



Sandballez à Rennes

> *Dialogue autour du sandball*

Rennes, janvier, c'est la rentrée dans les écoles, Clairvie et Loming jouent à la balle dans la cour pendant la récréation. La balle mal lancée, par Loming, roule vers le bac à sable à proximité, Clairvie s'empresse d'aller la récupérer.

- *Tu fais du sandball ???* Plaisante alors Loming...

- *Nous irons cette année puisque nous sommes en Cm2*

- *Tu es sûr de toi !!!!*

- *Allons demander au maître, tu verras que j'ai raison*, lui répond alors Clairvie.

- *Maître, maître, hein qu'on ira au Sand cette année !!!!*

- *Maître, irons-nous au Sandball ??* me semble plus français rétorque alors M. Jean Stenec, toujours soucieux de la qualité du langage de ses élèves. *Nous irons en effet avec l'autre classe de Cm1-Cm2, au Sandball, mais il va falloir préparer cette animation les enfants.*

- *Avec nos pelles et nos seaux, s'exclame Loming dans un grand éclat de rire....*

- *Tu peux rire, mais nous n'irons pas au Sandball, sans préparation, je vais en profiter après la récréation, pour expliquer le projet à la classe entière.*

A la sonnerie, les élèves se rangent, et rapidement rejoignent leur classe. M. Jean Stenec prend alors la parole face aux élèves attentifs.

- *Les enfants, Clairvie et Loming m'ont interrogé sur notre participation au Sandball cette année. Nous irons en effet cette année, comme chaque année avec les classes de Cm2 ou de Cm1-Cm2. Avec Julien l'éducateur de l'école (Educateur*

Territorial des activités physiques et sportives) nous ferons un nouveau cycle de 4 à 5 séances d'apprentissage de l'activité Handball, pour ma part je ferai aussi 4 à 5 séances. Rappelez-vous depuis le CP, vous avez découvert des jeux de "courses, de lancers" des jeux d'opposition, des jeux de coopération.

Une camarade de Clairvie s'inquiète :

- *C'est quoi la coopération ? C'est quoi l'opposition ?*

- *Lorsque vous faites du sport, nous travaillons sur l'apprentissage des compétences (savoirs faire). Nous essayons de vous faire acquérir des gestes, des attitudes, mais aussi de jouer ensemble, de respecter l'autre, c'est cela la coopération. Et aussi jouer contre d'autres élèves il faut être capable de gagner, de battre l'autre équipe, de regarder comment l'équipe joue, comment les autres élèves jouent nous appelons cela l'opposition. C'est pour cette raison que nous faisons des jeux, des relais, des balles prisonnières, des balles au but, au capitaine, au cordon, des gagne - terrains, et autres, nous appelons ces jeux des jeux socio - moteurs (Jouer avec l'autre, en faisant de bons gestes, équilibré...).*

Les compétences individuelles que vous devez avoir acquises en Cm2, savoir courir, dribbler, lancer, courir-lancer, courir-sauter, courir sauter avec le ballon. Feinter, avec ou sans ballon. Lancer le ballon sous toutes ses formes, "savoir tirer". Les compétences collectives, jouer ensemble, " ne pas jouer en paquet" si vous vous souvenez bien dans le cycle " jeux d'opposition et de coopération" que nous avons fait avant les inter-écoles. Nous avons développé, "je quitte la grappe autour du ballon, et je fais l'appel de balle avec mes jambes, et non la voix."

Et aussi savoir intercepter une balle, attraper le ballon entre deux joueurs qui se font une passe, intercepter la balle sur la trajectoire, ...

Nous reverrons, avec Julien, l'apprentissage des règles, du "code du jeu" pour les respecter, mais aussi respecter les élèves des autres équipes, les décisions des arbitres...Et après ce nouveau cycle, je pense que vous allez bien vous améliorer, vous serez capable de jouer au Handball, donc de jouer au Sandball. Il faudra apprendre à tomber, à se recevoir sur le sable, mais aussi à se déplacer, jouer sans dribble...

