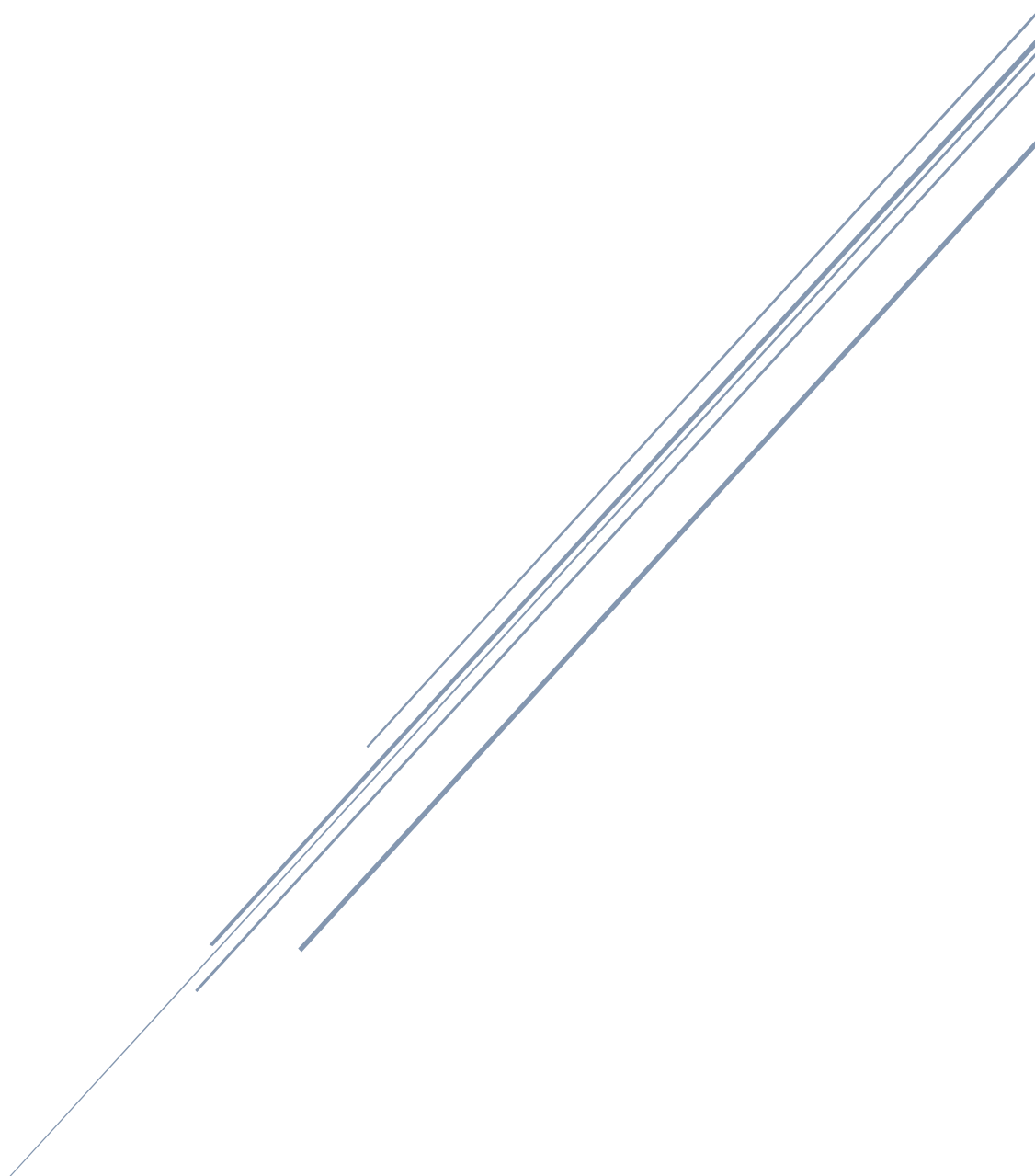


CONSTRUCTION D'UNE UNITE D'APPRENTISSAGE.

En handball.



*Collectif des conseillers pédagogiques Eps
Mission départementale Eps Dsden 62*

**1- Visée éducative possible en lien avec
Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.**

2-Démarche.

3-Les savoirs fondamentaux inhérents à l'activité.

**4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin
de cycle.**

5- La réglementation.

**6- Les dispositifs, les outils et le matériel pour mettre en
place l'unité d'apprentissage.**

7- Un exemple de situation en lien avec le socle commun.

8- Des observables.

9- Présentation de situations et /ou jeux.

1- Visée éducative possible en lien avec Les caractéristiques des élèves et /ou de l'APSA.

CYCLE 2.

L'identification d'un rôle précis au sein d'une équipe nous semble important à développer. A quoi je sers et pourquoi ?

Je suis capable de remplir ce rôle dans différentes situations : compréhension et utilisation d'une motricité différente en fonction de l'emplacement de mon partenaire.

Le porteur de balle est très important mais ne peut pas jouer seul. Construction d'un code à l'intérieur d'une équipe : communication non verbales liée à des intentions. Importance de tous les membres de l'équipe.

Visée soclée : Prendre conscience des différentes ressources pour agir sur son corps = S'identifier dans un rôle, le connaître et s'en servir dans différentes situations. **S'engager.**

Domaine 1.

CYCLE 3.

La construction progressive des règles en fonction des problèmes rencontrés lors du jeu permet une acceptation de ces dernières. Les règles deviennent une aide au jeu et non plus une contrainte et sont d'autant plus acceptées.

