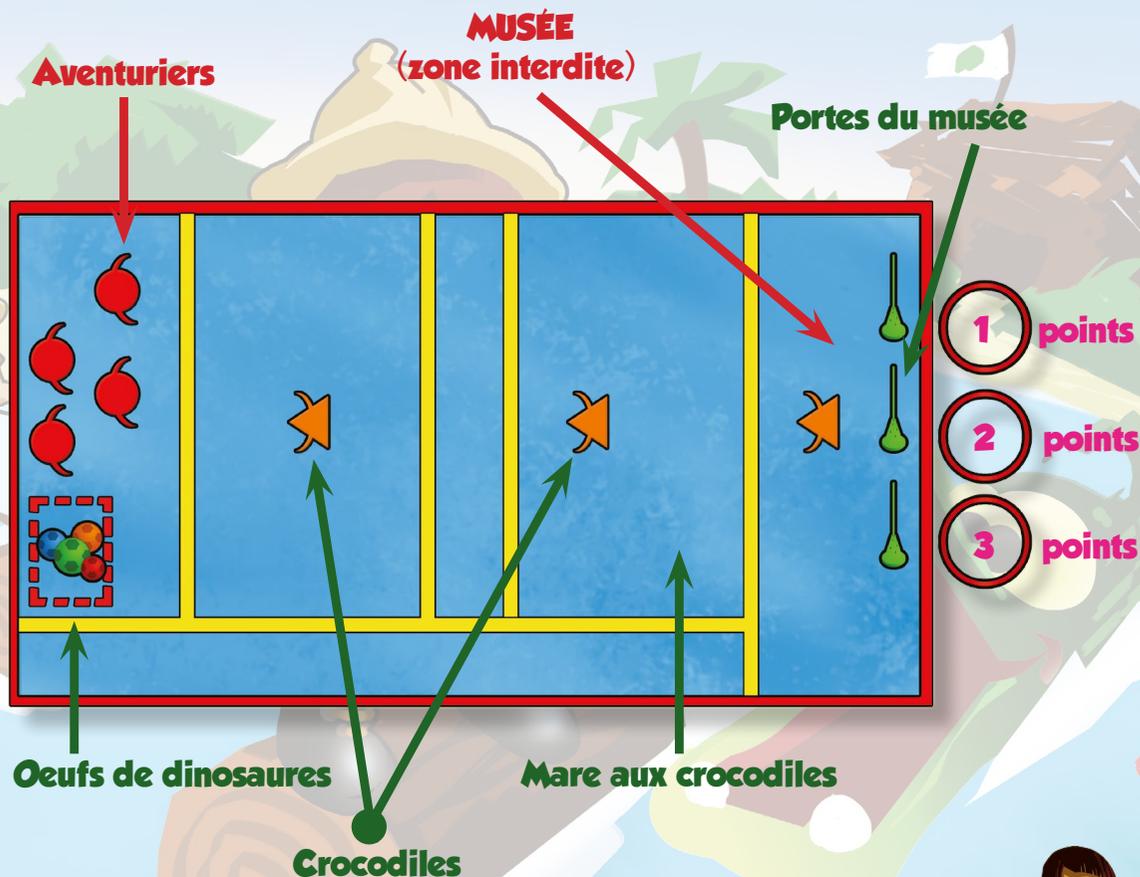
- ➔ Traverser sans perdre de vie.
- ➔ Déborder un défenseur.
- ➔ Feinter.
- ➔ Tirer.

Consignes :

- ➔ Si c'est réussi avec 2 chasubles : 3 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 3 pts.
- ➔ Si c'est réussi avec 1 chasuble : 2 pts, je place mon ballon dans le cerceau à 2 pts.
- ➔ Si c'est réussi avec 0 chasuble : 1 pt, je place mon ballon dans le cerceau à 1 pt.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Respect des règles.



Les capacités développées

Percevoir l'espace libre pour traverser, la cible non gardée

Décider choisir de tirer dans la cible non gardée

Agir maîtrise du dribble et du tir pour les aventuriers s'opposer pour les crocodiles





LES PIRATES



★
6-10 joueurs



L'HISTOIRE

“Deux bandes de Pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et l'amener dans leur cachette.”

◆ Comment ça marche ?

Comme pour le jeu du béret, à l'appel de leur numéro, les deux joueurs concernés doivent récupérer un ballon (=1 bijou) et le lancer dans la soute de leur bateau. Ils peuvent se rapprocher jusqu'à la zone en dribble pour être plus précis. Une fois le premier trésor joué, ils jouent le troisième en duel (1 contre 1). Les pirates vainqueurs seront ceux qui auront placé le plus gros butin dans la soute de leur bateau (plus grand nombre de buts).



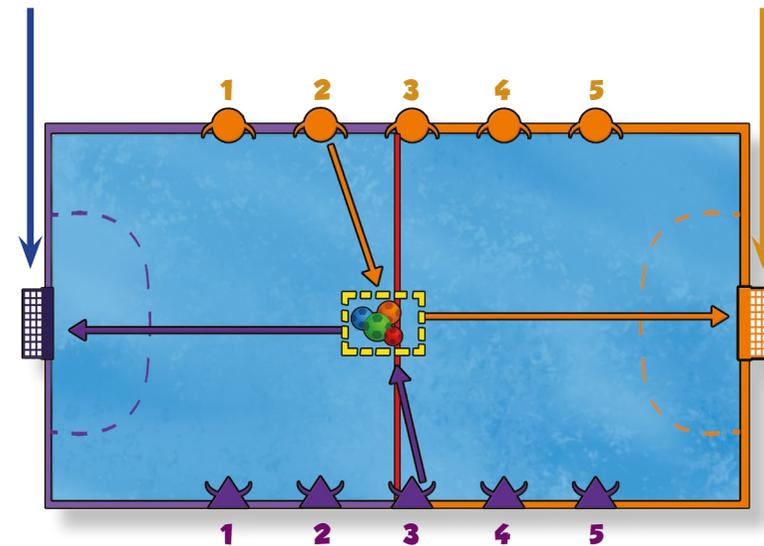
handballons-nous!



Le ballon est lancé hors du but, il est perdu.

Bateau pirate violet

Bateau pirate orange



◆ Ce qui peut être modifié

CONSTATS

Trop facile.

RÉGULATIONS / RELANCES

Mettre un pirate gardien de but dans le camp adverse.

On annonce deux numéros à la fois. Les pirates s'organisent, un qui attaque, un qui défend (peut se placer gardien de but). On joue ensuite le troisième ballon (2 attaquants contre 1 défenseur + 1 GB). On peut donc jouer en passes.

Idem mais on annonce 3 numéros à la fois. On joue les deux premiers trésors, puis le troisième ensuite. Veiller à ne pas avoir deux gardiens de but dans la même zone.



LES PIRATES



★
6-10 joueurs

Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes

Matériel : Des bandelettes pour former un carré, 3 ballons

Objectifs :

- ➔ Réagir à un signal.
- ➔ Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant.

Description de la tâche :

- ➔ Récupérer un ballon et le lancer dans un but.
- ➔ Déborder.

