



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

INSTITUT UNIVERSITAIRE  
DE FORMATION DES ENSEIGNANTS

Joakim Zimmerli

**Atelier de didactique  
MASE  
Education physique et sportive**

**2015-2016**

**« Handball 11<sup>ème</sup> »**

**Collège des Colombières**

**Chargé d'enseignement : Bernard Poussin**

## Projet d'enseignement « Handball 11ème »

### Compétences dans l'action

Construire une contre-attaque pour prendre la défense de vitesse et permettre à un joueur de tirer seul face au gardien.

### Compétences autour de l'action

Des observateurs observent le jeu pour prendre des informations sur la qualité du jeu et le comportement des joueurs. Des élèves arbitres sur les cotés du terrain pour gérer la rencontre et faire appliquer le règlement

## Ressources constitutives

### Habilités motrices

#### *Du point de vue des aspects stratégiques*

- Dribbler dans le couloir de jeu direct pour un tirer seul.
- S'engager rapidement dans les couloirs de jeu direct pour prendre de l'avance sur le remplacement défensif.
- Fixer la défense pour libérer un ou des joueurs qui pourront tirer seul.
- Se proposer dans des espaces libres pour libérer le PB de la pression défensive et conserver le ballon.

#### *Du point de vue des aspects techniques*

- Pour le tireur :
  - Construire la posture tirs à bras cassé avec appuis au sol ou en suspension pour avoir un tir puissant.
- Pour le passeur :
  - Construire la posture « bras lanceur cassé » pour échanger long.

### Connaissances

- Savoir verbaliser ses actions ou celles de ses coéquipiers pour construire des règles d'actions pertinentes.
- Connaître le règlement pour prendre part activement à l'arbitrage, (Mascret & Rey, 2011)

### Attitude

- Respecter ses coéquipiers, les adversaires, les observateurs et les arbitres pour construire une attitude fair-play et progresser dans un contexte favorable à l'apprentissage.

### Habilités méthodologiques :

- Tenir une fiche d'observation correctement pour relever des indicateurs qui rendent compte du comportement du joueur sur le terrain ;

## Description de l'épreuve

### But du jeu

- Marquer plus de buts que l'équipe adverse mais également gagner avec la manière en marquant au moins cinq tirs seuls.

### Terrain de Handball

- Dimension : terrain de basket, lignes blanches de sorties.

### Les officiels

- Deux Arbitres et deux marqueurs par équipes.

### Les équipes

- Trois équipes de 5 à 6 joueurs
- Equipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein dans lesquelles les joueurs sont hiérarchisés.
- Jeu à 3 joueurs de champ avec un gardien et un ou deux remplaçant(s).

### Règlement du jeu

- Temps des matchs : 4 minutes.
- Début du match : Depuis le centre du terrain, une équipe engage le jeu par une passe dans son propre terrain. Les joueurs sont chacun dans leur propre camp au moment de l'engagement.
- Score : 1 point par but marqué.
- Remise en jeu après violation/sortie : à l'endroit de la violation/sortie, à l'extérieur des limites du terrain avec un pied sur la ligne délimitant le terrain.
- Remise en jeu après violations empêchant de marquer : à l'extérieur du terrain pour l'équipe qui subit la faute et un jet franc tiré à la fin du match.

### Violations

- Le ballon est sorti lorsqu'il touche le sol en dehors des limites du terrain (lignes blanches) ou lorsque le joueur en possession du ballon met le pied en dehors des lignes blanches.
- Double dribble (repartir en dribble après l'avoir interrompu ou dribbler à deux mains).
- Touche de balle avec une autre partie du corps que les mains (sauf pour le gardien).
- Plus de trois appuis au sol en possession du ballon.
- Garder le ballon + de 5''.
- Entrer dans la zone du gardien pour les attaquants (lignes comprises).
- Défendre dans la zone du gardien par les joueurs de champs.
- Sortir de la zone pour le gardien.
- Faire une passe volontaire à son gardien.
- Faire une passe qui traverse le milieu de terrain (pour le gardien).