L'auto-arbitrage devient possible.

Visée soclée : Elaborer et respecter les règles=formation du citoyen **Décider.**
Prendre des responsabilités.

Domaine 3.

2-La démarche.

Toutes les phases d'échauffement et/ou de jeu mettront l'élève en situation variée de manipulation de balles, de dribble et de tir. Il pourra ainsi essayer, tester de nouveaux gestes...

La forme de jeu et de défi est à privilégier.

La situation de référence sera proposée systématiquement aux élèves avec un apport progressif des règles.

La situation d'évaluation se fera sur cette situation avec l'ajout de variables inconnues.

« ...Réaliser une tâche complexe...dans une situation nouvelle ou inattendue. »

3-Les savoirs fondamentaux inhérents à l'activité.

Cycle 2	Cycle 3
Faire vivre la coopération et l'opposition.	Se reconnaître attaquant-défenseur.
Définir et appréhender un espace de jeu.	Savoir s'orienter vers la cible.
Savoir s'orienter vers la cible et /ou son partenaire.	Adapter son action par rapport aux partenaires et adversaires.
Acquérir une manipulation de balle simple : lancer et recevoir.	Acquérir une manipulation simple : lancer-recevoir-tirer et dribbler.
But et règles du jeu.	But et règles du jeu. Remplir les rôles de joueurs et d'observateurs.

4- Les textes en lien avec les champs et les attendus de fin de cycle.

	Cycle 2	Cycle 3
Attendus de fin de cycle.	<p>S'engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu. Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. Connaître le but du jeu. Reconnaître ses partenaires et ses adversaires</p>	<p>S'organiser tactiquement pour gagner un 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 les arbitres. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat et la rencontre et être capable de le commenter.</p>
Compétences travaillées	<p>Recherche le gain du jeu. Comprendre le but et orienter ses actions vers la cible. Accepter la coopération et l'opposition. S'adapter aux actions adverses Coordonner des actions motrices simples. S'informer prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles de sécurité.</p>	<p>Recherche le gain du jeu 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.</p>
Repères de progressivité	<p>Se reconnaître attaquant/défenseur, définir une stratégie. Identifier et remplir différents rôles sociaux.</p>	<p>Se reconnaître attaquant et défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents et respecter les règles.</p>

5- La réglementation.

Pas de texte particulier sur la mise en place de cette Apsa.

6- Les dispositifs, les outils et le matériel pour mettre en place l'unité d'apprentissage.

Espace-Terrain	Dans la cour, sous un préau, dans une salle d'activité... Terrain en largeur 8M sur 15M environ
But	Déposer la balle derrière une ligne, tirer sur un tapis, passer la balle sous une latte posée sur deux plots, mini but de hand, but de hand...
Temps	Prévoir une séquence d'une heure. Match de 3 minutes...
Matériel	Balle de hand, balle en mousse, balle de tennis...Chasubles ou foulards...

7- Un exemple de situation en lien avec le socle commun.

CYCLE 2 : Situation de référence. « Les déménageurs »

But du jeu :

- Collectivement, transporter un ballon de la réserve de départ vers la réserve d'arrivée en passant obligatoirement par chaque zone.

Organisation :

- Plusieurs terrains en parallèle (sur la largeur du terrain d'handball).
- Des équipes de 4 ou 5 joueurs qui s'opposent indirectement.
- Chaque terrain est divisé en 4 ou 5 zones ; 1 joueur par zone.
- Une réserve de départ et une caisse « cible » d'arrivée pour chaque équipe.

Règles :

- Respecter les limites du terrain.
- Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de leur zone.
- Ne prendre qu'un seul ballon à la fois dans la réserve commune.
- Tout ballon sorti des limites de jeu est perdu (ne peut plus être joué).
- Un autre ballon n'est remis en jeu que lorsque le ballon précédent a atteint la zone cible ou qu'il est perdu, ou sorti des limites de jeu
- Le dernier porteur de balle doit déposer celle-ci dans la caisse « cible » d'arrivée.
- Si la balle tombe au sol, le joueur de la zone peut la ramasser et poursuivre le jeu (tolérance accordée pendant les 3 premières séances)

Critère de réussite :

