

Handballons-nous 2016

RENCONTRE DÉPARTEMENTALE HAND USEP 2016-17

Principes généraux :

- Le choix se porte uniquement sur des rencontres de fin de cycle, (cycle de 6-7 séances ; 12-14h). Inter secteurs. Temps scolaire. Journée.
- Les élèves devront avoir vécu à l'école la situation d'opposition (match) avant la rencontre : connaître les différents rôles (arbitrage, secrétariat ...) et l'adaptation aux cartes avantages et contraintes.
- Objectif choisi : la citoyenneté : équité, mixité, fairplay, rôles sociaux
- Format choisi pour la rencontre USEP : matchs (janvier) et matchs + ateliers jeux (mai-juin)
- Deux catégories en fonction des inscrits : CE2-CM1 // CM2

1) Organisation générale des rencontres de Janvier 2017 :

- Durée de la rencontre : journée entière
- Un espace dédié aux matchs.
- Espace dédié aux matchs :
 - Dimension : maxi. 20m x 12 m + espaces entre les terrains pour circuler.
- Rotation et durée des activités :
 - 2 équipes jouent
 - 1 équipe arbitre
 - 1 équipe secrétariat
 - 2 équipes spectatrices
- Un Brevet « Handballons-nous » est prévu. Prise en compte du fairplay (type hand).

Matchs (opposition par équipe) :

Dispositif :

- Equipes de 6 élèves maxi dont :
 - 1 gardien
 - 2 filles, 2 garçons. Hétérogénéité de niveau préférable. A leur soin.
 - plus 1 remplaçant ou non
- 6 équipes par terrain : 2 s'opposent, 1 arbitre, 1 s'occupe du score, des permis Fair-Play et des cartes «avantage» ; «contrainte». 2 en spectateur. Les 6 équipes s'affrontent.
- Durée des matchs : 10 minutes / 15 matchs par poule = 150 minutes max
- Dimensions des buts : cages de mini-hand
- Matérialisation des terrains : coupelles pour le terrain et lattes gymniques pour la zone de gardien.
- Kit 1^{er} pas.
- Baskets avec des semelles non marquantes.
- Fairplay voir fiche n° 1
- Engagement moral à signer voir fiche n°2.
- Rôles élèves voir fiche n°3
- Guide pour l'arbitrage voir fiche n° 4
- Règles du jeu voir fiche n° 5

But du jeu :

- Marquer 1 point en faisant passer le ballon dans le but du camp adverse

Aménagements :

- Principe des défis coopératifs

- Lorsque l'une des équipes obtient un avantage au score (différence de 2 buts) l'équipe qui mène au score tire au choix une carte « avantage » ou « contrainte » qui modifie 1 règle du jeu en apportant un avantage à l'équipe menée au score ou une contrainte à l'équipe qui mène au score. L'objectif étant de rééquilibrer le rapport de force.

- Lorsque le score reste à 0/0 durant 5 ' une carte « avantage » est tirée pour chaque équipe afin de privilégier les actions offensives.

Cartes avantage et contraintes voir fiches n° 5 et n°6 (explications).

- Pour le cycle hand possibilité d'utiliser d'autres propositions voir fiche n°7

2) Organisation générale des rencontres de Mai-Juin 2017:

- Durée de la rencontre : journée entière
- Un espace dédié aux matchs et un autre aux ateliers.
- Espace dédié aux matchs :

-Dimension : maxi. 20m x 12 m + espaces entre les terrains pour circuler.

- Espace dédié aux ateliers : un autre terrain
- Rotation et durée des activités :

- Première rotation : la moitié des équipes (groupe A) : match, l'autre moitié (groupe B) : ateliers.

Durée : env. 75 - 80 minutes

- Deuxième rotation : le groupe A passe aux ateliers, le groupe B passe aux matchs

- Troisième rotation : le groupe A passe aux matchs en rencontrant des équipes différentes de leur première poule

- Quatrième rotation, le groupe B passe aux matchs en rencontrant des équipes différentes de leur première poule

- Un Brevet « Handballons-nous » est prévu. Prise en compte du fairplay (type hand).

Matches (opposition par équipe) :

Dispositif :

- Equipes de 6 élèves maxi dont :
 - 1 gardien
 - 2 filles, 2 garçons. Hétérogénéité de niveau préférable. A leur soin.
 - plus 1 remplaçant ou non
- 4 équipes par terrain : 2 s'opposent, 1 arbitre, 1 s'occupe du score, des permis Fair-Play et des cartes «avantage» ; «contrainte». Les 4 équipes s'affrontent. 2 ou 3 adultes par terrain
- Durée des matchs : 12 minutes / 6 matchs par poule = 72 minutes max
- Dimensions des buts : cages de mini-hand
- Matérialisation des terrains : tracé des tournois des clubs locaux.
- Kit 1^{er} pas.
- Baskets.
- Fairplay voir fiche n° 1
- Engagement morale à signer voir fiche n°2
- Rôles élèves voir fiche n°3
- Guide pour l'arbitrage voir fiche n° 4
- Règles du jeu voir fiche n° 5

But du jeu :

- Marquer 1 point en faisant passer le ballon dans le but du camp adverse

Aménagements :

- Principe des défis coopératifs

- Lorsque l'une des équipes obtient un avantage au score (différence de 2 buts) l'équipe qui mène au score tire au choix une carte « avantage » ou « contrainte » qui modifie 1 règle du jeu en apportant un avantage à l'équipe menée au score ou une contrainte à l'équipe qui mène au score. L'objectif étant de rééquilibrer le rapport de force.

- Lorsque le score reste à 0/0 durant 5 ' une carte « avantage » est tirée pour chaque équipe afin de privilégier les actions offensives.

Cartes avantage et contraintes voir fiches n° 5 et n°6 (explications).

Pour le cycle hand possibilité d'utiliser d'autres propositions voir fiche n°7

Ateliers :

Objectifs :

- Ateliers de manipulation, pour que chacun joue avec « son ballon »
- Coopération à deux ou plus et s'opposer à une autre équipe

Organisation

6 ateliers en tout (voir fiche n° 8)

Possibilité d'utiliser des cartes avantages et contraintes au choix des organisateurs

Commission hand 2016-17

12/10/2016