

UN VRAI PROGRAMME D'EPS

Les propositions du SNEP-FSU 2019-2020



HAND BALL

Attendus

En situation de jeu réel, à effectif réduit, articuler des actions technico-tactique individuelles et collectives, tant en attaque qu'en défense, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Au sein d'une équipe, les élèves ont à s'organiser à la fois pour résoudre les problèmes posés par les adversaires, et pour imposer des problèmes. Ils ont notamment à comprendre que les règles de jeu sont à la fois des contraintes et des ressources, dans le sens où elles délimitent un champ des possibles à exploiter par le joueur.

- « Voler le ballon » face à une montée rapide de la balle ou une attaque placée, ce qui nécessite de s'organiser collectivement pour ralentir la circulation de balle et chercher à récupérer le ballon le plus rapidement possible.
- « Jouer vite vers l'avant » face à un repli défensif, en montant le ballon rapidement vers la cible adverse avant la réorganisation de l'adversaire.
- « Traverser la défense » lorsqu'elle est organisée en créant et en exploitant les surnombres.
- « Marquer face à un gardien de but » en prenant en compte son placement, sa posture et son déplacement.
- « Créer les conditions du jeu » en assumant différents rôles (arbitrer, observer, coacher).

Savoirs, connaissances, compétences

1-En attaque : progresser rapidement vers la cible adverse ou traverser la défense pour l'atteindre

Cela nécessite dans un timing optimal de :

- Reconnaître et exploiter les espaces libres.
- Coordonner les actions en attaque (conserver et progresser seul ou à plusieurs, tirer).
- Occuper de façon optimale l'espace de jeu en s'étagant et en s'écartant.

PB (Porteur du ballon) :

« Traverser », il alterne le jeu direct ou indirect en fonction de son adversaire dans le couloir de jeu direct :

Dans un 1 contre 1 : enchaînement course/dribble ; course/tir ; course/dribble/tir.

Rechercher un dribble vers l'avant et un changement d'appui.

Dans un 2 contre 1 : enchaîner course/réception/passe ou réception/course/tir ou passe.

PPB (Partenaire du Porteur du ballon) :

« Relayeur », il cherche à offrir en permanence une solution de passe au PB afin de faire progresser la balle vers la cible pour prendre de vitesse la défense. Il se démarque à distance de passe sans couper la ligne PB/but.

Il modifie son positionnement en prenant en compte l'état du couple PB/défenseur face au PB, en se situant en appui ou en relais du PB et en orientation partagée.

Face une défense qui a recréé une ligne défensive, les attaquants vont chercher à prendre l'espace libre entre deux joueurs pour essayer de le traverser ou faire circuler le ballon si celui-ci se referme.

2-En défense : récupérer la balle sans se laisser déborder par son adversaire

Cela nécessite de :

- Être capable de passer rapidement d'attaquant à défenseur et réciproquement (changement de statut).
- Se répartir les attaquants.e.s.
- Se placer entre la cible et son vis-à-vis.
- D'articuler les intentions défensives (harceler, dissuader, intercepter, aider).
- S'opposer à la progression de la balle et au tir, récupérer, provoquer des erreurs chez l'adversaire.
- L'intention tactique de l'équipe en défense est d'être des Voleurs de ballon.

Défenseur :

« Harceleur », face au PB, il l'empêche d'envoyer le ballon dans de bonnes conditions en gênant avec ses bras à hauteur des yeux de son adversaire direct.

« Dissuadeur » proche du PB, face à un PPB, il l'empêche de recevoir le ballon.

« Intercepteur » loin du PB, il prend l'information sur son adversaire direct et sur l'ensemble des partenaires et adversaires pour se déplacer et intervenir sur des trajectoires de balles opportunes.

3-Duel Tireur/Gardien de but (GB):

Tireur : chercher à se retrouver seul face au GB pour gagner son duel.

Situations, activités, ressources, variables didactiques

Les règles sont des variables pour construire les situations d'apprentissage. Elles sont conçues et aménagées en fonction du niveau des élèves. Elles sont amenées à évoluer au cours du cycle :

- Le(s) terrain(s), l'espace de jeu (largeur et longueur), les buts (taille de la cible, nombre de cibles), la zone (forme et taille) et le ballon (taille et matière adaptée).
- Le jeu réversible ou non réversible (changement de statut attaquant / défenseur).
- Les règles de marque (nombre de buts, nombre d'atteintes de la cible, zones de marques atteintes, nombre de tirs, scores à handicap...).
- Le nombre de joueurs (effectifs réduits, surnombres), la composition des équipes, le changement des joueurs pour équilibrer le rapport de force.
- Les droits d'intervention sur le ballon (modulation ou non de la règle du marcher, de la reprise de dribble, de la remise en jeu...).
- L'exploitation de matchs à thème en jouant avec les règles pour susciter des adaptations technico-tactique (jouer sur le crédit d'action de l'attaquant, du défenseur, du tireur, du gardien de but ; jouer sur les paramètres du jeu, en termes d'espace, de temps, d'effectifs, d'aménagement du matériel ; jouer sur les modalités de score).
- Penser la mise en projet collectif (stabilisation de collectifs, temps de réflexion collective, construction d'un référentiel commun, guidage de l'enseignant...).

