

HANDBALL

NIVEAU 1
(BO n°6 du 28.08.08)

Compétence N1

« dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'action de passe ou de dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui gêne 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. »

Différence par rapport au programme des classes de 6ème (1996)

Programme 6ème (1996)

**plusieurs compétences attendues :*

- s'inscrire dans un collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire,
- respecter dans le jeu les règles essentielles du sport collectif pratiqué,
- faire des choix élémentaires permettant d'atteindre la cible,
- maîtriser quelques techniques élémentaires nécessaires à la forme de jeu développé.

Ces compétences...doivent permettre, en coopération avec les partenaires, de mettre en difficulté l'équipe adverse et de valoriser un jeu vers le but.

la compétence Handball N1

- une formulation complète (composante culturelle et méthodologique) et simplifier de la compétence :
 - *condition : 1 jeu collectif à effectif réduit,
 - *de quoi s'agit-il? : rechercher le gain du match,
 - *comment? : tactique en attaque : par des choix du PB.
 - *aspect méthodologique : projet, respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Relation entre la compétence N1 et la CP et la CM des programmes

Compétence attendue	Compétence propre « conduire et maîtriser un affrontement collectif »
Dans un jeu collectif à effectif réduit,	
Rechercher le gain du match	Rechercher le gain d'une rencontre
Par des choix pertinents d'actions de passe ou de dribble	En prenant des informations et des décisions pertinentes
Pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable	Pour réaliser des actions efficaces

Relation (suite)

Compétence attendue	Compétence propre	Compétences méthodologiques et sociales
Face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse	Dans le cadre d'une opposition avec un rapport de force	
S'inscrire dans le cadre d'un projet simple lié à la progression de la balle		Se mettre en projet
Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre	En respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre	Agir dans le respect de soi des autres

