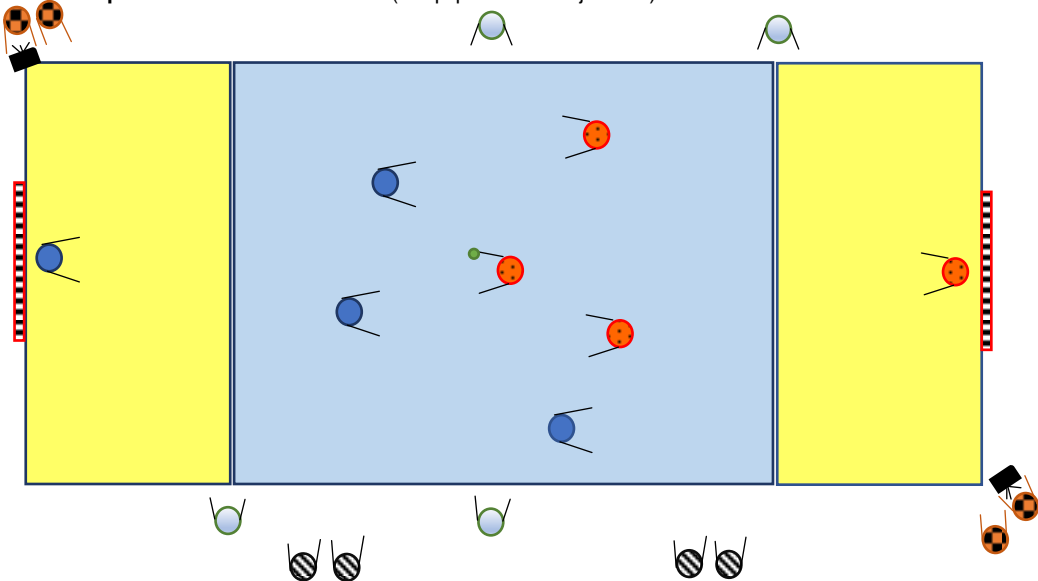


HANDBALL Cycle 3 (6^{ème})

Situation emblématique :

Dispositif : sur terrain de basket (5 équipes de 4 à 5 joueurs)



But : Chercher le gain d'un tournoi autogéré par la classe (joueurs, arbitres, coaches, caméramans).

Consignes : chaque équipe tourne sur les différents rôles à chaque match en fonction du tableau préparé par le professeur.

Evaluation

Trame du cycle :

Leçons	Compétences motrices	CMS	Domaines travaillés
1	Joueur attaquant : Faire progresser le ballon en utilisant la passe (<i>technique gestuelle bras cassé, passes arrêtées et orientées, s'arrêter pour faire la passe, se démarquer</i>)	Arbitre/ joueur : Être attentif et accepter les décisions de l'arbitre (<i>s'arrêter à chaque coup de sifflet, placer 1 arbitre pour chaque situation</i>)	D1 D3
2			
3	Joueur porteur de balle : Utiliser le dribble pour avancer vers le but à 1 vs 0 (<i>technique du dribble, choix passe/dribble en supériorité numérique</i>)	Arbitre et joueur / caméraman : Reconnaître les fautes sifflées par l'arbitre de champs (<i>reprise, marcher, pied, contact</i>) et par l'arbitre de zone (<i>zone, défense en zone</i>) en direct ou grâce à un retour vidéo	D1 D2 D3
4			
5	Joueur tireur : Tirer loin du GB pour être efficace au tir à 6m (<i>technique du tir en appui et en suspension, chercher à contourner le GB plutôt que de le transpercer</i>)	Caméraman / observateur : Observer la réussite au tir d'un joueur (<i>nombre de tirs tentés/nombre de buts marqués</i>) et chercher les causes des échecs par analyse vidéo (<i>saute vers le GB, tir proche du GB</i>)	D1 D2
6			
7	Joueur défenseur : Avoir des intentions défensives sur son vis-à-vis pour l'empêcher de progresser ou de faire avancer le ballon vers le but (<i>harceler, dissuader, intercepter</i>)	Caméraman / coach Conseiller un joueur sur son activité défensive (« <i>tu as qui ?</i> », « <i>touche-le ?</i> ») en direct, puis sur analyse vidéo	D1 D2
8	Règle supplémentaire : pas le droit de dribbler après avoir été touché		
9			D1 D2
10	Evaluation joueur	Evaluation joueur, arbitre, coach, caméraman	D1 D2 D3

	Eléments évalués	Niveau de maîtrise
D1	Joueur : Utiliser l'analyse du jeu pour identifier les partenaires, adversaires et le rapport de force et agir en conséquence	A : capable de renverser le rapport de force B : ne se trompe jamais dans son choix d'action C : prend beaucoup de temps à analyser et agit souvent en retard D : se débarrasse du ballon
D2	Caméraman et joueur : Exploiter la tablette pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions	A : aide d'autres à manipuler et analyser les images B : manipule la tablette pour visualiser une action et en parler au regard d'observables C : se fait aider D : ne manipule pas la tablette
D3	Joueur et arbitre : Respecter et comprendre les rôles à assurer et les règles du jeu	A : explique à d'autres les règles B : connaît et respecte les règles C : connaît les règles mais ne les respecte pas toujours D : ne connaît pas les règles