



Une forme de pratique scolaire et son évaluation

Niveau 1 Hand Ball

« Le défenseur de zone de tir »

*Forum EPS
St QUENTIN le 29 mars 2012
M.I. AUBLANT/M. LECOT*

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

Effectif réduit

Grand espace, peu de joueur → donne du temps

Peu de joueurs → moins d'informations à gérer et moins d'alternatives possibles

Quelle constitution d'équipe?

Gain du match

Garder le sens de l'activité

Mais cela nécessite de marquer... comment permettre aux élèves en difficulté d'oser essayer de marquer? Dépasser leur éternelle statut de « passeur professionnel »

Choix pertinents

Ils sont directement dépendants des pouvoirs qu'ont les élèves

Constat: difficile de maîtriser et / ou d'avancer avec le ballon

Beaucoup de fautes: de pertes de balle

Difficile d'ajuster puissance, direction, précision de la passe à un adversaire

Comment augmenter les pouvoirs des attaquants?

Tirer

En position favorable

Qu'entend-on par position favorable?

Seul?

Face au but?

Proche de la cible?

Défense, gêne la progression

Attitude du défenseur est la reconquête du ballon pour devenir attaquant

Trop de pouvoirs à la défense risque de pénaliser encore plus l'attaque en train de se construire

Comment donner du sens à la défense tout en préservant la construction de l'attaque?

Projet lié à la progression de la balle

Sur le score

Sur la forme d'attaque

Sur la pertinence du choix

Sur le pourcentage possession/ tirs / buts

Quel indicateur pertinent pour l'élève et en rapport avec son niveau de pratique?

Respect des adversaires, des partenaires, de l'arbitre

Connaitre et respecter les règles et les contraintes de jeu, ces attitudes assurent le respect des autres acteurs du jeu, tout en favorisant les possibilités d'auto (socio) arbitrage.

Quelles règles et quelles contraintes sont de nature à structurer le jeu?

