



INSPECTION ACADEMIQUE DU RHONE  
COMITE DU RHONE DE HANDBALL



**Dossier pédagogique**

**Annexe à la convention départementale**

**Juin 2005 - Juin 2007**

# Le Handball à l'école

## ... en partenariat

**Projet pédagogique mis en œuvre par :**

**Monique PRUDENT DAMON (CPC EPS, Anse Neuville)**

**Nicole GERARD (CPC EPS Villefranche)**

**Armel MERLAUD (CTF Rhône)**

**Jean Paul GOFFOZ (CPD EPS Rhône)**

**Paul BOUVARD (CPD EPS Rhône)**





## SOMMAIRE

Le handball à l'école	p 1
Analyse de la compétence et tableau des voies de progrès	p 2
Déroulement du module d'apprentissage	p 3
<b><u>Phase de découverte</u></b>	p 4 et 5
L'horloge	p 6
La balle au capitaine	p 7
3 contre 3	p 8
Multi buts	p 9
2 X 2 X 2	p 10
Principe de constitution des équipes	p 11
Fiche évaluation binômes	p 12
<b><u>Phase de référence : situation problème</u></b>	p 13 et 14
Mini hand	p 15
Fiche didactique	p 16 et 17
Dispositif de la situation de référence	p 18
Fiche évaluation équipe	p 19
<b><u>Phase de structuration</u></b>	p 20 et 21
<b>Thème : progresser et conserver</b>	p 22
Situation collective : 2 zones	p 23
Situation individuelle : la traversée	p 24
Situation individuelle : les 3 zones	p 25

<b>Thème : accéder au tir</b>	p 26
Situation individuelle : la zone protégée	p 27
Situation individuelle : le jeu des portes	p 28
Situation collective : les 5 touches	p 29
<b>Thème : duel tireur / gardien - marquer / arrêter</b>	p 30
Situation collective : duel choisi	p 31
Situation individuelle : les 3 plots	p 32
Situation individuelle : marquer des buts	p 33
Situation individuelle : arrêter des buts	p 34
<b>Thème : habiletés transversales</b>	p 35
Les passes	p 36
Les 6 cages	p 37
L'embûche	p 38
Fiche observation : dribbler / tirer	p 39
Fiche observation : passer / tirer	p 40
Fiche observation : arrêter	p 41
<b><u>Phase bilan</u></b>	p 42 et 43
Tournoi mini hand	p 44
<b>ANNEXES</b>	p 45
1 Le mini hand (présentation des terrains)	p 46
2 L'arbitrage	p 47 et 48
3 Bilan des interventions	p 49 et 50
4 Tournoi à 5 équipes, 4 équipes, 3 équipes	p 51, 52 et 53



## Le HANDBALL à l'école

Ce dossier constitué, en annexe à la convention départementale, doit servir de référence aux enseignants et aux intervenants, pour tout projet d'intervention en handball à l'école.

Il permet :

- à tout intervenant extérieur de contractualiser son intervention avec l'Inspecteur de l'Education Nationale de la circonscription.
- à l'enseignant, qui reste le maître d'oeuvre et le responsable de sa classe, en partenariat avec l'intervenant, de fonder et d'argumenter les choix didactiques, pédagogiques et éducatifs qu'il fait pour construire son module d'enseignement dans une activité où il n'est pas forcément un expert. (Circulaire 92-196 du 3 juillet 1992. BO n°29 du 16 juillet 1992).

Ces partenariats sont exclusivement réservés aux classes de **cycle 3**.

Le handball se définit comme un jeu de coopération/confrontation où les espaces de jeu sont interpénétrés. La cible est relativement petite et gardée. Elle est mise à distance des joueurs de champ par une zone inaccessible.

C'est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence spécifique et d'une ou plusieurs compétences générales des programmes pour l'EPS (BO HS n°5 du 12/04/2007).

La compétence spécifique travaillée ici sera « **s'opposer individuellement ou collectivement** ». Si l'ensemble des compétences générales est travaillé, celle qui le sera plus particulièrement au cours du module d'apprentissage sera : « **se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif** ».

