



LE MINI HAND EN MILIEU SCOLAIRE



Document référence
IA / USEP / COMITE 13 HB



SOMMAIRE

I / DEFINITION DE L'ACTIVITE

1/ But du Jeu

2/ Présentation de l'aire de jeu

3/ Les équipes

4/ Règles du jeu

- Joueur de champ
- Gardien de but
- Engagement
- Remise en jeu
- Sanctions

5/ Appliquer et adapter les règles

II / CYCLE D'APPRENTISSAGE

- La séance
- Inventaire de jeux appropriés



Partie I
DEFINITION DE L'ACTIVITE



1/ Caractéristiques et But du jeu

- **Affrontement collectif entre 2 équipes**
- **Jeu de balle qui se joue à la main**
- **Marquer plus de buts que l'adversaire, dans une cible protégée par un gardien de but bénéficiant d'une zone de jeu particulière**
- **Evoluer sur une aire de jeu à l'aide d'actions collectives et individuelles**
- **S'organiser de façon collective et individuelle pour construire une stratégie offensive et défensive**
- **Respecter ses partenaires, les adversaires, les arbitres.**



2/ Présentation de l'aire de Jeu

➤ **Le terrain :**

- Entre 18 et 25 m de longueur et entre 15 et 18 m de largeur.
- Il est recommandé de prendre les plus grandes dimensions possibles surtout en largeur.
- Dans le cas de l'implantation de deux terrains en largeur sur un terrain normal, les lignes de but " mini handball " correspondront aux lignes de touche du grand terrain.

➤ **La surface de but :**

Elle est tracée en demi-cercle à 5 mètres du milieu des buts. Il n'y a pas de ligne médiane, pas de ligne de jet franc et pas de ligne de penalty.

➤ **Les buts :**

2,40 m de large, 1,70 m de haut avec filet ; Ils doivent répondre aux normes de sécurité actuellement en vigueur.



3/ Les équipes

- **Constituées de 5 joueurs dont un gardien de but présent sur le terrain**
- **Les remplacements sont possibles à tout moment dans le jeu pour tous les joueurs. Il est souhaitable que tous les membres d'une équipe aient un temps de jeu équivalent**
- **Une équipe qui ne joue pas arbitre les matches**

