

RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2020/2021

HANDBALL SAINT-DENIS CM1-CM2



20 CLASSES

Document à l'attention des enseignants



MARDI 04 MAI 2021

Documents d'appui

En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS.

Projet « Phénoménal handball » : <http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article6358>

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Cycle 3

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant / défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir.</p>	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérét, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>



Transformations attendues

En attaque

Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement.

Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant.

Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but.

Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur.

En défense

Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes...

Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse.

Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action.

En attaque

Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement.

Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu.

Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...).

En défense

Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).

Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe.

Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir.

→ **Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre.**

Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.



A. Cadre

1. Lieu

Saint-Denis - Stade A. Delaune - Avenue Roger Semat – 93200 Saint-Denis
Attention : entrée du stade par la rue du 19 Mars 1962.

2. Capacité d'accueil

20 classes de CM (12 CM1 et 8 CM2)

3. Horaires

Accueil à partir de 9h30 - Début des ateliers à 10 h - Fin des jeux collectifs à 11h50 puis pique-nique sur place.

Reprise à 12h50. Tournoi de handball jusqu'à 14h45.

4. Organisation générale

Infrastructures à disposition : 2 terrains de football

Repas : le pique-nique est pris sur place.

Pour le jour de la rencontre : les élèves sont répartis en 3 équipes mixtes de niveau A, B et C.

5. Encadrement

Chaque classe est encadrée par 3 adultes (l'enseignant et 2 accompagnateurs)

6. Sécurité

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.

Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. Transport

Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS). Assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire du retour. (Fin des matchs à 14 heures 45). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.

8. Météo

En cas d'intempéries et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h 30 préviendrait de l'annulation de la journée.

9. Matériel

Les classes apportent des chasubles pour leurs équipes respectives. **Prévoir des sifflets pour l'arbitrage.**

B. Contenus

Activité proposée	Handball
AVANT	
Préparation à la rencontre	Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en handball. Utiliser les documents du projet « Phénoménal handball » : <u>Pour tous les élèves, préparer l'arbitrage à l'aide du document joint.</u>
PENDANT	
Objectifs	Le matin, gagner en équipes, le plus grand nombre de jeux. Gagner le plus grand nombre de matchs possibles l'après-midi pour les trois équipes de niveaux de chaque classe. Arbitrer un match , gérer la feuille de match, transformer le score des matchs en points puis établir le classement final (Formule championnat). Développer les compétences du « vivre ensemble ».
Organisation matérielle	Les CM seront en situation d'opposition et de coopération collectives toute la journée. Chaque classe présente 3 équipes, mixtes, de niveau : <ul style="list-style-type: none">- 1 équipe est composée de 7 joueurs (6 de champ + 1 gardien) ; les remplacements sont illimités en respectant la répartition garçons/filles.- équipes mixtes : 2 filles sont toujours présentes sur le terrain de jeu- équipes de niveau :<ul style="list-style-type: none">équipe A : expérimentéeéquipe B : confirméeéquipe C : débutante
APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves. Prolonger la progression en handball.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales

Pour l'élève	Pour l'enseignant
<p>Se projeter en amont, donner du sens aux APSA par la finalité de la rencontre.</p> <p>Répondre aux fondamentaux de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre.</p> <p>Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes.</p> <p>Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques.</p> <p>Se dépasser par l'aspect compétitif.</p> <p>Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière - porter secours) et langagières</p> <p>S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.</p>	<p>Réfléchir sur la didactique, analyser les APSA, les enjeux, les fondamentaux.</p> <p>Construire une démarche d'apprentissage</p> <p>Programmer</p> <p>Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage.</p> <p>Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet.</p> <p>Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier...</p> <p>Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement.</p> <p>Evaluer ... Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire).</p> <p>Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves.</p> <p>Créer du lien avec les autres disciplines scolaires.</p> <p>Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée</p>

C. Organisation de la journée

Les jeux collectifs

LE BERET BALLON HANDBALL

1/ But du jeu :

Après une course, s'organiser en colonne face à un joueur appelé de l'équipe, se passer la balle le plus vite possible et revenir dans son camp.

2/ Organisation :

4 équipes par terrain (en cas d'effectif inégal, un ou plusieurs joueurs porteront deux numéros)

Matériel : 1 ballon, 1 cerceau (ou des coupelles) par équipe ; des plots, coupelles

3/ Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro (chiffre correspondant au nombre de joueurs)

Le meneur de jeu appelle un numéro.

Chaque joueur portant ce numéro se précipite dans son cerceau (ou à l'emplacement délimité par des coupelles) et prend le ballon.

Simultanément les autres joueurs viennent se ranger en une seule colonne derrière le trait (délimité par des plots ou coupelles).

