

PROGRAMMES

Proposition

HANDBALL

B. Cremonesi

P. Jeannin

Merci à Max Esposito et Maurice Portes d'avoir aimablement et largement participé à la réalisation de cette proposition

Des compétences identiques tout au long du cursus de formation



Une évolution des contraintes du jeu (règles, rapidité, les savoirs des adversaires...) qui impose aux élèves de s'adapter.

Ces compétences sont identifiables dans 3 contextes de jeu.





CONTEXTES OFFENSIFS

« JEU EN GAGNE
TERAIN »

Jeu sur grand espace avec une faible densité de joueurs (à relativiser) qui est un jeu de progression rapide vers l'avant

«JEU
EN MANOEUVRE
D'ACCES AU TIR »

Jeu dans un espace plus restreint avec une densité importante de joueurs, c'est davantage un jeu de recherche de l'espace libre

« DUEL
TIREUR – GB »

jeu de duel entre un tireur qui cherche à marquer et un GB qui cherche à s'opposer à la marque

Ces contextes offensifs ont leurs pendants défensifs:

CONTEXTES DÉFENSIFS

« JEU EN
RECONSTRUCTION
DE FRONTS »

«JEU
EN OBSTACLES
AUX
CIRCULATIONS»

« DUEL
GB -TIREUR »



LES COMPETENCES DANS LEURS CONTEXTES DE JEU



<p style="color: red;">Contextes Offensifs</p> <p style="color: red;">Contextes Défensifs</p>	Gagne Terrain	Manœuvre d'accès au Tir	Duel Tireur /GB
Reconstruction de fronts	<p style="background-color: yellow;">« Tous Traverseurs »</p> <p style="background-color: orange;">« Tous Voleurs de ballon »</p>		
Obstacles aux circulations		<p style="background-color: lightgreen;">« Tous Traverseurs »</p> <p style="background-color: cyan;">« Tous Voleurs de ballon »</p>	
Duel GB/Tireur			<p style="background-color: pink;">« Tous Marqueurs »</p> <p style="background-color: lightblue;">« Tous GB »</p>



COMPÉTENCES VISÉES A L'ISSUE DES 30H



TOUS
TRAVERSEURS

L'élève est capable de progresser vers l'avant balle en main et alterne jeu direct et jeu indirect en fonction des défenseurs

TOUS
MARQUEURS

Chacun des joueurs dans un espace favorable de marque tire et marque.
Il cherche à placer son ballon.

