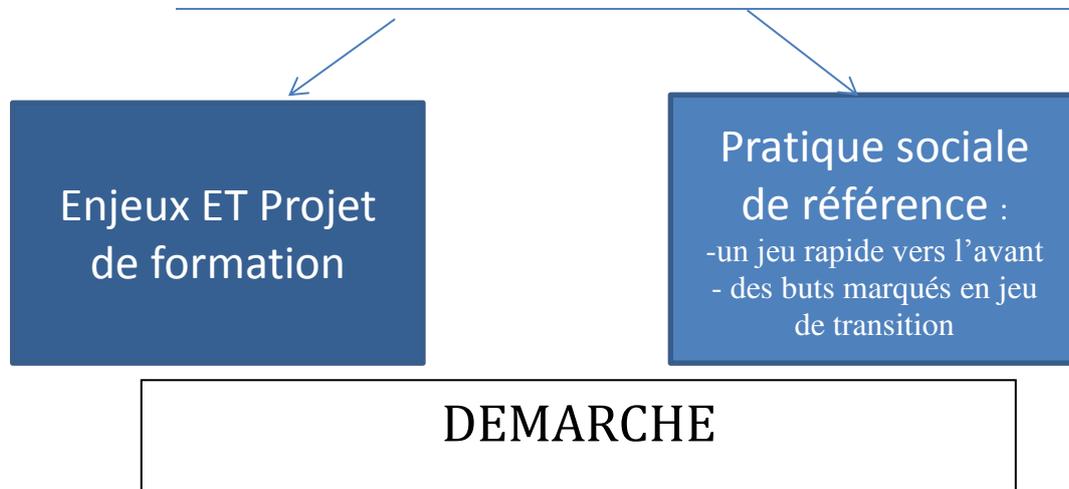


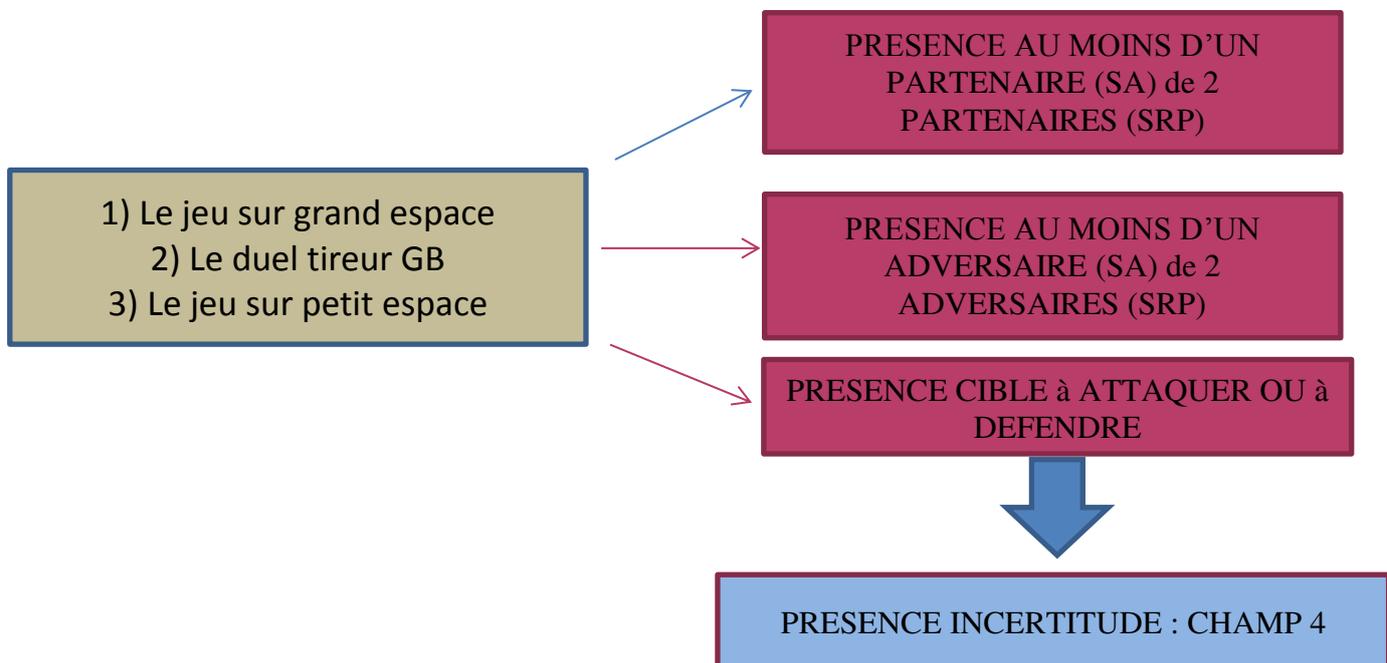
CONSTRUIRE UNE PRATIQUE SCOLAIRE DU HANDBALL PAR DES OBSERVABLES QUALITATIFS ET QUANTITATIFS REPERABLES PAR LES ELEVES



REPONDRE AUX FINALITES DE L'ECOLE : VIVRE ENSEMBLE



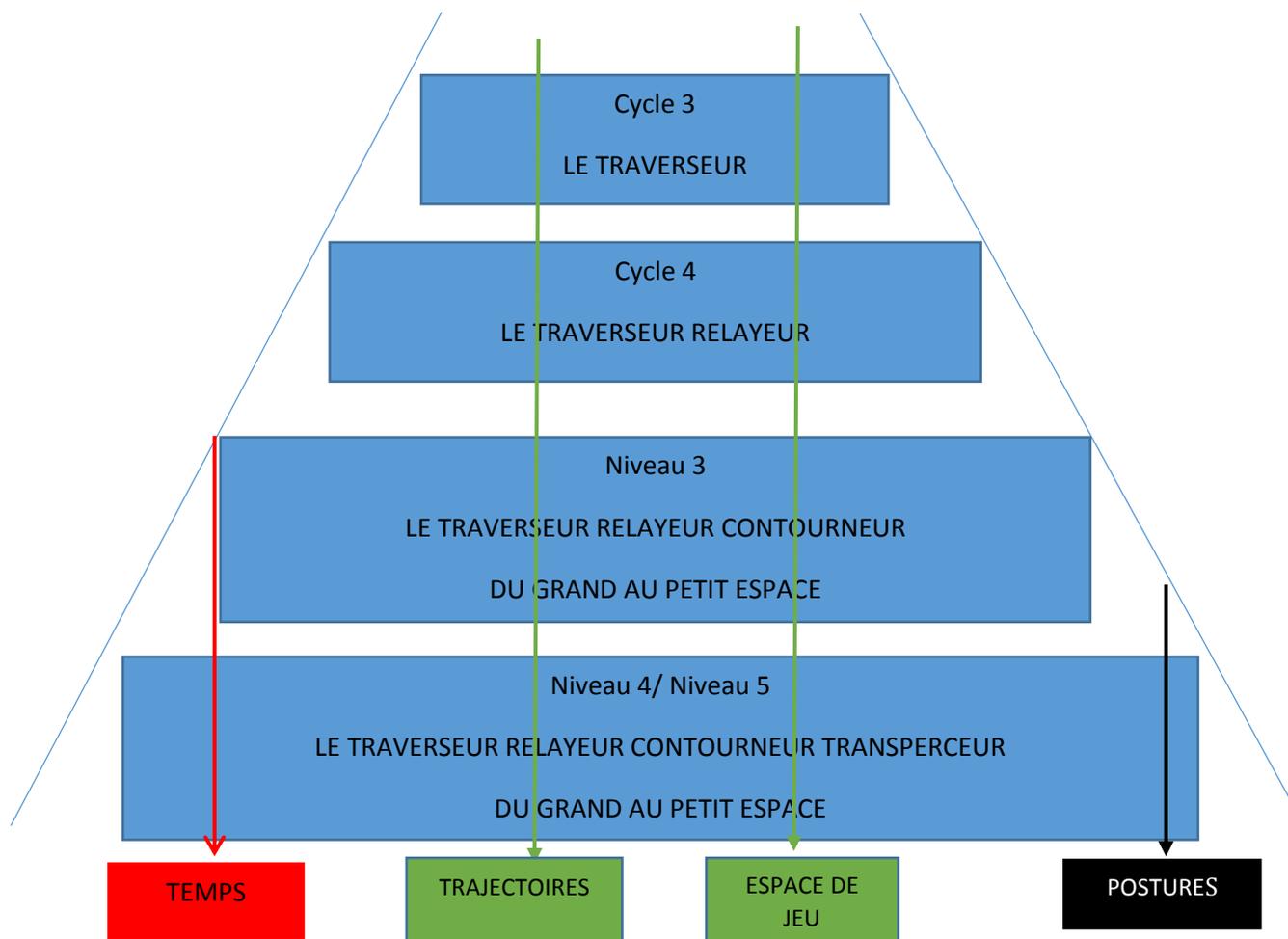
PERMETTRE à TOUS LES ELEVES DE VIVRE UNE « TRANCHE DE VIE DE HANDBALLEUR » EN PRIORISANT LES ACQUISITIONS



Pascale JEANNIN. Hand à 4 POUR VISER L'EGALITE DES CHANCES

PORTES Maurice. « Nouveaux programmes d'EPS et rénovations des pratiques ». *Revue EPS*, 278, 27-30. 1999.

