



HANDBALL SCOLAIRE

Conduire et Maitriser un affrontement Collectif CYCLE 3

Version du 03/10/2022

PREAMBULE



Ce support pédagogique est destiné aux enseignants et éducateurs sportifs souhaitant mettre en place un cycle d'apprentissage « handball scolaire » en Éducation Physique et Sportive (EPS) avec les élèves du cycle 3 (CM1-CM2-6^{ème}).

Il s'inscrit dans le champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel » des programmes d'EPS. Il est annexé à la convention régionale signée entre le rectorat de l'Académie de Rennes, la **Ligue de Bretagne de Handball** et le **Comité régional de l'USEP**. Il constitue ainsi une référence pédagogique pour toute mise en œuvre du handball à l'école.

La séquence d'apprentissage s'organise en 10 séances dont 5 séances sont détaillées.

Des séances en co-intervention (éducateur/enseignant) et des séances animées en autonomie totale par l'enseignant sont planifiées de manière concertée afin de favoriser une mise en œuvre de plus en plus autonome par l'enseignant.

Chaque séance suit la même organisation générale et est découpée en 3 phases :

1. Une phase de mise en activité intitulée « Pour découvrir le problème » : elle permet à l'élève de s'échauffer de manière spécifique, c'est à dire en lien direct avec l'activité support des apprentissages : elle favorise surtout la mise en évidence d'une problématique à résoudre.
2. Une phase d'apprentissage intitulée « Pour apprendre » : une ou des situations d'apprentissages permettent à l'élève de résoudre le problème auquel il a été confronté lors de la phase précédente.
3. Une phase de réinvestissement intitulée « Pour réinvestir » : elle permet à l'élève de mobiliser les compétences construites lors de la phase précédente dans des situations

Les séances suivantes sont proposées pour une classe de 24 à 32 élèves répartie sur 2 ou 3 terrains de Mini Hand (terrains construits dans la largeur du terrain de Handball classique). Cette configuration facilite la gestion de grands groupes et permet d'assurer un temps d'activité maximum et équivalent pour tous les enfants.

Présentation du mini-hand :



La durée des rencontres

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

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

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

Les joueurs

3 ou 4 joueurs de champ, 1 gardien de but et des remplaçants. 4 si vous avez de grand groupe **pour faire jouer au maximum** sinon 3 idéalement pour toucher plus la balle. Tous les enfants devraient jouer une durée égale.

Les remplacements se font à n'importe quel moment. Ils peuvent se faire après un tir ou un but entre le tireur et le remplaçant pour créer un déséquilibre défensif et favoriser le jeu rapide.

Le gardien de but

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

Le joueur de champ et le ballon

Il ne peut pas :	Il peut :
<ul style="list-style-type: none">• Le garder plus de 3 secondes• Le passer à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface• Faire plus de 3 pas balle en main	<ul style="list-style-type: none">• Progresser avec la balle en faisant rebondir la balle au sol (dribbler)• Faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle ou tirer

Le joueur de champ et le terrain

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

Le joueur de champ et l'adversaire

Aucune brutalité n'est permise :

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

L'arbitrage

L'arbitrage Mini Hand se veut avant tout pédagogique pour tenir compte des capacités motrices et physiques de chacun. L'essentiel reste le bon déroulement du jeu en toute sécurité.

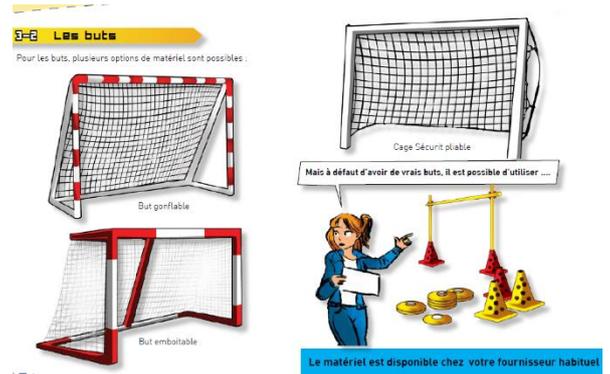
Et pour responsabiliser les enfants, il sera primordial de les mettre rapidement en situation d'arbitrage.



Pour organiser vos séances :

Besoin en matériel :

- 2 à 3 paires de buts de mini-hand (240*170cm)
- 3 sifflets poires
- A minima : 3 * 6 chasubles de couleurs différentes
- Lattes pour matérialiser les zones
- Cônes ou plots en complément pour matérialiser les espaces
- 20 ballons T0



***En cas de besoin matériel, voir la partie « Contact » en fin de document**

Organisation de l'espace :

- Jouer avec 2 terrains dans la largeur – Zone à 4m50
 - o **Format à privilégier pour un enseignant seul**
- Ou Jouer avec 3 terrains dans la largeur – Zone à 4m50
 - o **Format à privilégier si vous êtes à 2 pour plus de pratique**

Rôles de l'enseignant et l'intervenant :

- Faire jouer longtemps ... **pour observer et évaluer**
- Observer les comportements
- Aménager les situations pédagogiques
- Faire évoluer les situations en jouant sur les variables



Pour favoriser le jeu ...

1) Agir sur le placement des joueurs

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

2) Agir sur l'espace de jeu

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

3) Agir sur le nombre de joueurs

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

LES APPRENTISSAGES VISÉS – Cycle III

En situation aménagée ou à effectif réduit :

- S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.



Attaquant

Gérer l'alternative entre tir, passe et dribble pour progresser vers la cible ou l'atteindre.

Passer le ballon en respectant une règle souple du temps et des pas.

Se démarquer pour faire progresser le ballon collectivement vers la cible.

Recevoir le ballon et jouer rapidement pour poursuivre l'offensive.

