



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: 2 et 3

CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4

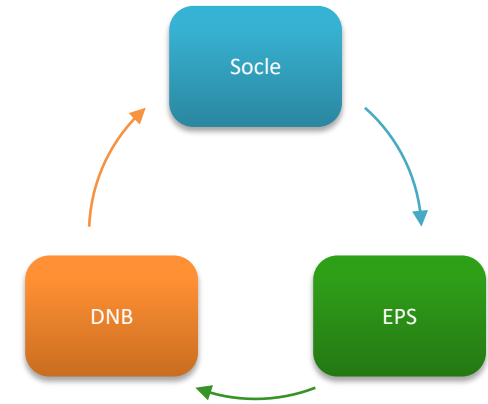
APSA : HANDBALL

CYCLE: 3

TITRE : Une démarche de mise en projet grâce au Handball petit terrain

AUTEUR : DUBOIS Marie-Noëlle (GFD Somme)

Journées de formation disciplinaire EPS

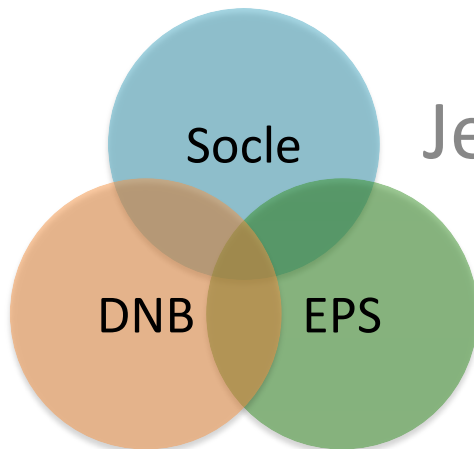


Lundi 9 et mardi 10 mai 2016

Jeudi 11 et vendredi 12 mai 2016

A.Gayrard et MN Dubois

Collège de Flixecourt et de Mers Les Bains



DES PISTES DE REFLEXION

Domaines	OBJECTIF DE COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES
Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
	Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	Organisation du travail personnel
	Coopération et réalisation de projets
	Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
	Outils numériques pour échanger et communiquer
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen	Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
	La règle et le droit
	Réflexion et discernement
	Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	Démarches scientifiques
	Conception, création, réalisation
	Responsabilités individuelles et collectives
Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	L'espace et le temps
	Organisations et représentations du monde
	Invention, élaboration, production

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adapter sa motricité à des situations variées. • Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. • Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. • Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. • Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la CLASSE (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). • Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. • ASSURER sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. • S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> • Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. • Connaître et APPLIQUER des principes d'une bonne hygiène de vie. • Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. • Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

Le Handball autour du domaine 2 au cycle 3

- Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre
 - Coopération et réalisation de projets
- Contribution de notre discipline : Faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques ainsi que la capacité à réaliser des projets
- Compétence EPS: S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre
 - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres .

Décryptage de la déclinaison du domaine en EPS

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres

APPRENDRE COMMENT

AGIR

- Temps de pratique
- Répétition
- Problème à résoudre
- Repères

OBSERVER

- Observer les autres avec des indicateurs simples
- Regarder comment faire : démonstration visualisation
- Observer sa pratique: retour sur soi

ANALYSE DE SOI

- Évaluation diagnostique et formative.
- Se situer
- Ses points forts et ses points faibles
- Se mettre en projet



ANALYSE DES AUTRES

- Connaissance de l'activité
- Connaissance des objectifs
- Connaissance des autres

Le Handball autour du domaine 3 au cycle 3

- Domaine 3: la formation de la personne et du citoyen :
 - Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
 - Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
- Contribution de notre discipline: confiance en soi, respect des autres, égalité fille-garçon
- Compétence EPS: Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
 - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, organisateur,...)
 - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements

Décryptage de la déclinaison du domaine en EPS

Assumer les rôles sociaux spécifiques aux sports collectifs et à la classe

ASSUMER



Prendre en charge la responsabilité de

ARBITRER

- de champ , de ligne
- à plusieurs

OBSERVER

- Connaître les critères

JOUER ENSEMBLE

- Avec
- contre
- pour

CHRONOMETRER

- gestion du temps

Décryptage de la déclinaison du domaine en EPS

Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement

COMPRENDRE LES
REGLES



- Simples
- Adaptées
- Evolutives

RESPECTER LES
REGLES



- Les connaître
- Les comprendre
- Les accepter

FAIRE RESPECTER
LES REGLES



- Arbitrer
- Connaître les règles
 - Connaître les gestes
 - Se déplacer
 - Coup de sifflet