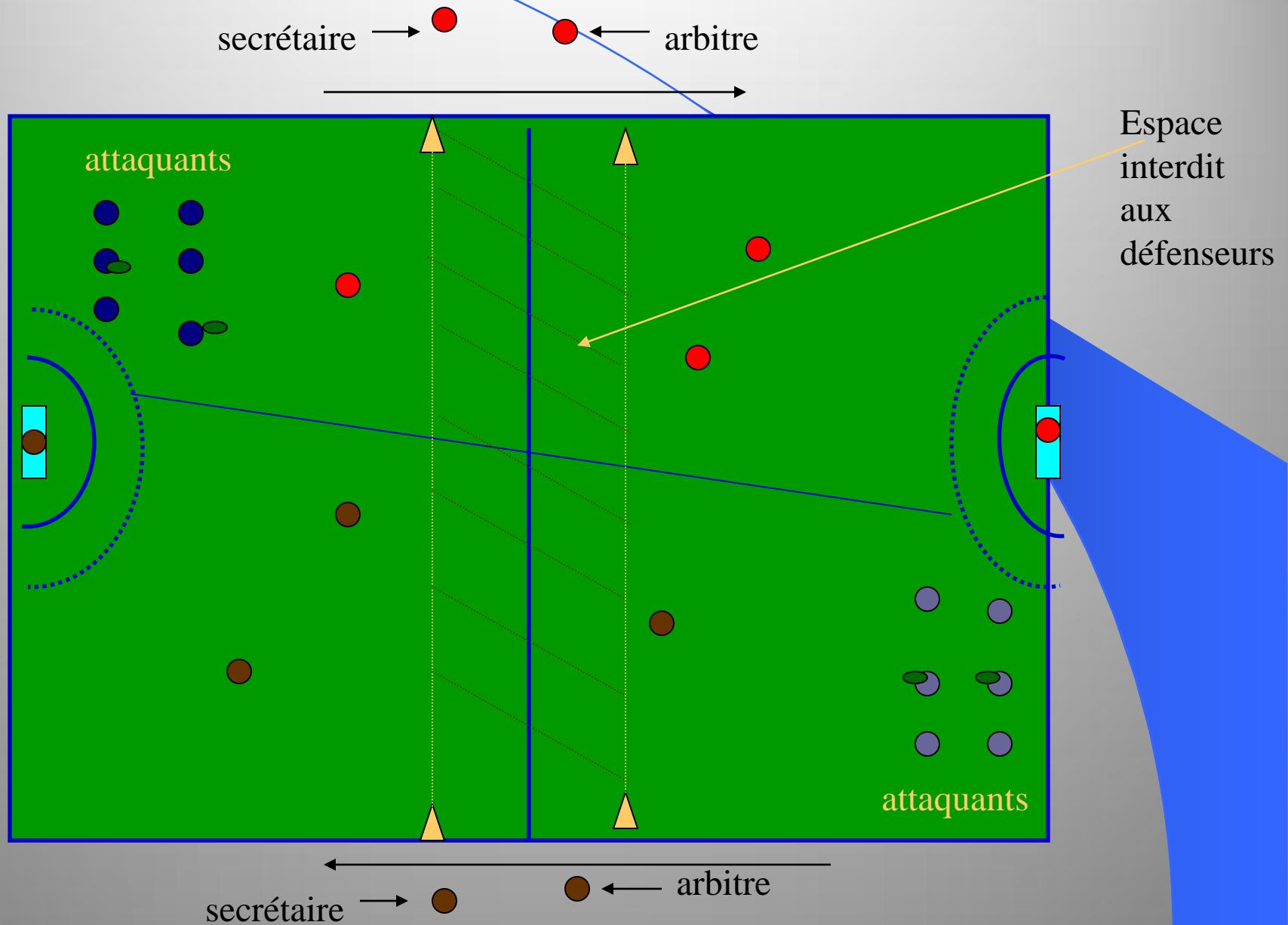
Analyse de la compétence

Compétence (culturelle)	Analyse
« dans un jeu à effectif réduit »	cadre
« rechercher le gain du match »	Objectif final
« par des choix pertinents...à la zone de marque (ZM) »	<p>*tactique pour accéder au but et marquer : PB s'oriente vers le but pour choisir : si partenaire démarqué en appui alors passe, s'il est seul avance en dribble; quand PB se retrouve seul face au gardien entre les 6/9m il tire.</p> <p>*Terme clé de la compétence : « CHOIX »: observer pour choisir l'action à venir.</p> <p>*ZM = entre les 6 et les 9m du couloir central élargi.</p>
« tirer en position favorable »	seul face au gardien dans la ZM.
« face à une défense...adverse »	<p>*rapport de force lié à la logique interne de l'activité</p> <p>* « gêner = freiner en défendant à distance de bras.</p>

Analyse (suite)

Compétence (méthodologique)	analyse
« s'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle »	Il s'agit pour le PB de choisir son action entre la passe ou le dribble pour faire avancer la balle vers le but : une fois orienté vers le but, PB choisie l'action à venir : partenaire seul en appui je passe, si je suis seul je progresse en dribble
« respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre ».	Différentes attitudes à connaître et à appliquer par le joueur.

Proposition d'une forme de pratique



Règles du milieu

Conditions sociales de la pratique et espace de jeu.

Considérons une classe de 24 élèves :

- Le terrain de handball est divisé en 2 dans sa longueur.
- sur chaque ½ longueur, 2 équipes homogènes en leur sein et entre elles s'affrontent : 3 attaquants contre 1 D dans la 1ère moitié du terrain puis 3 A contre 2 D dans l'autre moitié :
 - * 1 équipe de 6 joueurs en attaque (2 groupes de 3 joueurs) qui a 12 passages à effectuer. Chaque groupe passe à tour de rôle.
 - * 1 équipe en défense : 1 D dans la 1ère moitié du terrain, 2 D dans la 2ème moitié, 1 gardien, 1 arbitre 1 secrétaire. Les A peuvent consulter la feuille de score au bout du 6ème passage. La zone hachurée est interdite aux Défenseurs.
- Score : * 0pt = le PB ne franchie pas la médiane.
- * 1pt = le PB franchie la médiane.
- * 3pts = tir cadré du PB seul face au gardien ds les 6/9m.
- * 10pts = Pb marque seul face au gardien ds 6/9m

Remarque : au bout de 12 passages les 2 équipes changent de statut.

Règles du milieu (suite)

Les compétences méthodologiques et sociales.	<ul style="list-style-type: none">-prévoir un projet de progression avant le match : si partenaire seul en appui à distance de passe alors je passe, si seul je progresse en dribble.-rôles : les élèves se les répartissent en attaque et en défense.-maîtriser ses émotions et respecter les décisions de l'arbitre.-1 feuille de score par équipe.
L'activité motrice.	<p><u>-attaque :</u></p> <p>Progresser vers ZM pour s'y retrouver seul face au gardien :</p> <ul style="list-style-type: none">* PB (décideur) : 1ère intention : regard orienté vers le but adverse <u>puis</u> : si PPB=seul en appui alors <i>passe</i>; si PB seul alors avance en <i>dribble</i>; quand PB seul dans ZM alors <i>tir</i>.*PPB (acteur) : s'écarte du défenseur et se place à distance de passe du PB en présentant ses mains. <p><u>-défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none">*DEF direct : harcèle à distance de bras,*DEF indirect : empêche de recevoir voire joue l'interception.

