

ANNEE SCOLAIRE 2024 / 2025

Hand cycles 2 et 3

Sommaire

I. PROFIL	P1
II. Objectif du projet pédagogique	P2
1. Les enjeux.	P2
2. S'adapter à un milieu humain en perpétuelle évolution.	
P2	
3. Ressources sollicitées chez les élèves.	P3
4. Les caractéristiques du contexte d'un jeu :	P3
5. Les pouvoirs des joueurs institués par la règle.	
P4	
6. Le temps et(ou)le résultat du jeu :	P4

6.1	<u>Le résultat inexorable</u>	P4
6.2	<u>L'absence de résultat</u>	P4
6.3	<u>Le résultat : un score</u>	P4
6.4	<u>Des ambiguïtés</u>	P5
7.	Les espaces de jeu selon les sites (cours d'école, salle de sport, ...)	
	P5	
7.1	<u>Les zones de jeu :</u>	
	P5	
7.2	<u>Les cibles : agir sur le nombre et sur la position des cibles.</u>	
	P5	
8.	Le matériel	
	P6	
8.1	<u>La quête de l'objet</u>	P6
8.2	<u>Du matériel adapté</u>	P7
III.	Mise en place des séquences selon le niveau rencontré :	P7
1.	NIVEAU CYCLE II	
	P7	
2.	NIVEAU CYCLE III	
	P9	
2.1	<u>Introduction de la notion de règles / Respecter</u>	P9
2.2	<u>Collaborer / Elaborer des stratégies</u>	P9
2.3	<u>Apprendre à bien se nourrir</u>	P9
IV.	Evaluation	P11

Cadre réglementaire :

- Programmes d'enseignement de l'école élémentaire et du collège, BO N° 31 du 30 juillet 2020 :

[J'enseigne au cycle 2 | éduscol | Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse | Direction générale de l'enseignement scolaire](#)

- Sorties scolaires, Circulaire du 13 juin 2023 :
[Organisation des sorties et voyages scolaires dans les écoles, les collèges et les lycées publics | Ministère de l'Education Nationale, de la Jeunesse, des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques](#)

- Participation d'intervenants extérieurs à l'enseignement de l'Éducation Physique et Sportive :
Note de service départementale du 14 juin 2018
- Risques particuliers à l'enseignement de l'EPS et au sport scolaire, BO n° 32 du 09-09-2004 :
[Bulletin officiel n° 32 du 9 septembre 2004 \(education.gouv.fr\)](#)
- Les taux d'encadrement, sont réglementairement établis pour les activités enseignées à l'école :
[Bulletin officiel n°34 du 12 octobre 2017 | Ministère de l'Education Nationale, de la Jeunesse, des Sports et des Jeux Olympiques et Paralympiques](#)

Ils font parfois l'objet de recommandations départementales.

Cadre réglementaire appliqué à l'action locale :

- Une convention signée entre l'Inspecteur de l'éducation nationale de la circonscription de saint Valéry en Caux et le président de la Communauté de Communes de la côte d'albâtre.
- Tout intervenant extérieur, participant à l'enseignement de l'Éducation Physique et Sportive, doit être réputé agréé ou agréé par l'Inspecteur d'académie – Directeur académique des services de l'Éducation nationale de la Seine-Maritime. La procédure d'agrément est fonction du statut de l'intervenant (Cf. : Circulaire interministérielle n° 2017-116 du 06 octobre 2017 - Bulletin Officiel n°34 du 12 octobre 2017 : Encadrement des activités physiques et sportives).
- L'action doit être inscrite dans le projet d'école
- Un projet pédagogique est co-construit entre l'intervenant sportif et l'enseignant ou le conseiller pédagogique de circonscription.

1. PROFIL

**Educateur Sportif qualification Technicien,
depuis Septembre 2019, au Stade Valeriquais Handball**

Diplômes obtenus :

- Brevet des Collèges
- PSC1
- BAFA Qualification Surveillant de Baignade
- Bac STMG Option Ressources Humaines et Communication
- Animateur Handball Ligue de Normandie

- BPJEPS Activités Sports Collectifs Mention Handball

Expériences professionnelles :

- **Arbitre ligue et National en Binôme**
- *Entraîneur/ Coach* saison 2020/2021 au SVHB (Stade Valeriquais Handball)
- **Entraîneur/ Coach** saison 2019/2020 au SVHB (Stade Valeriquais Handball)
- *Stagiaire Animateur Handball* au SVHB : **Entraîneur/Coach** .2018/2019.
- *Emploi Civique* (Ecole élémentaire): Mission → encadrer les enfants en situation d'handicap. 2017/2018
- *Entraîneur /Coach* : au club de Doudeville Handball

II. Objectif du projet pédagogique

Mon rôle est de proposer des activités adaptées à l'âge et au niveau des élèves, [en lien avec les programmes de l'éducation nationale](#)

→ Amener l'enfant au partage de valeurs citoyennes à travers le respect de la règle, des adversaires, la découverte et l'acceptation de soi à travers la confrontation à des problèmes plus ou moins difficiles à résoudre.