L'idée force de cette compétence est de permettre aux élèves de s'engager et d'apprendre en s'opposant dans « *un cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif est de permettre à l'élève de se construire au sein du groupe, de connaître ses propres limites, de s'évaluer, de se situer en tant que joueur et citoyen d'une collectivité à laquelle on appartient.* »<sup>1</sup>

L'organisation pédagogique doit permettre aux élèves d'envisager collectivement et individuellement au moins une voie de progrès, de la mettre en œuvre et d'identifier les progrès réalisés.

Les situations proposées engagent concrètement l'élève à :

- Respecter et faire évoluer les règles du jeu (proposées dans les situations).
- Participer aux différents rôles permettant au jeu de vivre (joueur, arbitre, observateur).
- Respecter les règles de sécurité liées à la pratique (règles d'or, droits et devoirs).

Rechercher, pour lui et pour son équipe, les principes d'une plus grande efficacité dans les situations. Cela lui permettra ainsi de stabiliser des performances et de faire des projets individuels ou de participer à l'élaboration de projets collectifs

<sup>1</sup> Roland Michaud : Agir dans le Monde. Ed F.Nathan 2002.

## ANALYSE DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3 (SENS ET ENJEUX)

### S'OPPOSER



Le terme **d'opposition** ne doit pas être abordé par le côté négatif de la définition : « un rapport de choses opposées qui ne peuvent coexister sans se nuire ». Au contraire, il y a une vertu pédagogique à s'opposer à quelqu'un dans le cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement. L'enjeu éducatif de cette entreprise réside dans le fait qu'en s'opposant, on se construit, on connaît ses propres limites, on peut s'évaluer, se situer en tant que « joueur », mais aussi en tant que « citoyen » d'une collectivité à laquelle on appartient.

Aussi chaque situation, chaque jeu d'opposition individuel (seul) ou collectif (à plusieurs) doit permettre aux joueurs de construire des connaissances et des compétences autour de la notion de règles. Celles-ci peuvent se décliner en plusieurs catégories :

- ⇒ **les règles du jeu** édictées en règlement,
- ⇒ **les règles de vie** démocratique du groupe (joueur, arbitre, chronométreur...),
- ⇒ **les règles de sécurité** liées à la pratique de ces jeux (règle d'or, droits et devoirs des joueurs...),
- ⇒ **les règles liées à la recherche d'efficacité** dans les statuts et rôles des situations pratiquées...




### INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



« **Individuellement** » doit s'entendre dans une situation de « un contre un ». Cette situation peut proposer des activités qui impliquent plus ou moins corporellement les élèves. Les activités de combat ou de lutte sont beaucoup plus impliquantes que celles qui sont médiées par un engin comme les jeux de raquettes (tennis de table, badminton...).

« **Collectivement** » fait référence au groupe, à l'équipe. Cette opposition, là aussi, peut être plus ou moins engagée en fonction de la nature des jeux choisis, qu'ils soient traditionnels, du patrimoine, collectifs ou sportifs.

