

Une unité d'apprentissage « mini-handball » au cycle 3

Principales compétences de cycle (3) sollicitées

C1 : Manifester une plus grande aisance dans ses actions, par affinement des habiletés acquises antérieurement.
C3 : Participer à des activités collectives en y tenant des rôles différents et en respectant des règles.
C4 : S'inscrire dans un projet individuel ou collectif visant à la meilleure performance et apprécier son niveau de pratique.

Domaine d'action Actions de coopération et d'opposition

Dans les programmes de cycle 3

Les activités collectives, avec balles et ballons, requièrent, au-delà de la construction d'habiletés spécifiques, la construction d'un projet commun et l'organisation d'actions, selon des règles et des stratégies adaptées.

Organisation

Temps

- Cycle de 10-12 séances
- Séances de 45 mn à 1 h.
- Alternance jeu / non-jeu

Espace

- Terrain de handball
- 2 espaces d'action //
- possibilité d'installer 4 ateliers.

Groupe

- Elèves répartis en 4 équipes, homogènes entre elles.
- Equipes restant fixes tout le cycle.

Matériel

- Ballons (1 par élève)
- Buts mini-hand
- Plots (matérialiser les espaces)
- Maillots, chasubles...
- Planchettes pour observation

Schéma possible de l'unité d'apprentissage

S1 Mise en place de l'activité

- Organisation de 4 équipes (homogènes entre elles).
- Appropriation du jeu de référence (but-règles...)
- Présentation de l'objectif terminal (rencontres inter-classes...)

S2 Evaluation

- Repérage du niveau de jeu des élèves
- Sensibilisation des élèves aux domaines d'évaluation (efficacité motrice, gestion de l'espace, relation partenaires – adversaires – rôles...).

S3-S4 Séances à thème - Ateliers.

- Situations pédagogiques en fonction d'acquisitions à développer.
- Travail en ateliers
- Retour à la situation global

S5 Compétition intermédiaire (évaluation)

- Rencontres inter-équipes

S6-S7 Séances à thème - Ateliers.

- Situations pédagogiques en fonction d'acquisitions à développer.
- Travail en ateliers
- Retour à la situation global
- Introduction des rôles d'arbitrage (en responsabilité)

S8 Compétition intermédiaire (évaluation)

- Rencontres inter-équipes / Arbitrage par les élèves

S9-S10 Projets d'équipes - « Entraînements »

S11 Rencontre terminale inter-équipes ou inter-classes.

Schéma-type possible d'une séance

1. Présentation de la séance

- a. Rappel du bilan de la séance précédente.
- b. Objectif de la séance
- c. Déroulement (principaux temps de la séance).
- d. Organisation (espaces utilisés – organisation du groupe...)

2. Echauffement

- a. Préparation à l'activité (motricité globale, motric. spécifique, communication motrice, contact, effort...)
- b. Mise en place d'une habitude (rituel).
- c. Responsabilisation (aller vers un échauffement autonome).

3. Situations de travail liées à l'objectif de séance.

- a. Jeu global, jeu réduit, jeu à thème...
- b. Ateliers spécifiques *Alternance de phases de jeu et de « non-jeu ».*

4. Retour au jeu de référence (mini-hand)

Oppositions inter-équipes.

5. Bilan de séance. Perspective pour la séance suivante. *Retour au calme.*