

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.
Adapter sa motricité à des situations variées.

D2 : S'appropriier 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 celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre efficace.

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

S'engager dans les activités physiques et sportives; Assumer des rôles sociaux (observateur, arbitre)

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif

Compétences travaillées :

- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant/défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir

Attendus de fin de cycle :

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 partenaires, les adversaires 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.

CYCLE 3

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

Activités : JEUX PRÉ SPORTIFS

Compétence attendue soclée

Rechercher le gain d'une rencontre dans un jeu pré-sportif à espace interpénétré en faisant des choix entre une progression individuelle du ballon à la main ou collective à la main ou au pied vers une double-cible pour marquer depuis un espace favorable.

S'organiser collectivement pour empêcher d'accéder aux cibles et récupérer le ballon.

Accepter le résultat de la rencontre, respecter ses partenaires, ses adversaires et assumer les rôles d'arbitre et d'observateur.

EPREUVE de fin de CYCLE 3 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Jeu pré-sportif dérivé du football gaélique d'une durée de 5 à 6 minutes : sur terrain de handball (5X5 ou 6X6 avec gardiens) ou demi-terrain de football (8X8 ou 9X9 avec gardiens), deux équipes s'affrontent lors d'un match.

But du jeu : marquer dans le but à la main ou au pied (mais zone des 6 mètres interdite au pied) = 3 points ; marquer au-dessus de la barre transversale à la main = 1 point.

Règles : Progression individuelle du ballon à la main uniquement (le joueur a le droit à 4 appuis avec ballon porté, puis un dribble et de nouveau 4 appuis maximum avant de passer, lancer ou tirer le ballon).

Les joueurs peuvent se passer le ballon au pied ou en lançant le ballon à la main mais la réception se fait obligatoirement à la main.

En défense, le contact est interdit, un défenseur uniquement intervient sur le PB. L'intervention se fait sur le ballon uniquement.

La rencontre est arbitrée par deux arbitres qui sifflent les violations et les fautes liées au contact.

La rencontre est observée par des observateurs qui remplissent la fiche de score, qui comptabilisent le nombre de fois où l'équipe atteint la zone favorable de marque (zone des 9 mètres) et qui commentent le résultat du match.

E

D1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps :

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité / Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne

D2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :

Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs

D3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités :

Prendre et assumer des responsabilités pour réaliser un projet ou remplir un contrat

D4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger ; Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique.

P

CHAMP d'apprentissage 4 :

Compétences travaillées :

Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.

Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.

S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant.

Co arbitrer une séquence de match

Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.

Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.

Attendus de fin de cycle :

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

-Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

-Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

- Observer et co arbitrer.

-Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

CYCLE

4

Inspection
pédagogique
régionale
Nancy-Metz 2016

S

APSA : HANDBALL

Compétence attendue soclée

Dans un jeu à effectif réduit, faire basculer le rapport de force pour rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre d'un projet de jeu centré sur la progression collective du ballon prenant en compte la position de la défense (attaque rapide quand la situation est favorable ou organisation d'une première circulation de balle quand la défense est replacée) afin de mettre un attaquant en position favorable de tir.

Ce projet de jeu prendra en compte les possibilités de chaque membre de l'équipe et évoluera à partir d'une observation (analyse) objective.

Co-arbitrer une séquence de match.

EPREUVE de fin du module 1 en CYCLE 4 : support d'évaluation des degrés de maîtrise atteints sur les domaines du socle (compétences) travaillés :

Matches à effectif réduit (6x6 ou 5x5) comportant deux mi-temps de 8' minimum sur un terrain de handball. Constitution des équipes dont le rapport de force est équilibré à-priori. A la mi-temps, un temps de concertation de 3 à 5' est prévu avec l'apport des observateurs. Chaque équipe est observée par 2 à 4 observateurs qui peuvent comptabiliser plusieurs critères observables : le nombre de possessions de balle de l'équipe, le nombre de pertes de balle, le nombre de tirs tentés, **mais surtout le nombre de tirs tentés en position favorable (c'est à dire proche du but avec 1x1 avec le GB)**. Chaque match est arbitré par deux arbitres (co-arbitrage) qui font respecter les règles essentielles du handball avec des aménagements possibles : création d'un surnombre offensif avec un défenseur en retard, utilisation d'un double ou triple score lié aux tirs en positions favorables, etc.

Les élèves passent dans tous les rôles : joueurs, observateurs et co-arbitres.

Cohérence inter cycle dans l'APSA HANDBALL support du Champ 4 d'apprentissage :

Repères de progressivité entre les cycles 3 et 4

Repères de progressivité	Cycle 3	Cycle 4
Nature de l'épreuve	D'un jeu pré-sportif préparatoire à tous les sports collectifs à espace interpénétré « classiques » (basket-ball, football, handball, rugby ou ultimate) D'une opposition aménagée dans un jeu ludique	À une pratique sociale de référence (ici le handball) À une opposition réelle (avec effectif réduit ou sans) dans un match
Eléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans la CONSTRUCTION du jeu <i>(S'informer et choisir pour gagner le match)</i>	D'une prise d'information « allégée » centrée essentiellement sur le PB et la cible (démarquage, reconnaissance du statut attaquant-défenseur, etc.). De la connaissance d'algorithmes de base (passer ou avancer, passer ou tirer...) pour faire le bon choix.	À une prise d'informations multiples liées à la prise en compte de sa position, de la position de ses partenaires et surtout de ses adversaires. À la connaissance et la reconnaissance de contextes de jeu diversifiés et plus complexes permettant de faire le choix le plus efficace.
Eléments fondamentaux du champ de référence : Efficacité dans le GAIN des matchs <i>(être efficace dans le rapport de force)</i>	D'un comportement individuel efficace en situation de duel simple (PB/NPB ou PB/GB) et de la connaissance de ses points forts ou faibles au sein d'un collectif réduit.	À une exploitation optimale de ses qualités individuelles au service de son équipe.
Domaine 1 S4C Développer sa motricité	D'un développement d'une motricité de base liée aux activités collectives (manipulation simple et diversifiée)	Au développement d'une motricité spécifique à une APSA de référence (gestuelle adaptée)
Domaine 2 S4C S'approprier par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	D'une mise en projet inter-individuelle D'un projet d'attaque simple centré sur l'atteinte de la cible et le placement d'un joueur en situation favorable de marque.	À une mise en projet collective, basée sur une analyse objective À un projet collectif en attaque et en défense capable d'évoluer en cours de jeu.
Domaine 3 S4C Les rôles sociaux	D'un rôle d'arbitre qui intervient sur des règles simples et d'un observateur qui commente et différencie des scores.	À des arbitres qui coopèrent dans des tâches plus spécifiques et des observateurs qui analysent à partir de données objectives.
Domaine 4 S4C Apprendre à entretenir sa santé	D'un engagement complet dans une pratique ludique	À un engagement optimal afin de mobiliser avec efficacité ses ressources sur toute la durée des rencontres