Tirer dans un espace libre du but.

Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives, coopérer pour marquer.

S'informer pour agir.



Défenseur

Se placer entre le ballon et la cible pour gêner l'offensive.

Coopérer pour s'opposer à la progression du ballon.

Reconquérir le ballon sur tout le terrain.

Intercepter, récupérer le ballon et agir comme attaquant.

Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives pour défendre.

S'informer pour agir.



Arbitre/Observateur/Organisateur

Connaitre et faire respecter les règles de jeux et de sécurité.

Exemples : tolérer 4 à 5 pas, 4 à 5 secondes de tenue du ballon, pas de contact.

Gérer la durée d'un match et la rotation des matchs au sein d'une poule.

Compter les points et annoncer le résultat d'un match et d'une poule en utilisant un document support.

Rendre compte d'un match à l'aide d'une grille d'observation individuelle et/ou collective.

Proposer, gérer en autonomie un atelier.

Connaitre le vocabulaire associé à l'activité.

Prendre et assumer des décisions.

LES SEANCES

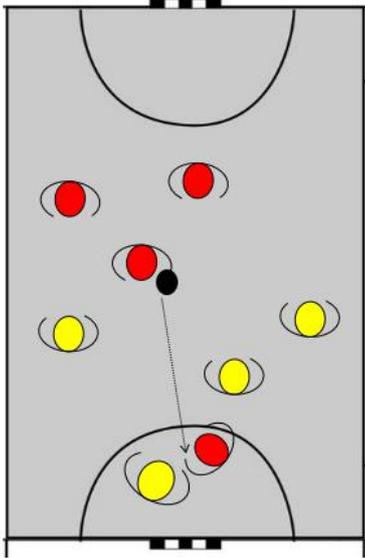
Séance	Problème(s) posé(s)	Situation (s) pour découvrir le problème	Situation (s) pour résoudre le problème	Situation(s) pour réinvestir	Apprentissages visés
1 ATTAQUER Découvrir l'activité	Faire progresser le ballon vers la cible seule ou collectivement	Le Touchdown	Maîtrise la balle !	Jouer au Mini-Hand	Progresser vers la cible pour l'atteindre.
2 DEFENDRE	Défendre en étant entre le ballon et le but Se situer face à son adversaire	Arrête l'attaque !	L'intercepteur	Défendre collectivement en jouant au Mini-Hand	Se placer entre le ballon et la cible pour gêner l'offensive. Coopérer pour s'opposer à la progression du ballon. Intercepter, récupérer le ballon et agir comme attaquant.
3 MIEUX ATTAQUER	Se rendre disponible pour faire progresser le ballon vers le but	Le joueur libre	Le Passe et Va	Jouer au Mini-Hand :	Se démarquer pour faire progresser le ballon collectivement vers la cible. Recevoir le ballon et jouer rapidement pour poursuivre l'offensive. Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives, coopérer pour marquer.
4 DUEL TIREUR/GARDIEN	Tirer en zone favorable de marque et battre le gardien	Evite le Gardien !	Je veux être gardien !	Attrape-moi si tu peux !	Tirer dans un espace libre du but. Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives, coopérer pour marquer.
5 REINVESTIR SES ACQUIS	Passer d'attaquant à défenseur et de défenseur à attaquant rapidement	« Une passe à 5 pour marquer »	Je change de statut !	Le Binco, Banco, JACKPOT !	Reconquérir le ballon sur tout le terrain. Intercepter, récupérer le ballon et agir comme attaquant. Adopter des stratégies individuelles et/ou collectives pour défendre.

SEANCE 1 = 1H

Objectifs :

- Découvrir le Mini-Hand avec ses règles fondamentales
- Faire progresser le ballon vers la cible
- Avancer seul ou collectivement vers le but

Situation A – pour découvrir le problème – Le Touchdown (10 Minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque
- 6 équipes de 4 à 5 joueurs

Consigne :

Attaquant :

- Pour marquer un point je dois poser la balle dans la zone
- Je peux courir dans la zone
- Je peux courir avec la balle, dribbler ou passer

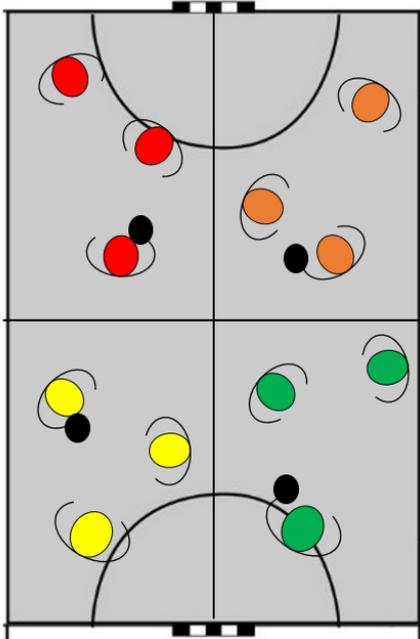
Défenseur :

- Je peux me placer entre le porteur de balle et la cible pour gêner
- Je peux intercepter la balle dans le dribble ou sur une passe

Evolution :

- Les attaquants et les défenseurs ne peuvent plus courir dans la zone

Situation B - d'apprentissage : Maîtrise la balle (15 Minutes)



Organisation :

- Par 3 avec un ballon dans un espace délimité
- Répartir les groupes de 3 sur chaque terrain

Consigne :

