

Projet pédagogique

Handball à l'école

2018-2019

1/ LE CADRE INSTITUTIONNEL

- ✚ Introduction
- ✚ Principes
- ✚ Les intervenants extérieurs

2/ PROJET PEDAGOGIQUE

- ✚ Répartition des rôles
- ✚ Compétences générales et spécifiques à l'APS
- ✚ Module d'apprentissage
- ✚ Programmation
- ✚ Organisation matérielle

1. LE CADRE INSTITUTIONNEL

Introduction

Dans le temps scolaire ou hors temps scolaire, dans le cadre de l'éducation physique et sportive, des actions proposées par les associations sportives scolaires ou les fédérations sportives locales, les pratiques sportives occupent aujourd'hui une place privilégiée à l'École et répondent à des enjeux éducatifs et pédagogiques multiples.

Les pratiques sportives permettent l'épanouissement de chacun en offrant des espaces de socialisation et de solidarité, qui favorisent le respect des règles, de soi, des autres. La valorisation de la notion d'équipe contribue à l'apprentissage de la responsabilité et de la citoyenneté. Une meilleure connaissance de leur corps améliore l'hygiène de vie des élèves, permet de prévenir les conduites addictives et participe à l'éducation à la santé. La pratique du sport contribue aussi à l'égalité des chances et à l'intégration en donnant à tous les élèves les mêmes droits et les mêmes devoirs.

Principes

n **L'EPS a trois objectifs :**

- l'amélioration des capacités physiques, motrices et organiques ;
- l'accès au domaine de la culture que représentent les Apsa ;
- l'acquisition des compétences nécessaires à l'entretien de la vie physique et citoyenne.

Les intervenants extérieurs dans le premier degré

Dans le temps scolaire, si la pratique d'une activité nécessite la participation d'un intervenant extérieur, elle se fait toujours sous la responsabilité pédagogique de l'enseignant en charge de la classe.

Plusieurs conditions doivent être respectées pour permettre l'intervention d'une personne extérieure :

- des conditions de diplômes : selon l'article L212-1 du code du sport « seuls peuvent, contre rémunération, enseigner, animer ou encadrer une activité physique ou sportive ou entraîner ses pratiquants, [...] les titulaires d'un diplôme, titre à finalité professionnelle ou certificat de qualification garantissant la compétence de son titulaire en matière de sécurité des pratiquants et des tiers dans l'activité considérée [...] » ;
- la signature d'une convention lorsque les intervenants extérieurs sont rémunérés par une collectivité publique ou appartiennent à une association.

Elle est signée entre la collectivité territoriale ou l'association concernée et l'IEN de la circonscription .

- un agrément du Dasen pour les intervenants dans les écoles primaires.

2. LE PROJET PEDAGOGIQUE

REPARTITION des RÔLES			
ENSEIGNANTS	INTERVENANT <i>CONSEILLER TECHNIQUE</i>	CPC-EPS EPS	ENFANTS <i>ACTEURS de L'APPRENTISSAGE</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Présentent au préalable en classe les grandes lignes de la séance aux élèves ¶Font reformuler les compétences travaillées précédemment ¶Donnent les enjeux de la séance à venir ¶Présentent l'organisation matérielle 		<ul style="list-style-type: none"> – Elaborent et présentent les enjeux du projet et les contenus d'apprentissage dans les écoles 	
<ul style="list-style-type: none"> – Se concertent pour une cohérence lors de l'écriture des objectifs et lors des situations d'apprentissage – Organisent les enseignements : Animation d'un groupe – Évaluent les apprentissages : élaboration d'une grille d'observation – Participent à la mise en confiance, la sollicitation des enfants – Sont garants de la sécurité 		<ul style="list-style-type: none"> – Coordonnent et accompagnent le projet 	<ul style="list-style-type: none"> – Développent, construisent des connaissances, des compétences, des habiletés – S'autoévaluent, mesurent leurs progrès – Se sécurisent et se responsabilisent dans les différentes situations
<ul style="list-style-type: none"> – Établissent les plannings 			
<ul style="list-style-type: none"> – Ont en charge la Responsabilité administrative et pédagogique ¶Garant des I.O. 		<ul style="list-style-type: none"> – Ont en charge la Responsabilité administrative et pédagogique ¶Garant des I.O. 	