Le joueur appelé lance alors le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoient (attention en cas de nombre inégal, un ou plusieurs joueurs devront passer une deuxième fois).

Au fur et à mesure que les coéquipiers ont envoyé le ballon au joueur appelé, ils retournent sur la ligne de départ (sauf s'ils doivent passer une deuxième fois).

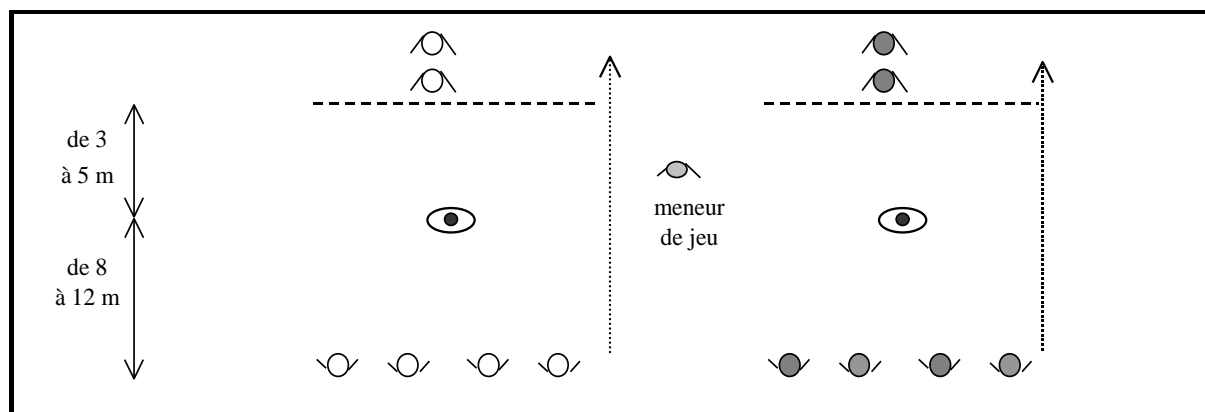
Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon dans le cerceau et rejoint son équipe sur la ligne de départ

4/ Critères de réussite

Avoir plus de points que l'équipe adverse lorsque chaque numéro aura été appelé une fois :

Exemple : L'équipe dont le joueur appelé est revenu le premier dans son camp marque 4 points, l'équipe 2^{ème} marque 3 points, l'équipe 3^{ème} marque 2 points, l'équipe 4^{ème} marque 1 point.

5/ Dispositif :



Variante : Modifier les distances des courses, la longueur des passes et le type de passes (passes avec rebond)

LE BON CHOIX

1/ But du jeu :

Faire progresser la balle en se faisant des passes jusqu'à la zone d'en-but.

2/ Organisation :

Deux équipes sont alignées le long de la touche face au terrain.

Les joueurs sont côte à côte.

L'entrée dans le terrain se fait par l'intérieur.

3/ Déroulement :

Le meneur de jeu appelle deux, trois, quatre ou cinq joueurs, en une fois ou en plusieurs fois.

Les élèves appelés doivent courir et contourner les plots situés face à eux.

Au retour, le meneur de jeu lance la balle.

Chaque équipe doit faire progresser la balle, jusqu' à passer la balle à un des joueurs de son équipe placé dans la zone d'en-but.

Dès que la balle est réceptionnée dans la zone d'en-but, le point est marqué par une des deux équipes et les joueurs vont se replacer dans leur camp. Le jeu continue avec les autres joueurs.

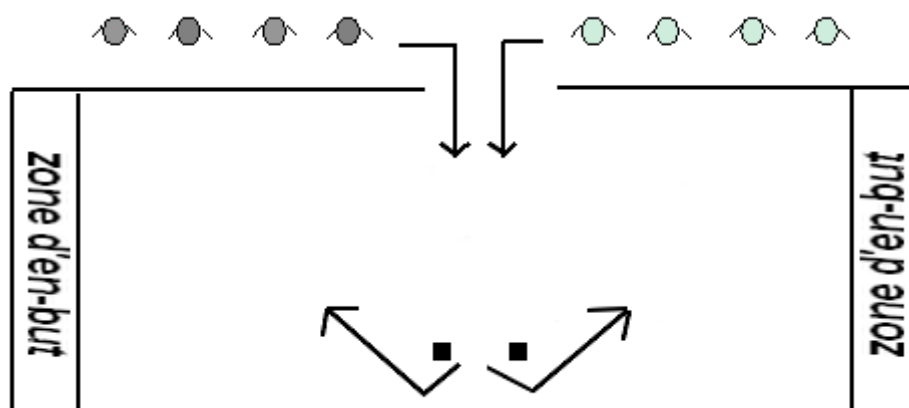
Les règles appliquées sont celles du handball, mais le dribble est interdit.