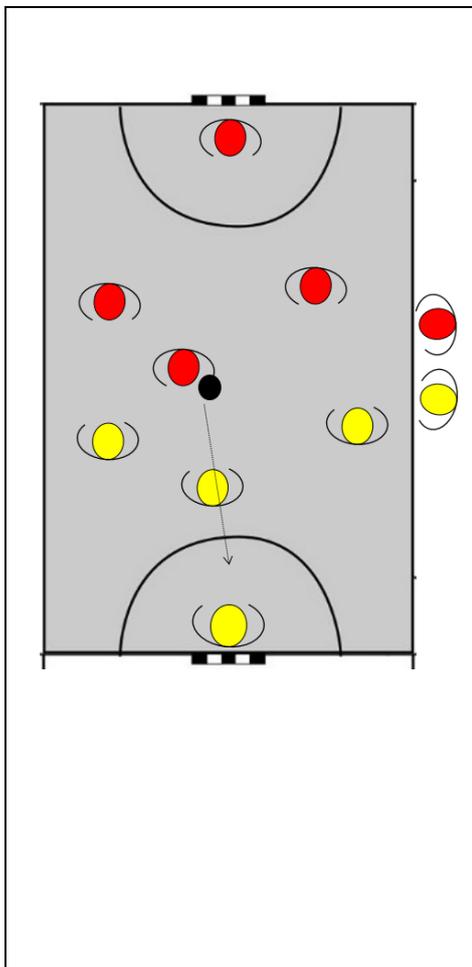
- Se déplacer en se faisant des passes et occuper les espaces
- Varier au maximum les consignes :
 - Passe à 2 mains
 - Passe à une main
 - Passe à rebond
 - Je fais tourner la balle autour de mon corps et je passe
 - Je fais ma passe puis je fais une roulade
 - Etc.

Evolution

Par 3 avec 1 ballon : 2 Echangeurs (Att) et 1 Harceleur Intercepteur (Déf)

Se déplacer en échanges de balle dans un espace délimité : ne pas se faire toucher ballon en mains = si je suis touché je deviens le harceleur intercepteur

Situation C – pour réinvestir : Jouer au Mini-Hand (20 minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque
- 6 équipes de 4 à 5 joueurs
- 1 Gardien (GB) + 3 joueurs par équipe (un remplaçant)

Consigne :

Attaquant :

- Je tire en respectant la zone et je marque un point s'il y a but
- Je peux courir avec la balle, dribbler ou passer

Défenseur :

- Je peux me placer entre le porteur de balle et la cible pour gêner
- Je peux intercepter la balle dans le dribble ou sur une passe

Arbitre :

Evolution :

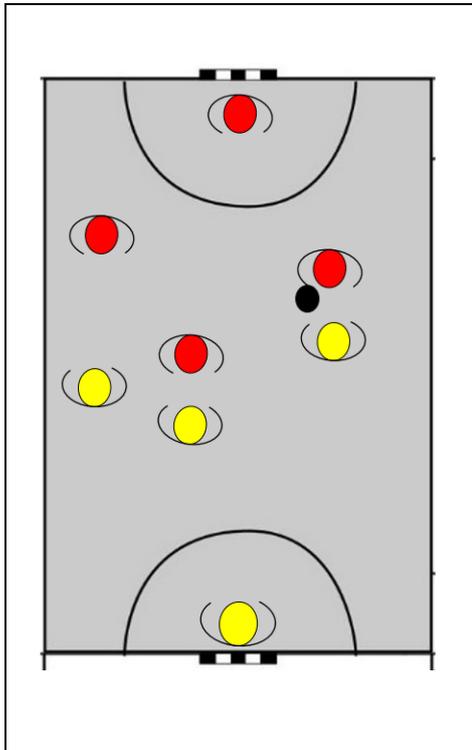
- Pour courir avec la balle, le joueur doit dribbler. Il a le droit de faire des reprises de dribble
- En cas de but, le tireur vient taper dans la main du remplaçant. Si pas de remplaçant, je remplace le gardien de but

SEANCE 2 = 1H

Objectifs :

- Défendre en étant face au porteur de balle
- Se situer face à son adversaire direct

Situation A – pour découvrir le problème – Arrêtes l’attaque ! (15 Minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque
- 6 équipes de 4 à 5 joueurs + 3 arbitres + 3 observateurs
- 1 Gardien (GB) + 3 joueurs par équipe (un remplaçant)

Consigne :

Défenseur :

- Toucher le porteur de balle de face pour qu’il s’arrête et reculer de 2 pas. Gêner la passe et intercepter quand c’est possible.

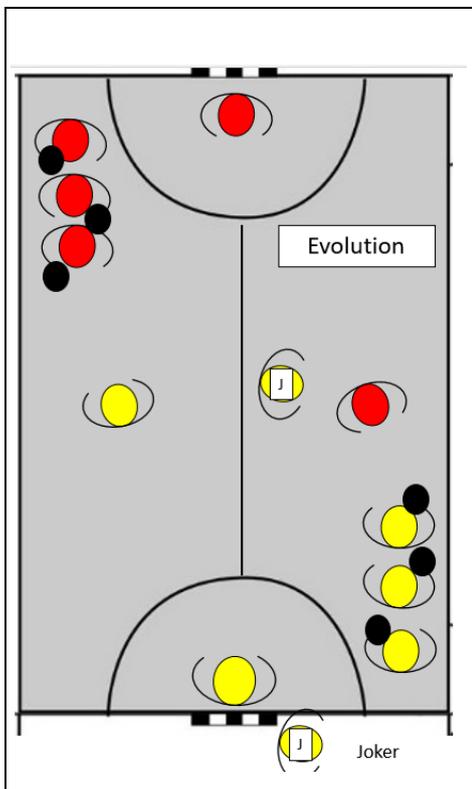
Attaquant :

- Je peux courir avec la balle, dribbler ou passer
- Si je suis touché de face, je dois m’arrêter et passer le ballon
- Je tire à deux mains pour marquer

Evolution :

