

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 chronométreur, 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 football 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 :

	<u>1er match</u>	<u>2eme match</u>	<u>3eme match</u>	<u>Total</u>	<u>Classement</u>
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	<u>1er match</u>	<u>2eme match</u>	<u>3eme match</u>	<u>Total</u>	<u>Classement</u>
CE1A					
CE2A					
CM1A					
CM2A					

Poule B	<u>1er match</u>	<u>2eme match</u>	<u>3eme match</u>	<u>Total</u>	<u>Classement</u>
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 (football, rugby, handball...).

- 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 :

Feuille de match pour un groupe

Terrain :

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			
	par équipe			total		par équipe			total
	A	B	C			A	B	C	
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	Match 4	Total	Classement
Classe 1						
Classe 2						
Classe 3						
Classe 4						