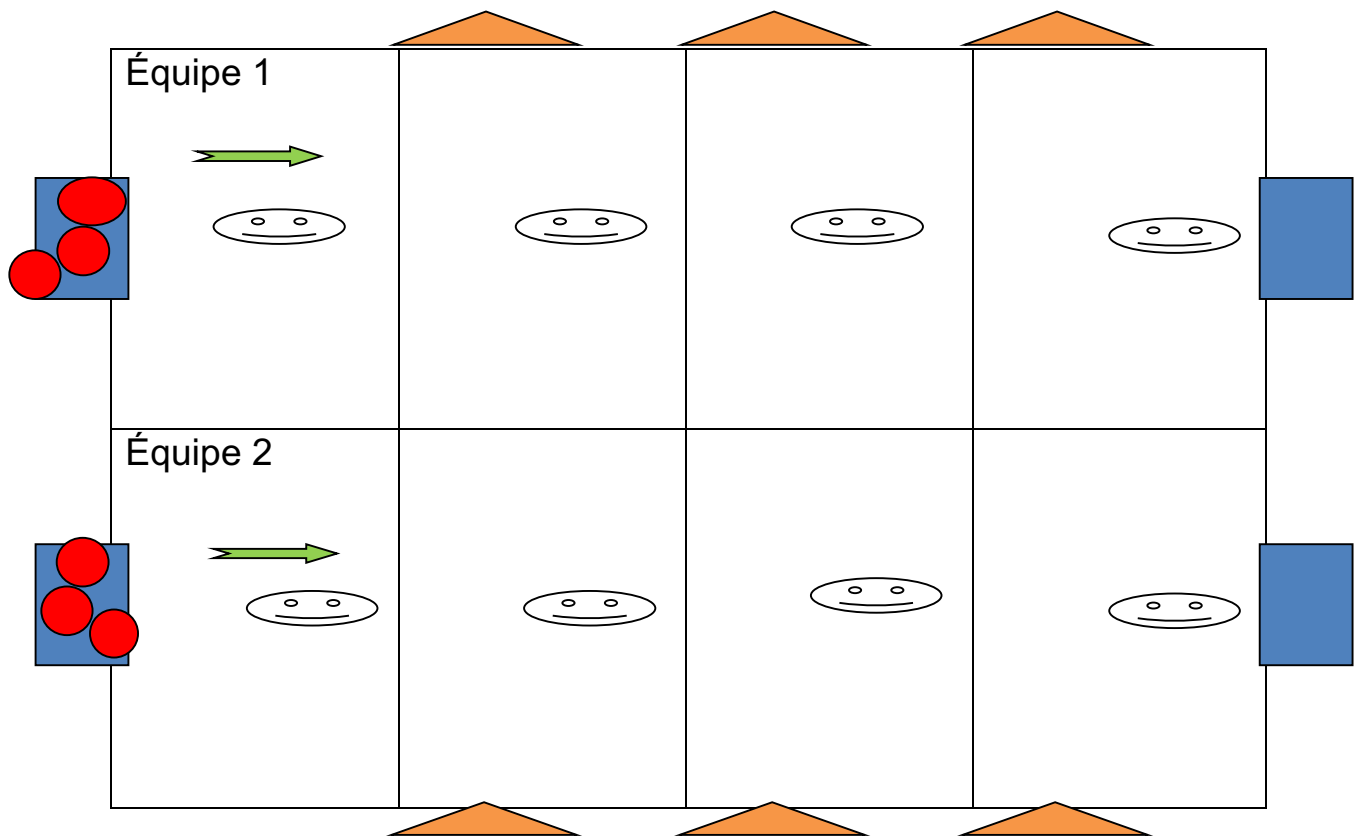
- Etre l'équipe qui a rapporté le plus de ballons dans sa réserve après 1 minute de jeu.

Indicateurs (observables) qui permettent d'évaluer les progrès réalisés :

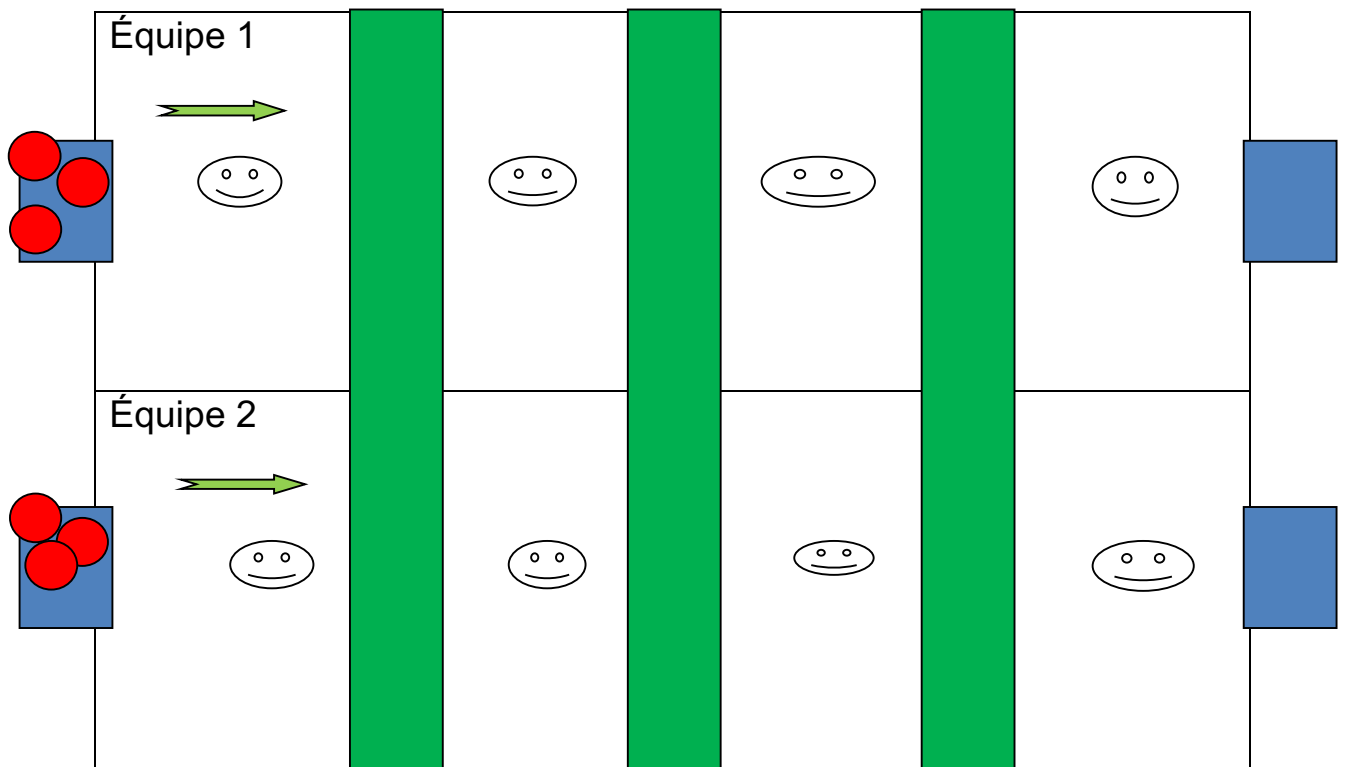
- Nombre de balles qui arrivent dans la réserve et nombre de balles perdues.

