

# USEP 66

1 rue Michel Doutres  
66000 Perpignan  
Email : usefol66@laligue.org  
www.laligue66.org  
04 68 08 11 12



# 66

## [RENCONTRE SCOLAHAND 2016/2017]

Dossier d'organisation de la rencontre

Sport d'équipe par excellence, fondé sur l'organisation du groupe mais aussi sur la clairvoyance et la prise d'information individuelle, le Handball sollicite les qualités de vitesse, de puissance et d'analyse du jeu des élèves.

## **La rencontre scolaire handball USEP**

La participation à une rencontre sportive implique une préparation sérieuse des élèves. Pour vous aider dans l'élaboration de votre séquence de handball, l'USEP vous propose sur son site des documents pédagogiques.

Le dossier ci-dessous, vous présente le cahier des charges pour votre journée de rencontre qui constituera un point d'orgue dans la séquence menée avec votre classe.

L'USEP, interface entre le monde sportif et l'école, souhaite développer la culture sportive des élèves. C'est pourquoi un volet culturel « handball » est proposé lors de cette rencontre.

Ainsi, la préparation de la classe comprendra 3 volets :

- Le volet culturel handball
- Le rôle de jeune officiel USEP (tâches d'arbitrage)
- L'APS « handball »

# Volet culturel de la rencontre

## Objectifs :

En janvier 2017, se déroule en France le championnat du monde de handball. Cet évènement populaire sera un prétexte pour construire des apprentissages liés au projet de rencontre. Chaque classe représentera ainsi un pays qualifié pour ce championnat. Le pays lié à votre classe vous a été communiqué par mail.

## Tâche pour la classe :

Chaque classe présentera le jour de la rencontre une affiche (environ format 50x65cm) présentant un pays qualifié pour le championnat de handball.

Un exemple de trame (parmi plein d'autres...) vous est proposé ci-dessous :

**Nom des membres du groupe :** .....

**Nom du pays** **DRAPEAU**

Capitale : .....

Régime politique : .....

Langue(s) parlée(s) : .....

Nombre d'habitants : .....

Superficie en km2 : .....

Monnaie : .....

Membre de l'UE depuis : .....

**SYMBOLE**  
**HYMNE**

**CARTE**

**GEOGRAPHIE**

Climat : .....

Relief : .....

Faune : .....

Flore : .....

**CULTURE**  
Littérature, cinéma, musique,  
architecture, peinture...

**SPORT**

L'affiche présentée par la classe sera exposée dès votre arrivée au stade.

## Rôle de jeune officiel USEP

L'USEP s'appuie sur l'EPS pour aider les élèves à construire les compétences citoyennes. Une rencontre est une excellente occasion pour que l'élève éprouve son autonomie et ses compétences sociales. Il va ainsi être amené à participer à l'organisation de la rencontre avec, par exemple, l'arbitrage des matches. Dès le début de la séquence, il est très important de préparer les élèves à cette tâche importante pour qu'elle soit constructive et valorisante pour l'élève.

Matches : chaque équipe devra remplir les rôles suivants :

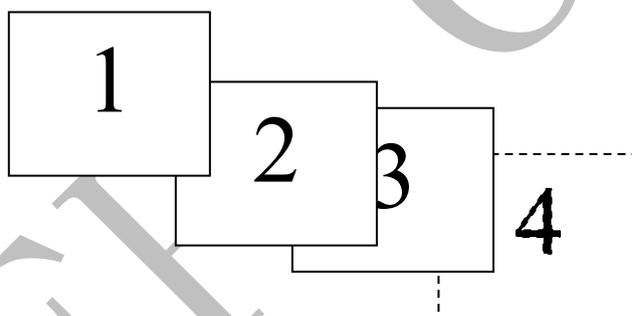
Responsable du chronomètre	1 élève
Responsable du score : lors de la rencontre les élèves disposeront d'un mini-tableau d'affichage	1 élève
Arbitre de zone : l'élève lèvera son drapeau si le tireur est dans la zone lors de son tir	2 élèves
Responsable des défenseurs : l'élève devra signaler à l'arbitre principal si le défenseur, arrache le ballon des mains ou pousse le porteur de balle	1 élève
Responsable des attaquants : l'élève signalera à l'arbitre principal que l'attaquant rentre volontairement dans le défenseur ou qu'il marche plus de 3 pas avec le ballon en main.	1 élève
Arbitre principal : il sera le seul interlocuteur avec les joueurs et s'appuiera sur les autres responsables de l'arbitrage pour diriger le match. Il validera les buts marqués.	1 élève

L'enseignant coordonne tous ces rôles et est prêt à intervenir à tout moment en cas de dysfonctionnement.