TOUS VOLEURS DE
BALLON

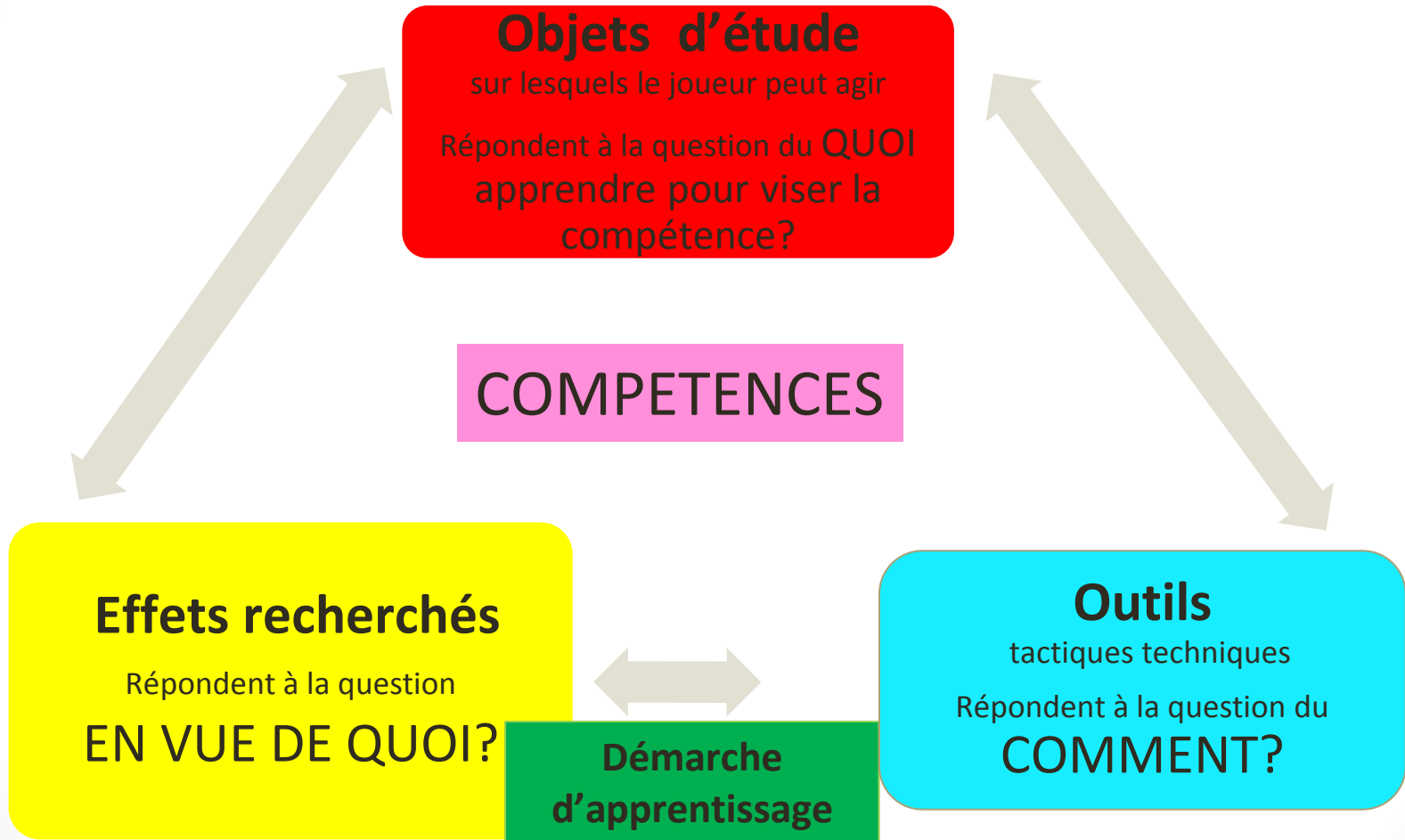
L'élève se rapproche du PB où qu'il soit sur le terrain, le harcèle pour lui voler le ballon ou profite du harcèlement d'un de ses coéquipier pour récupérer la balle.

TOUS GB

Chacun des joueurs accepte d'être GB et de jouer le rôle de dernier défenseur.
Il s'oppose à la marque.

