

LE COMITE D'EURE & LOIR DE HANDBALL



Présente

**HANDBALLONS
A
L'ECOLE...**

APPROCHE DU HANDBALL EN MILIEU SCOLAIRE



« ...Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)... »

Extrait des programmes de l'école primaire (bulletin officiel de juin 2008)

Parmi les activités physiques et sportives au programme de l'école primaire, le handball peut être enseigné par les enseignants qui peuvent faire appel à des éducateurs sportifs spécialisés pour faire acquérir, à tous les élèves, des comportements de respect, d'entraide, d'autonomie tout en développant aussi des qualités sportives adaptées au jeu, au jeu collectif.

Inspiré de la convention cadre entre le Ministère de l'Education Nationale, l'U.S.E.P. et la Fédération Française de Handball, ce document développe les objectifs sportifs et pédagogiques du projet de faire intervenir un cadre diplômé aux cotés de l'enseignant afin de mettre en œuvre les multiples apprentissages liés à l'activité handball.

*Dans cette relation de **partenariat**, ce document reste **un outil** pour l'enseignant qui pourra à l'avenir animer en autonomie un cycle handball de 6 à 8 séances et ainsi développer chez tous les élèves des comportements attendus en E .P .S. et particulièrement dans les jeux collectifs.*



LES ENJEUX DE L'ACTIVITE

➡ DEFINITION

C'est un jeu d'opposition collective où l'équipe poursuit un objectif commun : **MARQUER PLUS DE POINTS QUE L'EQUIPE ADVERSE EN RESPECTANT LES REGLES DEFINIES.** La mobilité des adversaires donne un caractère d'incertitude lié au temps d'action - réaction des joueurs. Les joueurs passent d'un statut d'attaquant ou défenseur en fonction de la possession de la balle ou non de leur équipe.

➡ LES ENJEUX DE L'ACTIVITE

AU PLAN INFORMATIONNEL : repérer et sélectionner des informations pour prendre des décisions dans l'action d'une situation donnée.

AU PLAN MOTEUR : posséder et enrichir des réponses motrices adaptées, c'est à dire :

- recevoir, lancer, dribbler (➔ADRESSE)
- changer de direction, d'appuis (➔EQUILIBRE)
- réagir vite, moduler sa course (➔VITESSE)
- utiliser les membres supérieurs et/ou les membres inférieurs dans des actions données (➔DISSOCIATION)

AU PLAN PSYCHOLOGIQUE ET SOCIAL : se contrôler, respecter les règles, développer l'esprit fair-play, développer des stratégies collectives.

➡ LES PRINCIPES D'ACTION

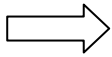
EN ATTAQUE : faire progresser le ballon vers la zone de marque pour tirer dans la cible et marquer le but :

- Ne pas perdre le ballon
- Jouer en mouvement, en dribblant, en passant le ballon
- Utiliser, créer des espaces libres,
- Créer de l'incertitude.

EN DEFENSE : s'opposer à la progression de l'adversaire et du ballon :

- s'opposer en réduisant l'incertitude,
- S'opposer en réduisant l'espace et le mouvement,
- Récupérer le ballon,
- Défendre la cible.

Dans la majorité des situations, l'attaque sera privilégiée sur la défense (stratégies, surnombre, techniques individuelles...)



LES EXIGENCES DE L'ACTIVITE

EN CYCLE 2

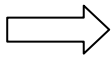
→ Favoriser au maximum la coopération, en situation de jeu :

- Sensibiliser les élèves au comptage des points et au respect des règles
- Aménager l'espace de jeu avec le matériel adapté (plots, cerceaux...)
- Distinguer les équipes pour que les élèves se reconnaissent (chasubles, dossards)
- Alternier les situations qui favorisent le travail individuel avec les situations qui favorisent l'approche collective de l'activité

EN CYCLE 3

→ Passer d'un mode de coopération à un mode d'opposition :

- Sensibiliser les élèves au rôle d'arbitre
- Favoriser l'autonomie dans la mise en place, le déroulement des séances voire l'évaluation
- Favoriser le changement de statut attaquant / défenseur et (ou) défenseur / attaquant
- L'alternance des situations (techniques individuelles, oppositions réduites avec surnombre en attaque 2C1, 3C2, 4C3 ..., jeu global)