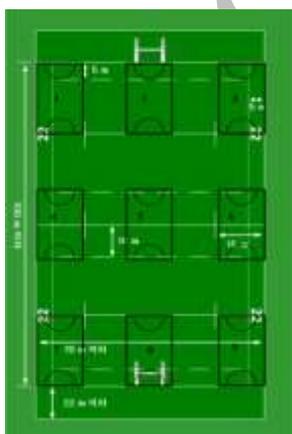
# Organisation de la journée :

## Pour votre journée de rencontre, prévoir :

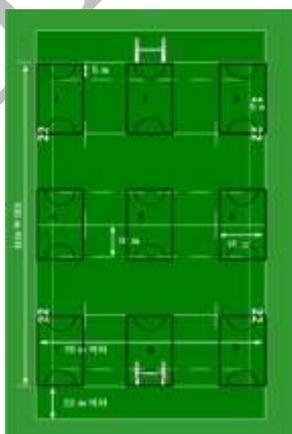
- Au moins 2 parents accompagnateurs qui vous aideront dans la gestion de votre terrain. Pensez à leur donner connaissance du contenu de la rencontre avant le jour J.
- 4 ballons de handball
- Des chasubles pour les équipes de votre classe
- 1 chronomètre
- 1 sifflet
- 24 coupelles ou plots
- Tableau de bord pour les ateliers (préparée)
- Tableau de bord pour les matchs (préparée)
- Feuilles de résultats pour chaque équipe (préparées avec les prénoms des élèves, le stade et le n° de terrain.) + support rigide + crayon
- 1 pharmacie
- Travaux de la classe sur le projet culturel « pays participant au championnat du monde de handball »
- 2 carnets de score qui permettront aux élèves arbitres de suivre le score des équipes qui s'opposent. Cela peut être par exemple 2 vieux classeurs A4 avec des feuilles sous pochettes affichant les numéros de 1 à 15



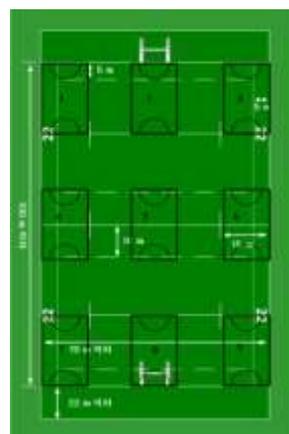
Selon les journées, votre rencontre peut être organisée sur jusqu'à 3 stades adjacents. Il y aura 9 terrains tracés sur chacun des stades :



Stade A



stade B



Stade C

**9h45-10h15** : arrivée des classes. Accueil café. Les enseignants viennent au bureau d'accueil signaler leur présence.

Les classes installent leurs affaires sur le stade spécifié. Sur chaque stade, vous aurez un référent pour l'organisation des ateliers et des matchs.

Vous lui confirmerez le nombre d'équipes de votre classe et lui confierez les travaux de votre classe pour le projet culturel « handball, championnat du monde ». Signalez également s'il vous manque du matériel.

**10h15-10h30**: les enseignants prennent possession de leur terrain. Les équipes retrouvent leur terrain. Ceux-ci seront numérotés. Les élèves pourront ainsi retrouver le leur en autonomie.

Il est important d'équiper chaque équipe de chasubles pour faciliter la gestion sur les terrains.

Chaque équipe dispose d'un support rigide, d'un crayon et de la fiche de résultats sur laquelle vous indiquerez, au marqueur en rouge, le numéro du terrain sur lequel l'équipe doit évoluer pour la matinée.

Elèves et enseignants sont fixes sur leur terrain toute la matinée pour les ateliers.