Règles du milieu (suite)

La réussite.	-l'attaque : 8 passages/12 le PB arrive en ZM et tir.
Une réflexion sur l'action.	-après 6 passages en attaque : *consultation de sa feuille de score,

Modèle de feuille de score

- 0pt = le PB ne franchie pas la médiane.
 - 1pt = le PB franchie la médiane.
 - 3pts = tir cadré du PB seul face au gardien dans le 6/9m.
 - 10pts = PB marque seul face au gardien dans les 6/9m.

Effets attendus

moteurs	Méthodologiques et sociales
-les attaquants font progresser la balle et place 1 joueur seul face au gardien.	-respect du projet
-PB : choix pertinent faisant avancer la balle.	-analyse de sa feuille de match.
-PPB: aide à la progression de la balle : s'écarte du défenseur et se met à distance de passe de PB.	- joueur : maîtrise des émotions, respect des décisions de l'arbitre, respecte le dispositif de la Forme de pratique.
-Défenseur : ralentie, fait reculer les attaquants, intercepte.	

Acquisitions

Connaissances (« ce que je dois savoir »)	Capacités (« ce que je dois savoir faire »)	Attitudes (« ce que je dois comprendre et être en tant que joueur pour faire »)
<p><u>Informations sur l'APSA</u></p> <p>-connaître les règles de base (3 pas, reprise de dribble).</p> <p>-l'organisation du jeu : l'équipe attaque ou défend.</p> <p><u>Informations sur son activité</u></p> <p>-identifier son rôle en attaque : PB, PPB.</p> <p>-différencier : rôle du DEF direct du rôle du DEF indirect.</p>	<p><u>L'attaque</u></p> <p>-PPB : s'écartez du défenseur pour recevoir la balle en appui de PB</p> <p>-PB :</p> <p>* s'orienter vers la cible dès la réception de la balle et choisir l'action à venir : si partenaire démarqué en appui alors je passe; si je suis seul alors je progresse en dribble.</p>	<p><u>Relation à soi, aux autres</u></p> <p>-maîtriser ses émotions vis à vis des partenaires et adversaires pendant l'action et quelle que soit l'issue du match.</p> <p>-respecter les décisions de l'arbitre.</p>

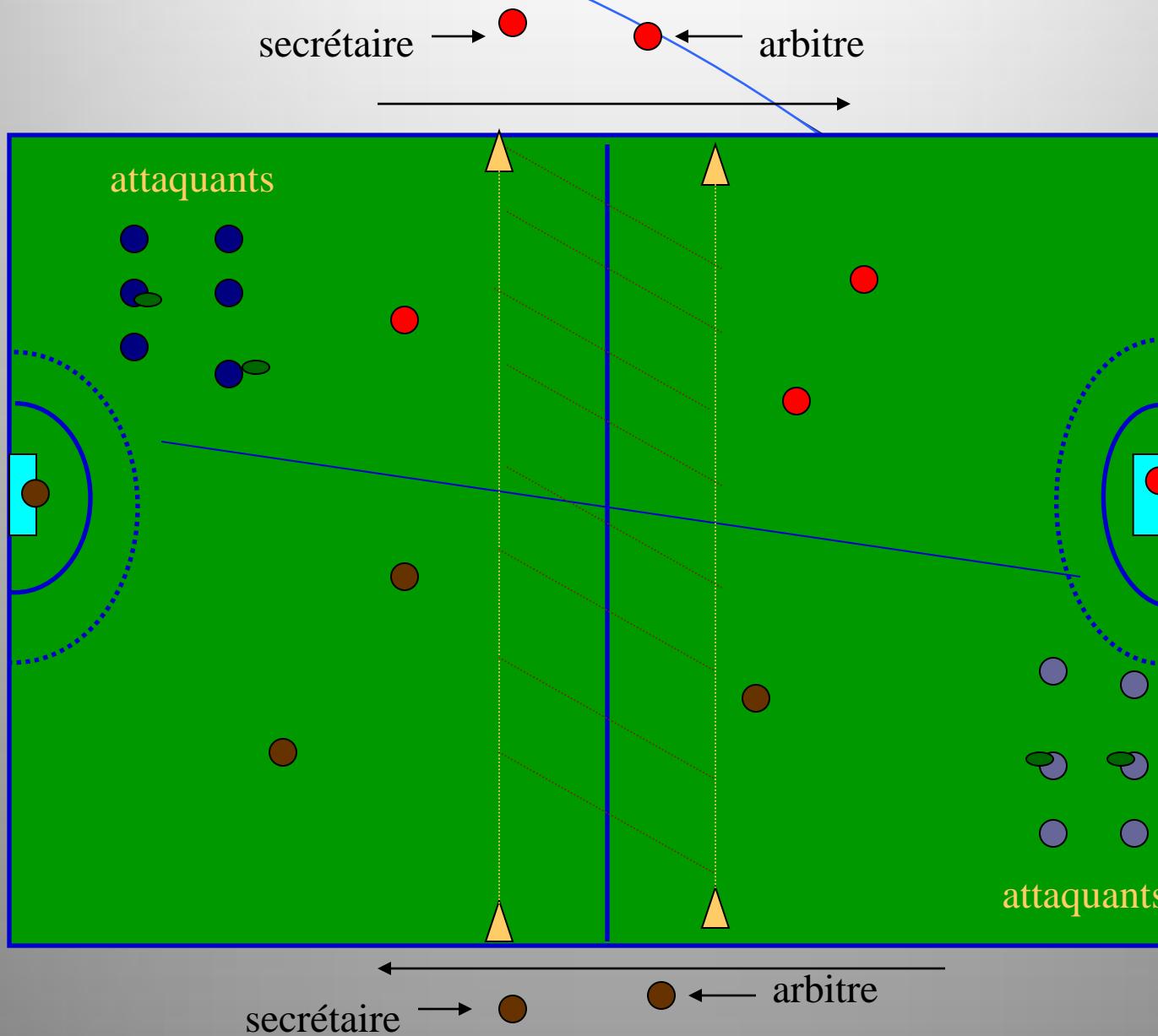
Acquisitions (suites)