→ L'enfant doit ressentir du plaisir, communiquer, se développer dans l'apprentissage des sports collectifs.

Les activités supports pour mettre en œuvre les apprentissages sont les jeux traditionnels (avec ou sans ballon), et les jeux collectifs.

L'organisation des séquences se fera en étroite collaboration avec l'enseignant et le directeur de l'établissement selon l'emploi du temps établi en début d'année.

- *Organisation d'une séance* : Les différents jeux sont présentés par l'intervenant et [mis en place en co-intervention avec l'enseignant](#).

Mon projet s'établit sur plusieurs points essentiels :

1. Les enjeux

- de coopérer avec les autres pour résoudre les problèmes posés dans le jeu,
- de se construire des pouvoirs et des savoirs nouveaux par la relation à l'autre,
- de développer des capacités de perception, d'anticipation, de décision et une intelligence tactique (analyser une situation et élaborer des réponses motrices),
- de reconnaître et utiliser la règle,
- d'élaborer, d'accepter des règles communes pour jouer avec les autres.

2. S'adapter à un milieu humain en perpétuelle évolution.

Il s'agit, pour l'enfant :

- de s'adapter à des règles,
- d'agir et réagir en fonction des autres (adversaires et partenaires),
- de prendre des décisions dans l'action et de faire des choix,
- de se construire des habiletés spécifiques,
- de s'informer sur le milieu humain environnant en perpétuel changement,

- d'identifier son rôle et celui des autres joueurs,
- d'élaborer collectivement des stratégies pour gagner.

3. Ressources sollicitées chez les élèves

Sur le plan informationnel et cognitif

- repérer, sélectionner des informations visuelles.
- agir, réagir vite : prendre des décisions en action.
- opérer des choix tactiques face à des alternatives.
- connaître les règles de jeux.

Sur le plan moteur

- mettre en œuvre des capacités :
 - d'adresse (passer, recevoir, tirer),
 - d'équilibre (changer d'appui, de direction),
 - de vitesse (réagir vite),
 - de coordination (dribbler, tirer).

Sur le plan psychologique et social

- se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer) ,
- élaborer, respecter la règle,
- être joueur, être arbitre,
- mettre en œuvre un projet collectif (stratégie),
- tenir compte d'autrui pour coopérer et pour s'opposer.

4. Les caractéristiques du contexte d'un jeu : des conseils pour faciliter la coopération/opposition

- Nombre de joueurs.

• Limiter le nombre de joueurs par équipe pour favoriser la coopération et /ou l'opposition :

Plus il y a de joueurs dans un groupe, plus l'échange d'informations peut être important. De ce fait, la coordination entre les joueurs devient plus complexe à mettre en œuvre.

La coopération et (ou) l'opposition deviennent impossibles entre les joueurs au-delà d'un certain nombre. Selon l'âge des élèves et leur niveau d'apprentissage, il faut envisager des organisations à plusieurs groupes ou équipes :

Cycle 2 : « la baguette » 4 équipes de six joueurs + des arbitres.

Cycle 3 : « la balle aux prisonniers » 4 équipes de six joueurs + des arbitres.

• Etablir des surnombres

De nombreux jeux, par leurs règles, instaurent un déséquilibre entre poursuivants et poursuivis. D'autres sont basés sur l'égalité du nombre de joueurs dans chaque équipe. Il est intéressant de favoriser l'équipe attaquante (en possession du ballon) par le surnombre. Il s'agit de trouver un compromis de déséquilibre numérique pour éviter le découragement des défenseurs et pour maintenir un niveau de difficulté optimale.

Exemple : Un joueur joker qui entre dans le jeu lorsque son équipe est en possession du ballon et qui sort lorsque son équipe perd celui-ci.

-Identification des rôles.

- *Identifier matériellement les équipes et / ou les rôles particuliers de certains joueurs.*

Les prises d'informations visuelles sont indispensables dans ces types d'activités, les coopérations entre les joueurs en dépendent. Des dossards doivent permettre aux joueurs d'avoir des repères concrets facilitant les prises d'informations et leur traitement dans les séquences de jeu.