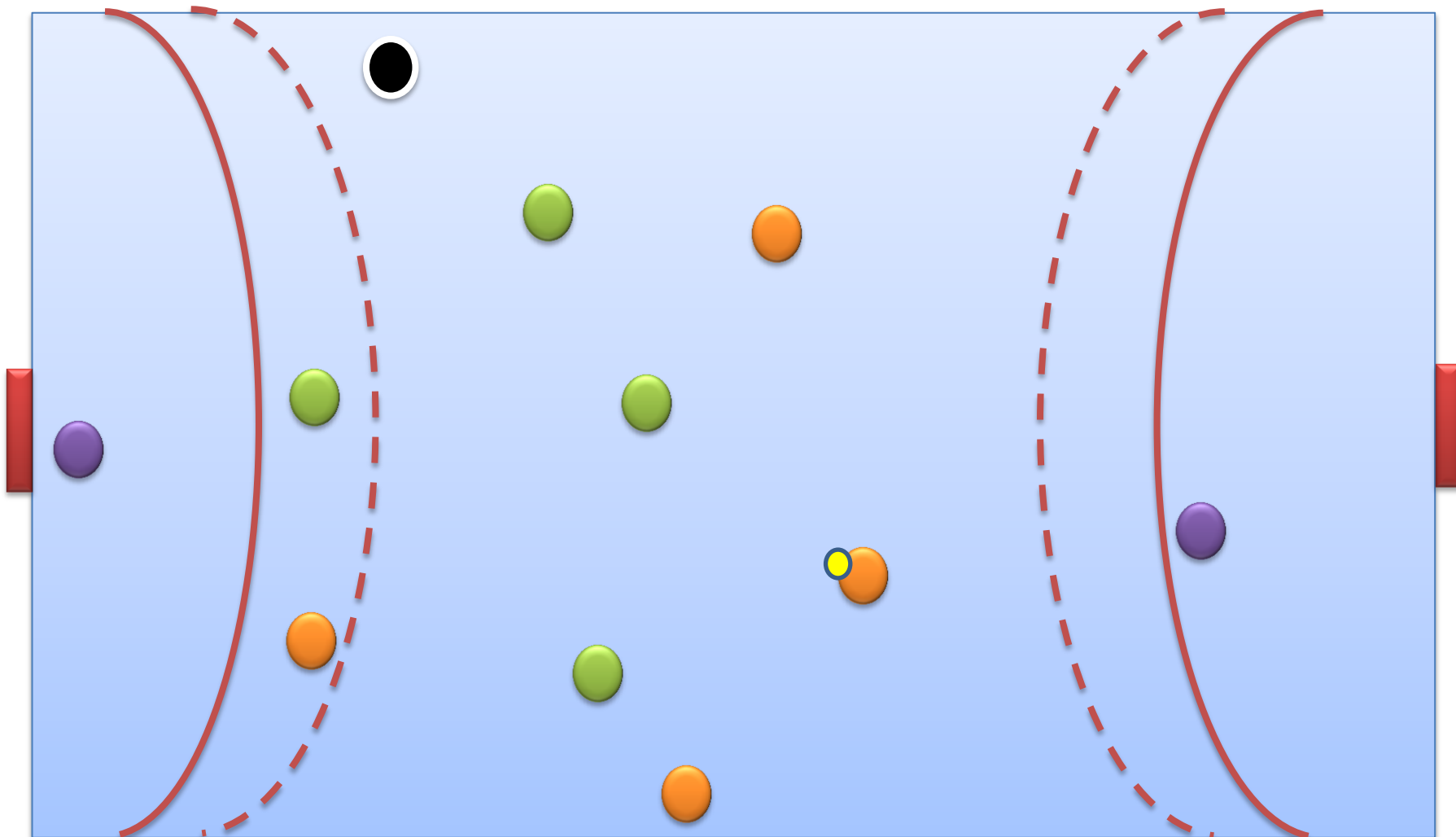


Objet d'enseignement

Permettre à tous les joueurs de l'équipe d'atteindre la zone de marque (pour tirer) en utilisant les espaces libres