Comportements attendus par le porteur de balle et le non porteur :

- *Enchaîner les actions le plus rapidement possible :*
- Envoyer la balle précisément vers la cible (coéquipier).
- S'orienter correctement par rapport au non porteur de balle.
- Se placer judicieusement par rapport au porteur de balle.
- Réceptionner correctement la balle.
- S'orienter correctement vers la cible.



Variables : avec rivière (*tapis*), obligeant l'élève à lancer la balle plutôt que de transmettre de la main à la main (1^{ère} situation ci-dessus)



Situation référence fin de cycle :

Un seul porteur de balle qui doit utiliser les « non porteurs » pour aller mettre la balle dans la cible. Mettre les non porteurs à différents endroits.

N'utiliser les « non porteurs » que s'ils sont disponibles :

Debout bras levé=signal installé=code secret.

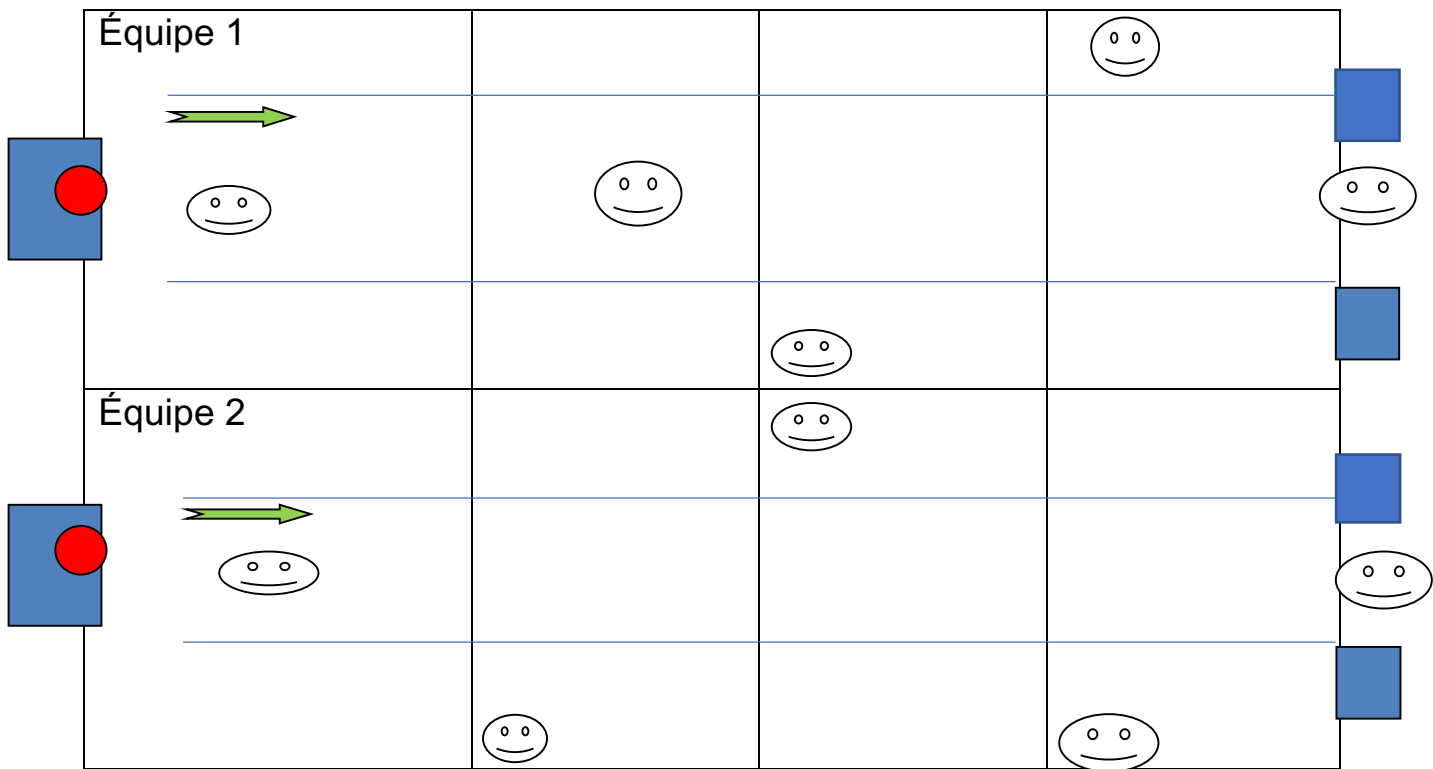
Sinon la balle est considérée comme perdue.

