



# Réforme des collèges 2016

## Illustration en EPS

**DOMAINE DU SOCLE: D3 (D2)**

**CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4**

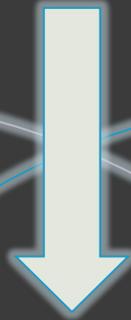
**APSA : HANDBALL**

**CYCLE: 4**

**TITRE : « APPRENDRE ENSEMBLE »**

**AUTEUR : Frédéric REVUE (GFD Aisne)**

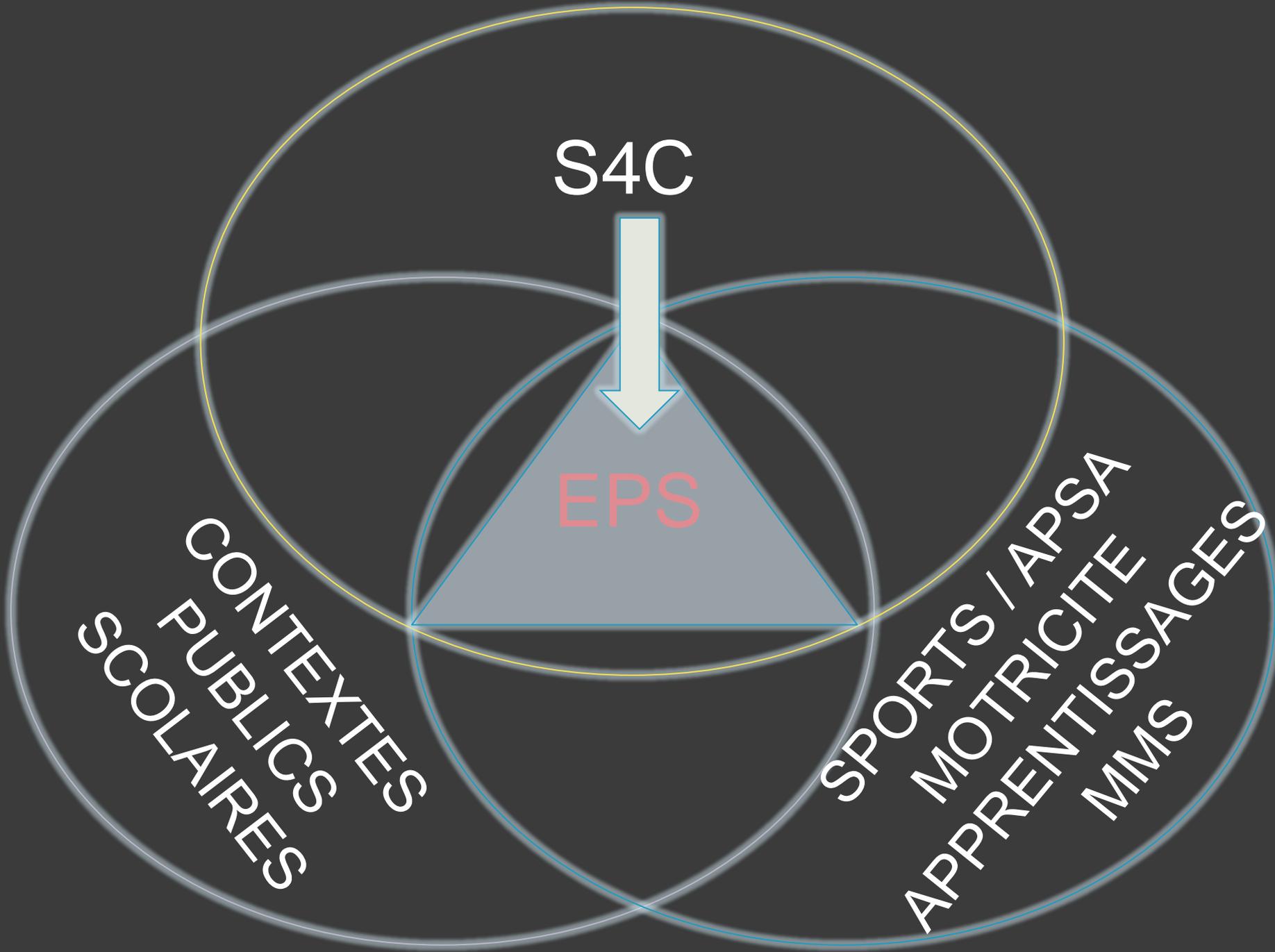
S4C



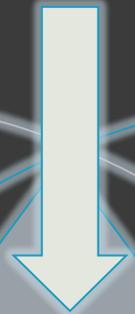
EDUCATION

CONTEXTES  
PUBLICS  
SCOLAIRES

Disciplines  
d'enseignement  
Pratiques sociales  
Activité et  
apprentissage  
spécifiques



S4C



EPS

CONTEXTES  
PUBLICS  
SCOLAIRES

SPORTS / APSA  
MOTRICITE  
APPRENTISSAGES

# LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne les élèves âgés de 6 à 16 ans. Il identifie les connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire. Ce nouveau socle entrera en vigueur à la rentrée scolaire 2016.



# S4C

## Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Dans une démarche de **coéducation**

aptitude à vivre de manière **autonome**

tolérance , **égalité**, entre les hommes et les femmes, le refus des **discriminations**

**juger et agir** par soi-même

**intérêt général**

# S4C

## *Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen*

### Objectifs de connaissances et de compétences (OCC)

1 Expression de la sensibilité et des opinions, **respect des autres**

*L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité*

*à mettre à distance préjugés et stéréotypes*

*d'apprécier les personnes qui sont différentes de lui*

# S4C

***Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen***

## OCC

**2 La règle et le droit**

*comprend et respecte **les règles commune***

*connaît le rôle éducatif et la gradation des sanctions*

# S4C

## **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**

### OCC

#### 3 Réflexion et discernement

*défend ses jugements en s'appuyant sur la réflexion et **sur l'argumentation***

*distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif*

*distingue son intérêt particulier de **l'intérêt général***

# S4C

## *Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen*

### OCC

#### 4 Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

**coopère** et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.  
respecte les engagements pris envers lui-même et envers les autres  
comprend l'importance du **respect des contrats**

**prendre des initiatives**  
**mettre en œuvre des projets**, après avoir évalué les conséquences de son  
action