Dans le cas de certains jeux, des joueurs peuvent avoir des rôles particuliers (ex : le chien au drapeau) ou changer d'équipe au cours du jeu : il sera nécessaire de prévoir une organisation pour matérialiser les évolutions du jeu.

De la même manière, les élèves qui tiennent des rôles d'arbitre doivent être différenciés des joueurs.

5. Les pouvoirs des joueurs institués par la règle.

Les règles définissent pour partie les modalités de coopération et d'opposition entre les joueurs. Au fil des séances, les élèves peuvent modifier les règles initiales. Les pouvoirs des joueurs sont définis par trois éléments :

- Les actions motrices d'opposition :

Toucher, plaquer, intercepter, contrer, prendre, gêner, tirer, esquiver, tenir.

- Les actions motrices de coopération :

Délivrer, se tenir, passer, se suivre,

- Les modes de déplacement pendant le jeu :

Courses libres, nombre de pas avec le ballon,

6. Le temps et(ou)le résultat du jeu :

La durée d'un jeu est en étroite relation avec sa finalité : le résultat.

Trois types de jeux peuvent être identifiés :

6.1 Le résultat inexorable

« L'épervier » représente cette catégorie. L'issue est toujours la même. La durée du jeu dépend donc de l'efficacité des éperviers pour capturer les autres joueurs. Le temps peut être un indice d'une plus grande coopération entre les éperviers.

6.2 L'absence de résultat

« Le jeu du chat » ou « la balle assise » peuvent se dérouler sans fin.

L'enseignant ou l'intervenant devra définir une durée pour éviter le désintérêt des élèves. Une durée de jeu définie permet d'introduire la notion de partie. Les temps d'arrêt qui en découlent, peuvent être l'occasion pour préciser les règles, de faire des commentaires sur le déroulement et pour les élèves échanger sur leurs réussites et sur leurs difficultés.

6.3 Le résultat : un score

Pour certains jeux (« déménageurs », « contrebandiers »), la durée du jeu est définie par l'issue du jeu et le score. Les parties successives permettent de faire évoluer les pratiques coopératives à partir des bilans réalisés.

Les situations d'attaque-défense peuvent être comparées à ce type de jeu avec un nombre de tentatives précisé pour chaque équipe et le pourcentage de réussite qui y est associé.

La durée doit être définie avant le début du jeu. Le score désigne l'équipe gagnante à l'issue du temps de jeu : veiller à un temps adapté à l'âge des élèves et à la difficulté de la tâche.

Echanger sur les phases de jeu, les réussites, les difficultés, semble incontournable.

Ce temps accordé aux débats doit être limité mais prévu dans la séance.

6.4 Des ambiguïtés

Certains jeux, qui ont des résultats logiquement inexorables (« Poules, renards, vipères », « Les gendarmes et les voleurs »), sont souvent sans fin. Il faut donc fixer comme critère de réussite : « restent deux joueurs non pris », afin d'introduire la notion de fin de partie et de pouvoir ainsi, faire comparer par les élèves les différentes stratégies coopératives antagonistes.

7. Les espaces de jeu selon les sites (cours d'école, salle de sport, ...)

L'espace d'un jeu est défini par des zones de jeu (leurs caractéristiques) et les cibles.

La matérialisation est indispensable (plots, marquage au sol).

- Les espaces de jeu des équipes peuvent être séparés :

Chaque équipe ayant une surface distincte, les actions de coopération ne perturbent pas l'autre équipe.

- L'espace de jeu aux joueurs et/ou aux équipes est commun :

Les joueurs, regroupés en équipes ou avec des rôles différents évoluent sur une même surface de jeu. L'augmentation du nombre de joueurs dans ce type d'espace entraîne une augmentation de la quantité d'informations à traiter par un joueur. Il faut donc limiter le nombre d'équipiers pour faciliter la coopération et /ou l'opposition.

7.1 Les zones de jeu :

• *Agrandir ou rétrécir la surface de jeu a des répercussions sur la coopération /opposition entre les joueurs.*

- Elle doit être adaptée à l'efficiency des élèves (distance de lancer, fatigue due aux courses) et à leur capacité à prendre des informations dans cet espace, c'est à dire à saisir dans sa globalité l'ensemble de la surface du jeu.

