

<b>CA 4</b> <b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>	<h1 style="text-align: center;">Hand-ball</h1>				
<b>Contribution aux 5 compétences</b>	<p>Acquérir des techniques spécifiques dans les différents rôles (PB, NPB, défenseur) pour améliorer son efficacité (passage de bras, tir en suspension, tir en appui, tir des différents secteurs de jeu, démarquage, défense individuelle et défense de zone...).</p> <p>Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire sa motricité et celle d'autrui.</p>	<p>Apprendre par l'action, par l'observation, par l'analyse de son activité et de celle des autres.</p> <p>Répéter un geste sportif pour le stabiliser et le rendre plus efficace.</p> <p>Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs.</p>	<p>Connaître et respecter les règles, les intégrer.</p> <p>Accepter la défaite et gagner avec modestie.</p> <p>Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif en tant que PB, NPB et Défenseur pour réaliser un projet.</p> <p>Agir avec et pour les autres en prenant en compte les différences.</p>	<p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.</p>	<p>- Maîtriser les systèmes de scores, : les exploiter dans un projet de performance collective.</p> <p>- S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique.</p>
<b>Caractérisations des attendus de fin de cycle</b>	<p style="text-align: center;"><b>Fin de cycle 3</b></p> <p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions, de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse (sans contact). Dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.</p>		<p style="text-align: center;"><b>Fin de cycle 4</b></p> <p>Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balles rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer.</p>		
<b>Exemple d'indicateurs de compétences</b>	<p><u>Cycle 3 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Plus de 60% des balles possédées parviennent en zone de marque.</li> <li>- Tirer en situation favorable.</li> <li>- Les observations simples sont clairement communiquées, exploitées et comprises.</li> <li>- S'engage dans les différents rôles et dans les différentes situations qui lui sont proposées.</li> <li>- Reproduire un échauffement type et comprend son utilité.</li> <li>- Connaître les principales règles et sait en arbitrer une.</li> </ul> <p><u>Cycle 4 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire la différence entre jeu rapide (contre-attaque) et jeu placé.</li> <li>- Mettre en œuvre 2 types de défense individuelle et défense de zone.</li> <li>- Co arbitrer un match.</li> <li>- Observer et analyser les résultats de l'observation pour faire évoluer le projet collectif.</li> </ul>				

<p><b>Exemple de tâche complexe de validation de la compétence : Épreuve</b></p>	<p><b>Cycle 3:</b> Match en 5 contre 5 + Gardien de but (ou 4 contre 4). Équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein. Défense sans contact. Match de 9 minutes. Changements toutes les 3 minutes, celui qui vient de marquer sort.. 1 minute en début de match pour établir la stratégie défensive (répartition des rôles dans la défense individuelle tout terrain) .</p> <p>Mi temps de 2 minutes pour analyser les scores et reformuler un projet.</p> <p>Les règles essentielles des APSA d'opposition collective sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence en fonction des caractéristiques des élèves (limitation ou interdiction du dribble, défense sans contact, tir hors de la zone de marque non valable, tir en position défavorable non valable..) . Valorisation possible de plusieurs types de marque (tir en position favorable cadré, but, but en position favorable), multiscotes...</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur et arbitre.</p> <p>Arbitres répartis dans différents rôles, chaque arbitre arbitre 1 ou 2 règles maximum (touche, empiètement de la zone, but, faute défensive, reprise de dribble, marcher).</p> <p>1 chronométreur qui gère le temps : mi temps, changements (en fin d'une action de tir).</p> <p>3 Observateurs avec un scoreur chacun : possession de balles, atteinte des zones de marque, score.</p> <p>2 Observateurs avec une fiche par équipe : tir cadré en position favorable, tir non cadré en position favorable...</p> <p><b>Cycle 4</b> Match en 5 contre 5 + Gardien de but (ou 6 contre 6). Équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein. Défense avec contact modéré (en cylindre). Match de 12 minutes. Changements toutes les 3 minutes. 1 minute en début de match pour établir la stratégie défensive (choix du type de défense et répartition des rôles dans la défense).</p> <p>Mi temps de 2 minutes pour analyser les scores et reformuler un projet.</p> <p>Les règles essentielles des APSA d'opposition collective sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence en fonction des caractéristiques des élèves (après un tir cadré en situation favorable, gain d'une attaque placée...) Valorisation possible de plusieurs types de marque, multi scores...</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur et arbitre.</p> <p>Co arbitrage à 2 ou 3.</p> <p>1 chronométreur qui gère le temps : mi-temps, changements (en fin d'une action de tir).</p> <p>3 Observateurs avec un scoreur chacun : possession de balles, atteinte des zones de marque, score.</p> <p>Binôme observateur /joueur : placement, tir en situation favorable, démarquage...</p>
<p><b>Exemple de tâche d'apprentissage complexe, typique</b></p>	<p><b>Situation complexe «Toujours un train d'avance».</b> Début de la situation : attaque placée en 4 contre 4 autour de la zone jusqu'au point de rupture du jeu (perte balle, tir, interception ...). Organisation de la contre-attaque dès récupération de la balle.</p> <p>Contrainte de temporelle imposée aux défenseurs afin de limiter la pression défensive : aller toucher ligne des 6m ou de fond de terrain (selon le niveau observé) avant de pouvoir aller défendre.</p>
<p><b>Éléments structurants des contenus d'enseignement</b></p>	<p>Les échauffements spécifiques sont l'occasion de renforcer les automatismes techniques fondamentaux (le dribble, la passe et la réception, les différents tirs, le démarquage).</p> <p>Les situations complexes jouent sur les variables spécifiques pour faciliter l'évaluation de la compétence comme par exemple les critères retenus pour les multi scores (zone favorables de tir, ballons récupérés, tirs en situation favorable, zones atteintes...) ou les contraintes données à la défense( retard, infériorité, main dans le dos, joker en attaque...) ou à l'attaque (ne tirer qu'en position favorable, limiter le dribble), la densité et le nombre de joueurs (jeu sur grand terrain, jeu dans la largeur...).</p>
<p><b>Volumes horaires de référence</b></p>	<p>Pour permettre à tous les élèves de valider les acquisitions attendues de fin de cycle 3, le handball, lorsqu'il est programmé, doit l'être sur au moins 2 années, si possible consécutives, et pour un volume horaire effectif avoisinant les 30 heures (environ 45 h/EDT).</p>