Consignes :

- ➔ À l'appel de votre numéro vous récupérez un ballon et vous le lancez dans le but. On peut se rapprocher en dribblant.
- ➔ Une fois le premier ballon lancé, vous vous disputez le deuxième.

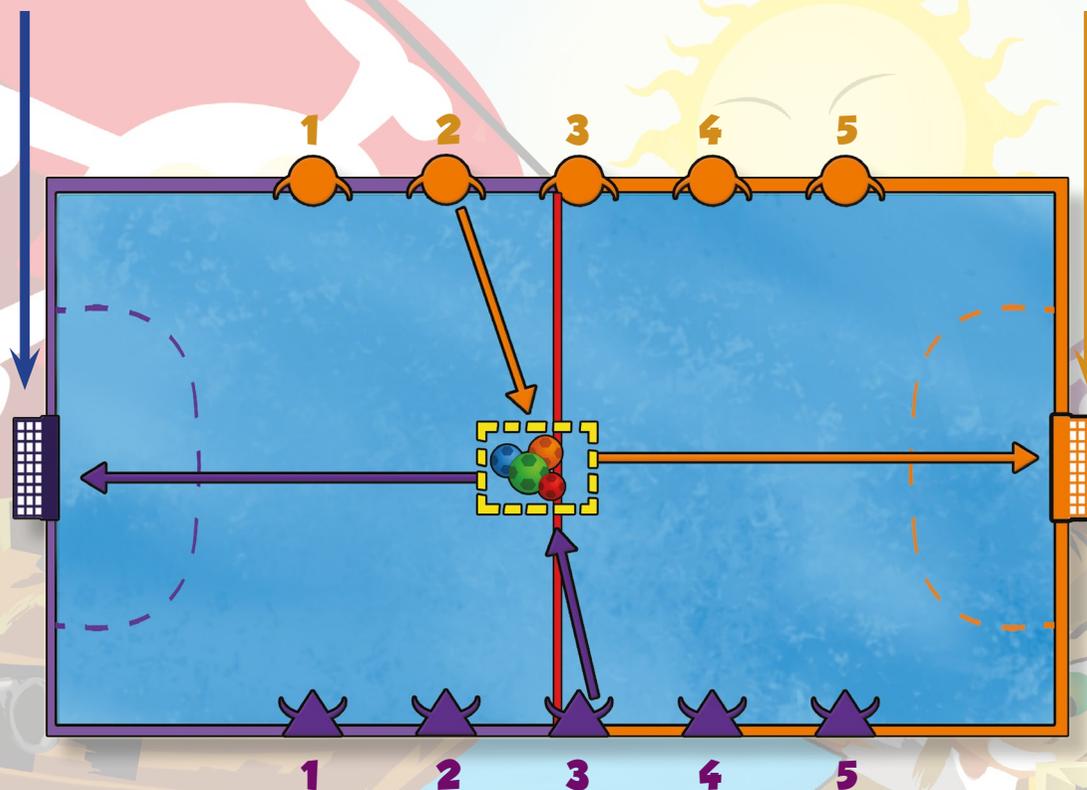
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Selon le niveau des enfants, l'empiètement de la zone, les reprises de dribble, pieds et marchers.
- ➔ Les actions du défenseur sur le porteur de balle. (On défend sans accrocher ni ceinturer, à distance de bras).
- ➔ L'enchaînement bien exécuté des tâches.



Bateau pirate violet

Bateau pirate orange



Les capacités développées

Percevoir les espaces libres pour contourner, l'adversaire, la cible

Décider dribbler vers la cible ou tirer

Agir maîtrise du dribble et du tir, s'opposer





LES BALLONS CROISÉS

★
6-10 joueurs



L'HISTOIRE

“Deux équipes se lancent un défi. Les joueurs veulent savoir qui sont les plus forts.”

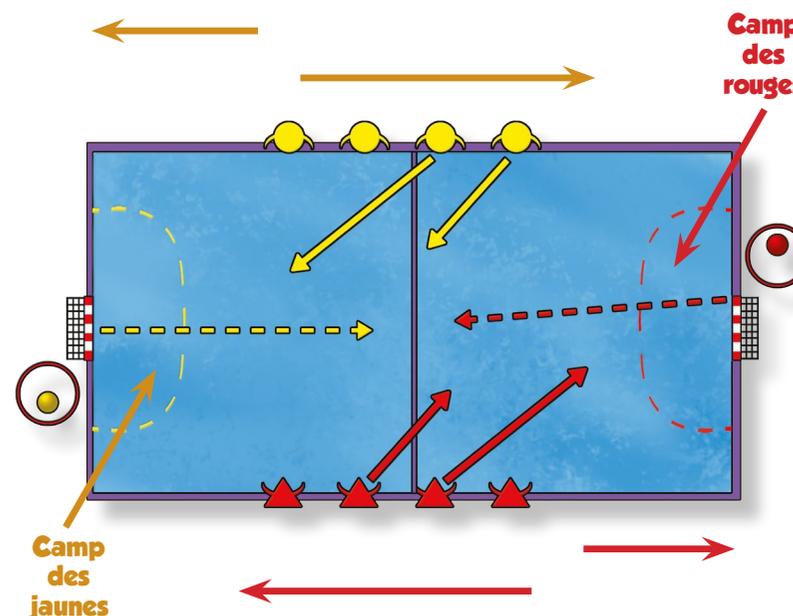
♦ Comment ça marche ?

Chaque équipe est au centre du terrain.

Au signal, l'animateur lance un ballon dans chaque but. Les joueurs vont chercher la balle dans leur camp et s'organisent pour transporter en passes la balle dans le but adverse.



*Soyez stricts sur le respect de la règle.
Marcher, dribble, etc.*



♦ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Pas assez de passes..	Inciter une répartition par demi terrain.
Que deux qui jouent..	Interdiction de redonner à celui qui m'a donné la balle.
Trop de buts..	Placer un gardien.
Trop facile..	Demander à l'équipe de gêner aussi les adversaires.



LES BALLONS CROISÉS

★
6-10 joueurs



Effectif : 6 à 10 joueurs répartis en deux équipes

Matériel : 2 ballons.

Objectifs :

- ➔ Se rapprocher de la cible.
- ➔ S'organiser pour monter vite la balle.