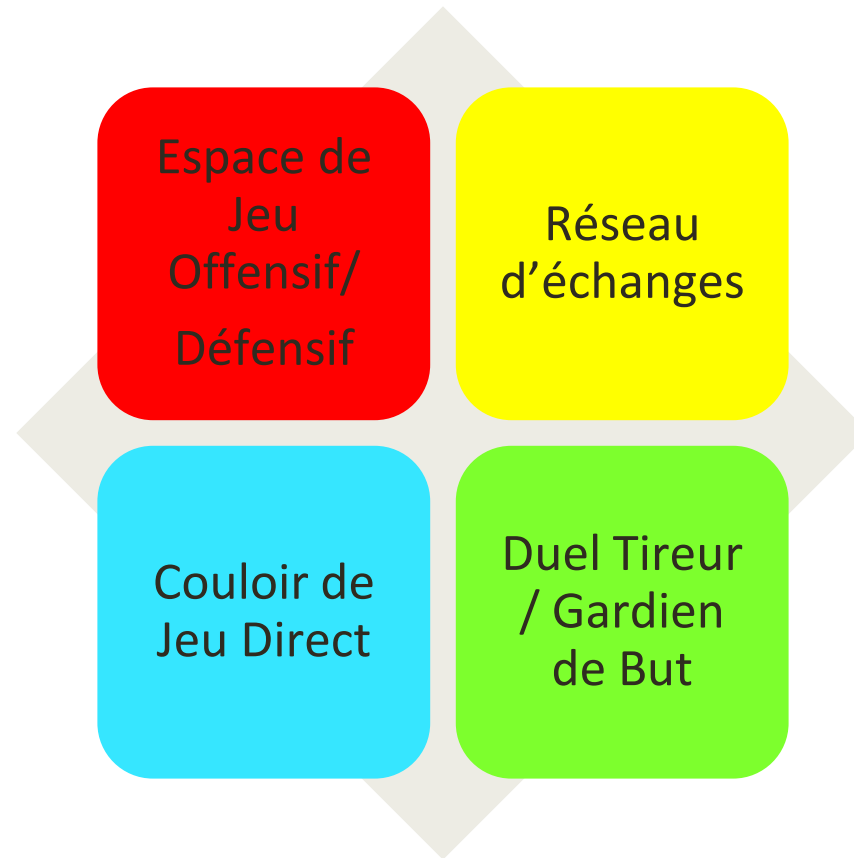


Les compétences, au cœur d'un triptyque





Les Objets d'étude





Les Compétences

ATT: Accéder à la cible adverse pour tirer en Zone Favorable de Marque
DEF: Reconstruire une ligne de front pour empêcher l'adversaire de progresser

Espace de Jeu Offensif/ Défensif

Réseau d'échanges

PB: Réalise une passe vers un partenaire qui est dans un espace libre pour jouer plus vite vers la cible ou si son couloir de jeu direct est fermé
NPB se positionne en appui/relais ou soutien en fonction du PB dans son couloir de jeu direct

PB: Prendre son couloir de jeu direct s'il est libre ou passer/contourner s'il est fermé
NPB: se positionne en appui/relais ou soutien en fonction du PB dans son couloir de jeu direct

Couloir de Jeu Direct

Couple Tireur / Gardien de But

Tireur: Gagner son duel face au GB
GB: gagner son duel face au Tireur.



Pour aller plus loin sur ces compétences

Compétences
identiques et non
hiérarchisées

**CONCEPTION
SPIRALAIRE**

Niveau de
contraintes du jeu
évolutives

Activité
adaptative du
joueur





Des contraintes du jeu

En progressant les élèves produisent un jeu qui va plus vite, et ce quelque soit leur statut (PB, NPB, Def, GB)

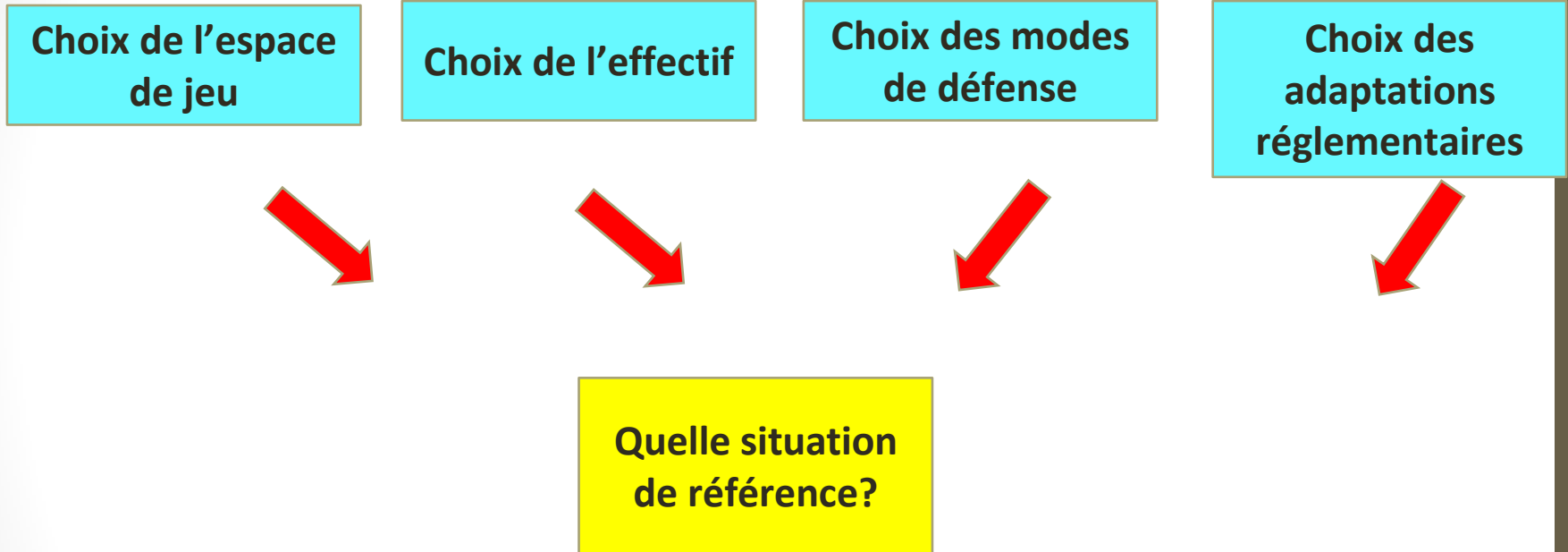
En progressant les élèves produisent un jeu où ils sont davantage capables de jouer dans des espaces plus restreints (densité de joueurs plus importante)

