

# MISE EN ŒUVRE DU NOUVEAU PROGRAMME

## HANDBALL

NIVEAU 1

ET

NIVEAU 2



UN STAGE ....

SOUS FORME DE...

CERCLE D'ETUDE...

Pourquoi un nouveau  
programme  
pour le collège?

# Loi n° 2005-380 du 23 avril 2005 d'orientation et de programme pour l'avenir de l'École

- met en œuvre des priorités pour élever le niveau de formation des jeunes Français : **faire réussir** tous les élèves, redresser la situation de l'enseignement des langues, mieux garantir **l'égalité des chances** et favoriser l'insertion professionnelle des jeunes et l'emploi. La loi engage la **modernisation** de l'Éducation nationale selon trois axes :
- mieux **faire respecter les valeurs** de la République
- mieux **organiser** les établissements et les enseignements
- mieux **gérer** le système éducatif.

# Le "socle commun de connaissances et de compétences"

- Il présente ce que tout élève doit savoir et maîtriser à la fin de la scolarité obligatoire. Introduit dans la loi en 2005, il constitue l'ensemble des connaissances, compétences, valeurs et attitudes nécessaires pour réussir sa scolarité, sa vie d'individu et de futur citoyen. À compter de 2011, la maîtrise des sept compétences du socle est nécessaire pour obtenir le diplôme national du brevet (D.N.B.).

# LES 7 COMPETENCES DU SOCLE COMMUN

1. Maîtrise de la langue française
2. La pratique d'une langue vivante étrangère
3. Les principaux éléments mathématiques et la culture scientifique et technologique
4. La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication
5. La culture humaniste
6. Les compétences sociales et civiques (vivre en société, se préparer à la vie de citoyen)
7. L'autonomie (autonomie et esprit d'initiative)

# Le nouveau programme:

→ Programme EPS du collège.

BO Spécial n 6 du 28 août 2008

Un programme pour le cursus

- Un texte qui annonce ses ambitions...

# PREAMBULE



## CONTRIBUTION de L'EPS aux ACQUISITIONS du SOCLE



CONTRIBUTION de L'EPS A L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS



FINALITE et OBJECTIFS de L'EPS au  
COLLEGE

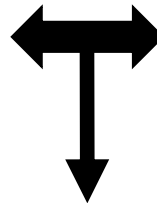


COMPETENCES à ACQUERIR en EPS au collège



4 COMPETENCES  
PROPRES à L'EPS  
(4 C.P.)

4 COMPETENCES  
METHODOLOGIQUES et  
SOCIALES  
(4 CMS)



COMPETENCES ATTENDUES DANS LES APSA



# LE PREAMBULE : des mots forts

L'Education Physique et Sportive (EPS), à tous les niveaux de la scolarité :

- Vise la réussite de tous les élèves.
- Contribue, avec les autres disciplines, à l'instruction, la formation et l'éducation de chacun.
- Participe à l'acquisition et à la maîtrise du socle commun et permet de faire partager aux élèves les valeurs de la République.
- Garantit aux élèves une culture commune par la pratique scolaire d'activités physiques et sportives et artistiques.
- Favorise l'acquisition d'habitudes de pratiques ...et participe à la lutte contre la sédentarité .
- Doit aider tous les collégiens, filles et garçons, à acquérir de nouveaux repères sur soi, sur les autres, sur l'environnement, de nouveaux pouvoirs moteurs pour construire une image positive de soi.

# UNE MATRICE DISCIPLINAIRE

Ce qui change:

« De l'ancien au... nouveau programme »

# FINALITE ET OBJECTIFS DE L'EPS AU COLLEGE

## Programme Collège 1996

### 3 Finalités:

- le développement des capacités.....
- l'acquisition par la pratique des compétences et des connaissances.....
- l'accès aux connaissances.....ainsi l'EPS contribue au développement de la personne.

### De multiples objectifs généraux :

Les élèves sont confrontés à de grandes catégories de situations éducatives :

- Apprendre à mobiliser ses ressources...
- Apprendre à agir en sécurité....
- Appréhender les dimensions terrestres, aériennes, aquatiques....
- Résoudre et maîtriser les problèmes posés par l'opposition à autrui.....

## Programme Collège 2008

### 1 Finalité

L'EPS a pour finalité de former un citoyen, cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué.

### 3 Objectifs généraux

- Le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité.
- L'éducation à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale.
- L'accès au patrimoine de la culture physique et sportive.

# Un texte construit autour du concept de **compétence**

## RAPPEL:

- Un concept qui vient du monde du travail
- **La compétence ne s'acquiert pas, elle ne s'enseigne pas : elle se construit, se développe, s'enrichit par l'acquisition de Savoirs**
- La compétence ne s'oppose pas aux savoirs : elle se construit en les mobilisant dans l'action.

## Programme Collège 1996

## Programme Collège 2008

Un emboîtement de compétences :



**2 ensembles de compétences :**

**-des compétences spécifiques :**  
elles ne sont pas formalisées par le programme mais doivent apparaître dans le projet pédagogique EPS

**-des compétences propres** à un groupe d'activités (inscrites dans les programmes)

**-des compétences générales** (inscrites dans les programmes)

-l'ensemble des **compétences propres** à l'EPS : elles révèlent **une adaptation motrice efficace de l'élève** confronté aux grandes catégories d'expériences les plus représentatives du champ culturel des APSA:

CP1 : réaliser une **performance maximale**, mesurable .....