Description de la tâche :

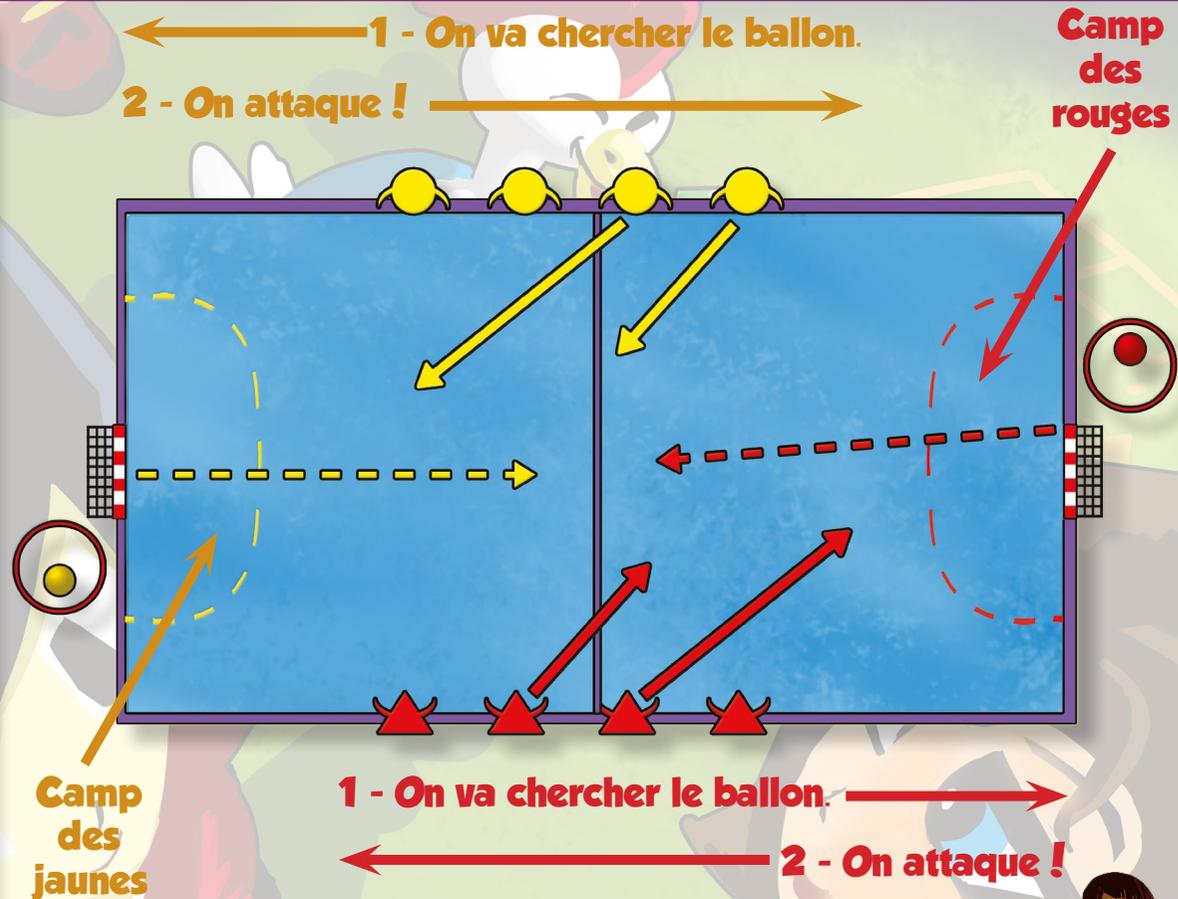
- ➔ S'écarter les uns des autres en profondeur pour proposer des relais pour faire avancer vite la balle.
- ➔ Se situer devant à distance de passe, recevoir et lancer devant vite.

Consignes :

- ➔ Au signal vous allez chercher la balle. Vous devez la lancer dans le but adverse avant que l'autre équipe ne le fasse.

Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Que le joueur ne coure pas balle en main, ne s'avance pas trop (règle du marcher).
- ➔ Que les joueurs soient étagés sur le terrain à distance de passe.



Les capacités développées

Percevoir les partenaires et la distance pour pouvoir passer et réceptionner

Décider passer à un partenaire ou tirer

Agir maîtrise de la passe, de la réception et du tir



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LA TIRELIRE

★★
8-10 joueurs



L'HISTOIRE

"2 équipes de joueurs se défient. Chacune a 3 Euros en poche au début du jeu et veut les amener dans sa tirelire. Augmenter sa cagnote le plus possible, voire la doubler."

♦ Comment ça marche ?

Les équipes essaient chacune à leur tour de transporter chaque Euro dans sa tirelire malgré l'équipe adverse.

Lorsque tous les Euros des attaquants sont joués, on change de rôle et l'autre équipe attaque.

L'équipe qui a le plus d'Euros dans sa tirelire à la fin du jeu a gagné.



handballons-nous!



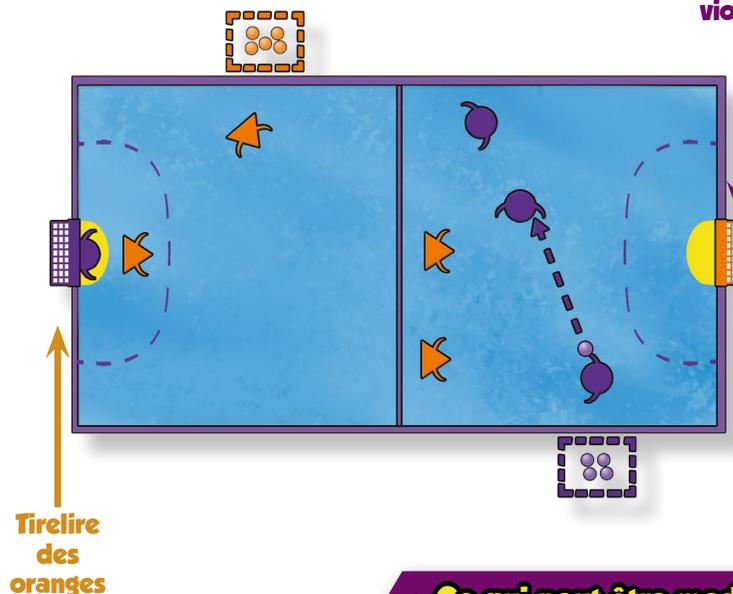
HANDBALL 1^{ER} PAS



Tout ballon intercepté ou gagné sur une faute est neutralisé.

Équipe orange en attaque.

Tirelire des violets



♦ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
En cas d'échecs répétés (pas de buts marqués, trop de ballons perdus, donc pas d'euros dans les tirelires).	Faciliter le jeu avec les relances prévues à cet effet : – Jouer sans gardien de but – Diminuer le nombre de défenseurs – Utiliser ou interdire le dribble
Si le jeu est trop long.	On peut limiter par un temps d'attaque pour chacun.
Si le jeu est trop rapide.	Les Euros récupérés sont donnés aux adversaires qui les joueront en plus de leurs Euros.



LA TIRELIRE

★★
8-10 joueurs



Effectif : 2 équipes de 4 dont 1 gardien

Matériel : Terrain mini hand avec zone de 1m devant la ligne de but, 3 ballons par équipe placés dans des réserves, 2 jeux de chasubles, bandelettes jaunes.

