

LE HAND-BALL A L'ECOLE.



Handball à l'école:

1/Un partenariat:

Un partenariat entre une école et le Comité Départemental de Handball de COTE D'OR vous est proposé. Ce partenariat permet l'intervention d'un spécialiste de handball (brevet d'état) pendant 4 séances maximum auprès des enseignants qui le souhaitent.

Il s'agit de réaliser un cycle de 10 séances d'apprentissage en handball avec la participation d'un intervenant extérieur pendant 4 séances maximum. La fin du cycle se termine par un tournoi encadré par les enseignants et le spécialiste.

Une réunion de préparation avec l'intervenant extérieur pour prévoir l'organisation est nécessaire avant le début du cycle d'apprentissage (4 semaines avant l'envoi de la fiche navette auprès de la circonscription puis à l'USEP).

2/Des rôles bien définis:

L'intervenant extérieur est présent en tant que spécialiste de l'activité, il apporte un éclairage et une aide technique, il s'agit d'une concertation étroite pour l'élaboration du projet (spécifier le rôle de chacun).

En aucun cas il ne se substitue à l'enseignant de la classe qui reste toujours le responsable.

Il est intéressant d'envisager la présence de l'intervenant comme formatrice pour l'enseignant : un travail en commun pour donner des outils d'observation et cibler les difficultés des élèves pour leur permettre de progresser.

3/Une procédure:

Public ciblé : classes de cycle 3 .

L'intervenant extérieur agréé par l'IA se présente aux conseillers pédagogiques EPS des circonscriptions concernées munis de son agrément du présent projet pédagogique et des fiches navettes délivrées par l'USEP.

En concertation le CPC EPS indique les écoles susceptibles de participer au projet.

- **Réponses des écoles intéressées aux conseillers pédagogiques de la circonscription par le biais de la fiche navette USEP pour validation par l'IEN .La fiche est ensuite adressée à l'USEP .Le cycle peut débuter.**

4/Du côté des textes officiels.

Les textes (Programmes de l'Ecole primaire de 2008) fixent, pour chaque discipline, les compétences à viser dans chaque cycle. Les apprentissages à travers l'activité hand-ball participeront à l'acquisition des compétences suivantes :

- **Compétences transversales :**
- s'engager lucidement dans l'action,
- construire un projet d'action,
- mesurer et apprécier les effets de l'activité, appliquer
- **construire des règles de vie collectives**

Compétences spécifiques :

-coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement.

a/ Progresser vers un objectif en présence d'un ou plusieurs

défenseurs :

- être un appui
- un soutien
- se démarquer

b/ S'opposer à plusieurs à des adversaires qui progressent :

- changer de rôle (passer d'attaquant à défenseur)
- se replier
- presser

• compétences attendues en référence au deuxième palier du socle commun.

Compétence 1: Maîtrise de la langue française:comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.

Compétence 6: Respecter les règles de vie collective , notamment dans les pratiques sportives. Coopérer avec un ou plusieurs camarades.

Compétence 7: Respecter des consignes simples en autonomie. Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités. s'impliquer dans un projet individuel ou collectif.

5/Du côté des apprentissages.

TENIR DIFFERENTS ROLES

1/ Jouer en connaissant et en respectant les principales règles du jeu.

- jouer au sein d' équipe, prendre des initiatives.

-être attaquant et défenseur.

2/ Arbitrer : accepter d'arbitrer avec une aide, justifier ses décisions d'arbitrage et les faire respecter.

GERER SA MOTRICITE

1/ Manipuler la balle avec aisance :

dribbler des adversaires,

passer ou recevoir la balle de plusieurs façons, tirer après un déplacement et marquer, arrêter ou bloquer la balle (gardien de but).

2/ **Coopérer avec mes partenaires** :

traverser le terrain à plusieurs et en un minimum de temps et tirer.

3/ **S'opposer aux adversaires** : récupérer la balle à un adversaire et la conserver.

Découvrir et réinvestir un vocabulaire nouveau.

des noms (la zone - la défense - l'attaque - la contre attaque - le marcher - la reprise de dribble - le jet franc - le penalty - le tir en suspension

- le saut de zone),
- des verbes (dribbler – passer - tirer - recevoir
- intercepter - se démarquer).

