



INSPECTION ACADEMIQUE DU RHONE
COMITE DU RHONE DE HANDBALL



PHASE DE REFERENCE

Poser un problème

Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : le handball.

L'élève participe à un jeu collectif pour :

- identifier ses savoirs
- repérer ses manques

quand il est :

- attaquant
- défenseur
- gardien

PHASE DE REFERENCE

Une situation problème est proposée :

pour permettre à tous les élèves :

- repérer ses savoirs et identifier ses besoins dans l'activité handball à partir d'un jeu à statuts indifférenciés.
- de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.
- d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball en situation.

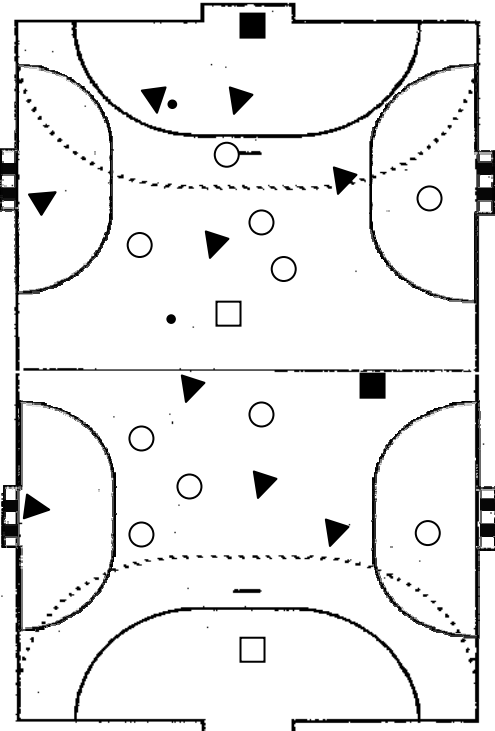


C

B

A

- Objectifs de l'enseignant :**
- ⇒ Permettre à l'élève de repérer ses savoirs et identifier ses besoins.
 - ⇒ Permettre à l'élève de s'appropriier les règles et les rôles propres au handball.
 - ⇒ Permettre à l'élève d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball en situation de jeu

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p>Marquer des buts et empêcher l'équipe adverse d'en marquer</p>	<p>2 terrains de mini hand 2 équipes de 6 joueurs dont un arbitre de chaque équipe par terrain. 1 ballon par terrain. 2 jeux de dossards durée : 5 mn</p> 	<p>En attaque : ▲</p> <p>Faire progresser le ballon pour marquer des buts.</p> <p>En défense : ○</p> <p>Empêcher les attaquants de marquer des buts et s'emparer du ballon pour devenir attaquants.</p> <p>Les arbitres : ■ □</p> <p>Faire respecter les règles du handball : touche, marcher, contact, respect de la zone. Donner le résultat.</p>	<p>L'équipe qui gagne est celle qui a marqué plus de buts que l'autre</p>

FICHE DIDACTIQUE

La présence d'un intervenant extérieur en handball au cycle 3 doit permettre de proposer une EPS riche sur les plans didactique et pédagogique. Elle ne peut en aucun cas se limiter à une animation sportive telle que les enfants la trouvent en dehors de l'école, que ce soit dans le cadre périscolaire ou dans le cadre du club. C'est bien d'une pratique scolaire dont il s'agit. La circulaire N° 92.196 du 3 juillet 1992 nous rappelle que l'enseignant reste le maître d'œuvre de l'organisation pédagogique dans sa classe. Les programmes de 2007 en EPS imposent l'acquisition de 4 compétences spécifiques et de 4 compétences générales au cours des 3 cycles de l'école primaire.

Ils obligent également le traitement de la compétence « s'opposer individuellement ou collectivement » avec une activité collective comme support des apprentissages chaque année.

Ainsi, si l'éducation des conduites motrices est l'enjeu fondamental, elle ne se fait qu'à travers des situations qui permettent à l'élève d'identifier ses ressources, de les évaluer, d'envisager des progrès qui seront le support à la fois des projets de l'équipe et de son projet individuel.

Il est fondamental que l'enseignant veille à ce que l'enchaînement des séances ait une cohérence et un sens pour les élèves.

On veillera lors des situations de découverte à favoriser la pratique et l'engagement de tous les élèves dans les différents rôles sociaux. L'attention de l'enseignant et de l'intervenant, lors de ces premières séances, sera centrée sur l'apprentissage des règles des jeux mais aussi celui des règles de vie, de façon à ce que lors des séances de référence, on puisse se centrer alors sur l'apprentissage de l'observation.

Cette phase est importante pour permettre à chaque équipe d'envisager un projet d'apprentissage collectif en fonction des problèmes identifiés.

C'est en classe, avec l'enseignant, que se fait l'analyse des résultats. Ce sont ces analyses qui définissent les voies de progrès pour les équipes. C'est l'intervenant qui propose et met en œuvre les situations d'apprentissages apparues nécessaires.

Voici quelques exemples d'analyse des observations et des projets qui peuvent en découler.

	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C		marqueur
			tir	but	
1	●				
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

l'équipe a récupéré le ballon dans son camp, a progressé jusqu'en zone C puis a perdu le ballon

l'équipe a récupéré le ballon dans le camp adverse, a progressé jusqu'en zone C, a tiré puis a perdu le ballon

l'équipe a récupéré le ballon en zone C, a tiré et marqué

l'équipe a récupéré le ballon dans la zone C, a tiré puis a perdu le ballon

Nombre de ballons joués : 4

Nombre de ballons amenés en zone C : 4

Nombre de tirs : 2

Nombre de buts : 1

Exemples d'analyse des résultats

ballons joués	ballon en				ballon en zone C		marqueur
14	zone A	ballon en zone B			tir	but	
Total					4	1	
14 ballons joués, 6 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir							
Cette équipe a du mal à conserver et à faire progresser le ballon vers la cible							
Travailler en priorité les situations du thème : progresser et conserver							
ballons joués	ballon en				ballon en zone C		marqueur
14	zone A	ballon en zone B			tir	but	
Total					11	4	1
14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir: Cette équipe a du mal à mettre quelqu'un en situation favorable pour tirer : apprendre à se démarquer, fixer un défenseur pour créer un espace.							
Travailler en priorité les situations du thème : Accéder au tir							
ballons joués	ballon en				ballon en zone C		marqueur
14	zone A	ballon en zone B			tir	but	
Total					11	9	1
14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 9 aboutissent à un tir, 1 seul but marqué							

Lecture des thèmes de travail en fonction des possessions de balle et de son exploitation dans les différentes zones

Thème	Situations collectives	Situations individuelles		Situations adaptées aux trois thèmes
Progresser et conserver le ballon <i>De ZONE A à ZONE C</i>	Les deux zones	Porteur	Partenaire du porteur	Le jeu des six cages Les passes L'embûche
		La traversée	Les 3 zones	
Accéder au tir <i>De ZONE C à TIR</i>	La zone protégée	Porteur	Partenaire du porteur	
		Le jeu des portes	Les 5 touches	
Marquer / Arrêter <i>De TIR au BUT</i>	Duel choisi	Le tireur	Le gardien	
		Les trois plots Marquer des buts	Arrêter des buts	