Objectifs :

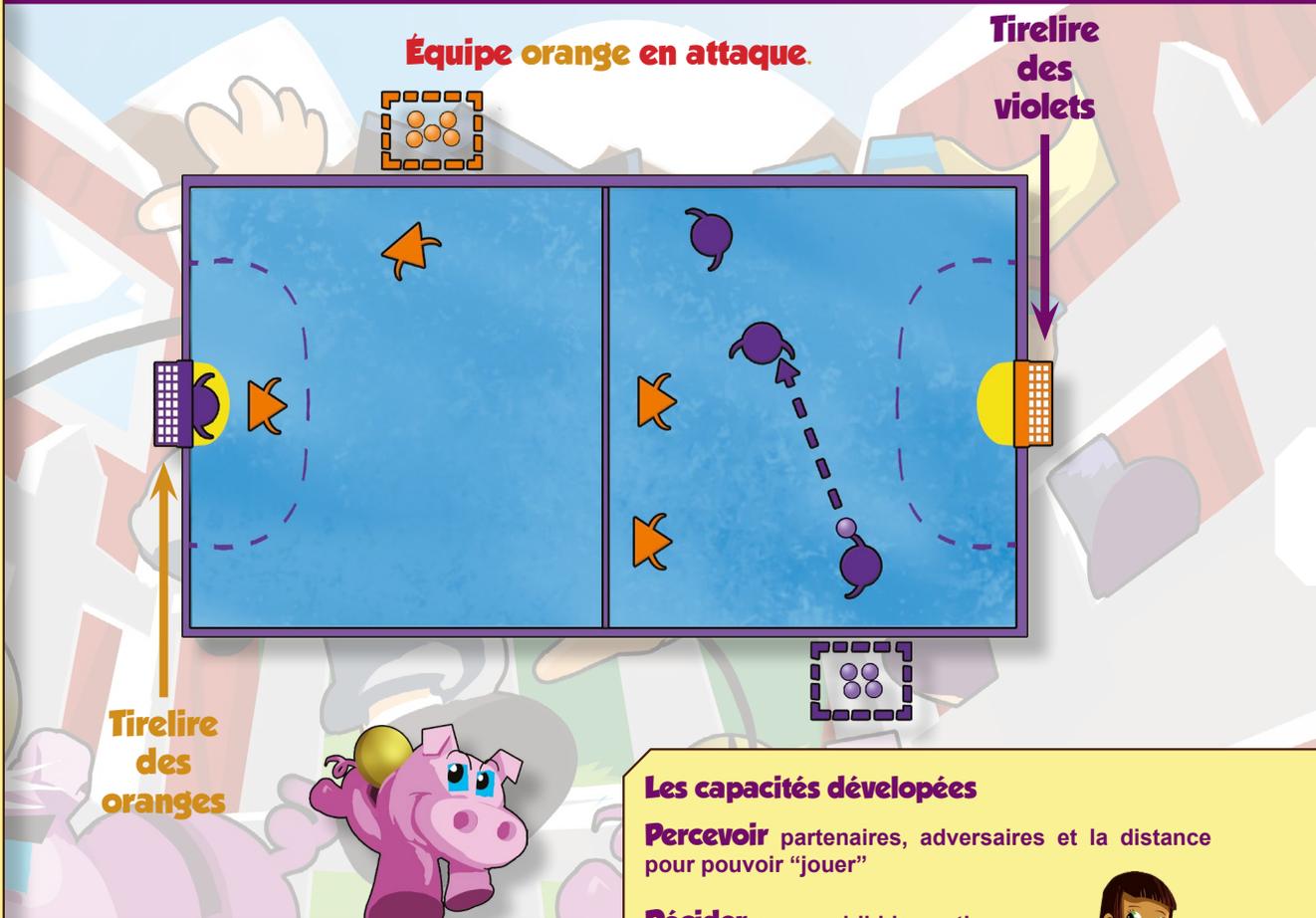
- ➔ Progresser collectivement vers le but adverse.
- ➔ S'organiser pour récupérer le ballon.

Description de la tâche :

- ➔ 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien sur un terrain de minihandball. Règles traditionnelles, mais un joueur de l'équipe en attaque est placé dans le but adverse pour conserver les ballons tirés et rentrés dans la cage.
- ➔ On ne joue que dans un sens.
- ➔ Le gardien de but de l'équipe en défense est en dehors d'une zone de grandeur variable et qui lui est interdite.
- ➔ Les attaquants jouent 3 fois de suite en attaque et doivent lancer la balle dans la cage adverse pour marquer un but.
- ➔ Les 3 premiers ballons étant joués, on conserve ceux qui sont arrivés dans le but. Ceux qui ont été récupérés sur interception ou sur une faute sont placés dans la réserve de l'équipe qui défendait. On change de rôle : les défenseurs deviennent attaquants.
- ➔ Lorsque les deux réserves sont vides, l'équipe qui a marqué le plus de buts a gagné

Consignes :

- ➔ Pour les attaquants : "vous devez rentrer le plus de ballons possible dans la cage adverse".
- ➔ Pour les défenseurs : "vous devez récupérer le plus de ballons possible".



Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- ➔ Être très conciliant avec les fautes commises dans les premières séances : marchers, reprises de dribbles, les franchissements des zones.
- ➔ Mais interdire les accrochages.

Les capacités développées

Percevoir partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"

Décider passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle

Agir passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



LES GENDARMES ET LES VOLEURS

6-10 joueurs



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 cachette. Quatre gendarmes vont les en empêcher.”

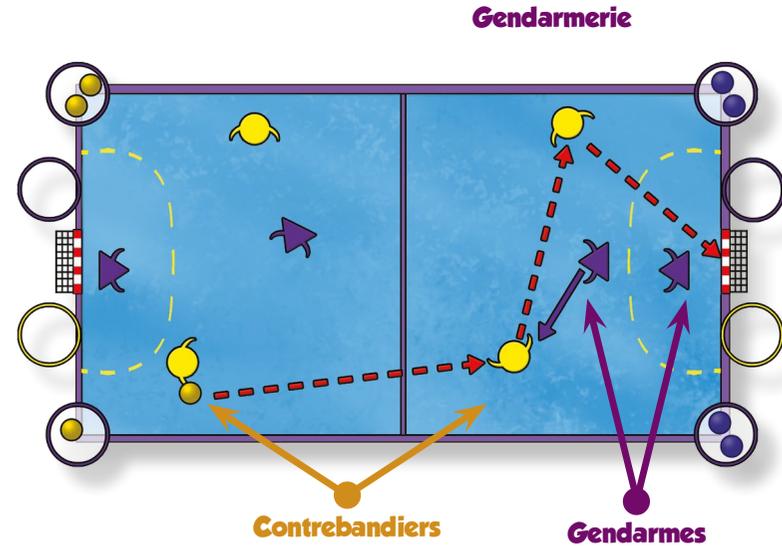
◆ Comment ça marche ?

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.