ORGANISATION DES SEANCES

DUREE D'UNE SEANCE : ENTRE 45' ET 1 HEURE

2 adultes sont nécessaires, par exemple :

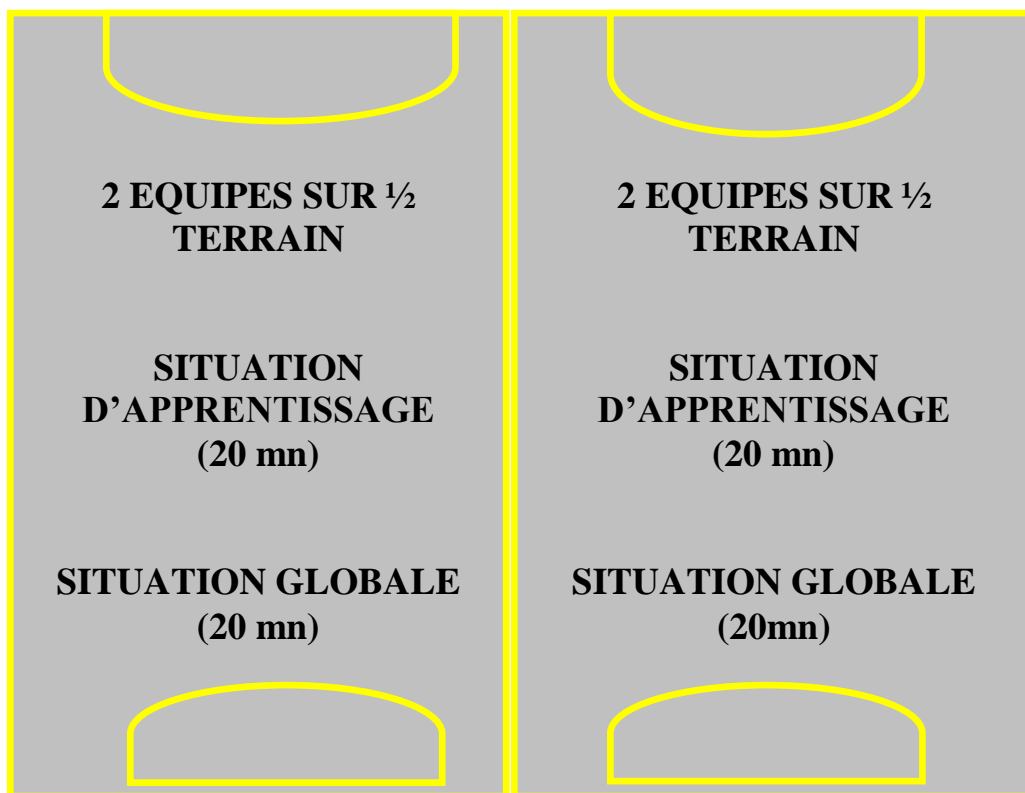
- **L'Enseignant**, responsable pédagogique de la séance
- **L'Intervenant** handball, chargé de la mise en œuvre de la séance

Pour toutes les séances : une mise en train collective est nécessaire (déplacements, manipulation du ballon) ainsi **qu'un retour au calme** (après le rangement du matériel, les élèves s'assoient et peuvent échanger aussi sur ce qu'ils ont travaillé...)

Pour les séances d'apprentissage : il est préférable que la classe soit partagée en 2 groupes (homogènes ou hétérogènes) qui évoluent sur la largeur du terrain de handball, ce dernier étant partagé en deux demi terrains.

Les séances se déroulent en 2 temps :

- Dans un premier temps : 2 équipes s'exercent dans des situations d'apprentissages, à 5 contre 5 sur chaque demi terrain.
- Dans un deuxième temps : 2 équipes de 5 joueurs maximum s'opposent dans des situations globales de jeu avec des règles adaptées.