Deux cibles proposées une seule est validée par un membre de l'équipe adverse qui la choisit au moment où le joueur part. (mettre un plot devant la cible annulée.)

Fonctionner sous forme de relais dès qu'un point est mis ou une balle perdue l'autre part.

On comptabilise le nombre de points.

Mettre un couloir de déplacement imposé pour le porteur de balle.



SITUATION DE REFERENCE : « Pris pris» CYCLE 3

But du jeu :

- 3C 3 aller déposer la balle derrière la ligne pour marquer un point.
- Joueurs placés derrière ligne de marque au départ.
- On déclenche le jeu par une passe.

Organisation :

- Plusieurs terrains en parallèle (sur la largeur du terrain de hand)
- Des équipes de 3 joueurs. Equipes hétérogènes en leur sein et homogènes entre-elles.
- Un terrain de hand divisé en 4 terrains soit 24 élèves en jeu.
- Montante-descendante. Match 2 minutes.

Règles :

- Respecter les limites du terrain.
- Invulnérable à l'arrêt (bras levé), possibilité de faire reculer l'adversaire d'un mètre en le touchant.
- Vulnérable en mouvement si je suis touché par un adversaire qui arrive devant moi je perds la balle.
- Remise en jeu par une passe à l'endroit de la faute.
- Je marque un point quand je dépose la balle derrière la ligne.
- Remise en jeu par une passe derrière la ligne.
- Je peux m'arrêter et repartir une fois.
- Déplacement libre.

Critère de réussite :

- Marquer plus de points que l'équipe adverse.
- En cas d'égalité c'est l'équipe qui a marqué le 1^{er} point qui gagne.

Indicateurs (observables) qui permettent d'évaluer les progrès réalisés :

- Nombre de fois où le porteur de balle se fait toucher.
- Placement du non-porteur

Comportements attendus par le porteur de balle et le non porteur :

Porteur de balle :

- Identifier la situation de jeu-Est-elle favorable pour aller marquer ?
- Il n'y a personne devant moi je peux avancer et marquer un point.
- Il y a un défenseur devant moi : je m'arrête le fait reculer pour pouvoir faire une passe à un partenaire. Je connais le signal : bras levé je veux faire une passe+ deux bras levés mon partenaire veut le ballon.
- Reconnaître les moments où la passe est possible :
- Le signal est présent
- Pas de défenseur entre mon partenaire et moi (pas de fritures sur la ligne)

Non-porteur de balle :

- S'orienter correctement par rapport au porteur de balle.
- Connaître le signal et s'en servir à bon escient. (Bras levé)
- Se placer judicieusement par rapport au porteur de balle.
- Réceptionner correctement la balle.
- S'orienter correctement vers la cible.



Apports des règles en concertation avec les élèves :

Limiter le nombre d'arrêt : un seul possible

Limiter le temps d'arrêt : 5 secondes.

Augmenter le nombre de cibles et leurs formes (poser sur un tapis-tirer au-dessus de lattes-tirer dans un mini-but)

Protéger la cible pour amener le tir mais avec une zone de tir à atteindre.

Amener un déplacement en dribble avec une grande tolérance sur « le marcher » et la reprise de dribble

Situation référence fin de cycle :

3C3 sur terrain de hand limité en largeur et avec deux jokers sur les côtés.

Déplacement en dribble (souplesse sur la règles du « marcher » et la reprise de dribble.)

Règles de l'invulnérabilité à l'arrêt et vulnérable en mouvement conservées.

La passe au joker est autorisée à tout moment, celui-ci ne peut pas entrer sur le terrain mais peut se déplacer le long de la ligne de touche (suivant la taille du terrain mettre un ou deux jokers par côté.

Tir autorisé uniquement entre les 6 et 9 Mètres.

Tir cadré=1 point

Tir entrant= 2 points

Tir non cadré=-1point

8- Des observables.

Situations de référence.	Observables validés par les élèves et/ou les enseignants.	Activités de l'élève	Compétences visées
Cycle 2 : Le déménageur.	Nombre de balle qui arrive dans la réserve. Nombre de balle perdue.	<i>Enchaînement d'actions :</i> <i>Réception-Passe.</i> Envoyer la balle précisément vers la cible (coéquipier). Reconnait la cible libre Reconnait et attend le signal. S'oriente vers le partenaire	S'engage. Reconnait le but de la tâche. Prise d'information en jeu / à la place du défenseur. Construction et reconnaissance du code. Différenciation train sup et inférieur au moment de la passe.

<p>Cycle 3 : Le pris-pris.</p>	<p>Nombre de fois où il est touché.</p> <p>Qualité de la passe + ou -.</p> <p>Nombre de mauvaise passe.</p> <p>Nombre de fois ou le signal est utilisé.</p> <p>Utilisation du signal.</p>	<p>Se reconnait attaquant et identifie les défenseurs.</p> <p>S'oriente vers son camarade, réagit au signal et dose la passe.</p> <p>Repère un moment de démarquage.</p>	<p>Prise d'informations.</p> <p>Orientation vers la cible, dosage passe /aux partenaires et /à la distance. Prise d'info.</p> <p>Décide. Prends une responsabilité.</p> <p>Se reconnaît attaquant non porteur de balle.</p> <p>Prise d'info/à l'espace/ à la place du partenaire.</p>
--	---	--	---

9- Présentation de situations et /ou jeux.

Cf document ci-joint.