◆ 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 gendarmes à franchir la ligne du milieu



LES GENDARMES ET LES VOLEURS

6-10 joueurs



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 :

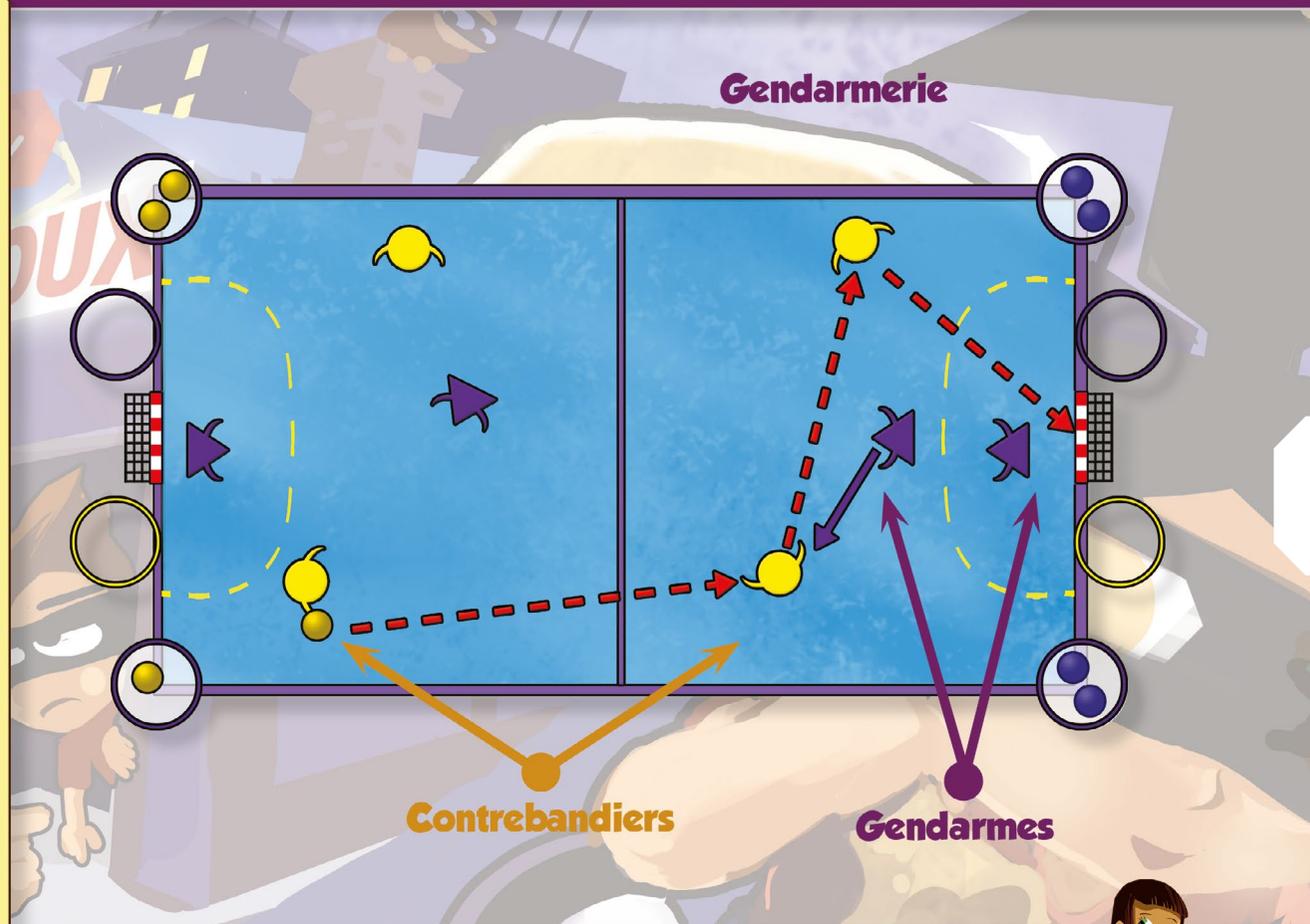
- ➔ Par demi terrain deux attaquants et deux défenseurs dont un dans le but.
- ➔ Prendre un ballon dans une réserve et marquer un but dans la cage opposée.
- ➔ S'il y a but, on place la balle dans la réserve des attaquants sinon dans la réserve des défenseurs.
- ➔ Quand il n'y a plus de balles à transporter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

Consignes :

- ➔ Attequants : "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.



Les capacités développées

Percevoir partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"

Décider passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle

Agir passer, réceptionner, tirer, se démarquer, interceper, s'opposer





LES COWBOYS ET LES INDIENS

8-10 joueurs



L'HISTOIRE

"Cowboys et indiens se font la guerre pour gagner le territoire de l'autre."

Comment ça marche ?

Il faut marquer un but pour agrandir son territoire. Chaque fois qu'un but est marqué, on avance d'un pas les 2 cônes qui symbolisent la frontière.

À la fin du temps de jeu fixé, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.



handballons-nous!

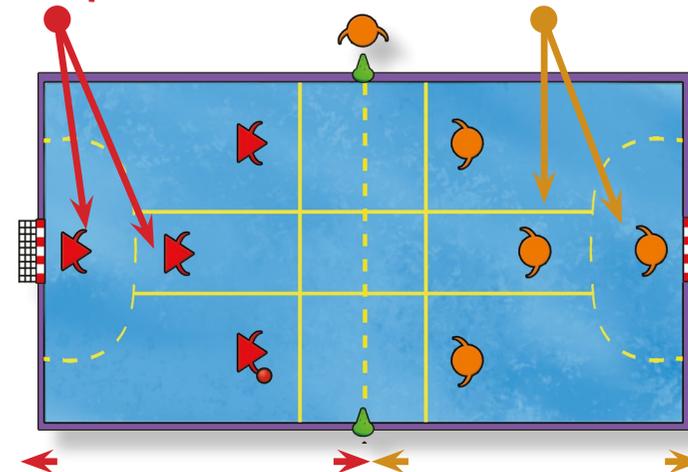


En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, jeu en "grappe", trop de maladresses...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard.



Cowboys

Indiens



En fonction de l'activité déclenchée, on procédera aux aménagements ci-dessous :

- Neutraliser une zone centrale "le grand Canyon" (sur la longueur) pour jouer plus sur les espaces latéraux en répartissant le nombre de joueurs dans chaque espace (2 contre 2 et 1 contre 1).
- Matérialiser une rivière au niveau de la ligne médiane qui sépare les 2 territoires et où on ne pourra pas dribbler.

Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Jeu groupé autour du porteur de balle. Les joueurs ne progressent pas vers l'avant.	Mettre en place le canyon et la rivière. Questionnement pour prise de conscience. Mettre en place le canyon..
Les joueurs n'occupent pas la largeur du terrain.	
Une action très bien réussie.	La refaire au ralenti... discussion.



LES COWBOYS ET LES INDIENS

★★★
8-10 joueurs



Effectif : 2 équipes de 5 joueurs dont un gardien et pour chaque équipe un gardien d'un plot central (frontière)

Matériel : Terrain minihand, 1 ballon, 2 plots, chasubles.

Objectifs :

➔ Progresser collectivement vers le but adverse pour marquer en utilisant tout l'espace de jeu.

Description de la tâche :

➔ À chaque but marqué les plots symbolisant la frontière sont avancés d'un pas dans le camp de l'équipe qui a encaissé le but.

➔ À la fin du temps réglementaire, l'équipe qui a le plus grand territoire a gagné.

Consignes :

➔ Aux attaquants : "vous jouez avec les règles du hand".

➔ Aux défenseurs : "vous essayez de récupérer le ballon".

➔ Aux 2 gardiens des plots :

"à chaque but marqué, déplacer le plot d'un pas".

➔ Ne pas oublier de changer le rôle des joueurs.

