

# Rencontres départementales EPS 2018-2019

## Scolahand



20 CLASSES DE CE2

MARDIS 20/11, 04 et 11/12/18 et 15/01/19



Documents d'appui

Phénoménal handball - cycles 2 et 3

Tous les documents d'appui dans la rubrique EPS du site de la DSDEN du 93 :

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article6358>

## **A. Cadre**

### **1. Lieu**

Mardi 20 novembre 2018 : gymnase Fanara, Rue Jeanne Hornet 93170 Bagnolet

Mardi 04 décembre 2018 : gymnase Lamberdière, Avenue Jean Fourgeaud 93420 Villepinte

Mardi 11 décembre 2018 : gymnase Marcel Cerdan, Rue Jules Ferry 93160 Noisy le grand

Mardi 15 janvier 2019 : gymnase Guy Moquet, 28 rue Edouard Poisson 93300 Aubervilliers

### **2. Capacité d'accueil**

5 classes pour chaque journée.

### **3. Horaires**

Accueil à partir de 9h30 - Début des ateliers à 10 h - Fin des jeux collectifs à 11h50 puis pique-nique sur place.

Reprise à 12h50. Tournoi de handball jusqu'à 14h45.

### **4. Organisation générale**

Infrastructures à disposition : 1 terrain de handball et 5 vestiaires.

Repas : le pique-nique est pris sur place.

Pour le jour de la rencontre : les élèves sont répartis en 2 équipes mixtes de niveau homogène le matin et 4 équipes mixtes, l'après-midi.

### **5. Encadrement**

Chaque classe est encadrée par 3 adultes (l'enseignant et 2 accompagnateurs)

### **6. Sécurité**

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.

Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et morale ».

### **7. Transport**

Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS). Assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire du retour. (Fin des matchs à 14 heures 45). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.

**Les élèves apportent des chasubles pour leurs équipes respectives.**

## B.Contenus

<i>Activité proposée</i>	<i>Handball</i>
<b>AVANT</b>	
<b>Préparation à la rencontre</b>	<p><i>Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en handball. Utiliser les livrets de compétences de l'équipe EPS 1.</i></p> <p><i>Pour tous les élèves, préparer l'arbitrage à l'aide du document joint.</i></p>
<b>PENDANT</b>	
<b>Objectifs</b>	<p><i>Le matin, gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux. Gagner le plus grand nombre de matchs possibles l'après-midi pour les quatre équipes de niveaux de chaque classe.</i></p> <p><i>Arbitrer un match, gérer la feuille de match, transformer le score des matchs en points puis établir le classement final (Formule championnat)</i></p> <p><i>Développer les compétences du « vivre ensemble »</i></p>
<b>Organisation matérielle</b>	<p><i>Les CE2 seront en situation d'opposition et de coopération collectives toute la journée.</i></p> <p><b><i>Pour le matin</i></b> <b><i>Chaque classe présente 2 équipes, mixtes, de niveau homogène</i></b></p> <p><b><i>Pour l'après-midi</i></b> <b><i>Chaque classe présente 4 équipes, mixtes, de niveau homogène</i></b> <i>1 équipe est composée de 4 joueurs (3 de champ + 1 gardien) ; les remplacements sont illimités en respectant la répartition garçons/filles.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>- équipes mixtes : 2 filles sont toujours présentes sur le terrain de jeu</i></li> </ul> <p><b><i>LES EQUIPES SONT MIXTES ET HOMOGENES</i></b></p>
<b>APRES</b>	
<b>Continuité du projet après la rencontre</b>	<p><i>Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Prolonger la progression en handball.</i></p>

# **Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales**

<i>Pour l'élève</i>	<i>Pour l'enseignant</i>
<p><i>Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre.</i></p> <p><i>Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre.</i></p> <p><i>Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes.</i></p> <p><i>Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques.</i></p> <p><i>Se dépasser par l'aspect compétitif.</i></p> <p><i>Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières</i></p> <p><i>S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.</i></p>	<p><i>Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux.</i></p> <p><i>Construire une démarche d'apprentissage</i></p> <p><i>Programmer</i></p> <p><i>Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage.</i></p> <p><i>Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet.</i></p> <p><i>Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier...</i></p> <p><i>Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement.</i></p> <p><i>Evaluer ... Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire).</i></p> <p><i>Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves.</i></p> <p><i>Créer du lien avec les autres disciplines scolaires.</i></p> <p><i>Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée</i></p>

## Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

### Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées :

- » s'engager dans un affrontement individuel ou 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.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"><li>» Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</li><li>» Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</li><li>» Accepter l'opposition et la coopération.</li><li>» S'adapter aux actions d'un adversaire.</li><li>» Coordonner des actions motrices simples.</li><li>» S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</li><li>» Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</li></ul>	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

### Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

### Les instructions officielles

*L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles.*

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

## **Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX/COMPETENCES SOCLES TRAVAILLEES**

*Développer sa motricité et construire un langage du corps*

*Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps*

*Adapter sa motricité à des environnements variés*

*S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui*

*S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre*

*Apprendre par essai erreur en utilisant les effets de son action*

*Apprendre à planifier son action avant de la réaliser*

*Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble*

*Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...)*

*Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements*

*Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe*

*Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière*

*Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être*

*Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques*

*S'approprier une culture physique sportive et artistique*

*Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.*

*Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif*

### **Objectifs pour l'enseignant**

#### **Construire le rôle d'arbitre :**

- Acquérir **des méthodes de travail** (connaître les règles du handball, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)

- Transformer **ses attitudes** par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter

- Connaître « **ce qu'il y a apprendre** » (connaissances expertes des règles)

- **Savoir se placer et se déplacer** stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action

- **Identifier les actions, les conséquences des actions et décider** (voir tableau page suivante)

- Etre capable de répondre, **justifier**, argumenter, décider

## C. Organisation de la journée

### Les jeux collectifs

#### **LE BERET BALLON HANDBALL**

##### **1/ But du jeu :**

Après une course, s'organiser en colonne face à un joueur appelé de l'équipe, se passer la balle le plus vite possible et revenir dans son camp.

##### **2/ Organisation :**

4 équipes par terrain (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)

Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, coupelles

##### **3/ Déroulement :**

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs)

Le meneur de jeu appelle un numéro.

Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et prend le ballon.

Simultanément les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles).

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoient (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois).

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ (sauf s'ils doivent passer une deuxième fois).

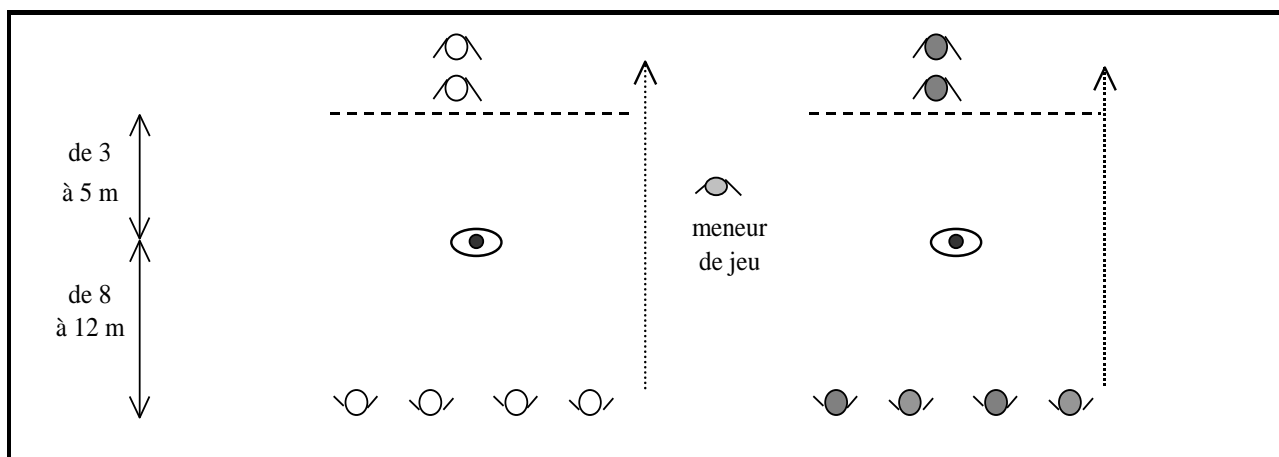
Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ

##### **4/ Critères de réussite**

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque chaque numéro aura été appelé une fois :

Exemple : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 4 points, l'équipe 2<sup>ème</sup> marque 3 points, l'équipe 3<sup>ème</sup> marque 2 points, l'équipe 4<sup>ème</sup> marque 1 point.

##### **5/ Dispositif :**



##### **Variantes :**

Modifier les distances des courses, la longueur des passes et le type de passes (passes avec rebond)

# L'HORLOGE

## 1/ But du jeu :

Faire progresser la balle en se faisant des passes dans l'horloge et pour les autres joueurs courir autour de l'horloge pour arrêter la circulation des ballons.

## 2/ Organisation :

Deux équipes sont opposées. Les joueurs d'une même équipe sont placés les uns derrière les autres. L'autre équipe forme une horloge en forme de ronde.

## 3/ Déroulement :

Les joueurs placés les uns derrière les autres se relaient en courant les uns après les autres autour de l'horloge. En se déplaçant, les élèves doivent se faire tourner la balle autour de la taille.

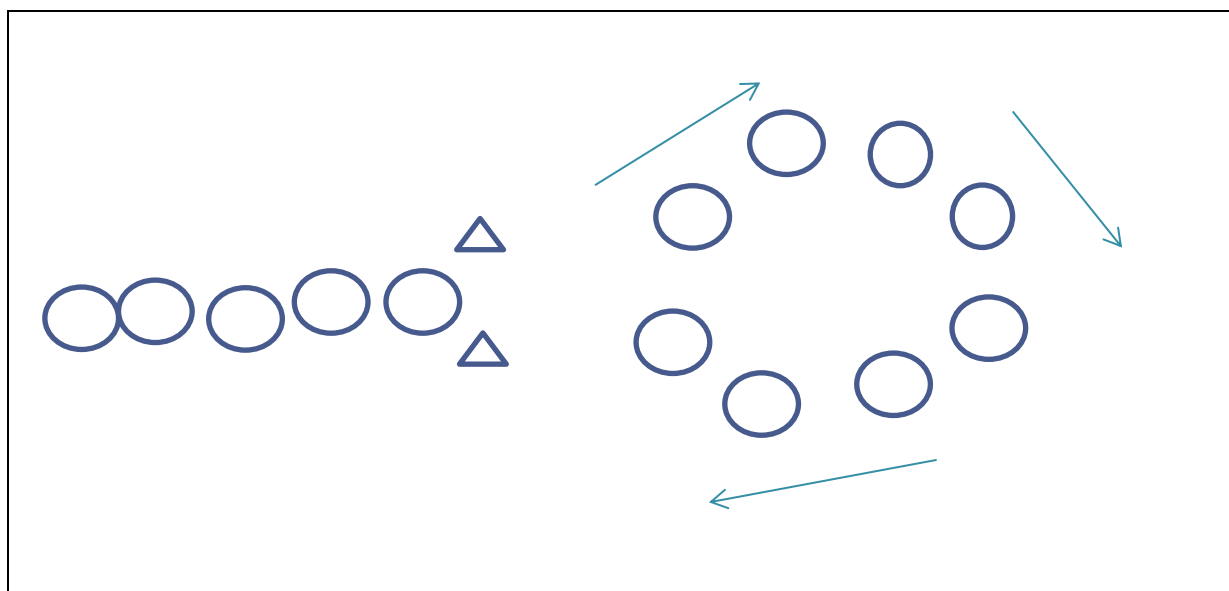
Les élèves placés dans l'horloge se font des passes et comptent le nombre de tours réalisés. Chaque élève est distant de deux mètres de son voisin.

