

HAND A 4

<http://paris-idf.aeeps.org>



POUR VISER L'EGALITE DES CHANCES

Pascale Jeannin – STAPS Paris 13

pascale.jeannin@univ-paris13.fr

LE HAND A 4 ? C'EST QUOI?



Cliquer [ICI](#)

pour accéder au clip de présentation du « hand à 4 »
(lien vers la chaîne YouTube de l'AE-EPS)

POURQUOI LE HAND A 4?

Effectif réduit: élèves touchent plus souvent le ballon

Informations plus simples à discriminer

Accèdent au tir plus souvent

Articuler les rôles sociaux avec le pôle moteur

Faire jouer un maximum d'élèves en même temps

Gérer l'hétérogénéité: niveau, sexe

POSSIBILITE DE JOUER PARTOUT:

Cour d'école/collège – Préau – Plateau extérieur – City Stade – Terrain de foot – Terrain de rugby - Gymnase

CONSTRUIRE UNE PRATIQUE SCOLAIRE DU HANDBALL



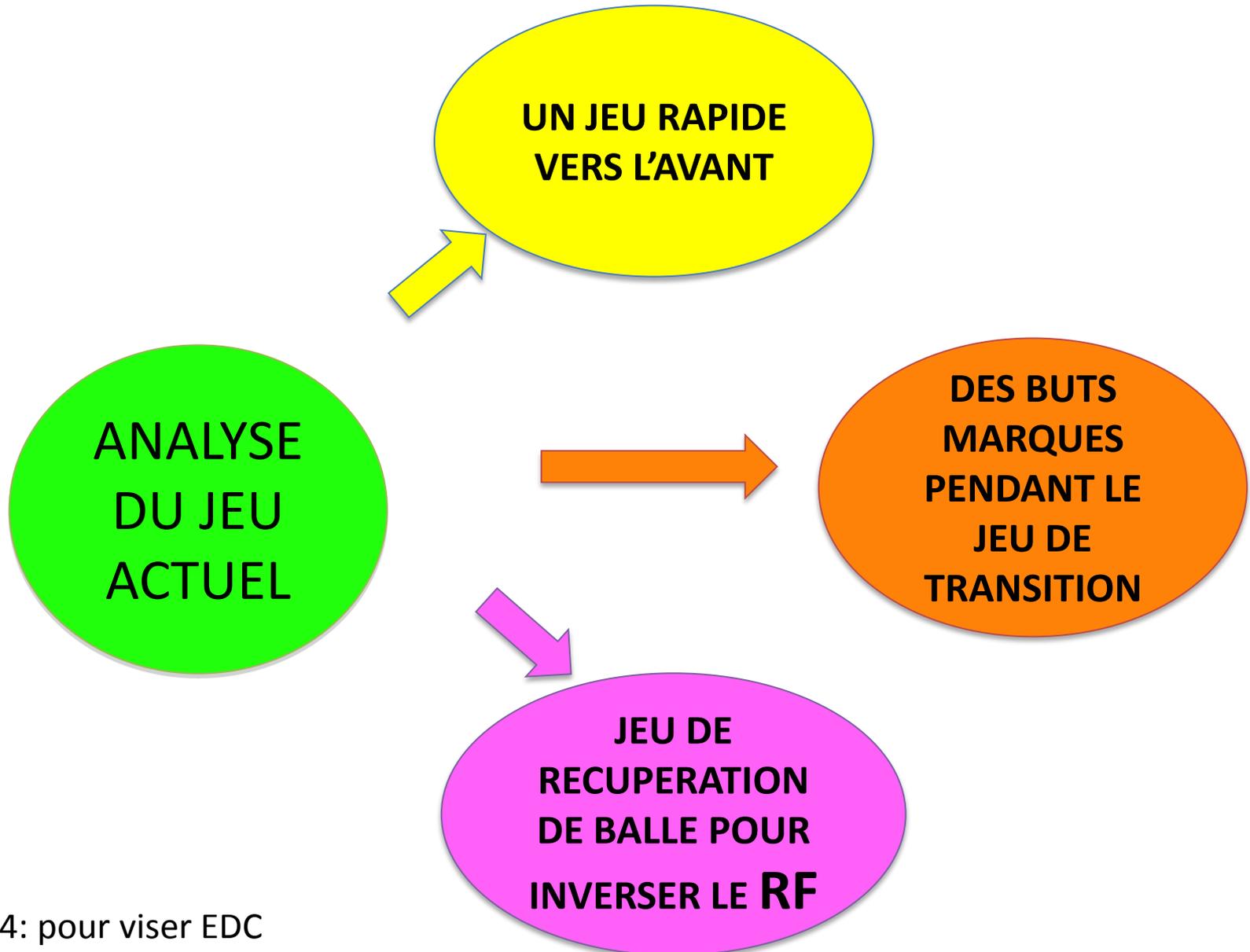
= FAIRE DES CHOIX, TOUT EN RESPECTANT



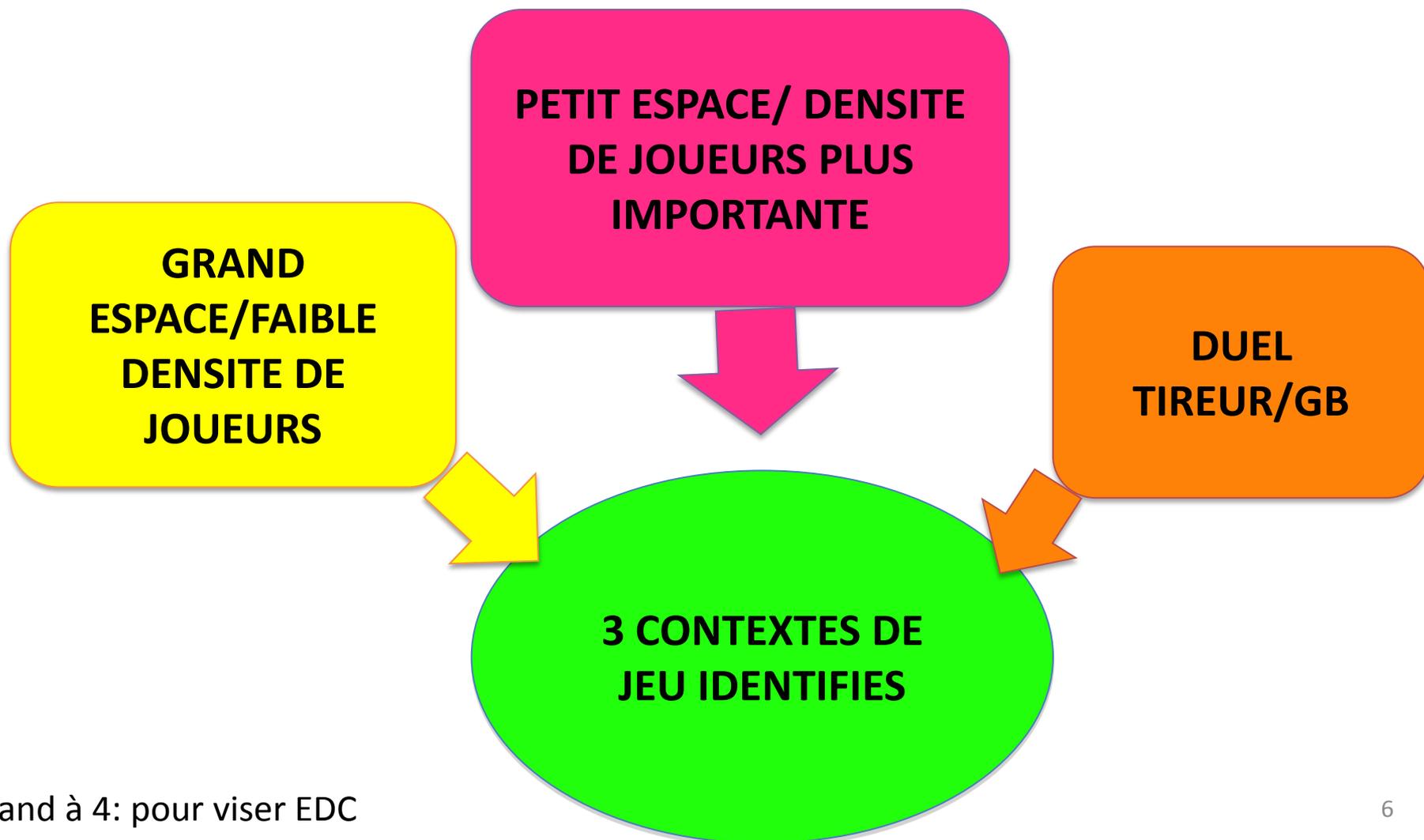
LA PRATIQUE
SOCIALE DE
REFERENCE

LES OBJECTIFS
EDUCATIFS DE
L'ECOLE

PRATIQUE SOCIALE DE REFERENCE



PRATIQUE SOCIALE DE REFERENCE



OBJECTIFS EDUCATIFS



- L'EPS a pour finalité de **former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.**

Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher **le bien-être et à se soucier de leur santé.**

L'EPS **initie au plaisir de la pratique sportive.**

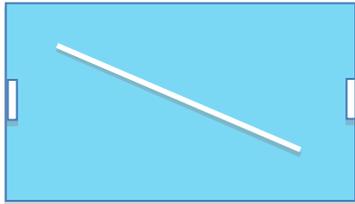
- L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, **filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive,** de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles

LE TERRAIN

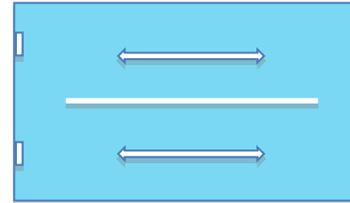




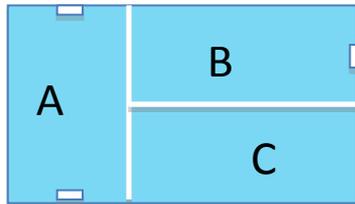
TERRAINS