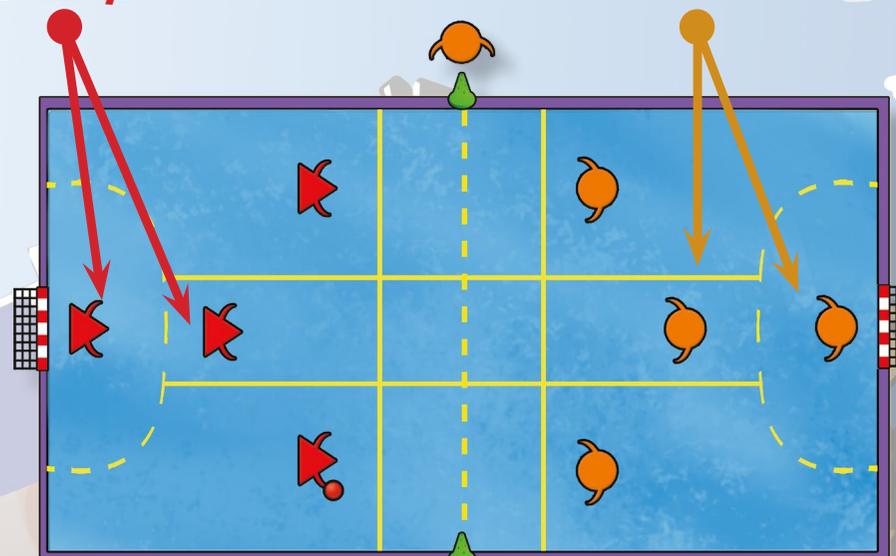
Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

➔ En cas d'échecs importants (pas de buts marqués, pas de progression vers les cibles, mauvaises passes...) abandonner le jeu et le reprendre plus tard dans l'année.



Cowboys

Indiens



← Territoire des cowboys → ← Territoire des indiens →

En fonction de l'activité déclenchée, on procédera aux aménagements ci-dessous :

➔ Neutraliser une zone centrale "le grand Canyon" (sur la longueur) pour jouer plus sur les espaces latéraux en répartissant le nombre de joueurs dans chaque espace (2 contre 2 et 1 contre 1).

➔ Matérialiser une rivière au niveau de la ligne médiane qui sépare les 2 territoires et où on ne pourra pas dribbler.

Les capacités développées

Percevoir partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"

Décider passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle

Agir passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



HANDBALL 1^{ER} PAS 49



LES LIVREURS DE PIZZAS

6-10 joueurs



L'HISTOIRE

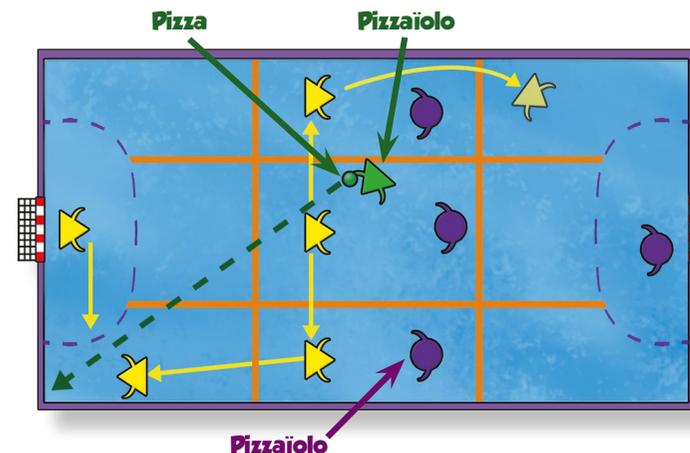
Deux sociétés de vente de Pizzas sont en concurrence sur une même ville. Chacune possède son équipe de livreurs. Mais qui en livrera le plus aujourd'hui ?

♦ Comment ça marche ?

Au début, la pizza (ballon) est mise en jeu par le pizzaïolo (éducateur) qui lance le ballon au fond du terrain. Un des livreurs doit s'emparer de la pizza afin de l'amener au dernier étage d'un immeuble soit en prenant l'ascenseur (= en se faisant des passes d'un étage à un autre), soit en prenant l'escalier (= je dribble d'un étage à un autre). Il faut marquer un but pour valider sa livraison.



Lorsqu'une livraison a été effectuée, l'éducateur remet une pizza en jeu au centre du terrain. L'équipe qui a remporté le plus de points remporte la partie.



♦ Ce qui peut être modifié

CONSTATS	RÉGULATIONS / RELANCES
Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.	Être tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés. Donner l'interdiction de recevoir dans un même étage. Si le ballon n'a été joué que vers l'avant, la pizza est encore chaude et le livreur a un pour-boire = 1 pt supplémentaire (1 but = 2 pts). Si le ballon a été joué au moins une fois de manière latérale, la pizza est tiède et le but ne vaut qu'un point.
Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).	Obligation d'occuper 2 couloirs.



La pizza doit prioritairement aller vers l'avant (d'un étage à un autre) et éventuellement sur le côté (d'un couloir à un autre de manière latérale). Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la pizza est rendue à l'autre équipe.



LES LIVREURS DE PIZZAS

6-10 joueurs



Effectif : 6 à 10 joueurs

Si moins de 8 joueurs : on peut jouer à 3 contre 3, ajouter un joker (relayeur).

Si plus de 8 joueurs : des enfants peuvent tenir le rôle d'arbitre.

Matériel : 1 ballon, 2 jeux de chasubles, des bandelettes jaunes ou des coupelles pour matérialiser les 3 couloirs et les 3 étages.

Objectifs :

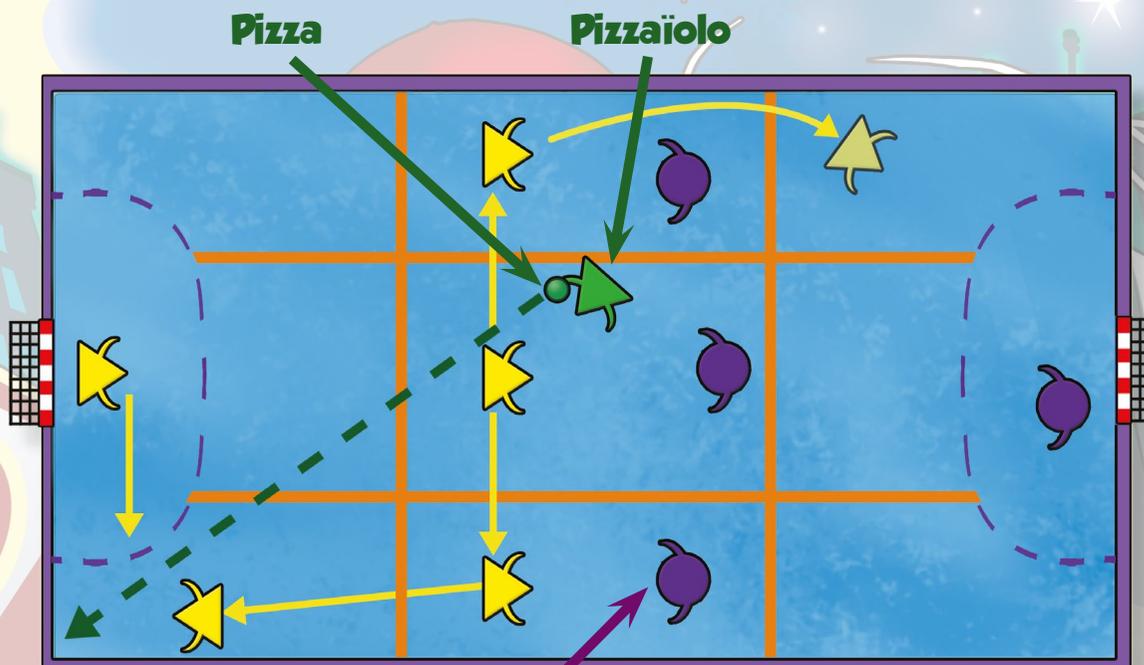
- ➔ Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- ➔ Jouer vers l'avant.
- ➔ Ecarter le jeu.

