

NIVEAU 2
(BO n°6 du 28.08.08)

HANDBALL

Compétence N2

« dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balles 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 replacée.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer. »

Analyse et Conséquences

Les composantes	La compétence	analyse	conséquences
<p><u>Composante culturelle</u> : «conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif »</p>	<p>« dans un jeu à effectif réduit »</p>	<p>Cadre, condition</p>	<p>-davantage d'espace libre sur le terrain facilitant la lecture du jeu.</p>
	<p>« rechercher le gain...la défense est remplacée ».</p>	<p>Des stratégies en attaque selon le placement de la défense pour gagner le match</p>	<p>Connaissances procédurales :</p> <ul style="list-style-type: none"> *Si les défenseurs (D) sont étalés sur le terrain, ALORS les attaquants (A) peuvent monter rapidement la balle pour placer un A seul face au gardien entre les 6/9m. *Si les D sont remplacés (dans leur partie de terrain entre 6/9m), ALORS organisation d'une 1ère circulation de la balle et des joueurs pour qu'1 A se retrouve seul face au gardien entre les 6/9m.

Analyse et Conséquences

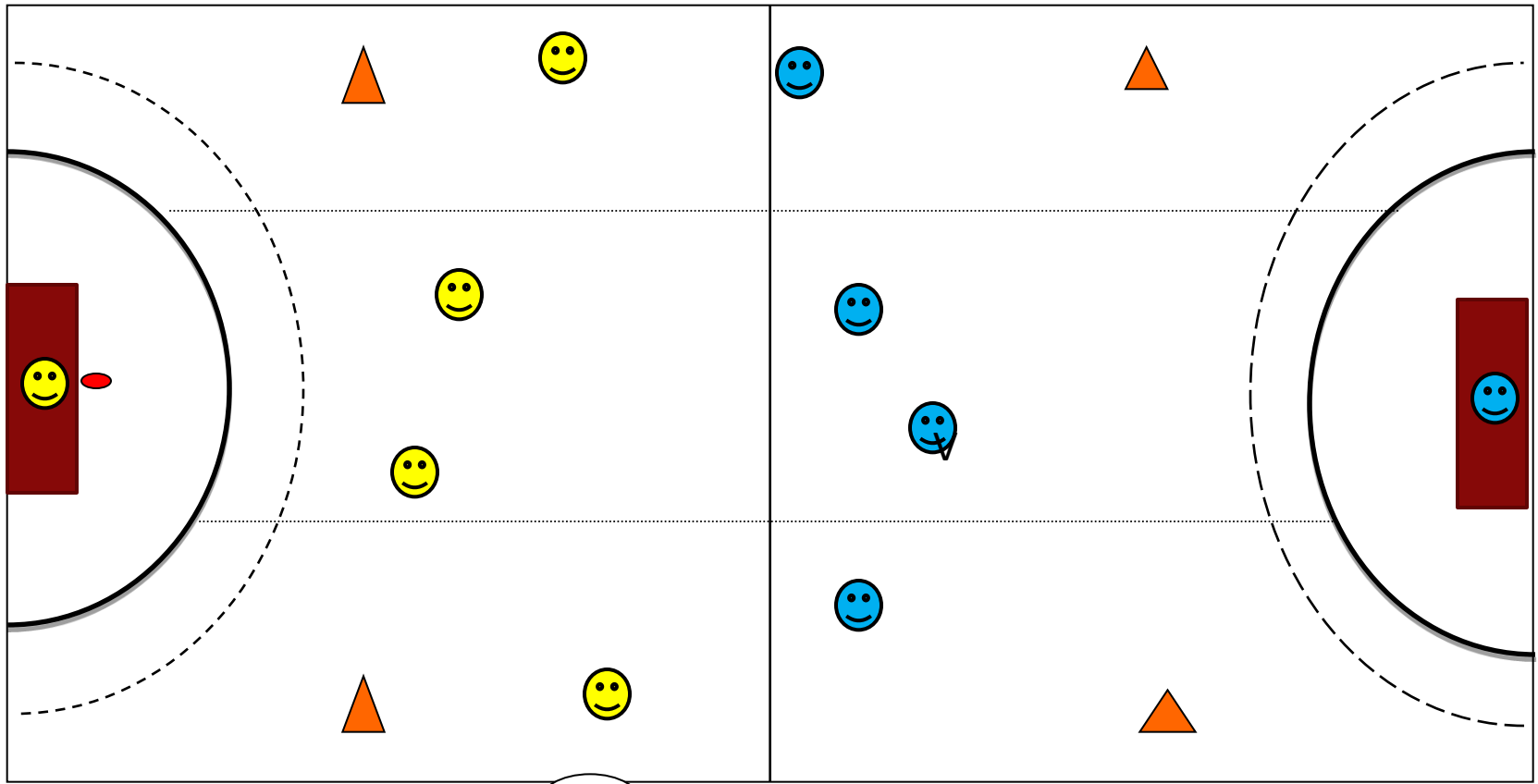
Les composantes	La compétence	analyse	conséquences
<p><u>Composante méthodologique</u></p> <p>« se mettre en projet »</p>	<p>« s'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable ».</p>	<p>Projet d'attaque selon le type de défense pour placer un A seul face au gardien entre les 6/9m</p>	<p>*Défense non replacée: monter vite la balle pour la prendre de vitesse et qu'1 A arrive seul face au gardien entre les 6/9m. *défense replacée : faire circuler la balle et les A jusqu'à ce qu'un A se retrouve dans un espace se libre dans les 6/9m.</p>
<p>« organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités »</p>	<p>« observer et coarbitrer ».</p>	<p>*Observer le projet. * 2 arbitres.</p>	<p>*répartition des rôles. *1 arbitre de champ + 1 arbitre de zone.</p>