**Toutes les violations sont sanctionnées par une remise en jeu en dehors des limites du terrain pour les sorties et à l'endroit de la faute pour les autres violations**

### Fautes personnelles

- Bousculer, pousser, tirer ou ceinturer l'adversaire.
- Prendre le ballon des mains d'un adversaire.  
→ 1<sup>ère</sup> faute et 2<sup>ème</sup> faute donne un avertissement.  
→ 3<sup>ème</sup> faute : expulsion pour le reste du match.

Toutes les fautes personnelles sont sanctionnées d'un jet franc tiré à la fin du match.

**Toutes fautes volontaires, tout comportement de tricherie sera sanctionné d'une expulsion définitive du jeu**

### Organisation du tournoi

L'organisation des matchs ainsi que la composition des équipes sont affichés à côté du tableau noir où les élèves peuvent venir regarder le rôle qu'ils ont à jouer et contre quelle équipe ils jouent.

Match n°	GARDIENS	REEMPLACANTS	OBSERVATEURS	ARBITRES
1	R1/V1	5	B2/3	B1/4
2	B2/V2	4	R2/3	R1/4
3	B3/R3	2	V2/3	V1/4
4	R4/V4	3	B1/5	B2/3
5	B5/V5	2	R1/5	R2/3
6	B4/R5	1	V1/5	V2/3

### Modalités et critères d'évaluation (Philippon, 2006)

La note maximale pour chaque joueur est obtenue à la suite de l'obtention de 24 points sur l'ensemble des 3 meilleurs matchs. Chaque passe offensive (**PO**), chaque Tir seul (après passe ou après dribbles) rapportent 1 point, 1 point supplémentaire s'il y a but. Un maximum de 2 points par match et par catégorie peut être atteint. Lors de chaque match, si le joueur parvient à être complet et à avoir 1 point minimum dans chaque catégorie sauf les autres tirs (AT), il reçoit 2 points supplémentaires.

La passe offensive (**PO**) est notée lorsque cette passe est réceptionnée par un joueur en avance sur le remplacement défensif. En cas de passe ratée, aucun point n'est accordé.

Le tir seul après dribbles (**TSAD**) est noté lorsque l'élève parvient à prendre la défense de vitesse en dribble pour aller tirer seul, le départ du dribble est donc situé en arrière du/des défenseurs.

Le tir seul après passe (**TSAP**) est noté lorsque qu'un joueur NPB marque un déplacement vers l'avant en prenant la défense de vitesse et reçoit une passe offensive pour un tir seul.

Les autres tirs (**AT**) sont notés uniquement s'il y a but, 0 point si le tir est arrêté par le gardien, -1 point si le tir n'est pas cadré,

Lors de l'épreuve diagnostique, seuls les indicateurs PO, TS et AT sont présents (Philippon, 2006, p. 102).

## Evaluation

### Compétences dans l'action

#### **Performance/maîtrise collective (coeffcient 1)**

Sur 6 matchs de 4' par équipe en appliquant le principe de « gagner ou perdre avec la manière » (Mascret, 2011)

Note	6.0	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5
Résultat du match	Victoire avec $\geq 5$ TS	Victoire avec $< 5$ TS	Match nul avec $\geq 5$ TS	Match nul avec $< 5$ TS	Défaite avec $\geq 5$ TS	Défaite avec $< 5$ TS

La note finale correspond à la moyenne des 6 notes des 6 matchs arrondie à la demi-bonne.

#### **Maîtrise personnelle de l'activité offensive (coeffcient 2)**

Observation sur 3 matchs de 4' (les 3 meilleurs pour ceux qui jouent 4 matchs)

Note	6	5.5	5.0	4.5	4.0	3.5	3.0
Nb. de points	$\geq 24$	23 à 20	19 à 16	15 à 12	11 à 8	7 à 5	-5

### **Compétences autour de l'action (Coefficient 1)**

Cette évaluation est réalisée par l'enseignant.