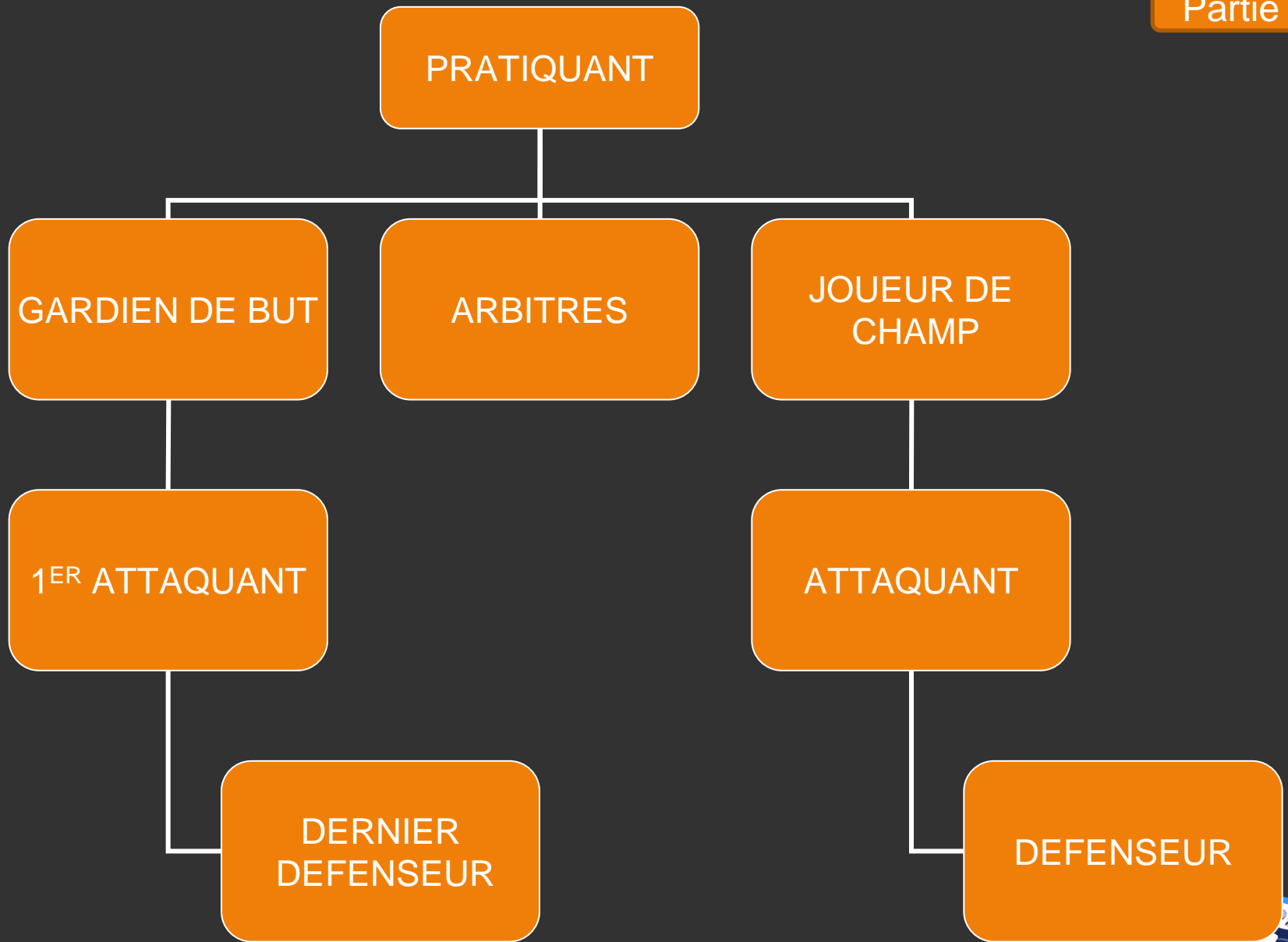


4/ Les règles du jeu

ATTENTION !!!!!

- Les règles fondamentales du handball sont appliquées au Mini hand, avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants.
- S'il est possible, en début d'apprentissage, d'assouplir les règles du Mini hand, il est nécessaire en fin d'apprentissage, de les appliquer de façon rigoureuse.





A / LE JOUEUR DE CHAMP

J'ai le ballon



Je suis un attaquant

JE PEUX

- effectuer des passes à 1 main
- dribbler
- effectuer 3 à 5 pas ballon en main
- garder le ballon en main pendant 5 secondes
- tirer au but sans pénétrer dans la zone du gardien de but

JE NE PEUX PAS

- dribbler, m'arrêter, recommencer à dribbler
- courir sur une longue distance ballon en main
- garder la ballon au delà de 5 secondes
- conduire le ballon avec les pieds
- faire une passe au gardien de but quand il est dans sa zone
- mettre le pied dans la zone au moment du tir (empiètement)



Je n'ai pas le ballon



Je suis un défenseur

JE PEUX

- gêner, dissuader l'adversaire sans entrer en contact avec lui (rester à distance d'environ 1 mètre)
- Intercepter, contrer la balle

JE NE PEUX PAS

- faire obstruction avec mon corps pour barrer la route
- arracher le ballon des mains, frapper, ceinturer, pousser
- me situer dans la zone du gardien de but pour gêner l'attaquant



B/ LE GARDIEN DE BUT

Dernier défenseur



Premier attaquant

JE PEUX

- arrêter les tirs avec n'importe quelle partie de mon corps
- participer au jeu en dehors de ma zone
- céder ma place à n'importe quel moment de la partie

JE NE PEUX PAS

- dégager le ballon au pied de manière volontaire
- sortir de ma zone ballon en main

Je suis le joueur qui effectue la remise en jeu après un but, ou après la sortie du ballon derrière la ligne de but



C / L'ENGAGEMENT

- Début de la rencontre : l'engagement se fait au centre du terrain par un entre-deux
- Après un but : le gardien de but effectue la remise en jeu à ses partenaires et le jeu reprend immédiatement (sans qu'il n'y ait de coup de sifflet)

D/ LA REMISE EN JEU

- Le ballon franchit la ligne de touche : la remise en jeu s'effectue un pied sur la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti, ballon lancé d'une main.
- Le ballon franchit la ligne de but : la remise en jeu s'effectue par le gardien de but à partir de sa zone? quelle que soit l'équipe qui a fait sortir le ballon (il n'y a pas de jet de coin – corner)



E/ LES SANCTIONS

Le jet franc :

- Lors d'une faute commise par l'un des joueurs, le ballon est rendu à l'équipe adverse par l'intermédiaire d'un jet franc qui est effectué à l'endroit de la faute. Le joueur défenseur doit respecter une distance de 3 mètres par rapport au joueur responsable de la remise en jeu.
- Dans le cas d'un jet franc à hauteur de la zone, les attaquants reculeront de 3 mètres pour effectuer la remise en jeu.