Les phases de récupération ou les temps morts pendant le match sont exploités pour que les élèves observent, analysent et discutent du jeu, en fonction des consignes de l'enseignant.

Cela nécessite de :

- Tirer en mouvement.
- Identifier une situation de tir seul face au GB (sans défenseur entre le GB et le tireur).
- Assumer la responsabilité du tir.
- Alternier des tirs en percussion ou en contournement en fonction de la position du GB.

Gardien de but :

Dernier défenseur : « Protecteur », placé en avant de la ligne de but sur l'axe Tireur/milieu de cible, il calque ses déplacements par rapport au joueur/ballon.
Placement des bras, coudes en avant mains vers le haut pour voir la balle entre ses bras. Il occupe le plus d'espace possible avec ses 4 segments.
Premier attaquant : Récupération rapide de la balle pour relancer court ou long en fonction de l'état du repli défensif.

4-Coopérer pour adapter son projet de jeu collectif en fonction du système de défense ou d'attaque : les différents savoirs abordés précédemment lors du parcours de formation sont des repères essentiels pour les joueurs afin de respecter un projet de jeu pertinent par rapport aux problèmes posés.

5-Connaître, comprendre et utiliser la logique du règlement et son évolution. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

6-Tenir des rôles :

- Rôles nécessaires à une rencontre : comptabiliser des points, arbitrer, organiser.
- Observer et conseiller : mettre en relation des données chiffrées (score, atteinte de la cible, actions décisives, ...) et des aspects qualitatifs pour évaluer et analyser des stratégies de jeu.

Participer à un coaching collectif autour d'un projet tactique.

Repères de progressivité

(les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)

Etape 1 : vers un jeu de progression vers la cible adverse

- . En attaque, dans un grand espace à faible densité de joueurs, passer d'une centration sur la balle à une centration sur le but afin de progresser collectivement vers la cible adverse à la cible et marquer. Différencier PDB et PPDB ainsi qu'appui et soutien.
- . En défense, être responsable d'un attaquant au sein d'une défense homme à homme tout terrain afin de gêner la progression de la balle et « voler le ballon ».
- . Savoir observer : apprécier les actions effectuées à partir de données quantitatives (multiscores).
- . Savoir arbitrer à plusieurs : les sorties de balle, les fautes du PB.

Etape 2 : vers un jeu en homme à homme ½ terrain

- . En attaque, dans un espace avec faible densité de joueurs (4x4 maximum), évaluer le rapport de forces dans les couples PB/DEF et PPB/DEF afin de marquer en prenant de vitesse le gardien ou en plaçant le ballon là où il n'est pas.
- . En défense, s'organiser en homme à homme sur ½ terrain en se plaçant entre son vis-à-vis et son but afin de ralentir ou stopper la progression de la balle.
- . Savoir observer : recueillir des données simples sur le thème travaillé et les transmettre aux joueurs observés.
- . Savoir arbitrer à plusieurs : les sorties de balle, les fautes du PB, les fautes grossières des défenseurs.

Etape 3 : vers un jeu en homme à homme ¼ de terrain

- . En attaque, accéder à la zone de marque grâce à la coordination des actions des PB et des couples PPB/DEF dans un espace de jeu plus restreint et une densité de joueurs plus importante, afin de marquer en prenant de vitesse le gardien ou en plaçant le ballon là où il n'est pas, et le feinter.
- . En défense, en homme à homme sur ¼ de terrain (prémices d'une organisation collective avec la mise en place un dispositif étagé).
- . Savoir observer : recueillir des données globales du jeu de façon fiable.
- . Savoir arbitrer à plusieurs : les sorties de balle, les fautes du PB, les fautes grossières des défenseurs.

Etape 4 : vers un jeu d'affrontement dans des dispositifs variés à proximité de la cible

- . En attaque, faire des choix pertinents d'organisation offensive face à une défense replacée, étagée ou alignée, afin de marquer en créant de l'incertitude et tirer à différents postes.
- . En défense, choisir en équipe entre défense de zone (priorité à la balle) ou défense homme à homme (priorité à mon adversaire) en fonction de l'état du rapport de force.
- . Savoir arbitrer seul, effectuer le geste correspondant à la faute signalée et l'arbitre ne se laisse pas influencer par les joueurs, situé proche de la faute.
- . Savoir observer et coacher : recueille des données différenciées et les analyse pour aider l'équipe observée à prendre l'avantage sur l'équipe adverse.