**TABLEAU DES VOIES DE PROGRES DE LA COMPETENCE SPECIFIQUE N° 3 (SAVOIRS CONSTITUTIFS)**

<b>S'OPPOSER</b>	<b>INDIVIDUELLEMENT</b>	<b>COLLECTIVEMENT</b>
<p><b>Oser s'engager dans un rapport de un contre un</b> dans lequel les statuts d'attaquant et de défenseur sont différenciés. Chaque opposant réalise une tâche simple, bien définie, dont le but est contraire à celui de son adversaire. Exemple : faire sortir du tapis pour l'un et rester sur le tapis pour l'autre. Cette différenciation permet aux élèves de comprendre la tâche et d'identifier facilement le résultat de l'action.</p> <p align="center"></p> <p><b>ETRE CAPABLE d'une opposition construite de façon plus intentionnelle</b> (engagement volontaire, compréhension affirmée de la tâche, respect de la règle d'or, intégration des règles essentielles de l'activité physique support...), dans laquelle les statuts sont différenciés et peuvent changer en fonction de l'évolution du rapport de force au cours du déroulement de l'action.</p> <p>En fin de cycle 2, les élèves doivent avoir construit une plus grande maîtrise de l'activité d'opposition et notamment analyser l'évolution du score, reconnaître pour chaque situation de jeu <b>les stratégies les plus efficaces</b> pour eux (de 2 à 3 pour chacun des élèves).</p>	<p><b>Le rapport un contre un</b> avec statuts différenciés <b>est privilégié.</b> Les aires d'évolution doivent être bien matérialisées (but de la tâche et critères de réussite inscrits dans le dispositif autorisent un guidage perceptif de l'activité de l'élève). Les actions motrices utilisées sont simples, globales et peu nombreuses.</p> <p>Peu à peu émergent d'autres rôles nécessaires au bon déroulement de l'opposition (arbitre, chronométrateur, « entraîneur »).</p> <p align="center"></p> <p>ACQUERIR une « maîtrise oppositionnelle » qui se manifeste par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la connaissance et la pratique de plusieurs activités et jeux d'opposition,</li> <li>- la réalisation d'une combinaison d'actions motrices différentes et adaptées aux jeux d'opposition,</li> <li>- l'utilisation de plusieurs stratégies d'opposition (2 à 3),</li> <li>- la possibilité de jouer tous les rôles nécessaires au déroulement des jeux.</li> </ul>	<p>Les <b>jeux collectifs</b> proposés avec ou sans ballon sont simples dans leurs règles et bien matérialisés dans leurs dispositifs. Organisés prioritairement sur la base de statuts différenciés, ils permettent la connaissance de l'évolution du score par tous les participants. Les équipes sont restreintes (4 à 5 joueurs). Les actions motrices exigées sont peu nombreuses et simples du point de vue de la motricité (attraper, lancer, bloquer...).</p> <p align="center"></p> <p><b>DEVELOPPER</b> une première construction par le groupe d'un projet de jeu collectif simple, mais connu de tous les joueurs. Ce projet s'appuie sur l'utilisation de quelques stratégies globales retenues par le collectif de l'équipe. Chacun des participants accepte de jouer les différents rôles nécessaires au déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- attaquant et/ou défenseur,</li> <li>- arbitre et/ou secrétaire,</li> <li>- observateur et/ou entraîneur.</li> </ul>

## DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

### COMPETENCE 3 DU CYCLE 3 : S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT



PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances <b>Construire du sens</b>	1 à 2 séances <b>Résoudre un problème</b>	6 à 12 séances <b>Construire des savoirs</b>	1 à 2 séances <b>Evaluer les savoirs acquis</b>
Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée. L'élève mobilise ses ressources pour : - entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel - utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter...) - régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité - Mettre en place les différents rôles.	Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : <b>le handball</b> .  L'élève participe à un jeu collectif pour : - identifier ses savoirs - repérer ses manques  quand il est attaquant, défenseur, gardien.	Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe. L'élève s'entraîne pour : - améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter...) - se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace - accéder à l'automatisation Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.	Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif.  L'élève participe à un tournoi de mini hand : - identifier ses savoirs, - mesurer ses progrès, - repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien.
<u>Situations d'appui</u> : - l'horloge - la balle au capitaine - le 3 contre 3 - le multi buts - Le 2 x 2 x 2	<b>Situation d'appui</b> :  - Mini hand : 4 contre 4 ou 5 contre 5	<u>Situations d'appui</u> : - 3 situations pour faire progresser et conserver la balle - 3 situations pour accéder au tir - 4 situations pour gagner le duel tireur / gardien (marquer / arrêter) - 3 situations pour améliorer les habiletés transversales.	<u>Situations d'appui</u> : - tournoi de mini hand - rencontre de mini hand
<b><i>Le souci permanent sera de faire développer également des éléments des compétences générales suivantes :</i></b>			
<u>Compétence générale visée</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Mesurer et apprécier les effets de l'activité	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Construire un projet d'action	<u>Compétences générales visées</u> - Appliquer et construire des principes de vie collective - Mesurer et apprécier les effets de l'activité