Contrainte Spatio-Temporelle importante



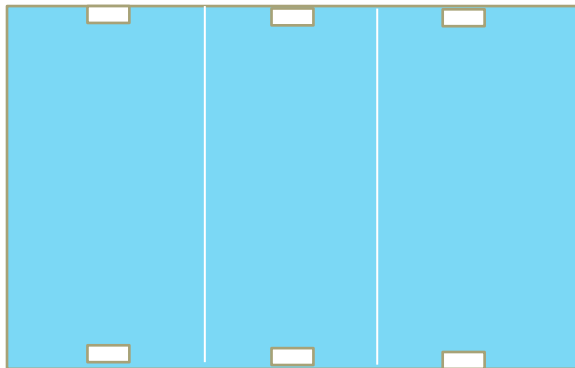


Des contraintes choisies





Situation de référence 1



Espace de jeu: 3 terrains possibles
sur largeur de terrain

Effectif: 3 X 3 + GB

Modes de défense: **système**
homme à homme ou fille à fille,
dispositif tout terrain

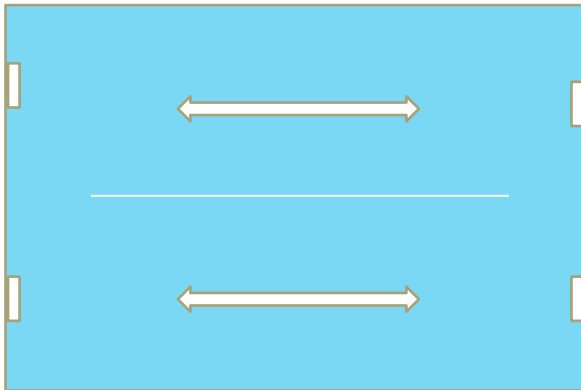
Adaptation règlement possible: 3
pas, 1 dribble 3 pas 1 dribble...
Contact supprimé





Situation de référence en 30H

Espace de jeu: 2 terrains possibles sur longueur de terrain



Effectif: 3 X 3 + 1 GB

Modes de défense: **système:**
homme à homme ou fille à fille,
dispositif: ½ terrain

Adaptation règlement: reprise de
dribble quand réception mal
maitrisée



OBJET (Quoi?): ESPACE DE JEU OFFENSIF / DEFENSIF

Etagement, écartement, glissement... flottement, alignement...