## Champ d'apprentissage N°4 **CYCLE 3** Illustration/déclinaison en Handball

### Attendus de fin de cycle 3, en situation d'opposition réelle et équilibrée

- **S'organiser collectivement pour gagner le match en créant des situations favorables de marque** : montée de balle étagée pour atteindre la zone de marque, tirer en situation favorable (être à 6m / 7m : proche de la zone, dans le couloir central sans défenseur entre le tireur et la cible). **(DOMAINE 1)**
- **Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu** : s'engager tout le temps de jeu en attaque et en défense dans un jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. Accepter les changements et en profiter pour récupérer et observer le jeu **(DOMAINE 3 et 4)**.
- **Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre (DOMAINE 3)**.
- **Assurer différents rôles sociaux** (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe (arbitrer une règle, observer un critère) **(DOMAINE 3 et 5)**.
- **Accepter le résultat de la rencontre (DOMAINE 3) et être capable de le commenter (DOMAINE 2)**: savoir qui est le vainqueur, quantifier le score et les écarts de but, quantifier le nombre de possessions de balles, le nombre de balles atteignant la zone de marque et les tirs en situation favorable.

Compétences visées pendant le cycle 3, en situation où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle complexe.

**Fin de cycle 3** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions, de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse (sans contact). Dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires

- **Rechercher le gain du match par des choix tactiques simples et efficaces dans un système de score éventuellement adapté (DOMAINE 2 et 5)**:
  - multi scores : but en situation favorable, but, tir cadré en situation favorable, tir cadré, tir non cadré en situation favorable...
  - multi observations (scoreur de tennis de table par exemple) : nombre de possessions de balle, nombre de balles atteignant la zone de marque, nombre de tirs cadrés en situation favorable...
- **Coopérer pour attaquer et défendre. Participer au projet collectif en tant qu'attaquant** (amener la balle en zone de marque et tirer en position favorable) **et en tant que défenseur** (défense individuelle tout terrain sans contact afin de ralentir, gêner la progression de balle en se plaçant prioritairement entre son adversaire direct et la cible). **(DOMAINE 1)**
- **Comprendre la réversibilité des rôles. Se reconnaître attaquant** (mon équipe est en possession du ballon) / **défenseur** (l'équipe adverse est en possession du ballon) **et réagir rapidement au changement de statut. (DOMAINE 5 et 1)**
- **Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible, en tant que (DOMAINE 1)**:
  - Porteur de Balle (PB) : jeu dans le couloir de jeu direct, choix entre passer (à un NPB démarqué à distance utile de passe) ,avancer (3 pas) et tirer (en situation favorable de tir). Au niveau 3 nous conseillons d'interdire ou de limiter l'utilisation du dribble (dribble totalement interdit, 1 dribble autorisé ce qui permet une progression grâce aux 3pas, je peux dribbler si je suis le dernier joueur face au gardien...).
  - Non Porteur de Balle (NPB) : se démarquer en avant à distance de passe.
- **Coordonner des actions motrices simples (DOMAINE 1) :**  
**Porteur de balle (PB):**

- Réceptionner (à deux mains) et passer bras armé (passe à rebond ou tendue), à l'arrêt et en courant, à une distance optimale de passe (entre 1m et 10m à ce niveau).