4/ Critères de réussite :

L'équipe qui aura totalisé le plus grand nombre de points aura remporté la partie.

Etre capable de se déplacer sur un terrain, de marquer un joueur, et de se démarquer.

5/ Dispositif :



Variante :

Autoriser le déplacement avec la balle (en dribblant).

LA PASSE A DIX

1/ But du jeu :

Pendant 6mn, pour l'équipe attaquante, réaliser le maximum de dix passes consécutives sans que la balle ne touche le sol (1 point quand les 10 passes sont réalisées).

L'équipe défensive doit empêcher l'équipe attaquante de réaliser ce contrat.

2/ Organisation :

Délimiter 3 terrains d'environ 10 mètres sur 10 mètres.

4 équipes : 3 équipes attaquantes (1 par terrain), 1 équipe défensive répartie sur les 3 terrains.

4 matchs de 6 mn

Equipe attaquante : 7 à 8 joueurs par terrain

Equipe défensive : 2 à 3 joueurs par terrain.

Chaque équipe est 3 fois attaquante et 1 fois défensive.

3/ Déroulement :

L'équipe attaquante en possession de la balle doit réaliser dix passes de suite sans que le ballon ne touche le sol.

Règles :

Le comptage redémarre à zéro :

- Si un joueur attaquant qui a passé la balle la reçoit de nouveau du joueur à qui il a passé la balle.

- Quand la balle tombe au sol.

- Si l'un des porteurs de balle fait plus de trois pas avec la balle, garde la balle plus de trois secondes dans les mains ou se fait intercepter la balle.

L'équipe défensive ne peut arracher la balle des mains de l'adversaire mais peut intercepter la balle.

4/ Critères de réussite :

Les élèves réalisent les dix passes de suite.

5/ Dispositif :

A	B	C
A A	B <u>D</u>	C <u>D</u>
A <u>D</u> A	<u>D</u> B B <u>D</u>	C <u>D</u> C
A <u>D</u> A	B B B	C C <u>D</u>

Variante :

Autoriser les passes avec un rebond au sol.

Ecole d' Arbitrage

H A N D B A L L



COMMENT
PREPARER
UNE CLASSE
A L'ARBITRAGE



Objectifs pour l'enseignant

Construire le rôle d'arbitre :

- Acquérir **des méthodes de travail** (connaître les règles du handball, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)
- **Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter**
- **Connaître « ce qu'il y a apprendre »** (connaissances expertes des règles)
- **Savoir se placer et se déplacer** stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action
- **Identifier les actions, les conséquences des actions et décider** (voir tableau page suivante)
- Etre capable de répondre, **justifier**, argumenter, décider

LES DECISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX REGLES :

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera
but	le ballon a entièrement franchi la ligne.	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un but	dans sa zone par le gardien.
corner	un joueur (à l'exception du gardien) fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	au point de corner, du côté où est sorti le ballon. « 2m »
sortie de but	un joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par le gardien	dans la zone.
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le ballon par un joueur ayant un pied sur la ligne. « 2m »
marcher	le porteur du ballon fait plus de trois pas (4 appuis), balle à la main (au début accepter le piétinement).	un jet franc	joué à l'endroit où a eu lieu la faute. Il se joue par une passe. Tous les joueurs adverses seront au moins à 2m de la balle
pied	un joueur touche volontairement la balle avec le pied.		
reprise de dribble	un joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé la balle.		
zone d'un attaquant	un joueur met le pied dans la zone (il n'y a pas zone si l'attaquant retombe après un tir en extension).		
3 secondes	le joueur immobile garde le ballon 3 secondes.		
passe au gardien	un joueur donne volontairement le ballon à son gardien dans sa zone.	un pénalty	tiré au point de pénalty. Un pénalty se joue à 5 ou 6m du gardien par un joueur qui tire directement au but en gardant un pied d'appui au sol au coup de sifflet de l'arbitre.
zone d'un défenseur	un joueur défenseur met le pied volontairement dans la zone.		
brutalité	un joueur pratique un jeu dangereux		
contestation	un joueur critique l'arbitrage.		