-

Module d'apprentissage.

10 à 12 SEANCES

1/ DECOUVERTE DE L'ACTIVITE

2/ EVALUATION DIAGNOSTIQUE
Situation de référence

3/ SEANCES (8 à 10): EVALUATION FINALE :tournoi : matchs de mini-handball

1

DES JEUX

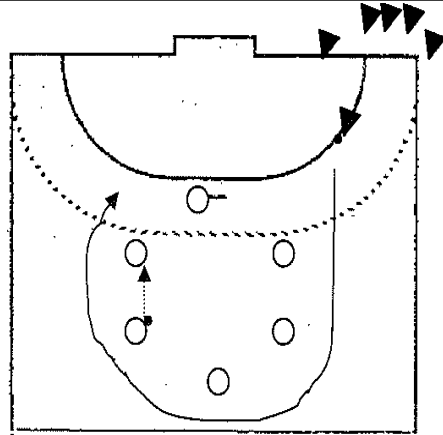
POUR DECOUVRIR L'ACTIVITE.

Séance 1

DECOUVERTE
DE L'ACTIVITE

Situation d'apprentissage :
Jeu de l'horloge.

C 3



DISPOSITIF : 4 équipes de 6 élèves. Réparties sur les deux moitié de terrain Une équipe en rond, les passeurs, l'autre en file indienne, les dribbleurs.

règle du jeu: Passer le ballon à ses camarades et compter les tours d'horloge . Tourner autour de l'horloge en dribblant . A la fin du tour il passe le ballon au suivant. Fin du jeu quand tous les dribbleurs sont passés.

Matériel : ballons.

Organisation du groupe : classe complète .

CONSIGNES :

- Les passeurs : vous devez vous faire des passes le plus vite possible .
- les dribbleurs: Vous devez faire le tour de l'horloge le plus vite possible en dribblant.

Pour faciliter:

Pour compliquer:

- Passer avec main gauche , droite.
- passe avec rebond.
- dribble des deux mains

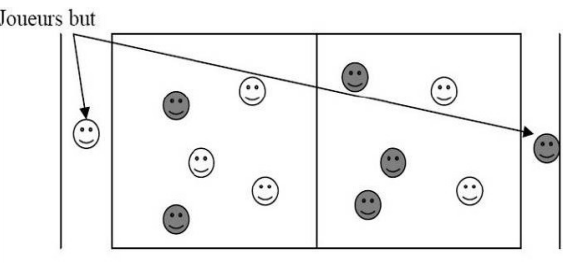
CE QUI EST A APPRENDRE

CRITERES DE REUSSITE :

- avoir fait faire à la balle plus de tour d'horloge que les adversaires.

permettre à l'élève d'entrer dans une activité de jeu de ballon sans opposition directe en mettant en jeu deux composantes du hand-ball, la passe et le dribble.

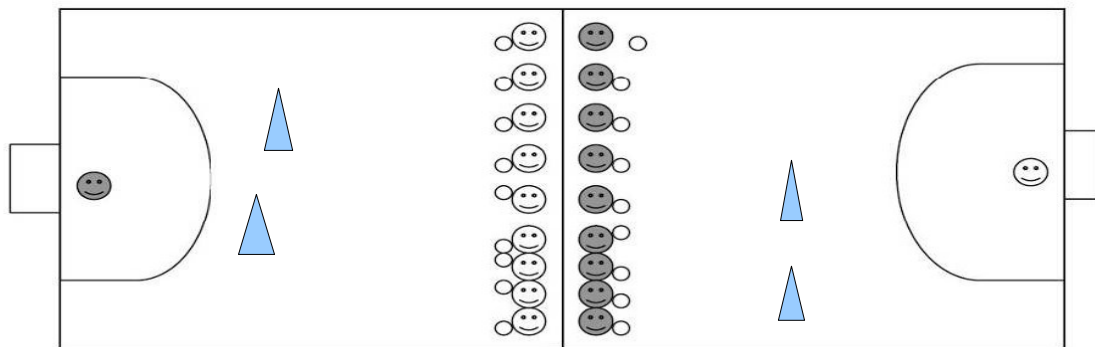
Séance 1 B	DECOUVERTE DE L'ACTIVITE	Situation d'apprentissage : Ballon capitaine.	C 3
-------------------	---------------------------------	--	------------