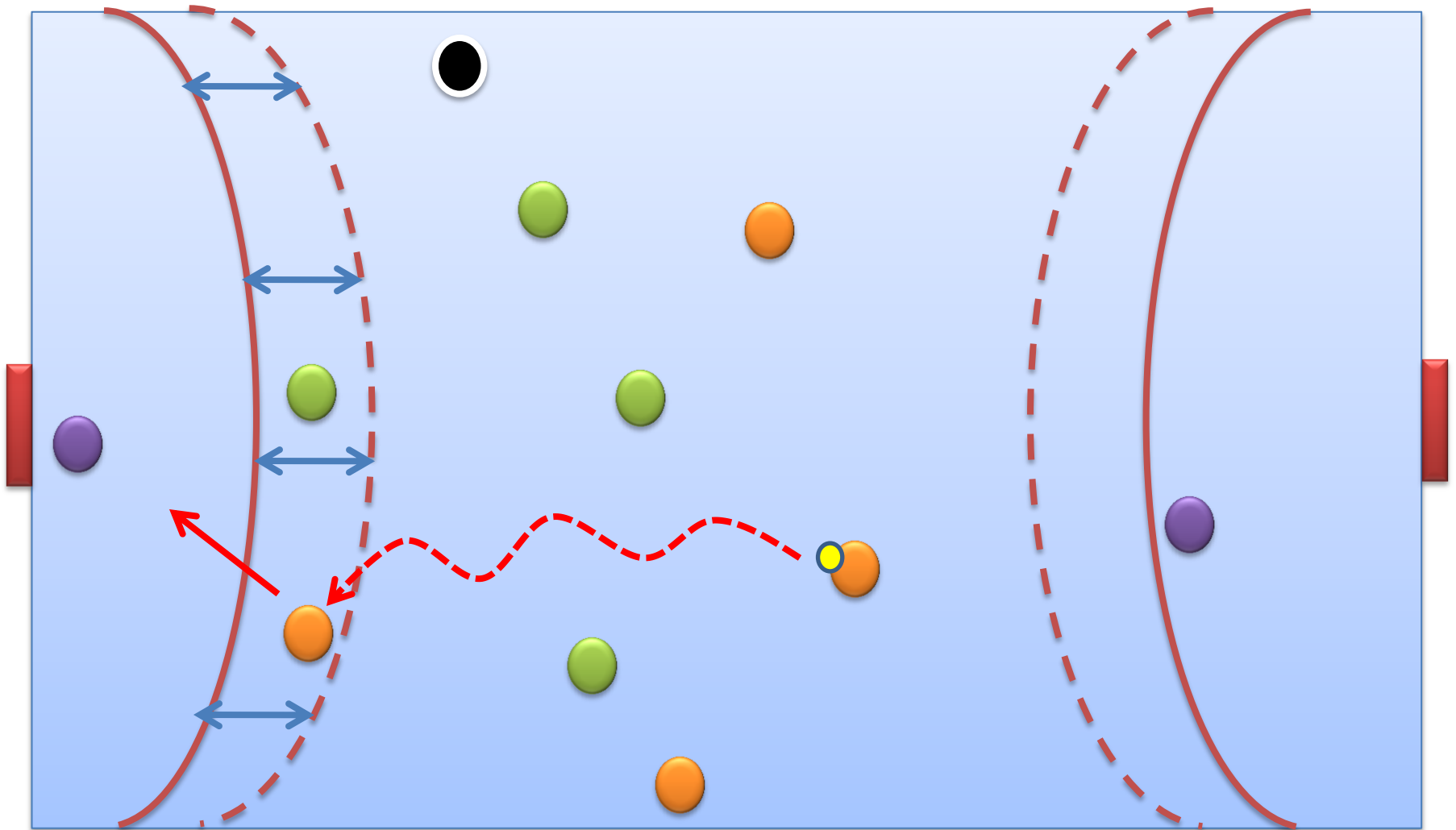
Les éléments de la compétence attendue	Les choix qui structurent notre forme de pratique	Justifications et attentes
Effectif réduit	Équipes de 4 joueurs + un gardien choisi dans une autre équipe	<p>Tous les joueurs d'une équipe sont sur le terrain.</p> <p>Tous sont engagés dans les actions liées à la compétence attendue.</p> <p>Pas de gardien par défaut.</p>
Zone de marque		
Tirer en position favorable		
Défense qui gêne la progression		

