

## 1. Présentation de l'activité.

### A. Les jeux/sports collectifs

Le handball fait partie de la grande famille des jeux/sports collectifs dont l'essence est de résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aides et d'oppositions, des problèmes posés par le déplacement de personnes ou d'objets dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles, tout en répondant à des règles.

Les jeux/sports collectifs demandent à l'enfant :

- de s'adapter à des règles
- de reconnaître partenaires et adversaires
- d'agir et réagir au sein d'un groupe constitué
- de prendre des décisions dans l'action et de faire des choix
- de se construire des habiletés spécifiques

On peut distinguer différents types de jeux/sports collectifs :

- les jeux de renvoi tel que les balles brûlantes qui vont vers le volley
- les jeux de transport tel que le rugby ( sport collectif de combat)
- les jeux sur terrain interpénétré tels que la balle assise, la balle au capitaine... pour aller vers le hand, basket et football

### B. Définition de l'activité handball

Le handball est un sport collectif codifié qui oppose deux équipes de sept joueurs (dont un gardien de but), sur un terrain délimité. L'équipe qui marque le plus de buts à l'issue du temps réglementaire gagne le match. Le jeu est dirigé par un ou deux arbitres placés en opposition (un arbitre central, et un arbitre de but) assistés d'un secrétaire et d'un chronométrateur.

La pratique des sports collectifs fédérés comme le handball, le basketball, le football ou encore le rugby est prioritairement destinée aux élèves de cycle 3, cependant, une programmation d'école pertinente pourra engager des apprentissages à travers la pratique de jeux collectifs adaptés pour les élèves de cycle 1 et 2 qui faciliteront l'apprentissage des sports collectifs au cycle 3.

## 2. État des lieux de la pratique scolaire :

- Pratique des jeux/sport co à l'école se limite souvent à une succession de jeux avec ballon (ballon prisonnier, tournoi de hand..). La méconnaissance des effets des variables didactiques (nombre de joueur, taille du terrain, consignes supplémentaire...) limitent les propositions de situations permettant au jeu d'évoluer. Ces différentes variables seront détaillées dans le corps de la séquence.
- Les résultats des équipes nationales depuis 1992, l'équipement fréquent des cours d'écoles avec des terrains de handball, le peu de matériel nécessaire à la pratique en font **une activité fréquemment proposée en école élémentaire**. De plus, la pratique de cette activité au cycle 3 correspond bien au niveau de développement de l'enfant.
- L'évaluation est difficile à conduire de manière individuelle alors que l'activité est collective. La réussite d'actions collectives est soumise à une technique individuelle qui n'est pas toujours présente et qu'il ne revient pas à l'école de développer. Les séquences

d'apprentissages qui se situent entre 8 et 12 séances ne permettent pas de travailler les habiletés motrices telles que le tir au but ou la passe de façon décontextualisée. Il est préférable, d'autant plus avec un public jeune de majorer le temps de jeu (avec ou sans consigne particulière) pour que ces habiletés soient construites dans le contexte de jeu.

### **3. Quelle mise en œuvre ? Préconisations**

La pratique scolaire du handball doit porter prioritairement sur des **formes jouées**. Il convient effectivement de privilégier chez les débutants la maîtrise de l'**organisation spatiale** au travers d'une bonne **prise d'information**. Les savoir-faire et la technique individuelle relevant davantage du perfectionnement, seront peu abordés dans le cadre scolaire.

Dans la mesure du possible, il est préférable de jouer sur la largeur du terrain classique avec des cages de mini-hand. En effet, le fait de multiplier les terrains permet :

- la pratique simultanée d'un plus grand nombre,
- la prise en compte de la morphologie et des savoir-faire des joueurs (implication),
- l'augmentation de la fréquence de la situation duelle tireur/gardien (motivation),
- de rétablir l'équilibre des chances entre le tireur et le gardien.

#### **A. Les conditions d'apprentissages :**

Les règles de jeu du handball seront introduites progressivement, selon les niveaux de pratique rencontrés chez les élèves. Elles seront au service du jeu et non un préalable à sa mise en œuvre. Elles seront introduites lorsque leur non-respect nuira à l'équilibre des chances.