~~FAIRE RESPECTER
REGLEMENT~~

CHOIX

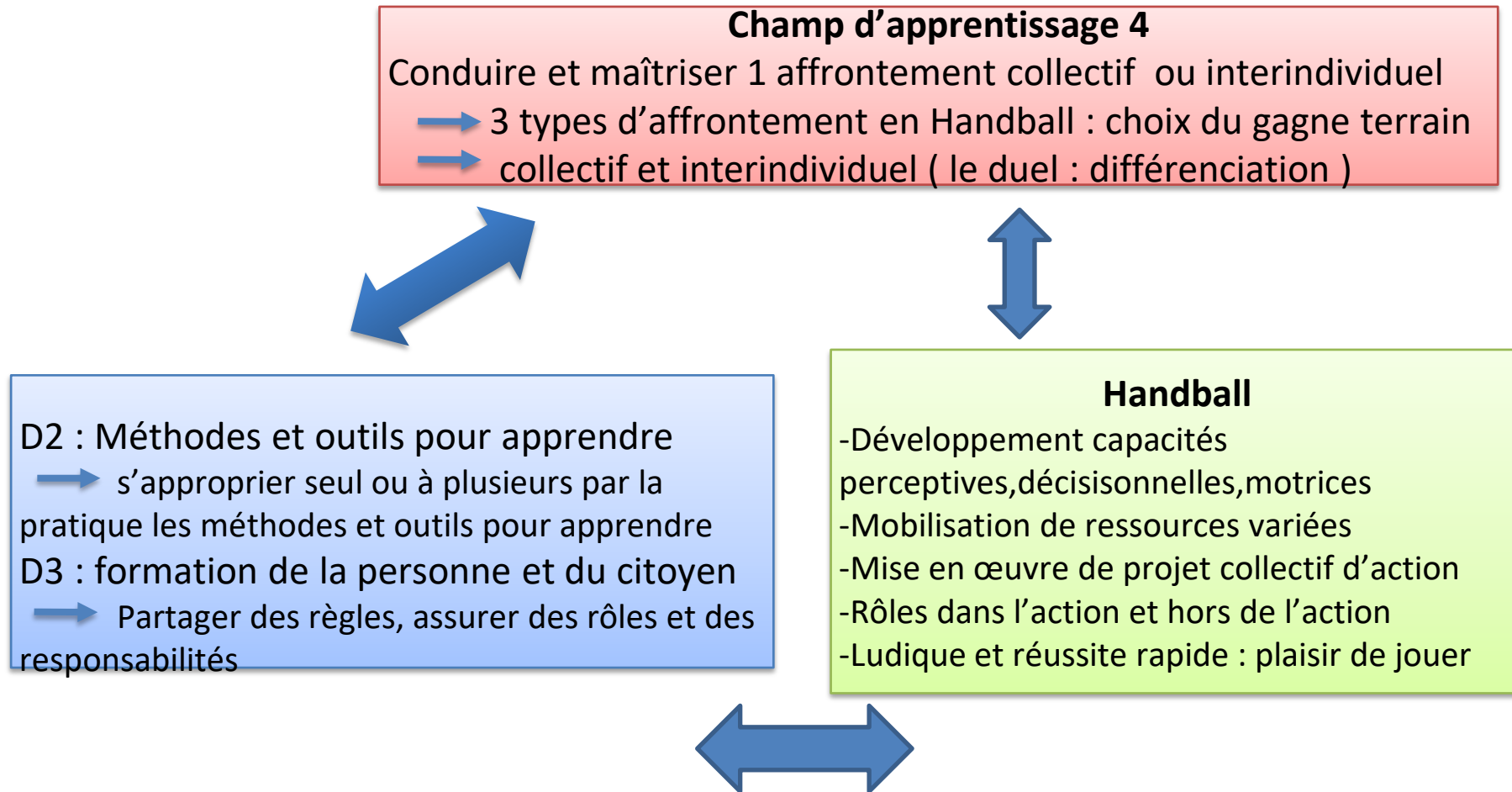
- Champ d'apprentissage n°4:

Conduire et maîtriser un affrontement collectif
ou interindividuel

- Activité :

HANDBALL

Un exemple : Handball cycle 3



3 types d'affrontement en Handball sollicitant des compétences spécifiques...

