

Handball – 6ème

Quel cycle ?

Cycle 3

Quel champ d'apprentissage ?

Champ d'apprentissage 4

↪ Au regard des caractéristiques des élèves de l'établissement...

1

**Quels domaines
à valider ?**

D1.4 et D3

2

**Quels éléments
signifiants ?**

- ↪ Pratiquer des APSA
- ↪ Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.

3

**Quelle APSA
support ?**

**APSA Handball
Séquence N°1**

4

Quels objets d'enseignement ?
Découlant du diagnostic

5

A partir de nos 4 objets d'enseignement : quelle forme de pratique ?

D1.4 (domaine 1 composante 4) ➔ **OE 1** (Objet d'enseignement 1)
S'identifier attaquant/défenseur.
Identifier et faire des choix pertinents pour progresser vers la cible.
Gêner la progresser adverse

D3 ➔ **OE 2** (Objet d'enseignement 2)
Connaître le règlement et assumer le rôle d'arbitre.

D3 ➔ **OE 3** (Objet d'enseignement 3)
Observer, relever des informations pour identifier les axes de progrès.

D3 ➔ **OE 4** (Objet d'enseignement 4)
Fair-Play


Forme de pratique scolaire choisie :

Dans un match à 4 contre 4 arbitré par plusieurs élèves (1 ou 2 sur le terrain + 2 arbitres de zone), les joueurs de l'équipe qui attaque doivent faire des choix en fonction du rapport de force : dribbler, passer ou tirer ; se démarquer vers l'avant pour progresser vers la cible. Les joueurs de l'équipe qui défend doivent essayer d'empêcher le porteur de balle de se retrouver en position de tir.

Les élèves qui ne sont pas sur le terrain ont des observations à faire.

Quel que soit le résultat du match, les élèves devront faire preuve de fair-play envers leurs partenaires, adversaires et les arbitres : à la fin du match tout le monde se serre la main.

Tous mes partenaires doivent avoir tiré avant que je puisse tirer de nouveau.

Domaine du socle	Éléments signifiants	Compétences générales en EPS	Acquisitions en Handball (AFC)	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DEPASSÉS
D1.4 Langage des Arts et du Corps Compétence : <i>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</i>	Pratiquer des APSA	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	<p>S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>→ Se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs</p> <p>→ Conserver la possession de balle ou de l'avantage</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</p> <p>→ Engagement de l'élève dans l'affrontement individuel ou collectif</p>	ATTAQUANT PORTEUR DE BALLE			
				Se débarrasse du ballon	Choix inapproprié entre dribble/passe/tir	Choix souvent pertinent	Choix tactiques pertinents ; Passes/tirs variées
				ATTAQUANT NON PORTEUR DE BALLE			
				Ne participe pas au jeu ; Ne se reconnaît pas A ou D.	Ne parvient pas à lire le jeu et ne se place pas dans les espaces libres ; Trop proche/loin du PB.	Propose une solution dans un espace libre (sort de l'alignement PB et D).	Propose des solutions variées avec des courses d'intensité et de direction différentes.
				DEFENSEUR			
				Ne participe pas au jeu ; Ne se reconnaît pas D	Volonté de défendre mais mauvais positionnement	Ralenti l'attaque adverse en se positionnant entre le PB et la cible.	Harcèle le porteur de balle, anticipe les passes et récupère de nombreux ballons
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétence : <i>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur.</i> Compétence : <i>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</i>	Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement.	S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>→ Appliquer et faire appliquer les règles qui cadrent la nature de la l'opposition</p> <p>Assurer différents rôles sociaux</p> <p>→ Relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitudes</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>→ Respecter les décisions de l'arbitre</p> <p>→ Respecter les niveaux de prestation de ses partenaires et accepter les erreurs.</p>	ARBITRE			
				Ne s'intéresse pas au jeu et ne connaît pas le règlement. Partial	Maitrise du règlement imparfaite ; a besoin d'une aide	Sait reconnaître les principales fautes et assure la bonne continuité du match ; Impartial	Arbitrage maîtrisé avec les gestes associés. Pédagogue avec ses pairs. Très peu d'erreur.
				OBSERVATEUR			
				Ne connaît pas les attendus.	N'arrive pas à analyser les résultats de ses observations	Observation et analyse pertinente.	Est force de proposition pour trouver une solution à un problème. Notions tactiques.
				JOUEUR CITOYEN			
				Non respecte de l'arbitrage, des adversaires et des partenaires.	Conteste régulièrement l'arbitrage et n'accepte pas la défaite.	Connaît et respecte le règlement. Fair-play	Prend le rôle de capitaine pour canaliser l'énergie de ses partenaires..
							

Domaine du socle	Objectifs	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS	OBJECTIFS ATTEINTS	OBJECTIFS DÉPASSÉS
D1.4 Langage des Arts et du Corps Compétence : <i>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</i>	Je suis porteur de balle	Je ne sais pas quoi faire du ballon.	Je ne sais pas quand je dois faire une passe, dribble ou tir.	Je sais quand je dois faire une passe, un dribble ou un tir : je fais avancer mon équipe.	
	Je ne suis pas porteur de balle	Je ne fais rien	Je ne suis pas démarqué quand je demande le ballon	Je sais me démarquer	Je me démarque tout en étant en mouvement
	Je suis défenseur	Je ne fais rien	Je veux défendre mais je suis mal placé	Je gêne l'adversaire en me mettant entre lui et mon but	J'empêche l'adversaire d'avancer et j'intercepte les ballons
D3 La formation de la personne et du citoyen Compétence : <i>Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur.</i> Compétence : <i>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</i>	Je suis arbitre ou à la table de marque	Je ne connais pas le règlement	Je fais quelques erreurs	Je sais arbitrer un match sans erreurs	Je sais arbitrer un match avec les gestes associés
	Je suis observateur	Je ne sais pas quoi faire	Je ne comprends pas ce que j'ai observé	Je sais analyser mes observations	J'observe, j'analyse et je propose des solutions
	Fair-Play et citoyenneté	LE VOYOU : Je ne respecte rien ni personne	LE RELOU : Je conteste l'arbitre et je n'accepte pas la défaite	LE JUSTE : Je respecte les décisions arbitrales et je suis fair-play	Je suis LEADER et j'encourage mon équipe ; je félicite les adversaires