Un milieu scolaire

Groupe A en attente
(observateurs)

secrétaires

Groupe B en attente
(observateurs) **A**



arbitre

Règles du milieu

Conditions sociales de la pratique, espace de jeu, temporalité

Considérons une classe de 30 élèves

- 2 groupes (A et B) de 15 joueurs où ils sont classés par niveau de 1 à 15.
 - match de 5 X 5 (dont 1 gardien) entre joueurs de même niveau.(ex : 1à5(A) contre 1à5(B).
 - 2 séquences de 4' avec une pause de 2' où les joueurs se concertent /projet avec les observateurs de leur équipe.
 - 1 arbitre et 1 secrétaire par équipe. Les autres observent les joueurs de leur équipe selon le projet.
 - l'action débute par la passe du gardien au même moment 2 joueurs de l'équipe adverse vont contourner 1 plot situé dans leur partie de terrain.
- Remarque** : dès qu' 1 équipe se retrouve en défense, 2 défenseurs doivent aller contourner 1 plot dans sa partie de terrain.
- Puis 2ème et 3ème match entre équipe du même niveau. Les scores s'additionnent.

Règles du milieu (suite)

Les compétences méthodologiques et sociales.

- mettre en place un projet d'attaque pour favoriser des tirs en situation favorable : si défense étalée alors montée rapide de la balle, si défense replacée alors circulation de la balle jusqu'à ce que 1 attaquant se retrouve seul face au gardien entre les 6/9m.
- rôles : joueurs, arbitre, secrétaire et observateurs.
- match : maîtriser ses émotions et respecter les décisions de l'arbitre.
- remplir et utiliser 1 feuille d'observation par équipe.
- arbitre : siffler et faire le bon geste, changer de statut pendant le match (arbitre de champ, arbitre de zone). L'arbitre de zone annonce les points marqués après chaque attaque.
- secrétaire : inscrit les points marqués.

Feuille d'observation par équipe

Projet (P): monter rapidement la balle si la défense est étalée sur le terrain ou faire une attaque placée si elle est replacée pour avoir 1 attaquant seul face au gardien.

	A	T	A	T															
1er groupe (A)	P	3	P	0															
2ème groupe (A')																			
3ème groupe (A'')																			

A= attaque, **T**= tir; **P**= P. réalisé; **~~P~~**= P. non réalisé;

pas de tir= 0pt; **tir en situation favorable(SF) sans marquer**=3pts, **but en SF**=10pts.

Règles du milieu (suite)

Activité motrice	<p>* Les joueurs : l'action débute par le gardien. Dès lors, 2 défenseurs vont contourner un plot situé dans sa partie. L'équipe en attaque doit pouvoir réagir selon placement des défenseurs sur le terrain :</p> <ul style="list-style-type: none">-si défense étalée sur le terrain alors montée de balle rapide jeu en appui, écartement/étagement (2 ailiers, 2 arrières), passes semi-longues.-si la défense est replacée entre les 6/9m alors circulation des joueurs et de la balle par du jeu en appui et/ou soutien jusqu'à ce qu'1 A se retrouve seul face au gardien entre les 6/9m. <p>* les arbitres : déplacement en fonction de l'action et en respectant le principe d'1 arbitre de champ et 1 arbitre de zone.</p>
La réussite	Les attaquants réussissent à agir selon le placement de la défense leur permettant de placer 1 A en situation favorable de tir seul face au gardien.
réflexion sur l'action.	<p>* Les joueurs : à la mi-temps consultation feuille d'observation liée au projet de jeu et consignes données par leurs partenaires.</p> <p>* Les arbitres : échange entre eux et avec les secrétaires.</p>

Effets attendus

LES EFFETS ATTENDUS SUR LE COMPORTEMENT DES ELEVES	
Des conditions sociales de la pratique	2 groupes de 15 où les joueurs sont classés par niveau : match entre équipes homogènes entre elles pour garantir l'équilibre des rapports de force et l'intérêt du jeu; responsabilisation des joueurs au sein des équipes; intérêt accordé au match de ses partenaires.
De l'espace de jeu	L'engagement par le gardien permet aux attaquants de monter vite la balle au moment où 2 défenseurs doivent aller contourner un plot situé dans leur partie.
De la temporalité du jeu	-2 séquences de 4': séquence courte car davantage de jeu rapide. - Pause de 2': récupération et réflexion par rapport au projet de jeu.