L'animateur-référent du stade gèrera le temps. Il sifflera le début et la fin de chaque atelier et vous aidera si besoin dans l'organisation de votre plateau.

20 minutes sont prévues pour chaque atelier: installation +déroulement selon la fiche du dossier pédagogique.

Une fiche « tableau de bord des ateliers » vous guidera pour organiser vos oppositions durant la matinée.

Idem pour les matchs de l'après-midi.

Vous pouvez les pré-remplir avec les noms des équipes que vous aurez à charge grâce au tableau d'organisation (en téléchargement sur le site de l'USEP à partir du 4 novembre)

Chaque enseignant sera accompagné d'au moins 2 adultes-accompagnateurs pour organiser son équipe d'animation et d'encadrement.

Les adultes-accompagnateurs doivent être informés en amont de la rencontre des objectifs d'une rencontre USEP (ce n'est pas un championnat!) et de son déroulement.

L'enseignant et son équipe doivent organiser leur terrain de façon à:

Avant de démarrer les activités, poser un cadre aux 4 équipes présentes : règles de bonne conduite, description du fonctionnement à bien faire entendre à tous les élèves du terrain.

Animer les ateliers de façon à maintenir le plaisir et la motivation chez tous les élèves

Respecter les temps d'atelier imposés par le référent-stade

**12h** : fin des ateliers. Les équipes calculent sur leur fiche le total des points récoltés. Ils doivent se présenter aux matchs de l'après-midi avec leur fiche. Je vous invite donc à récupérer les fiches pour qu'elles ne soient pas perdues pendant le temps du repas.

Vous penserez à les leur rendre à 13h00.

La pause méridienne usépienne se doit d'être un moment convivial de partage pour les adultes également. Je vous invite donc à l'anticiper pour que nous puissions nous retrouver au moins quelques instants au bureau d'accueil avant la reprise des activités.

**13h00** : les équipes se présentent aux responsables des terrains (les enseignants) pour participer aux matchs.

**13h15** : début des matchs. 6 matchs à organiser sur chaque terrain pendant 1h15

Vous disposerez de la fiche « tableau de bord » pour organiser les matchs.  
Je vous conseille de le remplir au préalable grâce aux tableaux d'organisation.

**14h30**: fin des matchs. Vous communiquez aux équipes le total des points qu'ils ont gagnés.

Chaque équipe fait son bilan (atelier + matchs) et rend sa fiche à son enseignant.

Chaque enseignants calcule la moyenne par équipe pour sa classe et vient communiquer celle-ci au bureau d'accueil.

Toutes les classes se rassemblent devant le bureau d'accueil pour bilan, remise des diplômes, photos...

**15h00** : Départ des classes

Vous trouverez ci-dessous les tableaux de bord pour les ateliers et les matchs ainsi que la feuille de résultats pour les équipes. Pensez à imprimer et préparer ces documents.



# HANDBall USEP

## Tableau de bord pour les ateliers.

Terrain n°.....

stade : .....

Responsable du terrain : .....

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Les référents –terrains sifflent le début et la fin de chaque atelier (20 minutes)  
20 minutes = organisation du terrain + répartition des équipes + oppositions+ vérification des notations des fiches des équipes.

### 1/Jokers latéraux

Chaque équipe joue 2 oppositions de 4 minutes.

Les jokers peuvent être changés lors d'un arrêt de jeu. Si le joker laisse échapper la passe qui lui est destinée, le ballon est récupéré par le joker de l'équipe adverse.

1 <sup>ère</sup> opposition	A - B
2 <sup>ème</sup> opposition	C - D
3 <sup>ème</sup> opposition	A - C
4 <sup>ème</sup> opposition	B - D

### 2/Le béret

Chaque équipe joue 1 opposition de 8 minutes

1 <sup>ère</sup> opposition	A - D (Les élèves de l'équipe B seront goals pour l'équipe A) (Les élèves de l'équipe C seront goals pour l'équipe D)
2 <sup>ème</sup> opposition	B - C (Les élèves de l'équipe A seront goals pour l'équipe B) (Les élèves de l'équipe D seront goals pour l'équipe C)

### 3/Balle au but

Chaque équipe joue 2 oppositions de 4 minutes

Le but se fait en posant le ballon dans la zone mais il est interdit de marcher dans zone.