**Seule la règle du marché ainsi que la sortie du terrain sont introduites dès le départ puis dès que le cas se présente, la reprise de dribble, le pied et la zone pour la prise d'impulsion du tir au but sont expliquées et sifflées par les arbitres.**

| <b>RÈGLES</b>   | <b>SANCTIONS</b>   |
|---|--|
| Concernant les relations joueurs/ballon   |  |
| Le « marché », on ne peut faire plus de 4 appuis (ou 3 pas) en tenant le ballon dans ses mains.   | Jet franc à l'endroit de l'infraction (c'est à dire ballon rendu à l'autre équipe) |
| La « reprise de dribble » : après un déplacement en dribble arrêté (lorsque le joueur a repris la balle dans ses mains), le porteur du ballon ne peut pas dribbler à nouveau, il doit faire une passe ou tirer. | Jet franc à l'endroit de l'infraction  |
| Le « pied » si le ballon touche la jambe du joueur en dessous du genou,   |  |
| Concernant les relations joueurs/terrain  |  |
| La « touche » : Le ballon sort du terrain (lignes latérales)  | Remise en jeu à l'endroit de la sortie de terrain par l'équipe adverse.            |
| Le ballon sort par les lignes de fond de terrain.   | - touché en dernier par un défenseur de terrain,                                   |

|   |   |
|---|---|
|   | il sera remis en jeu par l'adversaire à l'angle du terrain le plus proche (corner)<br>- touché en dernier par le tireur ou le gardien, il sera remis en jeu par le gardien. |
| Une passe est faite directement au gardien dans sa zone   | Jet franc à l'endroit de l'infraction   |
| Passage en zone :<br>- après un tir en suspension<br>- avant le tir par un attaquant<br>- avant le tir par un défenseur | - autorisé<br>- le ballon est rendu au gardien<br>- le ballon est rendu aux attaquants, à trois mètres de la zone vers l'endroit de la faute                                |
| Concernant les joueurs entre eux  |   |
| Contact sur un porteur de ballon (à ce niveau de jeu, <u>aucun contact</u> n'est toléré sur un porteur de balle)        | Jet franc à l'endroit de l'infraction   |
|   |   |

### B. Les contenus à enseigner :

Compétence attendue : Rechercher le gain d'une rencontre, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des actions efficaces, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de force équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.

#### Sur le plan moteur :

- adresse,
- puissance,
- vitesse,
- résistance,
- dissociation

#### Sur le plan cognitif et informationnel:

- connaître les règles de jeu.

#### **En attaque :**

- repérer et utiliser les espaces vides du terrain
- utiliser à bon escient le dribble et la passe
- conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement
- progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu
- marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable

#### **En défense :**

- reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant)
- empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir

Sur le plan affectif

- le contrôle,
- la prise de risque
- la prise en compte d'autrui
- la mise en œuvre d'un projet collectif.

Sur le plan méthodologique :

- s'échauffer
- arbitrer, évaluer
- observer, anticiper sur les moyens à mettre en œuvre pour réussir

3. Les conditions de mise en oeuvre :

**La situation de référence** sera une forme jouée. Il est difficile d'envisager une prise d'informations notées de la part des élèves eux mêmes au cours de la première séance. Cependant, comme toute activité d'enseignement en classe, on ne peut se dispenser d'un recueil des représentations permettant de faire le point sur ce que les élèves connaissent de cette APSA.

C'est à partir de ce recueil des représentations que les enseignants et les élèves vont pouvoir construire une fiche d'observation individuelle qui pourra être intégrée dans le cahier d'EPS.