- Le défenseur touche le Porteur de Balle de face pour récupérer le ballon.
- L’attaquant touché pose la balle au sol et recule de 2 pas
- Tir libre à une main
- Pour courir avec la balle je dois dribbler

Situation B - d’apprentissage : L’intercepteur (20 Minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur divisé en 2 en longueur
- Une équipe d’attaquant et une équipe de défenseur sur chaque terrain
- Un défenseur par zone délimitée / par rivière
- Un ballon par attaquant
- Manche de 2 minutes et inversement des rôles

Consigne :

Défenseur : intercepter le ballon dans le dribble de l’attaquant = 1 point

Attaquant : traverser le terrain en dribble pour aller tirer (1 tir = 1 point et but = 2 points)

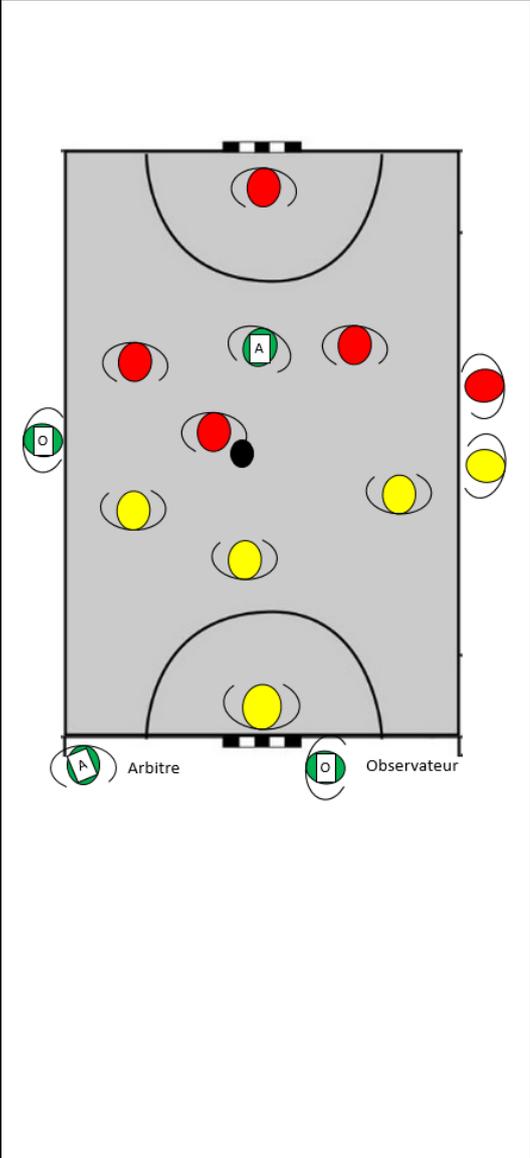
Evolution :

Un ou deux jokers Passeurs (exclusivement) sont ajoutés par ½ terrain

Attaquant : Traverser en dribble ou échanger avec le passeur pour pouvoir traverser et pouvoir tirer.

Défenseur : Intercepter dans le dribble ou dans la passe.

Situation C – pour réinvestir - Défendre Collectivement au Mini-Hand (20 minutes)

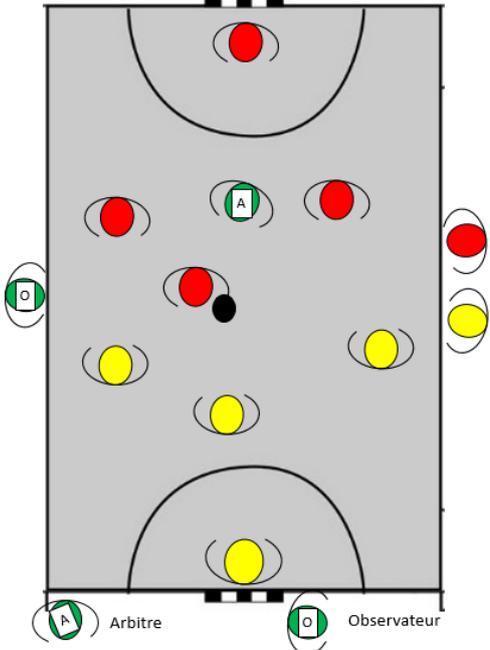
	<p style="text-align: center;"><u>Organisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque- 6 équipes de X joueurs + 3 arbitres + 3 observateurs- 1 Gardien (GB) + 3 joueurs par équipe (un remplaçant) <p style="text-align: center;"><u>Consigne :</u></p> <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Toucher le porteur de balle (Pb) de face pour qu'il s'arrête et gêner la passe après s'être reculé. Ne pas ceinturer. Ne pas arracher le ballon des mains de l'attaquant.- Au bout de 3 touches d'un Porteur de Balle, l'équipe qui défend récupère le ballon. <p><u>Attaquant :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Si le porteur de balle est touché de face, il doit s'arrêter et passer le ballon à un partenaire. Lui compter un « marcher » s'il fait plus de 3 à 5 pas, ballon en main et une « reprise de dribble » si elle est volontaire <p><u>Arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Valider les buts / Observer les fautes / Être attentif à la règle du marché si le pdb fait plus de 3 à 5 pas <p><u>Observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Suivre le score- Compter les buts obtenus après une interception <p style="text-align: center;"><u>Evolution :</u></p> <p>Match de 4 Minutes en montante / descendante</p>
---	--

SEANCE 3 = 1H

Objectifs :

- Découvrir le Mini-Hand avec ses règles fondamentales
- Se démarquer pour faire progresser le ballon vers la cible
- Tirer en zone favorable pour marquer

Situation A – pour découvrir le problème – Le joueur libre (15 Minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque
- 6 équipes de X joueurs + 3 arbitres + 3 observateurs
- 1 Gardien (GB) + 3 joueurs par équipe (un remplaçant)

Consigne :

Attaquant : Marquer un but
Les Non-Porteurs de Balle (NPB) doivent recevoir leur balle en se déplaçant dans un espace libre. Si réception à l'arrêt, le ballon est donné à l'équipe adverse.

