

# DOSSIER PEDAGOGIQUE

# MISE EN PLACE D'UNE UNITE DE FORMATION

**Durée :** 6 à 8 semaines  
**Fréquence des séances :** 2 par semaines minimum  
**Durée minimale de la séance :** 50 à 60 minutes

**L'unité de formation commence et se termine par une compétition. Elle se déroulera d'après le schéma suivant :**

<b>Rencontre 1</b>	⇒	3 séances d'apprentissage	⇒	Analyse des difficultés Quelles solutions ?
<b>Rencontre 2</b>	⇒	3 séances d'apprentissage	⇒	Evaluation Difficultés ? ... Solutions ?
<b>Rencontre 3</b>	⇒	3 séances d'apprentissage	⇒	Evaluation Difficultés ? ... Solutions ?
<b>Rencontre 4</b>	⇒	3 séances d'apprentissage	⇒	Evaluation Difficultés ? ... Solutions ?
<b>Rencontre Finale</b>	⇒	Elle permettra le développement de la vie associative, la formation du futur citoyen.		

## **Les rencontres :**

Jeu de mini hand. Elles ont pour fonction de faire émerger les problèmes et/ou de valider l'intégration des savoirs par l'élève.

## **Les situations d'apprentissage :**

Ce sont des situations de résolutions de problèmes permettant :

- une réussite individuelle ;
- une participation active égale pour tous ;
- une information riche, facile à décoder, engendrant des choix rapides ;
- prioritairement la prise d'information ;
- le développement des activités motrices.

# DEFINITION DE L'ACTIVITE

**C'est un affrontement collectif entre deux équipes qui se joue avec les mains avec un ballon.**

## Finalité du jeu :

Marquer plus de buts que l'adversaire.

## Conditions de marque :

Lancer le ballon dans une cible verticale (1,70 x 2,40) gardée par un gardien de but . Une zone de 5m limite la mise à distance de la cible.

## Conditions d'égalités des chances :

Le terrain est de forme rectangulaire (20m x 13m). Il possède sur ces largeurs deux cibles verticales gardées. L'aire de jeu est entièrement disponible pour tous les joueurs, sauf les zones devant les cibles où seul les gardiens de buts se déplacent librement.

## Nombre de participants :

Cinq joueurs dont un gardien par équipes.

## Relation joueur /adversaire :

Il ne faut pas :

- barrer le chemin du joueur autrement qu'avec son corps ;
- lui arracher le ballon ;
- se jeter contre lui en courant ou en sautant ;
- le ceinturer, ou l'accrocher.

## Relation joueur/ballon :

Lorsque l'on est porteur du ballon, il ne faut pas :

- faire plus de trois pas avec le ballon ;
- reprendre un dribble après l'avoir interrompu ;
- tirer au but en prenant appui dans la zone.

## Sanctions :

**Un jet franc** au bénéfice de l'équipe victime de la faute, les adversaires devant être situés à 3m au moins du point d'exécution du jet ;

**Un tir au but** devant le gardien depuis un point situé à 1m de la zone si la faute empêche la marque du but ;

**Une exclusion** de 1 minute pour faute grave ou répétée sera donnée au joueur fautif.

# OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT DES CAPACITES DE MAITRISE

- ⇒ Lancer et rattraper une balle en mouvement ;
- ⇒ Se déplacer avec la balle à la main ;
- ⇒ Se déplacer par rapport à la trajectoire de la balle ;
- ⇒ La dissociation jambes-tronc ;
- ⇒ La décentration du regard par rapport au ballon (développer les qualités perceptives).

# OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT DE LA PERCEPTION

- ⇒ Apprendre à jouer en reconnaissant les situations ;
- ⇒ S'informer, analyser, mémoriser ;
- ⇒ Définir un projet d'action de jeu en fonction du contexte (développer les qualités décisionnelles) ;
- ⇒ Remplir une fiche d'observation.

# OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT PSYCHO-SOCIAL

- ⇒ Prendre des initiatives en fonction de son rôle ;
- ⇒ Coopérer dans l'équipe, aider, conseiller (développer la socialisation) ;
- ⇒ Arbitrer
- ⇒ Accepter et respecter l'autre (adversaire, partenaire, arbitre).

# LES CONTENUS DE FORMATION

Les enfants sont âgés de 8 à 11 ans. Le groupe d'enfants de cette tranche d'âge peut être très hétérogène, avec des différences sur le plan moteur qui sont dues souvent à une pratique sportive.

## Sur le plan moteur :

- Améliorer la passe, le dribble et le tir, ainsi que la coordination de ces différentes actions.

## Sur le plan cognitif :

- Reconnaître des situations de jeu ;
- Connaître les règles du jeu (arbitrer) ;
- Observer et analyser (tenir une fiche d'observation, s'évaluer).