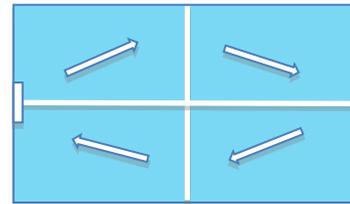
1- Diagonale: du grand vers le petit espace ou l'inverse



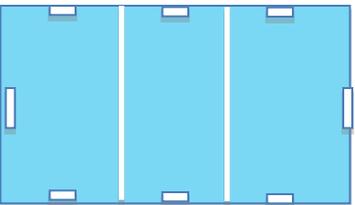
2- Divisé en 2 dans le sens de la longueur permet 2 couloirs de travail



3- 3 secteurs de travail. Ex: espace A: confrontation collective, espace B duel att/Déf et T/GB. Espace C: manipulation de balle



4- 4 terrains pour moduler les rapports de force et les tâches proposées d'un secteur à l'autre.



5- La multiplication des cibles offre la possibilité de mettre en place 8 situations de duel T/GB. Les buts de mini hand peuvent être remplacés par des jalons en plastique, ou avec des blocs de mousse (DIMA), ou des tapis de sol appuyés sur le mur.

Le traçage des zones est possible à la craie, ou des bandes plastiques. 4 plots bas (coupelles) ou des pastilles de plastique délimiteront facilement une zone suffisamment significative pour les joueurs.

LE HANDBALL PERMET-IL A TOUS LES ELEVES D'ACCEDER A LA MEME REUSSITE?

Choix et résultats au bac général et technologique

SEXE	CHOIX	MOYENNE	ECART F/G
♀ ♂	10ème	13,52	- 1,23
♀	15ème	12,85	
♂	8ème	14,08	

Comparativement aux activités qui sont en concurrence directe avec le handball:

BADMINTON			
SEXE	CHOIX	MOY	ECART
♀ ♂	2è	13,18	- 1,7
♀	2è	12,48	
♂	2è	14,18	

VOLLEY BALL			
SEXE	CHOIX	MOY	ECART
♀ ♂	5è	13,03	- 1,88
♀	5è	12,07	
♂	5è	13,95	

BASKET BALL			
SEXE	CHOIX	MOY	ECART
♀ ♂	9è	13,81	- 1,35
♀	9è	12,68	
♂	9è	14,03	10

OBJECTIF

PERMETTRE A TOUS LES ELEVES DE VIVRE UNE « **TRANCHE DE VIE DE HANDBALLEUR** »* EN AMENAGEANT LES VOIES D'ACCES A LA REUSSITE EN REFERENCE AUX PROGRAMMES

« *Tranche de vie de handballeur* »