Le jeu s'arrête quand tous les élèves placés en file indienne sont passés.

## 4/ Critères de réussite :

L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de points aura remporté la partie.

## 5/ Dispositif :



## Variante :

Augmenter les espaces entre les joueurs pour les passes.

Intégrer le dribble pour les élèves qui font le tour de l'horloge.



# LE BON CHOIX

## 1/ But du jeu :

Faire progresser la balle en se faisant des passes jusqu'à la zone d'en-but.

## 2/ Organisation :

Deux équipes sont alignées le long de la touche face au terrain.

Les joueurs sont côte à côte.

L'entrée dans le terrain se fait par l'intérieur.

## 3/ Déroulement :

Le meneur de jeu appelle deux, trois, quatre ou cinq joueurs, en une fois ou en plusieurs fois.

Les élèves appelés doivent courir et contourner les plots situés face à eux.

Au retour, le meneur de jeu lance la balle.

Chaque équipe doit faire progresser la balle, jusqu' à passer la balle à un des joueurs de son équipe placé dans la zone d'en-but.

Dès que la balle est réceptionnée dans la zone d'en-but, le point est marqué par une des deux équipes et les joueurs vont se replacer dans leur camp. Le jeu continue avec les autres joueurs.

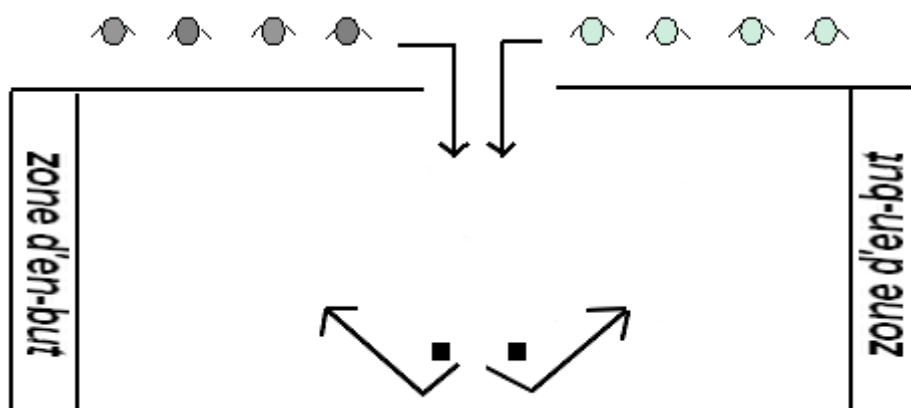
Les règles appliquées sont celles du handball, mais le dribble est interdit.

## 4/ Critères de réussite :

L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de points aura remporté la partie.

Etre capable de se déplacer sur un terrain, de marquer un joueur, et de se démarquer.

## 5/ Dispositif :



## Variante :

Autoriser le déplacement avec la balle (en dribblant).

## SITUATION DE REFERENCE POUR LE HANDBALL

Organisation type

Joueurs : 3 joueurs plus 1 gardien sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au cycle 2.

Terrain :

	Taille du terrain	Largeur de la zone	Largeur du but	Distance du point de pénalty
Au CE1/CE2	10 x 20m	3m	2m	4m

Remplacement : à chaque but marqué, dans les deux équipes, le gardien devient joueur de champs, un remplaçant prend sa place et un joueur sort. A l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

Temps de jeu : 7'