- Enchaîner un dribble, trois ou quatre appuis et un tir. Au niveau 3 nous conseillons d'interdire ou de limiter l'utilisation du dribble (dribble totalement interdit, 1 dribble autorisé ce qui permet une progression grâce aux 3pas, je peux dribbler si je suis le dernier joueur face au gardien...).

- Réceptionner/ tirer en appui, en mouvement ou en suspension en situation favorable de tir.

**Non Porteur de Balle (NPB):** se démarquer (sortir de l'alignement PB/ défenseur, sortir de l'ombre du défenseur), dissocier train inférieur et supérieur pour recevoir la balle à l'arrêt ou en mouvement.

**Défenseur :** Se placer entre son adversaire direct et le but à défendre, lui barrer le chemin avec le corps (défense en cylindre: l'écartement des bras et des jambes ne peuvent excéder la largeur du bassin).

Faire des choix pertinents d'actions dans l'intention de récupérer la balle et/ou d'empêcher sa progression et/ou l'intercepter : gêner le PB ou marquer un NPB en gardant une vision périphérique sur la balle.

- **S'informer pour agir** : percevoir les partenaires (PB, NPB démarqués à distance de passe en appui vers l'avant), les adversaires et le couloir de jeu direct permettant d'accéder à la zone favorable de tir . **(DOMAINE 1)**

Prendre en compte les informations données par les observateurs pour s'organiser avec ses partenaires dans un projet collectif simple. **(DOMAINE 2)**

- **Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur :**

**Arbitre (DOMAINE 3):** Connaître le règlement et ses principales adaptations, arbitrer 1règle ( marcher, empiètement de la zone, reprise de dribble, contact, touche).

**L'observateur (DOMAINE 2 et 3) :** Observer 1 critère ( quantitatif et/ou spatial) et se mettre par l'observation au service d'un camarade ou d'une équipe.

## Champ d'apprentissage N°4 **CYCLE 4** Illustration/déclinaison en Handball

### Attendus de fin de cycle 4, en situation d'opposition réelle et équilibrée

En situation d'opposition réelle et équilibrée:

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe (DOMAINE 1 et 2).
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force (DOMAINE 4).
- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et des arbitres (DOMAINE 3).
- Observer et coarbitrer (DOMAINE 2 et 3)
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité (DOMAINE 3 et 2).

### Compétences visées pendant le cycle 4, en situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle complexe

**Fin de cycle 4:** Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balles rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer.

- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force: choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d'attaque placée autour de la zone (DOMAINE 2 et 5).

- Occuper collectivement l'espace en écartement et en étagement. Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible (DOMAINE 1) .

PB : jouer dans le couloir de jeu direct ou indirect par passes, passer ou dribbler et / ou tirer.

Jouer en évitement/débordement : passe et va, relais, exploitation de l'appui et du soutien.

NPB : se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser, se démarquer en appui ou en soutien, créer des espaces libres pour ses partenaires.

- Mettre en œuvre des intentions défensives pour récupérer la balle : gêner, harceler, dissuader, intercepter, aider (DOMAINE 1 et 2).

S'organiser collectivement en se répartissant les rôles pour stopper ou ralentir la montée de balle et assurer le repli défensif.

Défendre sur ½ terrain : se placer, se replacer entre l'attaquant et le but.

- S'informer avant d'agir sur l'espace de jeu et le niveau d'adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires (DOMAINE 2 et 5).

- Utiliser au mieux ses ressources physiques et motrices pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement (DOMAINE 4).

- Maîtriser et coordonner des actions motrices (DOMAINE 1) : passer et recevoir en mouvement, réceptionner et tirer en utilisant une gamme de tirs dans différents secteurs (de l'aile, à 9 m, à 6m).

- Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions (DOMAINE 1 et 2):

S'informer avant d'agir sur l'espace de jeu et le niveau d'adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires.

- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et des arbitres (DOMAINE 3):

Accepter la répartition des rôles dans l'équipe.

Prendre ses responsabilités et adapter ses choix en fonction du score.

Encourager, proposer des solutions, relativiser les erreurs de chacun et le score.

Reconnaître ses fautes.

Tenir compte des conseils donnés par ses partenaires en les considérant comme une aide et non comme une critique.

**- Co arbitrer une séquence de match (DOMAINE 3):**

Etre réactif et se montrer ferme dans sa prise de décision.

Rester impartial et neutre par rapport aux remarques des joueurs et spectateurs dans un souci d'équité.

Inciter les joueurs à faire preuve de fair-play (appel au calme, se serrer la main en fin de rencontre...).

