**Fiche ressource académique**

APSA SUPPORT

**HANDBALL**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | | | Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées | | |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | | | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps | | |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | | | CG2 S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre | | |  |
|  | D3 La formation de la personne et du citoyen | | | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | | |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | | | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable | | |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | | | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain | | |  |
|  | | | CHOIX PEDAGOGIQUES | | | EVALUATION DE FIN DE CYCLE |
| « Ce qu’il y a à apprendre » / enjeux d’apprentissage | | Exemple de mises en œuvre/ choix de stratégies |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 1 et 4  A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | ROLE(S)  **JOUEUR** | Attendu 1 :  - Gérer l’alternative entre trois formes de jeu (montée de balle/jeu placé/ contre-attaque).  - Jouer seul ou avec :  Progresser vers la cible en faisant le choix de passer, dribbler ou tirer, dans un espace libre.  PB : déborder son adversaire direct, exploiter l’espace libre.  NPB : démarquage en soutien et appui, jouer écarté et étagé.  - Actions décisives : choix opportun du tir en fonction de sa situation en zone favorable de marque (tir en appui, tir en suspension).  - Défense : j’agis sur le joueur dont j’ai la charge : harcèlement sur le PB dissuasion sur l’adversaire proche et interception sur l’adversaire éloigné.    Attendu 2 :  - Adapter son engagement moteur en défense :   * Soit tout terrain, soit demi-terrain (en fonction de l’état physique). * Connaître la règle du contact (modalités d’intervention sur le joueur) | | * Travailler la prise d’espace libre : situations de retard défensif induit par l’enseignant   Exemple : en situation de 3 contre 3 en attaque placée, le tireur doit contourner un plot avant de revenir en jeu.  Engagement en défense :   * Défense homme à homme ou fille à fille sur tout terrain (pour induire la montée de balle), puis h/h sur ½ terrain pour développer le jeu en attaque placée.   **Gestion du contact**  Intervention par derrière : carton rouge (élève suspendu et sort du jeu pendant 1’)  Intervention de côté : carton jaune (joueur congelé 1’ sur place : participe au jeu sans bouger)  Intervention de face : jet franc | **Maîtrise Insuffisante :** L’équipe se dirige vers la cible mais trouve peu de tirs en situations favorables.  PB : se limite à un choix (dribble ou passe) dans la progression du ballon vers la cible.  NPB : se démarque trop loin ou trop proche de la balle.  Défenseur : les joueurs sont mobilisés uniquement par le déplacement du ballon (l’élève court toujours après la balle).  **Maîtrise fragile :** L’équipe parvient à atteindre la zone de marque (proche de la cible) et aboutit à un tir.  PB : A partir d’une position équilibrée, l’élève fait le choix de passer ou dribbler pour faire progresser la balle vers la cible.  NPB : se déplace en avant du porteur de balle dans un espace libre.  Défenseur : ralentit la progression du ballon dans le respect de la règle du contact.  **Maitrise satisfaisante :** L’équipe s’organise collectivement pour trouver un tir seul face à la cible  PB : s’organise plus rapidement pour faire le bon choix de passer ou dribbler et tirer.  NPB : propose un appui ou un soutien  Défenseur : harcelle le porteur de balle.  **Très bonne maîtrise** : L’équipe s’organise collectivement pour placer un joueur en situation favorable de tir face à une défense organisée  PB : exploite (crée), les espaces libres  NPB : propose un appui ou un soutien pertinent  Défenseur : harcelle, dissuade (et intercepte) en fonction de sa position par rapport à la balle. |
| A4 : **Observer** et co-arbitrer.  A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | **ROLE(S)**  OBSERVATEUR  COACH | Attendu 4 : observer  **-** Remplir précisément une fiche avec plusieurs critères.  Attendu 5 : analyser avec objectivité  - Savoir interpréter les données récoltées et en tirer les conclusions pour le projet de jeu de son équipe.  - Prendre des décisions au service de l’équipe lors du match. | | * Rapport possessions/ balles perdues, et rapport tirs tentés/tirs en Zone Favorable de Marque (ZFM). * Score parlant * Exemple : tir en ZFM et en Situation Favorable de Tir (SFT) en montée de balle 1000 (et 1001 si le but est marqué), 100 (101 si but) en attaque placée, et 1 en contre-attaque. * Temps d’analyse des fiches d’observation entre 2 matchs. * Rotation des capitaines/coach au sein de l’équipe. | **Maîtrise Insuffisante**  Les données récoltées sont parcellaires. L’élève exploite partiellement les observations. |
| **Maîtrise fragile**  Les critères sont observés avec plus de précisions. L’utilisation reste abstraite. |
| **Maîtrise satisfaisante**  L’observation est précise et exploitable par les élèves. L’analyse du jeu a quelques incidences sur le jeu de l’équipe. |
| **Très bonne maîtrise**  Les données recueillies sont fiables, leur communication à l’équipe est efficace et permet d’ajuster la stratégie collective. |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l’arbitre  A4 : Observer et **co-arbitrer**.  A5 : **Accepter le résultat de la rencontre** et savoir analyser avec objectivité  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | | **ROLE(S)**  ARBITRE | Attendu 3 :  - Respecter les différents rôles (arbitre, observateur, coach, capitaine, joueur).  - Respecter l’avis de chacun lors des concertations de l’équipe.  Attendu 4:co-arbitrer  - Tenir une table de marque (score, temps)  - Connaître et faire appliquer le règlement.  - Se placer à hauteur du ballon et utiliser la gestuelle de l’arbitre.  Attendu 5 : Accepter le résultat  -Accepter le score et la défaite.  Rester modeste dans la victoire. | | * Organiser des phases de concertation (regroupement après la rencontre). * Construire le rôle d'arbitre : mettre un arbitre lors des situations d'apprentissage. * Construire la répartition géographique des arbitres et leurs fonctions * Exemple, l’arbitre de zone gère les évènements autour de la surface de but, et l’arbitre de champ s’occupe du reste.   Les situations de matchs sont arbitrées au minimum par 1 binôme. | **Maîtrise insuffisante**  L’élève est concerné épisodiquement par son rôle d’arbitre |
| **Maîtrise fragile**  L’élève est capable de gérer une partie des règles de l’arbitrage. |
| **Maîtrise satisfaisante**  **L’élève applique le règlement.** |
| **Très bonne maîtrise**  **L’élève gère les moments conflictuels** |
| **Compétence attendue** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en enchaînant des actions offensives basées sur l’alternative entre montée de balle et conservation active de la balle, pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marque face à une **défense organisée** (étagée). Construire le rôle de citoyen à travers l’arbitrage, l’observation et le partage d’un projet commun, basé sur le respect, avec ses coéquipiers.  **Situation d’évaluation :** Situation à effectif réduit (3 + 1GB contre 3+1GB) sur ½ terrain dans la largeur du gymnase. Engagement à partir de la zone du Gardien après un but encaissé. Chaque élève assure les rôles de gardien, d’arbitre et d’observateur.  Modalité d’organisation pour amener les élèves à s’organiser collectivement et à modifier leurs choix si besoin :   * Diviser la classe en 3 clubs. Chaque club a la responsabilité de constituer 2 équipes sachant que le classement final se fait au nombre cumulé des buts marqués. * Un tournoi à trois, entre équipe A, un autre entre équipe B. * L’équipe en attente, fournit les observateurs et les arbitres. | | | | | | |