

# ATELIERS PREPARATOIRES

(pouvant aussi s'intégrer dans une rencontre)

- Jeu de l'horloge
- Lapins et chasseurs
- Tir au but
- Balles brûlantes
- Défense tirs
- Beret-Hand
- Relais en dribble

Doc. De référence : - Fichier jaune Cycle 3 disponible à l'USEP



2 rue Joseph Cussonneau  
49100 ANGERS  
Tél et Fax : 02 41 37 51 51



# Fiche guide pour une rencontre de HAND-BALL

## Exemples de feuilles de poule (disponible à l'USEP)

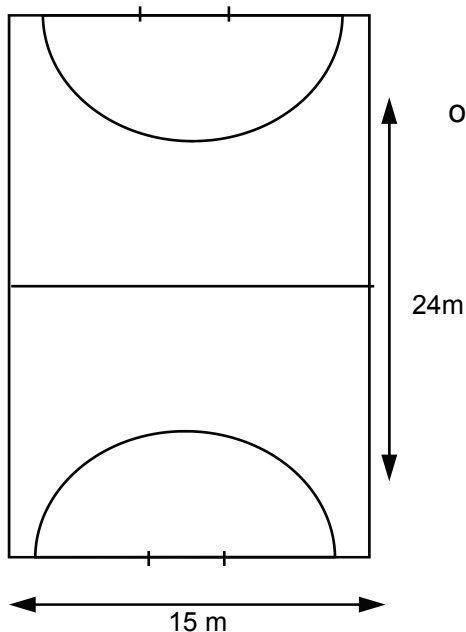
<b>usep</b>	Catégorie :	
	Poule :	
	Terrain / Table :	
<b>Nom Prénom / Equipe</b>	<b>Ecole</b>	
A :		
B :		
C :		
<b>Déroulement des matches</b>	<b>Nom du Vainqueur</b>	<b>Score</b>
A - B		
A - C		
B - C		
<b>Classement Final de la Poule</b>		
1er : .....		
2ème : .....		
3ème : .....		

<b>usep</b>	Catégorie :	
	Poule :	
	Terrain / Table :	
<b>Nom Prénom / Equipe</b>	<b>Ecole</b>	
A :		
B :		
C :		
D :		
<b>Déroulement des matches</b>	<b>Nom du Vainqueur</b>	<b>Score</b>
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		
<b>Classement Final de la Poule</b>		
1er : .....		
2ème : .....		
3ème : .....		
4ème : .....		

- ♦ Une rencontre fait obligatoirement suite à une unité d'apprentissage
- ♦ On privilégie toujours le temps d'activité
- ♦ On ne dénature pas l'activité

## TERRAIN

Nous utilisons :



Nous aurions pu utiliser :

- Toutes surfaces sans obstacles permettant le dribble et offrant un espace minimum de 20m x 10m (zone matérialisée par des plots)

## MATERIEL

- Ballons de Hand Ball poussins taille 0 (de 48 cm de circonférence)
- Maillots, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons, constri foot pour les buts.

## EQUIPE

- Equipes mixtes de 5 joueurs (4 joueurs sur le terrain + un gardien).
- 2 remplaçants maximum.
- Par niveau de classe (CE2, CM1, CM2).

## REGLEMENT

- 1 - La mise en jeu : au centre du terrain par l'équipe tirée au sort.
- 2 - On ne peut se déplacer avec le ballon qu'en dribblant à une main. La reprise de dribble est interdite.  
Réparation : Jet franc à l'endroit de la faute, adversaire à 3m.
- 3 - On ne doit pas prendre le ballon dans les mains du joueurs adverse.  
Réparation : Jet franc à l'endroit de la faute, adversaire à 3m.
- 4 - On ne doit pas pousser, accrocher, tirer un adversaire.  
Réparation : Jet franc à l'endroit de la faute, adversaire à 3m.
- 5 - On ne doit pas jouer dans la zone du gardien.  
Réparation : Jet franc à l'endroit de la faute, adversaire à 3m.
- 6 - On ne peut pas passer la balle à son gardien dans sa zone.  
Réparation : Pénalty à 5m du but.

## ORGANISATION

- 1ère phase :
- Grouper les équipes par poules (de 4 par préférences)
  - Pendant que A et B jouent, C arbitre, chronomètre et tient la marque, D observe et encourage.
  - Jouer tous les matches de la poule.
- 2ème phase :
- Rassembler les premiers de chaque poule dans une nouvelle poule; Faire de même avec les 2ème, 3ème et 4ème.
  - Jouer tous les matches de chaque poule suivant la même méthode que la première phase.
  - Vous obtiendrez ainsi votre classement.

**TEMPS DE MATCH :** 2 mi-temps de 4 ou 5 minutes soit 48 mn ou 1h de jeu effectif par enfant ce qui est suffisant.