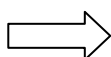


LES ENFANTS !!!!
Ecoutez les consignes



POUR FAVORISER LE JEU, l'enseignant peut agir:

- SUR L'ESPACE DE JEU (large ou étroit)
- SUR LE PLACEMENT DES JOUEURS
- SUR LE NOMBRE DE JOUEURS



ORGANISATION D'UN CYCLE

Un cycle se décompose en 4 ETAPES soit au total 6 à 8, voire 10 séances :

ETAPE 1 : DECOUVERTE DE L'ACTIVITE (1 séance)

ETAPE 2 : EVALUATION DIAGNOSTIQUE (1 séance)

ETAPE 3 : SITUATIONS D'APPRENTISSAGE (3 à 5 séances)

ETAPE 4 : SITUATION D'EVALUATION (1 séance)

UNITE D'APPRENTISSAGE - CYCLE 2

	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	SITUATIONS PEDAGOGIQUES	ACTIVITE DE L'ELEVE
ETAPE 1 <u>DECOUVERTE DE L'ACTIVITE</u> (1 séance)	Faire découvrir l'activité aux élèves en les incitant tous à participer	JEUX TRADITIONNELS au choix : ∑ BALLON PRISONNIER ∑ BALLON PIQUET	Prend contact avec le milieu Découvre l'activité
ETAPE 2 <u>EVALUATION DIAGNOSTIQUE</u> (1 séance)	Observer les conduites des élèves Situer le niveau de pratique	SITUATION DE REFERENCE : ∑ BALLON AUX CAPITAINES	Entre dans l'activité Procède par essais
ETAPE 3 <u>APPRENTISSAGE</u> (3 à 5 séances)	Proposer un ou des problèmes à résoudre	SITUATIONS DIVERSIFIEES PLUS OU MOINS COMPLEXES ∑ EPERVIER DRIBBLEUR (dribbler / déborder) ∑ PROGRESSER EN CERCLE (relation passeur / réceptionneur) ∑ CHACUN LE SIEN (statut ATTAQUANT / DEFENSEUR) ∑ BALLONS BRULANTS (tirer dans la cible)	Recherche la solution motrice Formule sa façon de faire
ETAPE 4 <u>EVALUATION</u> (1 séance)	Constater les transformations Sensibiliser les élèves aux facteurs de réussite	SITUATION REFERENCE ET OU MATCH / TOURNOI 5c5 (sans contact, sans courir ballon en main)	Compare ses résultats Fait son bilan de performances



OBJECTIFS A ATTEINDRE EN CYCLE 2

L'ELEVE A LE BALLON	SON EQUIPE A LE BALLON	SON EQUIPE N'A PAS LE BALLON
<ul style="list-style-type: none"> -Se placer face au but adverse -Passer à un partenaire arrêté -Tirer quand il est seul, à proximité du but adverse 	<ul style="list-style-type: none"> -Se placer vers l'avant, devant le porteur de balle -Se placer dans un espace libre -Recevoir le ballon arrêté 	<ul style="list-style-type: none"> -Se placer entre le ballon et son but -Essayer de reprendre le ballon sur interception -Gêner le porteur du ballon en se plaçant devant lui

ILLUSTRATION

SITUATIONS DE DECOUVERTE

BALLON PIQUET

OBJECTIF : défendre, intercepter, tirer

BUT DU JEU : faire tomber les plots avec le ballon

ORGANISATION : 2 équipes en nombre égal sur ½ terrain. L'une défend, l'autre porteuse de ballon, part de sa zone pour attaquer les plots disposés dans un cercle de 2 mètres de rayon.

CONSIGNES : pour tous les joueurs, il est interdit de pénétrer dans le cercle. Si l'équipe intercepte le ballon, elle doit repartir de sa zone avant de pouvoir tirer à son tour.

BALLE AU PRISONNIER

OBJECTIF : passer, tirer

BUT DU JEU : éliminer le maximum d'adversaires avant l'équipe adverse

ORGANISATION : 2 équipes, 2 camps séparés par une ligne médiane

CONSIGNES : quand un joueur est touché directement par le ballon, il sort du terrain et va se placer à l'extérieur autour du camp adverse. Les joueurs qui ont le ballon peuvent se faire des passes à l'intérieur de leur camp pour se placer le mieux possible et lancer le ballon sur un adversaire mais aussi passer le ballon aux prisonniers pour qu'ils se libèrent. Si un joueur bloque le ballon il n'est pas pris.



