

Notre rencontre est organisée en prenant en compte les 6 points de notre charte USEP 13 pour les rencontres USEP

1. Une préparation nécessaire, suffisante et coordonnée

Éclairage santé : *une bonne préparation permettra aux enfants de savoir gérer leur stress et de savoir gérer leurs émotions lors de la rencontre, contribuant ainsi au développement de ces compétences psychosociales.*

2. Plusieurs niveaux de pratique définis pour chaque activité physique et sportive

Éclairage santé : *permettre à l'enfant de choisir son niveau de pratique engage de nouvelles compétences psychosociales : savoir résoudre des problèmes et savoir prendre des décisions.*

3. Des rôles sociaux assumés par les enfants, par les adultes

Éclairage santé : *travailler sur ces rôles sociaux permettra de développer les compétences psychosociales suivantes : avoir une pensée créative une pensée critique, savoir communiquer efficacement et être habile dans les relations interpersonnelles.*

4. Un engagement explicite au respect mutuel

Éclairage santé *en activant ces points de la charte, l'enfant engage de nouvelles compétences psychosociales : avoir conscience de soi et avoir de l'empathie pour les autres.*

5. Des documents remis à l'enfant pour valider ce qu'il a fait

Éclairage santé : *La remise de ces documents permet de développer l'estime de soi, compétence importante pour le bon développement physique et moral de l'enfant.*

6. Santé, environnement, besoins particuliers : trois incontournables.

« Prendre en compte les besoins particuliers, s'inscrire dans une démarche éco-citoyenne, adopter une attitude santé sont des préoccupations incontournables de toutes les rencontres organisées par l'USEP13. Pour ces trois domaines, tous les acteurs des rencontres USEP et de leur préparation (enfants, enseignants, parents, éducateurs...) seront sensibilisés. »

À définir après concertation des classes engagées dans la rencontre :

Choix de l'incontournable à travailler

- Santé
- Environnement
- Besoin particulier

Rôle des adultes :

- Installation : chaque enseignant installe avec sa classe en arrivant sur le stade l'atelier qu'il aura choisi lors de la réunion de préparation (cf. annexes)

Forme donnée à la convivialité

Discours d'ouverture :

- Présentation de la rencontre (organisation, infrastructures, espaces)
- Présentation des classes
- Présentation des enseignants et des adultes accompagnateurs
- Rappel des règles de jeu et du dispositif
- Rappel des valeurs de l'USEP (cf. charte départementale)
- Rappel de l'incontournable travaillé

Discours de clôture :

- Retour sur le déroulement de la rencontre (résultats et valeurs de l'USEP)
- Remise des diplômes
- Organisation de la convivialité

Rencontre HANDBALL cycles 3

Organisation

4 équipes par classe.

Chaque enseignant sera responsable d'un terrain et utilisera son matériel. (Cf. kit)

Des diplômes seront remis à la fin de la rencontre.

Juste avant la rencontre, rappeler les règles à toutes les équipes

Quelques règles

POULE DE 3. Chaque match dure 10 minutes (2 fois 5 minutes).

- POULE DE 4. Chaque match dure 5 minutes.
 - A l'engagement, les deux équipes sont dans leur camp (au début du match, après chaque mi-temps et à chaque but marqué). L'engagement se fait par un entre-deux. Après un but, le gardien renvoie le ballon à ses équipiers et le jeu reprend.
 - Le but est marqué si le ballon franchit la ligne de fond du terrain (ligne de but).
 - La ligne de zone fait partie de la zone.
 - Les équipes sont de 5 joueurs. Chaque équipe d'arbitres gère les remplacements.
 - Pas de groupe de niveau, mixité.
- Pas de reprise de dribble

Kit par classe pour équiper un terrain 3 jeux de 6 dossards de couleurs différentes. (idéal : 4 jeux de 6 dossards)

- 1 ballon de hand (bien gonflé).
- 1 chronomètre
- 2 sifflets
- 1 porte document ou 1 plaquette

Arbitrage

- Pour les arbitres de zone, prévoir des drapeaux de la même couleur que les dossards des joueurs qui signaleront les sorties, les touches et les points. (le drapeau levé signalera la couleur de l'équipe qui doit récupérer la balle)
- Les arbitres sont placés en diagonales.
- Siffler 3 fois pour la fin du jeu.
- Siffler 2 fois en cas de but.
- Siffler une fois pour les fautes.

RENCONTRE HANDBALL U.S.E.P. 13 :
FICHE « LISTE NOMINATIVE ET RÔLES SOCIAUX »
TERRAIN .. POULE

EQUIPE R..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de champ ¹
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

EQUIPE B..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de champ ²
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

EQUIPE J..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de champ ²
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

EQUIPE V..	
NOMS	RÔLES SOCIAUX
	Arbitre de champ ²
	Juge de zone
	Juge de zone
	Marqueur
	Chronométrateur
	Gestion des remplacements

RENCONTRE HANDBALL. Fiche de marquage 3 équipes.

TERRAIN :

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Equipe A De couleur

Equipe B De couleur

Equipe C De couleur

Numéros des matches	Opposition		Arbitrage
1 score points	A	B	C
2 score Points	C	A	B
3 score Points	B	C	A

EQUIPES
TOTAL POINTS

RENCONTRE HANDBALL. Fiche de marquage 4 équipes.

TERRAIN :

3 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite.

Equipe A De couleur

Equipe B De couleur

Equipe C De couleur

Equipe D De couleur

Numéros des matches	Opposition		Arbitrage	Observation
1 score points	A	B	C	D
2 score Points	C	D	A	B
3 score Points	B	C	D	A
4 score Points	A	D	B	C
5 score Points	B	D	C	A
6 score Points	A	C	D	B

EQUIPES
TOTAL POINTS