# CYCLE 4

## cycle des approfondissements

### Volet 1

#### *Les **spécificités** du cycle*

Les activités physiques et sportives, l'engagement dans la création d'évènements culturels favorisent un développement harmonieux de ces jeunes, dans le plaisir de la pratique, et permettent l'acquisition de nouveaux pouvoirs d'agir sur soi, sur les autres, sur le monde.

# CYCLE 4

## cycle des approfondissements

### Volet 2

*Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun*

### D3

Dans les activités physiques, sportives et artistiques : comprendre qu'elles sont source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité permet **d'établir des rapports positifs aux autres, en particulier avec les camarades de l'autre sexe**. La vie scolaire est également un moment privilégié pour apprendre à respecter les règles de vie collective, connaître ses droits et ses devoirs.

# CYCLE 4

## cycle des approfondissements

### Volet 3

#### *Les enseignements*

construire une image positive de soi dans le **respect des différences**.

L'investissement dans des **projets individuels et collectifs** est un enjeu qui permet de mobiliser de nouvelles ressources **d'observation, d'analyse**, de mémorisation et **d'argumentation**.

# 5 Compétences générales (CG)

L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves,

**filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive,**

de construire cinq compétences générales en continuité durant les différents cycles :

*1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.*

*2 S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.*

**3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.**

*4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.*

*5 S'approprier une culture physique sportive et artistique.*

# CYCLE 4

cycle des approfondissements

## Volet 3

### COMPETENCES TRAVAILLEES (CT)

#### D3

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Respecter, construire et faire respecter règles et règlements

Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité

**Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat**

**Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences**

# Champ d'Apprentissage Complémentaire (CAC) 4

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

**Être solidaire de ses partenaires** et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre

Observer et co arbitrer

Accepter le résultat de la rencontre et savoir **l'analyser avec objectivité**

# CAC 4

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### Compétences travaillées pendant le cycle

Rechercher le gain de la rencontre par **la mise en œuvre d'un projet** prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.

Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans **une situation d'opposition donnée** et répondre aux contraintes de l'affrontement.

S'adapter rapidement **au changement de statut défenseur / attaquant**.

Co arbitrer une séquence de match (de combat). Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.

**Se mettre au service de l'autre** pour lui permettre de progresser.

Citoyenneté  
équité



**CO-EDUCATION  
FPS HAND  
CYCLE 4**

CONTEXTE  
MIXITE  
HIETEROGENEITE

CONDUIRE ET MAITRISER UN  
AFFRONTMENT COLLECTIF

## Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

S4C

OCC

### respect des autres

D3

#### Contributions essentielles au socle

« règles » : source d'inventions techniques, de liberté, de sécurité, permet d'**établir des rapports positifs aux autres, en particulier avec les camarades de l'autre sexe.**

V2

CG

#### Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

Respecter, construire et faire respecter règles et règlements

Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité

Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour

**réaliser un projet ou remplir un contrat**

**Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences**

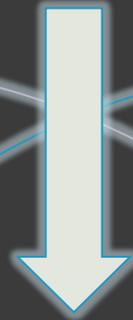
V3

CT

CAC

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

apprendre à apprendre  
méthodes et outils



**CO-EDUCATION  
FPS HAND  
CYCLE 4**

CONTEXTE  
MIXITE  
HIETEROGENEITE

CONDUIRE ET MAITRISER UN  
AFFRONTMENT COLLECTIF

## Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

S4C

OCC

### Coopération et réalisation de projets

D2

#### Contributions essentielles au socle

*L'organisation et l'entraînement se construisent par les répétitions, la réduction ou l'augmentation de la complexité des tâches, la concentration, la compréhension de ses erreurs*

V2

CG

#### S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils

*Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser  
Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace  
Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs  
Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres*

V3

CT

CAC

#### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

# ATTENDUS DE FIN DE CYCLE pour le CA4

CHAMPS  
D'APPRENTISSAGE 4 /  
Conduire et maîtriser un  
affrontement collectif ou  
interindividuel

Réaliser des actions  
décisives en situation  
favorable afin de faire  
basculer le rapport de  
force en sa faveur ou en  
faveur de son équipe

Adapter son  
engagement moteur  
en fonction de son  
état physique et du  
rapport de force

Être solidaire de ses  
partenaires et  
respectueux de son  
(ses) adversaire(s) et  
de l'arbitre

Observer et Co arbitrer

Accepter le résultat  
de la rencontre et  
savoir l'analyser  
avec objectivité

Domaines  
du Socle

Compétences  
Générales

## ENJEUX D'APPRENTISSAGE

La formation  
de la  
personne  
et du citoyen

Partager des  
règles, assumer  
des rôles et des  
responsabilités

S'engager dans un  
projet collectif. Agir  
ensemble pour une  
communauté  
d'intérêts. Créer des  
solidarités pour la  
réalisation d'action  
complémentaires  
convergeant vers un  
même objectif.  
Distinguer son intérêt  
et celui de l'équipe.

Identifier et  
apprécier ses  
ressources, celles  
de ses  
partenaires et  
adversaires pour  
agir en toutes  
sécurité et  
optimiser ses  
choix  
Tactiques et  
stratégiques.