Le plus gourmand de la classe s'agite :

- Monsieur, monsieur si on part toute la journée on mangera où ???

- Nous Pique-niquerons, mais attention, nous allons en parler ensemble, la manifestation Sandball est sous l'égide de la nutrition, il faudra essayer de préparer des « sandwiches » équilibrés, manger des fruits. Et puis pour une journée d'effort au soleil, et sur le sable, il faudra se doser, se reposer entre les rencontres, se réhydrater en buvant de l'eau fréquemment.

- C'est où le Sandball ?

- Le Sandball se déroule à la Prévalaye, c'est "la campagne" près de la ville, avec des arbres, des champs de fleurs, des animaux. Et le Sandball

C'est une manifestation qui respecte l'environnement, c'est une manifestation Eco-Citoyenne, rappelez-vous lors des inter-écoles en Cm1, les inter-écoles se déroulaient à la Prévalaye, le thème proposé était "Orientation et Eco-citoyenneté".

Nous serons près de 400 par jour, soit 1200 élèves sur la semaine, nous essaieront donc de respecter les poubelles spécifiques au tri, de ne pas laisser des déchets sur place, il faudra rendre le site propre tous les jours.

- C'est com' si on allait à la plage alors.

- Oui, Clairvie, c'est comme la plage, mais sans la mer, mais il faudra penser à se protéger (cas-quette, maillot) et un peu de crème solaire, n'oubliez pas que nous serons fin mai.

- M. Jean Stenec, j'avais entendu l'année dernière les Cm2 nous dire que c'était une journée sympa, mais je ne savais pas que tout cela devait se préparer aussi longtemps avant.

- Tu sais, Loming, pour réussir une bonne manifestation, il faut un travail préparatoire, il faut que vous ayez acquis des connaissances, des compétences, et dans ce cas, et uniquement dans ce cas, vous passerez en effet une bonne journée

Jouer au Handball

Inscrit dans le domaine d'actions de coopération et d'opposition, l'initiation à cette activité se fera à base de jeux socio-moteurs et de situations ludiques.

L'activité développera des compétences disciplinaires :

- Jouer ensemble "je joue avec mes partenaires", définir un projet commun "citoyen"
- Créer, respecter les codes du jeu, respecter les règles convenues, arbitrer avec un adulte, arbitrer avec un "copain" avec une "copine" le jeu sans arbitre (respecter les règles ensemble, auto- arbitrage...)
- Des compétences physiques : de vitesse, de force, de détente, d'agilité. Des compétences physiologiques : courir vite, courir longtemps, être endurant, ...
- Des habilités motrices spécifiques : lancer, transmettre la balle, dribbler, feinter, jouer des duels. Des coordinations : courir, courir avec un ballon, courir-dribbler, courir-sauter. Des dissociations : courir-lancer, transmettre en courant.
- De la perception. Jouer en prenant des informations. Lire, décider, répondre.
- Jouer ensemble, en respectant les différences de mes "coéquipiers" jouer ensemble en s'opposant collectivement à des "adversaires" tout en respectant leur intégrité.

Les objectifs à définir et à remodeler pour le Handball à l'école élémentaire :

- Se décentrer du ballon
- Rechercher des espaces libres
- Appeler le ballon (sans la voix)
- Jouer en mouvement
- Feinter, gagner des duels
- Contrôler un joueur (distance de combat 1.50m, réagir à ses courses, ses feintes)
- La conquête de balle
- Acquérir des compétences spécifiques à l'activité, acquérir des savoir-faire individuels

L'activité développera des compétences transversales :

- La connaissance et le respect des codes de jeu (avec le ballon, sans le ballon... les limites)
- Les compétences motrices aux jeux collectifs, les passes, les réceptions, les lancers, les feintes, le dribble.
- Les compétences à d'autres domaines courir-lancer, courir-sauter
- Perception, prendre des informations et gérer les espaces.
- Jouer ensemble, en respectant les joueurs, les règles et les autres.