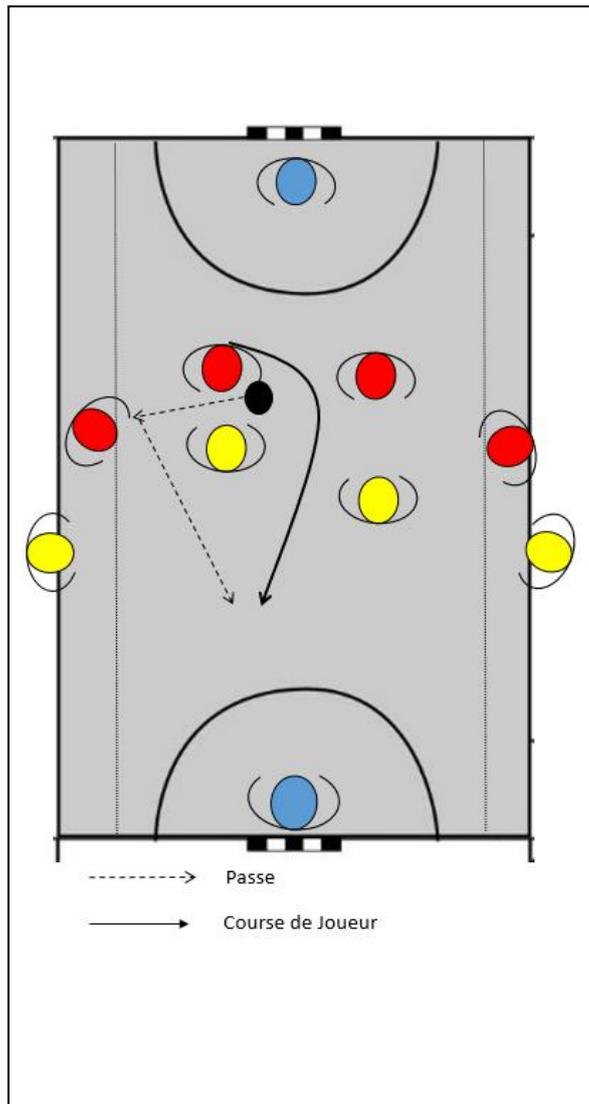
Défenseur :
Vous devez chacun défendre un attaquant.

Arbitre :
Faire respecter la règle des 3 secondes et des 3 pas en étant tolérant. Observer les prises de balle à l'arrêt

Evolution :

Ajouter un joueur **joker d'attaque avec chasuble reconnaissable**
Le joker peut bouger sur tout le terrain mais ne peut pas tirer
Vous ne devez pas prendre en charge le joker car il est seulement passeur

Situation B - d'apprentissage : Jouer le « Passe et Va » (vision périphérique) (20 Minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque
- Gardien Neutre
- Equipe de 4, dont 2 joueurs et deux jokers passeurs
- Les jokers sont sur les côtés et longent la ligne de touche

Consigne :

Attaquant :

Marquer un but après avoir joué au moins une fois avec l'un des 2 jokers.

Les Non-Porteurs de Balle (NPB) doivent recevoir leur balle en se déplaçant dans un espace libre.

Le Porteur de balle peut transmettre à un joker à droite ou à gauche puis se démarquer.

Le Joker peut rendre la balle au joueur qui vient de lui donner ou à un autre joueur.

Défenseur :

Vous devez chacun défendre sur un attaquant sans accrocher et en essayant de se situer entre son adversaire et le but à protéger.

Arbitre :

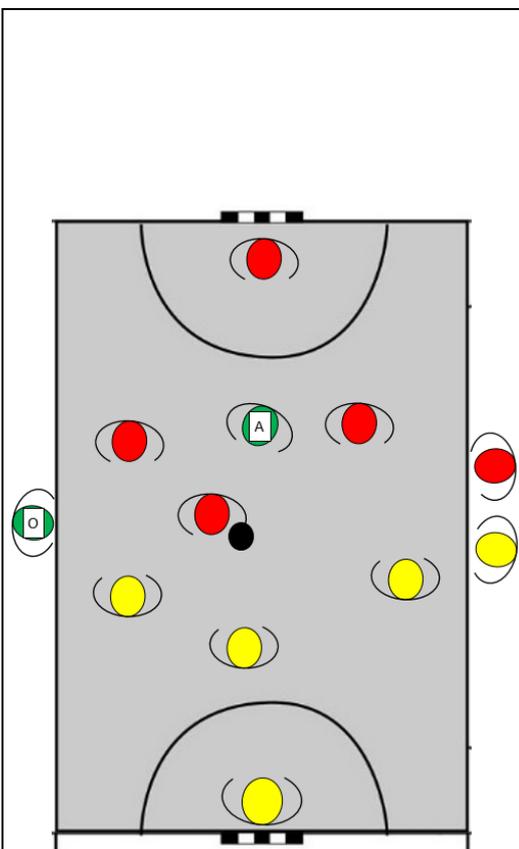
Faire respecter la règle des 3 secondes et des 3 pas en étant tolérant.

Evolution :

2 équipes de 3 joueurs + 1 Gb

Quand 1 équipe marque dans un but, elle garde le ballon, et attaque dans l'autre sens.

Situation C – pour réinvestir – Jouer collectivement pour aller marquer un but (20 minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque
- Sur chaque terrain : 2 équipes de 4 joueurs dont 1GB (=3+1)
- 1 arbitre par terrain
- 1 observateur par terrain
- Rotation toutes les 2 minutes

Consigne :

Attaquant :

Vous devez essayer de marquer un but de façon collective (en se démarquant) et ne pas recevoir le ballon à l'arrêt. (Si à l'arrêt, ballon va à l'adversaire).