Apporter un  
soutien, une aide à  
un partenaire en  
difficulté dans  
l'action ou dans la  
compréhension du  
jeu. Accepter et  
apprécier l'adversité  
et les décisions de  
l'arbitre

Observer  
objectivement et  
impartialement, la  
qualité des actions  
d'un joueur ou d'une  
équipe afin de  
proposer des  
solutions pour  
progresser.  
Participer activement  
aux différentes tâches  
d'arbitrage  
(table/terrain)

Participer a un  
échange afin de  
comprendre les  
raisons d'un  
échec ou d'une  
réussite.  
Défendre son  
jugement en  
argumentant par  
des observables.  
Distinguer  
subjectif/objectif

les méthodes  
et outils pour  
apprendre

S'approprier  
par la pratique  
physique et  
sportive, des  
méthodes et  
outils

Mesurer les effets et  
l'efficacité de ses  
actions par rapport aux  
projets  
individuels(contrat) et  
collectifs (tir + /PB) .  
Adapter le projet afin  
de réussir et  
progresser.

mesurer les  
niveaux de  
ressources de  
chaque joueur et  
équipe (points  
forts/faiblesse)

rechercher  
l'efficacité dans le  
« collectif  
/communauté  
d'intérêt »  
Association  
fille/garçon  
Faible/fort

Observer un joueur  
ou une équipe sur  
des indicateurs  
simples reflétant la  
qualité du jeu. Utiliser  
une tablette  
numérique pour  
recueillir les données.  
Arbitrer et identifier  
les situations  
favorables de  
marques : scores aux  
plots

Interpréter les  
« données  
statistiques simpl  
es » émettre des  
hypothèses,  
proposer des  
remédiations au  
projet.

# « COMPETENCE ATTENDUE »

## Fin de cycle 4

« Dans un jeu à effectif réduit, rechercher collectivement le gain de la rencontre en assurant des montées de balle rapide ou en utilisant opportunément la contre-attaque. S'inscrire dans le cadre d'un projet collectif de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de participer à l'évolution du score. Observer, analyser et co-arbitrer »

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>rechercher collectivement le gain de la rencontre</p>	<p>Les élèves doivent s'approprier la logique interne de l'APSA et donc rechercher l'efficacité collective offensive et défensive pour faire basculer le rapport de force en leur faveur</p>	<p><b>Composante M/S</b> <b>D2</b></p> <p>Permettre à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, de participer à l'évolution du score « contrat individuel » associé à la ligne de score</p> <p><i>La situation de référence offre une situation d'opposition collective équilibrée, (constitution d'équipes homogènes entre elles). Les élèves doivent la vivre régulièrement.</i></p> <p><b>D3</b></p> <p>Proposition d'une feuille en multi score pour percevoir le lien à la compétence attendue : « la manière »</p>

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>assurant des montées de balle rapide ou en utilisant opportunément la contre-attaque</p>	<p>Elaboration d'un jeu rapide de progression vers l'avant pour prendre de vitesse un repli défensif lent et / ou désorganisé pour aboutir à un tir en position favorable, entre 6 et 9m, seul face au gardien de but (GB) L'intention prioritaire est d'exploiter un repli défensif tardif et/ou insuffisant pour aboutir à un surnombre en zone de marque favorable(zone centrale sans les ailes) et donc à un tir «facile».</p> <p><b>Fil rouge (moteur)</b></p> <p>Il s'agit ici de prendre de vitesse le repli défensif de manière collective.</p> <p><i>C'est la composante essentielle</i></p>	<p><b>Composante M</b></p> <p><b>FAVORISER LA MONTEE RAPIDE DE BALLE (MRB) CONTRE ATTAQUE (CA) EN...</b></p> <p>...Faisant l'engagement de la part du GB ...Donnant le ballon à l'équipe qui vient de marquer (« à la manière ») ...jouant sur un dispositif de décalage retard des défenseurs ...Construisant les grands principes de la contre attaque : (Changer rapidement de statut en percevant les Indices de Récupération de Balle, Se répartir les rôles en fonction de ses qualités physiques, S'organiser pour gérer collectivement l'espace en largeur et en profondeur ,choisir efficacement entre passer et dribbler) ...utilisant un double score (ex : but sur CA = 10pts)</p>