Avec cette activité, des articulations vers d'autres champs disciplinaires :

- Calculer, gérer des classements, des scores et les surfaces
- Du vocabulaire (des nouveaux mots, des verbes d'action (transmettre, percuter, une impulsion, un évitement)
- La géographie (les pays d'origine, Tchéquie, Slovaquie, Allemagne, Suède, Serbie)
- Les arts graphiques.

Pour l'apprentissage : des courses, des courses avec obstacles, des relais, des éperviers, etc. Des jeux de coopération et d'opposition : des balles prisonnières, brûlantes, au cordon, au capitaine, au but, etc.

Des passes à 5, à 10. Des foulards. Des jeux de duels, de force. Des parcours de conduite motrice. Des situations jouées avec contraintes, variantes. Des situations problèmes.

Cycle d'apprentissage

Six séances à l'école primaire pour une classe de CM1, CM2

Développement des compétences liées au domaine "coopération-opposition".

Séance 1 : Découverte de l'occupation des espaces. Renforcement des compétences motrices fondamentales et spécifiques des sports collectifs (les dribbles, les coordinations, les latéralisations, Courir, Courir sauter, ... Découverte du « code de jeu » sport collectif. Les limites, les marchés, les reprises de dribble, les contacts, les percussions, ... « Faire créer » le code par les enfants en jouant à la balle au capitaine.

Séance 2 : L'occupation des espaces libres, renforcement des compétences motrices spécifiques à l'activité Handball (Les transmissions, les lancers, les dissociations) :

- > Courir, courir lancer, courir passer-recevoir.
- > Jouer ensemble, s'opposer collectivement, occuper le terrain, se décentrer du ballon.
- > Faire appliquer le « code du jeu » par les enfants « Arbitrer ».
- > Mettre en place des situations ludiques «de lancers ».
- > Tirer dans une cible.

Séance 3 : L'occupation, la recherche des espaces libres. Renforcement des compétences spécifiques individuelles. « Manipulation du ballon », des jonglages, des dribbles...

La décentration du ballon, « Jouer ensemble en courant ».

L'appel de balle, réagir à un signal, aider le porteur de balle, se déplacer dans les espaces libres.

Renforcement des différents gestes « les transmissions.

Passer et recevoir en courant.

S'organiser pour « attaquer » pour « battre le gardien de but ».

Séance 4 : Renforcement des compétences spécifiques individuelles.

S'opposer collectivement, mettre en place des situations ludiques de « Récupération du ballon».

S'organiser collectivement pour « La conquête de balle ».

Empêcher la progression du ballon, intercepter...

S'organiser pour « défendre ».

Séance 5 : Renforcement des compétences spécifiques individuelles.

Renforcer les compétences disciplinaires « Handball ».

Des habilités motrices plus affinées : Les duels (feinter, déséquilibrer) des formes de passes, des formes de lancers (les tirs en appui, en sautant, dans des zones géographiques différentes).

Développer s o u s formes jouées, la " Perception, la prise d'information".

Renforcer l'organisation défensive : aider son partenaire, récupérer, changer de statut « Défense-Attaque ».

Séance 6 : Évaluation du cycle, Jeux de balle, Handball.

Organisation d'un tournoi de quatre équipes. Les équipes mixtes s'opposent. L'organisation du tournoi est gérée par les enfants, organisation matérielle et pédagogique.

Le jeu est arbitré par les enfants.

Les élèves qui ne jouent pas observent, après chaque temps de jeu, mise en place d'une analyse par les observateurs.

Toutes les séances, tous les apprentissages seront présentés en utilisant la motivation ludique, en utilisant des jeux « Socio-moteurs» en faisant participer l'enfant à son initiation.

Préparer le sandball

Après différents cycles et modules d'apprentissage en cours moyens, les compétences définies ci-dessus seront en phase d'acquisition. Les élèves proposeront une motricité spécifique plus affinée, et un sens "tactique" plus développé.

Les changements. L'aire de jeu sera de 16mx12m (voir plan), le nombre de joueurs sera d'un gardien et de cinq joueurs de champs. Les équipes seront mixtes.