## Sur le plan psycho-affectif :

- Prendre des initiatives en fonction de son rôle ;
- Coopérer, respecter les joueurs et l'arbitre ;
- Accepter les différences à l'intérieur d'une équipe ;
- Avoir envie et se donner du plaisir.

## Sur le plan perceptif et décisionnelle :

- Amener le porteur de balle à effectuer une lecture rapide de l'environnement pour réaliser une action de jeu (dribbler ou passer, passer ou tirer).

# LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Elle est à base de situations ludiques pour que l'enfant puisse éprouver du plaisir à apprendre. Nous utilisons des situations de références pour permettre à l'enfant et à l'enseignant de pouvoir observer les progrès.

**Nous proposons des situations de résolutions de problèmes qui permettront à l'enfant :**

- de définir et de mettre en place un projet d'action en fonction du contexte ;
- d'expérimenter, d'adapter, d'affiner ses réponses grâce à des situations évolutives.

**Nous essayons de prendre en compte les différences qui existent entre les enfants, aussi bien dans les méthodes que dans les contenus :**

- sur le plan de la constitution des équipes, nous optons pour des groupes hétérogènes pour le handball à cinq ;
- pour les situations de résolutions de problèmes, nous optons pour des groupes homogènes, de manière à ce que chacun puisse se trouver en situation d'apprentissage.

**Sur le plan de la gestion de la séance, elle s'effectue de la manière suivante :**

- dans les situations de résolution de problème, les enfants sont par groupes et marquent leur résultat sur un tableau. Ils assurent les rotations à l'intérieur de leur groupe de manière à ce que chacun passe dans le rôle d'adversaire ;
- pendant les séquences de jeu, ils se répartissent dans les différentes équipes avec pour souci un équilibre entre celles-ci ;
- l'organisation matérielle pour la gestion des rencontres ainsi que l'observation sont assurées par les équipes en fonction de leur tâches. Cela leur permet d'expérimenter l'observation et l'organisation. L'enseignant peut mieux se consacrer à l'observation des élèves et donc mieux réguler leur action.

# EXEMPLES DE SEANCES



## SEANCE N°1

# PROGRESSER VERS LE BUT COLLECTIVEMENT

## 1. MISE EN TRAIN :

Objectif :

- Etre capable de jouer dans les espaces libres ;
- Affiner la motricité.

Dispositif :

- Se disperser sur tout le terrain, 1 ballon par enfant.

Règle de fonctionnement :

« Courir là où il n'y a personne ... »

- ⇒ au signal poser le ballon... au 2<sup>ème</sup> signal, récupérer un ballon (supprimer 1,2,3...ballons au fur et à mesure) ;
- ⇒ faire rouler le ballon autour des différentes parties du corps ;
- ⇒ lancer le ballon d'une main dans l'autre ;
- ⇒ lancer le ballon main droite par dessous la main gauche, le récupérer main gauche et enchaîner le dribble main droite
- ⇒ alterner le dribble main droite, main gauche
- ⇒ lancer le ballon loin devant et en l'air, récupérer en sautant en l'air, s'arrêter en étant équilibré ...
- ⇒ même chose, mais la réception se faisant équilibrée et en appui décalé ;
- ⇒ ballon tenu à 2 mains derrière le dos, le lancer par devant, réception après un rebond... puis sans rebond...,

## 2. ETUDE TECHNIQUE :

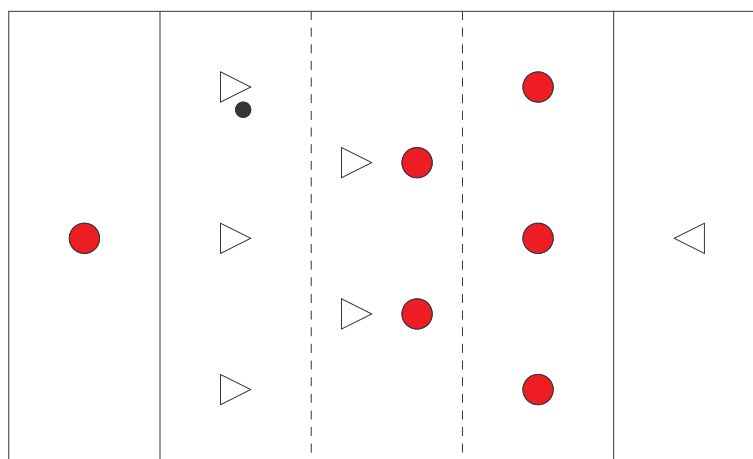
Objectif :

- Etre capable de progresser collectivement vers le but.

Dispositif :

- Terrain divisé en 3 zones.

Règle de fonctionnement :



- 2 équipes de 6 joueurs et 1 ballon.
- Jeu pré-sportif : La balle au capitaine.
- Rapporter le plus rapidement possible le ballon à son capitaine.



