

# Vivre une démarche d'apprentissage en handball qui mobilise l'ensemble des compétences travaillées au collège, en cohérence avec le socle commun

## Les stagiaires ont à aborder les éléments suivants :

- un obstacle à dépasser à partir d'une question inductive
- une identification des problèmes qui s'inscrivent dans une recherche des solutions motrices liées au support de l'activité (ind/coll) à adopter et sur les manières de les construire
- Une conception spécifique de formalisation de connaissances
- Des repères de progressivité pour une identification des acquisitions.

## 1. Échauffement

- Général : par exemple passes à 5 orientée selon une forme de groupement libre et des paramètres définis collectivement
- Spécifique : s'engager différents rôles (attaquant, défenseur et passeur fixe)  
Par 3 : 2 moments de jeux définis :
  1. 3 c 1 + 2
  2. Chacun récupère un ballon et s'attache à monter la balle avec des passeurs fixes au niveau des bandes latérales du terrain (avec/sans dribbles)  
(Défense adaptée en fonction du rapport de force. 3 niveaux : sans les bras, avec un bras et avec les 2 bras)
- Spécifique en grand groupe : 2 équipes avec des prisonniers dans chacune des zones qui tente de les délivrer le plus rapidement possible (1 ballon par équipe)

## 2. Ce qu'il y a à apprendre :

D1 : maîtrise d'un langage du corps (=> identification de certains infos, acquisition de vocabulaire et de codes spécifiques)

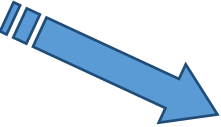

D2 : Engager sur l'analyse des choix et de l'amélioration de la communication, entendue ici sous le prisme d'un moyen d'apprentissage

D3 : S'adapter aux différents rôles, statuts et rapports de force, s'engager dans certains rôles (arbitre , organisateur, etc.)

D4 : Se préparer aux efforts de manière spécifique

D5 : Représentation culturelle et technique de l'activité en lien notamment avec une certaine approche médiatique (« les barjots, les costauds, les experts », etc.)

## FORMALISATION D'UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

<p><b>Exemples de Domaines du socle travaillés:</b> <b>1-2</b></p>	<p><b>Exemple :</b>  <b>Cycle 4</b>  <b>Niveau : 4°</b></p>	<p><b>Exemples d'Afc sur</b> <b>Champ d'Apprentissage : 4</b>  <b>APSA Support : handball</b></p>
<p><b>Exemple d'enjeux de formation :</b></p> <p>Communiquer efficacement des intentions et émotions par un langage corporel et verbal au sein d'un groupe</p> <p>Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs</p> 	<p style="text-align: center;"><u><b>Exemples de définitions d'enjeux d'apprentissages :</b></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté dans différents rôles (pb, npb, déf.)</b></li> <li>- <b>Analyser une situation et/ou le déroulement d'une rencontre en identifiant des moments clés pour adapter une réponse (élaboration de cartes mentales, explication des arguments et utilisation d'outils).</b></li> <li>- <b>Travailler en groupe et s'adapter aux engagements des camarades</b></li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Afc :</b></p> <p><b>Afc 1 :</b> Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe</p> <p><b>Afc 2 :</b> Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force</p> <p><b>Afc 3 :</b> Savoir observer et co-arbitrer</p> 