	Pour faciliter	Pour compliquer
<p>DISPOSITIF : Equipes de 6 joueurs + remplaçants éventuels. Pour une classe : 4 équipes, 2 terrains de jeu. L'arbitrage est assuré par un joueur remplaçant. Matches de 2x5mn</p> <p>Règles et sanctions</p> <p>Dans chaque équipe, il y a un joueur capitaine et 5 joueurs de champ.</p> <p>On peut faire entrer un remplaçant pendant une période de jeu. Les contacts sont interdits.</p> <p>Un défenseur a la possibilité de passer directement la balle à son joueur but. Interdiction de marcher ou de courir avec le ballon. un joueur en possession du ballon peut tenter une passe au capitaine ou passer la balle à un partenaire démarqué dans l'une ou l'autre zone de jeu. Le porteur de balle peut dribbler;</p> <p>En cas de sortie du ballon, remise en jeu par l'adversaire à l'endroit où elle est sortie.</p> <p>1 point est marqué si la passe au joueur but est réussie (le joueur a bloqué la balle avant rebond au sol).</p> <p>Après un point réussi, la balle est remise en jeu par l'équipe adverse au centre du terrain.</p> <p>Après un point manqué, la balle est remise en jeu à l'endroit où elle se trouve dans le terrain ou à l'endroit où elle est sortie le cas échéant.</p> <p>Lorsqu'une règle est transgressée, le ballon est rendu à l'adversaire.</p> <p>Matériel : 2 terrains pour 1 classe, 1 ballon par terrain, 4 jeux de chasubles ou maillots</p> <p>Organisation du groupe : - soit ½ classe : les enfants agissent individuellement - soit classe complète mais enfants en binômes</p>	<p align="center">CE QUI EST A APPRENDRE</p> <p>-Faire des passes, attraper le ballon, marquer l'adversaire et se démarquer, coopérer, s'organiser collectivement.</p>	
<p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> -faire parvenir le ballon à son capitaine. -empêcher que le ballon n'arrive au capitaine. 	<p align="center">CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marquer plus de points que l'équipe adverse. -Réussir à passer et attraper le ballon. -Se démarquer. -Marquer l'adversaire. 	

Séance 1 C	DECOUVERTE DE L'ACTIVITE	Situation d'apprentissage : Stop gardien, jeu du béré.	C 3
-------------------	---------------------------------	---	------------

DISPOSITIF : 2 équipes composées de 1 gardien de but et x joueurs de champ

Les joueurs de champ sont numérotés de 1 à x et se placent dos à dos sur la ligne médiane, ballon en main. (n°1 dos à dos avec le n°1 adverse, ...).



Règle du jeu:

A l'appel de leur numéro, les 2 adversaires partent en dribblant, passent entre les 2 cônes et essaient de marquer un but au gardien adverse.

1 point à l'équipe de celui qui a marqué le premier en respectant les règles du handball (marcher, zone interdite, ...).

Matériel : Un terrain de handball avec ses deux buts, 4 cônes, un ballon par joueur.

CONSIGNES :

A l'appel de votre numéro, vous partez en dribblant, passez entre les 2 cônes et essayez de marquer un but au gardien adverse.

Pour faciliter

-enlever les cônes.

Pour compliquer

CE QUI EST A APPRENDRE

- Se déplacer rapidement en dribblant.
- Tirer au but et marquer.
- Arrêter les tirs pour le gardien.

CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
- Marquer un but en respectant les règles du jeu.
- Marquer un but plus vite que son adversaire direct.

2

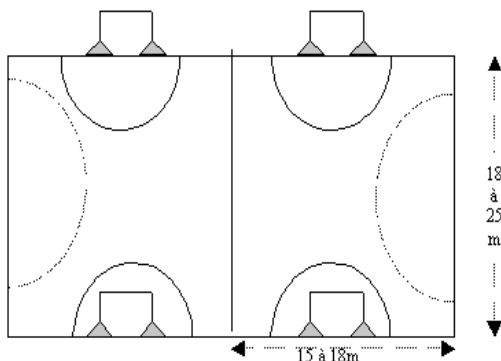
EVALUATION DIAGNOSTIQUE

Situation de référence

séance	Situation de référence.	Situation d'apprentissage : JEU	C 3
--------	-------------------------	------------------------------------	-----

DISPOSITIF : 2 terrains de mini-hand.