- Tenir une fiche d'observation afin de prendre de l'information sur les productions des joueurs de l'équipe observée (1 point). L'observateur perd 0.25 par manque de clarté, propreté et/ou s'il fait plus d'une faute d'observation par match.
- Maîtriser les règles pour l'arbitrage (1 point). L'arbitre perd 0.25 s'il déroge aux points suivant : déplacement actif, sifflet autoritaire, connaissance du règlement.
- Fair-play : respect des coéquipiers, des adversaires et des arbitres. Une faute technique lors du tournoi fait perdre tous les points (2 points). L'élève perd 0.5 points par remarque de l'enseignant.
- Efficacité d'organisation avant le match (observateur, arbitre, remplaçant, gardien ou joueur) (2 points). Idem qu'au point précédent.



## SAPSР« 2 vs 2 + 1 joker»

### Ressources constitutives

- Dribbler dans le couloir de jeu direct pour un tirer seul.
- S'engager rapidement dans les couloirs de jeu direct pour prendre de l'avance sur le replacement défensif.
- Fixer la défense pour libérer un ou des joueurs qui pourront tirer seul.

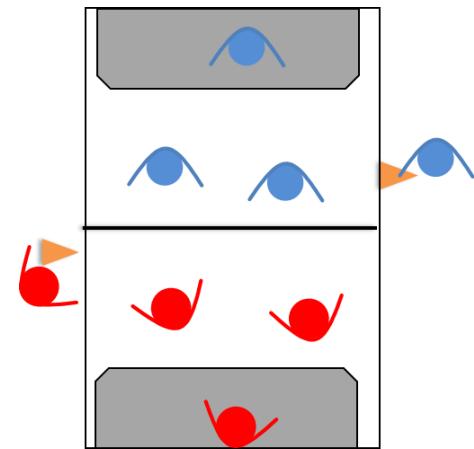
**But :** Remporter le match au score.

**Critères de réussite :** Avoir fait 1 passe offensive et 1 tir seul par personne à chaque match.

**Organisation :** 4 vs 4, 1 gardien, 2 joueurs de champs, 1 joker placé au cône situé à l'extérieur du terrain le long du couloir latéral. Le joker entre en jeu lorsque son équipe rentre en possession de la balle. Lorsque son équipe perd la balle, se dernier retourne à son cône. La durée du match est de 4 minutes Les arbitres se placent de chaque côté du terrain et suivent la ligne de la balle. Les observateurs reportent les indicateurs sur les fiches d'observations. Les rôles sont attribués selon un tableau affiché dans la salle.

**Score :** PO, TS, AT et but. Chaque indicateur compte pour un score. En fonction de l'avancée des savoirs, le TS peut être remplacé par TSAD et TSAP.

**Choix de l'élève :** Les élèves peuvent choisir



Équipe	PO	TS	AT	Score
Rouge				
Vert				

l'emplacement du cône sur la gauche ou la droite du terrain.

**Problématisation:** Comment utiliser les jokers pour pouvoir tirer seul au but.

## Analyse a priori

Si la défense est à plat et ferme les CJD de PB et NPB mais que le rapport de force PB/DPB est favorable alors le joker s'engage dans son CJD pour attendre une passe offensive dans sa course de PB. La défense est prise de vitesse et le joker peut faire un tir seul après passe (schéma 1).

Si la défense est étagée avec un D qui ferme le CJD du joker alors le joker reste en appui à hauteur du milieu du terrain dans son couloir latéral pour

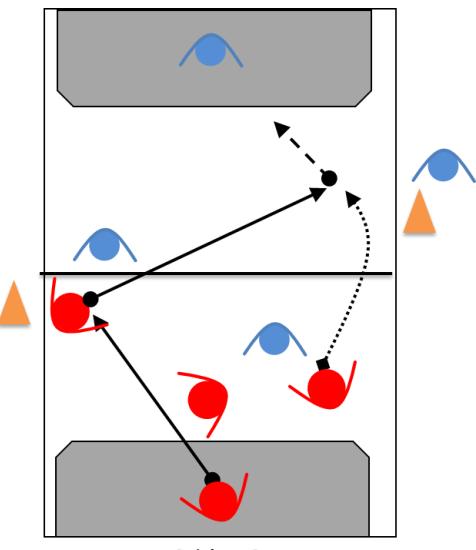


Schéma 2

proposer une solution au

gardien ou à PB. NPB s'engage vers l'avant avec une course circulaire pour recevoir dans sa course une passe offensive du joker. NPB prend ainsi la défense de vitesse et peut tirer seul après passe (schéma 2).