<p style="text-align: center;"><b>EXEMPLES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>de</b></p> <p style="text-align: center;"><b>CE QU'IL Y A À</b></p> <p style="text-align: center;"><b>APPRENDRE</b></p> <p><b>(définir les domaines avec les stagiaires)</b></p>	<p>Catégorisation « libre » de ce qu'il y a à apprendre :</p> <p><u>Principe d'identification de certaines informations :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour une situation de tir favorable (en fonction des capacités et du jeu)</li> <li>• Pour le choix réussi d'une attaque placée et/ou d'une contre-attaque</li> <li>• Pour le choix pertinent, en tant que porteur, concernant l'algorithme d'attaque (passe/tir/dribble)</li> <li>• Pour le choix, en tant que non porteur, des positionnements à adapter (liés aux démarquages)</li> <li>• Pour le choix des défenseurs (entre récupération de la balle et protection du but)</li> <li>• En tant qu'arbitre, s'engager dans l'appropriation de gestes simples à partir de situations spécifiques</li> </ul> <p><u>Principe de mobilisation et d'exploitation de certaines ressources motrices :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans la réussite de passes plus variées (dans l'espace/le temps/l'énergie)</li> <li>• S'engager efficacement dans un duel tireur-gardien (savoir tirer de différents endroits et/ou tirer où n'est pas le gardien en prenant le temps de regarder)</li> </ul> <p><u>Principe d'organisation : (élaboration de cartes mentales) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser efficacement individuellement (ex : algorithme d'attaque - choix entre passes/tirs/buts-) et réagir vite</li> <li>• S'organiser collectivement (ex : choix entre contre-attaque et/ou attaque placée) à partir du placement des défenseurs)</li> <li>• Elaborer un projet de jeu en fonction de certaines contraintes / ressources (points forts et faibles de chacun)</li> </ul> <p><u>Principe de régulation de ses actions ou des actions de son équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendre et adapter les réponses en fonction d'indicateurs observés et/ou annotés</li> <li>• Définir ses points forts et faibles (et ceux de ses partenaires/adversaires) pour une meilleure efficacité dans l'engagement</li> <li>• Etre force de proposition pour une meilleure réussite dans l'auto-évaluation et la co-évaluation</li> </ul> <p>Etc. en fonction des a</p>
---	---

### 3. Question inductive : Comment « jouer avec la manière » pour gagner plus vite en fonction des bonus demandées ?

#### **Exemple d'une Compétence travaillée :**

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en analysant les différents rapports de forces présentés et en définissant des actions individuelles et collectives pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marque face à une défense qui commence à s'organiser. Des cartes mentales sont à élaborer pour formaliser des choix de jeu individuels et collectifs.

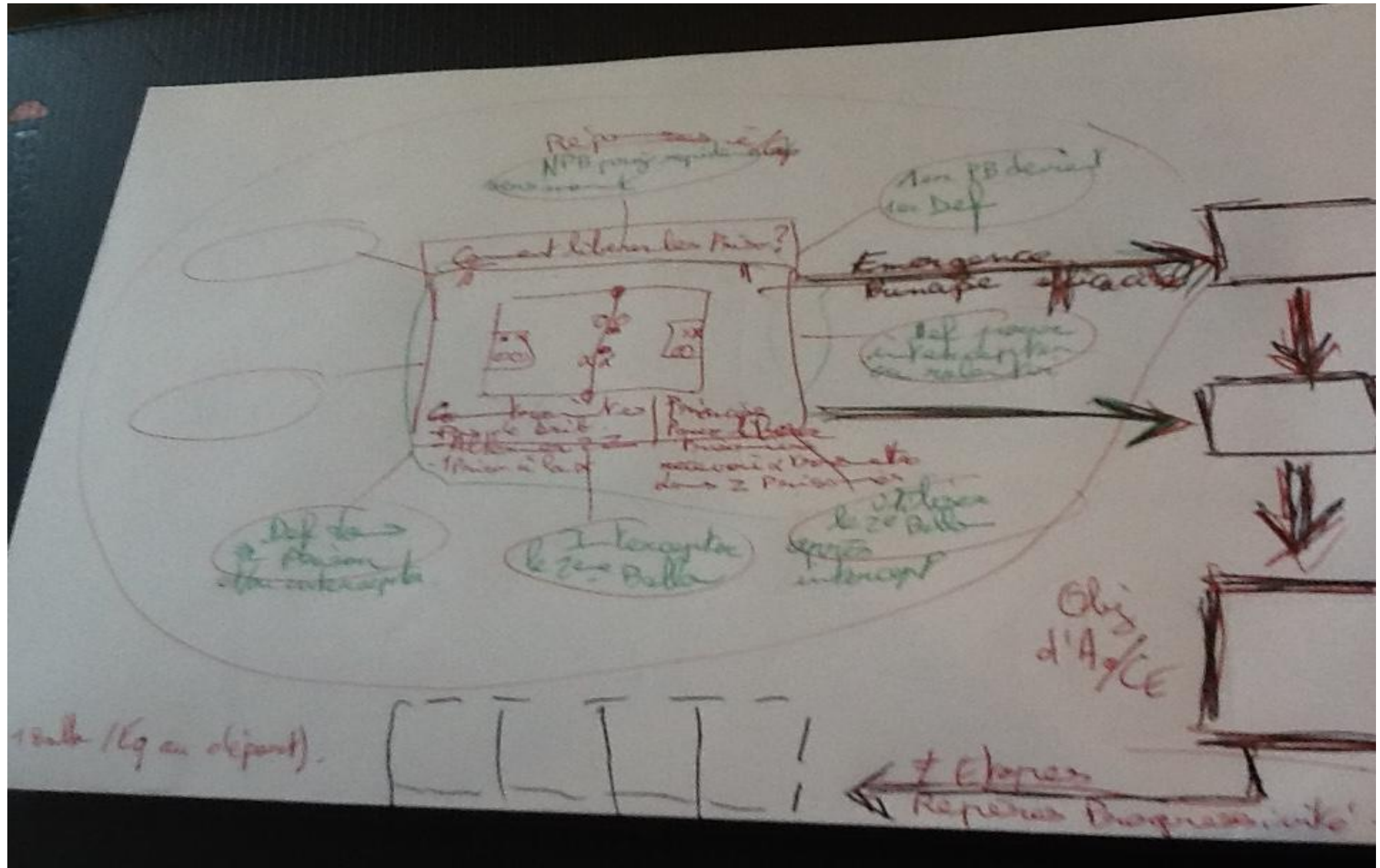
Arbitrer de manière autonome et fair-play. Faire évoluer son jeu d'après des observations significatives.