• *Définir des zones réglementaires.*

- interdites à certains joueurs,

- refuges, camps,

- passages obligés (couloirs, portes,),

- à temps contraint (exemple : les joueurs ne peuvent y rester que 30 s),

- de défense : les joueurs ne peuvent prendre la balle ou récupérer des objets que dans cette zone.

7.2 Les cibles : agir sur le nombre et sur la position des cibles.

• *Cibles mouvantes*

Ce sont les jeux de prise où les joueurs constituent les cibles (« chat », « épervier », « esquivé ballon »). Pour certains de ces jeux au cycle 1, il faudra limiter les effectifs pour permettre aux poursuivants de visualiser l'ensemble des poursuivis, sinon le découragement peut rapidement gagner les poursuivants.

• *Cibles fixes*

Leur matérialisation

- horizontales : cerceaux posés, tracés au sol,

- verticales : quilles, cerceaux, joueurs,

- en volume : caisses, cartons, paniers, buts,

Leur position et leur nombre (quelques exemples)

- positionner quatre cibles dans une situation de jeu.

Les attaquants doivent prendre des informations sur les positions des défenseurs par rapport aux deux cibles, à protéger, et à s'adapter collectivement.

- positionner les cibles dans l'espace de jeu (et non en limite de surface de jeu).

Cela facilite la perception des espaces libres et permet aux joueurs d'attaquer la cible par plusieurs côtés.

8. Le matériel

Pour des raisons d'hygiène, prévoir des sifflets à main.

L'objet support de la coopération/opposition

8.1 La quête de l'objet

Les objets en jeu dans les activités collectives sont le plus souvent des balles ou des ballons. Par exemple, l'attrait qu'exerce le ballon auprès des élèves, impose qu'ils aient pu satisfaire dans un premier temps leurs envies de manipulations diverses.

Le problème posé

L'envie de chaque élève de posséder le ballon est un obstacle à la coopération.

Comment le dépasser ?

Deux solutions seront possibles :

1) Proposer de façon concomitante, des manipulations diversifiées accompagnées de jeux collectifs sans ballon pour développer des apprentissages coopératifs stratégiques.

Exemple :

Tâche 1 faire des déplacements avec un ballon en dribblant

Tâche 2 faire des passes entre deux élèves

Tâche 3 Jouer à « la baguette », à « l'épervier ».

2) Utiliser des jeux qui permettent aux élèves de développer uniquement certaines habiletés spécifiques comme : lancer, tirer, recevoir,

Exemple 1 : « l'épervier- ballon »

Objectif apprendre à tirer sur des cibles mouvantes

Variante donner un ballon à chaque épervier lorsqu'il est pris.

Exemple 2 : « Les déménageurs »

Objectif améliorer l'efficacité des lancers.

Variante Remplacer les objets divers par des balles pour favoriser une

Coopération qui implique des lancers (déménageurs avec ballons).

8.2 Du matériel adapté

- proposer une taille de ballons adaptée aux élèves,
- varier sur la taille des objets pour impliquer la coopération,

Exemple : les grands cartons pour les déménageurs,

- Utiliser des balles en mousse qui ont un déplacement ralenti dans l'espace et qui facilitent la lecture des trajectoires pour les élèves,

- Utiliser des ballons peu gonflés pour éviter le recours aux dribbles et favoriser les passes.

III. Mise en place des séquences selon le niveau rencontré :

1. NIVEAU CYCLE II

En **CP**, la priorité sera accordée au travail dynamique de coordination globale, au contrôle postural, à l'équilibre. Il faudra chercher à renforcer la latéralisation et à orienter le schéma corporel en passant par différentes situations tels que :

Poser son ballon devant soi- derrière soi-à gauche-à droite-mettre son pied gauche ou droit sur la balle posée au sol suivant la consigne donnée par le maître ou l'intervenant.

La notion de règles et de rôles sociaux sera commencée.

- Avec manipulation de la balle

Lancer la balle vers le haut, en avant, en arrière, à droite, à gauche,

Frapper la balle vers le sol, la lancer vers le haut de la main droite, de la main gauche, la frapper au sol

Passer la balle d'une main à l'autre, par devant, par derrière, par en haut (autour du cou), par en bas (autour des jambes)

- Avec des exercices de lancer – rattraper

Arrêter, frapper, saisir une balle de la main droite, de la main gauche.

Arrêter, frapper une balle avec le pied gauche, avec le pied droit,

Lancer dans une cible (dessinée au mur), dans une caisse, une balise, un cerceau.

- Avec des exercices de coordination dynamique générale

Par exemple : sauts à pied joints à droite, à gauche, en avant, en arrière.