EFFECTIF



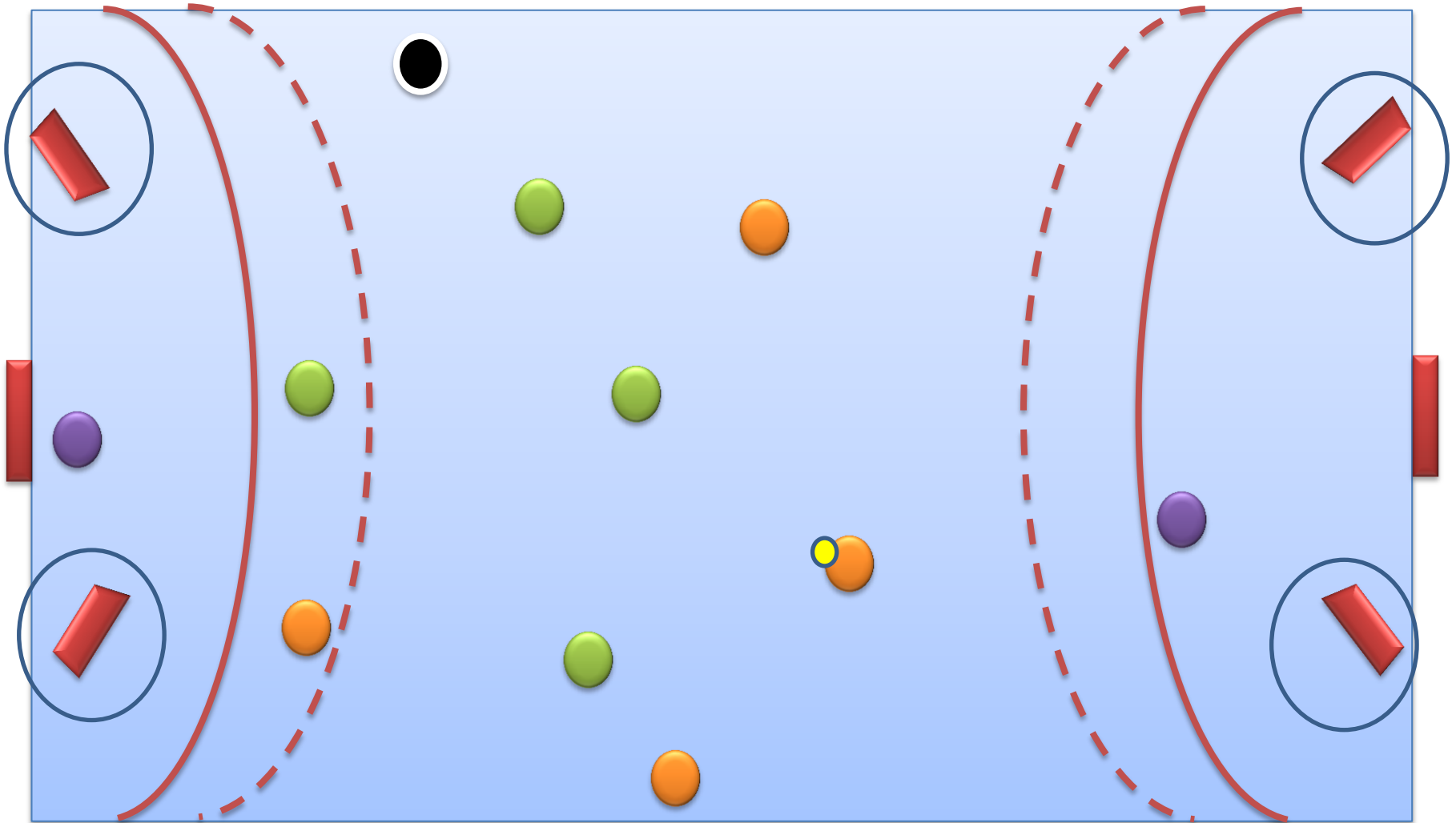
Les éléments de la compétence attendue	Les choix qui structurent notre forme de pratique	Justifications et attentes
Effectif réduit	Équipes de 4 joueurs + un gardien choisi dans une autre équipe	Tous les joueurs d'une équipe sont sur le terrain. Tous sont engagés dans les actions liées à la compétence attendue. Pas de gardien par défaut.
Zone de marque	Les tirs ne peuvent être déclenchés que entre 9 et 6m	Respecter cette contrainte nécessite la progression de la balle vers les cibles
Tirer en position favorable		
Défense qui gêne la progression		