Compétence: **ATT: Accéder à la cible adverse pour tirer en zone favorable de marque** (modes de défense (dispositifs + systèmes) utilisés pour rééquilibrer le rapport de force entre l'attaque et la défense). **DEF: Reconstruire une ligne de front pour empêcher l'adversaire de progresser rapidement vers l'avant.**

	Outils en 30h Comment?	Effets recherchés En vue de quoi?
PB	Dribble de progression, dribble de débordement, manœuvrer ou passer ou tirer	Toute l'équipe "Traverseurs"
NPB	Se démarquer en appui dans le dos des défenseurs et entre les défenseurs à distance de passe du PB (6 – 10 m) pour une offrir une solution de passe au PB dans un espace libre et/ou disperser la défense.	Toute l'équipe "Traverseurs"
Déf	Se placer entre son adversaire direct et la cible. Harceler face au PB en fermant son CJD et en gesticulant à hauteur de ses yeux pour l'empêcher de passer correctement. Dissuader face à un NPB proche du PB en empêchant son adversaire direct de recevoir le ballon. Intercepter face à un NPB loin du PB en repérant les trajectoires paraboliques.	Toute l'équipe "Voleurs de ballons"

A l'issue des 30 heures de pratique, les attaquants doivent être en mesure d'identifier quel espace investir pour assurer la continuité de la progression, de la circulation de la balle vers la cible. Les défenseurs doivent être capables d'identifier quelles actions ils ont à réaliser en fonction de la position du ballon et de sa trajectoire.

OBJET (Quoi?): Couloir de Jeu Direct



COMPETENCE:

PB: Prendre son couloir de jeu direct s'il est libre ou passer/contourner s'il est fermé

NPB: Se positionne en appui/relais ou soutien en fonction du PB dans son couloir de jeu direct

	Outils en 30h Comment?	Effets recherchés En vue de quoi?
PB	Déplacement vers l'avant, dribble de progression. Alternative progression/passe en fonction de l'ouverture ou de la fermeture du couloir de jeu direct. Dribble de contournement sur de grands espaces.	Toute l'équipe "Traverseurs"
NPB	Se positionne proche ou loin en fonction de la prise, par le PB, de son couloir de jeu direct.	Toute l'équipe "Traverseurs"
Déf	Se place entre le PB et la cible pour empêcher le porteur du ballon d'aller vers la cible. Se tient prêt à agir sur le NPB lorsque celui va recevoir le ballon en étant proche de lui Il repère quel est son joueur et se déplace pour le garder en	Toute l'équipe "Voleurs de ballons"

OBJET (Quoi?): Réseau d'échanges



Compétences: **PB:** Réalise une passe vers un partenaire qui est dans un espace libre pour jouer plus vite vers la cible ou si son couloir de jeu direct est fermé

NPB: se positionne en appui/relais ou soutien en fonction du PB dans son couloir de jeu direct

	Outils en 30h Comment?	Effets recherchés En vue de quoi?
PB	Enchaînement d'actions: réception d'un ballon, passe ou tir Variation vitesse de circulation et mode de passe (rebond, direct, par-dessus)	Toute l'équipe "Traverseurs"
NPB	Repérer un espace libre de jeu en fonction de son adversaire direct et du porteur du ballon. Se déplace en fonction de la situation du PB et de son adversaire direct en jeu de soutien, de relais ou en jeu d'appui.	Toute l'équipe "Traverseurs"

OBJET (Quoi?): Duel Tireur / Gardien de But

Tireur: angle de tir, distance, tenue du ballon...

GB: mobilisation des segments, placement/à la ligne...



Compétence: **Gagner son duel face au GB / Gagner son duel face au Tireur**

	Outils en 30h Comment?	Effets recherchés En vue de quoi?
PB	Tirer en suspension seul à la zone, là où le GB ne sera pas. Diversité des trajectoires du ballon et tireur.	Tous "Marqueurs"

GB	S'opposer au tireur en se déplaçant et en s'organisant en fonction de la position et de la trajectoire du ballon. Mobilisation des segments corporels Adopter une position haute devant sa ligne.	Tous "Gardiens de but"
-----------	--	------------------------

A l'issue des 30 heures de pratique, le tireur doit être en mesure de varier son tir en fonction du placement du GB

Le GB aura compris que le choix de son placement et de la mobilisation de ses segments permettront de s'opposer à la marque en gênant le tireur



LES MODALITÉS DE RAISONNEMENT ATTENDUES

Les règles comme un pouvoir d'agir et non comme une liste d'interdits

Les élèves doivent entretenir un rapport à la règle non pas comme un ensemble d'interdictions mais comme les possibles du jeu. L'activité déployée est d'explorer et inventer, en utilisant le cadre réglementaire proposé, pour s'approprier les savoirs attendus.