Présence d'au moins un adversaire

Présence d'au moins un partenaire

Présence Cible à attaquer ou à défendre

Présence d'incertitude

Aménager les voies de le réussite

Par une démarche d'enseignement réfléchi



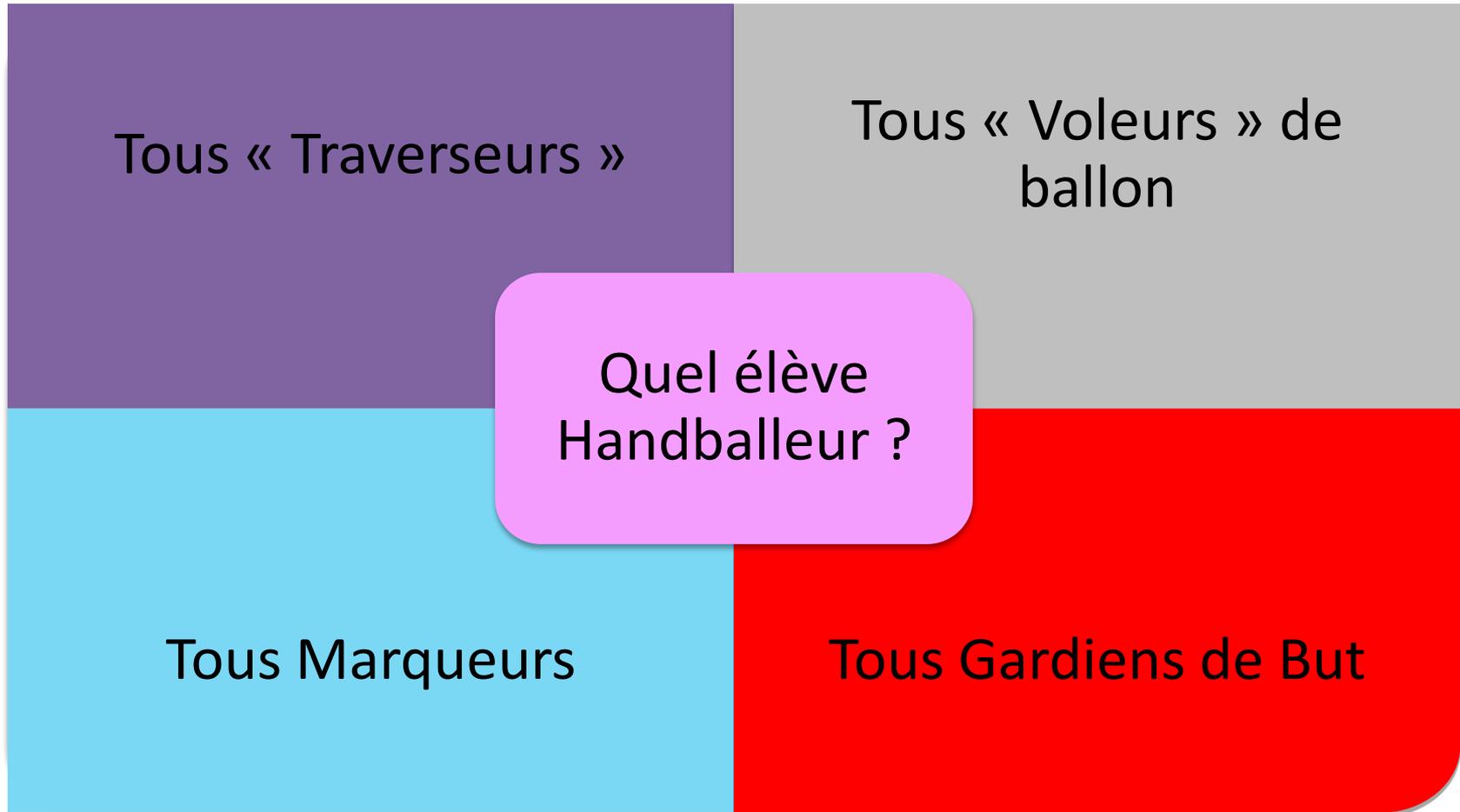
QUEL ELEVE HANDBALLEUR A LA FIN DU COLLEGE? **CHOIX A FAIRE**

Car 30 heures de pratique effective au maximum,
pour 2 cycles au collège

Quel élève handballeur à la fin du collège? (versants moteur et décisionnel)