On distingue 3 contextes de jeu différents déterminés à partir de la distance du PB par rapport à la cible : en fonction de ce critère le degré d'encombrement de l'espace d'évolution change (densité) et ainsi les stratégies offensives et défensives vont être différentes

« *Handball de 8-9 ans à 15-16 ans* » de Maurice Portes édition FFHB

- **Le gagne terrain** : peu de densité. Le PB est trop loin de la cible pour espérer marquer, doit s'en approcher.



Affrontement 1

Les défenseurs tentent de s'interposer entre cible et ballon. C'est **un jeu sur grand espace**, PB loin du but à attaquer, faible densité de joueur (espace large)

- **La manœuvre d'accès au tir** : la densité augmente. Le PB est à distance avec activité des défenseurs. Les attaquants doivent placer un des leur en situation favorable de tir



Affrontement 2

Les défenseurs multiplient les obstacles à la circulation de balle et de joueur
C'est **un jeu à l'approche du but**, PB assez près du but à attaquer, forte densité (espace réduit)

- **La marque** : s'ouvrir des parties de la cible : savoirs faire individuels du tireur : feintes, sauts, retards de tirs...



Affrontement 3

L'activité du gardien est essentielle : obstacle aux tirs

Ce qui est **identique**...

Construire des compétences intégrant différentes dimensions
(motrice, méthodologique et sociale)

COMPETENCE PROPRE 4

- **Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif**

Rechercher le gain d'1 rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces dans le cadre d'une opposition avec un rapport de force équilibré et adapté en respectant les adversaires, partenaires, arbitre

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4

- **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Lié aux compétences travaillées

Ce qui est différent...

Compétence Attendue N1 (2008)

APSA : 10h minimum

- **Dans un jeu à effectif réduit**, rechercher **le gain du match** par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. **Respecter les partenaires, les adversaires** et les décisions **de l'arbitre**

Attendus de fin de cycle 3(2015)

-CM1 et/ou CM2 et 6^{ème}

- Plusieurs APSA : à Mers Hand et BF

En situation aménagée ou **à effectif réduit**

- -S'organiser tactiquement pour **gagner** le duel ou le **match** en identifiant les situations favorables de marque
- -Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- **-Respecter les adversaires et les partenaires et l'arbitre**
- -Assurer différents rôles sociaux(joueur, arbitre , observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- -Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Quels élèves Handballeurs à la fin du cycle 3? (versant moteur et décisionnel)



Tous
« Traverser » du
terrain

Tous « gêneur »
et/ou
« Voleur » de
ballon

Tous
« Tireur et/ou
Marqueur »

Tous
« gardien » de but

Quels élèves Handballeurs à la fin du cycle 3?
(versant méthodologique et social)



Tous
arbitre à 2 ou +

Tous
Observateur à 2

Tous
Analyseur d'indicateurs
simples

Tous
Joueur avec, contre,
pour...

CHOIX ATTENDUS DE FIN DE CYCLE3

- S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque
- Respecter les partenaires, les adversaires, l'arbitre
- Assumer les rôles d'arbitre, d'observateur-analyseur
- Assumer les rôles de jouer avec, pour et contre

Quel Ciblage? (secteur de Mers)

Repères de progressivité :

CM1 : - conserver la balle pour son équipe
- apprendre à jouer ensemble

CM2 : -faire progresser la balle pour atteindre la ZM et tirer et défendre pour gêner la progression adverse
-apprendre à jouer ensemble à 2 pour, contre, avec
- arbitrer à plusieurs avec chacun une règle simple à observer
-apprendre à observer et à verbaliser

6^{ième} : -Faire progresser la balle rapidement pour atteindre la ZMF et tirer et défendre pour gêner la progression adverse et récupérer la balle.
- apprendre à jouer ensemble par équipe pour, contre, avec
- arbitrer à 2 ou +
- observer avec des outils 1 ou 2 critères simples et analyser