Ballon : taille 00

Equipements : chasubles

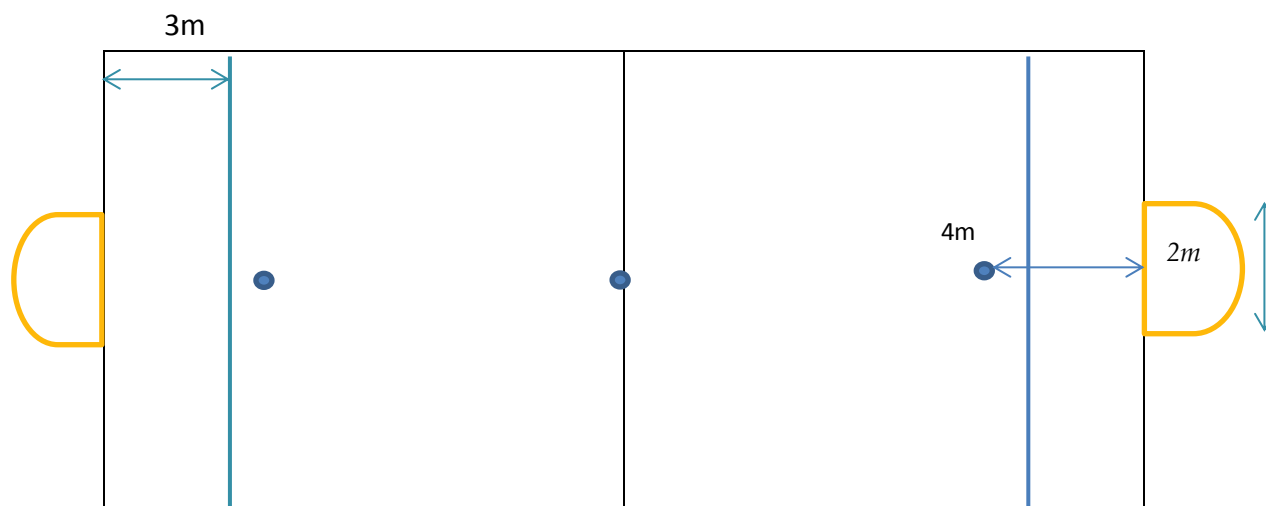
Organisation / arbitrage : 1 arbitre central, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur, 1 responsable feuille de match.

Règles minimales à adapter selon le niveau des joueurs et la séance dans le cycle d'apprentissage

- Jeu à l'intérieur des limites du terrain (si le ballon sort des limites, remise en jeu par l'équipe adverse, derrière la ligne de touche, là où il est sorti).
- Progression du ballon par passes à la main ou dribble à la main, (en cas de reprise de dribble, de marcher, de jeu dangereux, ballon à l'équipe adverse joué d'où a eu lieu la faute).
- Tout contact est interdit.
- Violation de la zone par un attaquant : relance du gardien dans sa zone/par un défenseur : pénalty.
- Engagement : Au début du match, les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par une passe en avant à un partenaire au centre du terrain.
- But : Engagement par le gardien de but dans sa zone

Exemple : Terrain « type » au CE1/CE2

20m x 10m



## LES DECISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX REGLES :

<b>Il y a</b>	<b>si</b>	<b>Alors, s'ensuit</b>	<b>qui sera</b>
but	le ballon a entièrement franchi la ligne.	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un but	dans sa zone par le gardien.
corner	un joueur (à l'exception du gardien) fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	au point de corner, du côté où est sorti le ballon. « 2m »
sortie de but	un joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par le gardien	dans la zone.
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le ballon par un joueur ayant un pied sur la ligne. « 2m »
marcher	le porteur du ballon fait plus de trois pas (4 appuis), balle à la main (au début accepter le piétinement).	un jet franc	joué à l'endroit où a eu lieu la faute. Il se joue par une passe. Tous les joueurs adverses seront au moins à 2m de la balle
pied	un joueur touche volontairement la balle avec le pied.		
reprise de dribble	un joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé la balle.		
zone d'un attaquant	un joueur met le pied dans la zone (il n'y a pas zone si l'attaquant retombe après un tir en extension).		
3 secondes	le joueur immobile garde le ballon 3 secondes.		
passe au gardien	un joueur donne volontairement le ballon à son gardien dans sa zone.	un pénalty	tiré au point de pénalty. Un pénalty se joue à 5 ou 6m du gardien par un joueur qui tire directement au but en gardant un pied d'appui au sol au coup de sifflet de l'arbitre.
zone d'un défenseur	un joueur défenseur met le pied volontairement dans la zone.		
brutalité	un joueur pratique un jeu dangereux		
contestation	un joueur critique l'arbitrage.		