SITUATIONS ET JEUX DE HANDBALL.



Jeux	Thèmes	Visées sociées
1	Orienter le lanceur vers la cible et /ou le partenaire	S'engager.Mobiliser ses ressources.
2-5-7 et 8	Etablir un code entre le passeur et le receptionneur	S'engager .reconnaître son rôle.
3 –4 et 9	Coordonner les lancers.Adapter les trajectoires.	S'engager.Mobiliser différentes ressources.
6 -10 et 11	Lire une trajectoire et se placer en fonction de cette dernière.	Prise d'informations /au partenaire et / à la balle.

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

Jeu 1 :

Thème	Visée sociée	Consignes	Dispositif	Variables
Orienter le lanceur vers la cible et /ou le partenaire	S'engager.Mobiliser ses ressources.	lancer la balle et la réceptionner sans qu'elle ne touche le sol	Enfants par deux, face à face. Enfants en mouvement.	Avec un rebond au sol -Possibilité de taper une fois dans ses mains avant de rattraper la balle, puis 2 voire 3 fois - lancer ; tourner sur soi-même et rattraper.

Jeu 2 :

Thème	Visée sociée	Consignes	Dispositif	Variables
Etablir un code entre le passeur et le receptionneur	S'engager .Reconnaître son rôle.	Faire rebondir la balle au sol et la rattraper.	Un élève avec un ballon	Faire varier la hauteur du rebond.

Jeu 3 :

Thème	Visée sociale	Consignes	Dispositif	Variables
Coordonner les lancers. Adapter les trajectoires.	S'engager. Mobiliser différentes ressources.	Lancer la balle contre un mur et la rattraper. Réaliser 5 fois de suite la tâche.	Un élève face à un mur.	-Sans rebond -Avec un rebond -Avec deux rebonds -varier les trajectoires en lançant en dessous ou au-dessus d'une ligne. -jeu à deux un lanceur et un réceptionneur.

Jeu 4 :

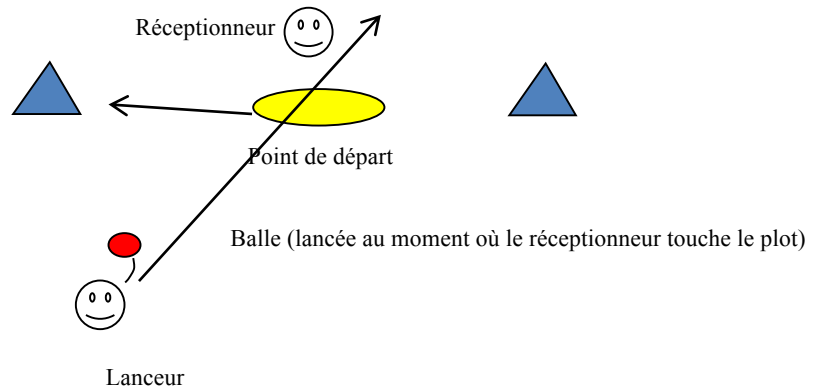
Thème	Visée sociale	Consignes	Dispositif	Variables
Coordonner les lancers. Adapter les trajectoires.	S'engager. Mobiliser différentes ressources. Prendre des informations	Faire rouler la balle vers son camarade (passe-réception) en restant debout	2 Joueurs face à face. Travail en coopération. 3-4-5 joueurs	-Plus ou moins éloigné -repère visuel : la balle doit passer derrière la ligne -Utiliser deux balles.

Jeu 5 :

Thème	Visée sociale	Consignes	Dispositif	Variables
Etablir un code entre le passeur et le réceptionneur	S'engager .Reconnaître son rôle.	Se faire 5 passes.	Joueur face à face et en mouvement	-Sans rebond - Avec rebond -Augmenter le nombre de joueurs et de balles.

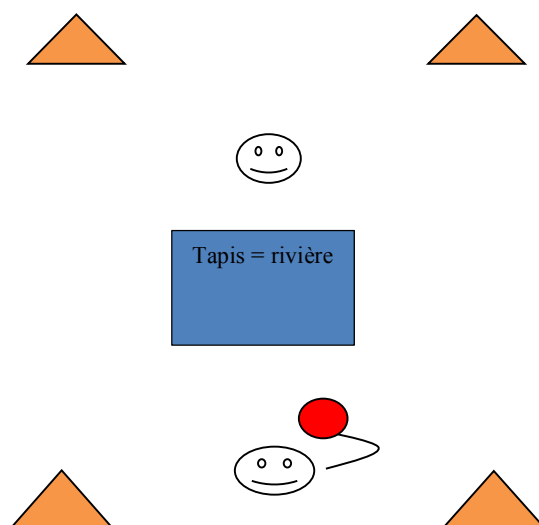
Jeu 6 :

Thème	Visée sociale	Consignes	Dispositif	Variables
Lire une trajectoire et se placer en fonction de cette dernière.	Prise d'informations /au partenaire et / à la balle.	Lancer une balle à un partenaire en mouvement Le lancer se fait en cloche dès que le plot est touché. 5 lancers.	2 plots sur les côtés	-Avec un rebond -Sans rebond.



