

RENCONTRE USEP HANDBALL CM1- CM2

➤ PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences générales :
 - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
 - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
 - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
 - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

ATTENTION :

La rencontre a lieu sur la demi-journée de 9h30 à 12h00 ou de 12h45 à 15h15 avec pique-nique conseillé.

POUR CHAQUE CLASSE PREVOIR 4 COULEURS de DOSSARDS

Comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours

ORGANISATION DE LA CLASSE :

L'enseignant devra constituer **4 équipes de niveau.** (De A à D, l'équipe A étant le plus fort, l'équipe D étant la plus faible).

Toutes les équipes sont mixtes (au moins un garçon ou une fille par équipe et sur le terrain).

Un bon joueur ne peut pas jouer en C ou D. Un joueur ne peut pas faire partie de 2 équipes différentes.

ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

Au début de la rencontre, chaque classe s'installera en file indienne pour la présentation de la rencontre.

Les enfants seront joueurs, chronométreurs et arbitres.

L'enseignant sera responsable d'un terrain d'un niveau (A ou B ou C ou D) et organisera les rotations des matchs, aidera à l'arbitrage et veillera au bon comportement de chacun.

Les accompagnateurs suivront un groupe d'élève de leur classe (« charte du parent accompagnateur »).

« DÉFI COOPÉTITIF »

L'objectif du « défi coopétitif » est de rééquilibrer le rapport de force entre deux équipes lors d'un match, afin d'établir l'équité du jeu.

Règles du jeu :

- 12 minutes par match (modifiable en fonction de l'heure de début de la rencontre)
- 5 contre 5 dont le gardien de but
- **Pas de contact volontaire.**
- Déplacement avec le ballon en dribblant : règles de marcher (3 pas maximum) et reprise de dribble sont en vigueur.
- Récupération de balle par interception ou lors d'une sortie de terrain.
- L'engagement : au début du match et à chaque but marqué : au centre du terrain (tirage au sort au début du match, chaque équipe dans son camp)
- La marque : 1 but = 1 point.
- **L'arbitrage** est assuré par 6 arbitres : 2 arbitres de centre, 2 arbitres de zone et 2 arbitres de touche.
- Le secrétariat est assuré par la 4^{ème} équipe qui gèrent également les cartes coopétitives.
- Dans le cas d'une poule à 5 équipes, cette dernière est spectatrice.
- A chaque but le marqueur devient gardien pour son équipe. L'autre équipe change de gardien également.

La rotation des remplacements est organisée en amont par l'enseignant et effectuée le jour « J » par l'équipe en **autonomie**. Les temps de jeu doivent être équivalents.

*Défi coopétitif :

Accéder aux cartes : [coups d'pouce et coups d'éclat](#).

- Quand une équipe enchaîne trois buts d'affilée le jeu s'arrête.
- L'équipe qui domine propose une carte coup d'éclat et l'équipe dominée propose une carte coup de pouce. L'équipe dominée choisit obligatoirement parmi les deux cartes proposées.
- L'équipe qui obtient une carte la garde jusqu'à la fin du match.
- Les cartes peuvent se cumuler.

RESSOURCES

Vous avez comme ressource le document pédagogique élaboré en collaboration avec la DSDEN, le Comité de Handball et l'USEP69 : [« Document pédagogique Handball »](#)

Document fédéral qui peut être téléchargé grâce au lien suivant : [« Handball 1^{er} pas »](#)

Sur ce document vous pouvez trouver d'autres situations, jeux et exercices en complément.

Il n'y aura pas de classement, les équipes étant là pour le plaisir de se rencontrer. Chaque classe repartira avec un diplôme de participation.