HANDBALL OBSERVABLES D'ATTAQUE



En bleu, les intentions des joueurs traduisent la logique de jeu des élèves et des équipes, et sont des étapes d'apprentissage de l'activité perceptive et décisionnelle.

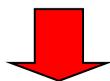
Les observables en vert, rouge et noir permettent de lire, de comprendre les intentions de jeu et de situer les élèves et les équipes (projet) dans des niveaux de jeu. Ces niveaux permettent la constitution des groupes et des rapports de force que l'enseignant veut établir en fonction des objectifs recherchés.

En vert, 2 observables permettent de lire le niveau de jeu des élèves et des équipes au collège.

En rouge, l'observable lié au temps donne des repères sur le passage du grand au petit espace (montée de balle)

En noir, l'observable de la posture, plutôt utile au lycée, permet d'ajuster des attitudes sur l'équilibre du corps afin d'être plus performant dans la lecture du jeu.

OBSERVABLES QUALITATIFS INTENTIONS DE JEU



	Le PB en M.O ou Att placée	Le PPB en M.O ou Att placée	Le Défenseur Du PB et des PPB
ETAPE 1	<u>Le PROTECTEUR/fuyard</u> Il conserve la balle longtemps ou s'en débarrasse vite (passe courte).	<u>L'accompagnateur</u> Il accompagne le PB près de lui	<u>L'agresseur/le suiveur</u> Il se rapproche du PB où qu'il soit et le gêne pour prendre le ballon
ETAPE 2 Niveau CYCLE 3	<u>Le LANCEUR</u> Le dribble domine mais dès qu'il voit un obstacle, il s'arrête pour passer la balle sans penser à la poursuite de l'action PROGRESSION CONTRARIEE	<u>Le solliciteur</u> Il va devant le PB ou derrière et l'appelle pour recevoir. Il veut la balle pour poursuivre le jeu APPUI/SOUTIEN	<u>Le perturbateur/harceleur</u> Il gêne déplacements dribbles et lancers et perturbe les réseaux d'échanges.
ETAPE 3 Niveau CYCLE 4	<u>Le TRAVERSEUR/passeur</u> La recherche de progression est permanente. Il traverse en dribble ou en passe pour aller vers la cible JEU D'ALTERNANCE	<u>Le relayeur</u> Il est préoccupé par le prolongement de l'attaque et se propose comme relayeur proche ou loin du PB en appui ou en soutien ECARTEMENT/ETAGEMENT	<u>Le contrôleur/ harceleur</u> La réduction des réseaux d'échanges l'organise. Il harcèle son PB et joue sur des interceptions possibles. Terminologie

Ces modes de jeu sont issus de l'ouvrage: « La formation initiale des joueurs et joueuses en questions ». Editions FFHB. 2002

QUEL ÉLÈVE HANDBALLEUR À LA FIN DU LYCEE?

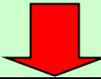
ETAPE 4	<u>Le Traverseur/</u> <u>CONTOURNEUR/passeur</u>	<u>Le relayeur/ libérateur</u>	<u>L'intercepteur/piéteur</u>
Niveau 3 et 4 et 5 des lycées	Il traverse ou évite l'obstacle en le contournant. Il recherche toujours un prolongement à sa propre progression (passe et va/passe et suit) <b style="color: red;">JEU D'ALTERNANCE	Il sert de relais (passe et va/passe et suit) <b style="color: red;">PROFONDEUR Il sert d'aide (bloc et écran)	Il cherche à mettre en détresse le PB en fonction de son crédit d'action et aide un partenaire en soutien
Niveau 5		Il protège le PB dans son crédit d'action	

QUEL ÉLÈVE GARDIEN DE BUT À LA FIN DU CURSUS?

	PARADE	ENCHAINEMENT DES TACHES	RELANCE
ETAPE 1 Cycle 3 pour tous	Il est placé au milieu et envoie un segment (bras ou jambe)	Il exécute une parade puis marche ou attend avant de relancer	Il relance près de sa zone
ETAPE 2 Cycle 3 pour l'évaluation Niveau cycle 4 pour tous	Il se place pour fermer les angles et se déplace sur les trajectoires	Il exécute une parade et cherche à relancer dans les 5 sec. en marchant Il sort de sa zone pour être un relais	Il cherche la contre-attaque rapide, plutôt dans la 1ère moitié de terrain
ETAPE 3 Niveau CYCLE 4 pour l'évaluation CYCLE 5 : formation	Il se place pour fermer les angles et se déplace sur les trajectoires et il a une attitude dynamique, les bras sont actifs	Il exécute une parade et court pour relancer dans les 3 sec. Il sort de sa zone pour être un relais	Il cherche la contre-attaque rapide et il est capable de relancer loin (dans la 2ème moitié de terrain)

OBSERVABLES QUALITATIFS HANDBALL

RESEAUX D'ECHANGES



: RELATION PASSEUR RECEPTIONNEUR

<p>0 Constat initial : JEU EN CLOCHE 1 une seule décision</p>	<p>2, 3 mètres</p>	<p>Passes proches en cloche par-dessus le rideau défensif Intention : faire avancer la balle devant dans son prolongement</p>
<p>2 JEU PROCHE EN APPUI 1 choix</p>	<p>2, 3 mètres</p>	<p>Passes proches en cloche par-dessus le rideau défensif au PPB disponible Intention : faire avancer la balle vers la cible dans l'axe</p>
<p>3 JEU PROCHE EN APPUI et/ou LATERAL CYCLE 3</p>		<p>Principes tactiques abordés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression/ conservation de la balle : appui ou côté Passes arrondies proches par-dessus le rideau défensif ou sur le côté Intention : faire avancer la balle vers la cible dans l'axe et la conserver (latéral)</p>
<p>4 JEU PROCHE EN APPUI ET SOUTIEN</p>	<p>6m</p>	<p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression/ conservation de la balle : appui ou soutien Les 3 directions apparaissent (avant, arrière côté)</p>
<p>5 JEU EN RELAIS COURTS OU LONGS JEU de MO CYCLE 4</p>		<p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression de la balle : relais courts ou longs Intention : faire avancer la balle vers la cible le plus rapidement possible en utilisant les couloirs latéraux</p>
<p>6 JEU D'anticipation des PPB alternant la CA directe ou la MO NIVEAU 3</p>		<p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression la plus rapide de la balle sans la perdre : CA ou MO Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe</p>
<p>7 JEU RAPIDE De transition NIVEAU 4</p>		<p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression la plus rapide de la balle sans la perdre : CA ou MO en utilisant l'appui et le soutien (profondeur) Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe</p>
<p>8 JEU DE TRANSITION, JEU AU POSTE (relations à 2) NIVEAU 5</p>		<p>Principes tactiques abordés : le jeu au poste ENCHAINER Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe et enchaîner aux postes</p>