CP2 : se déplacer en **s'adaptant** à des environnements

.....

CP3 : réaliser une **prestation à visée artistique ou acrobatique**

CP4 : conduire et maîtriser un **affrontement individuel ou collectif**

-l'ensemble des **compétences méthodologiques et sociales** : elles révèlent **l'appropriation d'outils, de méthodes, de savoirs et de savoir être** nécessaires aux pratiques et aux apprentissages dans le respect des règles et des rapports humains:

CMS1 : **agir dans le respect de soi, des autres, de l'environnement** par l'appropriation des règles

CMS2 : **organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités**

CMS3 : **se mettre en projet**

CMS4 : **se connaître, se préparer, se préserver**

Si en 1996 le texte présentait un **emboîtement** de compétences : spécifiques, propres et générales

Le texte de 2008 propose un ensemble de compétences : des Compétences Propres et des Compétences Méthodologiques et Sociales qui **s'articulent et interagissent** constamment dans la pratique.

Compétences propres à l'EPS	Activités	Groupes d'activités
CP1:Réaliser une performance mesurée à une échéance donnée	Demi fond	Les activités athlétiques
	Haies	
	Hauteur	
	Javelot	
	Multibonds	
	Relais vitesse	
	Natation longue	Les activités de natation sportive
	Natation de vitesse	
CP2:Adapter ses déplacements à des environnements variés ,inhabituels,...	Canoë Kayak	Les activités de pleine nature ou en reproduisant les conditions
	Course d'orientation	
	Escalade	
CP3: Réaliser des actions à visées artistiques et/ou acrobatiques	Aérobic	Les activités gymniques
	Acrosport	
	Gymnastique Rythmique	
	Gymnastique sportive	
	Arts du cirque	Les activités physiques artistiques
	Danse	
CP4: Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Basket	Les activités d'opposition et de Coopération : les sports collectifs
	Football	
	Handball	
	Rugby	
	Volley-ball	
	Badminton	Les activités d'opposition Duelle : les sports de raquette
	Tennis de Table	
	Boxe française	Les activités physiques de combat
	Lutte	

# UN PARI.....

Articuler les compétences propres et les compétences méthodologiques et sociales de chaque APSA support à travers la notion de :

## **COMPETENCE ATTENDUE**

- Chaque niveau de cette compétence est déclinée en 3 parties :
  - \*L'entame : reprend « l'ADN » d'une compétence propre
  - \*Le « cœur » : c'est l'aspect technico-tactique, « moteur »
  - \*La finale : écriture d'1 ou 2 compétences méthodologiques /sociales.
- La compétence attendue détermine, dans chaque APSA, les acquisitions visées en fin de cycle d'apprentissage.



# Les compétences attendues....

- ...représentent un ensemble structuré d'éléments :

## Des Connaissances

Elles renvoient aux informations

## Des Capacités

Elles renvoient à la mise en œuvre des connaissances

## Des Attitudes

Elles renvoient à l'engagement et au comportement de l'élève

- ...sont définies en 2 niveaux en fonction des niveaux de classe:

\*cycle d'adaptation : Niveau 1

\*cycle central : Niveaux 1 et 2

\*cycle d'orientation: Niveau 2

Le Niveau 2 de compétence doit être atteint dans au moins 1 APSA de chacun des 8 groupements en fin de 3<sup>ème</sup>.

# L'EVALUATION

Il revient aux équipes pédagogiques de construire des outils communs permettant d'évaluer le niveau d'acquisition des compétences attendues.

# JUILLET 2009: LES FICHES RESSOURCES

- Ce sont des aides à l'enseignement
- \*elles ne sont pas **prescriptives**
- \*ce ne sont pas des documents d'accompagnement à l'ancienne
- \*ce sont des outils d'aide à l'enseignement et permettent de se mettre dans l'objectif de l'obligation de résultat
- \*on ne dit pas le "comment faire"
- \*possibilité par équipes de spécifier plus ou moins à l'intérieur de chaque fiche ce qui nous intéresse pour mieux construire les contenus.
- \*innovations académiques possibles

## PRINCIPES D'ÉCRITURE DES FICHES

### Compétence attendue :

C'est la compétence (de niveau 1 ou de niveau 2) inscrite dans le programme qui est ici rappelée littéralement.

**Les éléments retenus dans chacune des trois colonnes (connaissances, capacités, attitudes) prennent en compte chacun des mots clés ou des thèmes d'étude suggérés dans le libellé de la compétence.**

Quelle que soit l'activité ces éléments sont spécifiés pour le rôle de pratiquant et pour les rôles qui accompagnent et enrichissent la pratique (observateur, arbitre, organisateur, etc...),