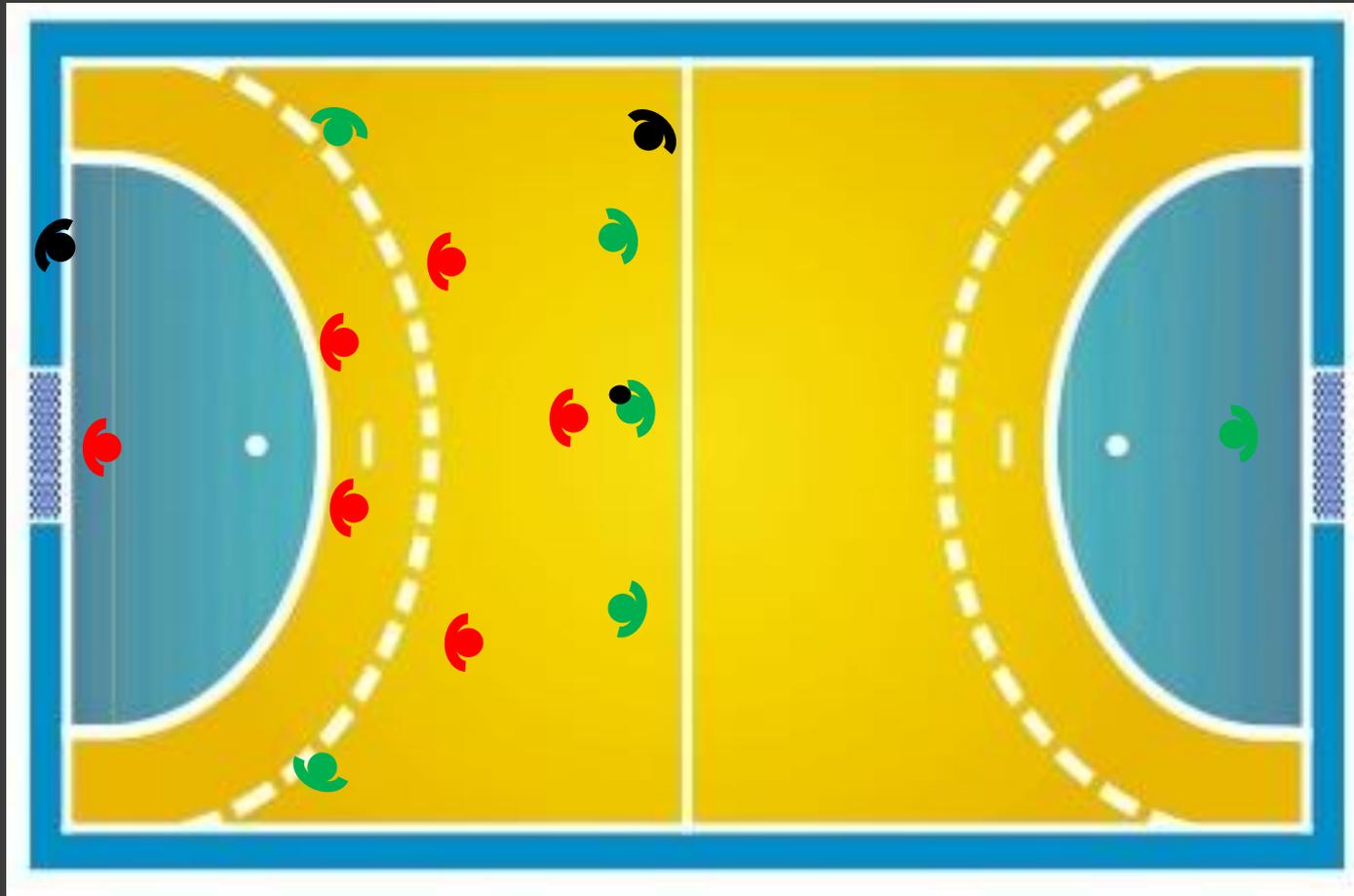
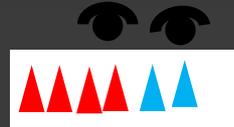
Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>S'inscrire dans le cadre d'un projet collectif de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.</p>	<p>il est essentiel que les élèves construisent des codes de circulation et de communication communs, à partir d'une spécialisation de postes. Cette dimension est centrale car ces élèves sont souvent organisés par une pratique « instinctive » et individuelle, au détriment souvent des principes d'efficacité collective et de l'adaptation au rapport de force</p>	<p><b>Composante M/S</b> <b>D2</b></p> <p>savoir utiliser différentes démarches pour apprendre : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets.</p> <p>Activité réflexive, protocole d'échange Traitement statistique de données relatives aux montées rapides de balle (MRB), contre-attaque (CA)Tirs en zone et/ou situations favorables par rapport aux nbr de possessions de balle (PB)...etc.</p> <p>Utilisation des TICE</p>