Domaine 2 :
les outils
pour
apprendre

Coopération et
réalisation de
projets

Respect des
autres
Responsabilité,
sens de
l'engagement et
initiative

Domaine 3 :
La formation
de la
personne et
du citoyen

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres
- Assumer les ≠ rôles sociaux spécifiques au Handball et à la classe
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements

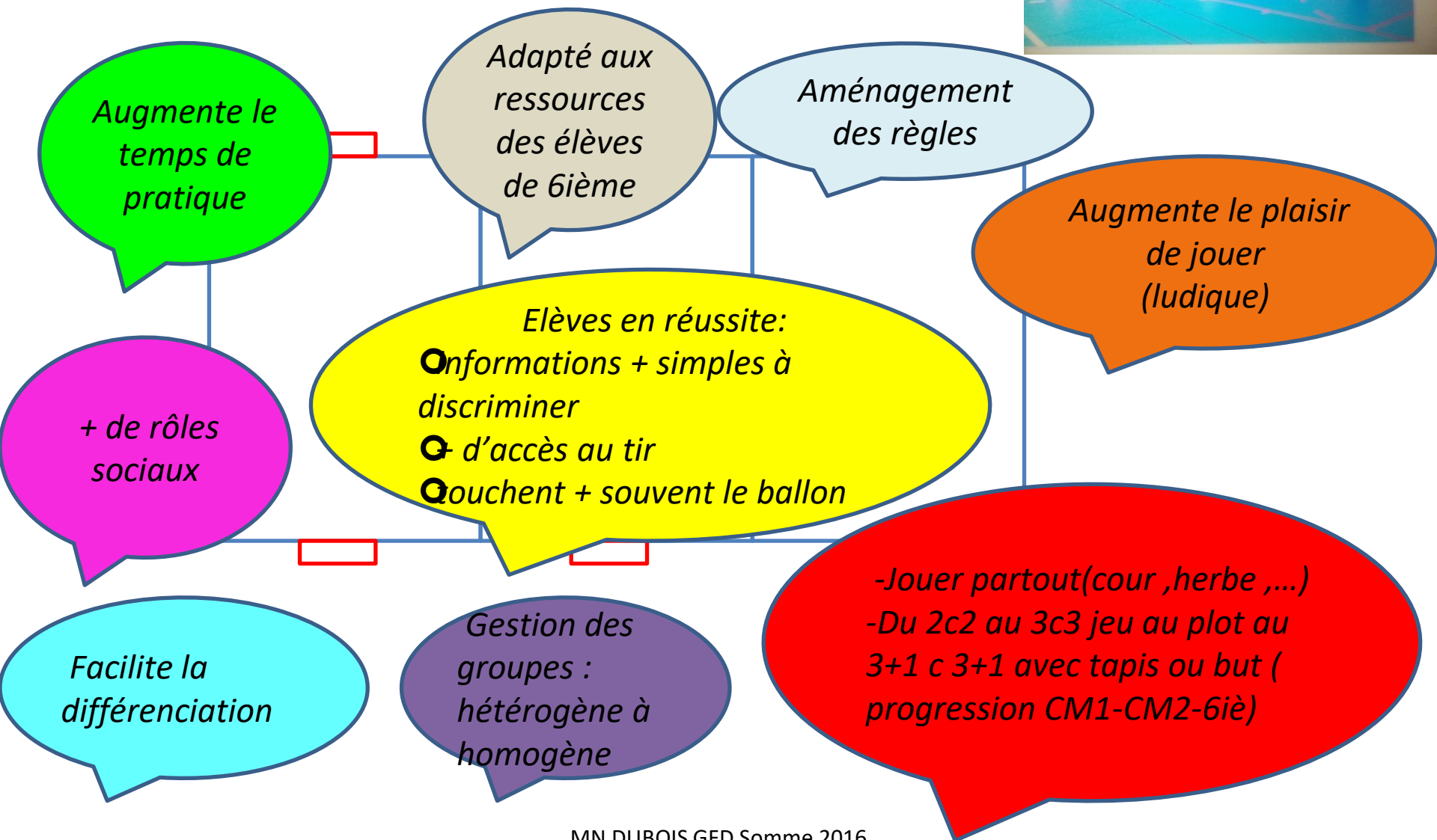
- A 4 contre 4 , s'organiser collectivement et individuellement pour gagner le match en s'inscrivant dans 1 projet de jeu simple en attaque pour jouer vite et 1 projet de jeu simple en défense pour gêner la progression adverse et / ou récupérer la balle.
- Assumer à plusieurs les rôles sociaux pour comprendre, faire respecter les règles , les respecter et respecter les autres .
- Observer et analyser des indicateurs simples pour aider à la mise en projet individuelle et collective.