4 équipes de 6 (dont un gardien).



Règles

Jouer à la main , se faire des passes , dribbler si besoin.

On ne rentre pas en zone interdite. Ne pas porter la balle.

Ne pas bousculer l'adversaire, ne pas arracher le ballon des mains.

Durée du match = 7'

Matériel : ballons , chasubles.

CONSIGNES :vous jouez en vous faisant des passes, sans porter le ballon. Vous avez le droit de dribbler.

CE QUI EST A OBSERVER.

le nombre de tirs au but,

- le nombre de buts,
- le nombre de balles en zone.
- -le démarquage.
- -les passes

CRITERES DE REUSSITE :

- marquer des buts en se faisant des passes.

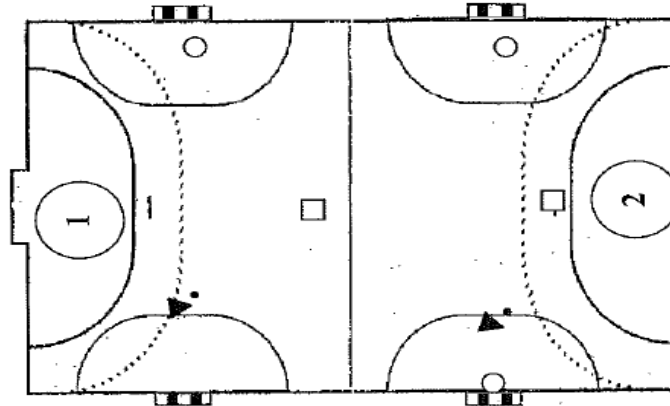
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Situations d'apprentissages
espace	Tous les joueurs sont centrés sur la balle.	Les actions se déroulent dans le couloir médian	Tout l'espace de jeu est utilisé.	→ Séance 3 → SA 2
Attitude du joueur	Le joueur ne s'implique pas complètement. Ne sais pas dribbler ou tirer.	Le joueur dribble d'une manière aléatoire influant sur son déplacement. Le joueur ne peut s'arrêter avant la zone .	Le joueur enchaîne les actions courir , dribbler , tirer , s'arrête en respectant l'espace interdit"la zone".	Séance 1 Séance 3
Utilisation du ballon	Le ballon ne circule pas, ne progresse pas	Le ballon circule de façon aléatoire (perte de balle, interception, mauvaise passe...)	L'équipe conserve le ballon, le fait circuler et se met en position de tir.	→ Séance 2 → SA 4 → SA 5
Efficacité de l'équipe	Les attaques aboutissent rarement à un but	Les attaques aboutissent aléatoirement	Les attaques se terminent par un but	→ S → SA 7
Attitude des joueurs	Des joueurs ne s'impliquent pas complètement	Les joueurs différencient les rôles PB/NPB Attaquant/défenseur	Organisation collective et prise en charge de tous les rôles.	→ SA 8 → SA 9

Tableau inspiré d'un travail de Dominique Moreau CPC EPS la Tour du Pin

3

SEANCES (8 à 10)

séance 1	Situation d'apprentissage	Parcours d'habilité: tirer , dribbler.	C 3
-----------------	----------------------------------	---	------------



DISPOSITIF : 4 équipes de 6 joueurs.

Terrain de hand-ball séparé en deux parties.

Matériel : ballons , chasubles

CONSIGNES :-tu réalises le parcours en réalisant trois actions , dribbler , tire ,s'arrêter.

Pour faciliter

Pour compliquer

- proposer un défenseur.
- mettre plus de buts que l'équipe adverse.