SITUATION D'EVALUATION DIAGNOSTIQUE

LA BALLE AUX CAPITAINES

OBJECTIF : coopérer et s'opposer

ORGANISATION : 2 équipes sur ½ terrain

BUT DU JEU : passer le ballon au capitaine placé dans l'en-but adverse. Si le ballon est bloqué de volée par celui-ci, l'équipe marque 1 point. L'équipe gagne lorsqu'elle a marqué X points...

CONSIGNES : appliquer les règles

- Jouer à la main
- Respect de la zone des 5m
- Pas plus de 4 pas, pas de contact

VARIANTE : passer du rôle de capitaine à celui de gardien de but...

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

L'EPERVIER DRIBBLEUR

OBJECTIF : conduite du ballon

BUT DU JEU : traverser le terrain en évitant de se faire toucher par l'épervier

ORGANISATION : partir d'une zone pour atteindre une autre

CONSIGNES : atteindre la zone d'arrivée en dribblant sans se faire toucher par l'épervier.

VARIANTES : l'épervier dribble aussi

Possibilité de refuge dans des cerceaux placés au sol

PROGRESSER EN CERCLE

OBJECTIF : courir vers la cible en groupe, passer le ballon à partenaire

ORGANISATION : 1 groupe de 5 joueurs par ½ terrain, 1 ballon par groupe

CONSIGNES : ne pas dribbler, passer à joueur en course

Le joueur proche de la cible tire

VARIANTES : 1 défenseur gêne la progression du ballon

Si le porteur de balle est touché il s'arrête et passe

« CHACUN LE SIEN »

OBJECTIF : défense individuelle

BUT DU JEU : « gêner » toujours le même adversaire

ORGANISATION : 2 équipes alignées face à face de chaque côté d'une ligne

1 des 2 équipes se retourne alors que les adversaires

changent de place. Au signal les 2 équipes se font face.

CONSIGNES : Au signal, les défenseurs repèrent leur vis-à-vis initial le plus vite possible

Les attaquants vont marquer un but

VARIANTES : jeu sans dribble en attaque

BALLONS BRULANTS

OBJECTIF : technique du tir / atteindre une cible

BUT DU JEU : lancer rapidement la balle dans camp adverse

ORGANISATION : 1 équipe dans chaque ½ terrain, 1 ballon par joueur

CONSIGNES : lancer tous les ballons qui sont dans son camp dans le camp adverse

Interdiction de pénétrer dans le camp adverse

Période de 3 minutes, au signal de fin, l'équipe qui a le moins de ballon dans son camp a gagné.

VARIANTES : lancer en sautant, interdiction de courir balle en main, créer une zone de lancer interpénétrée par les 2 équipes

UNITE D'APPRENTISSAGE - CYCLE 3

	OBJECTFS PEDAGOGIQUES	SITUATIONS PEDAGOGIQUES	ACTIVITE DE L'ELEVE
ETAPE 1 <u>DECOUVERTE DE L'ACTIVITE</u> (1 séance)	Faire découvrir l'activité aux élèves en les incitant tous à participer	JEUX TRADITIONNELS au choix : > PASSE A 7 > PETITE THEQUE	Prend contact avec le milieu Découvre l'activité
ETAPE 2 <u>EVALUATION DIAGNOSTIQUE</u> (1 séance)	Observer les conduites des élèves Situer le niveau de pratique	SITUATION DE REFERENCE : > MATCH 6 contre 6	Entre dans l'activité Procède par essais
ETAPE 3 <u>APPRENTISSAGE</u> (3 à 5 séances)	Proposer un ou des problèmes à résoudre	SITUATIONS DIVERSIFIEES PLUS OU MOINS COMPLEXES > BALLON CHASSEUR (passer /recevoir /tirer/ esquiver) > LES 4 COINS (coopérer et s'opposer) > PASSE A 5 ORIENTEE (enchaîner plusieurs actions) > MATCHES A THEME (s'organiser, jouer, arbitrer, observer)	Recherche la solution motrice Formule sa façon de faire Participe à la mise en place des situations
ETAPE 4 <u>EVALUATION EN JEU</u> (1 séance)	Constaté les transformations Sensibiliser les élèves aux facteurs de réussite	SITUATION REFERENCE ET OU MATCH / TOURNOI 6 c 6 (sans contact, sans courir ballon en main)	Utilise une fiche d'évaluation Fait son bilan de performances Participe à l'organisation et à l'arbitrage