Après un but, l'engagement se fait de la zone.

1 <sup>ère</sup> opposition	A - B
2 <sup>ème</sup> opposition	C - D
3 <sup>ème</sup> opposition	A - C
4 <sup>ème</sup> opposition	B - D

### 4/ Les duels

Chaque équipe joue 1 opposition de 8 minutes puis on inverse les rôles

Les coupelles pour les tireurs sont à installer à 2 mètres de la zone.

Cage 1	A (tireurs) - B (goals) puis A (goals) - B (tireurs)
Cage 2	C (tireurs) - D (goals) puis D (goals) - C (tireurs)



# HANDball USEP

## Tableau de bord pour les matchs

Terrain n°..... stade : .....

Responsable du terrain : .....

Le responsable du terrain pourra confier la tenue de la feuille à un élève.

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

arbitres	matches	scores
C	A - B	
A	C - D	
D	B - C	
B	D - A	
D	C - A	
C	D - B	

Chaque équipe additionne tous les buts marqués pendant les matchs

Très bon comportement de l'équipe pendant les matchs: +10 pts

L'équipe a aidé efficacement l'arbitre à gérer les matchs: +5 pts

	Buts marqués lors des matchs	bonus	totaux
Equipe A	.....+.....+.....		
Equipe B			
Equipe C			
Equipe D			

A la fin des matchs, le responsable du terrain vérifie les fiches des équipes.

Ces fiches devront être transmises aux enseignants des classes.



## FICHE DE RESULTATS de l'équipe

ECOLE.....ENSEIGNANT.....EQUIPE.....

Prénoms des joueurs : .....

### ATELIERS-JEUX

Terrain n°.....

stade : .....

Responsable du terrain : .....

Duel gardien-tireur	La balle au but	Le béret	Les jokers latéraux	
Nbre de buts	Nbre de buts	Nbre de buts	Nbre de buts	TOTAL 1

### MATCHS

Terrain n°.....

stade : .....

Responsable du terrain : .....

Chaque équipe additionne tous les buts marqués pendant les matchs

Très bon comportement de l'équipe pendant les matchs: +10 pts

L'équipe a aidé efficacement l'arbitre à gérer les matchs : +5 pts

Match 1	Match 2	Match 3	bonus	Total 2

**Total 1 +total 2**

A la fin de la rencontre, l'enseignant doit récupérer toutes les fiches de ses équipes pour calculer la moyenne par équipe pour sa classe. Cette moyenne sera communiquée aux organisateurs.

## ***ATELIERS - JEUX***

Pourquoi des ateliers ?

- Permettre des réussites à tous les élèves au cours de la journée.
- Varier les activités de la journée
- Donner des pistes aux enseignants pour construire les compétences liées à la situation de référence.

Il est indispensable que tous les élèves connaissent parfaitement les 4 ateliers-jeux proposés ci-dessous.

Le responsable de l'atelier ne doit pas être obligé de rappeler toutes les règles le jour de la rencontre !

**Je vous invite également à former vos élèves pour qu'ils installent eux-mêmes chacun des ateliers. Leur permettre d'endosser le rôle d'organisateur est un des objectifs majeurs de l'USEP.**

Les ateliers ci-dessous ont été retenus pour favoriser l'activité effective des élèves lors de la journée de rencontre mais ils ne sauraient constituer à eux seuls votre séquence d'EPS.