ZONE DE DÉCLENCHEMENT DES TIRS



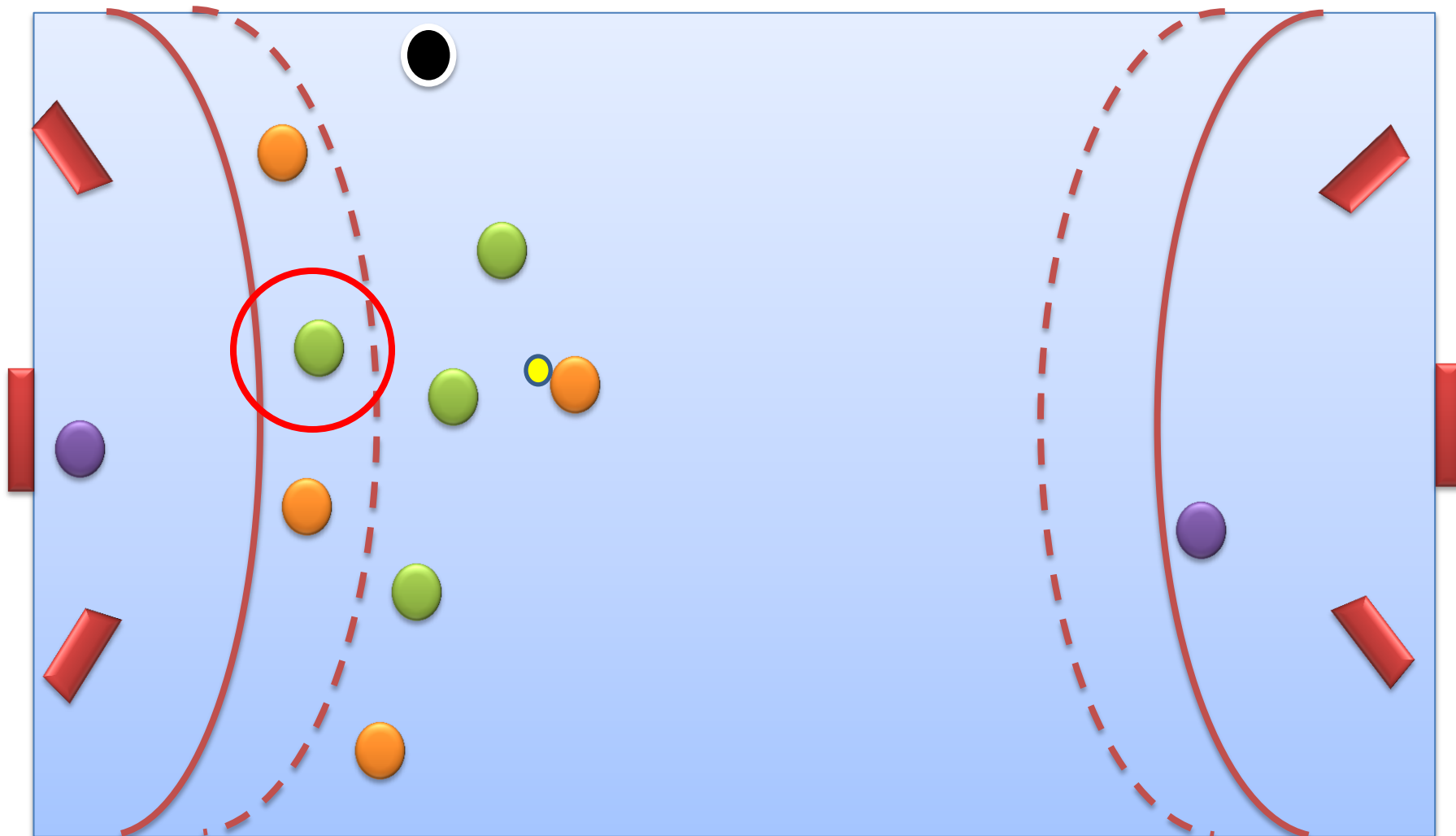
Les éléments de la compétence attendue	Les choix qui structurent notre forme de pratique	Justifications et attentes
Effectif réduit	Équipes de 4 joueurs + un gardien choisi dans une autre équipe	Tous les joueurs d'une équipe sont sur le terrain. Tous sont engagés dans les actions liées à la compétence attendue. Pas de gardien par défaut.
Zone de marque	Les tirs ne peuvent être déclenchés que entre 9 et 6m	Respecter cette contrainte nécessite la progression de la balle vers les cibles
Tirer en position favorable	3 cibles sont installées : Le but + 2 mini buts sur les côtés	Les tireurs disposent de choix et de temps pour feinter le gardien. Tout le monde peut « oser » tirer. Toute la zone de tir est favorable au déclenchement d'un tir
Défense qui gêne la progression		