Vous devez alterner 1 passe avant / 1 passe arrière pour pouvoir avancer vers le but adverse.

Défenseur :

Vous devez chacun prendre en charge un attaquant en se situant entre son adversaire et le but à protéger.

Arbitre :

Vous devez faire respecter la règle des 3 secondes et des 3 pas en étant tolérant. Observer les prises de balle à l'arrêt, observer quand les joueurs font 2 passes avant ou arrière consécutivement et siffler pour rendre le ballon à l'adversaire. Valider les buts marqués par deux coups de sifflet.

Evolution :

Ne plus être sur des rotations de 2 minutes mais sur des matchs à 2 contre 2
Ne pas autoriser le dribble
Plus de contraintes au niveau des passes (avant / arrière)

SEANCE 4 = 1H

Objectifs :

- Découvrir le Mini-Hand avec ses règles fondamentales
- Tirer en zone favorable pour battre le Gb

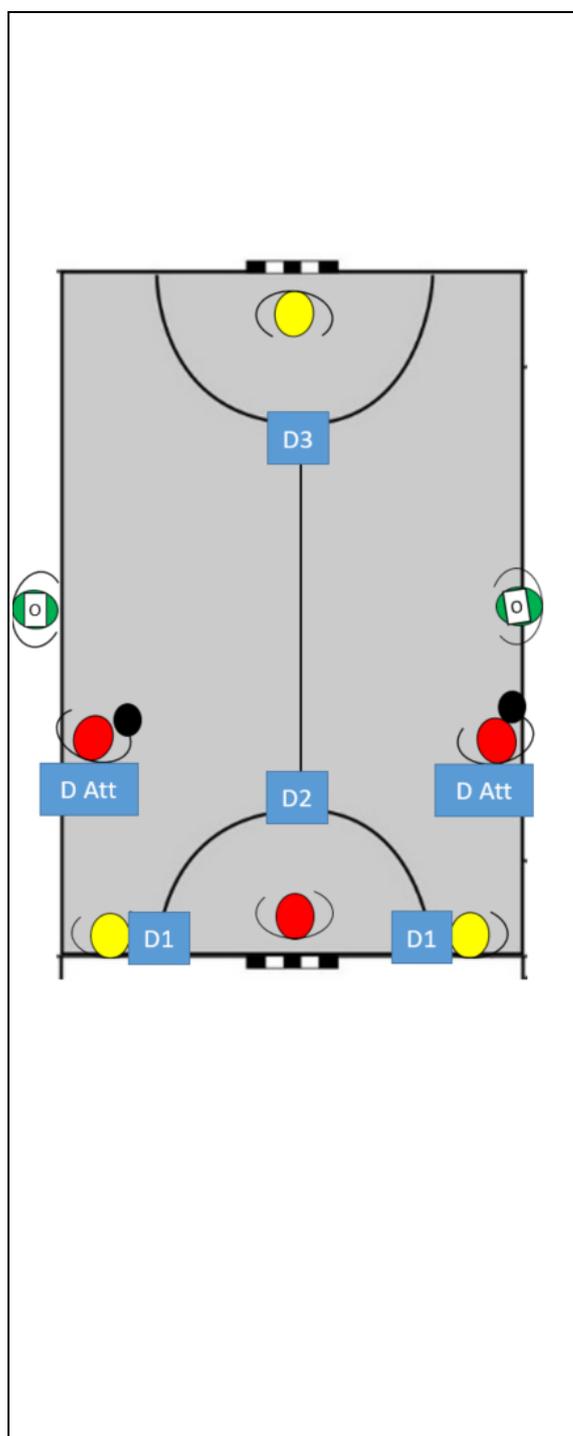
Situation A - Problèmes rencontrés : Evites le Gardien !

	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none">- 2 ou 3 terrains en largeur avec 1 ballon sur chaque- 6 équipes de 4 à 5 joueurs + 3 arbitres + 3 observateurs- 1 Gardien (GB) + 3 joueurs par équipe (un remplaçant) <p>Consigne :</p> <p>Rencontre de Mini-Hand.</p> <p>Attaquant : Vous devez essayer de marquer un but malgré l'opposition.</p> <p>Défenseur : Vous devez prendre un adversaire en charge, récupérer le ballon.</p> <p>Gardien : But = 1 pt si le Gb touche la balle. But = 3 pts si le Gb ne la touche pas.</p> <p>Arbitre : Vous devez indiquer à l'observateur combien de point le but vaut</p> <p>Observateur : Vous devez tenir le score en fonction de la règle</p> <p>Evolution : Placer 2 balises au fond des buts (+ 1point si cible touchée)</p>
--	--

Situation B - d'apprentissage : Je veux être gardien ! (20 Minutes)

	<p>Organisation :</p> <ul style="list-style-type: none">- Répartition des joueurs sur les 2 ou 3 terrains- 1 Gb + 1Gb en attente- Une colonne de tireurs avec 1 ballon / 1- <p>Consigne :</p> <p>GB :</p> <ul style="list-style-type: none">- Pour marquer un point je dois faire un arrêt - si je fais un arrêt, je reste gardien <p>Tireur :</p> <ul style="list-style-type: none">- Si je marque, je deviens Gb remplaçant- Le Gb remplaçant prend la place du Gb qui a pris le but et qui devient Tireur (Se place dans la colonne des Tireurs)- Manche de 4 minutes <p>Evolution :</p> <ul style="list-style-type: none">- Varier les formes de tirs : Tirer en appuis, en sautant, libre.- Varier les points de départ des tireurs : du milieu du terrain, de la ligne de touche, du point de corner, de la zone.
--	--

Situation C – pour réinvestir – Attrape-moi si tu peux ! (20 minutes)



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur et coupé en 2 dans le sens de la longueur
- 2 équipes de 3 joueurs
- 1 Observateur par moitié de terrain
- 1 ballon / binôme attaquant-défenseur (3 passages par binômes en Aller/Retour : Aller = attaquant, Retour = défenseur)
- 1 observateur / terrain

Consigne :

Le joueur qui a le ballon doit aller marquer un but = Attaquant
Le joueur qui n'a pas le ballon doit l'en empêcher = Défenseur
L'action démarre dès que l'attaquant a effectué 1 dribble (signal de départ).