• LE JEU

Le jeu sans "dribbling" est utilisé comme situation pédagogique pour valoriser les transmissions et "les passes". Le jeu sur le sable ne permettra pas le dribble, il nous faudra donc développer un jeu rapide à base "d'appels de balle" la décentration par rapport au ballon sera importante en raison de l'aire de jeu moins importante.

L'esprit conquête de balle pour la défense sera aussi à développer (jouer sur les trajectoires, lire les trajectoires, intercepter), tous les contacts (percussions, accrochages...) sont interdits. Une défense autour de la zone ne sera pas admise, dès la perte de balle de mon équipe, le changement de statut "d'attaquant je passe défenseur". Mon équipe s'organise pour récupérer la balle au plus vite, en s'étagant sur tout le terrain. En prenant un joueur le plus proche, en gênant les passes, en m'intercalant entre deux joueurs.

• LES GESTES TECHNIQUES

Porteur de balle, je passe ou je tire mais je ne dois pas marcher avec la balle. Pour faciliter la compréhension, il est préférable lors de l'apprentissage des règles de présenter cette règle "je n'ai pas le droit de me déplacer avec la balle" et non "j'ai le droit à trois pas". Les trois pas seront des pas qui permettront à l'enfant de se déplacer pour prendre son élan, de se déplacer en prenant ses informations, de s'équilibrer après une prise de balle en course. Nous voyons trop souvent des jeunes faire les trois pas "tête baissée" et se trouver sans solutions et de faire de nouveau quelques pas et d'être sanctionné. Etre tolérant avec le marcher pour la prise d'information, le marcher pour s'équilibrer (3, 4, 5 pas). Les appuis sur le sable seront plus difficiles.

Les tirs, ils seront variés, tirer en appuis, en sautant, pour s'habituer aux impulsions sur le sable, habituer les enfants à des prises d'impulsions sur tapis. Jouer sur le sable permettra de tenter des gestes, comme le tir en plongeant (faire des éducatifs de chutes sur gros tapis, pour vaincre l'appréhension).

En ce qui concerne les gestes techniques spécifiques au Sandball pour les adultes ils ne pourront être tolérés pour les enfants. Certains gestes pourraient engendrer des accidents sur les plus jeunes, d'autres demandent une motricité très affinée, nous nous contenterons donc de développer des gestes simples tout en osant des figures (vrille, 1/2 tour, prise de balle en l'air.). Pour ce faire, les buts ne seront pas valorisés en fonction du "spectaculaire"

• L'ENGAGEMENT, UN MOMENT LUDIQUE

Au début de chaque manche, l'engagement pour but marqué se fait par le gardien depuis sa zone. C'est un moment fort proposé par l'arbitre, pour récupérer le ballon, les enfants exécutent certaines figures (la même pour les deux équipes) en partant de sa propre zone. Important de proposer des exercices gymniques (des roues, des roulades, des porters, de la quadrupédie, des sauts, ...).

> *L'organisation du sandball*

Une autorisation est demandée à l'inspecteur d'académie, pour demander la participation des écoles.

Une équipe ne pourra pas être constituée de plus de 8 joueurs, soit 1 gardien, 5 joueurs de champs et de 2 remplaçants. Les rotations peuvent s'effectuer à tous moments (attendre la sortie du joueur), les joueurs remplaçants se chargent des rotations en appelant leur coéquipier. Une classe sera ainsi partagée en trois équipes (effectif moyen).

Sur chaque terrain 5 équipes se rencontreront. Chaque jour sur 9 terrains soit 45 équipes. Pour environ 7 écoles par jour soit 400 élèves. La manifestation se déroulant sur 6 jours, 2 000 élèves devraient y participer.

Sur chaque terrain, un championnat de 5 équipes qui se rencontreront sur une matinée pour la première manche (8') et la seconde manche (8') l'après-midi (voir grille jointe). Chaque terrain aura son classement. Les résultats seront tenus sur la journée par des responsables de terrains et seront donnés en fin de journée par terrain (regroupement en fin).

• DES MIXITES

Les filles devront avoir une place importante au niveau des équipes. Avec un jeu axé sur les passes, et un jeu où les contacts sont interdits "les filles" s'exprimeront dans ce contexte ludique.