Description de la tâche :

➔ S'emparer d'un ballon lancé par l'entraîneur, faire avancer le ballon en dribble ou en passes d'un étage à un autre pour s'approcher du but à attaquer.

Consignes :

- ➔ Placez-vous dans un couloir face à un adversaire.
- ➔ Lorsque l'entraîneur lance le ballon, en l'air ou à rebond, entre deux joueurs, vous tentez de vous en emparer le plus vite possible.
- ➔ Vous devez avant tout avancer d'un étage à un autre en dribble ou en passes. Vous pouvez éventuellement jouer sur les côtés. Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la balle est rendue à l'autre équipe.
- ➔ Si une équipe marque le but très rapidement en n'ayant joué que vers l'avant, le but compte 2 points.
- ➔ Si une équipe marque le but en ayant joué au moins une fois latéralement, le but ne vaut qu'un point.



Pizzaiolo



Les capacités développées

Percevoir partenaires, adversaires et la distance pour pouvoir "jouer"

Décider passer, dribbler ou tirer, aider le porteur de balle

Agir passer, réceptionner, tirer, se démarquer, intercepter, s'opposer



HANDBALL 1^{ER} PAS 51

ÉVALUATION

L'évaluation n'est possible que si les critères sont établis avec les apprenants. S'ils sont définis par l'enseignant, c'est un contrôle. L'enseignant doit donc, tout au long du module d'apprentissage, construire avec les élèves, et ce pour chaque capacité évaluable dans le jeu, les différents degrés de réussite. Ces observations doivent être effectuées en situation de jeu de confrontation collective.

Maîtrise des duels	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	S'engage, sans prendre en compte les partenaires et les adversaires	S'engage, sans prendre en compte les partenaires et les adversaires	S'engage en adaptant ses déplacements (vitesse et trajectoires)
Observables	Ne joue pas	Court à la même vitesse et/ou dans la même direction	Fait varier et/ou trajectoires / partenaires et adversaires
Maîtrise des passes	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Ne maîtrise ni la longueur ni la trajectoire des passes	Pousse la balle et/ou ne perçoit pas le déplacement des partenaires	Amplitude du geste et prise en compte de la vitesse de déplacement des partenaires
Observables	Ne passe pas, ou les passes n'arrivent pas aux partenaires	Passes réussies avec des partenaires immobiles ou à proximité	Passes précises avec régularité dans toutes les situations de jeu
Maîtrise des dribbles	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Perd le contrôle de la balle	Dribble en continuité sur des trajectoires directes, sans opposition	Dribble en variant courses et trajectoires, en prenant des informations sur le jeu
Observables	Tête et regard baissés, frappe la balle	Regard centré principalement sur la balle, accompagne la balle dans le dribble	Regard décentré, conduit la balle dans le dribble, protège la balle de son corps
Maîtrise des tirs	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
	Ne contrôle pas la balle	Tient la balle près de la tête et la pousse	Dribble en variant courses et trajectoires, en prenant des informations sur le jeu
Observables	N'atteint pas la cible/balle	Atteint la cible quand elle est à proximité et/ou non gardée	Atteint la cible et marque même quand elle est gardée



LA VIE ASSOCIATIVE

La FFHandball comme l'USEP ont comme objectif commun de tisser des liens, de fédérer les énergies, de faire adhérer des adultes à un projet éducatif pour les enfants.

La FFHandball situe son action au sein du club sportif, l'USEP au travers de l'association sportive d'école.

Les compétences développées à l'école (p1) sont exploitées dans le cadre de l'association sportive scolaire (USEP) et prolongées dans le club sportif.

La spécificité de l'USEP est de rendre l'enfant acteur, responsable de ses choix en lui proposant l'expérience d'un projet collectif, sportif et social. Les enfants sont reconnus statutairement dans l'association ; élus par leurs pairs, ils représentent un tiers du comité directeur et participent aux prises de décisions.

L'école		L'USEP		Le club sportif
<p>Mise en œuvre des programmes nationaux, lieu d'apprentissage :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ de compétences dans le domaine de l'Education Physique et Sportive, ◆ de compétences dans le domaine de l'enseignement morale et civique ◆ des compétences dans les domaines de la maîtrise de la langue, de l'enseignement « Questionner le monde » 	<p>Expérimentation d'une culture sportive associative accessible à tous</p>	<p>Association sportive d'école, lieu de mise à l'épreuve des apprentissages :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ par la participation à des rencontres sportives, ◆ par la pratique de plusieurs activités sportives, ◆ par la conception et la gestion de projets communs : <ul style="list-style-type: none"> • Choix des activités pratiquées • Préparation des rencontres • Tenue de rôles différents (accueil, arbitrage, secrétariat...), ◆ par l'accès à la culture sportive en pratiquant dans des lieux différents, en rencontrant des sportifs et en assistant à des manifestations de haut niveau 	<p>Accès à la culture par le choix d'une pratique sportive</p> <p>Partenariat ouvert sur la fédération</p>	<p>Référence culturelle sociale d'une pratique sportive, lieu de pratique d'une activité sportive :</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ par la pratique essentiellement compétitive, ◆ par la recherche de la meilleure performance pour chacun, ◆ par la socialisation de l'enfant à travers une activité particulière, ◆



HANDBALL 1^{ER} PAS

LES RENCONTRES SPORTIVES USEP : MISE EN OEUVRE

Places et rôles des enfants et des adultes

TACHES		ENFANT	ADULTE
AVANT	Réserver les installations, prévoir le matériel		
	Inviter et informer les participants		
	Préparer le contenu, le déroulement		
	Organiser les transports		
	Prévoir les résultats, les récompenses, les goûters, les photos...		
...			
PENDANT	ORGANISATEUR		
	Animer la rencontre : rotations, rencontres...		
	Assurer la sécurité		
	Collecter les résultats, remettre les récompenses		
	JOUEUR		
	Participer aux rencontres		
	Respecter les adversaires, les arbitres		
	NON JOUEUR		
	Regarder, encourager, respecter joueurs et arbitres		
	Tenir les rôles de chronométrateur, secrétaire ou arbitre		
Rester dans son espace de jeu			
APRÈS	Ranger le matériel, vérifier la propreté du lieu		
	Faire et diffuser les classements, le compte rendu de la rencontre		
	Etablir le bilan de la rencontre		
	...		



ENJEU/MOTIVATION

Accessibilité de la rencontre

La forme de la rencontre

La forme de rencontre privilégiée est la rencontre coopérative (cf page ...), c'est-à-dire que les situations proposées permettent de préserver l'enjeu pour chaque enfant et ainsi renforcer son plaisir de pratiquer et sa motivation. Ces situations exigeantes pour chacun ont pour objectif d'adapter les défis afin de favoriser le dépassement de soi participant à la consolidation de l'estime de soi et à la valorisation personnelle. Dans tous les cas c'est l'autonomie de l'enfant qui reste la préoccupation centrale des adaptations.