Construire du différé, de la pensée.

L'EPS, en tant que discipline scolaire, doit aussi construire de la pensée différée, de se sortir de l'instant pour raisonner, avoir de la réflexivité sur les savoirs. Les élèves vont être dans des situations qui nécessitent une réflexion significative sur les savoirs utilisés pour réussir dans la situation. C'est ce que nous mettons du côté de la mise en relation des outils et des effets recherchés.

LES EXPÉRIENCES ESSENTIELLES A VIVRE



Organiser et participer à un tournoi: 4X4 (15h) ou 5X5 (30h)

Comme dans un championnat fédéral, il s'agit de gagner et de mobiliser toutes ses connaissances et sa technique pour les mettre au service des choix tactiques à effectuer pour remporter ce tournoi. L'idée est qu'ils vivent une « **tranche de vie de handballeur** » M. Portes, mais pour ce faire, il faut que le tournoi soit organisé:

Les élèves vont donc vivre différents rôles sociaux grâce à l'activité HB.

Quand ils ne jouent pas, les élèves participent à l'organisation du tournoi. Ils assument à tour de rôle, les différentes fonctions envisagées pour faire fonctionner le tournoi:

Joueurs

Arbitres

Table de
marque

Coachs

Chrono-
mètres

...

Nous souhaitons qu'ils apprennent à prendre et assumer différentes responsabilités, et qu'ils intègrent le fait que sans participation à l'organisation de la compétition, la pratique n'est pas possible.



la formation de la personne et du citoyen

1. Comprendre la règle et le droit

L'élève placé dans l'invention des techniques et tactiques dans le cadre règlementaire, explore le sens des règles en explorant simultanément la tension transgression/respect.

La règle n'est plus une imposition extérieure mais l'élève en comprend le bien fondé régissant les comportements individuels et collectifs.

2. L'émancipation en posant comme principe la capacité d'autodépassement et la possibilité d'inventer de futurs qui ne sont pas encore imaginables.

La démarche d'appropriation des objets d'étude du handball apprend à se connaître, à choisir en connaissance, à évaluer les effets de ses actions, à modifier après analyse. C'est une école de la responsabilité des choix effectués...En apprenant à se bien connaître, l'homme s'émancipe. Cette démarche demande à ce que les individus soient confrontés, dans leur pratique à des problèmes dont ils portent, en eux, la résolution, sans qu'ils en aient conscience. C'est par un réajustement permanent de ses potentialités que l'homme s'engage dans un processus émancipateur.

En plaçant l'enfant dans des situations d'invention en prenant appui sur le patrimoine l'ayant précédé c'est le doter des moyens de penser un futur qui n'existe pas.



BIBLIOGRAPHIE

Collectifs d'auteurs. Approches du Handball, n°110.

Collectifs d'auteurs. Des pistes pour les 9-12 ans. Plusieurs Approches du HB du n°25 au n°133.

Contrepied spécial handball, mars 2013.

Esposito, M. Dossier EPS n°26.

Jeannin, P. Le Meur L. Le Guide du handball. Editions Revue EPS 2008.

Le handball des 9-12 ans. Modes de jeu et entraînement. FFHB

Portes, M. Handball de 8/9 ans à 15/16 ans. La formation initiale des joueurs et joueuses en question. Editions FFHB. 2002.

Merci à Max Esposito et Maurice Portes d'avoir aimablement et largement participé à la réalisation de cette proposition.