Si le rapport de force PB/DPB est défavorable alors le joker

se déplace pour offrir une solution de passe à PB sur une ligne de passe libre. PB s'engage dans son CJD pour recevoir une passe offensive dans sa course du joker et tirer seul après passe. NPB reste sur une ligne de passe libre pour PB dans le couloir latéral pour que son D ne puisse pas intervenir sur PB (schéma 3)

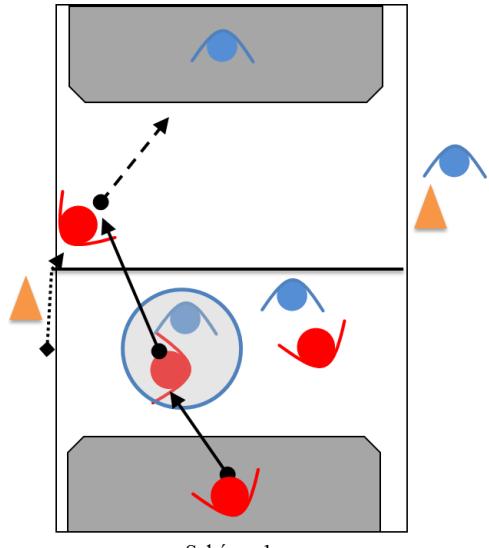


Schéma 1

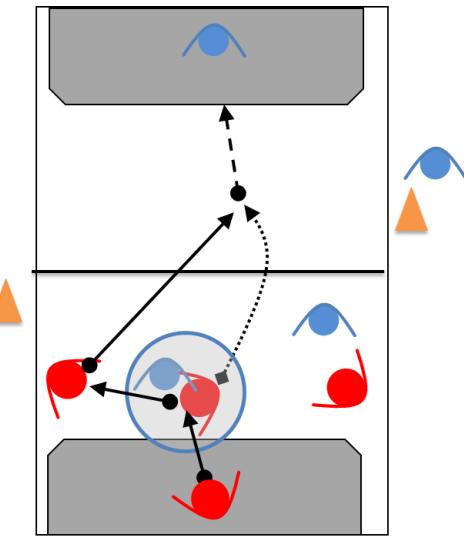


Schéma 3

## SAD «Tirs en course»

Lors de la SAPSR, j'ai pu observer un certain nombre de difficultés techniques qui ne permettaient pas aux élèves d'être efficaces malgré des choix pertinents :

- 1) Des passes offensives qui manquent de précision. La balle est souvent envoyée derrière le tireur qui doit arrêter sa course, qui est déséquilibré ou même qui n'arrive pas à la maîtriser.
- 2) L'appel de la balle par le tireur peut être amélioré grâce à une course en courbe pour avoir un contact visuel avec le passeur et visualiser plus facilement la balle.
- 3) Les tireurs avaient tendance à s'arrêter devant la ligne de la zone du gardien pour tirer et perdait alors tout leur élan, leur vitesse. De ce fait, la défense les rattrapait dans la majorité des cas et empêchait un tir mettant en danger le gardien.

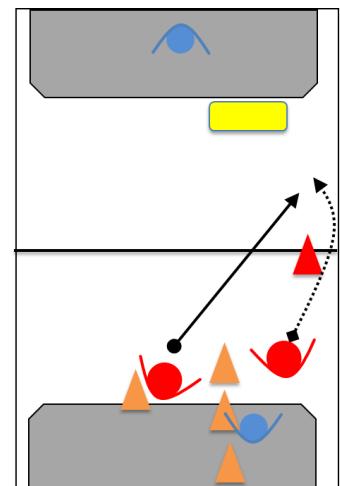
### Ressources constitutives

- Construire la posture tirs à bras cassé avec appuis au sol ou en suspension pour avoir un tir puissant.
- Construire la posture « bras lanceur cassé » pour échanger long.