OBJECTIFS A ATTEINDRE EN CYCLE 3

L'ELEVE A LE BALLON	SON EQUIPE A LE BALLON	SON EQUIPE N'A PAS LE BALLON
<ul style="list-style-type: none"> -Se déplacer en dribble vers le but en regardant devant lui -Se déplacer en dribble et passer avec précision -Passer à un partenaire démarqué -Tirer dans différentes situations, au sol, en sautant -Faire croire à une action pour en faire une autre (feinte) -Enchaîner 2 actions rapidement 	<ul style="list-style-type: none"> -Se déplacer dans un espace libre pour progresser vers le but ou pour aider le porteur du ballon -Recevoir le ballon en changeant de rythme et (ou) de direction -Se démarquer de façon systématique pour éviter le regroupement 	<ul style="list-style-type: none"> -Protéger son but en combinant les 2 actions défensives précédentes -Essayer de récupérer le ballon sur un dribble ou sur une passe -Gêner le porteur du ballon dans sa progression ou dans son intention de passer sans contact

ILLUSTRATION

SITUATIONS DE DECOUVERTE

LA PASSE A SEPT

OBJECTIF : jeu de passes

BUT DU JEU : faire 7 passes consécutives sans que l'adversaire intercepte le ballon

ORGANISATION : 2 équipes de 5 à 7 joueurs sur ½ terrain

CONSIGNES : si la défense intercepte le ballon, elle devient attaquante. Si le ballon tombe par terre, le compteur revient à 0 pour l'attaque. Il est interdit de courir avec le ballon. Si l'équipe réalise 5 passes, elle marque un point.

VARIANTES : interdiction de redonner le ballon au joueur qui vient de vous faire la passe (père)

LA PETITE THEQUE

OBJECTIF : passer, courir

BUT DU JEU : marquer le plus grand nombre de points en faisant des tours

ORGANISATION : 1 équipe de lanceur coureur dans une zone, une équipe de passeur qui se répartit sur tout le ½ terrain.

CONSIGNES : le premier lanceur doit lancer le ballon et faire le plus grand nombre de tour de zone avant que le ballon soit revenu au point de départ, l'équipe marque autant de points que de tours réalisés par chaque lanceur. Les passeurs doivent récupérer le ballon le plus vite possible et le ramener au point de départ en se faisant des passes sans courir avec le ballon Quand tous les lanceurs ont joué, on change les rôles

VARIANTES : les tours de zone peuvent se faire en dribble (2 ballons en jeu)

SITUATION D'EVALUATION DIAGNOSTIQUE

MATCH 6 contre 6

OBJECTIF : s'organiser collectivement pour marquer des buts, récupérer le ballon

BUT DU JEU : marquer plus de buts que l'équipe adverse

ORGANISATION : 2 équipes. Chasubles

CONSIGNES : L'équipe qui a le ballon est en attaque et s'organise pour se rapprocher du but adverse pour marquer un point, l'équipe en défense essaie de récupérer le ballon sans contact pour devenir à son tour attaquante

Règles de bases : pas de contact, pas de course avec ballon, pas d'empiètement

Les élèves peuvent arbitrer

VARIANTES : jeu sans dribble, changement de gardien de but après chaque but encaissés

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

BALLON CHASSEUR

OBJECTIF : tirer sur cible mouvante, esquiver les tirs

BUT DU JEU : toucher le maximum de joueurs adverses

ORGANISATION : 2 équipes, chasubles, ballons mousse si possible

CONSIGNES : l'équipe en possession du ballon s'organise en passe pour se rapprocher d'un adversaire et lancer le ballon dessus (interdiction de courir avec le ballon). Le joueur « en danger » doit esquiver et s'enfuir dans un autre espace

VARIANTES : si le ballon est bloqué par l'adversaire, son équipe devient attaquante

Limiter le nombre de passes...