POSITIONS FAVORABLES DE TIR



Les éléments de la compétence attendue	Les choix qui structurent notre forme de pratique	Justifications et attentes
Effectif réduit	Équipes de 4 joueurs + un gardien choisi dans une autre équipe	Tous les joueurs d'une équipe sont sur le terrain. Tous sont engagés dans les actions liées à la compétence attendue. Pas de gardien par défaut.
Zone de marque	Les tirs ne peuvent être déclenchés que entre 9 et 6m	Respecter cette contrainte nécessite la progression de la balle vers les cibles
Tirer en position favorable	3 cibles sont installées : Le but + 2 mini buts sur les côtés	Les tireurs disposent de choix et de temps pour feinter le gardien. Tout le monde peut « oser » tirer. Toute la zone de tir est favorable au déclenchement d'un tir
Défense qui gêne la progression	1 seul joueur de l'équipe qui défend peut se trouver dans la zone de tir	Les attaquants peuvent créer facilement un surnombre en zone de tir Un porteur de balle en zone de tir dispose d'alternatives simples

UN SEUL DEFENSEUR DANS LA ZONE DE TIR



Caractérisation des élèves

- Classe de 5^{ème}
- 2^{ème} cycle de sport collectif
- Pouvoirs de jeu limités fortement liés au niveau d'opposition
- Coopération ciblée indépendante de l'enjeu
- Connaissance intuitive du règlement

- Détour sur les formes de groupement :

Formes de groupement possibles:

- *Affinitaires (mais problème des « laissés pour compte »)*
- *De niveau (mais possibilité de rencontres limitée)*
- *Imposées (mais sur quels critères?)*
- *Duo regroupés permettant des changements de groupement*
- *...pas de solution miracle*

Retour sur l'objet d'enseignement :

*Permettre à tous les joueurs de l'équipe **d'atteindre la zone de marque pour tirer en utilisant les espaces libres***

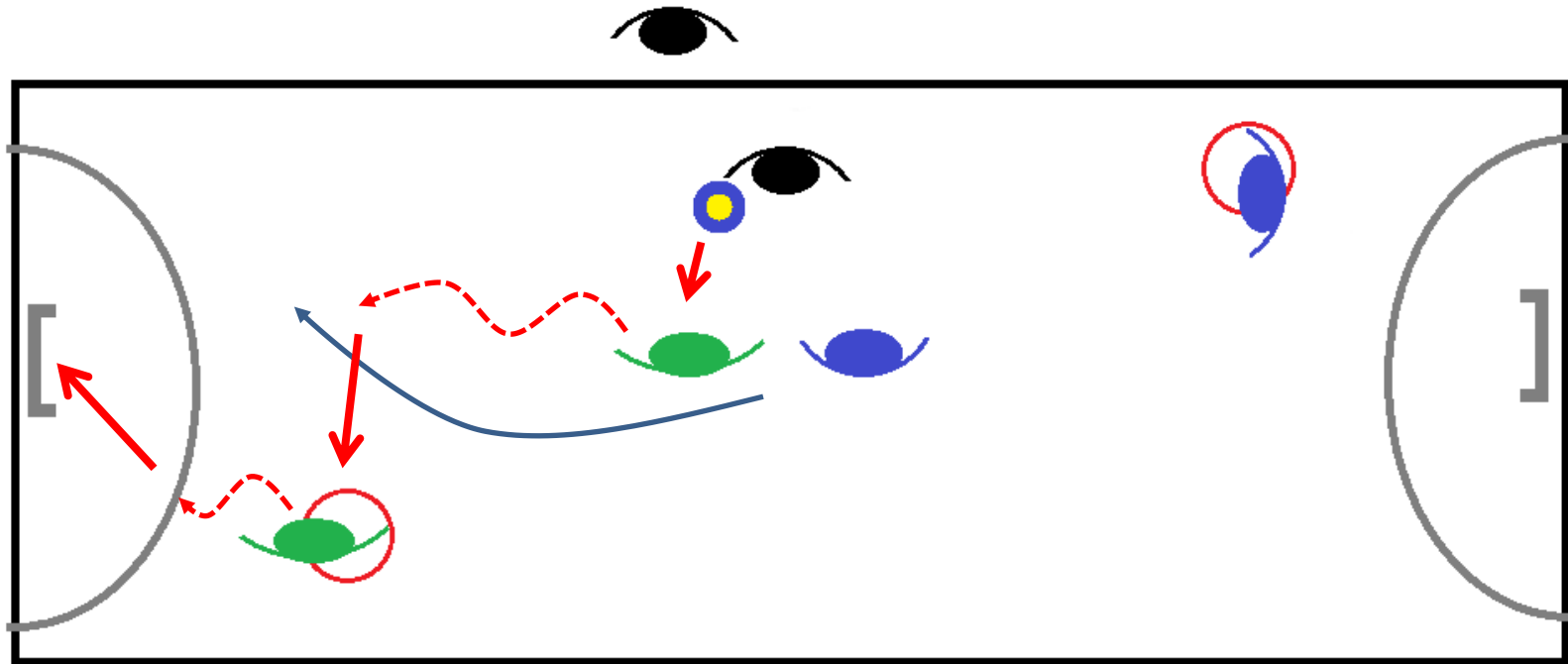
« Atteindre la zone de marque »

