



Projet pédagogique : Le Hand à l'école



Sommaire

L'EPS à l'école primaire	2
Le public « Cycle 2 »	3
Le public « Cycle 3 »	4
La démarche pédagogique	5
L'évaluation des élèves et des interventions	6
L'activité Handball : Généralités	7
L'activité Handball : Fondamentaux techniques	9
Le club	11
L'organisation et la planification	12

L'EPS à l'école primaire

« L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu »

Citoyenneté, autonomie et vivre ensemble sont au cœur des finalités défendues par la pratique sportive à l'école. Vecteur d'insertion et de bien-être, « l'EPS initie au plaisir de la pratique sportive. »

5 compétences sont 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 ;
- S'approprier une culture physique sportive et artistique.

« Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires : »

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- Adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ;
- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

« Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycles 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage. À l'école et au collège, **un projet pédagogique** définit un parcours de formation **équilibré** et **progressif**, **adapté** aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables. »

Extrait ; Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle d'approfondissement (cycle 4) ; BOEN spécial du 26 novembre 2015 ; Ministère de l'Education Nationale.

Le public « Cycle 2 »

Le cycle 2, ou cycle des apprentissages fondamentaux, comprend le cours préparatoire (CP), le cours élémentaire première année (CE1) et le cours élémentaire deuxième année (CE2).

Compétences travaillées :

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.

Extrait ; Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), Éducation Physique et Sportive ; Ministère de l'Éducation Nationale.

Le public « Cycle 3 »

Le cycle 3, ou cycle de consolidation, comprend le cours moyen première année (CM1) et le cours moyen deuxième année (CM2) ; le cycle de consolidation se poursuit au collège, en classe de sixième.

Compétences travaillées :

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Adapter sa motricité à des situations variées ;
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité ;
- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

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

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres ;
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) ;
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ;
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées ;
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école ;
- Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie ;
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine ;
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Extrait ; Programmes d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3), Éducation Physique et Sportive ; Ministère de l'Éducation Nationale.

La démarche pédagogique

L'apprentissage du handball à l'école diffère de l'apprentissage en club pour les enfants mais aussi pour l'éducateur sportif. Le cadre scolaire impose ce qui le caractérise : des effectifs plus importants qu'en club, le respect d'un programme d'enseignement et une nécessaire collaboration avec un(e) enseignant(e) au profit des élèves.

Dans le respect du programme brièvement présenté en page 2, la séance d'EPS handball doit s'inscrire dans une dimension de temps. Ainsi, il convient de devancer qu'une séance excèdera rarement 60 min de pratique effective. Ce temps imparti doit être organisé afin que la pratique sportive des enfants soit à la fois sécurisée et éducative. La séance type proposée dans le cadre des interventions respectera le déroulé chronologique suivant :

- Prise en main du groupe ;
- Mise en train / Echauffement ;
- Ateliers d'apprentissage ;
- Mise en situation de confrontation au plus proche de la pratique handball ;
- Bilan de séance.

L'approche pédagogique sera amenée à évoluer selon le contexte et la séance proposée. Considérons qu'au cours des ateliers techniques, l'approche se voudra davantage descendante avec un apport de consignes précises et de démonstrations permettant à l'élève de solliciter ses mémoires visuelle et auditive pour expérimenter. La répétition du geste pourra être privilégiée afin de comparer les résultats obtenus, de se servir d'un ressenti proche dans le temps et / ou de l'apport d'une correction individuelle ou collective pour être en réussite. En revanche, au cours des temps de jeu collectif ou lors de la réalisation de parcours, les habiletés développées seront davantage ouvertes car réalisées dans un environnement moins prévisible. Les élèves seront régulièrement amenés à résoudre des problèmes par eux-mêmes dans le but de les rendre davantage acteur de la construction de leurs habiletés. De même, une place importante sera laissée au questionnement du groupe.

La collaboration éducateur – enseignant(e) s'anticipe. Il convient que chacun tienne sa place face aux élèves. Les enseignants sont acteurs et créateurs des temps de classe. L'éducateur doit s'y inscrire en complémentarité. Des temps d'échanges à échéances régulières doivent être définis pour que la mise en œuvre des situations pédagogiques soit fluide et efficace. La construction de la séance appartient certes à l'éducateur mais ne doit pas aller à l'encontre des règles en place. L'avis de l'enseignant(e) sur les méthodes et les contenus est à prendre en considération pour que chacun puisse mettre au profit des élèves le meilleur de ses compétences.

Afin que la pratique du handball puisse être optimale pour les élèves, il convient d'imposer des règles simples auxquelles les parents doivent être sensibilisés en amont.