Par terrain, 5 équipes de cinq écoles différentes, de quartiers différents. Pendant la rencontre du respect dans le jeu, dans le vocabulaire. Après la rencontre, des échanges, des discussions, entre les élèves.

• UN TEMPS DE JEU, UN TEMPS DE RECUPERATION

Cinq équipes par terrain, soit 10 rencontres (voir grille jointe pour l'ordre des Rencontres).

Chaque équipe participera à quatre rencontres de 2 manches de 8' soit 4 rencontres de 16'.

L'objectif sera une participation effective de chaque élève, le temps de jeu effectif sera de 64'.

Des rotations rapides devront être effectuées en raison de l'intensité du jeu, des courses et des impulsions sur le sable. Le peu de remplaçants par équipe (maxi 2) permettra à chaque enfant d'avoir un temps de jeu important sur la journée.

Un temps de récupération nécessaire pour se réhydrater, se reposer, sera proposé, sans trop d'attente, ce temps de récupération sera entre 8' et 16' (voir grille).

• UNE DEMONSTRATION DE SANDBALL

A l'issue de la pause méridienne, une démonstration sera proposée par des joueurs et joueuses adultes des clubs nationaux de Rennes. Cette démonstration aura pour objectif de proposer des figures spécifiques et spectaculaires (uniquement ce qui pourra être réalisé par les élèves sera présenté).

Si le matin, les enfants joueront au Handball sur sable, par mimétisme, ils produiront du Sandball, l'après-midi.

• UNE COMMISSION PEDAGOGIQUE

Pour la bonne marche de l'organisation, des responsables de terrains doivent être présents. Le rôle du responsable de terrain : accueillir les élèves, gérer le matériel (chasubles, ballons, arbitrer les rencontres dans un esprit ludique, regarder les rotations des joueurs et distiller des conseils de jeu simples. Être rigoureux sur les attitudes, sur les gestes techniques et sur les comportements dangereux. Gérer la table de marque (scores, classements) Les responsables de terrains sont des étudiants (Licences, Master, Staps, BPJEPS, DEJEPS) des joueurs et joueuses de handball, des Etaps, des lycéens de Passion Sport JA, des collégiens. Les secouristes de la SNSM seront présents pour traiter la "bobologie" les relations terrains-secouristes seront importantes.

Pour permettre une réussite de ces rôles, une formation, des informations sur l'organisation, des conseils, une commission pédagogique sera constituée, celle-ci se réunira préalablement.

• LE TEMPS DU MIDI

Un arrêt d'une heure est programmé entre les activités. Pendant ce temps de repos, temps dédié à la récupération, à la réhydratation, à la restauration, l'aire de jeu est interdite à tous : " le sable se repose".

Les clairières autour du site sont proposées pendant ce temps.

• ROLE DES ENSEIGNANTS ET DES EDUCATEURS

Les enseignants et les éducateurs permettront l'acquisition des compétences fondamentales spécifiques à l'activité Handball par des cycles d'apprentissage et ils aborderont des modules d'apprentissage spécifiques au Sandball avant la manifestation (inscription dans le projet EPS de la classe).

Avant la manifestation, les équipes seront formées en respectant la mixité et en essayant d'égaliser les niveaux de jeu. Ces équipes seront numérotées et identifiées par terrain. Chaque élève connaîtra ses partenaires, son numéro d'équipe et son numéro de terrain.

Le jour de la manifestation, une classe est composée de trois ou quatre équipes, elles jouent en même temps, sur des terrains différents. Les responsables de terrains gèrent l'essentiel, mais la présence "pédagogique" des enseignants et des éducateurs sur le bord du terrain enrichira la prestation des enfants.