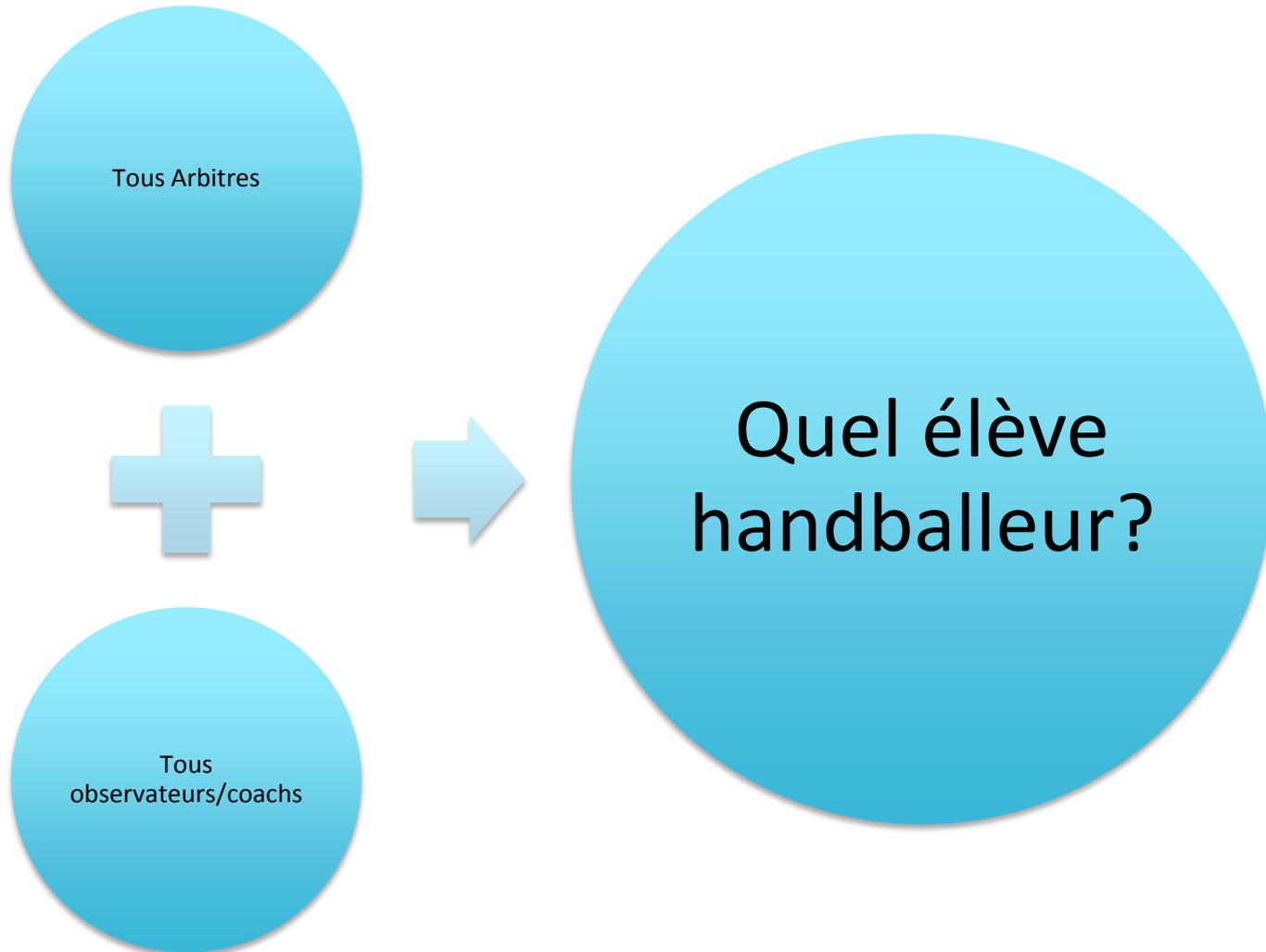


D'après les propositions des modes de jeu de Maurice Portes*



* Ces modes de jeu sont issus de l'ouvrage: « *La formation initiale des joueurs et joueuses en questions* ». Editions FFHB. 2002

Quel élève handballeur à la fin du collège? (versants méthodologique et social)



DES CONDUITES TYPIQUES...

TOUS TRAVERSEURS

JEU PRODUIT

Jeu en grappe

E: Jeu dans espace très restreint, donc EJE0 n'est pas rationnel,

T: Le ballon est à l'arrêt ou circule très lentement

PD: rapport de force aléatoire

Au mieux on assiste à un jeu en grappe alternée

INDICATEURS

PB:

PI: 1 info la B, voire 2 la C

T: indéfini, les passes sont très lentes (en cloches)

E: ne progresse pas vers l'avant, passes paraboliques

P: abs. dissociation tête/tronc, statique

NPB:

PI: 1 info la B

E: se colle au PB, orienté vers le B

T: pas de jeu différé

P: abs. dissociation ceintures scapulaire et pelvienne, statique

CARAC JOUEURS

PB:

Il garde la balle longtemps

Il avance peu voire pas (à l'arrêt) vers la cible
Les passes s'effectuent en cloche

NPB:

Centré sur la balle
Se rapproche du PB
Veut le ballon immédiatement

... PASSAGES OBLIGES POUR DEVENIR « TRAVERSEURS »

PB:

PI: gère 3 infos: B, C, couple Partenaire proche/déf. **PD:** dribble et/ou passe à bon escient

T: décide plus rapidement de l'action à effectuer

E: se rapproche de la cible en courant et/ou en dribblant

P: dissociation tête/tronc pour percevoir un partenaire disponible quand son CJD est obstrué

NPB:

Doit devenir un Partenaire du PB (PPB)

PI: prend 3 infos: couple PB/Def. , C, adv direct,

T: offre une solution dans le timing du PB

E: s'écarte, s'éloigne du PB pour offrir une solution de passe à bonne distance

P: dissociation segmentaire

... AUX ATTENDUS DE FIN D'UN 1^{er} CYCLE D'ENSEIGNEMENT

ATTENDUS

PB:

Traverser le terrain en choisissant de:

- Courir/dribbler quand son CJD est libre
- Courir/passer quand son CJD est obstrué
- Tirer lorsque l'occasion se présente

PPB:

-Courir et investir l'espace libre à distance de passe du PB (4 à 6m) pour offrir une solution de passe au PB



JEU VISE

Jeu en gagne-terrain

E: Joueurs sont plus dispersés, davantage étagés

T: Le ballon circule (lentement) vers l'avant, moins de temps d'arrêt du ballon

PD: rapport de force favorable à l'équipe qui monte le ballon le plus rapidement

SITUATIONS

GAGNE TERRAIN
(Progression vers
le but)

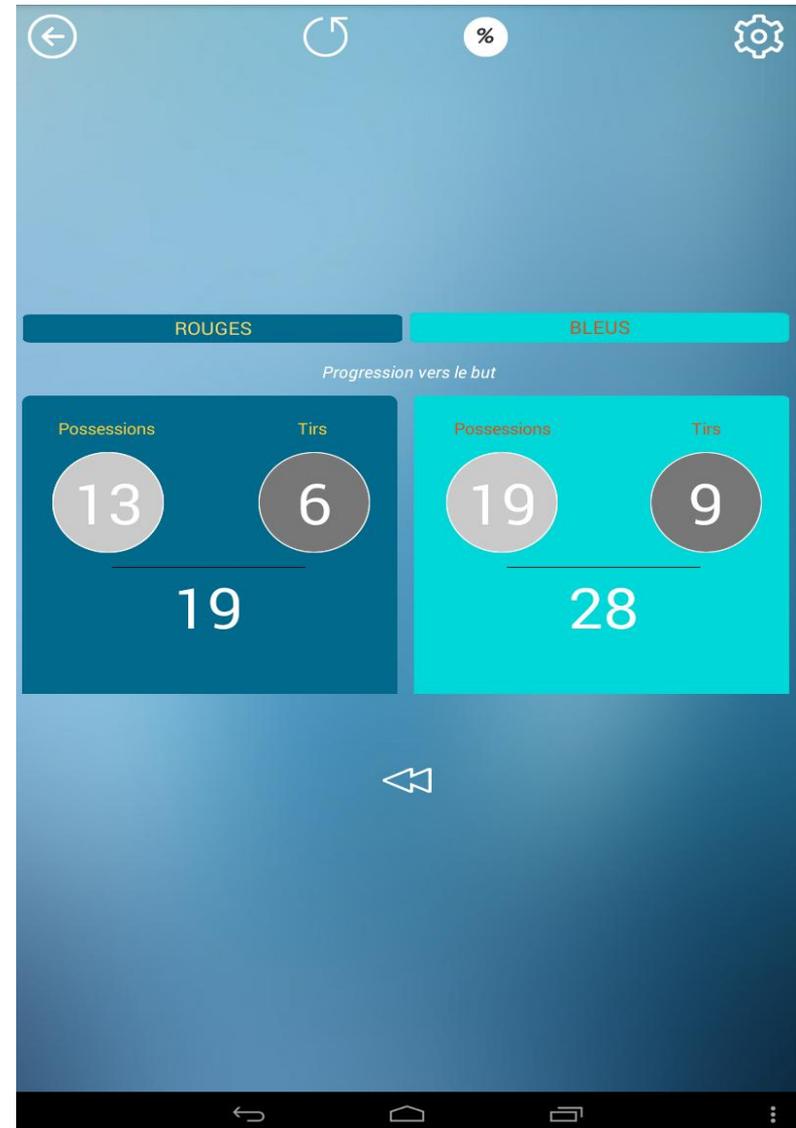
**FAIRE LE BON
CHOIX ENTRE
PASSER ET
DRIBBLER**