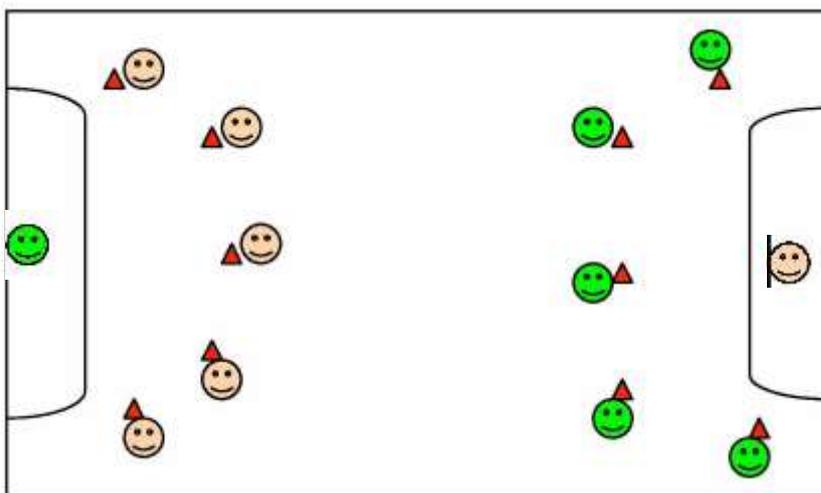
USEP

# Duels gardiens-tireurs

4 équipes sont accueillies sur le terrain de handball

Un animateur oppose les équipes A et B sur une cage le 2<sup>ème</sup> animateur oppose les équipes C et D sur l'autre cage.

OBJECTIF	« Pour les tireurs : tirer dans les buts malgré la défense du gardien » « Pour le gardien : arrêter sous tous les angles »
BUT	Pour le tireur : Marquer le but à chaque tir Pour le gardien : arrêter le plus de tirs possible sur les quatre tirs successifs.
DEROULEMENT CONSIGNES	L'équipe des tireurs positionne 5 tireurs sur les plots. Un seul ballon en jeu. Le tireur s'élance à l'appel de l'animateur. Le tireur doit respecter la règle du marcher et n'a pas le droit de dribbler avant son tir. 1 point par but marqué Quand les 5 joueurs ont effectué leur tir, l'équipe des gardiens change de goal. L'équipe des tireurs décalent leurs positions et font rentrer un remplaçant. Les tirs s'enchaînent ainsi jusqu'à la fin du temps donné par l'animateur : 8 minutes Puis, on inverse les rôles des 2 équipes.
Autres variantes pour la séquence en classe	Tir sans déplacement depuis la ligne de zone. Déplacement dribble du cône à la ligne Tir en suspension au-dessus de la ligne de zone. Un « annonceur » annonce le nom du tireur: les tirs ne se déclenchent pas dans l'ordre et obligent le gardien à se replacer rapidement.



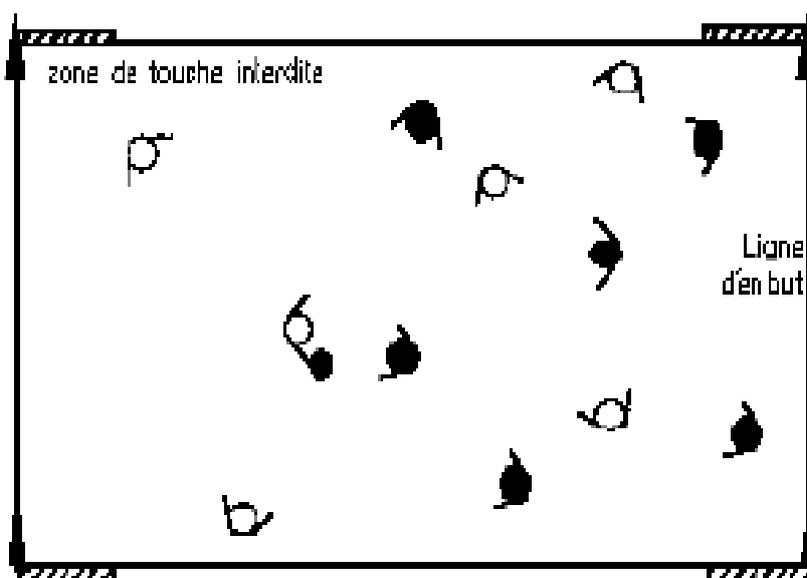
Equipe A (gardiens)  
contre équipe B  
(Tireurs)

Equipe C (gardiens)  
contre équipe D  
(Tireurs)