- Quels pouvoirs de jeu ?
 - Dribbler en déplacement plus ou moins rapide, plus ou moins sous pression
 - Construire la distance de passe en tant que porteur et non porteur
 - Se positionner en position favorable de récepteur

« Pour tirer en utilisant les espaces libres »

- Quels pouvoirs de jeu ?
 - Tirer en direction de la cible visée
 - Se positionner en tireur potentiel
 - Gérer les alternatives tirer/passer
 - Gérer l'alternative cible libre/cible occupée

Une étape dans la construction de : « *Atteindre la zone de marque* »



Conditions matérielles :

- 4 mini terrains dans le sens de la largeur du gymnase
- Mini buts
- Zone de 3m de diamètre
- 2 cerceaux pour les jokers

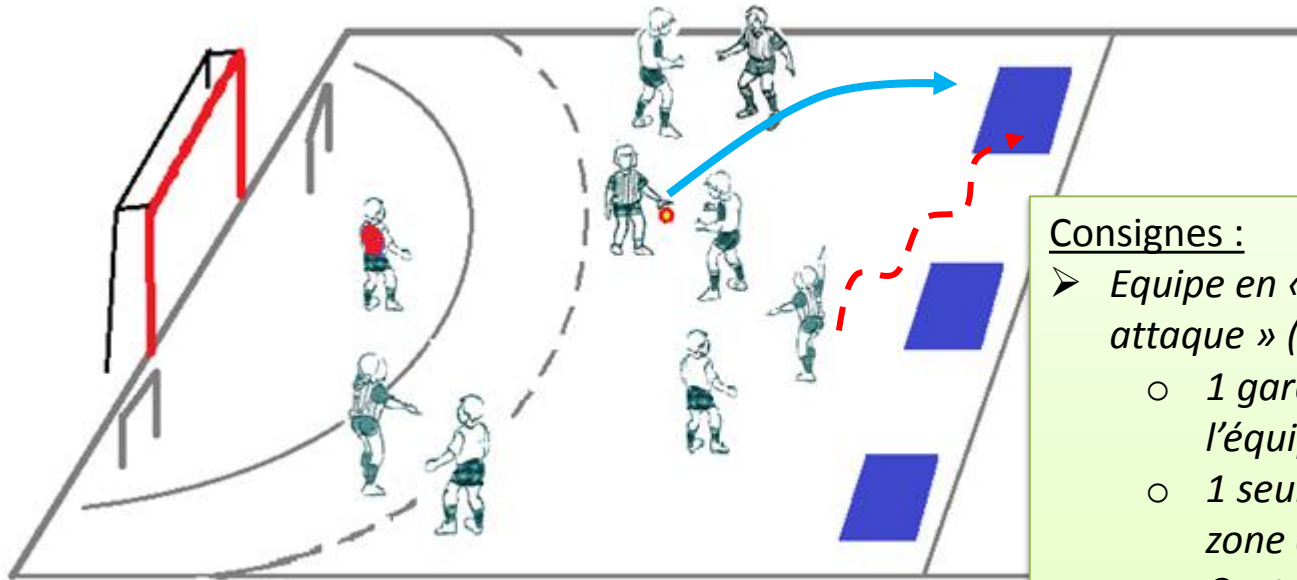
Organisation :