- ➔ Enjeu/motivation
- ➔ Estime de soi/valorisation
- ➔ Autonomie

Adapter les situations - Des étapes

Une anticipation est nécessaire pour connaître les contraintes et les besoins éducatifs des enfants et adapter les situations.

- ➔ **INFORMER** les associations d'écoles de la forme coopérative de la rencontre sportive.
- ➔ **FICHE D'INSCRIPTION** : demander aux enseignants ou animateurs de signaler les besoins particuliers éventuels des enfants et notamment des enfants en situation de handicap et les adaptations déjà mise en œuvre dans le cadre de l'EPS.
- ➔ **CHOIX** des adaptations du protocole de rencontre et des situations en fonction des renseignements des fiches d'inscriptions.
- ➔ **PROPOSITIONS** de ces choix aux enseignants et animateurs afin de confirmer ou de d'affiner les adaptations.
- INFORMATION** des participants de la rencontre des adaptations retenues.

Le jour J

- ➔ Accueil des enfants à privilégier comme un rituel d'entrée dans l'activité et de connaissance et reconnaissance des autres participants.
- ➔ Possibilité de proposer un atelier de réflexion en lien avec la prévention des conduites à risques dans le milieu sportif à partir de l'outil Rebonds et compagnie
- ➔ USEP dans le respect du protocole qu'il propose.
- ➔ Construire la trace collective des ressentis individuels du plaisir éprouvé, de l'effort consenti en appui des réglettes de « L'attitude santé » USEP.
- ➔ Communication et valorisation des productions des enfants réalisées en amont en classe ou lors de la rencontre en lien avec l'outil Rebonds et compagnie
- ➔ USEP, des traces des ressentis individuels et/ou des résultats en relativisant l'enjeu.
- ➔ Ritualisation d'un final.

Des outils

- ➔ Mallette Sport scolaire et handicap USEP :
- ➔ Mallette L'attitude santé USEP :
- ➔ Rebonds et compagnie :



LES RENCONTRES SPORTIVES USEP MISE EN OEUVRE

Déroulement de la rencontre

- ➔ 2 classes, temps de la rencontre entre 1h30 et 2h
 - ➔ En arrivant, les équipes de 5 enfants sont réparties en 3 groupes sur les espaces de jeu
 - ➔ Les équipes se rencontrent dans chaque espace et notent leurs résultats sur la feuille de route de leur groupe
 - ➔ L'équipe qui ne joue pas assure les rôles de chronométreur, secrétaire et arbitre
 - ➔ Les rotations durent de 15 à 20 minutes avec un temps pour se désaltérer. L'eau est la seule boisson indispensable. A consommer à volonté...
 - ➔ **Temps de réflexion :**
 - Revenir sur les émotions ressenties par les enfants et exprimées sur les réglottes plaisir et effort USEP
 - Instaurer un débat philosophique ou associatif en lien avec l'activité sportive, les comportements sportifs, la citoyenneté...
 - ➔ A la fin des rotations, ramener les feuilles à la table d'organisation
- Gouter équilibré avec information aux familles : ce temps convivial, en fonction de l'heure, peut permettre de clore l'évènement : <http://www.mangerbouger.fr>

Déroulement de la rencontre

Groupe :	ÉQUIPE
A	
B	
C	

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

	Chamboule tout	Poisson clown	Gendarmes et voleurs
A / B			
B / C			
C / A			

	TOTAL POINTS	CLASSEMENT
A		
B		
C		



**Un ancrage dans les programmes du cycle des apprentissages fondamentaux
(CP-CE1-CE2) BO du 26 novembre 2015**

MERCI AUX PARTICIPANTS POUR CE TRAVAIL COLLECTIF, DES VERSIONS 2007 ET 2016



Pour la FFHB

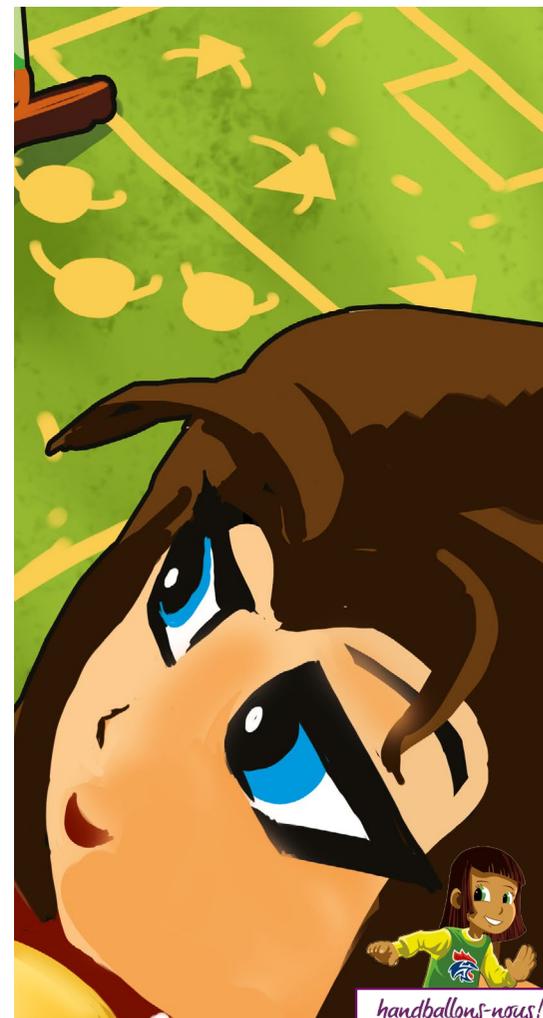
Francis Arnault
Jean-Pierre Gleizes
Bernard Gallet
Amal Renne
Benjamin Raynal
Nathalie Delord

Pour l'USEP

Patrick Massé (CPC-EPS, USEP 31)
Christel Ravassaud (commission mixte FFHB-USEP 31)
Henri Vasco (délégué USEP 31)
Pascale Bourdier (USEP Nationale)
Geoffroy Noir (USEP Nationale)
Hervé Richard (CTN USEP, adjoint à la direction nationale)

Les enseignants qui ont expérimenté les situations :

L'équipe EPS de l'Aude
Claudine Arnaud (Chateaubernard, 16)
Nathalie Chenard (Castelmaurou, USEP 31)
Jocelyne Duffosse (Chateaubernard, 16)
Caroline Haller (16)
Béatrice Jozeau (Niot, USEP 79)
Evelyne Lambert (L'Isle d'Espagnac, 16)
Philippe Moreau (USEP 79)
Stéphane Sanssault (Mougon, USEP 79)
Denis Segonds (USEP 58)
Corine Verne (Dormes, USEP 58)



handballons-nous!



HANDBALL 1^{ER} PAS



FFHandball - 1, avenue Daniel Costantini - CS 94046 - 94046 CRETEIL CEDEX
Tél : 01 56 70 72 72 - Email : ffhb@ffhandball.net