En exemple, l'école de Champion de Cicé vient avec deux classes (1CM1-CM2 et 1 CM2) soit 49 élèves. 49 élèves = 6 équipes. Les équipes seront réparties de la façon suivante. Terrain 1 = Cicé 1
Terrain 2 = Cicé 2 ... Terrain 6 = Cicé 6

Les élèves seront répartis dans les tribunes à proximité de leur terrain d'évolution

Les articulations vers les autres champs disciplinaires seront exploitées grâce à cette manifestation. Les dimensions "Diététique" (voir feuille d'information jointe) et "Eco-citoyenne" seront largement abordées en amont de cette manifestation.

Terrain 9	
A	Equipe A9
B	Equipe B9
C	Equipe C9
D	Equipe D9
E	Equipe E9

Terrain 6	
A	Equipe A6
B	Equipe B6
C	Equipe C6
D	Equipe D6
E	Equipe E6

Terrain 3	
A	Equipe A3
B	Equipe B3
C	Equipe C3
D	Equipe D3
E	Equipe E3

Terrain 8	
A	Equipe A8
B	Equipe B8
C	Equipe C8
D	Equipe D8
E	Equipe E8

Terrain 5	
A	Equipe A5
B	Equipe B5
C	Equipe C5
D	Equipe D5
E	Equipe E5

Terrain 2	
A	Equipe 2
B	Equipe 2
C	Equipe 2
D	Equipe 2
E	Equipe 2

Terrain 7	
A	Equipe A7
B	Equipe B7
C	Equipe C7
D	Equipe D7
E	Equipe E7

Terrain 4	
A	Equipe A4
B	Equipe B4
C	Equipe C4
D	Equipe D4
E	Equipe E4

Terrain 1	
A	Equipe A1
B	Equipe B1
C	Equipe C1
D	Equipe D1
E	Equipe E1

LES EQUIPES

1	Une équipe correspond à l'effectif général de l'école divisé entre 8 et 10 joueurs
2	Les équipes sont mixtes
3	Une équipe est formée de 6 joueurs et de quelques remplaçants
4	Sur les 6 joueurs, 1 Gardien de But et 5 Joueurs de Champ
5	La rotation des joueurs est libre durant les rencontres

LE TEMPS DE JEU

1	Un match dure 20 minutes
2	La première mi-temps a lieu le matin
3	La seconde mi-temps se déroule l'après-midi
4	Chaque équipe joue 4 matchs, soit 80 minutes sur la journée

L'ENSEIGNANT

1	Forme les équipes avant la manifestation
2	Numérote chaque équipe
3	Attribue les numéros de terrains

ORDRE DES RENCONTRES

1	A - B
2	C - D
3	A - E
4	B - D
5	C - E
6	A - D
7	B - C
8	D - E
9	A - C
10	B - E

> *Déroulement de la journée*

8h45 : Départ de l'école

9h15 : Arrivée sur le Beach Park

9h45 : Explication des règles et du déroulement de la journée par le speaker

10h00 : Début des matchs

12h00 : Pause déjeuner

13h00 : Match de démonstration

13h30 : Reprise des matchs

15h30 : Fin du tournoi

15h45 : Départ du Beach Park

> La feuille de match

Classement

	Equipe	Pts	m1	m2	m3	m4	B+	B-	Dif
1		0	0	0	0	0	0	0	0
2		0	0	0	0	0	0	0	0
3		0	0	0	0	0	0	0	0
4		0	0	0	0	0	0	0	0
5		0	0	0	0	0	0	0	0

N°	EQUIPES	HEURE	SCORE	HEURE	SCORE	TOTAL
M1		10:00		13:30		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M2		10:12		13:42		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M3		10:24		13:54		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M4		10:36		14:06		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M5		10:48		14:18		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M6		11:00		14:30		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M7		11:12		14:42		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M8		11:24		14:54		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M9		11:36		15:06		0
						0
N°	EQUIPES	HEURE	MANCHE 1	HEURE	MANCHE 2	SCORE
M10		11:48		15:18		0
						0

> *Le terrain de Sandball*





Sandballez à Rennes

CERCLE PAUL BERT RENNES HANDBALL

30 rue Charles Géniaux 35000 – Rennes

communication@cpbhand.com / inscription@sandballez-a-rennes.org

www.cpbhand.com / www.sandballez-a-rennes.org