LE TRAVAIL DES REGLES

Proposition de découverte et de travail des règles au travers des situations vécues par les élèves :

Règles à étudier	Situations pour s'approprier la règle
but	Les cowboys et les indiens
corner	La rencontre
sortie de but	La rencontre
touche	Les phoques et les otaries
marcher	Les ballons croisés
pied	La mousse au chocolat
reprise de dribble	La bataille des écureuils
zone d'un attaquant	La conquête des planètes
3 secondes	Les attaquants et les défenseurs
faute du gardien	Le meilleur shérif
passe au gardien	La rencontre
zone d'un défenseur	Sauvez le poisson clown 1 ou 2
brutalité	Les douaniers et les contrebandiers
contestation	Toutes les situations



SITUATION DE REFERENCE (de l'évaluation diagnostique à l'évaluation finale lors de la rencontre)

Organisation type

Joueurs :

3 joueurs sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au CP

3 joueurs plus 1 gardien sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au cycle 2.

4 joueurs plus 1 gardien sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au cycle 3.

Terrain :

	Taille du terrain	Largeur de la zone	Largeur du but	Distance du point de pénalty
Au CP	7 x 20m	3m	1,50m (cible sans gardien)	4m
Au CE1/CE2	10 x 20m	3m	2m	4m
Au CM1/CM2	10 x 20m	4m	2,5m	5m

Remplacement : à chaque but marqué, dans les deux équipes, le gardien devient joueur de champs, un remplaçant prend sa place et un joueur sort. A l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

Temps de jeu : 7' **Ballon :** taille 00 **Equipements :** chasubles

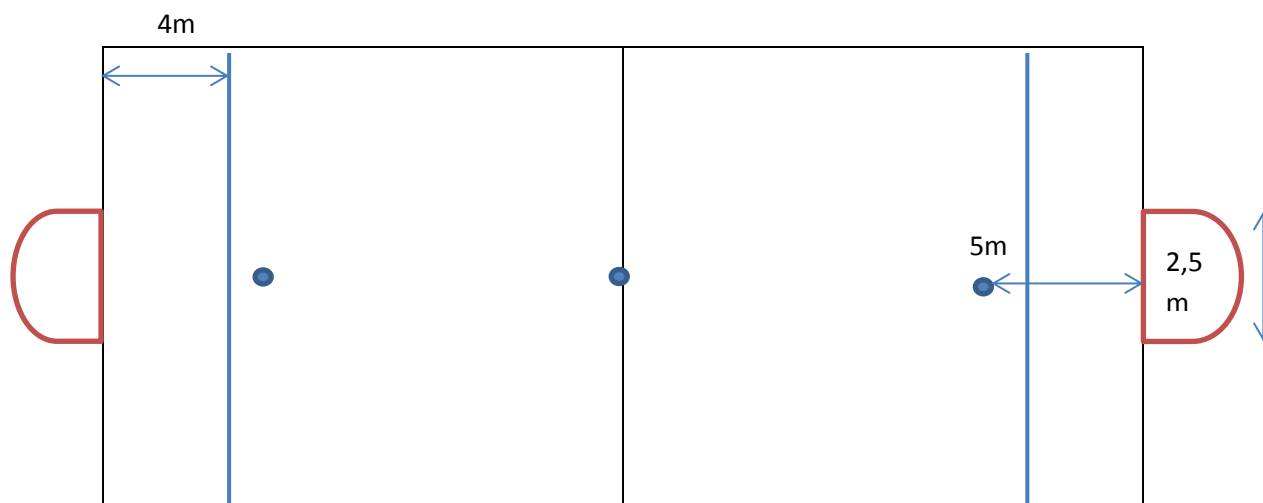
Organisation / arbitrage : 1 arbitre central, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur, 1 responsable feuille de match + 1 meneur de jeu pour les défis coopératifs

Règles minimales à adapter selon le niveau des joueurs et la séance dans le cycle d'apprentissage

- **Jeu à l'intérieur des limites du terrain** (si le ballon sort des limites, remise en jeu par l'équipe adverse, derrière la ligne de touche, là où il est sorti).
- **Progression du ballon par passes à la main ou dribble à la main**, (en cas de reprise de dribble, de marcher, de jeu dangereux, ballon à l'équipe adverse joué d'où a eu lieu la faute).
- **Tout contact est interdit.**
- **Violation de la zone par un attaquant :** relance du gardien dans sa zone/par un défenseur : pénalty.
- **Engagement :** Au début du match, les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par une passe en avant à un partenaire au centre du terrain.
- **But :** Engagement par le gardien de but dans sa zone

