



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: 2

CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4

APSA : HAND BALL

CYCLE: 4

TITRE : Montée de balle rapide: comment puis-je être utile à mon équipe?

AUTEUR : GUELOU Michel (GFD Oise)

Un choix éducatif lié au socle
ou à une des 5 compétences
des programmes

The diagram consists of two blue rounded rectangular boxes connected by two curved blue arrows. The top arrow points from the left box to the right box, and the bottom arrow points from the right box back to the left box, creating a continuous loop.

Une réflexion culturelle:
Extraire de l'APSA ce qui va
nous permettre de contribuer
au domaine du socle choisi

Fond culturel de l'activité hand ball

Un mobile et une mise en projet

- Remporter le match
- Assurer collectivement la progression du ballon vers le but adverse pour amener une position de tir
- Contribuer à la récupération du ballon et à la défense de son but

Une motricité spécifique

- Se déplacer avec ou sans ballon en fonction du placement de ses partenaires, lancer ou attraper le ballon, s'opposer dans les limites du règlement

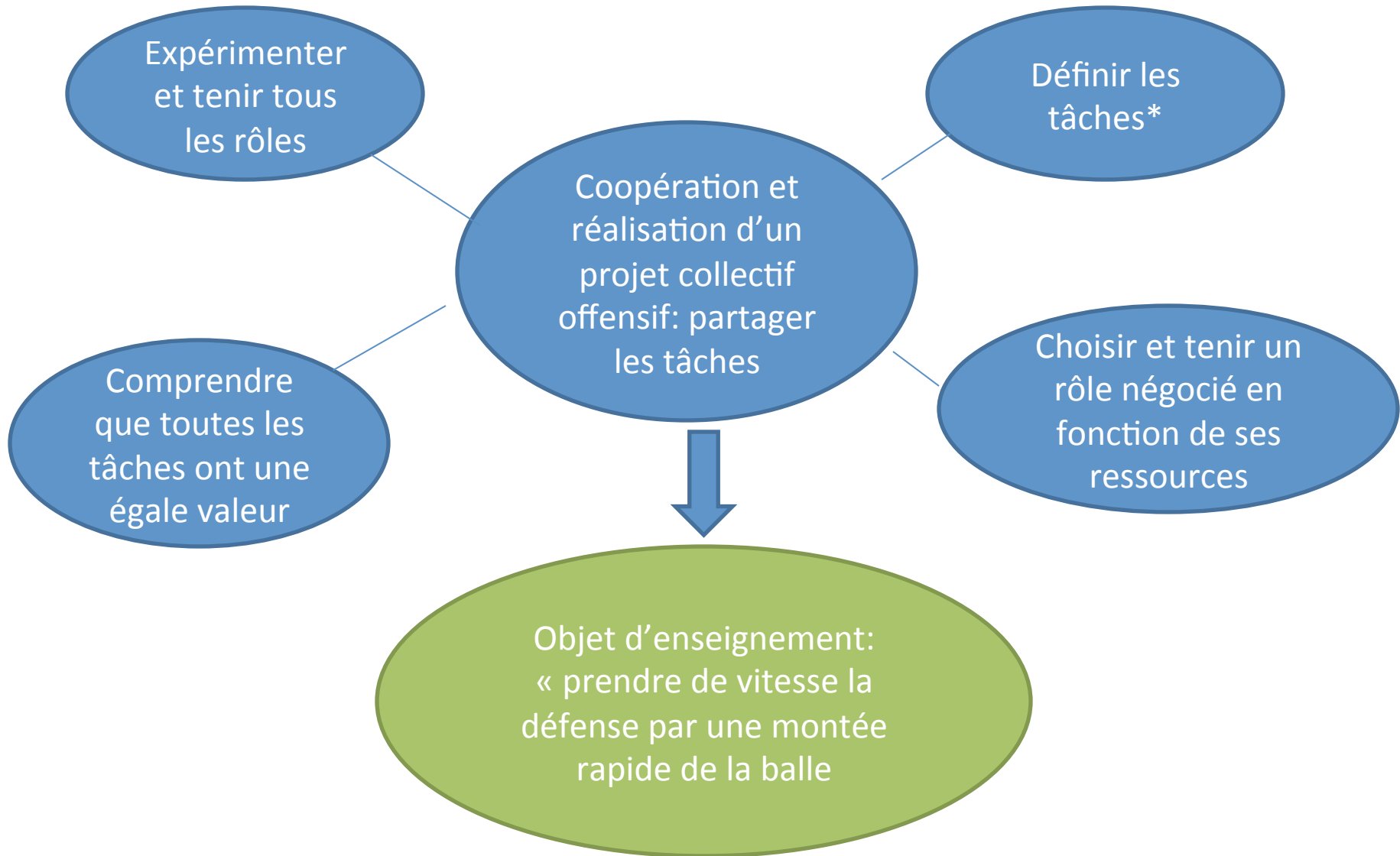
Un rapport à l'autre structurant

- Se mettre au service des partenaires pour faire pencher le rapport de force en faveur de son équipe

Quel potentiel éducatif de l'activité hand ball?

- Domaine 2: « Les méthodes et outils pour apprendre » // Coopération et réalisation de projets // **L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif**
- Domaine 3: « La formation de la personne et du citoyen » // Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative// L'élève coopère et fait preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui

Coopération et réalisation d'un projet collectif offensif: partager les tâches



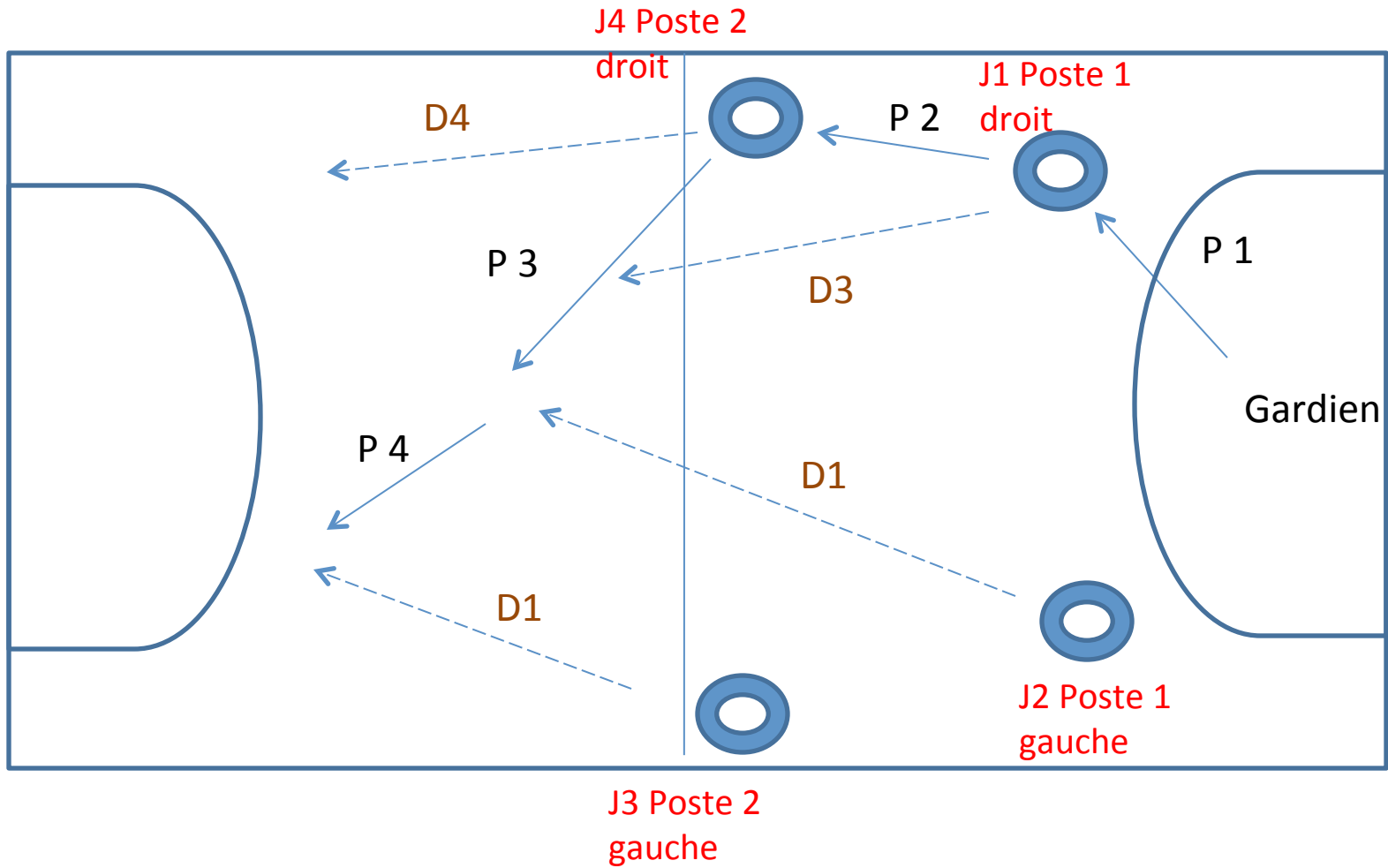
Définition des tâches

- Se projeter vers l'avant après la récupération du ballon ou après un but
- Occuper le poste spécifique pré défini puis aller vers l'avant
- Se mettre à distance de passe
- Se démarquer
- Respecter et réaliser la première tâche à réaliser
- Respecter la décision du capitaine d'équipe qui distribue les rôles avant le match

L'habillage dans une FPS

- 4x4 sur tout le terrain + gardiens de but neutres
- La montée de balle rapide après un tir ou un but se fait à partir d'un scénario écrit à l'avance (passes et déplacements) où les rôles des membres de l'équipe sont également pré définis
- Un capitaine d'équipe distribue les rôles avant le match de 5'
- Une valorisation des tirs tentés (ou buts marqués) en respectant le scénario (double score)

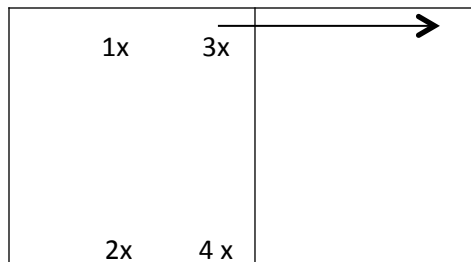
Sens de l'attaque



Equipe		poste 1	poste 2	poste 3	poste 4
1er match	1ère période				
	2ème période				
		poste 1	poste 2	poste 3	poste 4
2ème match	1ère période				
	2ème période				
		poste 1	poste 2	poste 3	poste 4
3ème match	1ère période				
	2ème période				

Chaque équipe annonce avant le match la répartition des élèves à chaque poste.

Définition
des postes



Proposition d'évaluation

8	Efficacité collective	Schéma de jeu respecté	Tirs au but en respectant le schéma de jeu	Buts en respectant le schéma de jeu
		0-2,5	3-4,5	5-6
	Gain du match	2		
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Occupe le poste défini à l'avance pour la montée de balle rapide	Choix pertinent en poste 3 ou 4 (dribble, passe).	Termine l'action collective par un tir
		0-3,5	4-6	7-8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Recueil aléatoire de données. Arbitre effacé	Recueil fiable et exploitable de données. Décision arbitrales justes	Recueil fiable et personnalisé de données. Décisions arbitrales justes et commentées
		0-1,5	2-3	3,5-4

Fiches observation

Observateur: Franck	
Equipe n°	Poste1 Isabelle
	Poste 2 Aude
	Poste 3 Julien
	Poste 4 Luc

Observateur: Franck				
Equipe n°	Tirs en contre attaque	Buts en contre attaque	Tireurs	Buteurs
	x x x x	x	Aude Julien Luc	Aude