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Les connaissances sont des informations qu'il faut transmettre aux élèves.</p> <p>Elles relèvent de plusieurs ordres : réglementaire, scientifique, tactique, technologique...</p> <p>Elles peuvent s'exprimer sous des formes diverses : concepts théoriques, savoirs livresques, savoirs réflexifs, connaissances verbalisées (idées sur...), repères (sur soi, sur l'environnement ou sur les autres...).</p>	<p>Les capacités renvoient à l'activité de l'élève, à la mobilisation, la mise en œuvre des connaissances pour faire (être capable de...), aux savoir-faire en action.</p> <p>Les capacités peuvent s'exprimer sous la forme de techniques, d'habiletés motrices, de savoir-faire ou, parfois, de sous-compétences.</p> <p>Les capacités renvoient aussi au potentiel, aux ressources et aptitudes de l'élève (capacité aérobie, capacité à prendre et à traiter des informations, à réagir vite à un signal, à communiquer avec les autres...) qu'il convient de mobiliser, de solliciter et de développer.</p> <p>Les capacités renvoient également à des dimensions motrices telles que : la coordination, les dissociations segmentaires, l'équilibration et les rééquilibrations, les maintiens posturaux et leurs réajustements...</p>	<p>Les attitudes représentent les savoir être et organisent les comportements que l'élève a ou a eu dans ses relations aux autres, à lui-même ou aux événements qu'il vit.</p> <p>Elles sont révélatrices de qualités (curiosité, persévérance...) qu'il faut développer et sont sous-tendues par des valeurs (goût de l'effort, respect des autres...) qu'il convient d'acquiescer.</p> <p>Elles renvoient souvent à la prise de responsabilités et d'initiatives.</p> <p>Elles peuvent aussi s'exprimer sous la forme d'intentions ou de postures (comme celle de jouer avec les autres, d'être réceptif aux informations transmises, de venir en aide...).</p>

### Quelques principes communs aux connaissances, capacités, attitudes :

Les connaissances, capacités et attitudes sont, comme l'indique le programme, les éléments constitutifs de la compétence. Il est donc nécessaire de les identifier pour en assurer leur appropriation par les élèves. L'acquisition d'un seul de ces éléments ne peut suffire à l'obtention de la maîtrise de la compétence attendue. Il conviendra, selon le niveau de classe et les caractéristiques des élèves d'établir des priorités dans le choix des connaissances, des capacités et des attitudes. L'articulation, la combinaison « mise en réseau », la mobilisation de tout ou partie des connaissances, capacités et attitudes doivent être organisatrices des situations d'apprentissage offertes aux élèves. Situations d'apprentissage dont le choix relève de la responsabilité, de l'initiative et de la liberté pédagogique de chaque enseignant. Parmi les connaissances, capacités et attitudes identifiées dans les colonnes, les éléments qui se rapportent directement aux acquisitions du socle commun sont notés en italique. Concernant les fiches du niveau 2, les connaissances, capacités et attitudes constitutives du niveau 1 ne sont pas reprises, seuls les éléments se rapportant spécifiquement aux acquisitions de ce niveau sont notés.

### Contribution aux acquisitions du socle :

Sont précisées dans ce cadre les relations et les contributions qu'entretient la compétence attendue avec l'une et/ou l'autre des sept compétences du socle commun.



**Compétence attendue niveau 1.** 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.

**Connaissances Du pratiquant :**

- Le vocabulaire spécifique (zone, jet de coin, dribble, jet de 7m, jet franc).
- Les règles simples (engagement, sorties et remises en jeu, empiètement, contact, reprise de dribble, marcher, pied).
- Les limites du terrain, la cible à attaquer et la cible à défendre.
- Le statut d'attaquant (porteur de balle PB, non porteur de balle NPB) et celui de défenseur D.
- La zone de marque et la position favorable de tir.
- Les possibilités d'action et leurs principes d'efficacité :

En Attaque

- Passe, réception de passe, tir variés et conduite de la balle en dribble.
- La notion d'espace libre et la situation de démarquage.
- La distance optimale de passe, la zone de tir favorable (à 6m, au centre du terrain).

En défense :

- Placement par rapport au but à défendre, face au PB (distance liée aux possibilités d'action du PB) ou en direction de son adversaire direct NPB.
- Les gestes d'arbitrage liés aux fautes essentielles.

**Liées aux autres rôles :** L'observateur :

- Les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balles, accès à la zone de marque, tirs et buts.
- Les critères d'efficacité du projet de jeu : proportion ou pourcentage des possessions arrivant en zone de marque.

**Capacités Du pratiquant :**

- Se reconnaître attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut
- Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 6 à 7 minutes sans perte d'efficacité

En attaque

- S'informer avant d'agir : percevoir les partenaires (PB, NPB démarqués, à distance de passe vers l'avant), les adversaires et le couloir de jeu direct permettant d'accéder à la zone favorable de tir
- Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant
  - o que PB : dribbler pour avancer ou donner à un NPB libre vers l'avant, tirer en étant seul devant le gardien en zone favorable
  - o NPB : se démarquer en avant à distance de passe ou se rapprocher du porteur pour l'aider à conserver la balle
- Enchaîner et coordonner des actions motrices :
  - o Réceptionner (à deux mains) et passer (à rebond ou tendue), à l'arrêt et en courant, à une distance optimale.
  - o Dribbler sans perdre la balle en progression vers la cible.
  - o Enchaîner un dribble, trois ou quatre appuis et un tir.
  - o Réceptionner/ tirer en appui, en mouvement ou en suspension en zone favorable.

En défense

- Percevoir les actions de l'adversaire et se placer entre le PB et le but à défendre.
- Faire des choix pertinents d'actions dans l'intention de récupérer la balle et/ou empêcher sa progression et/ou l'intercepter : gêner le PB en respectant les règles ou marquer un NPB en gardant une vision périphérique sur la balle.

**Liées aux autres rôles :** L'observateur :

- Relever des résultats d'actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir.
- Evaluer de façon chiffrée l'efficacité d'une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % d'accès à la cible et de tirs en position favorable).
- Communiquer les résultats des observations pour aider à la formalisation d'un projet de jeu simple en attaque.