**DEBUT
DEMARQUAGE**

S'ÉVALUER « TOUS TRAVERSEURS »

EVALUATION FORMATRICE:

L'efficacité **du gagne-terrain** s'apprécie au regard du Nbre de Tirs/ Nbre de Possessions (Appli Multicompteur)



S'ÉVALUER « TOUS TRAVERSEURS »

L'efficacité du « **bon choix** » entre passe et dribble s'apprécie au regard du Nbre de choix pertinents*/Nbre de choix non pertinents (Appli EPS Compteur)



*Choix pertinent:
mon CJD est libre = je dribble,
Mon CJD est occupé = je passe



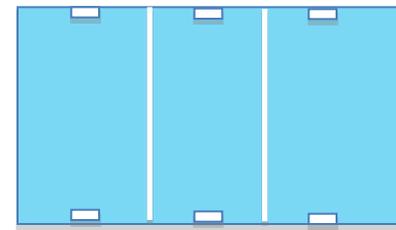
S'ÉVALUER « TOUS TRAVERSEURS »

L'efficacité du **démarquage** s'apprécie au regard du Nbre de fois ou je reçois le ballon lors d'un match (1 observateur compte et rapporte le résultat au tableau)

Match de 8'	
Entre 0 à 5 fois	Fantomas
Entre 6 à 11 fois	L'intermittent.e du spectacle
Plus de 12 fois	Le/a Super Partenaire

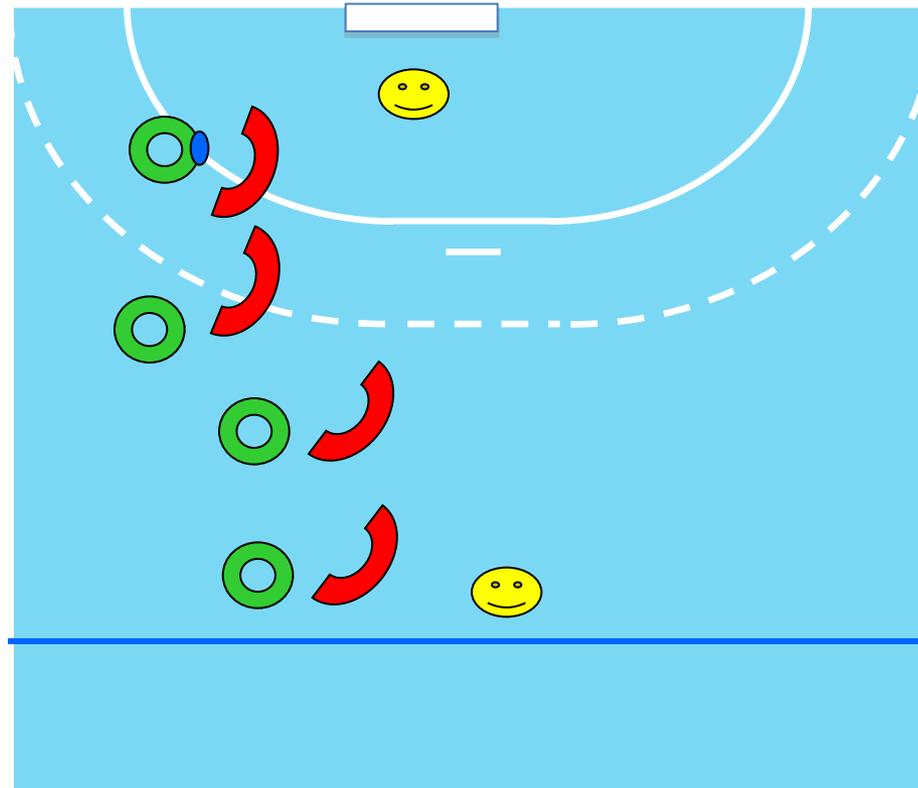


Une SA pour « TOUS TRAVERSEURS » (pour les absents de samedi)



Objectif: Intégrer la notion de progression vers la cible

But: marquer un point en allant déposer la balle derrière la ligne de touche.



Hand à 4: pour viser EDC

ATTENDUS POUR

TOUS MARQUEURS

PASSAGES OBLIGES POUR DEVENIR « TOUS MARQUEURS »

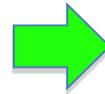
PI: gère 3 infos: la ZFM*, le but ET le GB

PD: ose tirer donc accepte d'être en échec momentanément

E: tire en position de « tir seul »

T: prend son temps pour tirer

P: dissocie l'impulsion du tir, équilibré au moment du tir



ATTENDUS

- Ose tirer
- « Tirs seuls » en course ou en suspension recherchés
- Tirs déclenchés en ZFM*
- Prendre le temps de regarder le GB avant de tirer là où il n'est pas

SITUATIONS

**IDENTIFIER LA
ZFM**

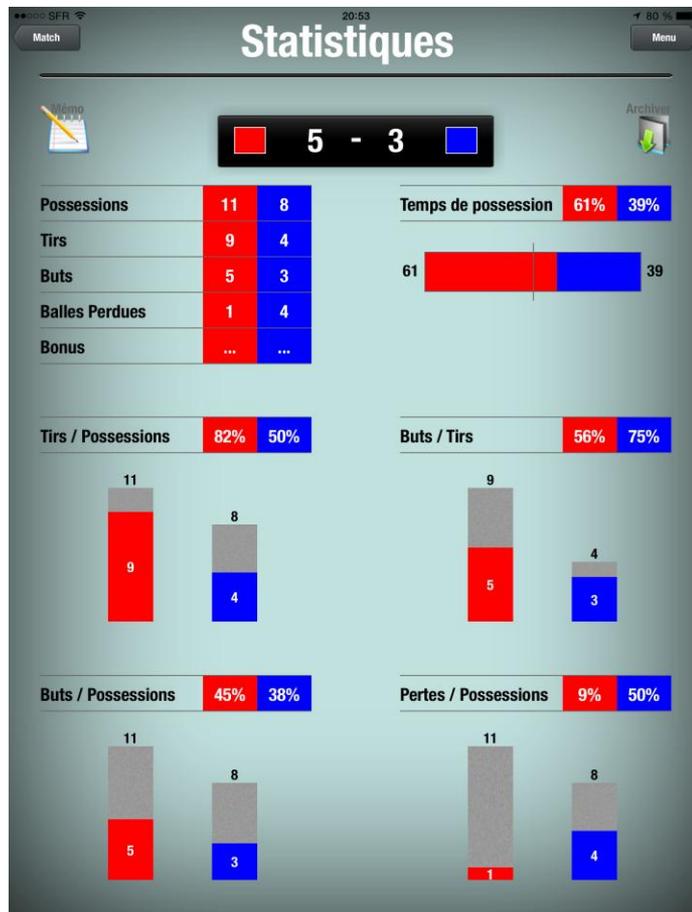
DUEL Tireur/GB

S'ÉVALUER « TOUS MARQUEURS »