CE QUI EST A APPRENDRE

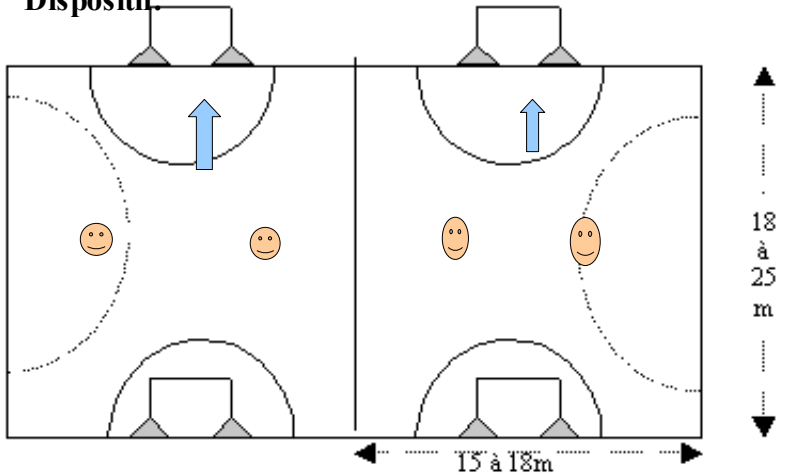
- enchaîner des actions dans un déplacement avec un ballon.
- se placer sur la trajectoire de la balle pour l'arrêter.

CRITERES DE REUSSITE :

- pour le gardien: arrêter un maximum de ballons.
- pour le joueur , pouvoir tirer après avoir enchaîner dribble , tir, arrêt.
- Nombre de buts marqués

séance 2	Situation d'apprentissage	Parcours d'habilité: Passer,tirer .	C 3
-----------------	----------------------------------	--	------------

Dispositif:



18 à 25 m

15 à 18m

Matériel : 4 ballons par terrain pour faciliter les enchainements.

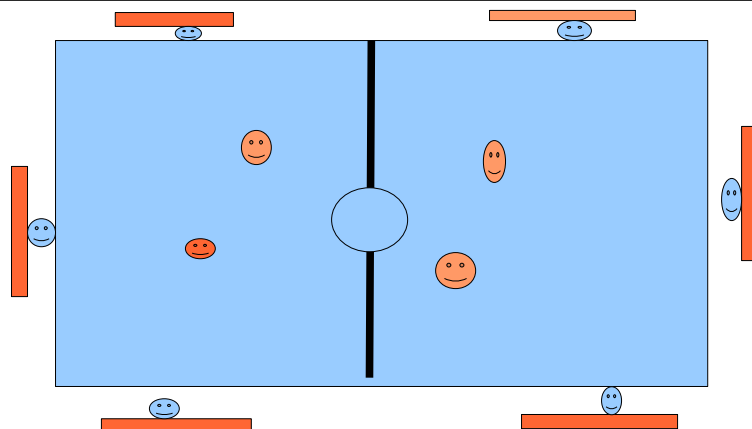
Organisation du groupe : 4 équipes de 6 joueurs

CONSIGNES :-Vous partez à deux et vous vous faites au moins trois passes avant de tirer.

<p>Pour faciliter</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas imposer un nombre de passes. 	<p>Pour compliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> -ajouter un défenseur. -ajouter un dribble ou un rebond avant la passe. - ajouter un passeur. -placer, les deux "terrains " en compétition au nombre de but marqués au bout de passages par binôme.
<p>CE QUI EST A APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Attaquer une cible en se faisant des passes. -Repérer l'espace de jeu et le coéquipier pour adapter sa passe . 	
<p>CRITERES DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - marquer au moins deux buts par binôme. - -Gardien: arrêter un maximum de tirs. 	

séance 3	Situation d'apprentissage	JEU DES 6 CAGES: Dribbler ,tirer .	C 3
----------	---------------------------	------------------------------------	-----

DISPOSITIF :



Règle du jeu: les attaquants partent dribbler d'une manière aléatoire e parant du centre du terrain. . Ils doivent se déplacer en dribblant. Ils ne peuvent tirer deux fois dans le même but. Il est interdit de tirer en même temps qu'un autre.

En cas de perte de ballon lors du dribble , le joueur repart du centre du terrain.

Pour la variante défenseur: le défenseur doit subtiliser le ballon uniquement lorsque l'attaquant dribble et sans faute.

temps dle jeu:Fin de jeu au premier but marqué.

Matériel : un ballon par attaquant.

Organisation du groupe : 4 équipes de 6 joueurs , en alternance une équipe prend le rôle de gardien. Sur la variante "pour compliquer" une équipe prend le rôle de défenseur .