- Avec des déplacements

Par exemple : Plusieurs lignes sont tracées sur le terrain, en marchant, en courant, les élèves doivent poser le pied droit ou le pied gauche sur les lignes.

La même chose en dribblant, le ballon ne touchant pas la ligne.

- La course

Courir entre 2 et 4 minutes le plus régulièrement possible (gestion de son souffle/respiration).

- Les jeux traditionnels

Par exemple le Loup glacé, l'épervier, le jeu du béret, l'attaque du château, Poules /Renards /vipères, le gagne terrain, la baguette...

- L'adresse

Avec des buts de mini hand adaptés à la taille des élèves ainsi les possibilités de tirer et de rattraper pour celui qui est dans les buts sont facilitées.

En **CE1**, le travail sera plus approfondi tout en respectant les mêmes règles.

J'aborderai les relations à 2 avec balle : Passe, dribble, etc ...

Les jeux d'opposition tels que la balle aux prisonniers, passe à 10 seront une approche des sports collectifs tels que le Handball.

La notion de règles et de rôles sociaux sera continuée.

Exemple d'organisation d'une séance : Chaque séance visera un objectif des programmes

Echauffement (cela permet de connaître son corps, gérer son souffle, de prendre soin de soi, éviter des accidents corporels (entorse, claquage...) Il se fera par une occupation de l'espace de travail par une dispersion des élèves, puis des courses avec évitements et arrêts contrôlés, dispersions et regroupement, course-relais.

- Coordination globale : exercices de sauts en variant la longueur de course.
- *Orientation* (maîtrise de son espace).

Chaque enfant a une balle.

Il la place dans sa main droite, puis dans la main gauche,

Jongler à une main, en marchant ensuite, changer la balle de main au signal.

Poser la balle, les élèves se placent par 2 en marchant, une moitié se répartit sur le terrain, l'autre moitié passe à droite ou à gauche de ses camarades (en marchant ou en courant).

-Coordination / atteinte de cible.

Dribbler, lancer.

Lancer dans un cerceau, devant, derrière, attribuer un point pour chaque lancer réussi.

Recevoir, renvoyer : lancer une balle contre un mur, la rattraper après un rebond.

Lancer loin : faire comprendre la jambe d'appui.

-Equilibre

Sur 1 pied, marcher sur un petit banc, sauts sur poutre basse, sauter haut sur 2 pieds, puis sur 1 pied.

Sauter loin sur deux pieds, puis sur un pied.

-Autonomie et mondes imaginaires variés.

Grâce à des parcours et des espaces différents dans la salle de sport, l'enfant découvre, essaie, maîtrise. Il faut qu'il puisse ressentir pour qu'il progresse.

En CE2 : approche des sports collectifs sur 4 notions.

1 L'équilibre

Il faut être capable de s'équilibrer en toutes circonstances de jeu.

- Courir, s'arrêter, équilibrer ; lors des passes en marchant, en courant, recevoir en courant, s'arrêter dans une bonne position stable.

2 La dextérité

- Dribler, lancer rattraper à deux mains, à une main des balles de différentes tailles, jongler avec un ballon, viser un but, un panier, un partenaire.

3 L'organisation dans l'espace

- Elle peut se réaliser par des jeux globaux tels que la passe à 10, la passe à 10 orientée.

4 La coordination

- Courir vite, lentement, sauter sur un pied, sur l'autre, lancer, sauter et lancer aussitôt.

2. NIVEAU CYCLE III

2.1 Les règles et les rôles sociaux seront approfondies.

Dans le cadre de la citoyenneté, il faut apprendre aux enfants à **arbitrer** une rencontre.

Apprendre à reconnaître les fautes, et les gestes appropriés à ces fautes commises.

La compréhension des règles permet ainsi de se sociabiliser à travers le respect d'autrui, de l'arbitre (le règlement), d'éviter tout comportement violent ou de tricherie.

2.2 Collaborer / Elaborer des stratégies

Résoudre une difficulté, réussir un contrat avec l'apport d'un ou de plusieurs autres enfants de niveaux différents.

Laisser chaque groupe se concentrer, dialoguer et se mettre d'accord sur une stratégie commune.

Exemple : Parcours que chaque équipe devra mettre en place (cerceaux, lattes...)

En tenant compte des couleurs, de l'emplacement, de l'écartement.

Et de traverser correctement en respectant la signalisation.