LA PASSE A 5 ORIENTEE

OBJECTIF : passer, courir, se démarquer

BUT DU JEU : réaliser 5 passes pour aller marquer un but

ORGANISATION : 2 équipes. 1 en attaque, 1 en défense, 1 gardien de but neutre

CONSIGNES : L'équipe qui a le ballon doit réaliser 5 passes consécutives dans une partie de terrain pour ensuite se diriger vers la cible et marquer le but.

L'équipe qui défend cherche à intercepter le ballon à tout moment. S'il elle y parvient elle devient attaquante

VARIANTES : varier le nb de passes

LES 4 COINS

OBJECTIF : se repérer dans l'espace, changer rapidement de statut

BUT DU JEU : marquer le maximum de point en posant le ballon dans un coin

ORGANISATION : 2 équipes, chasubles, 1 ballon, 4 cerceaux ou plot

CONSIGNES : l'équipe en possession du ballon s'organise pour poser le ballon dans un des 4 cerceaux placés aux 4 coins du terrain. L'équipe qui défend n'a pas le droit de rester devant les cerceaux. Si elle récupère le ballon, elle devient attaquante

VARIANTES : ajouter un passeur neutre

Si le porteur de balle est touché il perd le ballon

MATCHES A THEME

OBJECTIF : s'affronter collectivement

BUT DU JEU : marquer plus de point que l'équipe adverse

ORGANISATION : 4 équipes. 2 terrains, 2 arbitres, chasubles

CONSIGNES : les équipes s'organisent collectivement pour marquer des points en respectant les thèmes proposés

VARIANTES : jeu sans dribble

Un passeur neutre placé au centre du terrain

Passe « à son pair » interdite

SITUATION D'ÉVALUATION DE FIN DE CYCLE

TOURNOI

OBJECTIF : évaluer les progrès des élèves, approcher l'aspect « compétition »

BUT DU JEU : gagner un maximum de matches

ORGANISATION : 2 terrains en largeur, 5,6 équipes de 5 joueurs. L'équipe qui ne joue pas doit arbitrer et comptabiliser les points...

CONSIGNES : appliquer les règles de handball, être fair-play sur et en dehors du terrain. Changement de gardien de but régulièrement,

VARIANTES : un but marqué en sautant vaut 2 points. 1 arrêt de gardien vaut 2 pts

1 seul dribble autorisé...



RENDRE LES ÉLÈVES ACTEURS ET AUTONOMES

L'élève prendra des **initiatives** en tant que joueur en attaque comme en défense sans attendre systématiquement les consignes. Il sera **acteur** dans l'activité en élaborant avec ses partenaires des stratégies pour gagner le jeu.

En cycle 3, il apprendra aussi le rôle d'arbitre, quelques règles de base ainsi que les gestes correspondants. Il participera à l'organisation des rencontres et à son bon déroulement.

Pour les classes de CM1 et CM2, il serait intéressant qu'au cours du cycle HANDBALL, les élèves s'approprient un outil d'évaluation (**une fiche d'auto-évaluation**) qui prendrait en compte les contenus du cycle.

Cette fiche permettrait aux élèves de faire un bilan concret aux travers de critères de réussite clairement identifiés, élaborés collectivement entre l'enseignant et les élèves. Cette fiche serait donc préparée au préalable en classe et traitée ensuite avec l'enseignant.