- Le comptage des points :

Un point est donné à chaque fois que le ballon a franchi la ligne en passe-réception ;

Il y aura trois points de donné si le ballon arrive au capitaine ;

Il n'y aura qu'un seul point de donné si l'un des joueurs a fait un dribble avant d'arriver à son capitaine.

### **3. JEU DIRIGE :**

- Organisation type rencontre 1.
- On pourra au cours des différentes rencontres provoquer quelques arrêts pour commenter une situation particulière (une passe à un joueur démarqué, une contre-attaque bien menée...).

## SEANCE N°2

# SE DEMARQUER

### 1. MISE EN TRAIN :

- Reprise des exercices corps-balle en modifiant l'aire d'évolution et en rajoutant des obstacles dispersés.
- Passe à 10 : 5 contre 5 sur une aire de jeu.

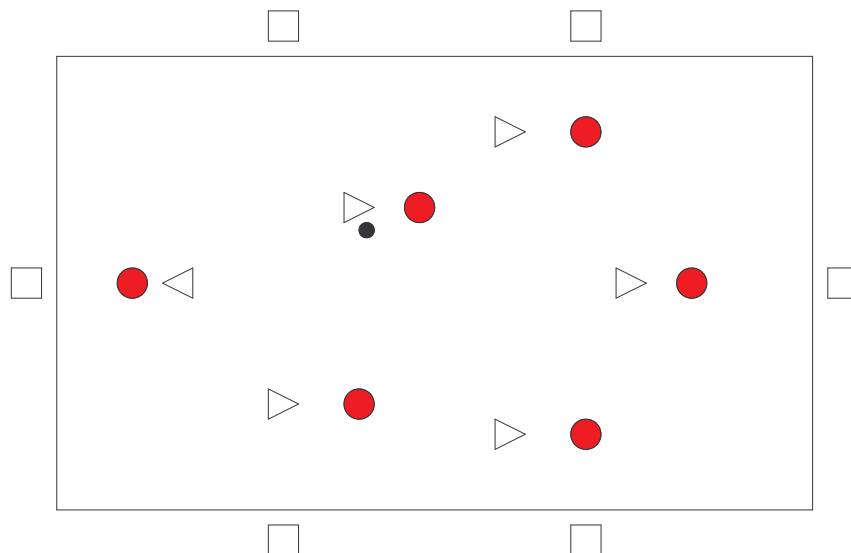
### 2. ETUDE TECHNIQUE :

Objectif :

- Etre capable de se démarquer pour aider le porteur de balle.

Dispositif :

- 3 équipes (2 dans le terrain et 1 à l'extérieur).



Règle de fonctionnement :

- l'équipe en possession du ballon doit réaliser le maximum de passes dans un temps donné,
- possibilité de jouer avec les joueurs situés à l'extérieur de l'aire de jeu.

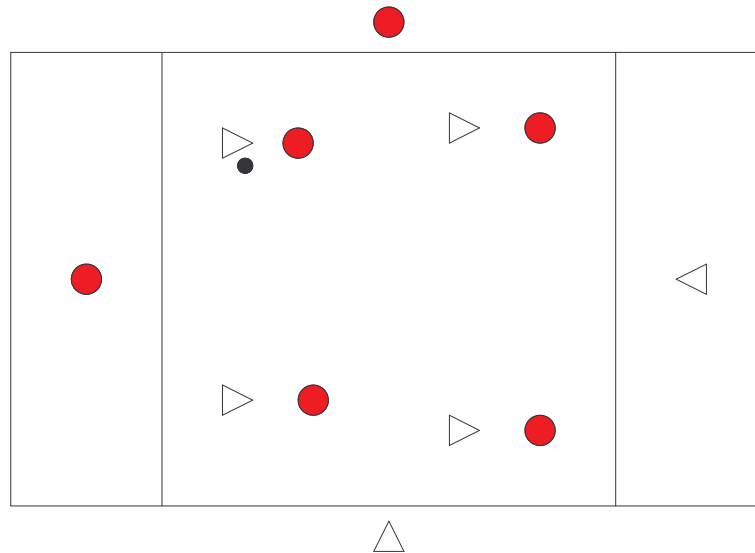
Variantes :

- ne pas comptabiliser les passes avec les joueurs extérieurs.
- alterner les formes de passes : à rebond et direct.

### 3. JEU DIRIGE :

Dispositif :

- 2 équipes,
- 1 passeur supplémentaire pour chaque équipe sur un côté du terrain.



Règle de fonctionnement :

- règle du mini hand,
- 1<sup>er</sup> temps : prendre conscience du joker, on ne peut envoyer le ballon à son capitaine qu'après avoir passé au joueur supplémentaire,
- 2<sup>ème</sup> temps : utiliser le joueur supplémentaire que si c'est nécessaire.