2.3 Apprendre à bien se nourrir : [Le projet est en lien avec le Parcours santé de l'élève.](#)

Chaque enfant doit être informé sur le rôle essentiel d'une bonne alimentation équilibrée pour pratiquer un sport.

Boire est essentiel pour bien s'hydrater lors d'une activité intensive, voir cela avec l'enseignant.

Cela peut être motivant pour les élèves d'avoir une bonne hygiène de vie.

Exemple

Pendant l'échauffement, il faut s'hydrater avant l'effort, une bonne alimentation donne de l'endurance.

En CM1 : les 4 notions abordées en CE2 [sont approfondies](#).

Les exigences dans les sports collectifs tels que la passe à 10 sont plus précises et notamment celles dites orientées permettant d'introduire le basket Ball et le handball.

On sera plus rigoureux sur la notion de démarquage, d'espace libre.

Il faudra bien faire comprendre que le comportement est différent selon que son équipe détient la balle ou non.

La coordination est encore insuffisante et il faudra mettre en place des petits ateliers sur le tir en suspension au basket et au handball.

Les matchs permettent d'améliorer le contrôle de soi, la gestion du stress (poids de mettre le point gagnant de l'équipe), la sociabilité par le Fair Play.

- Organisation d'une séance type

Début : Echauffement pendant 15 min.

Chacun a un ballon, il doit dribbler, lancer, rattraper, jongler, courir, assouplissement toujours avec le ballon.

Il doit dribbler et toucher chaque camarade rencontré, le dribble ne doit pas être interrompu (être capable de changer de main pour pouvoir toucher plus facilement).

Puis un petit jeu :

1 chasseur (sans ballon), au signal, les enfants doivent traverser le terrain en dribble.

(Acquisition de l'espace jeu et déplacement restreint au terrain délimité). S'ils sont touchés, ils deviennent chasseurs.

L'Echauffement continu :

- par une passe à deux, en courant, et finir par un tir dans un but.

- Relation à 3 avec opposition (3contre1) sur un demi terrain de hand avec pour but du jeu de réussir à tirer. Pour cela, il faut savoir se démarquer finir par un tir (exercice réalisé avec un dribble permis et puis interdit).
- Lancer fort et précis, apprendre à se connaître :

Le but du jeu, marquer plus de points que ses partenaires. Sur un demi-terrain de hand, un gardien et des tireurs. Deux lignes sont tracées à 7, 8, 9, et 10 mètres du but. A chaque des tirs, le tireur se fixe un contrat : Marquer depuis la ligne des 7, 8, 9,10 m. A chaque ligne correspond un nombre de points (plus la distance est grande, plus les points sont élevés).

Match de Hand ou de basket par exemple

Les élèves sont initiés à l'arbitrage : quelle faute est commise ? Quel est le bon geste de l'arbitre qui correspond à cette faute ?

Par 2, ils assurent l'arbitrage de la rencontre. Toute contestation envoie l'élève pour un temps déterminé au départ du match hors jeu.

En CM2 :

Les valeurs citoyennes sont plus développée telles que la loyauté, la solidarité, la tolérance, la combativité, la générosité, le respect.

Vivre ensemble :

Les sports collectifs prennent toutes leurs dimensions, les apprentissages se font à travers des relations qui se créent, naissent pendant le jeu entre porteur de balle et défenseurs, le tireur et le gardien, le non porteur et ses adversaires, le porteur et ses partenaires.

L'enfant possède une meilleure représentation de son corps ainsi qu'une plus grande maîtrise de ses gestes de ses déplacements dans son environnement.

Les principales capacités à développer seront les suivantes :

Sur le plan moteur :

- Améliorer ses passes, le dribble, et le tir de précision et la coordination de ces différentes actions.

Sur le plan cognitif :

- Reconnaître des situations de jeu, connaître les règles de jeu (arbitrage), observer et analyser (voir s'analyser).

Sur le plan psycho-affectif :

- Prendre des initiatives en fonction de son rôle, coopérer, respecter les joueurs et l'arbitre, ses coéquipiers.
- Accepter les différences dans son équipe.

Sur le plan perceptif et décisionnel :

- Amener le porteur de balle à effectuer une lecture rapide de l'environnement pour réaliser une action de jeu (dribbler ou passer, passer ou tirer).
- Pas plus de 5 joueurs sur le terrain car les informations à prendre en compte sont trop importantes pour un jeune joueur.
- On continue à proposer des situations progressives « du simple au complexe ».