Le Handball à 4 contre 4 terrain en largeur

Les acquisitions prioritaires : ce qu'il y a à apprendre pour atteindre les attendus de fin de cycle choisis

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>-<u>Vocabulaire</u> : appui; soutien; passe et va; gêner dissuader; récupérer</p> <p>-<u>Pour la progression de la balle</u>:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. les indices de possession de balle et d'atteinte de la ZM et tirs tentés 2. l'organisation des joueurs dans l'espace (écartement) ; 3. le démarquage et les rôles d'appui <p>-<u>Pour le tireur</u>: la SFT, zone à viser dans but par rapport placement GB</p> <p>-<u>pour la défense</u> : Placement pour défendre sa cible ; indices pour changement de statut;</p> <p>-<u>Pour l'arbitrage</u> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les fautes 2. Les gestes 3. Déplacement <p>-<u>Pour l'observateur</u>:</p> <p>Les indices d'observation utilisé (SFT; ...)</p>	<p>-<u>Attaque</u> :S'organiser collectivement pour faire progresser rapidement la balle et atteindre la zone de marque pour tirer . Se répartir les rôles</p> <p>– Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la zone Favorable en PB et NPB</p> <p>-<u>PB</u> : jouer dans le CJD ou CJI en passes, dribble ; jouer en passe et va</p> <p>-<u>NPB</u> : créer des espaces libres, se démarquer, jouer en mouvement dans les espaces libres, jouer en relais ou soutien</p> <p>– Occuper collectivement l'espace, en écartement</p> <p>– Enchaîner et coordonner les actions motrices.</p> <p>-<u>le tireur</u> : tirer en SFT , tir en appui et tir en suspension</p> <p>– <u>En défense</u>: s'organiser collectivement et se répartir les rôles selon le rapport de force et mettre en œuvre des intentions défensives en fonction de la situation pour gêner et récupérer la balle</p> <p>– Gêner le PB : contenir les actions offensives de l'adversaire direct.</p> <p>– <u>Arbitrer</u> à plusieurs en se répartissant les rôles. Effectuer le geste correspondant à la faute en organisant la réparation. Se déplacer à 2.</p> <p>-<u>Observer</u> : à 2 :annoncer et inscrire les actions à observer.</p>	<p>–<u>Joueur</u> : S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif.</p> <p>– Être à l'écoute et proposer des solutions.</p> <p>– Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.</p> <p>– Accepter les décisions des arbitres.</p> <p>-Accepter de jouer avec ou contre</p> <p>-Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</p> <p>– <u>Arbitre</u> :Accepter de tenir les rôles d'arbitre de terrain , de lignes.</p> <p>– <u>Observateur</u>: Faire preuve d'objectivité dans l'observation d'un joueur. S'impliquer.</p> <p>Etre attentif et concentré pour rendre compte des actions le + justement.</p> <p>-<u>Analyser</u> : tirer 1 bilan de l'observation à l'aide de l'enseignant</p>

Le Handball à 4 contre 4 sur terrain en largeur



Le Handball à 4 contre 4 sur terrain en largeur

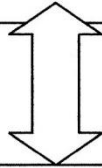
- Favorise une démarche de mise en projet
« Jouer ensemble, apprendre ensemble, se construire et réussir ensemble »

LES DIFFERENTES MISES EN PROJET EN SPORTS COLLECTIFS

(Dubois Marie-Noëlle 2012)



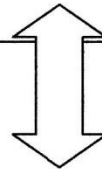
PROJET DE TENIR DIFFERENTS ROLES : **APPRENDRE ENSEMBLE**



PROJET D'ACQUISITION

INDIVIDUEL : **SE CONSTRUIRE ENSEMBLE**

COLLECTIF : **JOUER ENSEMBLE**



PROJET D'EVALUATION : **REUSSIR ENSEMBLE**



INDICATEURS DE MAITRISE :

**Acquérir des compétences autour
du jeu et dans le jeu (coéducation)**



INDICATEURS DE MAITRISE :

**Acquérir des compétences
dans le jeu**

Jouer ensemble

- Permettre à tous les élèves d'adhérer pour construire des compétences et un sentiment de compétence « collectif ».