Exemple de feuille d'observation qui peut être construite avec les élèves pour permettre une évaluation de la performance individuelle (somme des actions positives moins somme des actions négatives) :

|     | 1. Actions positives |                 |            |              | 2. Actions négatives |                |       | Performance<br>(total 1)<br>moins<br>(total 2) |
|-----|----------------------|-----------------|------------|--------------|----------------------|----------------|-------|--|
| nom | Bonne passe          | Bonne réception | Tir réussi | interception | Mauvaise réception   | Mauvaise passe | Faute |  |
|     |                      |                 |            |              |                      |                |       |  |
|     |                      |                 |            |              |                      |                |       |  |

+ tir hors cadre -

Cette feuille d'observation pourra être remplie à deux ou trois moments de l'apprentissage pour permettre une évaluation de l'élève qui ne soit pas basée uniquement sur des ressentis mais sur des actions précises. Un élève observateur pourra observer jusqu'à deux de ses camarades. Au delà, l'observation devient vraiment difficile. La restriction qui peut être soumise à cette feuille d'observation est qu'elle ne met pas en valeur le degré d'efficacité en tant que joueur sans ballon. Il est toutefois très difficile pour un élève de cycle 3 d'analyser le jeu d'un de ses pairs sur des critères plus subjectifs, tels que « se place dans des espaces libres » ou s'intercale entre la cible et « son adversaire direct ». Un relevé d'observation sur la performance individuelle permet toutefois une analyse du degré de participation de l'élève en comparant le nombre global (1+2) d'observations relevées par rapport au nombre relevé chez ses partenaires. Plus le nombre d'observation est élevé, plus la participation au jeu est active, même si la performance n'est pas excellente. Une analyse individuelle peut s'envisager avec les élèves en classe dans un temps différé.

Fiche gardien de but : + arrêt, relance à un coéquipier  
- But encaissé, relance à un adversaire.

Au cours de la séquence, il convient de faire le point avec les élèves sur les choix qui sont à opérer en aidant les prises de décision à la prise d'information.

Qu'est-ce que c'est être attaquant ? Être défenseur ? Comment sait-on si on est défenseur ou attaquant ?

Trois possibilités vont être identifiées :

- J'ai le ballon.
- Je n'ai pas le ballon mais mon équipe l'a.
- Je n'ai pas le ballon et mon équipe ne l'a pas.

Que dois je faire ?

- J'ai le ballon : je dois le faire progresser vers la cible (tirer si j'en ai la possibilité, m'approcher de la cible ou le donner à quelqu'un qui est libre)
- Je n'ai pas le ballon mais mon équipe l'a : je dois me placer dans un espace libre en direction de la cible pour faire progresser la balle ou marquer un point.
- Je n'ai pas le ballon et mon équipe ne l'a pas : je dois le récupérer (sans faute), et je dois protéger ma cible, c'est à dire me placer entre la cible et les adversaires.

**Ces temps d'échanges ne sont pas des temps d'éducation physique, il doivent donc avoir lieu en classe. Ils permettent de travailler des compétences langagières de l'ordre du débat, de réflexion Ils sont importants dans la régulation de l'activité. Ces temps permettront de compléter le cahier d'EPS, de faire de la production d'écrit, en résumé d'être dans l'interdisciplinarité, c'est à dire de proposer des activités ayant comme support de réflexion l'éducation physique, le vécu tout en prenant de la distance et en organisant la prise d'information et de décision qui suivra.**

- **L'arbitrage** fait partie intégrante de l'activité. Le respect des règles du jeu, l'observation des procédures efficaces permet de donner du sens à l'activité, de construire des apprentissages et des automatismes.

Plusieurs rôles peuvent être tenus par les élèves eux-mêmes :

- Secrétaire : gestion du temps et du score.
- Arbitres de champ : chargés d'observer tour à tour les relations des joueurs entre eux ainsi qu'avec le ballon.
- Arbitres de touches : responsables des sorties de jeu.

Les différents rôles d'arbitrage permettent d'impliquer les élèves dans une observation des actions de jeu. L'enseignant peut faire le choix de regrouper ou de scinder les postes en fonction de différents critères (le nombre d'élèves, le niveau de pratique et la connaissance de l'activité : en effet, plus les élèves connaissent le jeu, plus ils pourront observer d'éléments différents. Les conditions de pratique : le nombre de terrain à disposition...).