Effets attendus (suite)

Qui régissent les compétences méthodologiques	<p>Changement de rôles : joueurs, arbitrage, observation, secrétariat.</p> <p>Participer au bon déroulement de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none">- en acceptant les décisions de l'arbitre,- en acceptant les consignes de ses partenaires.
Qui régissent l'activité motrice	<p>Les attaquants doivent réagir selon la situation proposée par les défenseurs pour mettre 1 joueur en situation favorable de tir seul face au gardien.</p>
Qui fixent la réussite	<p>Réaction adaptée de l'attaque par rapport à la défense proposée amenant souvent 1 attaquant en situation favorable de tir.</p>
Qui permettent une réflexion sur l'action	<p>Retour sur le projet d'attaque simple au sein de son équipe.</p> <p>Placement des attaquants sur le terrain.</p>

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 4 phases de jeu(montée rapide, jeu placé, repli défensif, défense placée) et savoir comment elles s'opposent</p> <p><u>Informations sur son activité</u></p> <p>-gérer et adapter son engagement physique selon la phase de jeu.</p>	<p><u>L'attaque</u></p> <ul style="list-style-type: none">- assurer la montée rapide de la balle à partir de la passe du gardien si la situation est favorable.- augmenter l'espace de jeu offensif par écartement/étagement.- assurer la continuité du jeu en utilisant le « passe et va »,	<p><u>relation à soi même</u></p> <ul style="list-style-type: none">- privilégier un poste en fonction de ses aptitudes.- accepter de changer de poste malgré sa préférence.- maîtriser ses émotions.

Acquisitions (suites)

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'activité d'autrui</u></p> <ul style="list-style-type: none">-rapport de force.-connaître le rôle de chaque arbitre : de champ et de zone et l'alternance des rôles	<ul style="list-style-type: none">- Si attaque placée, circulation de la balle et circulation des joueurs par du jeu en appui et/ou soutien.	<p><u>relation aux autres et à l'environnement</u></p> <ul style="list-style-type: none">-retour objectif sur la prestation des joueurs.- observation : se focaliser sur le projet.