- Le port de chaussures adaptées à la pratique sportive ;
- L'utilisation d'une gourde à usage personnelle pour s'hydrater ;
- Le port d'une tenue sportive permettant de courir avec aisance et de réaliser des gestes amples sans contraintes ;
- Le retrait des montres, bijoux et éventuellement des lunettes pour jouer.

Finalités :

Sportive : S'approprier des habiletés motrices (dribble, passe, tir, défendre) et les exploiter dans le cadre d'un affrontement collectif.

Educative : S'enrichir de connaissances propres à la culture Handball (Règles, valeurs défendues, histoire...).

Citoyenne : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités transférables à des situations de vie en société.

L'évaluation des élèves et séances

Évaluation des élèves :

Lors de la séance 1, au cours d'une situation de référence, les enfants auront à réaliser un parcours incluant des tâches motrices sollicitant leurs capacités à conduire le ballon, le transmettre et tirer au but. Une seconde situation d'évaluation sera proposée sous la forme d'une confrontation collective.

Lors de la dernière séance, à l'issue du cycle, le même protocole sera repris afin d'identifier la progression de chacun sur chaque tâche motrice. Ainsi, il sera possible de mesurer et savoir si les apports auront permis ou pas aux élèves de s'approprier les habiletés motrices du parcours proposé donc de mesurer leur atteinte de la finalité sportive portant sur l'appropriation d'habiletés motrices handball.

Evaluations des séances :

Chaque séance sera conclue par un bilan avec les élèves. Les informations issues de ce temps d'échange seront associées à l'analyse qui sera fait de chaque partie de la séance dans un objectif simple : tirer les meilleurs enseignements du vécu pour dresser les perspectives de ce qui va suivre.

L'activité Handball : Généralités

Définition :

Le handball est un sport d'équipe se jouant avec un ballon manipulé à la main et opposant 2 équipes de 4 à 7 joueurs(ses) dont un(e) gardien(ne) sur un terrain rectangulaire de 40 m par 20 mètres, séparé en 2 camps. Est déclarée gagnante l'équipe qui comptabilise le plus de buts à la fin du temps imparti. Les spécificités qui singularisent le handball des autres sports collectifs majeurs sont : une zone impénétrable (« surfaces de but »), des déplacements ballon en main limités à 3 pas, un engagement physique important et l'autorisation réglementé de contacts au corps à corps avec l'adversaire direct(e).

Logique de jeu :

Au handball, le but du jeu est de faire entrer le ballon dans le but adverse plus de fois que son adversaire en utilisant uniquement les mains pour manipuler le ballon. Le principe est de dribbler avec le ballon ou, faire une passe à un coéquipier. Une fois qu'il a le ballon en main, le joueur peut avancer en dribblant mais ne peut effectuer que trois pas sans dribbler et ne peut garder le ballon plus de trois secondes s'il reste immobile.

Le terrain :



Les sorties :

- Lignes latérales : l'équipe qui a touché le ballon en dernier concède une touche à l'équipe adverse. La remise en jeu s'effectue par un lancer de ballon depuis l'extérieur du terrain, à 7 l'emplacement de la sortie de ballon, par un joueur de cette équipe

adverse devant mettre un pied sur la ligne de touche. - Lignes arrière : le ballon revient au gardien si c'est un joueur adverse ou le gardien lui-même qui le met derrière la ligne. Si c'est un défenseur qui touche en dernier le ballon, et que le ballon va derrière sa propre ligne de but (en la contrant par exemple), c'est l'équipe adverse qui le récupère par le biais d'un jet de coin.

La zone :

Bleue sur la photo, est impénétrable pour tous les joueurs de champ. Seuls les gardiens peuvent s'y déplacer librement. Pénétrer dans la zone en situation d'attaque ou de défense est sanctionné d'une faute.

Manipulation du ballon :

- Le ballon ne peut être manié qu'avec les mains.
- Les joueurs peuvent dribbler avec le ballon, et faire au maximum 3 pas, ballon en main.
- La saisie du ballon par les deux mains à la fois stoppe le dribble (et du coup, impose un tir ou une passe).
- Si le ballon passe au-dessus de la main dont se servait le joueur pour dribbler, cela est considéré comme une « reprise de dribble » et la balle est rendue à l'adversaire.