Jeu 7 :

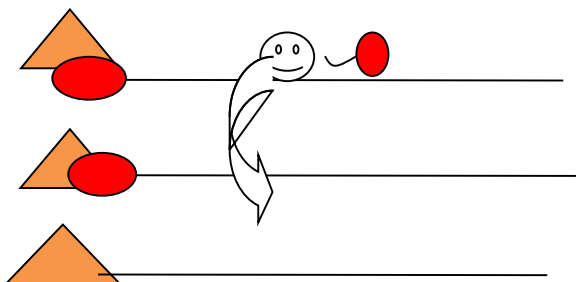
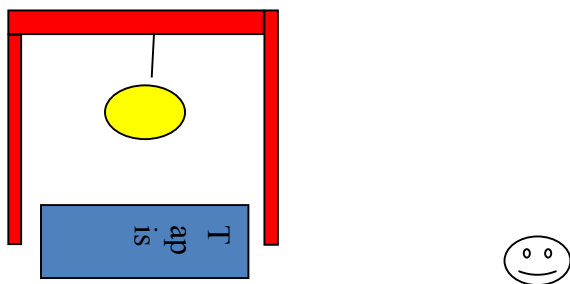
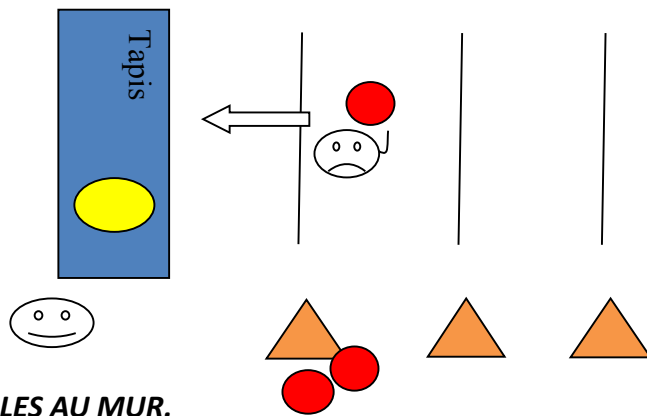
Thème	Visée sociale	Consignes	Dispositif	Variables
Etablir un code entre le passeur et le réceptionneur	S'engager .Reconnaître son rôle.	2 joueurs se font des passes Après chaque réception le joueur doit faire le tour d'un plot.	Un tapis entre les deux joueurs.	-Avec un rebond. -Eloigner les plots.



Jeu 8 :

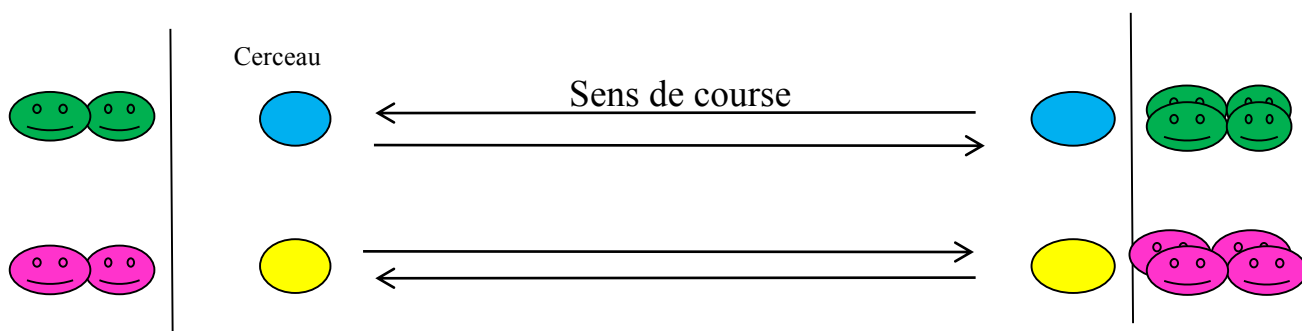
Thème	Visée soclée	Consignes	Dispositif	Variables
Etablir un code entre le passeur et le receptionneur	S'engager .Reconnaître son rôle.	Effectuer 3 lancers sur cibles au sol. Effectuer 3 lancers sur cibles au mur.	En binôme : 1pt si tapis touché. 2 pts si cerceau touché.	-Augmenter la distance. -Varier les balles

CIBLES AU SOL



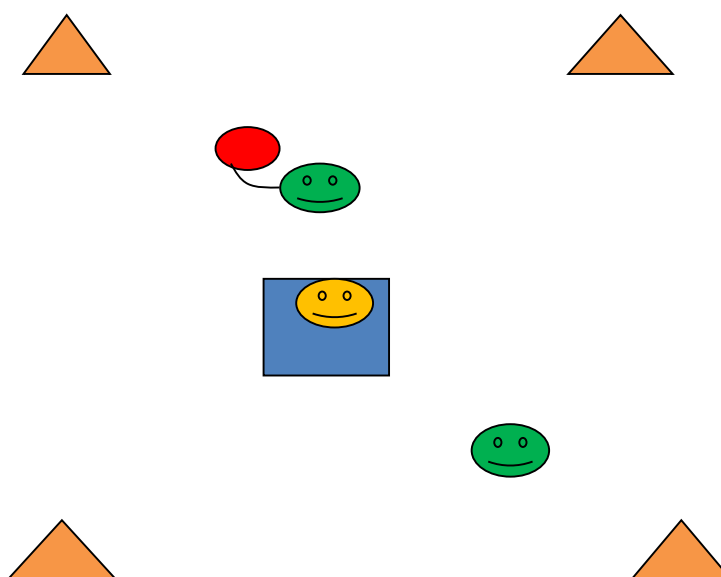
Jeu 9 :