CONSIGNES :

-Vous dribblez pour vous déplacer et vous devez aller vers chaque but pour tirer.

Pour faciliter

Pour compliquer

-intégrer un ou deux défenseurs par terrain.
-utiliser le dribble pour progresser , pour attendre et pour éviter.

CE QUI EST A APPRENDRE

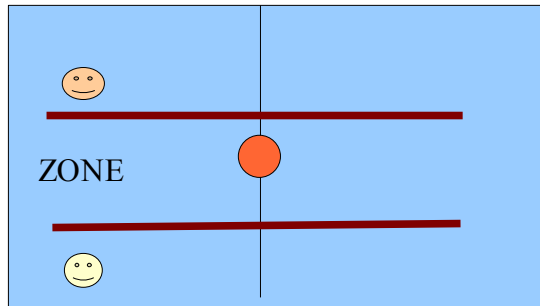
- Gardien : se positionner pour arrêter les buts.
- Attaquants:
 - se déplace en dribblant
 - adapter son tir en fonction de la position du gardien.

CRITERES DE REUSSITE :

- Attaquant:marquer au moins 4 buts.
- avec défenseur , au moins 3 buts.
- Gardien:arrêter un maximum de buts.

séance 4	Situation d'apprentissage	Les passes : Aller vers la passe armée.	C 3
-----------------	----------------------------------	--	------------

DISPOSITIF :



règle du jeu: Pendant une minute les enfants se font des passes .Ils comptent le nombre de passes réussies.

Le compteur revient à zéro si mauvaise réception.
(ou si variante perturbateur ,il y a interception.)

Matériel : 1 ballon pour deux. Zone matérialisée au sol.

Organisation du groupe : - 2 groupes face à face.

CONSIGNES: expliciter la règle du jeu et faire évoluer en fonction des variantes.

Pour faciliter

- on réduit la distance de la zone

Pour compliquer

- faire des passes de plus en vite.
- on élargit la zone après chaque temps de Jeu si les élèves sont en réussite.
- proposer des passes à rebond.
- proposer une équipe de perturbateur qui vont intervenir uniquement au sein de la zone.

CE QUI EST A APPRENDRE

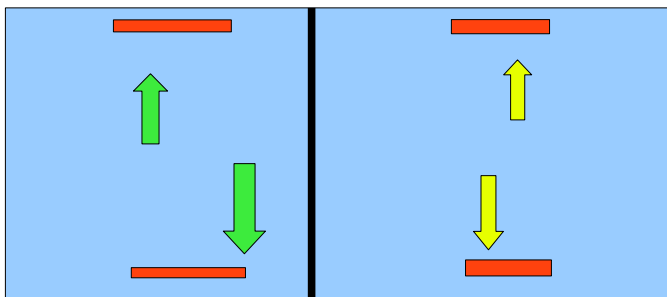
- améliorer sa passe.
- enchaîner les passes
- enchaîner passer , tirer.
- identifier une distance maximale de réussite répétée.
- adapter la passe en fonction de la position du perturbateur et du receveur.

CRITERES DE REUSSITE :

- réussir 8 passes sur 10 sur distance repérée.

séance 5	Situation d'apprentissage	BUTS ET ARRETS :	C 3
-----------------	----------------------------------	-------------------------	------------

DISPOSITIF :



deux terrains mini-hand. Jeux sur les 4 cages.
 2 équipes par terrain. Une équipe de gardiens en alternance avec l' autre équipe.
 Au top départ les élèves montent en passes vers le but le réceptionneur le plus prêt de la ligne tire au but . Chaque gardien est positionner sur 3 attaques, puis il change. L'équipe des attaquants prend le rôle des gardiens quand tous les gardiens sont passés.

Matériel : 6 ballons par équipe attaquante.

Organisation du groupe : 4 groupes de 6

CONSIGNES :

- Vous vous faites des passes pour approcher du but et tirer.
- vous tenter d'arrêter les buts.

Pour faciliter

- pour les tireurs: tirer depuis un point fixe sans attaque.
-

Pour compliquer

- introduire un défenseur.
- deux défenseurs.
- 3 défenseurs. Etc...
- imposer un dribble dans l'attaque.
- tirer avec un rebond.