Exemple : Terrain « type » au CM1/CM2

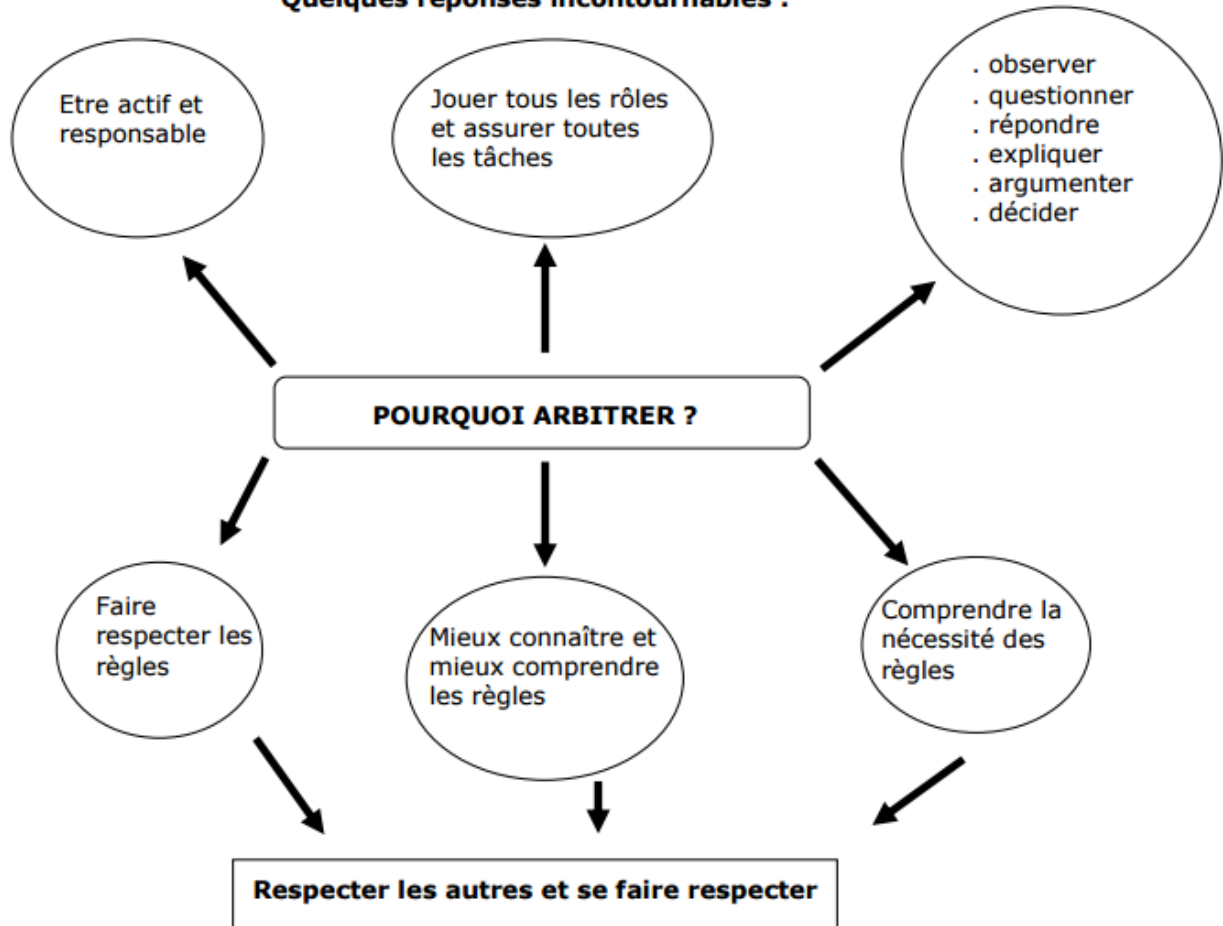
20m x 10m



POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?

Quelques réponses incontournables :



Apprentissage de l'arbitrage :

Il ne peut y avoir de jeu sans mise en place **d'un code commun, de règles simples mais comprises par tous**. Les règles sont **au service du et des joueurs**. La mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction. La connaissance des règles « primaires » du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.

La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage ; l'enseignant veillera à préserver chaque élève :

- en proposant une « doublette » d'arbitres, surtout lors des premières séances,
- en graduant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, dans un premier temps, par exemple)
- en étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

CONSEILS A L'ATTENTION DES ELEVES – ARBITRES

Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :

- *bien connaître les règles du jeu :*
 - § ce qu'il est permis de faire
 - § ce qu'il est interdit de faire
- *prendre fermement les décisions :*
 - § pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)
 - § il faut indiquer :
 - ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend
 - ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »)

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.

Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

Avant le début du match :

- vous comptez les joueurs sur le terrain.
- vous appelez un joueur de chaque équipe pour tirer au sort l'équipe qui va engager (c'est à dire commencer le match en ayant la balle). Pour effectuer un tirage au sort vous présenter à un joueur de chaque équipe vos deux poings fermés, un petit objet (petit morceau de bois ou brin d'herbe) étant dans l'une des mains : celui qui montre la main contenant l'objet a gagné l'engagement.
- vous donnez la balle à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

Début du match :

- vous donnez un coup de sifflet, le joueur qui a la balle dans les mains fait alors une passe à un joueur de son équipe.