Efficacité **Tir**: Nbre de Tirs/ Nbre de Buts (PTB)



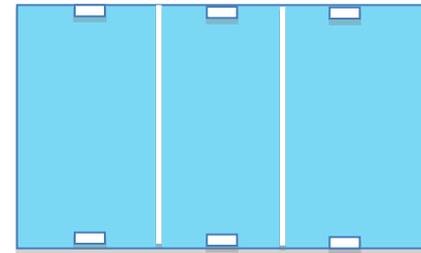
Efficacité **identification ZFM** : on compare le Nbre Tirs hors ZFM/Nbre Buts et le Nbre de « Tirs Seuls » en ZFM/ Nbre Buts (Tableau Classique ou appli Blackboard)



Hand à 4: pour viser EDC

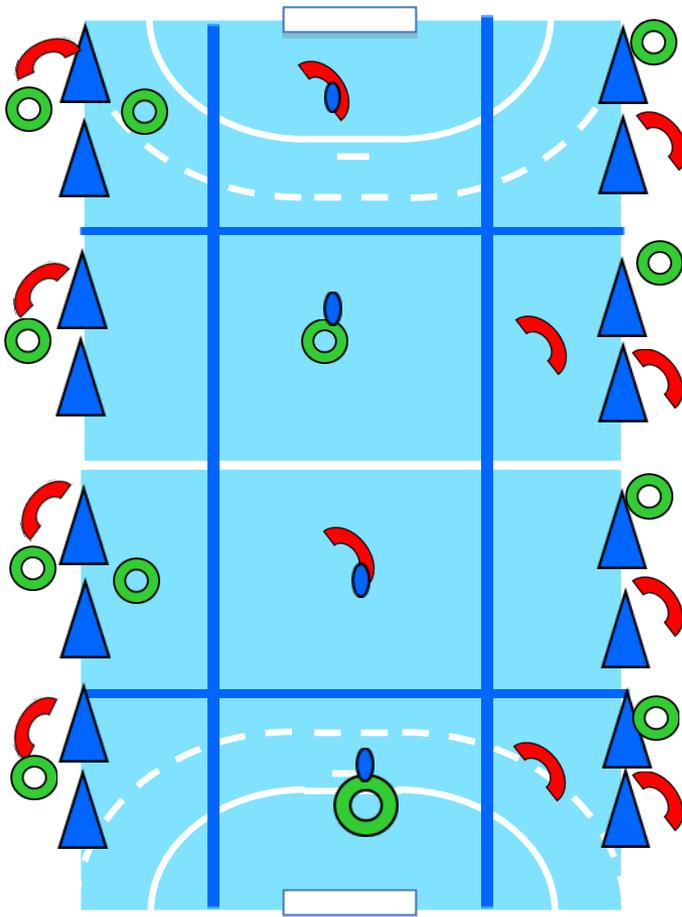


Une SA « TOUS MARQUEURS »



Objectif: tirer en appui, en course ou en suspension en situation favorable,

But: Marquer un but de plus que mon adversaire pour gagner le match



GOAL A GOAL

Hand à 4: pour viser EDC

ATTENDUS POUR...

TOUS VOLEURS DE BALLON

PASSAGES OBLIGES POUR DEVENIR « TOUS VOLEURS DE BALLON »

PI: gère 3 infos: le couple PB/Def, son adv direct, le but à protéger

PD: jaillit sur trajectoires potentiellement interceptables

E: se place entre son adv direct et la cible à protéger

T: jaillit « à l'heure »

P: attitude pré-dynamique, bras hauts pour gêner la PI de son adv direct



ATTENDUS

- Se place entre son adv direct et la cible à protéger
- Face au PB: gêne, voire harcèle
- Face à un PPB: dissuade, et repère les trajectoires paraboliques à intercepter

SITUATIONS

**Défense
individuelle**

**Placement entre
son Adv et la
cible**

**Repérer
trajectoires
paraboliques**

S'ÉVALUER « TOUS VOLEURS DE BALLON »

Efficacité **interception**: Nbre interceptions/ Nbre de passages (SA; l'arbitre qui compte à haute voix)
ou Nbre interceptions/ Nbre possessions balles adverses (Matches; appli Multicompteur)



Efficacité **dissuasion**: je compte le nombre de fois où mon adv direct reçoit la balle (1 observateur compte et rapporte le résultat au tableau)

Match de 8'	
Entre 0 à 5 fois	Fantomas
Entre 6 à 11 fois	L'intermittent.e du spectacle
Plus de 12 fois	Le/a Cleptomane

ATTENDUS POUR...

TOUS GARDIENS

PASSAGES OBLIGES POUR DEVENIR « TOUS GARDIENS »

PI: gère 2 infos: la position du tireur, le ballon

PD: accepte de s'opposer au ballon

E: au centre du but légèrement avancé, suit la balle

P: bras hauts, se grandit, attitude pré-dynamique



ATTENDUS

- Pas d'appréhension
- Se place au centre du but
- Se déplace en suivant le ballon
- Suit la balle des yeux pour s'opposer sur sa trajectoire, lors du tir
- Occupe le plus d'espace possible avec ses bras pour s'interposer au tir

SITUATIONS

DUEL GB/TIREUR

**VARIER ANGLES
ET DISTANCES DE
TIR**

S'ÉVALUER « TOUS GARDIENS »

Efficacité duel **GB/T**:
Nbre d'Arrêts (+)/ Nbre de Buts (-)
(Appli EPS Compteur)



Hand à 4: pour viser EDC

TOUS OBSERVATEURS

Observation: importante lors du temps « non moteur »

Permet de comprendre ce qu'il y a à apprendre car verbalisation des actions motrices clés à réaliser

Visualisation de ce qu'il faut faire

Permet d'aider ses partenaires pour les faire progresser

On retrouve des critères d'observation pour chaque mode de jeu énoncé

TOUS ARBITRES

Pas de jeu possible sans arbitres

Au départ peu de règles pour jouer, puis évolution en fonction des progrès et besoins dans le jeu