Arbitrer à plusieurs en se répartissant les rôles et en se faisant confiance.

Se déplacer en coordination avec les joueurs et son ou ses co-arbitres (en diagonale, répartition arbitre de zone et de champ et inversement, arbitres de touche).

Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation : 1) je siffle pour stopper le jeu et prendre le contrôle, 2) j'indique la direction de l'attaque (pour permettre au joueur de se placer), 3) j'explique par un geste ou verbalement ce que je viens de siffler.

Vérifier que les buts sont comptabilisés dans le score .

**L'observateur (DOMAINE 2 et 3):**

Les indicateurs de conservation et de progression du ballon, de situation favorable de tir, tir tenté et tir réussi.

Les critères d'efficacité du projet de jeu :pourcentage ou proportion de tirs en situation favorable (sans adversaire entre le PB et la cible).

Repérer une situation favorable et son exploitation.

Rendre compte de l'efficacité des actions de l'équipe et des joueurs observés.

Se mettre à disposition des autres pour s'entraider dans le travail ou améliorer l'efficacité du groupe. Faire preuve d'objectivité (rôle tenu au regard du projet de jeu) et de tolérance (différences de ressources entre les élèves) dans l'observation d'un joueur.

<b>Champ d'apprentissage : N°4</b>	<b>Activité (APSA) : HANDBALL</b>	<b>ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN DE CYCLE 4 DNB EPS</b>			
<b>EPREUVE :</b> Matches à effectif réduit (6contre 6), en 2 mi-temps. Équipes dont le rapport de force est équilibré. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, pour permettre aux joueurs d'une équipe d'ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co arbitre. Les règles essentielles du handball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence.		<b>Efficacité et efficience dans la mobilisation de ses ressources Conduite et maîtrise du projet d'épreuve</b>			
		<b>Maîtrise insuffisante</b>	<b>Maîtrise fragile</b>	<b>Maîtrise satisfaisante</b>	<b>Très bonne maîtrise</b>
<b>Langue française à l'oral et à l'écrit ; Langages des arts et du corps C1</b> Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.	Jeu brouillon. Joueur satellite ou passif. Défenseur suiveur.	Jeu simple en contre attaque. Joueur intermittent, peu efficace. Défenseur centré sur son joueur.	Jeu simple , en contre attaque ou placé. Joueur permettant le jeu rapide ou placé. Défenseur efficace.	Jeu varié, en contre-attaque ou placé. Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées et adaptées. Défenseur qui s'adapte.	
		40	80	140	200
<b>Représentations du monde et activité humaine C5</b> S'approprier une culture physique sportive et artistique.	Joueur ignorant. Ignore les règles, le vocabulaire inhérents à l'activité et les systèmes offensifs et défensifs.	Joueur savant partiel. Connait partiellement les règles, le vocabulaire inhérents à l'activité et les systèmes offensifs et défensifs.	Joueur savant. Connait partiellement les règles, le vocabulaire inhérents à l'activité et les systèmes offensifs et défensifs.	Joueur ingénieux et tacticien. Connait les règles, le vocabulaire et les systèmes offensifs et défensifs qu'il exploite en fonction du rapport de force.	
<b>Systèmes naturels et systèmes techniques C4</b> Comprendre l'impact des choix individuels et collectifs et du projet de jeu sur son efficacité.	Passifs pendant les temps de concertation. Ne comprend pas l'impact des choix défensifs et offensifs.	N'utilise pas les temps de concertation. Choix collectifs d'attaque et de défense non adaptés au rapport de force.	Utilise partiellement les temps de concertation pour faire évoluer les choix défensifs et d'attaques. Choix collectifs d'attaque et de défense adaptés et peu évolutifs.	Adaptation des choix défensifs pendant le temps de concertation. Choix collectifs d'attaque et de défense adaptés au rapport de force.	
<b>Formation de la personne et du citoyen C3</b> Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités. Respecter les rôles, la règle, les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.	Rôles non assurés. Non respect des règles et des autres.	Rôles insuffisamment assurés. Arbitre hésitant. Respect partiel des règles et des autres.	Rôles assumés. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. Respect des règles et des autres.	Rôles assurés. Assure son rôle d'arbitre. Joueur fair play.	
<b>Méthodes et outils pour apprendre C2</b> S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	Méthodes inadaptées, outils mal compris	Méthodes partiellement adaptées, outils compris. Recueil des données insuffisamment fiables. Analyse erronée.	Méthodes adaptées, outils maîtrisés. Recueil des données globales, justes et fiables. Analyse partielle.	Méthodes efficaces, outils exploités. Recueil et analyse des données différenciées exploitables.	
		10	25	40	50
		80	à	400	
<b>SYNTHESE</b>		160 (barre de validation) 			