**Attitudes Du pratiquant :**

- S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires.
- Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel.
- Prendre ses responsabilités en tant que PB, NPB et D.
- Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple.
- Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires.

**Liées aux autres rôles :**

L'observateur :

- Faire preuve d'attention, de rigueur et d'objectivité sur tout le temps du match.
- Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage, secrétariat, relevé d'informations.
- S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet de jeu simple.

**Liens avec le socle :**

**Compétence 1 :** S'exprimer à l'oral en maîtrisant un vocabulaire précis et spécifique dans les échanges liés à l'observation et les intentions de jeu.

**Compétence 3 :** Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport.

**Compétence 6 :** Respecter les règles et l'esprit du jeu. Les reconnaître comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. Assumer avec responsabilité les rôles sociaux confiés pour permettre à chacun de progresser.

**Compétence 7 :** Affiner la connaissance de soi et des autres au travers d'actions collectives entreprises et d'émotions vécues. Prendre des

Compétence attendue **niveau 2**. Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

<p><b>Connaissances Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Le vocabulaire spécifique : appui, soutien, jeu de rentrée en pivot, évitement, passe et suit, passe et va, engagement rapide.</li></ul> <p>Les possibilités d'action et leurs principes d'efficacité : En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ montée de balle rapide, contre attaque, jeu en évitement / débordement, prise d'intervalle.</li><li>□ démarquage, rôles de soutien et d'appui.</li></ul> <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ placement par rapport au PB, NPB et au but pour récupérer la balle en jouant sur les trajectoires.</li><li>□ harcèlement, dissuasion permettant de récupérer la balle dans le respect des règles.</li><li>□ organisation collective en défense sur ½ terrain et en repli défensif.</li><li>□ Ses points forts et points faibles.</li></ul> <p><b>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Les informations à prélever pour prendre ses décisions d'arbitre.</li><li>□ Les gestes correspondant aux fautes identifiées en responsabilité.</li><li>□ Les placements et déplacements en co-arbitrage pour mieux voir les fautes.</li></ul> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Les indicateurs de conservation et de progression du ballon, de situation favorable de tir (tir seul), de tir tenté et tir réussi.</li><li>□ Les critères d'efficacité du projet de jeu : pourcentage ou proportion de tirs en situation favorable (sans adversaire entre le PB et la cible pour gêner).</li></ul>	<p><b>Capacités Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Gérer son effort pour réaliser plusieurs matchs de 8 minutes sans perte d'efficacité.</li></ul> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ S'engager dans un projet collectif en construisant des repères communs pour mettre un partenaire en situation favorable de tir.</li><li>□ Occuper collectivement l'espace en écartement et étagement.</li><li>□ S'informer avant d'agir sur l'espace de jeu et le niveau d'adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires.</li><li>□ Prendre en compte le rapport de force pour choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d'attaque placée autour de la zone.</li><li>□ Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant que <b>PB</b> :<ul style="list-style-type: none"><li>o jouer dans le couloir de jeu direct ou indirect par passes, dribble et / ou tir.</li><li>o jouer en évitement/débordement : passe et va, relais, exploitation de l'appui et du soutien.</li></ul></li><li>□ Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant que <b>NPB</b> :<ul style="list-style-type: none"><li>o se démarquer, jouer en appui ou en soutien.</li><li>o créer des espaces libres pour ses partenaires.</li><li>□ Maîtriser et coordonner des actions motrices :<ul style="list-style-type: none"><li>o Passer et recevoir en mouvement.</li><li>o Réceptionner et tirer en utilisant une gamme de tirs dans différents secteurs (de l'aile, à 9/10 m, à 6m).</li></ul></li></ul></li></ul> <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ S'organiser collectivement en se répartissant les rôles pour :<ul style="list-style-type: none"><li>o Stopper ou ralentir la montée de balle et assurer le repli défensif.</li><li>o Défendre sur ½ terrain : se placer, se replacer entre l'attaquant et le but.</li></ul></li><li>□ Mettre en œuvre des intentions défensives pour récupérer la balle : gêner, harceler, dissuader, intercepter, aider.</li></ul> <p><b>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles.</li><li>□ Se déplacer en coordination avec les joueurs et son ou ses co-arbitres.</li><li>□ Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation.</li><li>□ Connaître le score à tout moment de la rencontre.</li></ul> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Repérer une situation favorable et son exploitation.</li><li>□ Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés.</li></ul>	<p><b>Attitudes Du pratiquant :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ S'engager dans la construction et la réalisation un projet collectif.</li><li>□ Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.</li><li>□ Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score.</li><li>□ Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.</li><li>□ Reconnaître ses fautes.</li><li>□ Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.</li></ul> <p><b>Liées aux autres rôles : Le co-arbitre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Faire confiance aux co-arbitres.</li><li>□ Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision.</li><li>□ Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité.</li><li>□ Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre...).</li></ul> <p>L'observateur :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>□ Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe.</li><li>□ Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur.</li></ul>
---	--	---