FICHE - BILAN DE MATCHELEVE JOUEURNOM : PRENOM : ELEVE OBSERVATEURNOM : PRENOM :

	+	-
Passes Noter + si le porteur de balle lance correctement le ballon à son partenaire noter - si ce n'est pas le cas		
Réceptions Noter + quand le joueur attrape bien le ballon, dans le cas contraire noter -		
Récupération ou perte du ballon Noter + quand le joueur en défense empêche la passe et récupère le ballon (interception). Noter - quand il perd le ballon en attaque(marcher, reprise, zone...)		
Tirs Noter + quand le joueur marque le but. Noter- quand le tir est à coté ou arrêté par le gardien		
Gardiens Noter + pour chaque tir arrêté, noter - pour chaque but encaissé		
TOTAL		

RESULTATS :

(Cocher la bonne case)

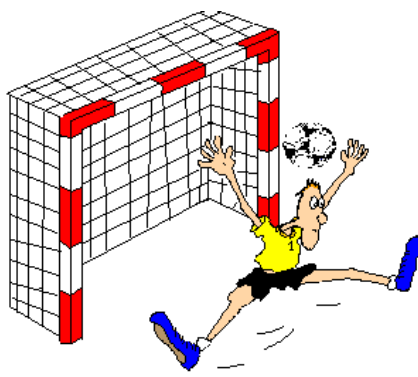
LE TOTAL + EST SUPERIEUR AU TOTAL -	OUI	NON	« Je suis en réussite »
LE TOTAL + EST EGAL AU TOTAL -	OUI	NON	« Je commence à être à l'aise »
LE TOTAL + EST INFERIEUR AU TOTAL -	OUI	NON	« Je dois encore progresser »

L'APPRENTISSAGE DES REGLES DE HANDBALL

Durant tout le cycle d'apprentissage et lors des tournois finaux, les règles devront être adaptées selon l'âge des élèves. De plus un document pourra être distribué à chacun afin de mieux assimiler les règles et les gestes qui correspondent. Le tableau ci-après montre la tendance et l'évolution des règles selon le niveau de classe.

ADAPTATION DES REGLES DE HANDBALL A L'ECOLE

	<i>CYCLE 2</i>		<i>CYCLE 3</i>	
	CP/CE1	⇒ CE2/CM1	⇒ CM2	
BALLON	Si possible de petite taille et en plastique mou.			
NOMBRE DE JOUEURS	4+1 gardien de but		5+1 gardien de but	
TERRAIN	Sur largeur si possible		Approche sur la longueur	
BUT	But mini hand placé à 5m des tireurs		jeu avec alternance petit et grand but à 6m des tireurs	
EMPIETEMENT (de la zone)	Ne pas siffler les empiètements « légers »		Intervenir systématiquement	
RESPECT DU PORTEUR DE BALLE	Pas de contact		Sanctionner les fautes sur le bras et par derrière (pénalty, avertissement)	
MARCHER	3 / 4 appuis avec des tolérances			
REPRISE DE DRIBBLE	Tolérer la reprise occasionnelle		Siffler les reprises de dribble	
TOUCHE	Pied sur la ligne			
ENGAGEMENT	Par le gardien de but défense à 3m du ballon			
3 SECONDES	Tolérer 5 secondes			
JET FRANC	Se placer à 3m du ballon			
DEFENSE EN ZONE	Corriger sans sanction			



MATERIEL

Pour assurer convenablement les interventions auprès des classes, il est nécessaire de prévoir le matériel suivant :

- 15 ballons (taille 0 en plastique)
- 10 petits cerceaux
- 5 grands cerceaux
- 20 plots
- 2 jeux de chasubles (2X10)
- 2 sifflets



Cette liste de matériel reste indicative, les intervenants étant très souvent licenciés dans des clubs, le matériel peut être plus facilement fourni pour la mise en place d'un cycle HANDBALL. Une partie du matériel peut être mis à disposition par le comité (en fonction de ses stocks disponibles).

L'école peut acquérir un « kit mini handball » regroupant tout le matériel pédagogique nécessaire

→ Se renseigner auprès du Comité d'Eure et Loir de handball (tél. : 02 37 46 57 70)

FETE DU HANDBALL



LE COMITE, L'USEP, LES ECOLES peuvent envisager d'organiser en fin d'année scolaire (courant JUIN) un REGROUPEMENT festif afin d'y rassembler plusieurs classes d'écoles différentes. Dans le cadre de la QUINZAINE DU MINIHAND, il se produit déjà dans nombreux départements une réelle **FETE DU HANDBALL** : des tournois sur des terrains de football... affaire à suivre dans notre département...