Entrée dans l'APSA par
le ludique

Favoriser les
situations jouées

Jouer sur les Variables
didactiques
Effectif; règles;
matériel;

Forme de groupement différencié
-hétérogène : aide, tutorat,
-à homogènes : communauté d'intérêt (club)

Indicateurs de
maîtrise favorisant la
réussite : intérêt
commun

Apprendre ensemble

- Mutualiser, partager et aider à construire les connaissances : améliorer le climat de classe en favorisant les échanges entre tous les élèves

Rôles sociaux

Arbitre à 2 ou + : EDS, confiance en soi des élèves

Observer à 2 : aider au recueil d'info, infos + fiables, collaboration (organisation)

Règles construites avec les élèves
(cycle 3)

Indicateurs de
maîtrise : bonus
d'équipe

Coopération
Binôme hétérogène,
club, joker

Se construire ensemble

- Faire accéder tous les élèves à un statut de pratiquant cultivé par : des acquisitions techniques ; des connaissances sur le comment faire de règles d'action efficaces ; des attitudes, un savoir être en situation.

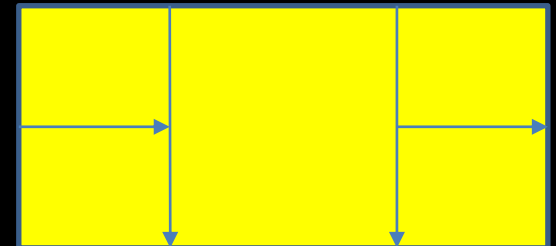
Du 2c2 au 3c3 au 4c4
↗ du nombre de possession de balle et d'accès à la cible

Agir sur
Crédits d'action
Pouvoirs moteurs

Situation décontextualisées
-temps de pratique effectif
et travail technique adapté
à chacun en équipe

Statut + à l'erreur :
-feedback;
verbalisation,...

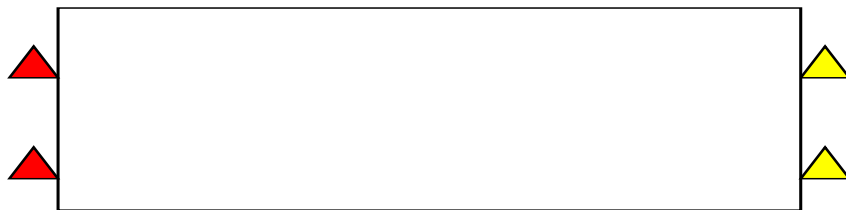
Analyse de résultats
Indice d'efficacité
-comprendre ce qu'il y a à apprendre
-Aider à faire progresser



1. DU 2 contre 2 au 3 contre 3 au 4 contre 4:

OBJECTIF : améliorer technique de passe, prise d'information, liaison PB et NPB, l'utilisation de l'espace de jeu et jeu en mouvement → progression vers la cible

ORGANISATION : en 2 contre 2 : 6 terrains en largeur dans gymnase 40X20
en 3 contre 3 : 4 terrains en largeur dans gymnase 40X20



CONSIGNES :

-chaque équipe a ses plots

-On ne peut protéger un plot (induire une défense sur le joueur : dissuasion, harcèlement et non que protection de la cible)