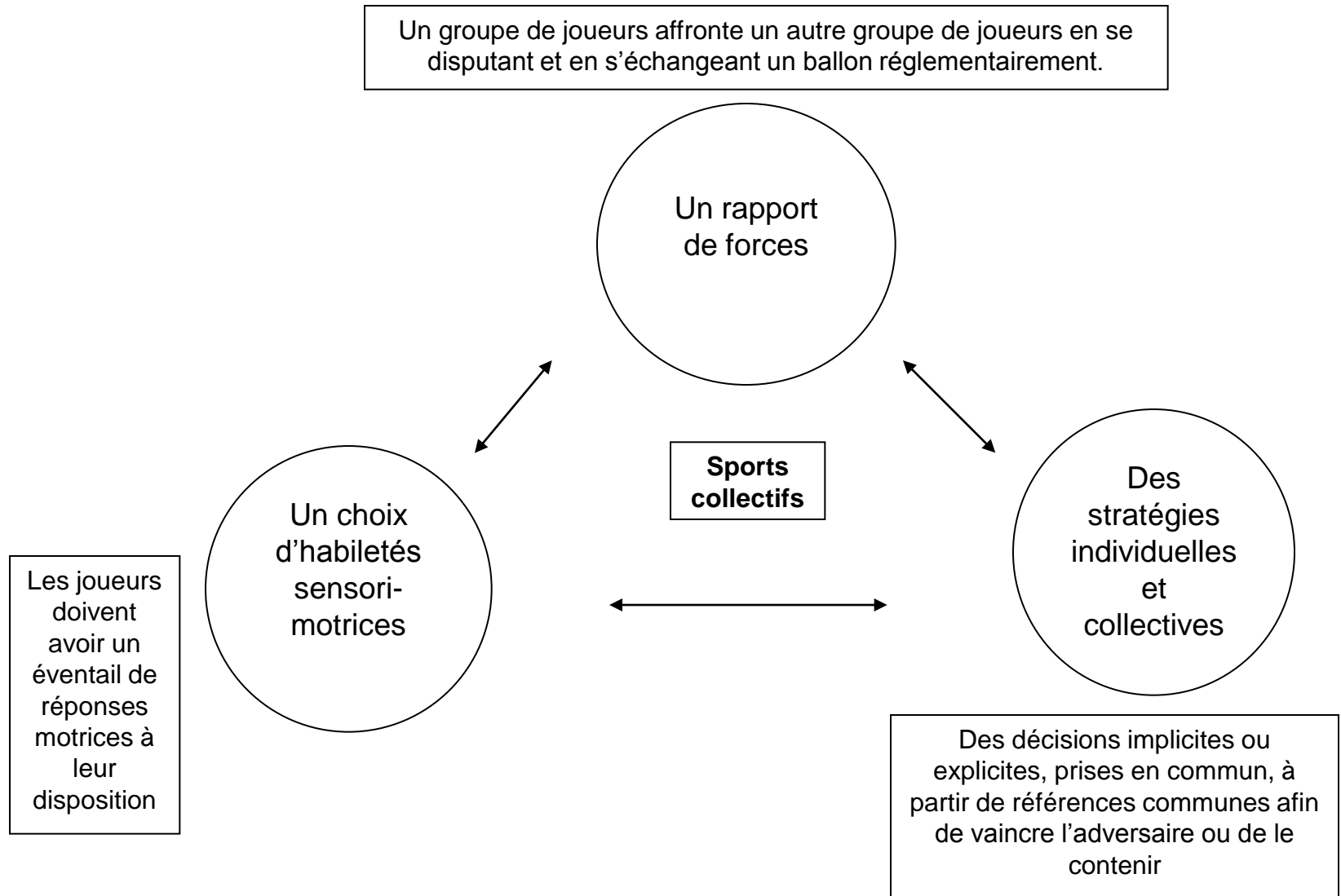
Liens avec le socle : **Compétence 1: Transmettre d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés. Aider à la formulation de projets de jeu simples. Compétence 3 : Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet en fonction des observations.** **Compétence 5 : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité**

**L'activité**

**HANDBALL**

# DEFINITION DES SPORTS COLLECTIFS

D'après J.F GREHAIGNE in **Didactique des sports collectifs à l'école**, Dossier EPS n 17.