Compétences générales

Compétences sociales et civiques - Autonomie et initiative - Piliers 6 et 7 du socle commun

- ✓ Participer à l'élaboration d'un projet collectif et s'impliquer dans sa mise en œuvre
- ✓ Connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective
- ✓ Aider les autres, savoir écouter et communiquer, prendre des initiatives
- ✓ Comprendre la notion de tolérance dans les relations interpersonnelles
- ✓ Défendre son point de vue en argumentant
- ✓ Apprécier les bienfaits de l'activité physique
- ✓ Avoir conscience de ses ressources et de ses limites, apprendre à doser son effort
- ✓ Connaître les règles élémentaires de sécurité en lien avec la pratique d'activités physiques et à l'utilisation d'équipements

Compétences spécifiques à l'APS

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Etre capable, en s'adaptant

- ü Aux règles
- ü A l'espace de jeu
- ü Aux partenaires
- ü Aux adversaires
- ü A la situation

De prendre des informations pour

- ü Courir vite
- ü Lancer des ballons
- ü Attraper des ballons
- ü Gêner des adversaires
- ü Se démarquer

Etre capable d'arbitrer

Objectifs

EN ATTAQUE

- ✚ Faire progresser le ballon pour marquer un but
 - Courir
 - Lancer
 - Se démarquer
 - Dribbler
 - Tirer

- ✚ Avec mes partenaires
- ✚ Seul (contre-attaque ou prise d'informations)

EN DEFENSE

- ✚ Empêcher l'autre équipe de marquer
 - Se replier
 - Gêner la progression de la balle
 - Marquer ses adversaires
 - Limiter les espaces libres

- ✚ Récupérer la balle (selon les règles) pour devenir attaquant

Modules d'apprentissage

Module 1

1 séance

Problématique : Conduire et passer la balle, tirer
Connaissance minimale de l'APS (le terrain, les premières règles du handball)

Compétences - Etre capable de :
Passer la balle à un partenaire à l'arrêt, en course
Recevoir la balle et s'orienter pour passer
Tirer dans une cible
Recevoir la balle et s'orienter pour tirer

Module 2

3 séances

Problématique : Gêner la progression de la balle, intercepter, changer de rôle
Poursuite des connaissances de l'APS (suite des règles)

Compétences - Etre capable de :
Se déplacer pour être vu de son partenaire porteur de la balle
Gêner l'adversaire, empêcher une passe
Intercepter le ballon
Tirer de différents points de la zone
Utiliser tout l'espace de jeu

Module 3

1 séance

Problématique : Elaborer une stratégie
Ouverture vers la discipline (recherche documentaire)

Compétences - Etre capable de :
Recevoir une balle du passeur après lui avoir fait un signe
Courir pour recevoir la balle
Gêner l'adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, pour tirer
Intercepter le ballon
Tirer en suspension à la zone pour marquer
Arrêter un tir et relancer la balle à un partenaire