OBSERVABLES QUALITATIFS

HANDBALL

ESPACE DE JEU

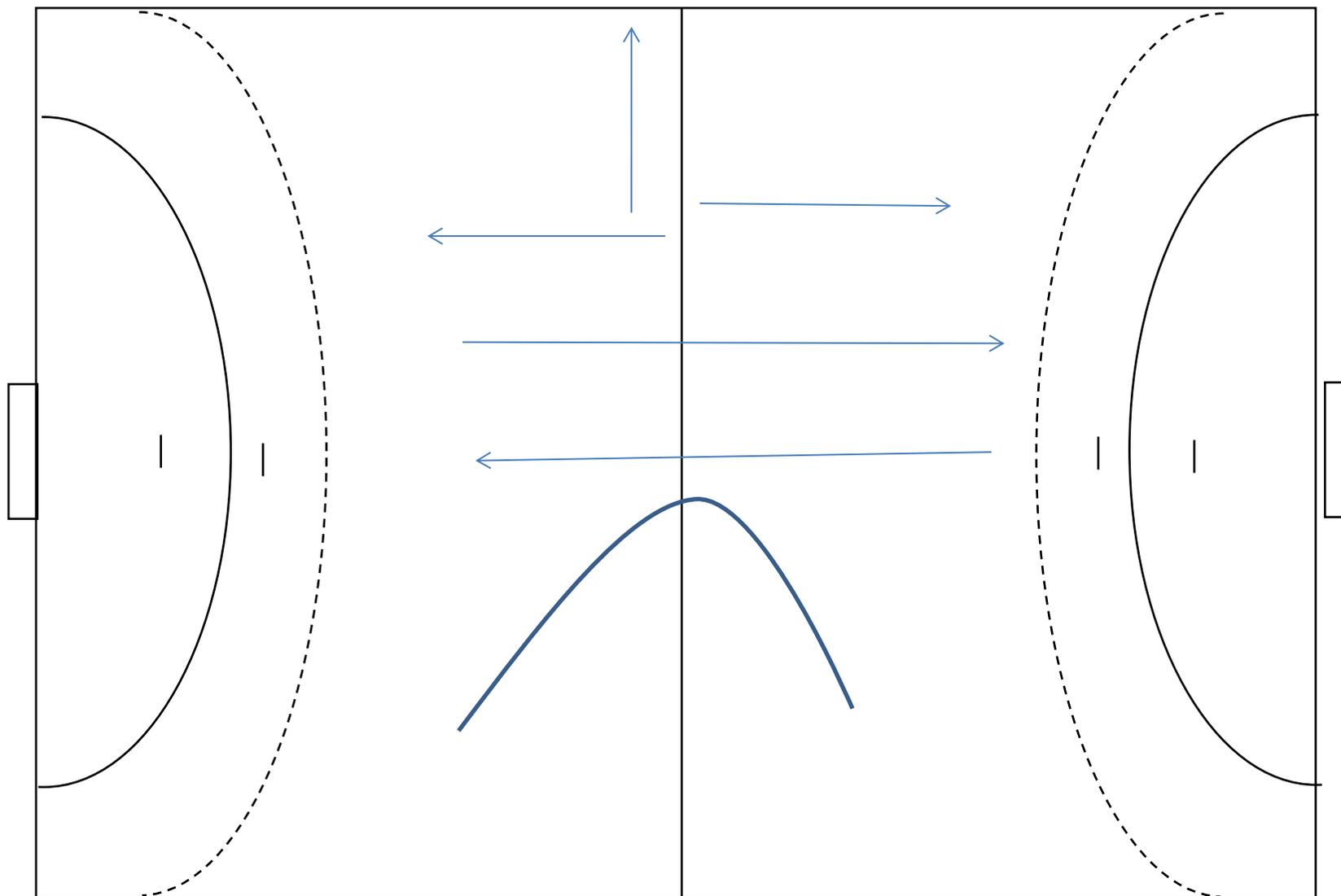


<p>0 Les grappes alternées Constat initial : JEU EN CLOCHE</p>		<p>La cible n'est pas construite. Il s'agit de conserver la balle avec son partenaire Intention : ne pas perdre la balle</p>
<p>2 JEU APPUI La grappe</p>		<p>La cible se construit. L'équipe avance dans l'axe Intention : conserver la balle et avancer dans l'axe</p> <div data-bbox="820 591 1501 748" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Principes tactiques abordés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression/conservation de la balle : appui ou côté</p> </div>
<p>3 JEU PROCHE EN APPUI et/ou LATERAL CYCLE 3</p>		<p>Intention : faire avancer la balle vers la cible dans l'axe et la conserver (latéral)</p> <div data-bbox="762 837 1565 972" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression/conservation de la balle : appui ou soutien</p> </div>
<p>4 JEU PROCHE EN APPUI ET SOUTIEN</p>		<div data-bbox="762 1061 1565 1196" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression de la balle : relais courts ou longs</p> </div>
<p>5 JEU EN RELAIS COURTS OU LONGS JEU de MO CYCLE 4</p>		<p>Intention : faire avancer la balle vers la cible le plus rapidement possible en utilisant les couloirs latéraux</p> <div data-bbox="762 1285 1565 1420" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression la plus rapide de la balle sans la perdre : CA ou MO</p> </div>
<p>6 JEU D'anticipation des PPB alternant la CA directe ou la MO NIVEAU 3</p>		<p>Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe</p> <div data-bbox="687 1547 1573 1688" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression la plus rapide de la balle sans la perdre : CA ou MO en utilisant l'appui et le soutien (profondeur)</p> </div>
<p>7 JEU RAPIDE De TRANSITION NIVEAU 4</p>		<p>Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe</p> <div data-bbox="740 1800 1541 1906" style="border: 2px solid red; padding: 5px;"> <p>Principes tactiques abordés : le jeu au poste ENCHAÎNER</p> </div>
<p>8 JEU DE TRANSITION, JEU AU POSTE (relations à 2) NIVEAU 5</p>		<p>Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe central et enchaîner aux postes</p>

OBSERVER/EVALUER (fiches à adapter à chaque cycle d'enseignement)

Mettre un O sur la flèche correspondante pour le PB, lorsque la balle est attrapée par le PPB.

Mettre un I sur la flèche correspondante pour le PPB, lorsque la balle est attrapée par celui-ci.



OBSERVABLES QUANTITATIFS CYCLE 3

Match sur grand terrain (20m x 40m) 4+ 1 contre 4 + 1 2 fois 8min avec 5minutes de temps mort pour permettre une discussion collective.

MATCH en travers en 4 contre 4 (Pascale Jeannin)

Le gardien de but, après le but, renvoie la balle de sa zone, un pied sur le petit trait

Equipes de niveaux. Les élèves charnières seront évalués dans les deux groupes. La meilleure note sera prise en compte. Règles complètes : marché, reprise, 3s

OU → Règles complémentaires :

Le marché aménagé (piétinement autorisé sauf s'il fait gagner du terrain) les 3'' aménagé

Efficacité individuelle sur 8 points

JOUEURS DE CHAMP :

PB (le traverseur) :

Il marque : **10000**

PPB : (le relayeur)

Il reçoit et contrôle à 2 mains une passe : **1**

Déf. : (l'intercepteur)

Il intercepte le ballon : **1000**

GARDIEN DE BUT

Parade : **10000**

Relance dans la 1ère moitié de terrain ou au-delà : **100**

Relance dans les 12 m: **1**

(Quand le GB relance la balle, celle-ci ne tombe pas par terre : pas de rebond

Mon score est 32012, j'ai donc marqué 3 buts, récupéré 2 balles et reçu 12 ballons

J'additionne, cela me fait 17 actions positives.

Je connais ainsi mes points forts et mes difficultés. Je peux donc travailler en fonction de ces données

Actions positives	Note
30	8
28	7,5
25	7
20	6,5
16	6
14	5
12	4
0	3
8	2,5
6	2
4	1,5
3	1

OBSERVABLES QUANTITATIFS CYCLE 4

Match sur grand terrain (20m x 40m) 6 + 1 contre 6 + 1 ou 5+1 contre 5+1 2 fois 8min avec 5minutes de temps mort pour permettre une discussion collective.

Equipes de niveaux. Les élèves charnières seront évalués dans les deux groupes. La meilleure note sera prise en compte.

Règles complètes : marché, reprise, 3s, contact autorisé de face

Efficacité individuelle sur 8 points (faite par les élèves)

JOUEURS DE CHAMP :

PB : il marque : **10000**

il fait une passe dans les 9m : **100**

PPB : il reçoit une passe en avant ou en arrière du PB : **1**

Déf : il fait faire une faute à l'attaquant (marché, 3s, reprise, touche) : **1000**

il intercepte le ballon : **1000**

GARDIEN DE BUT

Parade : **10000**

Relance dans la 2^{ème} moitié : **100**

Relance dans la 1^{ère} moitié de terrain : **1**

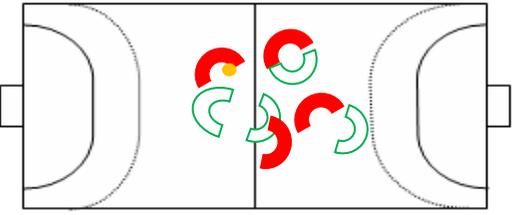
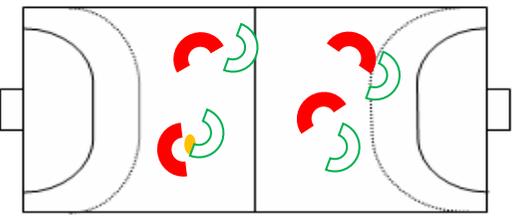
(Quand le GB relance la balle, celle-ci ne tombe pas par terre : pas de rebond)

Mon score est 110, j'ai donc donné 1 balle dans les 9m, marqué 0 but, récupéré 0 balle et reçu 10 ballons

J'additionne, cela me fait 11 actions positives.