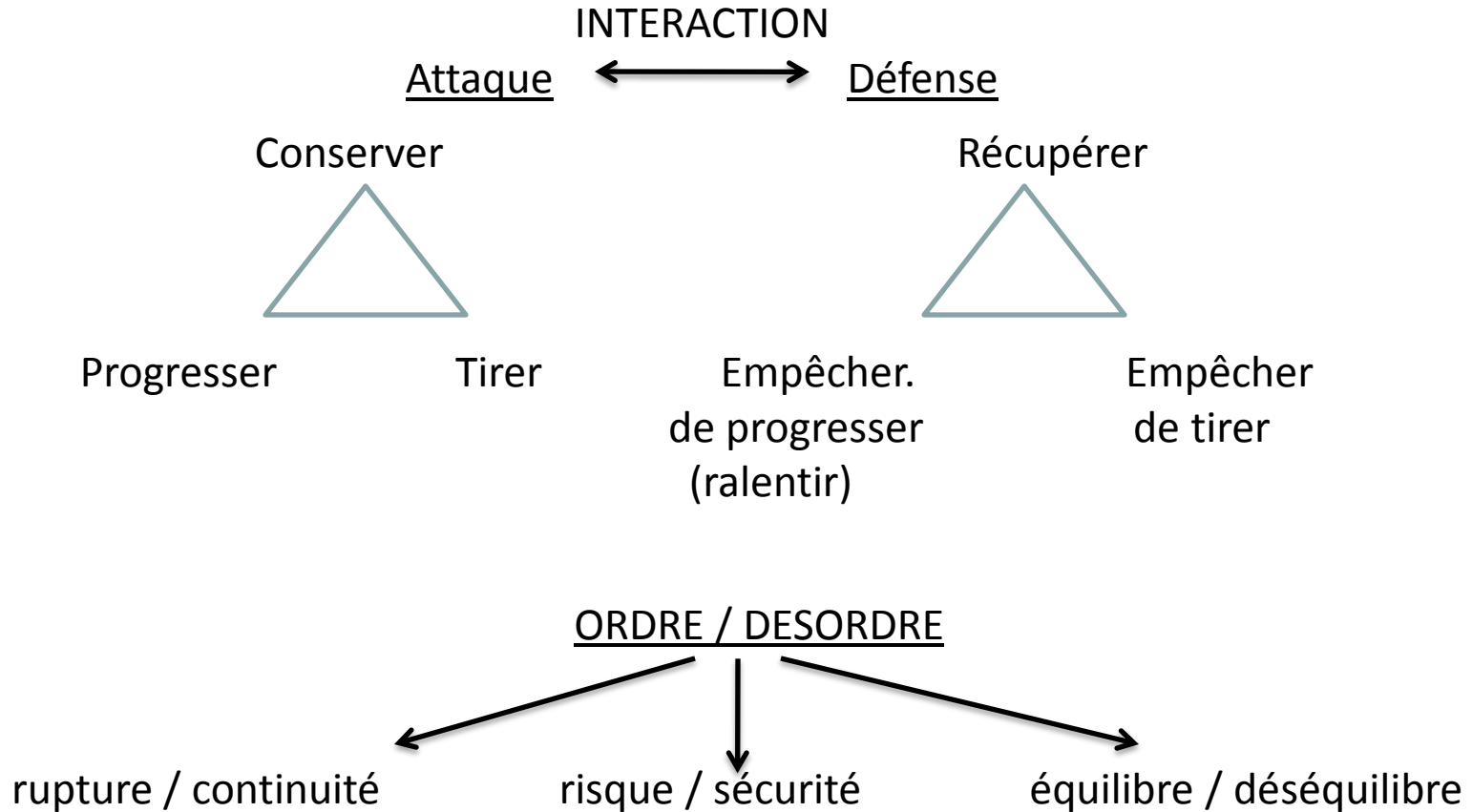


# SPORTS COLLECTIFS : SIMILITUDES ET DIFFÉRENCES

SIMILITUDES	BB / FB / HB	VB	RUGBY
-------------	--------------	----	-------

## LOGIQUE OPÉRATOIRE

Représentée par un schéma intégrateur de la logique des actions



# SPORTS COLLECTIFS : SIMILITUDES ET DIFFÉRENCES

(+)

## **CADRE REGLEMENTAIRE**

qui définit :

- des **conditions d'intervention sur la balle**
- des **conditions d'interaction**
  - espace de jeu
  - conditions de l'échange
  - intervention sur l'adversaire
  - espace individuel d'interaction
- des **conditions de marque**

<b>DIFFERENCES</b>	BB / FB / HB	VB	RUGBY
<i>ESSENCE</i>	<i>DEMARQUAGE</i>	<i>RENVOI</i>	<i>COMBAT</i>
Logique opératoire : ASPECT FONDAMENTAL	CONSERVER	FRAPPER	PROGRESSER

# Les objectifs de cette formation

- À partir du **programme** :
- 1. Etudier les niveaux de compétences
- 2. Etudier les fiches ressources au regard du principe d'écriture
- 3. Quels sont les thèmes d'étude qui transparaissent dans le libellé des compétences ?
- 4. Quels sont les éléments du passage du niveau 1 au niveau 2 ? Comment évolue la forme de jeu ? Comment évolue le joueur ?
- 5. Quels sont les rôles autres que moteurs ?

# Ce travail doit nous permettre de définir

- 1. des thèmes d'étude
  - du point de vue collectif
  - du point de vue individuel
- 2. une situation de "référence" ou d'expression de la compétence
- 3. la liberté pédagogique de l'enseignant lui permet de choisir une démarche d'enseignement pour traiter les thèmes d'étude.
- Nous pourrions aussi donner des exemples de situations d'apprentissage qui favorisent l'émergence de ces thèmes d'études ( le jeu direct, le jeu indirect, la récupération du ballon, la conservation du ballon, la combinaison de ces thèmes...).
- 4. des modalités d'évaluation : sont à préciser, elles ne sont pas un copier-coller de "MAITRISE + PERF + CONNAISSANCE" ... Nous avons sûrement des idées...
- **Attention** : la compétence est sur "Rechercher le gain du match" et non pas "Gagner le match" ... donc quelle part dans l'évaluation de cette compétence accorder au résultat final en terme de match gagné ou match perdu ?

# A nous de jouer...

A travers les compétences attendues de niveau 1 et 2 dans l'activité HANDBALL discerner:

- L'ADN... en bleu
- LE CŒUR... en rouge
- LA FINALE... en vert



# HANDBALL:

## COMPETENCE ATTENDUE

### NIVEAU 1:

- "Dans un jeu à effectif réduit, chercher le gain du match" (ADN)
- par des choix pertinents d'actions de passes 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 de son adversaire (Le cœur = l'aspect technico-tactique, « moteur »)
- S'inscrire dans le cadre d'un projet simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre » (La finale = 1 ou 2 compétences méthodologiques /sociales.)