Termes /compétence	Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de participer à l'évolution du score.</p>	<p>S'engager dans un projet collectif. Agir ensemble pour une communauté d'intérêts. Créer des solidarités pour la réalisation d'action complémentaires convergeant vers un même objectif. Distinguer son intérêt et celui de l'équipe</p>	<p><b>Composante M/S D3</b></p> <p><b>contrats individuels / ressources N1 N2 N3 1 à 2 exigences action off def Imposés ou libres Uniques, non concurrents, complémentaires Ligne de score significative obligatoire</b></p>

**Proposition de test de compétence  
Pour valider la compétence attendue de fin du cycle 4**

- **Matches de 2 X 5 minutes, équipes de 6 joueurs (5 joueurs de champ et un GB).**
- **Equipes (mixtes/N1+N2+N3) sont de niveau homogène entre elles .**
- **temps mort de 5 minutes est proposé entre les deux mi-temps.**
- **Les règles sont celles du HB.**
- **Le contact est autorisé sous forme de contrôle du porteur de balle.**
- **L'engagement se réalise du gardien de but.**
- **La défense est haute et organisée en deux lignes (3-2. 3 défenseurs au delà des 9m et deux défenseurs entre 6 et 9m, Défense en Zone 0-5 interdite).**
- **Lorsque la MRB ou la contre attaque est à l'origine d'un tir en zone de marque favorable ou d'un but, la balle est redonnée à l'équipe attaquante(susceptible de favoriser la contre attaque adverse).**
- **Une équipe arbitre**
- **Une équipe observe**
- **L'enseignant coordonne et filme**

# TACHE COMPLEXE / FPS / SITUATION TEST



## TACHE COMPLEXE / FPS / SITUATION TEST

**Justifications didactiques et pédagogiques du choix de ce test de compétence**

**La valeur de l'efficacité collective (6 points)**

**= buts/tirs avec « la manière » (MBR C-A).**

*Une bonification est accordée quand le but/tir est en situation favorable  
( seul face au gardien)*

**Le nombre de matchs gagnés prennent en compte tous les buts(sans distinction)  
et permettent de distribuer la note « gains des matchs » (4 points)**

*Remarque : pour valider un but marqué par une montée rapide de balle, il faut  
que le départ de balle se fasse dans son ½ terrain, 3 passes max*

*Nous ne mentionnons rien de particulier du point de vue de la défense pour être en  
phase avec les mobiles des élèves.*

***Nous postulons cependant que les 4 points attribués au gain des matchs devraient  
inciter les élèves à défendre correctement***



# Fiche Observation FPS fin de cycle 4 HANDBALL

EQUIPE OBSERVEE :

OBSERVATEURS :

## MATCH 1 2

Possessions		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total	
Actions autres que MBR ou CA	Tirs																										
	Buts																										
MBR ou CA	Tirs																										
	Buts																										

le tireur n'est pas SEUL FACE au GB

/

Le tireur SEUL FACE au GB

X

NOMBRE de TIRS / BUTS sur MBR ou CA EN SITUATION FAVORABLE ( X )	..... x 4 points	Nombre total de pts: ..... pts
NOMBRE de TIRS / BUTS sur MBR ou CA (/)	..... x 3 point	
NOMBRE DE TIRS /BUTS SUR ACTIONS AUTRES QUE MBR ou CA : EN SITUATION FAVORABLE (X)	..... x 2 points	
NOMBRE DE TIRS / BUT BUTS SUR ACTIONS AUTRES QUE MBR ou CA (/)	..... x 1 point	
NOMBRE DE PERTE DE BALLE = NOMBRE DE POSSESSIONS – NOMBRE DE TIRS TENTES TOTAL	..... Pertes de balle	Soit ..... % de pertes de balle