CE QUI EST A APPRENDRE

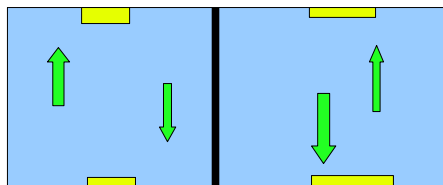
- Gardien:se positionner par rapport au tireur et arrêter le tir.
- Attaquants : se faire des passes , occuper l'espace réceptionner , tirer en respectant la zone.

CRITERES DE REUSSITE :

- Gardien:arrêter 3 buts.
- ou moins un .
- au moins toucher la balle.
- Attaquants:Courir , se démarquer , réceptionner et marquer.

séance 6	Situation d'apprentissage	L'épervier dribbleur :	C 3
-----------------	----------------------------------	-------------------------------	------------

DISPOSITIF :



Objectif : Conduire la balle.

But du jeu : Traverser le terrain de handball dans le sens de la longueur en dribblant et en tirant au final

-Variante : Traverser le terrain de handball dans le sens de la largeur ou de la longueur en dribblant et en tirant au final évitant de se faire toucher par l'épervier.

Organisation matérielle : une base de départ et une base d'arrivée.

Matériel : un ballon par enfant.

Organisation du groupe :

CONSIGNES :

Atteindre la base d'arrivée en conduisant sa balle en dribblant (variante) en évitant l'épervier.

Si danger : s'arrêter, s'immobiliser, dribbler sur place et repartir quand le danger s'éloigne.

-L'épervier ne peut rester devant le joueur arrêter qui dribble .

Pour faciliter

- Possibilité de refuge dans des cerceaux placés au sol.

Pour compliquer

- Les éperviers sont aussi en possession d'un ballon et dribblent pour aller perturber les attaquants.
- Les joueurs en possession du ballon dribblent et tentent de toucher avec la main les éperviers.(variante chat souris).

CE QUI EST A APPRENDRE

-se confronter.

-mobiliser trois actions essentiels, dribbler , tirer , s'arrêter.

CRITERES DE REUSSITE :

-intercepter le ballon en temps qu'épervier.

-éviter l'épervier et tirer.

-marquer des buts.

séance 7	Situation d'apprentissage	Attaque , défense. :	C 3
-----------------	----------------------------------	-----------------------------	------------

DISPOSITIF :

2 terrains de mini-hand.

But(s) du jeu :

Pour les attaquants : se faire des passes , pour proposer un co équipier au tir.

Pour les défenseurs : se positionner pour gêner , voir intercepter mes passes sans faire de faute de contact , notamment.

Les équipes se rencontrent 2 à 2 en rotation (ex : a contre b, c contre d, puis a contre c, ...).

La partie peut se jouer au temps (5 min)..

Chaque équipe attaque 3 fois de suite , puis on change de rôle.

Règles et sanctions :

On ne se déplace pas avec la balle. On tolère un pied pivot.

La balle change de main dès qu'elle tombe à terre, si elle sort du terrain à la suite d'une passe et après chaque 3 attaques consécutives. .

Aucun contact n'est admis, zone de protection équivalent à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle.

Matériel : un ballon par équipe.

Organisation du groupe : La classe est divisée en 4 équipes mixtes et équilibrées, plus deux gardiens.

CONSIGNES :

-Attaquants: vous devez attaquer pour aller marquer le but. Si vous possédez la balle vous ne pouvez vous déplacer avec la balle.

-Défenseurs: vous devez gêner les attaquants en respectant la zone de protection équivalent à la longueur du bras tendu pour celui qui a la balle.

Pour faciliter

-moins d'attaquants

Pour compliquer

- un défenseur de plus pour favoriser la recherche rapide du démarquage.

CE QUI EST A APPRENDRE

-Occuper l'espace pour marquer et se démarquer, lancer et attraper la balle, exercer des rôles antagonistes.

CRITERES DE REUSSITE :

-Marquer plus de points que l'adversaire en marquant des buts.

-Dans une variante, on peut attribuer un point chaque fois qu'un défenseur bloque la balle.

EVALUATION FINALE

1 séance

;

- rencontre, tournoi :
- matchs de mini-handball