# La balle au but

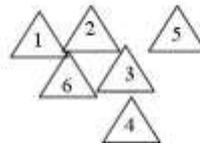
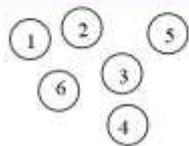
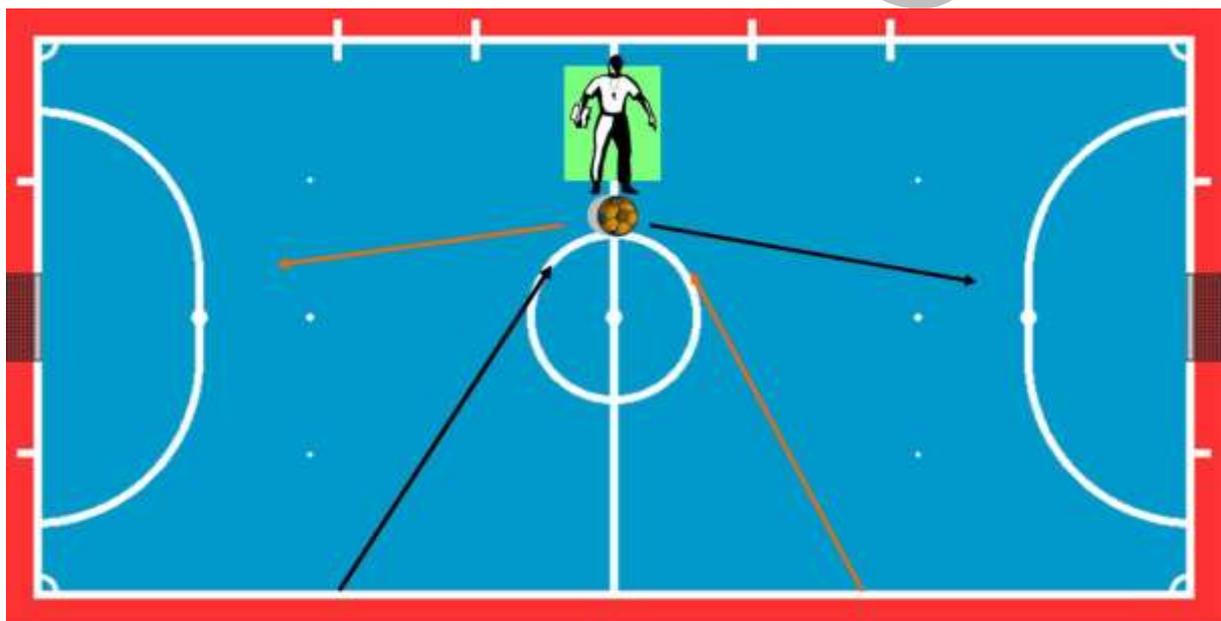
4 équipes A, B, C et D sont accueillies sur le terrain de handball par 2 animateurs.

OBJECTIF	Tirer précis
BUT	Poser le ballon dans le but adverse.
TERRAIN	2 équipes de 6 joueurs sur un terrain de 22 x 15 m Zone neutre de touche près de la ligne de but.
DEROULEMENT CONSIGNES	<p>La progression du ballon se fait à la main.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Il est interdit de porter le ballon (pas plus de 3 pas).</li><li>- Les contacts sont limités (pas d'agression).</li><li>- Lorsque le ballon sort du terrain, il est remis en jeu en touche par l'équipe qui ne l'a pas fait sortir, à l'endroit de la sortie excepté pour les zones neutres.</li><li>- La balle ne peut pas être arrachée des mains de l'adversaire ou tapée.</li></ul> <p>L'engagement se fait par un « entre-deux » au centre du terrain.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dès que les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent attaquants et le jeu se poursuit.</li><li>- Après un but, l'engagement se fait au centre.</li><li>- La partie dure 4 min 30s. Le jour de la rencontre, chaque équipe fera 2 parties sur cet atelier : l'équipe A rencontre l'équipe B. Puis C/D A/ C et B/ D</li></ul>
Autres variantes pour la séquence en classe	<p>n° 1 - Modifier le rapport de force en jouant avec un « joueur joker »</p> <p>n° 2 - Jouer à cinq contre deux ou six contre trois : les défenseurs récupèrent la balle en touchant le porteur du ballon.</p> <p>n° 3 - Dribble autorisé, 3 a : 3 rebonds seulement 3 b : dribble à bon escient.</p>