# TACHE COMPLEXE / FPS / SITUATION TEST

Phase 1 : contrats imposés par l'équipe adverse.

Phase 2 : contrats choisis par l'équipe

2 contrats / joueur, 1 contrat réussi = 1 pt

Si 1 contrat réussi / tous les joueurs = bonus 3 points

Si tous les contrats réussis = bonus 8 points

Si Ph2>Ph1 = + 10 pts, Si Ph1>Ph2 = - 10 pts

CONTRAT		NIVEAUX						CONTRAT	
		1		2		3			
<b>A</b>	BUT	1	3	2	2	3	1	PERTE BALLE MAX	<b>G</b>
<b>B</b>	TIR +	1	1	3	2	5	3	CONTRE	<b>H</b>
<b>C</b>	PASSE +	1	3	3	3	5	3	ECRAN	<b>I</b>
<b>D</b>	PASSE	3	1	5	2	7	3	RECUPERATION	<b>J</b>
<b>E</b>	RELANCE	5	1	5	3	5	5	ARRET	<b>K</b>
<b>F</b>	PB	5	1	10	1	15	1	FAUTE MAX	<b>L</b>

DOMAINE 3		PHASE 1					PHASE 2				
NOM		CONTRAT	0/1	CONTRAT	0/1	TOTAL	CONTRAT	0/1	CONTRAT	0/1	TOTAL
EQUIPE											
Si 1 contrat réussi / tous les joueurs = bonus 3 points											
Si tous les contrats réussi = bonus 8 points											
Si Ph2>Ph1 = + 10 pts, Si Ph1>Ph2 = - 10 pts											
TOTAL											

## Composante motrice : « à la manière » OBLIGATOIRE

	ETAPE 1		ETAPE2		ETAPE3		ETAPE 4	
	objectifs d'apprentissage non atteints (maîtrise insuffisante)		objectifs d'apprentissage partiellement atteints (maîtrise fragile)		objectifs d'apprentissage atteints (maîtrise satisfaisante)		objectifs d'apprentissage dépassés (maîtrise très satisfaisante)	
<b>GESTION COLLECTIVE DU RAPPORT DE FORCE</b> <b>6 PTS</b>	0 0	9 1	10 1,5	19 2,5	20 3	29 4	30 4,5	40 6
<b>GAIN DE MATCH</b> <b>4 PTS</b>	Défaite avec moins de 2 MBR / CA <b>0 PT</b>		Défaite avec au moins 2 MBR/CA <b>1 PT</b>		Victoire avec moins de 2 MBR/CA <b>1 PT</b>		Victoire avec au moins 2MBR/CA <b>2 PT</b>	
<b>Efficacité individuelle % d'actions positives (att/def) / total des action positives de l'équipe</b> <b>10 PTS</b>	5 1	9 2,5	10 3	14 4,5	15 5	19 7	20 7,5	25 10

## Composante Méthodologique et Sociale : D3 OBLIGATOIRE

	ETAPE 1		ETAPE 2		ETAPE 3		ETAPE 4	
	objectifs d'apprentissage non atteints (maîtrise insuffisante)		objectifs d'apprentissage partiellement atteints (maîtrise fragile)		objectifs d'apprentissage atteints (maîtrise satisfaisante)		objectifs d'apprentissage dépassés (maîtrise très satisfaisante)	
<b>CONTRAT</b> <b>20 PTS</b>	0 0	9 4	10 5	19 9	20 10	29 14	30 15	50 20