Je connais ainsi mes points forts et mes difficultés. Je peux donc travailler en fonction de ces données

Actions positives	Note
30	8
28	7,5
25	7
20	6,5
16	6
14	5,5
12	5
10	4
8	3
6	2
4	1,5
3	1

CONDUITES TYPIQUES OBSERVABLES	NIVEAUX DE JEU / de PRATIQUE	CONSTAT
<p><u>Début de séquence</u></p>  <p><u>Fin de séquence</u></p> 	<p style="text-align: center;">Vers la séquence d'apprentissage 1 du cycle 3</p> <p style="text-align: center;">N1 du cursus</p> <p style="text-align: center;">DE LA GRAPPE à LA PROGRESSION</p> <p style="text-align: center;">JEU EN APPUI ORIENTÉ VERS LA CIBLE</p>	<p>Dans l'axe but-but (6m de large), les attaquants se placent en avant du PB pour que la balle soit conservée et progresse vers la cible en passes courtes ou en dribble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se placer à 3-4 m (distance de passe) en avant du PB - La passe s'effectue à 1 main et part dans l'axe de l'épaule - Avancer en dribble en direction du but jusqu'à ce qu'un défenseur gêne Faire la passe en avant au partenaire qui n'est pas gêné par le placement du défenseur <p>Les Défenseurs doivent gêner chacun leur joueur, en se replaçant entre le ballon et la cible :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour dépasser le PB, sans le toucher, et venir se placer face à lui pour l'obliger à arrêter son dribble - Se placer pour empêcher l'attaquant de recevoir facilement le ballon
INTERPRÉTATION des CONDUITES, des DIFFICULTÉS		
<p>-Difficultés à reconnaître att et def +choix du partenaire à qui on va passer la balle: problème prise d'informations...</p> <p>-Difficultés à réaliser un lancer bras cassé : problème motricité</p> <p>-Difficultés à réaliser des dribbles en se décentrant de la balle : problème motricité</p> <p>-Méconnaissance des actions interdites par le règlement</p> <p>- Difficultés à gérer la prise de risque (choix)</p> <p>Dans un premier temps, les ressources affectives dominent l'activité et l'action du PB : « j'ai peur de perdre la balle et que l'adversaire me la prenne », « il faut se débarrasser vite du ballon » Peu de lecture du jeu.</p> <p>Dans un second temps, les ressources biomécaniques dominent l'activité et l'action du PB : Le ballon dirige l'activité du PB, il veut dribbler, le regard est dirigé vers la balle Peu de lecture du jeu</p> <p>Dans ces 2 temps, le PPB n'est pas encore capable de s'informer avant de recevoir donc d'anticiper une action : il reçoit, s'oriente, s'informe puis décide de façon distincte Il s'agit là de construire la 1^{ère} étape du jeu en lecture et de construire son activité dans son couloir de jeu direct.</p> <p>-Le choix du PB (algorithmes à construire avec eux : si...alors...)</p> <p>-La lecture du crédit d'action du PB par le PPB pour savoir où et quand se déplacer</p> <p>2 priorités s'imposent :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR -Enrichir la motricité du dribble, de la relation passeur réceptionneur et du tir dans une relation à 2 contre 1 		

Séquence d'apprentissage 1, cycle 3 du cursus de l'élève

CHOIX des COMPETENCES GENERALES VISEES en lien avec son PUBLIC: choix spécifique à l'EPL support

CG1 : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ». Adapter sa motricité à des situations variées/ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

CG2 : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ». Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres/Répéter un geste pour le stabiliser le rendre plus efficace.

CG3 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » S'engager dans les activités /Comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement Assumer les rôles sociaux spécifiques à l'APSA et à la classe/ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE à valider en fin de cycle 3 (lien primaire):

- 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, ORGANISATEUR) INHÉRENTS À L'ACTIVITÉ ET À L'ORGANISATION DE LA CLASSE.
- ACCEPTER LE RÉSULTAT DE LA RENCONTRE ET ÊTRE CAPABLE DE LE COMMENTER.

COMPÉTENCE CYCLE 3 :

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle et au tir en position favorable (collectivement)

Changer de statuts et de rôles / S'orienter vers la cible/ avancer en dribble et/ou trouver des relais pour avancer face à une défense gênant les déplacements et les réseaux d'échanges (individuellement)

Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des organisateurs. (socialement)

ANCIENNE COMPÉTENCE ATTENDUE DE NIVEAU 1 : 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. **S'inscrire 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.**

COMPETENCES TRAVAILLEES = ENJEUX DE FORMATION déclinés en CONTENUS D'ENSEIGNEMENT : ce que doit apprendre prioritairement l'élève

1-Compétence : **EXPLOITER LES ESPACES LIBRES EN TRAVERSANT** le CDJ : amélioration de la relation passeur-réceptionneur sur grand espace

PB: Traverser le terrain en choisissant de: -Courir/dribbler quand son CJD est libre -Courir/passé quand son CJD est obstrué
-Tirer lorsque l'occasion se présente : 1 contre 0 dans la ZFM

PPB: -Courir et investir l'espace libre à distance de passe du PB (4 à 6m) pour offrir une solution de passe au PB, **se désaligner**



CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB :-Dribbler à 1 main (puis l'autre) dans l'espace libre pour aller vers la cible

- Passer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue ou à rebond dans la course d'engagement du PPB et aller vers la cible

PPB :-Sortir le défenseur de la ligne de passe en courant dans l'espace libre devant ou à côté ou derrière, à 4 mètres du PB **EN REGARDANT la balle et les joueurs**

2-Compétence : METTRE EN CRISE DE TEMPS L'ADVERSAIRE DANS SES TENTATIVES DE JEU VERS L'AVANT EN AGISSANT SUR LE PB : LIMITER LE CREDIT D'ACTION DU PB en SE PLACANT ENTRE LUI ET LA CIBLE à DEFENDRE



CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

En défense : Jouer les appuis orientés vers le but adverse pour VOIR (dos au but à défendre)

DPB : Se placer entre joueur et cible à défendre pour gêner, subtiliser le ballon sur le dribble et/ou harceler

DPPB :-Marquer /contrôler un PPB en se plaçant entre but et PPB (bassin face au bassin) Mettre ses bras face à la balle

-Lire le crédit d'action du PB pour agir sur les autres : se placer/se déplacer /aux autres en se plaçant entre but et PPB (bassin face au bassin) Prendre en charge un autre joueur si danger potentiel

- Voler le ballon sur une trajectoire en décrochant de son marquage

3 -Compétence : TIRER DANS LES ESPACES LIBRES

Tireur : - voir le placement du GB

-coordonner arrêt du dribble et foulées de course

- coordonner le haut du corps et le bas pour tirer en courant en gardant de la vitesse

- lancer la balle avec la main en arrière du coude et au-dessus, le coude au-dessus de l'épaule, le bras libre devant. Finir avec les doigts le lancer.

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT/DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Deux associations sont instituées en leçon 2 afin de créer une dynamique dans les résultats de chaque équipe : même fonctionnement que la ronde italienne en badminton ou points différents attribuées à l'équipe A ou l'équipe B selon les transformations recherchées dans la leçon.

Les équipes sont stabilisées pour faciliter l'organisation collective et l'élaboration d'un projet collectif.

Des groupes de niveaux (mixtes) sont constitués pour les situations de match afin que chacun puisse être impliqué : 3 groupes de niveaux avec des élèves charnières dans chaque niveau, évoluant en fonction des progrès.

Les élèves multi-arbitrent tout au long du cycle et se répartissent les tâches (feuille de table et arbitrage) par équipe.

Inscrire les élèves dans l'observation et tenter de faire analyser le sens du jeu, la logique pour les faire progresser dès la première leçon.

Séquence d'apprentissage 1 du cycle 3

SITUATION CLE = SRP

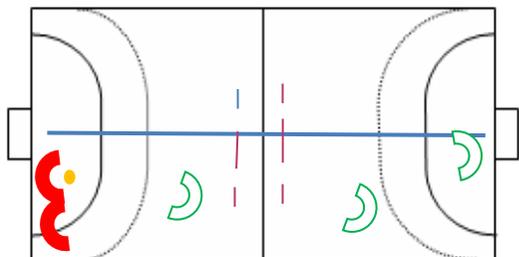
déclinée

EXERCICE CORRESPONDANT

THEME: SRP 2 contre 1 + 1

THEME: RÉSOUDRE DES PROBLÈMES DE CHOIX ET DE DESALIGNEMENT

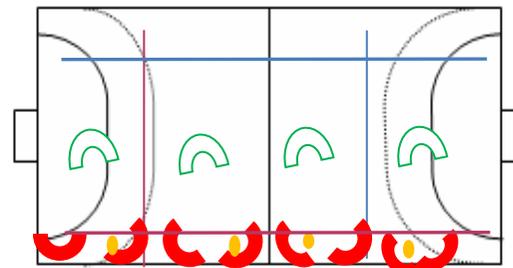
THEME : LE choix du PB ET le désalignement du PPB



Variables :

+ : jouer en 7 actions (1 action = 1 dribble ou passe), puis 6

- : mise en place d'une zone interdite au défenseur au milieu du terrain



Variables :

- : on ne donne la balle qu'après avoir été touché (travail sur le PB)
-Espace plus large

+ : si dribbleur touché, on perd le ballon

-Espace plus étroit

++ : si touché balle en main, on perd le ballon

Description : 2 joueurs en attaque (en rouge), 2 défenseurs (en vert)

Déroulement : Le PB choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide de son partenaire, en prenant garde à la présence du 1er puis du 2nd défenseur. Changer de partenaire à chaque passage.

Les défenseurs (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur balle perdue ou arrêt GB, 2 points sur interception

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 2'

Description : en 2 contre 1, poser la balle derrière la ligne

Déroulement : Le PB choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide de son partenaire, en prenant garde à la présence du défenseur. Changer de partenaire à chaque passage.

Le défenseur changera de rôles après 6 points/ 1 point sur balle perdue, 2 points sur interception.

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 1'

Forme de groupement : Groupes de niveaux, 2 terrains : 2 niveaux

Forme de groupement : Groupes de niveaux 4 niveaux

Début : Mise en jeu par la pose d'un dribble ou une passe (départ dans la zone) Le défenseur est actif quand la 1ère action est effectuée.

Début : Mise en jeu par la pose d'un dribble ou une passe (départ dans la zone) Le défenseur est actif quand la 1ère action est effectuée.