Zone

Absence contact

Les tâches d'arbitrage sont partagées par deux sur le terrain

L'un s'occupe des buts, des réengagements et de la gestion du contact

L'autre signale les fautes commises en fonction des règles vues ensemble

ADAPTATIONS REGLEMENTAIRES

CONTACT

MARCHER

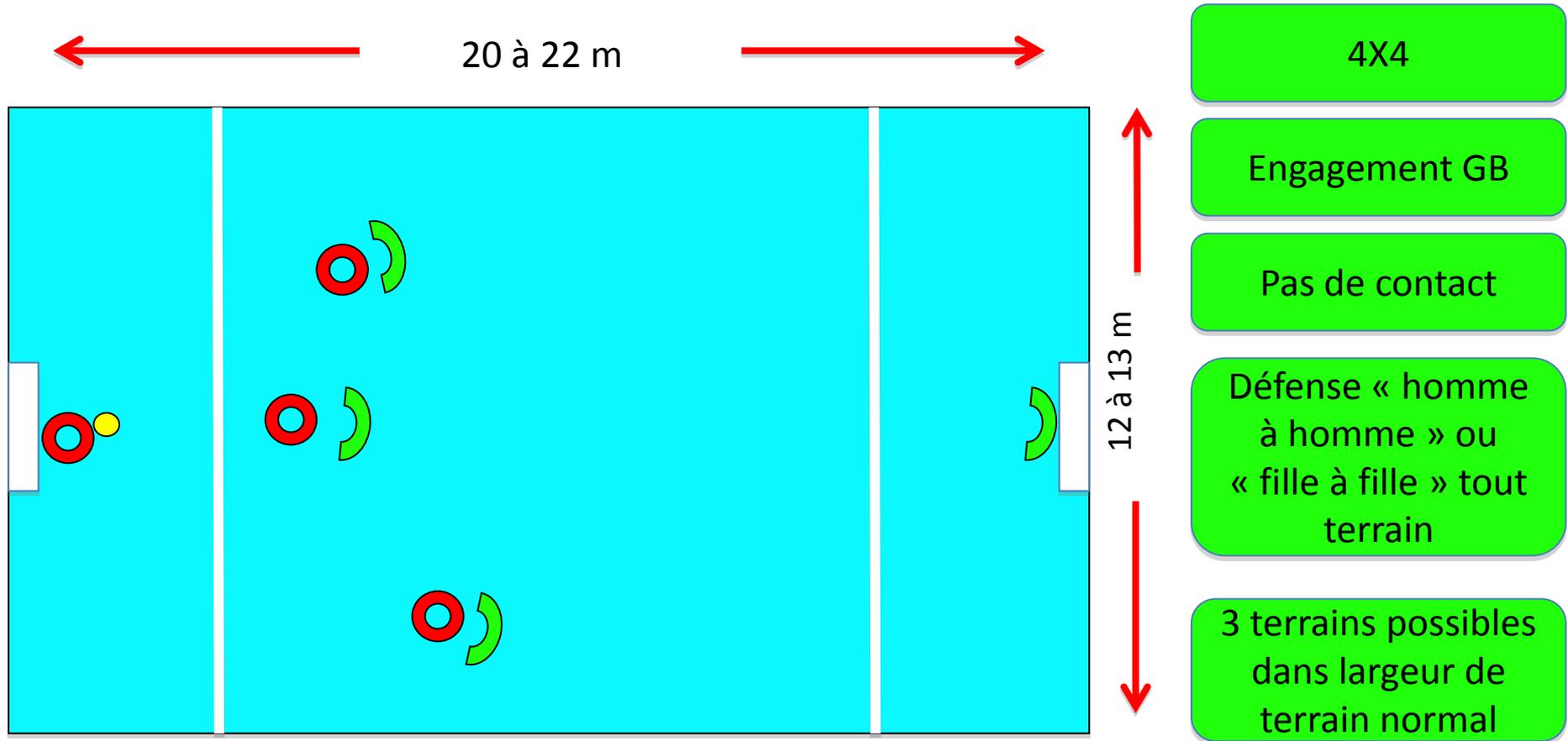
SCORE

ENGAGEMENT

3''

SITUATION DE REFERENCE

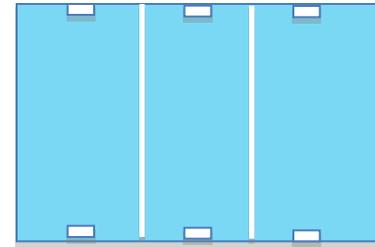
fin 1^{er} cycle enseignement



Hand à 4: pour viser EDC

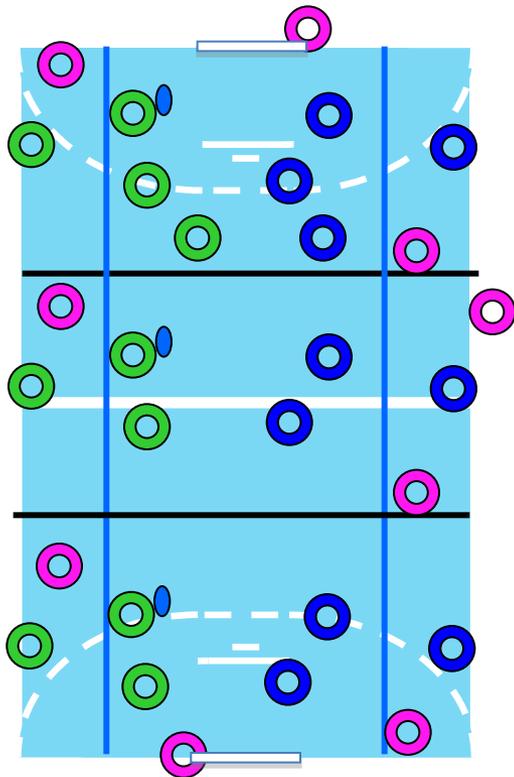


Matches: INTER CLUBS



Objectif: Cohésion de club / jouer sur adaptation des règles en fonction des niveaux de jeu différents

But: Gagner les matchs sur son terrain pour apporter des points à son club



1 « ça va pas mal »

2 « moyens »

3 « besoin d'aide »

Equipes A

B

C



Hand à 4: pour viser EDC

6 2	Efficacité collective dans gain du match + Gain Matches	Nbre Tirs / P = Progression	< 20%	0,5	Nbre B/ Tirs seuls = ZFM, efficacité Tir	< 40%	0,5	0 Match gagné	0
			De 21 à 30%	1		De 41 à 50%	1	1 match	1
			De 31 à 39%	2		De 51 à 60%	2	2 matchs	2
			+ 40%	3		+ 61%	3		
8	Efficacité individuelle	Fantomas 0-3,5 A l'arrêt. Peu visible dans le jeu, n'assume pas toujours ses responsabilités	Intermittent du spectacle 4-6 Ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance		Le Leader 6-8 Assure une continuité du jeu balle en main ou en offrant des solutions de passe. Pèse sur le jeu efficacement. Efficace au tir				
2	Efficacité Arbitre	Arbitre City Stade 0,5 Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Se fait svr remarquer.	Arbitre de quartier 0,75 -1 Reconnaît les fautes, en difficulté pour jouer leur réparation dans le timing. Se fait parfois remarquer.		Arbitre Départemental 1,5 -2 Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier				
2	Efficacité Obs. Coach	L'Aveugle 0-0,5 Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer.	Le Borgne 0,75 -1 Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension.		Œil de Lynx 1,5 -2 Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e.				