Situation d'évaluation (modalités d'organisation)  <b>Voir fiches</b>	Matches à effectif réduit (5c5) dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction des différentes stratégies tirées au sort. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, arbitre.
--	--

## 4. Repères de progressivité : Exemples

<b>ETAPES ET REPERES DE PROGRESSIVITES : NIVEAU DE MAÎTRISE des enjeux d'apprentissage</b>	<i>Etape 1 : enjeux d'apprentissage non atteints</i>	<i>Etape 2 : enjeux d'apprentissage partiellement atteints</i>	<i>Etape 3 : enjeux d'apprentissage atteints</i>	<i>Etape 4 : enjeux d'apprentissage dépassés</i>
<b>- S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire moteur adapté dans un certain nombre de rôle (PB, NPB, Déf)</b>	<input type="checkbox"/> PB : Dès que j'ai le ballon, je pars en dribble sans regarder autour de moi. Je fais souvent des fautes de dribbles (marcher, reprise de dribble).	<input type="checkbox"/> PB : Je dribble de façon efficace, et je suis capable de faire une passe courte (moins de 5 mètres). Mes choix sont assez lents	<input type="checkbox"/> PB : Je dribble de façon efficace, je sais faire une passe longue ou courte. Je sais tirer en extension.  Mes choix permet une continuité du jeu	<input type="checkbox"/> PB : Je bonifie les ballons que je touche en faisant avancer mon équipe, soit par un dribble, soit par une passe, soit par un tir efficace.  Je sais réagir vite et efficacement
	<input type="checkbox"/> NPB : J'attends que l'on me donne le ballon. Je me déplace en marchant.	<input type="checkbox"/> NPB : J'appelle le ballon mais je ne suis pas toujours démarqué. Je me déplace en trotinant.	<input type="checkbox"/> NPB : J'appelle le ballon en étant démarqué (VODA : Visible, Orienté, Disponible, Accessible). Je me déplace en courant.	<input type="checkbox"/> NPB : Je me déplace en courant rapidement, suis toujours démarqué (VODA) et propose des solutions vers la cible au PB.
	<input type="checkbox"/> D : Je me replace en marchant. Je vais gêner le PB uniquement s'il vient vers moi.	<input type="checkbox"/> D : Je me replace en trotinant. Je vais gêner le PB mais mon opposition n'est pas efficace (trop loin/trop près)	<input type="checkbox"/> D : Je me replace en courant. Je vais gêner intentionnellement le PB en me mettant devant lui, les bras en l'air.	<input type="checkbox"/> D : Je me replace en courant le plus vite possible. J'adapte ma réponse en fonction de mon placement (devant le porteur ou non) : dissuader, gêner, harceler
<b>Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clés pour adapter une réponse.</b>	<input type="checkbox"/> <b>Carte mentale non réalisée :</b>  Pas carte mentale ou trop floue pour être prise en compte	<input type="checkbox"/> <b>Carte mentale incomplète :</b>  Carte mentale incomplète car il manque des éléments importants du sujets  (carte mentale sous forme de « rayons de soleil »)	<input type="checkbox"/> <b>Carte mentale correcte :</b>  Mise en relation des éléments précise en fonction du public ainsi que des éléments principaux du sujet  (carte mentale sous forme de « constellation »)	<input type="checkbox"/> <b>Carte mentale aboutie :</b>  Mise en relation précise en fonction du public ainsi que des éléments très importants du sujet traité.  Est capable aussi d'identifier et d'analyser plusieurs éléments secondaires du sujet