Fin : Tir ou perte de balle

Fin : Pose de la balle derrière la cible ou perte de balle

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour tirer à 1 contre 0. ZFM
1 point si tir tendu ou avec 1 seul rebond dans le but de la ZFM ou but

But : Poser le ballon dans la zone de marque pour gagner 1 point, règlement HB.

Consignes : Règlement handball, marcher aménagé terrain 1

Consigne : Passe en cloche interdite pour les attaquants.

C.de R : Le nombre de points sur 10 passages: 6 points

Contenus d'enseignement :

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB : -Avancer en dribble, en ligne droite, en direction du but jusqu'à ce que je rencontre un adversaire dans mon espace proche. Si un adversaire me gêne pour avancer en dribble, faire la passe à un partenaire disponible vers l'avant.

-Passer= lancer la balle vers l'avant dans la course d'engagement de mon partenaire pour qu'elle arrive au bout de ses bras tendus, devant ses yeux. Attendre qu'il soit disponible, c'est-à-dire désaligné.

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course. Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : -Sortir le défenseur de la ligne de passe en courant dans l'espace libre devant ou à côté, à 4 mètres du PB **EN REGARDANT** la balle, le PB, le défenseur

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu en traversant le CDJ

-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

C.de R : Le nombre de points sur 10 passages: 7 points

Contenus d'enseignement :

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB : -Avancer en dribblant à 1 main (ou l'autre) dans l'espace libre pour aller vers la cible

- Passer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans la course d'engagement du PPB

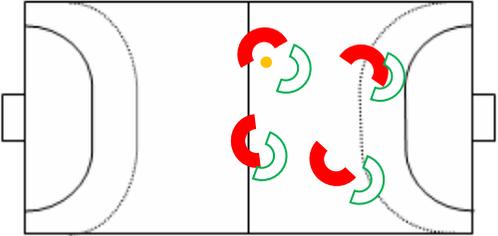
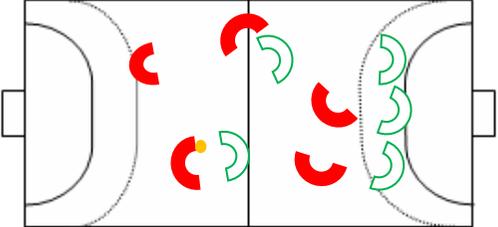
- Attendre le désalignement du PPB pour donner le ballon

PPB : -Sortir le défenseur de la ligne de passe en courant dans l'espace libre devant ou à côté, à 4 mètres du PB **EN REGARDANT** la balle, le PB, le défenseur

Indicateurs de maîtrise :

-2 actions sur 3 aboutissent, jeu en traversant le CDJ

- pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

CONDUITES TYPIQUES OBSERVABLES	NIVEAUX DE JEU / de PRATIQUE	CONSTAT
<p><u>Début de séquence</u></p>  <p><u>Fin de séquence</u></p> 	<p>Vers la séquence d'apprentissages 3 et 4 du cycle 4 N2 du cursus</p> <p>DE LA PROGRESSION AXIALE à LA PROGRESSION EN RELAIS COURTS OU LONGS ECARTES SUR LA LARGEUR DU TERRAIN</p> <p>JEU EN MONTEE DE BALLE RAPIDE</p>	<p>Les Attaquants sont parfois gênés pour faire progresser la balle vers l'avant. Un PPB vient alors proposer une solution, en arrière, au PB : jeu en soutien</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le PB ayant arrêté son dribble, son défenseur le presse en se situant à moins d'un bras - Le PPB le plus proche devient receveur potentiel en arrière du PB <p>Le Défenseur du PB stoppe la progression en dribble, les Défenseurs des PPB reviennent entre le PB et la cible pour tenter de récupérer le ballon : - Quand le PB est stoppé, le défenseur fait pression en réduisant sa distance à moins d'un bras - Le défenseur du PB gêne la vision du PB en agitant ses bras - Les autres gênent les passes possibles</p>
<p>INTERPRÉTATION des CONDUITES, des DIFFICULTÉS</p>		
<p>-Difficultés à réaliser un lancer LONG bras cassé et un tir efficace : problème motricité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Difficultés à gérer la prise de risque (choix) entre lancer vite devant ou conserver en utilisant le soutien - Difficultés pour les PPB, à freiner pour proposer des courses derrière ou en attente et latérales éloignées. <p>Les ressources cognitives dominent l'activité et l'action du PB et des PPB L'avant donc l'appui, dirige l'activité Peu d'analyse du rapport de force.</p> <p>Il s'agit là de construire la 2^{ème} étape du jeu en lecture et de construire son activité dans son couloir de jeu direct et celui d'à côté, à gauche et à droite. Puis d'étendre ce jeu à l'ensemble de l'espace dans 4 couloirs de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le choix du PB (algorithmes à construire avec eux : si...alors...) -La lecture du crédit d'action du PB par le PPB pour savoir où et quand se déplacer. La lecture des PPB entre eux. <p>2 priorités s'imposent :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR tout l'espace de jeu. -Construire le soutien (complexe d'accepter de faire reculer la balle) -Construire l'écartement 		

Séquences d'apprentissage 3 et 4 de hand ball de champ 4, cycle 4 du cursus de l'élève

CHOIX des COMPETENCES GENERALES VISEES en lien avec son PUBLIC: choix spécifique à l'EPL support

CG1 : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ». Adapter sa motricité à des situations variées/ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

CG2 : « S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ». Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres/Répéter un geste pour le stabiliser le rendre plus efficace.

CG3 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » S'engager dans les activités /Comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement Assumer les rôles sociaux spécifiques à l'APSA et à la classe/ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE visés de façon prioritaire, hiérarchisées en fonction du nombre de séquences d'apprentissage:

En situation d'opposition réelle et équilibrée

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
- Observer et co-arbitrer.
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

COMPÉTENCE" D'ETAPE" , "finale" VISEE, dans l'APSA handball :

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la conclusion du tir en but en position favorable (collectivement)

S'organiser en fonction des partenaires et adversaires pour se rapprocher de la cible adverse le plus rapidement possible sans perdre ou faire perdre la balle, face à une défense en 2 lignes (individuellement)

Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions des organisateurs et arbitres. (socialement)

ANCIENNE COMPÉTENCE ATTENDUE : Dans un jeu à effectif réduit, **rechercher** le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. **S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.**

**COMPETENCES TRAVAILLEES-ENJEUX DE FORMATION déclinés en
CONTENUS D'ENSEIGNEMENT : ce que doit apprendre prioritairement l'élève**

1-Compétence : FAIRE TRAVERSER LA BALLE LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE D'UNE CIBLE à L'AUTRE en S'ECARTANT et S'ETAGEANT PAR RAPPORT AU PB

PB: -Jouer sur l'alternative : avancer et/ ou passer à des partenaires démarqués dans l'axe ou la périphérie

-Tirer pour marquer : 1 contre 0 dans la ZFM dans l'axe, à l'aile, par-dessus le dernier rideau

PPB: -**Se démarquer** dans les espaces libres en avant et en arrière du PB, près/loin du PB en fonction de son crédit d'action



CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR tout le champ de jeu

PB :- orienter en permanence mes appuis vers le but pour voir l'ensemble du jeu et ainsi apprécier le choix de dribble ou de passe courte ou de passe longue à faire.

Les appuis doivent être ancrés dans le sol pour faire une passe longue et le PB doit être arrêté.

PPB :- orienter en permanence mes appuis vers le but pour voir l'ensemble du jeu et ainsi investir les espaces libres efficaces

- maîtriser les changements de direction (équilibré) et de rythme pour éliminer un défenseur direct

2-Compétence : S'ORGANISER EN 2 LIGNES DANS SA MOITIE DE TERRAIN DEFENSIVE : récupérer la balle par harcèlement sur le PB, contrôle sur les DPB, interception sur trajectoires et arrêt du GB



CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

En défense : Jouer les appuis orientés vers le but adverse pour VOIR (dos au but à défendre) : personne derrière soi / balle devant les yeux

DPB : Harceler/ Contrôler

DPPB : - Dissuader/ Contrôler/ Intercepter

3 -Compétence : TIRER EN ENTRANT DANS UN DUEL D'ESPACE ET DE TEMPS

Tireur : Tirer en course en dissociant déplacement, vitesse de course et EN SUSPENSION en maîtrisant l'équilibre en l'air, la précision et la régulation du tonus du bras

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT/DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

Deux associations sont instituées en leçon 2 afin de créer une dynamique dans les résultats de chaque équipe : même fonctionnement que la ronde italienne en badminton ou points différents attribuées à l'équipe A ou l'équipe B ou l'équipe C, selon les transformations recherchées dans la leçon.

Les équipes sont stabilisées pour faciliter l'organisation collective et l'élaboration d'un projet collectif.

Des groupes de niveaux (mixtes) sont constitués pour les situations de match afin que chacun puisse être impliqué : 3 groupes de niveaux avec des élèves charnières dans chaque niveau, évoluant en fonction des progrès.

Les élèves multi-arbitrent tout au long du cycle et se répartissent les tâches (feuille de table et arbitrage) par équipe.