# **HANDBALL:**

## **COMPETENCE ATTENDUE**

### **NIVEAU 2:**

- "Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match
- en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée.
- S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer."

# Étudions ces deux niveaux de compétences...

- Quelle compétence propre visée?
- Définition des termes, quelle compréhension de la compétence?
- Quel type de jeu préconisé? Dans quelles circonstances?
- Quels thèmes d'études transparaissent?
- Quels sont les éléments du passage du niveau 1 au niveau 2? Comment évolue la forme de jeu? Comment évolue le joueur?
- Quels sont les autres rôles que moteurs?



# LES FICHES RESSOURCES

- Au regard de la fiche explicative des principes d'écriture, études des fiches handball (N1 et 2)
  - Définition des termes, quelle compréhension des éléments de la fiche? La cohérence avec la compétence attendue...
  - Comment évoluent connaissances, capacité et attitudes ?

# On joue encore?

- Quels sont les thèmes d'étude qui transparaissent dans le libellé des compétences pour les niveaux 1... et 2 ?



# On joue encore?

- Quels sont les éléments du passage du niveau 1 au niveau 2 ?
- Comment évolue la forme de jeu ?
- Comment évolue le joueur ?



# Les modalités d'évaluation

- 4. elles sont à préciser, elles ne sont pas un copier-coller de '"MAITRISE + PERF + CONNAISSANCES"... Il faut faire émerger des idées.
- **Attention** : la compétence est sur "Rechercher le gain du match" et non pas "Gagner le match" ...
- Donc, quelle part dans l'évaluation de cette compétence accorder au résultat final en terme de match gagné ou match perdu ?

# Compte rendu du travail en cercle d'étude

- PILOTE : GUIDONI VALERIE

## Participants:

- FICO FLORENCE
- KIENON ROSINE
- MARCHETTI NOELIE
  - MAS FRANCK
- PAOLI JEAN MARC
- SIGRIST CYRIL
- STUBBE THIERRY
- VERDEIL CORINNE

# Les thèmes de travail du niveau 1

- Le niveau 1 nous oriente sur le joueur, ses rôles, son statut, son placement...
- Différents thèmes de travail sont à aborder et seront l'objet d'une partie ou d'une ou plusieurs leçons. Ils pourront être travaillés différemment, et seront repris durant le cycle. Pour cela, ils seront rendus plus ou moins complexes ou plus ou moins difficiles selon les acquisitions et le niveau de compétence des élèves ou de leurs équipes.
- **Devenir un porteur de balle "éclairé"** : apprendre les tâches afférentes au rôle de PB (s'informer, décider, tirer, passer, conserver)
- Pour cela il faut apprendre à ordonner ses actions:

1

## Attraper le ballon

= réceptionner en ajustant ses mains pour bloquer fermement le ballon

2

**s'informer** pour prélever des indices pertinents = lever les yeux

3

sur le couloir de jeu direct (CJD)  
= **s'orienter** vers la cible;

4

## Décider

= choisir la meilleure solution entre:

**Tirer** ou me rapprocher de la cible (mon CJD est libre)

**Passer** pour rapprocher le ballon de la cible (mon CJD est occupé)

**Conserver le ballon**

5

## ET AGIR

**Tirer** en appui à bras cassé...  
**Enchaîner** dribbler tirer, recevoir tirer, recevoir dribbler tirer...

**Passer** à une main à bras cassé, passe tendue, passe au rebond à un partenaire qui demande le ballon, à un partenaire vers l'avant

**Conserver** (dribble de conservation, signifiant à mes partenaires mon besoin d'aide, j'attends qu'une solution se présente "Au secours!")

# Ce que l'élève doit apprendre...N1

- **Devenir un PB éclairé et actif**
  - Reconnaître ses partenaires, adversaires et cibles respectives
  - S'informer et agir
  - Réceptionner à deux mains, passer à une main (bras cassé, au rebond, passes tendues...), dribbler (pour progresser vers l'avant ou attendre)
  - Ordonner, enchaîner puis combiner des actions simples (tirer, dribbler passer)
- **Devenir un NPB acteur**
  - Se reconnaître attaquant
  - Se démarquer (se désaligner du défenseur, accélérer, changer de direction, se placer dans un espace libre...)
  - Appeler le ballon, apprentissage d'une communication non verbale et donc de gestes significatifs (demander le ballon avec la main devant, dans le sens de la course).
  - Se placer dans un espace libre, vers l'avant, à portée de passes du PB (et de réception!)
  - Venir aider le PB quand il demande de l'aide (reconnaître les appels « au secours ! »)
- **Passer d'un rôle de PB à celui de NPB**
  - Enchaîner les rôles sans hésitation, temps d'arrêt (ne pas être spectateur de l'action mais acteur dans chaque action)
- **Passer d'un rôle d'attaquant à un rôle de défenseur (s'informer, se placer, gêner, intercepter...)**
  - Se placer dans le couloir de jeu direct du PB
  - Se placer entre les adversaires et la cible à protéger
  - Marquer un adversaire
- **Passer d'un jeu de succession d'action individuelle à un "jouer ensemble" (participer pleinement à l'action collective, se sentir concerné et acteur de chaque phase de jeu)**
  - amener collectivement le ballon la zone de marque
  - Echanger dans la profondeur