Contacts :

- Les contacts entre joueurs (euses) sont interdits et sanctionné jusqu'à 11 ans. Cela permet de donner une priorité à la vision du jeu et à la lecture des intentions plutôt qu'à la supériorité physique.
- A partir de 12 ans, l'engagement devient de plus en plus physique et la saisie de l'adversaire direct voir les obstructions deviennent tolérables quand elles ne comportent pas de caractère dangereux ou anti-sportif. En revanche, certaines fautes sont intolérables (Ex. viser la tête du gardien, contact sur un(e) joueur(se) en extension) et entraînent des sanctions directes pour le(la) joueur(se) incriminé(e) (Ex. exclusion temporaire de 2 min, carton rouge...).

Durée du jeu :

La durée d'un match dépend de la catégorie d'âge des acteurs de la rencontre, les textes officiels indiquent.

- « 8-12 ans » : 15 à 40 min pouvant être réparties en mi-temps ou en tiers-temps ;
- « 12-16 ans » : 40 à 60 min pouvant être réparties en mi-temps ou en tiers-temps ;
- + 16 ans : 2 × 30 minutes.

Le chronomètre est arrêté sur les fautes et les sorties de balle si l'arbitre l'exige.

La pause entre deux mi-temps est normalement de dix minutes cependant pour les compétitions professionnelles, elle est généralement de quinze minutes.

L'activité Handball : Fondamentaux techniques

Défense 1 contre 1 :

Définition : action de protéger son but face à un adversaire direct.

Critères de réalisation :

- Si l'adversaire est non-porteur de balle : se positionner entre l'adversaire et le ballon dos à son but, orienter un bras vers le ballon et ses appuis vers l'adversaire, alterner la prise d'informations sur l'adversaire, les partenaires, le ballon et l'espace dans lequel je me situe ;
- Si l'adversaire est porteur de balle : chercher à chasser le dribble en contrant le ballon entre la main et le sol ou le sol et la main, se placer entre le joueur et le but défendu en déplacement arrière, réduire la distance quand le dribble est stoppé et gêner l'adversaire par les mouvements de bras en cherchant l'interception.

Dribble :

Définition : action de faire rebondir le ballon au sol avec la main dans le but de se déplacer.

Critères de réalisation :

- Pousser le ballon vers le sol et l'avant avec la paume et dérouler ses doigts sur le ballon.
- Accompagner le ballon vers le sol par l'extension du coude.
- Accueillir le ballon sur la phase de retour par la flexion du coude.

Passe :

Définition : action de transmettre le ballon avec la main vers un partenaire.

Critères de réalisation :

- Flexion du coude et armée du bras et de l'avant-bras vers le haut et l'arrière en ouvrant son buste ;
- Réaliser une extension du coude vers l'avant en ramenant le buste et en accompagnant avec la jambe ;
- Casser le poignet et pointer les doigts vers le partenaire en recherchant la zone poitrine.

Réception :

Définition : action de saisir le ballon au vol sur une passe d'un partenaire.

Critères de réalisation :

- Orienter ses appuis vers le porteur de balle ;
- Ouvrir ses mains bras en extension vers le ballon et l'accompagner vers le buste dans la flexion des coudes.

Tir :

Définition : action de projeter le ballon vers le but adverse.

Critères de réalisation :

- Flexion du coude et armée du bras et de l'avant-bras vers le haut et l'arrière en ouvrant son buste ;
- Emmener le ballon en arrière de l'épaule ;
- Réaliser une extension du coude vers l'avant en ramenant le buste et en accompagnant avec la jambe sur le tir à l'appui ;
- Réaliser une impulsion vers le haut et l'avant sur le 3ème appui permettant de profiter de l'élan pour donner plus de force à la projection ;
- Casser le poignet et pointer les doigts vers la cible en recherchant les zones dégagées du but.



Le club

Un peu d'histoire ...

L'organisation et la planification

Nom du club :

Personne référente :

Rôle :

Téléphone :

Mail :

Nom de l'école :

Personne référente :

Rôle :

Téléphone :

Mail :

Public : Cycle 2 : ☐ CP ☐ CE1 ☐ CE2 Cycle 3 : ☐ CM1 ☐ CM2

Période : Du / / au / /

Lieu(x) d'intervention :

Planification :

Classe	Effectifs	Date	Créneaux

À faire (cocher lorsque c'est fait) :

- | | |
|---|---|
| ☐ Fichier licences évenementielles | ☐ Définir les séquences |
| ☐ Diplôme | ☐ Invitation personnelle |

À proposer :

- | | |
|---|--|
| ☐ Qu'est-ce que le handball ? | ☐ Quelle tenue dois-je porter ? |
| ☐ Quelles sont les règles pour jouer ? | ☐ Rassemblement scolaire |