Capacités (« ce que je dois savoir faire »)	Attitudes (« ce que je dois comprendre et être en tant que joueur pour faire »)
<ul style="list-style-type: none">-PB(suite) :*se replacer en avant après son action*se reconnaître en zone favorable de tir seul face au gardien.	<ul style="list-style-type: none">-retour sur l'action de l'équipe : les choix effectués.

Transformations attendues

motrices	-PB : de la passe hasardeuse... à la passe adaptée (tendue, rebond) selon l'action de DEF et PPB. -PPB : du jeu à l'arrêt au déplacement dans les espaces libres. -DEF : du contact sur PB à gêne le trajet de PB à distance de bras.
Cognitives	-PB : de la passe immédiate à un temps d'observation vers la cible pour décider de l'action à venir. -PPB : ..vers des courses en avant du PB. -DEF : associe un rôle à son statut (DEF direct, DEF indirect). -vers la mise en place d'un projet d'équipe et de progression de balle
infos	-PB : vers un regard orienté vers la cible. -PPB : d'un regard fixé sur la balle à un regard balle/espace libre en avant de PB. -DEF : se situe / PB /PPB.
affectives	-des actions impulsives aux actions réfléchies. -accepter d'être battu... -vers la maîtrise de ses émotions et l'acceptation de l'issue du match

Protocole d'évaluation : mise en place



Protocole (suite)

Même dispositif que la forme de pratique :

- jeu sur $\frac{1}{2}$ terrain en longueur.
- match entre 2 équipes homogènes entre elles et en leur sein.
- 1 équipe en attaque effectuant 12 passages. Au bout du 6^{ème} les attaquants peuvent consulter leur feuille d'observation.
- 1 équipe en défense + Rôles : 1 D dans la 1^{ère} moitié de terrain, 2 D dans la 2^{ème} moitié, 1 gardien, 1 secrétaire et 1 arbitre.

Les 2 équipes changent de statut au bout des 12 passages.

Remarque : rencontre en match Aller/Retour contre la même équipe.

Evaluation du professeur :

(voir les fiches suivantes)

- l'évaluation porte sur le PB.
- Score : Victoire = 4pts, Nul = 3pts; Défaite = 2pts.

Fiche d'évaluation du professeur

	N1 non atteint	N1 en cours d'acquisition	N1 atteint
Projet de progression de balle	-projet aléatoire non orienté vers la cible à atteindre.	-projet de progression souvent par le dribble ou passe au « meilleur ».	-projet de progression permettant l'accès à la cible.
Action du PB	-garde longtemps la balle. -passe dès qu'un partenaire demande verbalement la balle. -la balle arrive rarement en Zone de Marque (ZM).	-Soit avance souvent en dribble sans lecture du jeu, soit cherche à tout prix à faire la passe au « meilleur ». -la balle arrive en ZM puis peu de tirs sinon non cadré.	-regard orienté vers la cible pour choisir soit la passe si partenaire seul en appui, soit le dribble si seul. -tir régulier en ZM seul face au gardien.
Respect (adversaires, partenaires, arbitre)	-des contacts. -discussion avec partenaires. -désaccord/arbitre.	-moins de contacts. -qq échanges avec P. -intervient parfois dans l'arbitrage.	-pas de contact. -respecte les décisions de l'arbitre.

Fiche d'évaluation du professeur