Transformations attendues

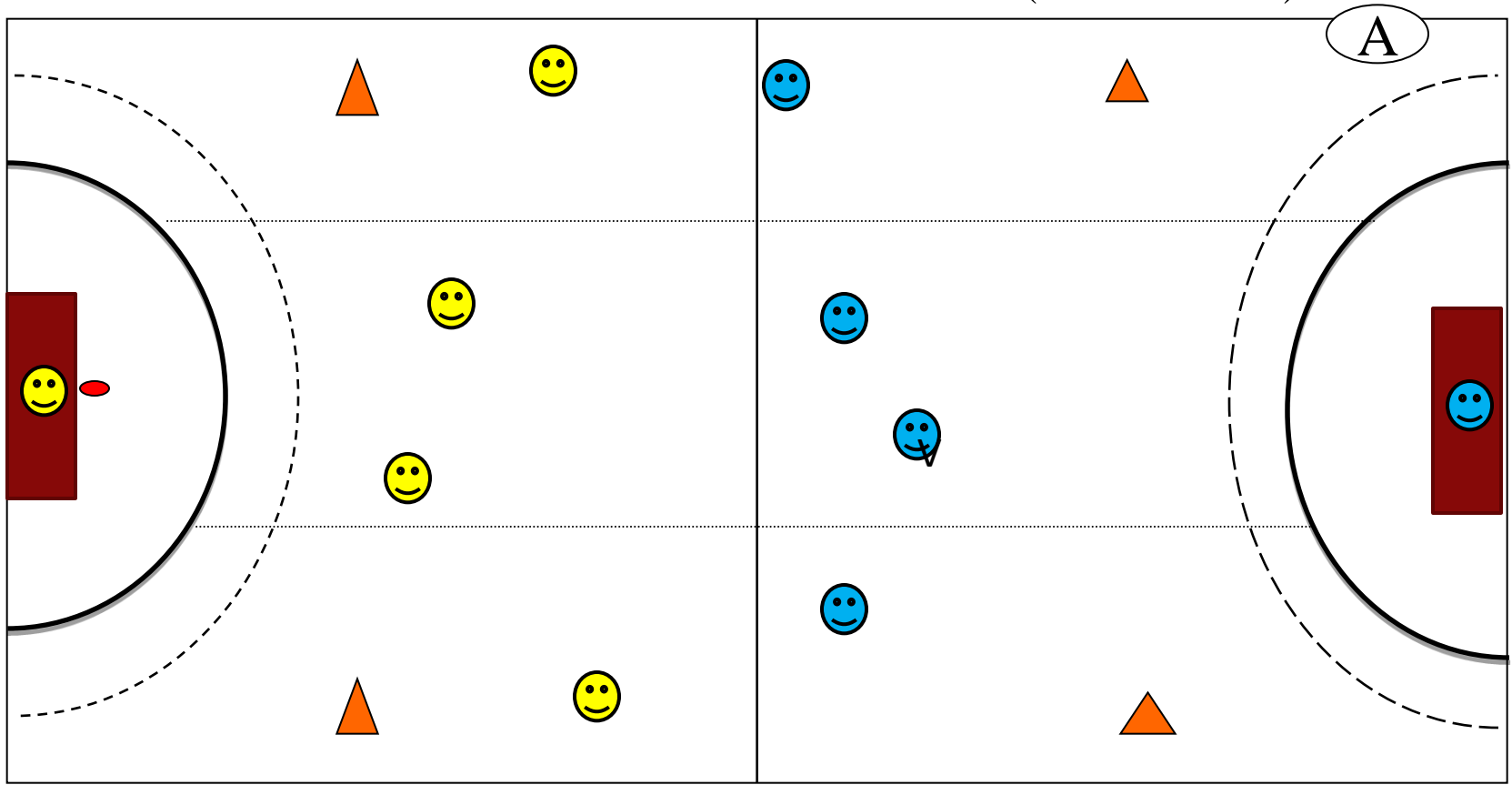
motrices	<ul style="list-style-type: none">-vers une gestion de son engagement physique selon la phase de jeu.-PB : vers la passe adaptée (courte, longue) selon l'action de DEF et PPB; vers une transmission de la balle dans la course de PPB.-PPB : vers une course dans espace libre ou utilisation de l'espace libéré.
Cognitives	<ul style="list-style-type: none">-PB : vers une exploitation du jeu rapide en 1ère intention.-PPB : ..vers une orientation en fonction de PB/espace libre/but adverse.
informationnelles	<ul style="list-style-type: none">-PB : vers une prise d'information sur le placement des défenseurs et recherche de PPB libre.-PPB : vers un regard fixé sur PB.
affectives	<ul style="list-style-type: none">-vers des actions réfléchies, gestion des émotions.

Protocole d'évaluation

Groupe A en attente
(observateurs)

secrétaires

Groupe B en attente
(observateurs)



arbitre

Protocole (suite)

Même dispositif que la forme de pratique :

- 2 groupes (A et B) de 15 joueurs où ils sont classés par niveau de 1 à 15.
- match de 5 X 5 (dont 1 gardien) entre joueurs de même niveau.(ex : 1à5(A) contre 1à5(B).
- 2 séquences de 4' avec une pause de 2' où les joueurs se concertent /projet avec les observateurs de leur équipe.
- 1 arbitre et 1 secrétaire par équipe. Les autres observent les joueurs de leur équipe selon le projet.
- Puis 2ème et 3ème match entre équipe du même niveau. Les scores s'additionnent.
- Les équipes s'affrontent en match Aller/Retour.

Protocole (suite)

Evaluation du professeur:

L'enseignant observe l'attaque et les arbitres pendant les matchs.

Les critères d'évaluation :

- projet d'attaque lié aux tirs en situation favorable : choix approprié du type d'attaque en fonction de la défense : **9pts.**
- Observation : adéquation fiche élèves/fiche professeur : **4pts.**
- Arbitrage : efficacité de la paire d'arbitre : cohésion, siffler et indiquer les fautes : **3pts.**

remarque : ce critère peut s'évaluer à partir de la 3^{ème} leçon.

+ le score : Victoire = 4pts, Nul = 2pts; Défaite = 1pt.

Fiche d'observation du professeur

nom	Projet d'attaque (9)								Score (4) (v=4; n=2; d=1)			Arbitrage (3)	observation (4)	note /20
	A	T	A	T	A	T	A	T	aller	retour	pt			
A)	P	3							... v	... n	3			
B)									... d	... n	1.5			
A')														
B')														
A'')														
B'')														

A= attaque, **T**= tir; **P**= P. réalisé; **R**=P. non réalisé;

pas de tir= Opt; **tir en situation favorable(SF) sans marquer**=3pts, **but en SF**=10pts.

Remarque : utiliser 2 couleurs différentes Match Aller/retour