**But** : Marquer par l'intermédiaire d'un tir seul.

**Critères de réussite** : Minimum de 4 points sur 4 actions.

**Organisation**: Le dispositif (schéma) est doublé. Le défenseur peut intervenir dès la passe, lorsque le ballon quitte les mains du passeur. S'il part de la position 1 le but marqué par l'attaquant rapporte 1 point. S'il part de la position 2, 2 points, etc. Le cône valant le moins de point est positionné au plus loin de l'attaquant. Le tournus se fait par équipe. Le passeur et l'attaquant deviennent défenseurs, le défenseur devient gardien, et le gardien passe passeur ou attaquant. Chaque joueur de l'équipe doit jouer tous les rôles. Un couvercle de caisson permet d'augmenter l'amplitude du tir en suspension et donne un repère pour le dernier appui au tireur.



**Contrainte** : le tireur est obligé de poser un dernier pas d'élan sur le caisson. Le tireur est obligé de passer derrière le cône rouge pour avoir un coup en courbe.

**Variantes** : Modifier la position du passeur pour lancer long ou dans un espace proche. Pour donner un avantage à la défense, l'action peut commencer dès que le tireur commence sa course.

**Choix des élèves :** Le tireur choisi le nombre de point qu'il souhaite obtenir et place donc son défenseur où il veut.

### Règles d'action

**Passeur :** J'adopte une position bras cassé avec le ballon derrière la tête et je m'oriente en plaçant la jambe opposée en avant. Je passe ma balle dans la course du joueur, un peu en avant de ce dernier.

**Tireur :** Je me rééquilibre en utilisant un/des dribble(s) en poussant haut la balle devant soi pour contrôler visuellement la distance à la zone du gardien, le caisson. Je place le pied opposé sur le caisson et je pousse sur cette jambe d'appui. J'adopte une position bras cassé en mettant le ballon derrière la tête pour un tir plus puissant.

## SARRA «2VS1»

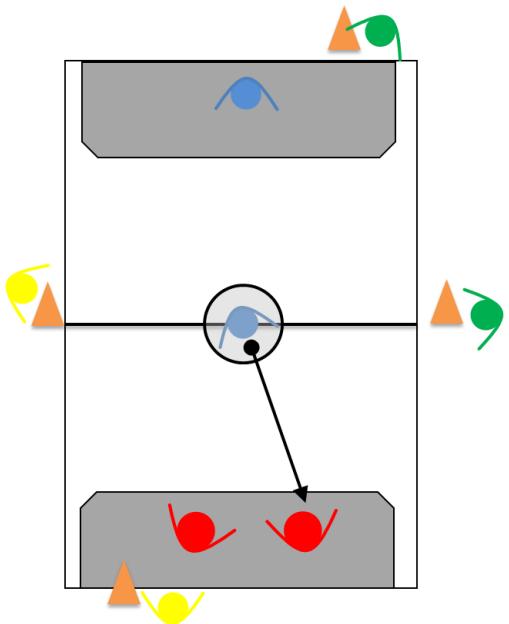
### Ressources constitutives

- Dribbler dans le couloir de jeu direct pour un tirer seul.
- S'engager rapidement dans les couloirs de jeu direct pour prendre de l'avance sur le replacement défensif.
- Fixer la défense pour libérer un ou des joueurs qui pourront tirer seul.

**But :** Marquer par l'intermédiaire d'un « tir seul »

**Critères de réussite :** Marquer un minimum de 4 points sur 4 actions

**Organisation :** Au départ, la classe forme des équipes de deux (binômes). Les joueurs formant les groupes de deux vont jouer chacun leur tour le rôle de gardien ou de défenseur et d'attaquants. Une fois que l'attaque adverse a fait son action (tir, perte de balle) le gardien et son défenseur deviennent attaquant et traversent le terrain pour attaquer le but adverse où se tiendra un autre groupe de deux défenseurs (gardien et défenseur). Un défenseur se place dans le rond central pour faire une passe à l'un des deux attaquants qui se trouvent dans la zone du gardien et peut se déplacer après sa passe. Sur le schéma, les rouges attaquent, les bleus défendent. Pendant que les rouges attaquent les jaunes se placeront déjà en défense en attendant l'attaque des bleus. Après l'attaque, les rouges vont se placer aux cônes d'attente.