- Pour cela, l'enseignant peut jouer sur l'espace (largeur, profondeur) ; le rapport de force (égalité, supériorité, infériorité numérique) ; le règlement (interdire de dribbler, limiter le nombre de passes, obligation de recevoir son ballon en courant, ect...).

IV. Evaluation

L'évaluation des compétences acquises sera faite en étroite collaboration avec l'enseignant. Toutefois, je peux proposer une grille d'évaluation ludique où l'enfant sera acteur : une auto-évaluation avec une concertation possible avec l'enseignant ou l'intervenant.

Voici ci-dessous un modèle proposé qui pourra être modifié avec l'enseignant afin de répondre aux exigences du programme d'éducation sportive à l'école élémentaire.

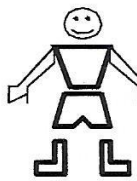
Mes progrès au cours des séances de Handball

JE CONNAIS LE HANDBALL

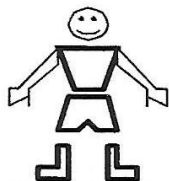
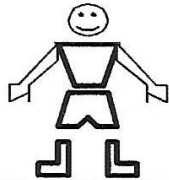
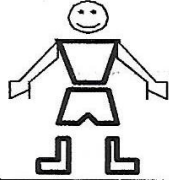
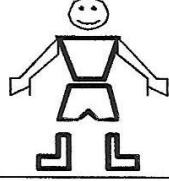
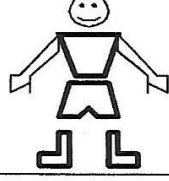
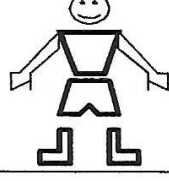
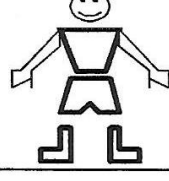
1/ J'utilise le vocabulaire spécifique au handball	J'utilise, je lis, j'écris le vocabulaire spécifique à l'activité ; par exemple les verbes : dribbler – passer – tirer – recevoir – intercepter – se démarquer et les noms : la zone - la défense - l'attaque - la contre attaque - le marcher - la reprise de dribble - le coup franc - le penalty - le tir en suspension - le saut de zone
2/ Je connais le handball	J'ai effectué une recherche concernant : l'histoire du handball, les pays qui le pratiquent, les grands clubs et les grands champions dans le monde et en France en particulier.

Quand j'ai réussi :
je colorie les chaussettes pour le niveau 1,
short et chaussettes pour le niveau 2,
tout l'équipement du joueur pour le niveau 3 (niveau à atteindre si possible en fin de CM2)

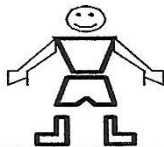
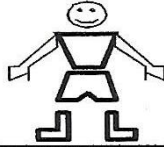
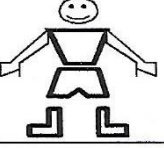
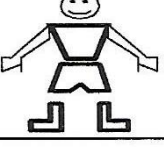
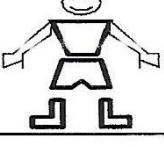
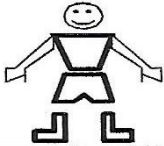
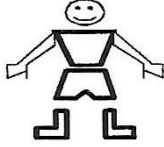
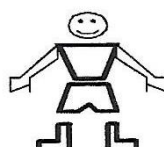
1. JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES ET JE M'OPPOSE AUX ADVERSAIRES

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/ Je progresse vers un objectif	Avec un partenaire, je traverse un demi-terrain de handball, sans me faire prendre la balle par un adversaire	Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, je trouve des solutions pour progresser vers le but (en appui, en soutien, en me démarquant)	Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, je traverse le terrain le plus rapidement possible et je termine par un tir	
2/ Je m'oppose à des adversaires	Seul face à 2 adversaires, je gêne leur progression	Avec un ou deux partenaires et en présence d'un ou plusieurs défenseurs, j'arrête la progression des adversaires et j'identifie plusieurs possibilités (j'intercepte, je bloque, je contre)	Avec des partenaires et en présence d'un même nombre de défenseurs, j'arrête la progression des adversaires et je change aussitôt de rôle (je passe de défenseur à attaquant, les attaquants devenant défenseurs)	