Inscrire les élèves dans l'observation et tenter de faire analyser le sens du jeu, la logique pour les faire progresser dès la première leçon

Séquence d'apprentissage 3 du cycle 4

SITUATION CLE = SRP

déclinée

EXERCICE CORRESPONDANT

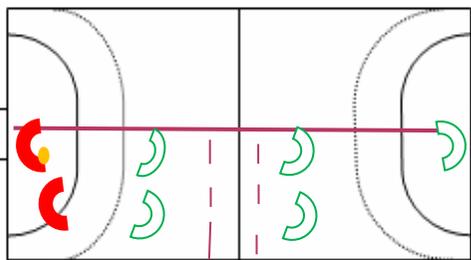
SRP 2 CONTRE 2

THEME: PB : RÉSOUDRE DES PROBLÈMES DE CHOIX pour gérer le risque entre progression rapide et conservation de la balle

PPB : SE DEMARQUER EN APPUI OU EN SOUTIEN

THEME : PB : JOUER VITE DEVANT OU UTILISER UN SOUTIEN /à la nature du force

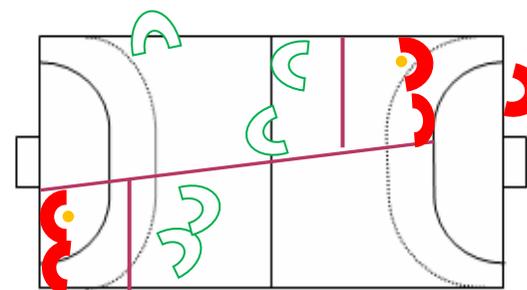
PPB LE DEMARQUAGE et LE SOUTIEN



Variables :

+ : jouer en 7 actions (1 action = 1 dribble ou passe), puis 6

- : mise en place d'une zone interdite plus large au défenseur au milieu du terrain



Variables :

- : 2 plus 1 contre 2

+ : 2 plus 1 contre 3

++ : Tout joueur touché sur les 2 épaules doit donner en soutien

Description : 2 joueurs en attaque (en rouge), 2 défenseurs (en vert) 1 zone au milieu dans laquelle 1 attaquant maximum

Déroulement : Le PB choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide de son partenaire, en prenant garde à la présence des défenseurs. Changer de partenaire à chaque passage.

Les défenseurs (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur balle perdue ou arrêt GB, 2 points sur interception

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 2'

Forme de groupement : Groupes de niveaux, 2 terrains : 2 niveaux

Début : Mise en jeu par la pose d'un dribble ou une passe (départ dans la zone) Le défenseur est actif quand la 1ère action est effectuée.

Fin : Tir ou perte de balle

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour tirer à 1 contre 0. ZFM
1 point si but ou tir arrêté par le GB

Consignes : Règlement handball

Description : 2 joueurs en attaque puis un autre en jeu après la zone (en rouge), 2 défenseurs (en vert)

Déroulement : Le PB choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide de son partenaire, (puis de son soutien) en prenant garde à la présence des défenseurs.

Lorsque la balle franchit la ligne, si le PB est touché sur les épaules par 1 défenseur, il doit donner au soutien qui entre en jeu.

Changer de partenaire à chaque passage.

Le défenseur changera de rôles après 6 points/ 1 point sur balle perdue, 2 points sur

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Début : Mise en jeu par la pose d'un dribble ou une passe (départ dans la zone) Le défenseur est actif quand la balle franchit la ligne

Fin : Pose de la balle derrière la cible ou perte de balle

But : Poser le ballon dans la zone de marque pour gagner 1 point, règlement HB.

Consignes : Intouchable dans les 9 mètres
Passe en cloche interdite pour les attaquants.

C.de R : Le nombre de points sur 10 passages: 6 points

Contenus d'enseignement :

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB : -jeu sur l'alternative : avancer et/ ou passer à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie ou en soutien

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course. Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : -Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs
- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu en traversant le CDJ
-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

C.de R : Le nombre de points sur 10 passages: 7 points

Contenus d'enseignement :

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB : -jeu sur l'alternative : avancer et/ ou passer à un partenaire démarqué en appui, la périphérie ou en soutien

PPB : -Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, le défenseur

Indicateurs de maîtrise :

-2 actions sur 3 aboutissent, jeu en traversant le CDJ
- pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

Séquence d'apprentissage 4 du cycle 4

SITUATION CLE = SRP

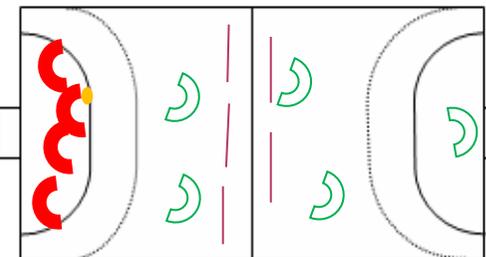
déclinée

EXERCICE CORRESPONDANT

SRP 4 CONTRE 2 plus 2

THEME: MARQUER EN ZFM LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE

L'écartement/L'étagement



Variables :

+ : jouer en 5 actions (1 action = 1 dribble ou ou passe),

- : jouer en 8 actions (1 action = 1 dribble ou 1 passe), puis 7

Début de tâche :

- passe à un joueur derrière (relanceur)

-Shoot des 2 verts contre les rouges en position défensive avant de partir en Montée de balle

Description : 4 joueurs en attaque (en rouge), 2 défenseurs (en vert) + 2 défenseurs (en vert)

Déroulement : L'équipe choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passes avec l'aide des partenaires, en prenant garde à la présence des défenseurs.

Les défenseurs (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur balle perdue ou arrêt GB, 2 points sur interception

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 2'

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Début : Mise en jeu par une passe (départ dans la zone) Le défenseur est actif quand la 1ère action est effectuée.

Fin : Tir ou perte de balle

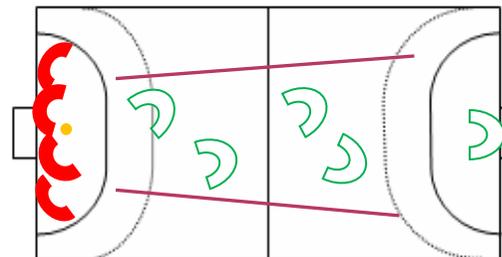
But : Amener le ballon dans la zone de marque pour tirer à 1 contre 0. ZFM

1 point si but ou tir arrêté par le GB

Consignes : Règlement handball

THEME : PB : JOUER VITE DEVANT OU LATÉRALEMENT OU UTILISER UN SOUTIEN

PPB : LE DEMARQUAGE PPBs : L'ECARTEMENT



Variables :

- : mise en place de zones interdites au défenseur sur les côtés que l'on diminue en profondeur et en largeur

+ : si dribbleur touché, on donne derrière
++ : si touché balle en main par 2 défenseurs différents, on perd le ballon

Début de tâche :

- passe à un joueur derrière (relanceur)

-Shoot des 2 verts contre les rouges en position défensive avant de partir en Montée de balle

Description : 4 joueurs en attaque (en rouge), 2 défenseurs (en vert) + 2 défenseurs (en vert)

Déroulement : L'équipe choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide des partenaires, en prenant garde à la présence des défenseurs.

Les défenseurs (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur balle perdue ou arrêt GB, 2 points sur interception

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 1'

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Début : Mise en jeu par une passe (départ dans la zone) Le défenseur est actif quand la 1ère action est effectuée.

Fin : Pose de la balle derrière la cible ou perte de balle

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour tirer à 1 contre 0. ZFM

1 point si but ou tir arrêté par le GB

Consigne : Passe en cloche interdite pour les attaquants. Pas de redoublement de passe, 1 def max dans les zones latérales (4 zones)

C.de R : Le nombre de points sur 10 passages: 6 points

Contenus d'enseignement :

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB : -jeu sur l'alternative : avancer et/ ou passer à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie (ou en soutien), loin ou près pour conserver et faire progresser RAPIDEMENT la balle

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course (et impulsion) Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : -Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs
- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action

Les PPB - se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action ET des autres PPB :
S'écarter

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu en traversant les CDJ, occupation de l'espace dans sa largeur et profondeur
-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

C.de R : Le nombre de points sur 10 passages: 7 points

Contenus d'enseignement :

En attaque : Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR

PB : - jeu sur l'alternative : avancer et/ ou passer à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie (ou en soutien), loin ou près pour conserver et faire progresser RAPIDEMENT la balle

PPB : -Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs
- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action

les PPB - se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action ET des autres PPB
S'écarter

Indicateurs de maîtrise :

-2 actions sur 3 aboutissent, jeu en traversant les CDJ, en ayant écarté les rideaux défensifs
- pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

La situation de réinvestissement ou match à thème mettra en place des zones à 100 points (but après le passage de la balle sur 1 côté, puis les 2...)

▪ **COMPÉTENCE ATTENDUE, VISEE N3 DU CURSUS déclinée en 3 dimensions, elles-mêmes déclinées en**
Contenus d'Enseignement à construire par la situation :

Pour **gagner** le match mettre en œuvre une **organisation** offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui **cherche** à récupérer la balle le plus rapidement possible dans le **respect des règles**

Dimension motrice ou/et méthodologique:
CAPACITÉS

• **CA1 : L'équipe et les joueurs en attaque**
Accéder à la zone de but le plus rapidement possible en choisissant de jouer dans l'axe ou sur les côtés : Ensemble, s'écarter et **s'étager /au PB**

Pour faire le bon choix il faut identifier la situation :

Pour le porteur de balle :

- Décider vite entre **2 choix prioritaires**
- Savoir passer non pas où le joueur est mais où le joueur sera.