# Les thèmes de travail du niveau 2

- **Le NIVEAU 2 nous oriente sur l'équipe ou le joueur au service de l'équipe**
- Différents thèmes de travail sont à aborder et seront l'objet d'une partie ou d'une ou plusieurs leçons. Ils pourront être travaillés différemment, et seront repris durant le cycle. Pour cela, ils seront rendus plus ou moins complexes ou plus ou moins difficiles selon les acquisitions et le niveau de compétence des élèves ou de leurs équipes.
- **Jouer collectivement en attaque**
  - Faire une contre attaque sur une défense non remplacée...
  - Faire circuler le ballon sur une défense placée.
- **Devenir un porteur de balle "efficace" :**
  - Revoir les tâches afférentes au rôle de PB (s'informer, décider, tirer, passer, conserver).
  - Acquérir de nouveaux outils (déborder, s'engager...) au service du collectif.
- **Devenir un NPB efficace**
  - Qui propose un appui, un soutien, un relai, un appel de balle dans un espace libre.
  - Qui attire les défenseurs et libère le PB (occupation collective de l'espace de jeu).
- **S'organiser collectivement pour protéger la cible**
  - Participer activement au repli défensif.
  - Participer activement à une défense placée.
- **Passer à un jeu collectif adapté à l'équipe adverse (gérer le rapport de force)**

## Ce que l'élève doit apprendre au niveau 2

<b>Ce que l'élève doit faire:</b>	<b>Et donc... apprendre à faire:</b>
<p><b>PB</b> choisit entre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tirer</li> <li>• aller au tir (s'engager dans un intervalle libre).</li> <li>• déborder pour aller au tir.</li> <li>• Passer .</li> </ul>	<p><b>PB:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'informer immédiatement sur ses partenaires et ses adversaires, et réagir vite.</li> <li>- Courir vite en dribblant, fixer et déborder.</li> <li>- Enchaîner des actions en s'engager vers le but.</li> </ul>
<p><b>NPB</b> propose des solutions variées : Un appui ou un soutien, un appel de balle dans un espace libre.</p>	<p><b>NPB:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-S'écarte, se démarque.</li> <li>- Propose un soutien, un appui, un relai.</li> <li>- Attire les défenseurs pour libérer le PB.</li> </ul>
<p><b>Défenseur:</b> S'organise collectivement pour protéger la cible</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participe au repli défensif</li> <li>• Participe à une défense placée</li> <li>• Gène, intercepte</li> </ul>	<p><b>Défenseur:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gêne le PB, dissuade, intercepte...</li> <li>- Se replie dans son demi-terrain</li> <li>- Conserve un œil sur le ballon et un œil sur son adversaire direct en défense placée.</li> </ul>
<p><b>Collectif :</b> → Connaître les caractéristiques qui permettent de choisir entre une contre attaque et une attaque placée pour mettre un joueur en situation favorable de tir.</p>	<p><b>Collectif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Un arrêt bloqué du ballon dans les mains par le gardien ou une interception favorise une contre attaque.</li> <li>-Si le jeu rapide n'est pas possible, (défenseurs repliés) l'attaque placée avec circulation de balle et "engagement" (recherche systématique de la situation de tir) dans l'intervalle s'impose.</li> </ul>

# Handball

Du joueur dans une équipe ... à un joueur au service du collectif dans la réalisation d'un projet commun.

	Niveau 1		Niveau 2	
<b>Situations de référence</b>	Jeu 5 contre 5 (4+1) 2x7mn + 1mn repos pour concertation, conseils organisation / au projet simple		Jeu 5 contre 5 (4+1) 2x8mn + 1mn repos concertation, conseils, ajustement du projet	
OBSERVABLES ET REPARTITION DES POINTS				
<b>PORTEUR DE BALLE (PB)</b>	<b>/ 12pts</b> <u>Technique en match:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Réception à deux mains/1</li><li>• Passe à bras cassé/1</li><li>• Dribble en ligne/1</li><li>• Tir équilibré/1</li></ul> <u>Prise d'informations</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Immédiate et orientée (CJD)/3</li></ul> <u>Prise de décision:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Algorithme d'attaque/3</li></ul> Enchaînement d'action /2		<b>/ 4pts</b> <u>Technique en match:</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fixer déborder /1</li><li>• Dribbler sur une course rapide /1</li><li>• Tirs variés et équilibrés /1</li></ul> <u>Prise d'informations + Prise de décisions</u> au regard des évènements sur le terrain /1	
<b>NON PORTEUR DE BALLE (NPB)</b>	NPB <b>/1pt</b> Propose des solutions vers l'avant au PB et demande le ballon, aide le PB			
<b>DEFENSEUR</b>	Défenseur <b>/1pt</b> Stoppe la progression du ballon Se situe entre les adversaires et le but.			
<b>COLLECTIF</b>	<b>/4pts</b> % de balle arrivant en zone de marque		<b>/6 pts</b> en attaque <b>/ 6pts</b> en défense Occupation de l'espace et adaptabilité du projet en fonction des évènements sur le terrain.	
<b>Attitudes</b>	Attitude <b>/2 pts</b>	Respect adversaires, règles, consignes	Attitude <b>/ 4 pts</b>	Cf. fiche ressource au regard de la classe et du groupe

Choix de l'objectif / au niveau de jeu dans la classe / aux niveaux différents des équipes dans la classe