- 2 arbitre/observateur (noir)
- 1 contre 1 (vert/bleu)
- Joker dans un cerceau qui attend d'être sollicité (passe)

Consignes :

- Balle donnée alternativement
- Le porteur essaie d'aller marquer seul
- Le porteur utilise son joker en cas de besoin

Une étape dans la construction de : « *Tirer en utilisant les espaces libres* »



Conditions matérielles :

- 3 équipes de 4 par $\frac{1}{2}$ terrain
- Grand but + 2 Mini buts
- Zone de tir entre 6 et 9m
- 3 tapis de sol « cible » pour la contre attaque

Organisation :

- 2 équipes jouent, 1 équipe arbitre/observe

Consignes :

- Equipe en « défense/contre attaque » (rayés) :
 - 1 gardien choisi dans l'équipe qui observe
 - 1 seul défenseur de zone de tir
 - Contre-attaque réussie si la balle arrive à un joueur sur un tapis
- Equipe en attaque vers les buts (blancs) :
 - Tirer dans un des 3 buts

Variables didactiques

- *Dimension du terrain*
- *Règles plus ou moins contraignantes*
- *Nombre et dimension des cibles*
- *Cibles gardées ou non*
- *Orientation des cibles*
- *Pouvoirs des attaquants*
- *Invulnérabilité ciblée*
- *Relance du gardien*
- *Condition d'entrée dans la zone de marque*
- *...*

Proposition d'évaluation

Possessions de balle	⇒	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Tirs cadrés + buts	↓										
1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2		1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
3		2,5	2,5	2,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
4		2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
5		3	3	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	1,5	1,5	1,5
6		3	3	3	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	1,5
7			3	3	3	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5
8				3	3	3	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5
9					3	3	3	3	2,5	2,5	2,5
10						3	3	3	3	3	3
11							3	3	3	3	3
12								3	3	3	3
13									3	3	3
14										3	3
15											3

Indicateur ciblé:

- Balles en zone de tir
- Tirs cadrés+ buts
- Buts
- Tirs seuls
- Fils rouges??
- ...

Les couleurs représentent le niveau de réussite dans la situation

Validation/Notation

Nombre de joueurs de l'équipe
ayant tiré

Tireurs	1		2		3		4	
Note	8		10		12		14	
	9	50%	11	45%	13	40%	15	35%
	10	55%	12	50%	14	45%	16	40%
	11	60%	13	55%	15	50%	17	45%
			14	60%	16	55%	18	50%
					17	60%	19	55%
							20	60%

Pourcentage reprenant
l'indicateur retenu :
Exemple :
nombre de tirs
cadrés+butts/possessions

Validation d'items du socle commun

- Pilier 6 (compétences sociales et civiques)
 - Avoir un comportement responsable

✓ ***Respecter les règles de la vie collective***

↳ ***L'intégration des règles et consignes collectives de jeu s'exprime dans le pourcentage « indicateur/possession »***

- Pilier 7 (autonomie et initiative)
 - Faire preuve d'initiative

✓ ***S'intégrer et coopérer dans un projet collectif***

↳ ***Le projet collectif peut se définir par le nombre de joueurs accédant à la zone de marque pour tirer***

Tireurs	1	2	3	4
Note	8	10	12	14
Non validée				
	11	13	16	18
	60%	55%	55%	50%
		14	17	19
		60%	60%	55%
			20	
			60%	

Validée

Respecter les règles de la vie collective

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif

Validée

Tireurs	Non validée			
Note	Non validée			
	3		4	
	12		14	
	13	40%	15	35%
	14	45%	16	40%
	15	50%	17	45%
	16	55%	18	50%
	17	60%	19	55%
			20	60%