Pour Tous les partenaires du porteur :

- Anticiper pour donner une solution au PB **S'étager /au PB**
- Savoir réceptionner une passe en mouvement et savoir enchaîner réception en mouvement, passe à l'arrêt.

Se mettre en situation de tir favorable face à une défense en retard.

PB : être capable de donner rapidement sa balle à un PPB mieux placé.

PPB : attraper la balle en course et enchaîner tir en course ou en suspension.

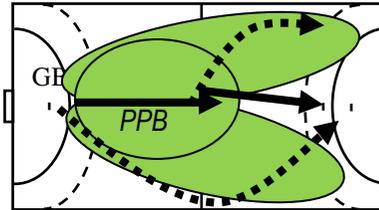
- **CA2 : L'équipe et les joueurs en défense**

S'organiser collectivement pour se replier et prendre en charge la défense d'un secteur de terrain. Prendre des informations sur le placement et déplacement du PB et des autres attaquants. **Gêner la relance GB**

S'organiser en 2 lignes

CONNAISSANCES

Organisation offensive : GB en soutien en priorité dans moitié défensive



Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative favorable à la progression la plus rapide de la balle sans la perdre : CA directe ou MO en utilisant l'appui prioritairement (profondeur)

Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe



Connaître ce vocabulaire ET ces principes de jeu

Dimension sociale :
ATTITUDES (pôle élève)

Etre en permanence mobilisé : Ne pas rester spectateur de sa passe, du PB...

Accepter de ne pas réussir un tir en situation favorable pour replier activement

S'investir autant en attaque qu'en défense

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT / DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT pour mettre en œuvre les Composantes
Méthodologiques dominantes choisies de façon prioritaire (pôle enseignant) :

CM 1 : Agir dans le respect de soi, des autres par l'appropriation de règles : Engager l'élève dans l'arbitrage par une entrée progressive des règles fondamentales. Donner aux élèves des critères de réussite précis (quantitatif, qualitatif)

CM 2 : Se mettre en projet par l'identification individuelle ou collective des conditions d'action, de sa réussite ou de son échec pour élaborer un projet d'action et le mettre en œuvre, raisonner avec logique et rigueur, apprécier l'efficacité de ses actions, développer sa persévérance. Permettre à chaque élève de s'exprimer durant des temps d'analyse très fréquents. Utiliser des fiches d'observation basées sur les actions positives ou sur des indicateurs simples (formes de passes, zones de jeu...)

Niveau 3 du cursus

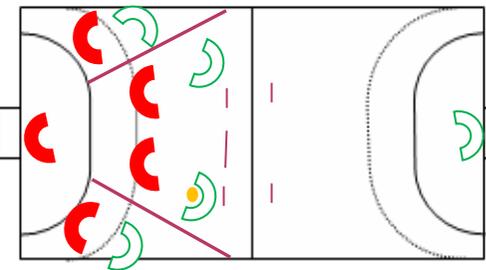
SITUATION CLE = SRP

déclinée

EXERCICE CORRESPONDANT

SRP 4 contre 4

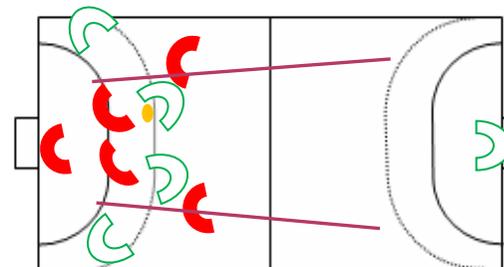
THEME: Organiser sa MO à partir de la perte de balle (tir ou faute de jeu ou interception) Enchaînement des phases de jeu L'écartement/L'étagement



Variables :

- + : jouer la MO en 5 actions (1 action = 1 dribble ou 1 passe),
- : jouer en 8 actions (1 action = 1 dribble ou passe), puis 7
- 1 joueur ne replie pas
- Varié les départs

THEME : Organiser sa MO à partir de la perte de balle (tir ou faute de jeu ou interception) Enchaînement des phases de jeu L'écartement/L'étagement



Variables :

- : mise en place de zones sur les côtés que l'on autorise à 1 seul défenseur
 - + : si dribbleur touché, on donne derrière
 - ++ : si touché balle en main par 2 défenseurs différents, on perd le ballon
- Début de tâche :**
- 4 contre 4 au départ puis 5 contres 5
 - Varié les départs

Description : MO des rouges à partir d'une position défensive

Déroulement : Travail en MO des rouges. L'équipe monte le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide des partenaires, en prenant garde à la présence des défenseurs.

Les VERTS (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur faute adverse ou arrêt GB, 2 points sur interception

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' **Temps de récupération :** 1'

Description : MO des rouges à partir d'une position défensive

4 joueurs en attaque (en rouge), 2 défenseurs (en vert) + 2 défenseurs (en vert)

Déroulement : L'équipe choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide des partenaires, en prenant garde à la présence des défenseurs.

Les verts (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur balle perdue ou arrêt GB, 2 points sur interception

Travail intermittent

Charge de travail- 30'' **Temps de récupération :** 1'

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Début : Shoot des 2 verts contre les rouges en position défensive avant de partir en Montée de balle à 4 plus 1 GB contre 4 plus 1 GB

Début : Shoot des 2 verts contre les rouges en position défensive avant de partir en Montée de balle à 4 plus 1 GB contre 2 plus 2 plus 1 GB

Fin : Tir ou perte de balle

Fin : Tir ou perte de balle

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour marquer à 1 contre 0. ZFM

1 point si but ou tir arrêté par le GB

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour marquer à 1 contre 0. ZFM

1 point si but ou tir arrêté par le GB

Consignes : Règlement handball Passe en cloche interdite pour les attaquants SAUF sur CA directe

Consigne : Passe en cloche interdite pour les attaquants. 1 def max dans les zones latérales

C.de R : Le nombre de points en MO sur le nombre de passages :
Ecart max : 3

Contenus d'enseignement :

Changer de statuts le plus rapidement possible, pour monter la balle RAPIDEMENT

En attaque :

Voir 2 CHOIX vers l'avant et Décider rapidement (Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR : les courses en C)

Le GB : 1^{er} relayeur dans la 1^{ère} moitié de terrain et premier soutien

PB : -jeu sur l'alternative : passer loin, passer près à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie (ou en soutien, si vraiment problème), pour faire progresser RAPIDEMENT la balle

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course (et impulsion) Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : - Anticiper le changement de rôles et de statuts

-Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs

- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action **ET S'étager**

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu direct par-dessus les rideaux défensifs, en prenant de vitesse le repli, occupation de l'espace dans sa largeur et profondeur
-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

C.de R : Le nombre de points en MO sur le nombre de passages :
Ecart max : 3

Contenus d'enseignement :

Changer de statuts le plus rapidement possible, pour monter la balle RAPIDEMENT

En attaque :

Voir 2 CHOIX vers l'avant et Décider rapidement (Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR : les courses en C)

Le GB : 1^{er} relayeur dans la 1^{ère} moitié de terrain et premier soutien

PB : -jeu sur l'alternative : passer loin, passer près à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie (ou en soutien, si vraiment problème), pour faire progresser RAPIDEMENT la balle

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course (et impulsion) Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : - Anticiper le changement de rôles et de statuts

-Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs

- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action **ET S'étager**

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu direct par-dessus les rideaux défensifs, en prenant de vitesse le repli, occupation de l'espace dans sa largeur et profondeur
-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

▪ **COMPÉTENCE ATTENDUE, VISEE N4 DU CURSUS déclinée en 3 dimensions, elles-mêmes déclinées en Contenus d'Enseignement à construire par la situation :**

Pour **gagner** le match **mettre en œuvre** une **organisation offensive** capable de faire **évoluer le rapport de force** en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement, étagement) face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.

**Dimension motrice ou/et méthodologique:
CAPACITÉS**

• **CA1 : L'équipe et les joueurs en attaque**

Accéder à la zone de but le plus rapidement possible en choisissant de jouer dans l'axe ou sur les côtés : Ensemble, s'écarter et **s'étager /au PB ET AUX PPB**

Pour faire le bon choix il faut identifier la situation :

Pour le porteur de balle :

- Décider vite entre **3 choix prioritaires** devant puis réguler en soutien si la défense est en place
- Savoir passer non pas où le joueur est mais où le joueur sera et jouer en profondeur vers l'arrière (soutien) près de la cible également

Pour Tous les partenaires du porteur :

- Anticiper pour donner une solution au PB **S'étager /au PB ET aux PPB**
- Savoir réceptionner une passe en mouvement et savoir enchaîner réception en mouvement, passe à l'arrêt.

Se mettre en situation de tir favorable face à une défense en retard.

PB : être capable de donner rapidement sa balle à un PPB mieux placé.