-Dégommer plots de l'équipe adverse

-Un dribble autorisé





-Porteur de balle intouchable

BUT : première équipe à 6 points

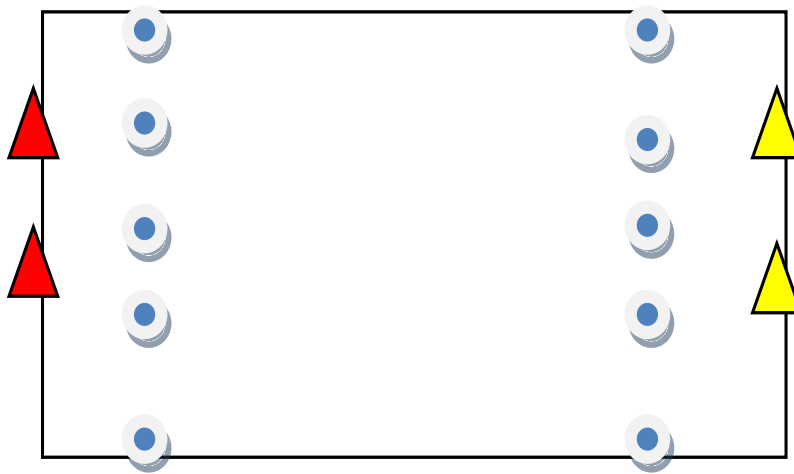
Constat : 2 plots écartés induisent un jeu davantage sur largeur du terrain ; certains élèves protègent le plot possibilité de mettre une zone interdite devant le plot

Variantes : nombre de joueur, espace utilisé, cible utilisée, 3 terrains en largeur sur grand terrain équipe de 4 joueurs (cela amène 3+1 gardien si buts mini hand)



Donner des valeurs aux plots :   3 points et   1 point pour favoriser l'écartement

2.IDEM avec zone matérialisée par des bandes ou tracés au sol

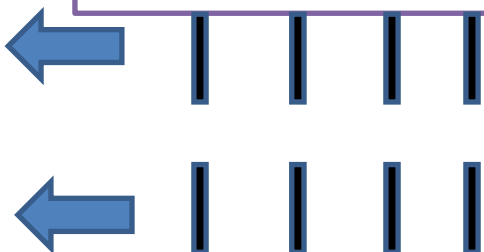


La zone devient indispensable pour techniquement faire progresser les élèves dans les tirs handball.

Idem après avec cible verticale (tapis sarneige debout avec zone ou/et mini-buts)

D'autres formes d'échauffement...des ateliers

Tir au mur (posture du joueur et position du bras)
Repère sur le mur (cible)
Distance en fonction des ressources



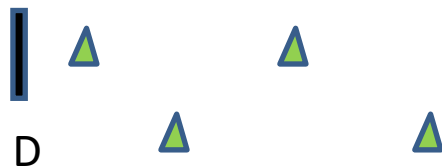
De la passe face à face main D et G
Passe à 2 en montée de balle
Passe et suit
Passe et va avec joueur relais

Jeu avec chasuble

G D G

Dribble-3pas-tir : enchaînement d'actions progressif + différenciation en fonction des ressources ; repères au sol à enlever progressivement)
Tapis sarneige avec zones ayant des points dessinées ou but avec plots ou cerceaux à viser.

G D G



Slalom aller-retour autour des plots : main préférée ; main D et G ; puis avec chrono : 1 élève coache sur fautes et chrono et l'autre pratique



Réussir ensemble

- Permettre à tous les élèves de manipuler des évaluations lisibles pour situer leur progrès : favoriser la comparaison à soi-même, l'auto référence

Outils co-évaluation
(ardoise et tablette)
Comprendre,
visualiser, analyser,
verbaliser

Critères de réussite
Se situer

TACHE COMPLEXE



- Terrain avec équipes de niveaux : permet de jouer sur l'adaptation des règles (marcher-3s-double dribble)
- Chaque équipe doit gagner le match pour apporter des points au club (club jaune, rouge; vert)
- Tournoi avec match de 2X6mn avec mi-temps de 4mn : l'équipe qui ne joue pas arbitre (à2) et observe(à2). Elle donne et analyse les résultats à la mi-temps . A la 2^{ème} période, les arbitres sont observateurs et inversement.
- Les joueurs sont numérotés : ils défendent sur le joueur ayant le même numéro : permet d'équilibrer le rapport de force et d'aider l'élève à se repérer. Permet une rotation des mêmes numéros en GB (garder le même rapport de force)
- Défense homme à homme tout terrain
- Règles : pas de contact sur PB; engagement du GB (favorise le jeu rapide)
- Aménagement du score