2. Je tiens différents rôles

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/ Je joue au handball	Je fais partie d'une équipe	Je fais partie d'une équipe et je donne mon avis	Je fais partie d'une équipe, je fais des propositions, j'essaie de les faire accepter et respecter pendant le jeu	
	Je participe au jeu	Je m'engage physiquement dans le jeu	Je prends des initiatives en lançant une contre attaque, en tirant en position difficile...	
	Je connais les règles principales du jeu	J'accepte les observations lorsque je n'ai pas respecté les règles	J'accepte et je comprends les décisions d'arbitrage ; je peux les expliquer et tenter de ne pas les renouveler	
	J'observe une période de jeu	Je peux faire des remarques sur le jeu qui se déroule	Je sais donner des conseils (à un camarade ou à une équipe), je sais les justifier	
2/J'arbitre	J'accepte d'arbitrer avec une aide	J'arbitre et je sais justifier mes décisions	J'arbitre, je justifie mes décisions et je les fais respecter	
3/ Je tiens une feuille de match ou de rencontre	Je sais lire une feuille de match	Je sais remplir une feuille de match	Je sais remplir une feuille de match et donner des informations pendant et après le jeu	
	Je comprends l'organisation d'une rencontre entre plusieurs équipes	Je prépare une rencontre entre plusieurs équipes	J'organise avec des camarades un tournoi	

3. JE MAITRISE LA BALLE

JE MANIPULE LA BALLE AVEC AISANCE				
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/ Je conduis la balle	Je dribble sans perdre la balle	Je dribble en me déplaçant sur un parcours	Je dribble des adversaires	
2/ Je maîtrise la balle	Je passe la balle à un partenaire	Je passe la balle de plusieurs façons (passe tendue, en cloche, avec rebond)	Je passe la balle de plusieurs façons et je me déplace rapidement	
	Je réceptionne la balle en la bloquant	Je reçois la balle de plusieurs façons (à 2 mains ; au-dessus de la tête ; sous le bassin...)	Je reçois la balle de plusieurs façons et j'enchaîne une action (dribbler, tirer, passer)	
3/ Je tire et je marque	Je tire d'un lieu choisi librement (hors la zone)	Je tire depuis plusieurs endroits : distances et orientations différentes	Je tire après un déplacement et depuis plusieurs endroits	
4/ J'arrête ou je bloque la balle quand je suis gardien de but	Je fais un geste en direction de la balle	J'utilise plusieurs parties du corps (bras, mains, jambes, pieds) pour arrêter la balle	Je choisis la bonne partie du corps pour arrêter la balle puis je relance rapidement	
JE COOPERE AVEC MES PARTENAIRES				
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
1/Je passe et je reçois la balle en me déplaçant	En marchant, je passe et je reçois la balle sans la perdre	En courant, je passe et je reçois la balle, sans la perdre	A 2, en faisant des passes et sans perdre la balle, je traverse le terrain le plus rapidement possible	
2/ Je progresse vers un objectif	A 2 (ou plus), je me déplace d'un point à un autre (chaque joueur recevant le ballon)	A 2 (ou plus) je traverse le terrain en utilisant les passes et le dribble	En un minimum de temps et à plusieurs, je traverse le terrain et je tire	
JE M'OPPOSE AUX ADVERSAIRES				
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	
Seul, je récupère ou je conserve la balle	Dans un espace donné, je prends la balle à un adversaire qui dribble	Dans un espace délimité, je dribble et je conserve la balle un minimum de temps	Je prends la balle à un adversaire qui dribble puis je la conserve en dribblant	

Sommaire

I. PROFIL	P1
II. Objectif du projet pédagogique	P2
1. Les enjeux.	P2
2. S'adapter à un milieu humain en perpétuelle évolution.	P2
3. Ressources sollicitées chez les élèves.	P3
4. Les caractéristiques du contexte d'un jeu :	P3
5. Les pouvoirs des joueurs institués par la règle.	P4
6. Le temps et(ou)le résultat du jeu :	P4
6.1 Le résultat inexorable	P4
6.2 L'absence de résultat	P4
6.3 Le résultat : un score	P4
6.4 Des ambiguïtés	P5
7. Les espaces de jeu selon les sites (cours d'école, salle de sport, ...)	P5
7.1 Les zones de jeu :	P5
7.2 Les cibles : agir sur le nombre et sur la position des cibles.	P5
8. Le matériel	P6
8.1 La quête de l'objet	P6
8.2 Du matériel adapté	P7
III. Mise en place des séquences selon le niveau rencontré :	P7
1. NIVEAU CYCLE II	P7
2. NIVEAU CYCLE III	P9
2.1 Introduction de la notion de règles / Respecter	P9
2. 2 Collaborer / Elaborer des stratégies	P9
2.3 Apprendre à bien se nourrir	P9
IV. Evaluation	P11