Pendant le match :

- vous suivez le déplacement de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).
- vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il touche le ballon avec le pied); ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le ballon).
- aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que les insultes ou grossièretés sont interdites ; vous donnez un pénalty contre l'équipe fautive. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.
- Quand un but est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez **deux fois**.

Fin du match :

- quand le temps de jeu est terminé vous sifflez **trois fois**, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.

Matériel nécessaire à l'arbitre :

- un sifflet
- un petit objet ou une pièce de monnaie éventuellement (pour le tirage au sort)

Bon courage et bonne préparation



Fiche action « Démarche de projet » :

Faire vivre aux élèves le *(approche équitable, transversale et méthodologique)

Objectifs opérationnels :

1/ Organiser 2/ Arbitrer 3/ Jouer, progresser 4/ S'observer, s'évaluer

A/ Pré-requis :

a/ En classe, explication des règles du jeu du HANDBALL COOPÉTITIF

b/ Pour 4 équipes de 5 joueurs plus un remplaçant (24 élèves dans la classe), chaque équipe vivra 3 rôles différents :

1/ rôle de joueurs 2/rôle d'arbitres, organisateurs (1 arbitre central, 2 arbitres de touche et de zone, 1 chronométrateur, 1 responsable feuille de match + 1 meneur de jeu) (voir document comment préparer une classe à l'arbitrage) **3/rôles d'observateurs** (voir fiche évaluation/observation)

c/ Organisation de la classe pour préparer et vivre le projet :

Constituer :

1/ soient 4 équipes homogènes mixtes

2/ soient 2 équipes « experts » et 2 équipes « initiés » mixtes

Variantes :

2 équipes jouent, 1 équipe arbitre et anime (voir fiche arbitrage), 1 équipe évalue,

2 équipes jouent, 1 équipe arbitre et anime, 1 travaille sur un atelier

B/ Après quelques séances dans la progression, où les élèves maîtriseront les différents rôles, proposition d'un déroulement autour de la mise place dans la classe d'un système « Championnat » avec 4 équipes homogènes mixtes :

Temps 1

Les élèves de la classe sont organisateurs.

Tout le monde se rencontre une fois :

- Les élèves construisent le tableau des rencontres (6 matchs) *par la situation-problème de la formule championnat proposée pages suivantes*
- Les élèves réfléchissent au lieu, au jour, à l'heure de cette rencontre, et à la durée des matchs (exemple : combien de minutes doivent durer chaque match, en sachant qu'il y en a 6, que l'on doit compter 1 mn de changement d'équipes, afin que c'est 6 matchs puissent se dérouler dans un temps d'1 heure – l'utilité d'une mi-temps ou pas, à quoi sert la mi-temps, est-on fatigué après 4 mn de jeu, etc.)
- Les élèves constituent 4 équipes homogènes mixtes
- Les élèves s'informent comprennent le rôle des arbitres, les compétences liées à l'arbitrage (lecture et analyse du document sur l'arbitrage)
- Les élèves créent une feuille de match (tableau des matchs et tableau de classement)
- Les élèves s'informent, comprennent pour utiliser la fiche d'observation/évaluation, (lecture et analyse du document de la fiche observation/évaluation). Les élèves se répartissent les tâches (qui suit quel joueur, observateur 1 ou 2, etc.)

Temps 2

Vécu du championnat avec les différents rôles attribués aux élèves.

Temps 3

Retour en classe, bilan de la rencontre :

Joueur et compétences en handball : les satisfactions, les améliorations à mettre en place, comment ?

Arbitre : les satisfactions, les améliorations à mettre en place, comment ?

Organisateur, animateur : les satisfactions, les améliorations à mettre en place, comment ?

Observateur : les satisfactions, l'intérêt de l'évaluation, les améliorations à mettre en place, comment ?

Prolongements :

- avec une autre classe ou des autres classes, organiser, arbitrer, jouer (équipes de niveaux mixtes ou homogènes mixtes)
- en tutorat (exemple : organiser une rencontre pour des CE1, arbitrage, gestion de la table de marque, etc.)
- en liaison CM2/6^{ème}, organiser, arbitrer, jouer, tutorer

ORGANISER UN TOURNOI DE HANDBALL

en maîtrisant la formule « CHAMPIONNAT »

OBJECTIF 1 : Maîtriser une méthode pour organiser un tournoi où toutes les équipes se rencontrent et une seule fois (match *aller* seulement ; pas de match *retour*)

A/ Partir de la situation-problème, énoncée et écrite au tableau :

4 classes (CE1, CE2, CM1, CM2) d'une école élémentaire font un tournoi de handball.