PPB : attraper la balle en course et enchaîner tir en course ou en suspension

CA2 : L'équipe et les joueurs en défense

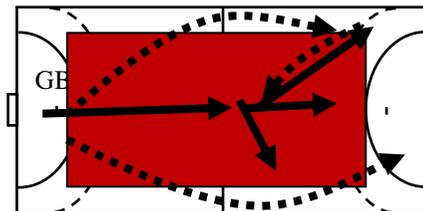
S'organiser collectivement pour se replier et prendre en charge la défense d'un secteur de terrain. Prendre des informations sur le placement et déplacement du PB et des autres attaquants. **Gêner la relance GB**

S'organiser en 2 lignes

CONNAISSANCES

Organisation offensive : GB en soutien en priorité dans moitié défensive

Profondeur base avant/ base arrière



Principes tactiques enseignés : choisir l'alternative la plus favorable à la progression la plus rapide de la balle sans la perdre : CA ou MO en utilisant l'appui et le soutien principalement dans la 2ème moitié de terrain (profondeur) car le repli défensif a réussi à se positionner en dispositif et système

Intention : prendre de vitesse le repli défensif en exploitant les couloirs latéraux et l'axe ET **enchaîner sur un début de jeu de transition (jeu autour)**



Connaître ce vocabulaire ET ces principes de jeu

**Dimension sociale :
ATTITUDES (pôle élève)**

Etre en permanence mobilisé : Ne pas rester spectateur de sa passe, du PB...

Accepter de ne pas réussir un tir en situation favorable pour replier activement

S'investir autant en attaque qu'en défense

STRATÉGIES D'ENSEIGNEMENT / DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT pour mettre en œuvre les Composantes Méthodologiques dominantes choisies de façon prioritaire (pôle enseignant) :

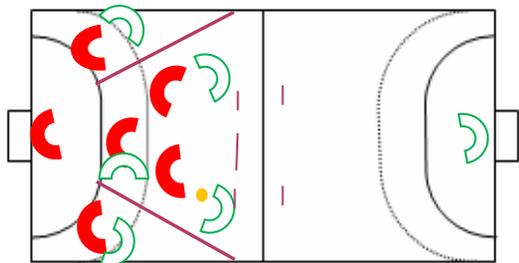
CM 4 : Se confronter à l'application et à la construction de règles de vie et de fonctionnement collectif : -Respecter les temps de parole de chaque élève de son équipe pour trouver des solutions tactiques consensuelles lors des temps morts proposés dans les situations duelles

Niveau 4 du cursus

SITUATION CLE = SRP

SRP 5 contre 5

THEME: Organiser sa MO à partir de la perte de balle (tir ou faute de jeu ou interception) Enchaînement des phases de jeu
L'écartement/L'étagement



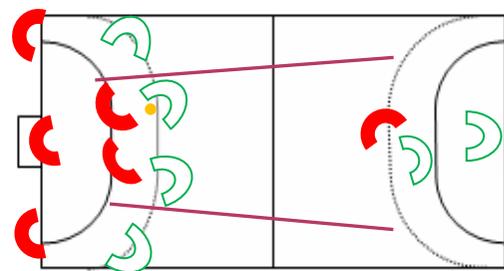
Variables :

- +** : jouer la MO en 5 actions (1 action = 1 dribble ou passe),
- : jouer en 8 actions (1 action = 1 dribble ou passe), puis 7
1 joueur ne replie pas
Varier les départs

déclinée

EXERCICE CORRESPONDANT

THEME : Organiser sa MO à partir de la perte de balle (tir ou faute de jeu ou interception) Enchaînement des phases de jeu
L'écartement/L'étagement



Variables :

- : mise en place de zones sur les côtés que l'on autorise à 1 seul défenseur
 - +** : si dribbleur touché sur les 2 épaules de face, on donne derrière
 - ++** : si touché balle en main par 2 défenseurs différents, on perd le ballon
- Début de tâche :**
- 4 contre 4 au départ puis 5 contres 5
 - Varier les départs

Description : MO des rouges à partir d'une position défensive

Déroulement : Travail en MO des rouges. L'équipe monte le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide des partenaires, en prenant garde à la présence des défenseurs.
Les VERTS (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur faute adverse ou arrêt GB, 2 points sur interception
Travail intermittent
Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 1'

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Début : Shoot des 3 verts contre les rouges en position défensive avant de partir en Montée de balle à 5 plus 1 GB contre 5 plus 1 GB

Fin : Tir ou perte de balle
LESQUELEN CATHERINE AGREGATION ORAL 1 POITIERS 2017

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour marquer à 1 contre 0. ZFM
1 point si but ou tir arrêté par le GB

Description : MO des rouges à partir d'une position défensive et enchaînement autour de la zone (jeu de transition et début d'attaque placée) Joueur en appui relayeur possible 2^{ème} moitié de terrain

Si but en MO, on donne un 2^{ème} ballon,
4 joueurs en attaque (en rouge) plus 1 GB plus 1 devant, 4 défenseurs (en vert) plus 1 GB plus 1 derrière
Déroulement : L'équipe choisit de faire avancer le ballon vers la cible en dribble ou en passe avec l'aide des partenaires, en prenant garde à la présence des défenseurs.
Les verts (en équipe) changeront de rôles après 10 points/ 1 point sur balle perdue ou arrêt GB, 2 points sur interception
Travail intermittent
Charge de travail- 30'' Temps de récupération : 1'

Forme de groupement : Groupes de niveaux

Début : Shoot des 2 verts contre les rouges en position défensive avant de partir en Montée de balle à 4 plus 1 GB contre 2 plus 2 plus 1 GB

Fin : Tir ou perte de balle

But : Amener le ballon dans la zone de marque pour marquer à 1 contre 0. ZFM
1 point si but ou tir arrêté par le GB

Consignes : Règlement handball Passe en cloche interdite pour les attaquants SAUF sur CA directe

C.de R : Le nombre de points en MO sur le nombre de passages :
Ecart max : 3

Contenus d'enseignement :

Changer de statuts le plus rapidement possible, pour monter la balle RAPIDEMENT

En attaque :

Voir 3 ou 4 CHOIX vers l'avant et Décider rapidement (Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR : les courses en C)

Le GB : 1^{er} relayeur dans la 1^{ère} moitié de terrain et premier soutien

PB : -jeu sur l'alternative : passer loin, passer près à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie (ou en soutien, si vraiment problème), pour faire progresser RAPIDEMENT la balle

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course (et impulsion) Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : - Anticiper le changement de rôles et de statuts

-Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs

- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action **ET S'étager**

Si le repli défensif a pris le pas sur la MO, alors on enchaîne autour en jeu de transition. Les CE sont ceux de l'appui et du soutien sur du petit espace (désalignement, course d'induction (niveau 5), débordement...)

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu direct par-dessus les rideaux défensifs, en prenant de vitesse le repli, occupation de l'espace dans sa largeur et profondeur

-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

Consigne : Passe en cloche interdite pour les attaquants. 1 def max dans les zones latérales

C.de R : Le nombre de points en MO sur le nombre de passages :
Ecart max : 3

Contenus d'enseignement :

Changer de statuts le plus rapidement possible, pour monter la balle RAPIDEMENT

En attaque :

Voir 3 ou 4 CHOIX vers l'avant et Décider rapidement (Jouer les appuis orientés vers le but à attaquer pour VOIR : les courses en C)

Le GB : 1^{er} relayeur dans la 1^{ère} moitié de terrain et premier soutien

PB : -jeu sur l'alternative : passer loin, passer près à un partenaire démarqué en appui, à la périphérie (ou en soutien, si vraiment problème), pour faire progresser RAPIDEMENT la balle

-Tirer : coordonner arrêt du dribble et foulées de course (et impulsion) Lancer la balle bras cassé, coude au-dessus de l'épaule, (main en arrière du coude et au-dessus) tendue (ou à rebond) dans les espaces libres autour du GB

PPB : - Anticiper le changement de rôles et de statuts

-Sortir le défenseur de la ligne de passe en se démarquant dans un espace libre en changeant de direction et de rythme tout **EN REGARDANT** la balle, le PB, les défenseurs

- se démarquer près/loin du PB en fonction de son crédit d'action **ET S'étager**

Si le repli défensif a pris le pas sur la MO, alors on enchaîne autour en jeu de transition. Les CE sont ceux de l'appui et du soutien sur du petit espace (désalignement, course d'induction (niveau 5), débordement...)

Indicateurs de maîtrise :

-1 action sur 2 aboutit, jeu direct par-dessus les rideaux défensifs, en prenant de vitesse le repli, occupation de l'espace dans sa largeur et profondeur

-pas de balles au sol dans la relation passeur réceptionneur.

BIBLIOGRAPHIE

La formation initiale des joueurs et joueuses en questions. Editions FFHB. 2002.
PORTES Maurice

De l'école aux associations. Jacques MARIOT

Approches du handball Daniel COSTANTINI

Hand à 4, Pour viser l'égalité des chances Pascale JEANNIN

Nouveaux programmes d'EPS et rénovations des pratiques. *Revue EPS*, 278, 27-30.
1999. PORTES Maurice