**Lancement de l'action :** Passe du défenseur à un des deux joueurs qui se trouve dans la zone du gardien.

**Score :** tir marqué (2pts), tir seul dangereux cadré (1pts), perte de balle ou tir raté (0pt).

**Contrainte :** Une seul passe est possible par action.

**Chois des élèves :** Le défenseur à deux possibilités pour défendre ; pression sur le PB ou défendre sur la ligne de passe entre le PB et le NPB. L'attaque doit pouvoir analyser le choix du défenseur pour prendre la défense de vitesse

## Analyse a priori

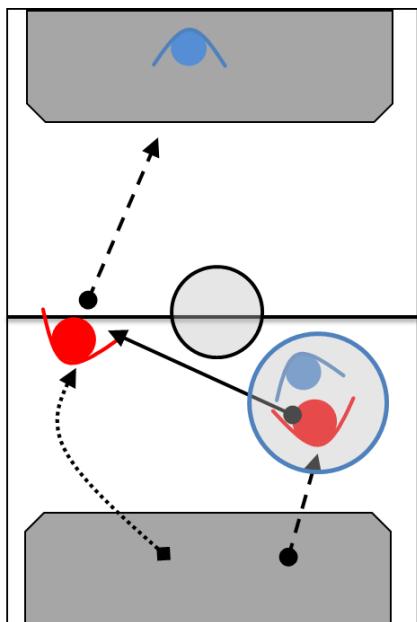


Schéma 1

Si D presse PB, alors PB s'engage en dribble sur l'extérieur du terrain pour écarter D de NPB et fixe D sans entrer dans sa zone d'interception. NPB s'engage dans le couloir latéral opposé pour se placer en appui de PB pour recevoir la passe sur une ligne de passe libre et tirer seul après passe (schéma 1).

Si D se place sur la ligne de passe entre PB et NPB, alors PB s'engage dans un dribble de débordement pour tirer seul après dribble en poussant le ballon haut devant soi et en s'écartant dans le couloir latéral (schéma 2). Si le défenseur se déplace dans son CJD alors PB reprend les mêmes règles d'action que dans la première stratégie (schéma 1)

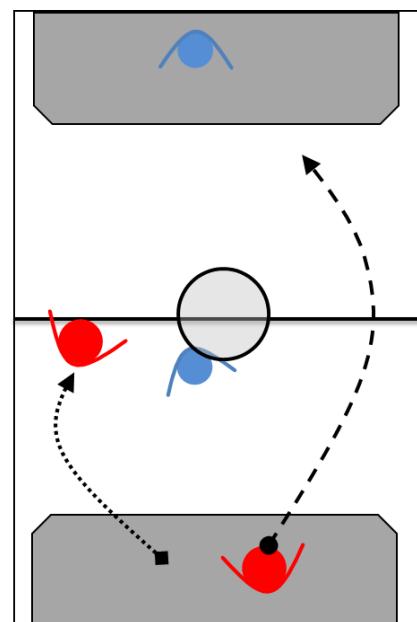


Schéma 2

## Bibliographie

- Mascret, N. & Rey, O. (2011). Culture sportive et rôles sociaux. In N. Mascret (Coord.), *La culture sportive* (pp. 81-98). Paris : Editions Revue EP.S.
- Mascret, N. (2011). Pour une réhabilitation du critère de réussite en EPS. *Les Cahiers du CEDRE*, 11, 27-37.
- Philippon, S. (2006). Le basket-ball. In J.-L Ubaldi (Ed.), *L'EPS dans les classes difficiles* (pp. 89-115). Paris : Editions Revue EP.S. Dossier EP.S, n° 64.