	<input type="checkbox"/> <b>Pas d'arguments explicatifs :</b> Trop peu d'éléments pour présenter un sujet (vocabulaire pauvre)	<input type="checkbox"/> <b>Pas d'arguments explicatifs :</b> Les éléments principaux y figurent mais il en manque quelques-uns (vocabulaire incomplet)	<input type="checkbox"/> <b>Arguments explicatifs présents :</b> Tous les éléments principaux figurent ainsi que leurs mises en relation (vocabulaire référencé)	<input type="checkbox"/> <b>Arguments explicatifs précis et appropriés :</b> Adaptés aux différents camarades, intéressants et analysés (vocabulaire adéquat)
	<input type="checkbox"/> <b>Utilisation d'outils (médias) sommaire :</b> Ne sait pas utiliser ou (trop peu) les éléments demandés)	<b>Utilisation des outils (médias) mis à disposition :</b> Sait utiliser certains logiciels mais d'autres sont trop difficiles (utilisation de la caméra)	<input type="checkbox"/> <b>Utilisation efficace des outils mis à disposition :</b> Maîtrise correctement l'utilisation de logiciels mis à disposition	<b>Utilisation des outils (médias) mis à disposition :</b> Maîtrise pertinente et parfois même complexe de certaines procédures
<b>Travailler en groupe et s'adapter aux engagements des camarades</b>	<input type="checkbox"/> <b>Participation gênée :</b> L'élève est le plus souvent gêné et/ou distrait qui l'amène trop souvent à subir les activités proposées	<input type="checkbox"/> <b>Engagement volontaire :</b> L'élève est le plus souvent actif dans la participation mais des erreurs de compréhension apparaissent.	<input type="checkbox"/> <b>Elève acteur :</b> Son adaptation et son engagement lui permettent d'être force de proposition pour l'équipe	<input type="checkbox"/> <b>Elève autonome :</b> L'élève est capable de gérer de façon autonome l'équipe pour lui permettre de s'améliorer en utilisant sciemment les outils mis à sa disposition



📄📧👹 **Sujet central** ☰

regles

consignes: équipe de 6 joueurs : comment libérer les prisonniers dans chaque zone, sans dribble et en alternant les zones pour la libération.

comment libérer le prisonnier?

non porteur qui se projette très vite vers l'avant

premier porteur de balle devient premier défenseur

défendre pour ralentir et/ou intercepter

prendre le contrôle du deuxième ballon pour pouvoir libérer plus vite

défendre et/ou intercepter dans sa prison