Situation 1 : le défenseur part de D1, l'attaquant part « D Att »
Défenseur en poursuite. Passage des deux attaquants, on inverse les rôles puis on passe à la situation 2

Situation 2 : le défenseur part de D2 - Défenseur en retard.
Passage des deux attaquants, on inverse les rôles puis on passe à la situation 3

Situation 3 : le défenseur part de D3 - Défenseur en barrage

Situation Finale : L'attaquant choisi le Départ de son défenseur. 3 passages par attaquant et on tourne

L'attaquant marque avec défenseur : **D1** = 1 pt, en **D2** = 2 pts, en **D3** = 3pts

Observateur :

Vous devez prendre la marque.

Evolution :

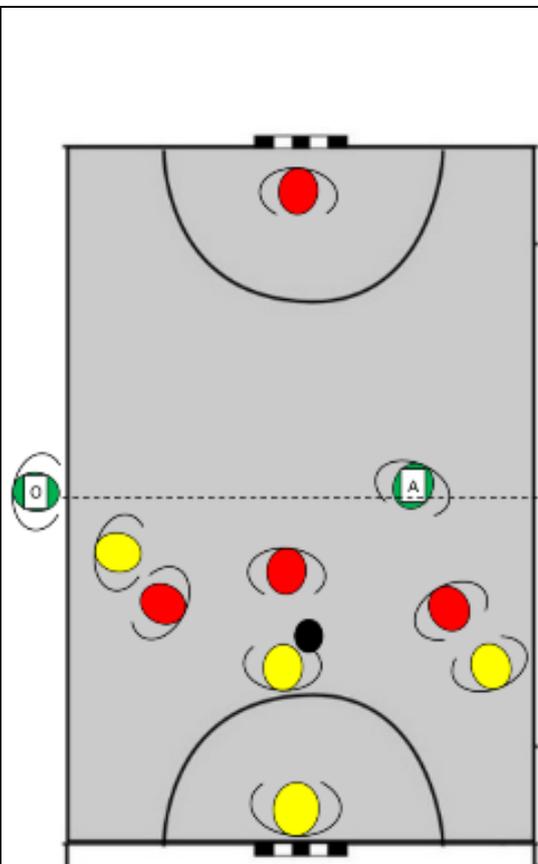
- On donne des points également au défenseur : Le Défenseur récupère le ballon en D1 = 3pts, en D2 = 2pts, en D3 = 1pt
- Varier les points de départs

SEANCE 5 = 1H

Objectifs :

- Découvrir le Mini-Hand avec ses règles fondamentales
- Changer de statut le Plus rapidement possible

Situation A - Problèmes rencontrés : Une « Passe à 5 » pour marquer



Organisation :

- 2 ou 3 terrains en largeur
- 1 Ballon / terrain
- 2 équipes de x joueurs / terrain
- 1 arbitre / terrain

Consigne :

L'équipe qui arrive à 8 pts en premier gagne la partie.

Pour l'équipe qui a le ballon :

Réussir 5 passes dans son ½ terrain pour pouvoir aller marquer dans le but de l'équipe adverse

Si 5 passes réussies = 1pt

Si 5 passes réussies + but = 2pts

Pour l'équipe qui n'a pas le ballon :

Réussir à récupérer le ballon sans commettre de faute, sans contact.

Si ballon récupéré, changement de statut et faire la même chose à partir de son ½ terrain.

Arbitre :

Vous devez faire respecter la règle des 3 secondes et des 3 pas en étant tolérant. Vous devez siffler tous les contacts. Valider les buts marqués par deux coups de sifflet.

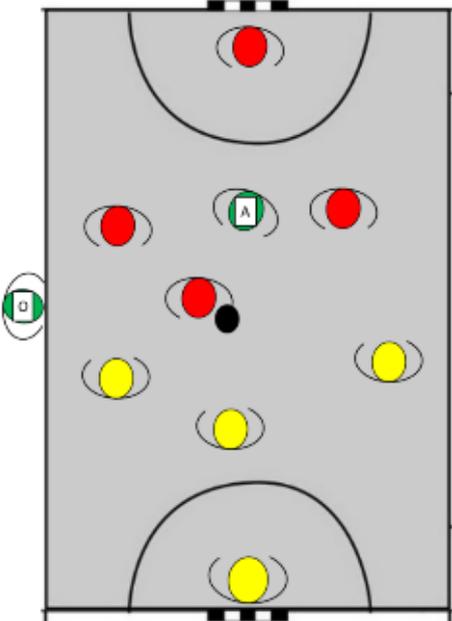
Observateur :

Vous devez prendre la marque en comptant les points pour chacune des équipes.