# Le béret

OBJECTIF	Jouer vite pour atteindre une cible, en prenant de vitesse l'adversaire ou en le contournant
BUT	Récupérer le ballon avant l'adversaire, s'organiser pour marquer.
DEROULEMENT  CONSIGNES	<p>Comme pour le jeu du bérêt, chaque joueur est numéroté (de 1 à 6)</p> <p>L'animateur appelle 2 ou 3 numéros.</p> <p>A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés des 2 équipes doivent récupérer le ballon auprès de l'animateur.</p> <p>L'animateur variera les lancements de jeu : ballon posé au sol, posé dans la main, tenu fermement par l'animateur, ballon qui roule, ballon lancé en l'air, rebond... Il pourra ainsi avoir une influence sur le rapport de force, tout en veillant à la sécurité des élèves.</p> <p>Une fois le ballon récupéré, les joueurs doivent s'organiser pour marquer ou pour défendre en respectant les règles du handball.</p> <p>L'action se termine sans point marqué si le ballon sort des limites ou si l'action dure plus de 40 secondes.</p> <p>- La partie dure 4 min 30s. Le jour de la rencontre, chaque équipe fera 2 parties sur cet atelier : l'équipe A rencontre l'équipe B. Puis C/D A/C et B/D (On placera un joueur d'une équipe au repos dans chaque cage)</p>



# Les jokers latéraux

OBJECTIF	Passer et se déplacer vers la cible en passant par la périphérie droite ou gauche
BUT	Marquer des buts en passant par le joueur de touche.
DEROULEMENT CONSIGNES	Règles du handball + Il faut passer au moins une fois par le joueur joker pour avoir le droit de tirer (sauf sur interception dans le terrain adverse) Les jokers peuvent être mobiles tout le long de la ligne de touche qui leur est attribuée. Les jokers ne se marquent pas (on ne se gêne pas) Des conseils pour l'animation... Donner l'occasion à chaque enfant d'assurer le rôle de joker. Jouer suffisamment longtemps pour obtenir des progrès.  - La partie dure 4 min 30s. Le jour de la rencontre, chaque équipe fera 2 parties sur cet atelier : l'équipe A rencontre l'équipe B. Puis C/ D A/ C et B/ D
Autres variantes pour la séquence en classe	1 seul joker latéral de chaque côté : ils sont neutres et jouent avec les deux équipes (+ difficile)

## Dispositif matériel



# LES REGLES du HANDBALL USEP

**Les règles fondamentales du handball sont applicables, mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.**

BUT DU JEU
Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.

## Durée des rencontres (à titre indicatif)

2 x 7 minutes

**Le terrain : 22 à 25 m x 15 à 18 m – zone à 5 m.**

## Les joueurs

**4 joueurs de champ, 1 gardien de but**, plus des remplaçants (1 ou 2).

Tous les enfants devraient jouer une durée égale.

Les remplacements se font à n'importe quel moment y compris le gardien de but, dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain.

REGLES	SANCTIONS
1- Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main. Seuls trois appuis au sol sont autorisés. Cette faute s'appelle un marcher.	Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute.
2- Déplacements en dribble possibles : une fois le ballon repris en main après un dribble, le joueur doit tirer ou passer (reprise de dribble= faute).	
3- Contacts interdits	
4- Interdiction de pénétrer dans la zone du gardien. On peut cependant y retomber après un tir.	En cas de tir réussi : point refusé. En cas de défense en zone, le ballon est redonné à l'adversaire et remis en jeu à trois de la zone.
5- Ballon sorti sur les côtés du terrain : touche	Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.
6- Ballon sorti derrière la ligne de but.	Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone. Lorsque la balle, lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne de fond, il y a corner : remise en jeu au coin du terrain.
7- Mise en jeu en début de match au milieu du terrain. Après chaque but engagement par le gardien.	
8- Remise en jeu après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer.	
9- Le gardien peut marcher dans la zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone avec le ballon. Il peut sortir de sa zone : il devient alors joueur de champ comme une autre.	