Le jet de 5 m :

- Dans le cas d'une très grosse faute commise par un défenseur à hauteur de la zone, un penalty est tiré.

Exclusion - un joueur peut être exclu du jeu dans les cas suivants:

- Jeu dangereux, brutalité volontaire
- Contestation des décisions de l'équipe d'arbitrage
- Manque de respect envers partenaires, adversaires, arbitres
- La durée de l'exclusion est d'1 minute et le joueur ne peut être remplacé



5/ Appliquer les règles

- **Equipe d'arbitrage :**

Les arbitres sont outillés (sifflets et drapeaux)

- 1 arbitre de champ (sifflet)
- 1 responsable temps (chrono + sifflet)
- 1 marqueur
- 2 arbitres (zone + touche équipés de drapeaux)

- **Convention d'arbitrage :**

- - début de rencontre = 1 coup de sifflet
- - jet franc = 1 coup de sifflet
- - but = 2 coups de sifflet
- - fin de la rencontre = 3 coups de sifflet



RESPONSABILITES DES DIFFERENTS ARBITRES

arbitres de zone	arbitres de touches	arbitres de champs
<ul style="list-style-type: none"> - Signifier les empiètements dans la zone du gardien de but - Valider les buts - Indiquer que la remise en jeu doit être effectuée par le gardien de but 	<ul style="list-style-type: none"> - Signifier la sortie en touche - Montrer l'endroit où la remise en jeu doit être effectuée - Contrôler la validité de la remise en jeu (pied sur la ligne.) - Contrôler que la distance de 3 m est respectée 	<ul style="list-style-type: none"> - Siffler les fautes commises dans le jeu et les sanctionner par des jets francs - Annoncer la sanction - Valider les buts



Partie II
CYCLE D'APPRENTISSAGE



1 / La séance

Présentation par l'enseignant de la situation d'apprentissage du jour en classe 15'

Présentation sur affiche (transportable, exploitable)

- Appropriation du vocabulaire
- Présentation des ateliers, des règles et du matériel
- Constitution des équipes mixtes hétérogènes par les élèves avec accord de l'enseignant pour tout le cycle d'apprentissage (fiche de route)
- Désignation des rôles

La pratique maximum 1h, minimum 45

- Echauffement (10') dirigé par l'enseignant, adapté à l'activité en lien avec les savoirs développés dans cette séance, réalisé en groupe ou individuel (petits jeux en adaptant les règles)
- Installation du matériel (si possible par les enfants)
- Recentrage et rappel des tâches (ateliers, temps, modalité) et des règles (jeu, arbitrage, comportement)
- Pratique (20'/25') l'enseignant passe et régule
- Fin de jeu, rassemblement collectif : verbalisation du vécu avec illustration des situations problèmes, analyse et solutions
- Pratique: Jeux collectifs en reprenant les remarques sur les opérations motrices

Retour en classe

- Analyse de la séance trace écrite



2 / inventaire des jeux

- L'Aisance Corporelle
- Le duel
- La confrontation collective



L'Aisance Corporelle

Que l'enfant se sente bien qu'il relève des défis ludique avec ou sans balle

Dissociation / coordination / équilibre / repérage dans l'espace/

- Les otaries jongleuses
- La cachette des écureuils
- Les chercheurs d'or
- Le chamboule tout les étoiles filantes



Le Duel

Inventer des stratégies

Enchaîner plusieurs actions ...

Attaquant / défenseur

Attaquant / Gardien de But

- La conquête des planètes
- Sauvez le poisson clown
- Le meilleur shérif
- Les lions et les gazelles
- Les douaniers contrebandiers
- Les aventuriers et les crocodiles



La Confrontation collective

Collaboration avec les partenaires pour atteindre un but

Confrontation / Elaboration de stratégies

Incite le projet collectif

Se démarquer , s'étager , s'écarter...

- Les pirates
- Les ballons croises
- La tirelire
- Les gendarmes et les voleurs
- Les cowboys et les indiens