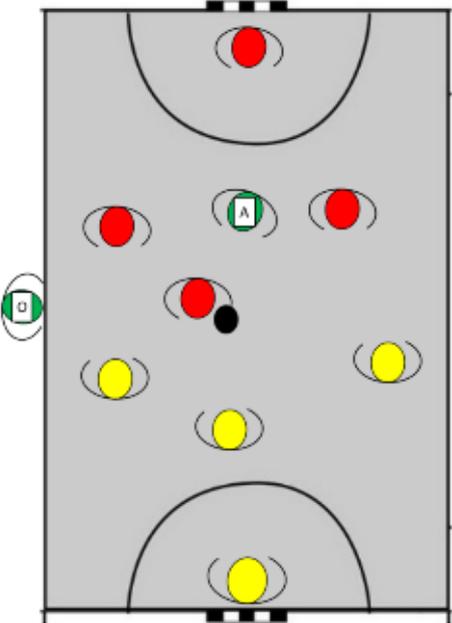
Evolution :

Tant qu'une équipe marque, elle garde le même statut et enchaîne dans l'autre sens.

Situation B - d'apprentissage : Je change de statut !

	<p><u>Organisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- 2 ou 3 terrains en largeur- 2 équipes de x joueurs par terrain- Rencontre de 3' avant rotation- 1 arbitre / 1 observateur par terrain <p><u>Consigne :</u></p> <p><u>Pour l'équipe qui a le ballon :</u></p> <p>On joue au Mini-Hand. Si but, tous les joueurs de l'équipe qui a marqué essaient de toucher chacun un adversaire avant que le Gb n'ait le temps de leur donner le ballon. 1 joueur touché doit s'accroupir et ne peut recevoir le ballon de son Gb. Si tous les joueurs sont touchés avant la relance du Gb, l'équipe qui a marqué récupère le ballon et refait un engagement à partir de son but. Si le Gb arrive à relancer à l'un de ses partenaires non touchés, tous les joueurs accroupis peuvent se relever et participer à l'attaque.</p> <p><u>Pour l'équipe qui n'a pas le ballon :</u></p> <p>Réussir à ne pas prendre de but, ou à récupérer le ballon pour aller marquer de l'autre côté. Si l'équipe a pris un but, ne pas se faire toucher par un adversaire afin de donner une solution de passe à son Gb (= appel de balle et démarquage)</p> <p><u>Arbitre :</u></p> <p>Vous faites respecter les règles essentielles (marcher – 3s – poussettes). Vous validez les buts par 2 coups de sifflet et lorsque tous les joueurs sont accroupis vous faites respecter l'engagement par l'équipe qui vient de marquer au niveau de sa zone de but.</p> <p><u>Observateur :</u></p> <p>Vous prenez la marque et vous notez tous les buts qui ont été validés par l'action du touché.</p>
--	---

Situation C – pour réinvestir – Le Binco, Banco, JACKPOT ! (20 minutes)

	<p style="text-align: center;"><u>Organisation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 ou 3 terrains en largeur - 1 ballon par terrain - 2 équipes /1 arbitre /1 observateur par terrain <p style="text-align: center;"><u>Consigne :</u></p> <p>Match de Mini-Hand en formule tournoi (à préparer en classe en amont)</p> <p>Vainqueur du BINGO : L'équipe ayant marqué le plus de but</p> <p>Vainqueur du BANCO : L'équipe ayant le plus de marqueurs différents</p> <p>Pour remporter le JACKPOT, mon équipe remporte le Bingo et le Banco lors du match.</p>
---	---

Exemple de grille :

L'enseignant écrit la couleur des équipes puis les élèves :

1. Ecrire les prénoms
2. Noter une barre verticale chaque but marqué en face de chaque prénom
3. Inscire le nombre de buts et le nombre de marqueurs de chaque équipe dans les bulles
4. Entourer le Bingo, le banco et éventuellement le jackpot pour l'équipe qui gagne

Prénoms	Buts Marqués	Couleurs des équipes		Prénoms	Buts Marqués
		Total des Buts:	Total des Buts:		
		○ BINGO	○ BINGO		
		Nombre de marqueurs	Nombre de marqueurs		
		○ BANCO	○ BANCO		
		JACKPOT	JACKPOT		

CONTACT : Besoin de Matériel ou de Conseils ?



Education Nationale – Académie de Rennes

DSDEN 22 : Conseiller pédagogique départemental EPS :	DSDEN 29 : Hélène CUILHE Conseiller pédagogique départemental EPS : helene.cuilhe@ac-rennes.fr
DSDEN 35 : Pascal MONIOT Conseiller pédagogique départemental EPS : pascal.moniot@ac-rennes.fr	DSDEN 56 : Jacqueline DUPARC Conseillère pédagogique départementale EPS jacqueline.duparc@ac-rennes.fr

Ligue Bretagne Handball

Côtes d'Armor (22) Mayliss MOYA Chargée de Développement 07.57.44.72.60 - 5300000.MMOYA@ffhandball.net	Finistère (29) Vincent QUINTIN Responsable Service Développement 06.81.58.90.11 - 5300000.VQUINTIN@ffhandball.net
Ille et Vilaine (35) Clara GALLO Chargée de Développement 07.57.47.13.66 - 5300000.CGALLO@ffhandball.net	Morbihan (56) François BALOCHE Chargé de Développement 07.57.47.13.67 – 5300000.VQUINTIN@ffhandball.net

[Pour trouver un club de Handball proche de vous !](#)

USEP Bretagne

USEP 22 : Arnaud STEPHAN Délégué départemental, 02.96.94.16.08 - usep@laligue22.org	USEP 29 : Solenn CAMPION-KERDONCUFF Déléguée départementale, 02.98.02.18.47 / 06.81.51.79.38 - usep@laligue29.org
USEP 35 : Délégué départemental 02.99.67.10.67 - usep35@ligue35.org	USEP 56 : Délégué départemental, Louis-Marie Montangerand 02.97.21.40.61 / 06.83.08.39.29 - delegueusep56@ligue56.fr

[En route vers la Rencontre Sportive Associative – USEP BRETAGNE](#)