PROGRESSION		
	Intervenant	Enseignant
Séance 1	Objectifs : Passer la balle, recevoir la balle à l'arrêt, en course Situation d'apprentissage : Les balles brûlantes - la balle au capitaine – Chat balle	
Séance 2	Objectif : Progresser vers la cible sans la balle Situation d'apprentissage avec match : la balle au capitaine	Objectifs : Passer la balle, recevoir la balle à l'arrêt Situation d'apprentissage en atelier : l'horloge, chat balles
Séance 3	Objectif : Progresser vers la cible avec la balle Apprendre à tirer Situation d'apprentissage avec match	Objectifs : Progresser vers la cible avec la balle Apprendre à tirer Situations d'apprentissage avec atelier : Les couleurs La pie voleuse les 3 cibles – Le chamboule-tout
Séance 4	Objectifs : Marquer, démarquer- Progresser vers la cible Situation d'apprentissage avec match	Objectifs : Marquer, démarquer- Progresser vers la cible Situations d'apprentissage avec atelier : Par 3, 1 adversaire et 2 partenaires Par 4, 2 adversaires et 2 équipiers – Inverser les rôles
Séance 5	Objectifs : Lancer, Courir pour recevoir la balle Gêner l'adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, pour tirer - Interceptor le ballon -Tirer - Arrêter un tir et relancer la balle à un partenaire Situation d'apprentissage avec match	Objectifs : Lancer, Courir pour recevoir la balle Gêner l'adversaire pour empêcher une passe, pour récupérer le ballon, pour tirer - Interceptor le ballon -Tirer - Arrêter un tir et relancer la balle à un partenaire Situation d'apprentissage avec atelier technique et jeu : Reprise des situations précédentes
Séance 6	Evaluation	
Séance 7	Rencontre Montreuilloise de Handball	

Le règlement

Jeu dans lequel les mêmes membres d'une équipe coopèrent pour atteindre un but commun en s'opposant à celui d'autres équipes dans un système de règles.

Les règles évolueront au cours des séances. On passera d'une pratique approximative vers une application plus rigoureuse des règles.

LES JOUEURS

3 à 4 joueurs par équipe, 1 gardien de but et des remplaçants éventuellement.

Les remplacements se feront à la moitié de chaque mi-temps, y compris le gardien de but.

Tous les joueurs joueront à durée égale.

Le gardien de but

Il reste dans sa zone

Il arrête les buts

Le joueur de champ

Il ne peut garder le ballon plus de 3 secondes (approximativement)

Il ne peut faire plus de 3 pas, ballon en main

Il peut progresser en faisant rebondir le ballon au sol (dribble)

Il ne peut faire de passe au gardien de but

Il n'a pas le droit de pénétrer dans la zone sauf en extension lors d'un tir

Aucune brutalité: pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de poussette.

On ne peut arracher le ballon des mains de son adversaire

L'ENGAGEMENT

Par le gardien de but dans la surface de but après un but

LA REMISE EN JEU

Le ballon franchit la ligne de touche : remise en jeu sur cette ligne

Le ballon franchit la ligne de but : remise en jeu par le gardien sauf si la balle est touchée par un co-équipier

CONTACTS

Les contacts et l'opposition sont permis mais on ne doit pas pousser, ceinturer, frapper, accrocher, arracher la balle des mains.

Le pénalty est accordé :

- pour une faute commise sur un joueur qui tire au but sur la zone des 6 m
- pour une passe d'un joueur à son gardien lorsque celui-ci est dans sa zone.

Le jet franc :

- Toute faute est sanctionnée par un jet franc à l'endroit de la faute, les adversaires se tenant à 3 mètres.
- Pour une faute commise près de la zone de but, le jet franc sera joué à 9 mètres de celle-ci.

Toute brutalité volontaire, jeu dangereux, ou manque de respect à l'arbitre fera l'objet d'une exclusion temporaire de 30 secondes.

Organisation matérielle

LE TERRAIN

- Longueur : 18 à 25m, largeur : 13 à 18m
- Zone de but : 5m
- Point de pénalty : 6m
- Buts : 2,40 x 1,60m
- Ballons : taille 0

LES EQUIPES

- Equipes de 5 (4 joueurs + 1 gardien) mixtes avec parité garçons-filles
- L'homogénéité permet de valoriser la performance
- L'hétérogénéité permet de valoriser l'entraide
- L'utilisation en alternance permet d'associer les avantages et les inconvénients des 2 propositions.

LES MATCHS

- Durée : 7 min
- Arbitrage en fin de période :
 - un élève responsable du terrain 2 élèves juges de ligne
 - un chronométreur
 - un responsable de la marque