Chaque classe rencontre toutes les autres classes et une seule fois.

Combien y a-t-il de matchs ?

Laisser 10 à 15 minutes aux enfants pour élaborer une ébauche de réponse sur une feuille de brouillon, par groupe de 2.

Comportements observables :

- la consigne n'est pas comprise
- l'enfant n'entre pas dans l'activité car elle n'a pas de « sens » pour lui

Procédures utilisées :

- par essais successifs sans succès (dessins, opérations ...)
- par élimination successive non structurée
- par classement des matchs à partir d'une classe mais sans repérage des matchs répétés
- par classement ordonné des matchs amenant à un résultat juste
- par tableau à double entrée sans résultat probant
- par tableau à double entrée sans élimination des matchs retour ou des matchs contre soi-même
- par tableau à double entrée avec élimination des matchs retour et des matchs contre soi-même

Ne pas hésiter à relancer les groupes qui n'ont pas compris la consigne

B/ Mise en commun

Envoyer quelques enfants au tableau avec le bon résultat ou une bonne démarche même partielle (5 à 10 minutes) du moins expert au plus expert.

On peut trouver :

- un classement ordonné CE1 rencontre CE2

CE1 rencontre CM1

CE1 rencontre CM2 ... etc.

- des arbres

```

CE2
CE1  CM1
      CM2
      CM1
CE2
      CM2 ... etc.
```

- un tableau à double entrée

C/ Relancer les recherches, certains continuant sur leur "lancée", d'autres pouvant s'approprier une stratégie communiquée lors de la mise en commun.

D/ Structuration par le maître au tableau (10 minutes)

- avec un classement ordonné

```
CE1 CE2      CE2 CM1      CM1 CM2
CE1 CM1      CE2 CM2      CE1 CM2
```

- sous forme « d'arbres »

```
CE2
CE1 CM1
  CM2
```

La forme « tableau » peut faire l'objet d'une autre séance à moins qu'elle ait été présentée par un groupe d'enfants :

	CE1	CE2	CM1	CM2
CE1	X	M	M	M
CE2	O	X	M	M
CM1	O	O	X	M
CM2	O	O	O	X

Légende : X = on ne peut se rencontrer soi-même O = pas de match retour (les équipes ne se rencontrent qu'une seule fois) M = match

E/ Evaluation

Elle peut se faire sous forme de questions renforçant la compréhension :

- Est-ce que les CE1 peuvent rencontrer les CE2 deux fois: oui non
- Combien de matchs font les CE2 ?
- Les CM1 ?
- Les CM2 ?
- Combien y a-t-il de matchs en tout ?
- Si les CM2 ne viennent pas, combien de matchs y a-t-il ?
- etc. ...

F/ Remédiation pour les enfants en échec

- Analyser la nature de l'erreur (voir comportements observables)
- Proposer un exercice en réduisant le nombre de classes à 3
- Faire un mime avec les capitaines de chaque équipe (couleurs différentes de maillots, prise d'information écrite)
- manipulation avec maquette du terrain de handball et mini-joueurs pour donner du sens à la situation-problème, avec également prise d'informations écrites.

OBJECTIF 2 :

- **Maîtriser la relation « buts/points » dans une formule Championnat.**
- **Savoir retranscrire un résultat transformé en points sur un tableau**
- **Effectuer un classement en fonction d'un total de points.**

Proposer une situation-problème à partir du postulat :

MATCH GAGNE : 3 points

MATCH NUL : 1 point (nul : chacune des deux équipes a le même nombre de but, y compris 0)

MATCH PERDU : 0 point

Pour éviter les confusions classiques « buts-points », prendre d'abord quelques exemples avec des matchs de basket-ball, les écarts numériques entre points et buts étant très importants.

Attention aux confusions dues à la correspondance ordonnée des 2 équipes et de leur score :

CM-CE 2 : 35-48 ...l'équipe gagnante étant dans ce cas les CE2.