Thème	Visée sociale	Consignes	Dispositif	Variables
Coordonner les lancers. Adapter les trajectoires.	S'engager. Mobiliser différentes ressources.	Relais course et Passe. Je cours jusqu'au cerceau et je fais la passe.	Relais par équipe de 4	-Se déplacer en dribblant -varier distance de passe -Varier les types de passes (à rebond ou tendue)



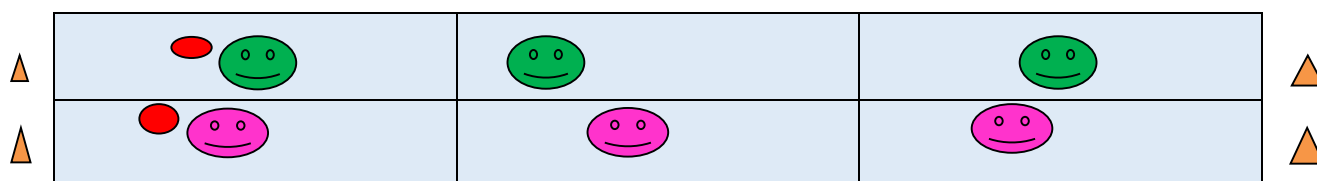
Jeu 10 :

Thème	Visée soclée	Consignes	Dispositif	Variables
Reconnaître une trajectoire libre. Ne pas faire de passe si il y a alignement ballon-défenseur.	Prise d'informations /au partenaire et / à la balle.	Par deux réaliser des passes en évitant de se faire prendre la balle par le défenseur.	Un défenseur sur un tapis entre les deux joueurs. Joueurs à l'intérieur d'une zone (4 plots)	-Agrandir le tapis -Changer l'emplacement du tapis.



Jeu 11 :

Thème	Visée soclée	Consignes	Dispositif	Variables
Lire une trajectoire et se placer en fonction de cette dernière.	Prise d'informations /au partenaire et / à la balle.	A 3 en relais faire le maximum d'aller-retour. A chaque fin de ligne toucher le plot	2 équipes. 1'30 de jeu. Changer les places des joueurs à chaque tentative.	-Immobiliser le passeur du centre dans un cerceau ou tapis. -Passe à rebond uniquement. -Déplacement en dribble. -Pas de déplacement.



Jeux et tâches proposées lors du cycle 3 (ou 2^{ème} UA en cycle 2) :

-Echauffement :

- Un ballon pour deux suivre le non porteur et changer les rôles.
- Un ballon par personne se déplacer dans toute la salle en dribblant, en marchant sur les lignes, en marche arrière, main droite, main gauche.
- Course poursuite : un joueur debout avec ballon un joueur assis derrière au signal le porteur de balle va traverser le terrain en dribblant le second va se relever et essayer de le toucher pour l'empêcher d'atteindre la zone.
- jeu du miroir en dribblant regarder le meneur et suivre ses indications (direction du bras).

- Comment constituer des équipes de niveaux :

Montante –descendante en 2c2 : aller déposer la balle derrière la ligne pour marquer 1 pt, déplacement libre.

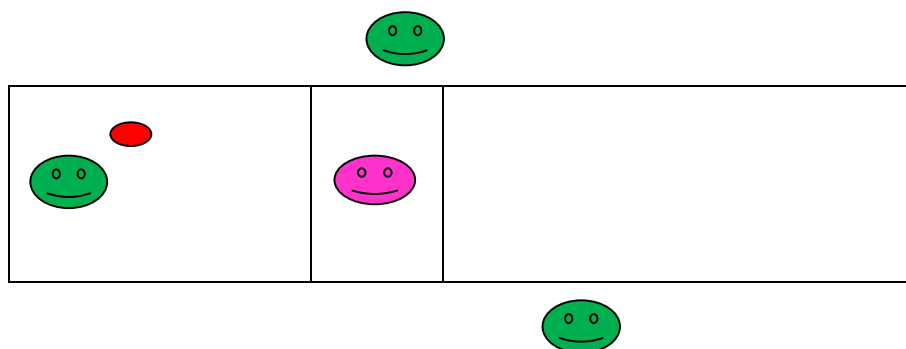
L'équipe qui gagne monte, l'équipe qui perd descend.

Jeu 12 :

Thème	Visée soclée	Consignes	Dispositif	Variables
Démarquage. Construction du signal.	Prise d'informations /au partenaire et / à la balle.	Passé à 10 L'équipe A a 2 minutes pour réaliser 10 passes. B doit l'en empêcher. 10 passes= 1 pt Au bout de 2 minutes on change les rôles.	4 équipes ,deux dans chaque ½ terrain	-les passes se font à l'arrêt. -Pas de passe à celui qui vient de me la donner.

sJeu 13 :

Thème	Visée soclée	Consignes	Dispositif	Variables
Démarquage. Effectuer une passe lorsque la trajectoire est libre.	Prise d'informations /au partenaire et / à la balle et/ au défenseur.	Seul ou avec l'aide d'un joueur joker traverser le terrain et déposer la balle derrière la ligne.	Un joueur joker de chaque côté du terrain. (Il ne peut pas entrer dans le terrain.) Un défenseur dans une zone.	-Déplacement libre. -En dribble. -défenseur libre.



-Manipulation :

- Parcours incluant des déplacements, des slaloms, des tirs sur différentes cibles
- Jeu épervier-dribbleur
- Jeu béret