1/Possibilité de donner par groupe de 2 une liste de matchs avec des scores pour effectuer la relation :

exemples:

Matches

BASKET:

Chicago bulls - Celtic Boston: 105-95

Limoges – Montpellier : 99-113

Points pour Chicago bulls :

Points pour Celtic Boston :

Points pour Limoges :

Points pour Montpellier :

RUGBY :

Pau-Tarbes : 37-15

Toulouse-Agen : 17-17

Points pour Pau :

Points pour Tarbes :

Points pour Toulouse :

Points pour Agen :

FOOTBALL:

P.S.G-Nantes: 3-3

Auxerre-Lille : 5-1

Monaco- Saint-Etienne : 0-1

Points pour P.S.G :

Points pour Nantes :

Points pour Auxerre :

Points pour Lille :

Points pour Monaco :

Points pour Saint-Etienne :

2/ Effectuer le même exercice avec un championnat fictif, le report des points s'effectuant sur un tableau :

Matches joués: CM2-CM1 : 0-5///CE2-CM1 : 2-2///CE1-CM2 : 1-3///CE2-CM2 : 3-3///CE1-CM1 : 2-6///CE1-CE2 : 0-0

Tableau :

	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1					
CE2					
CM1					
CM2					

Comportements observables :

- l'enfant confond buts et points et retranscrit tantôt les uns tantôt les autres
- l'enfant oublie ou n'assimile pas la correspondance ordonnée « équipes/score »
- l'enfant ne comprend pas qu'un match implique 2 transcriptions de buts en points sur le tableau (une pour chaque équipe)
- l'enfant ne sait pas où placer les points sur le tableau
- la notion de classement n'a pas été abordée ou mal assimilée précédemment, et l'enfant ne comprend que confusément le rapport « points/classement »
- en cas de deux ex-aequo l'enfant « ne décale pas » d'un classement l'équipe suivante

Remédiations :

- se servir du réel tournoi comme préalable pour que l'enfant vive la situation et l'accompagner durant les matchs à la retranscription des résultats (mini-tableau personnel des matchs, des résultats...)
- organiser des petites rencontres sous forme de championnat entre élèves (jeux de dames, abalone, ping-pong...), et demander aux enfants de verbaliser et lister leurs actions et résultats
- Revenir au premier exercice pour bien comprendre la relation buts/points
- Pour éviter les confusions dues à la correspondance ordonnée, présenter les matchs sous la forme : CM2 : 2 buts, CM1 : 3 buts
- Faire colorier au tableau...

en rouge, les équipes qui ont perdu, en orange, les équipes qui ont fait match nul, en vert, les équipes qui ont gagné
...et faire correspondre les mêmes couleurs au postulat : Match gagné : 3 points/Match nul : 1 point/ Match perdu : 0 point
La retranscription au tableau est alors faite non directement en fonction des résultats mais à partir des couleurs, indiquant la victoire, le nul ou la défaite.

Cette méthode permet de ne pas oublier de résultats (2 résultats pour un match).

- Revoir la notion de classement dans une séquence spécifique

Prolongements éventuels :

- Nécessité de travailler sur la formule « coupe » avec élimination directe (lecture et écriture en arborescence) (dans une formule « coupe », l'équipe gagnante continue le tournoi, l'équipe perdante est éliminée.)
- Nécessité de travailler sur des **formules mixtes** (championnat/coupe)

Exemple :

1/ Première phase : Poules qualificatives avec formule championnat

Poule A	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1A					
CE2A					
CM1A					
CM2A					

Poule B	1er match	2eme match	3eme match	Total	Classement
CE1B					
CE2B					
CM1B					
CM2B					

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés.

2/ Deuxième phase : Formule Coupe (élimination directe) :

a/ Le premier de la poule A rencontre le deuxième poule B (demi-finale)

b/ Le premier de la poule B rencontre le deuxième de la poule A (demi-finale)

c/ Les deux vainqueurs se rencontrent. (finale)

- Exercices où l'on essaie à l'inverse d'interpréter les résultats à partir du tableau et non des matchs
- Exercices à partir de la lecture de journaux sportifs (ex. 18ème journée du championnat de France de rugby...)
- Suivi de championnats de sports collectifs (football, rugby, handball...), de la Coupe du monde de sports collectifs.
- Réinvestir ce travail pour une éventuelle parution dans un journal de classe.

- **Suivi du tournoi « in vivo »** avec une fiche personnelle où l'on inscrit les résultats au fur et à mesure des rencontres :

Classe 1	Classe 2	Classe 3	Classe 4

Déroulement des matchs et points marqués

Match gagné: 3 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point

classe n°...	points marqués par équipe				contre classe n°...	points marqués par équipe			
	A	B	C	total		A	B	C	total
	Classe 1						Classe 2		
Classe 3					Classe 4				
Classe 2					Classe 3				
Classe 1					Classe 4				
Classe 1					Classe 3				
Classe 2					Classe 4				

Résultats (points marqués à chaque match)

	Match 1	Match 2	Match 3	Total	Classement
Classe 1					
Classe 2					
Classe 3					
Classe 4					