Grille Lecture Motricité et Décision

HANDBALL

GRILLE LECTURE DE MOTRICITE ET DE DECISION

ESPACE

TEMPS/VITESSE

PRISE D'INFORMATION
/ DECISION

POSTURE / ATTITUDE
CORPORELLE

ESPACE

E.J.E.O.

Ecartement /
Etagement

Distance de passes

Trajectoire des
passes

Espace avant
/arrière

Espace proche /
lointain

Distance / à son vis à
vis

E.J.E.D.

Flottement/Alignem
ent...

TEMPS

Vitesse de balle

Vitesse des joueurs

Timing
d'engagement

Temps Perception /
Action

Temps Fort / Temps
Faible

...

PRISE INFORMATION / DECISION

Nombre
d'informations
traitées par le
joueur

Pertinence des
choix

Rapport de Force

...

POSTURE / ATTITUDE CORPORELLE

Coordination

Dissociation
segmentaire

Equilibre

Dynamique/
Statique

...

CHOIX DIDACTIQUES VISER EDC

Adaptation du score si match mixte

Joueurs désignés (ou non) doivent produire des tirs indirects

1^{er} buteur = 1 pt, 2^{ème} buteur = 2 pts...

Tir du joker, du joueur dedans, de l'AR...= 100 pts...

Adaptations du règlement

Adaptation des règles: contact, 3'', marcher, nbre dribbles...

Adaptation de l'espace

Du terrain: Largeur, diagonale pour des SA, 1/2, 1/3 terrain pour matchs

Espace défensif: Pas de joueurs dans les 9m, 1 seul joueur dans les 9m, 2, 3...

...

CHOIX PEDAGOGIQUES POUR QUE TOUS PROGRESSEDANS DANS LES SA

B. Quelle forme de groupement?

A. Ateliers du tir

D. Arrêts sur images pour comprendre

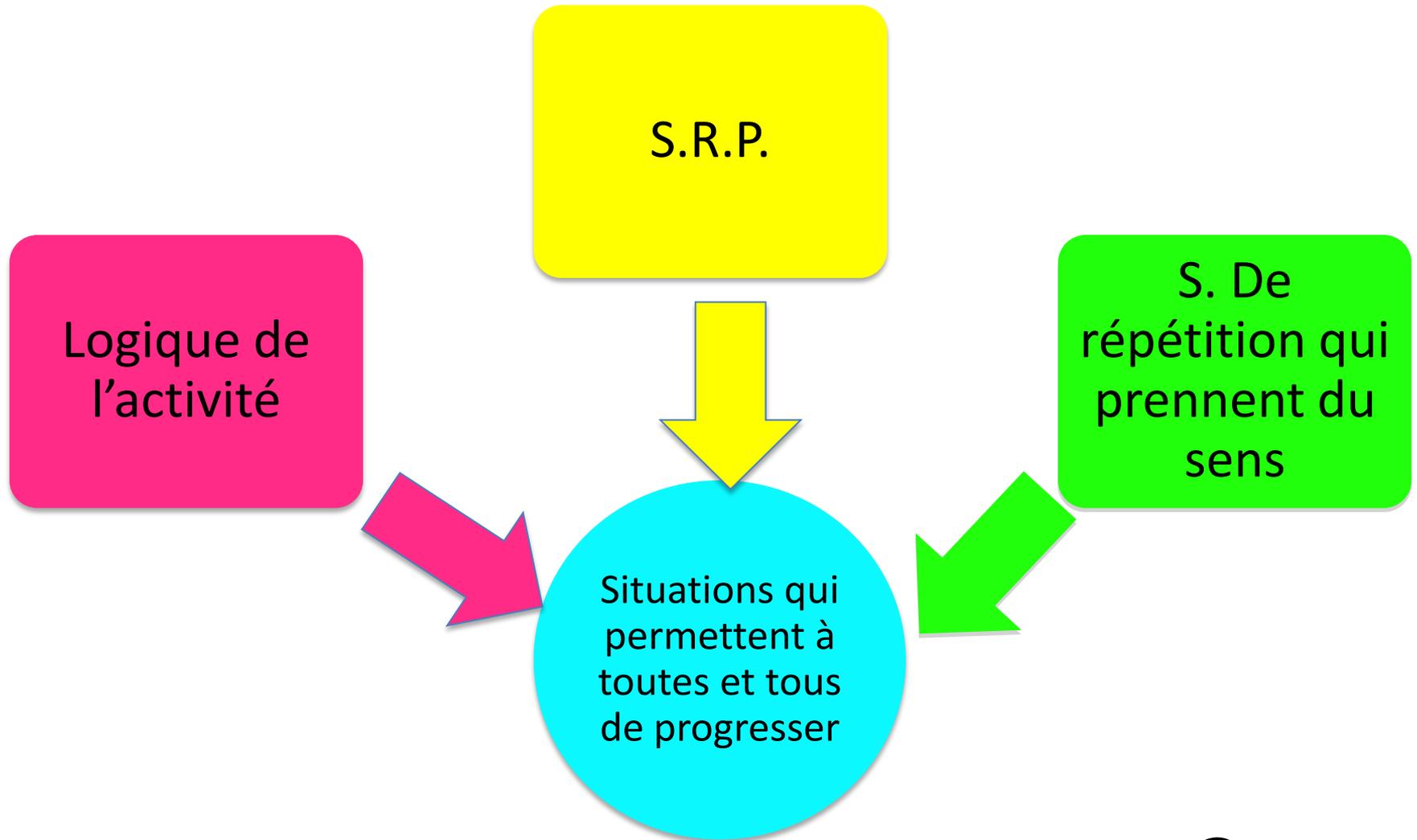
E. Des S.R.P.

C. Crédits d'action limités quand



face







MATCHS MIXTES (Quelle mixité?)

CHOIX PEDAGOGIQUES

A. Equipes
homogènes entre
elles

C. 1 fille
pour
1 fille

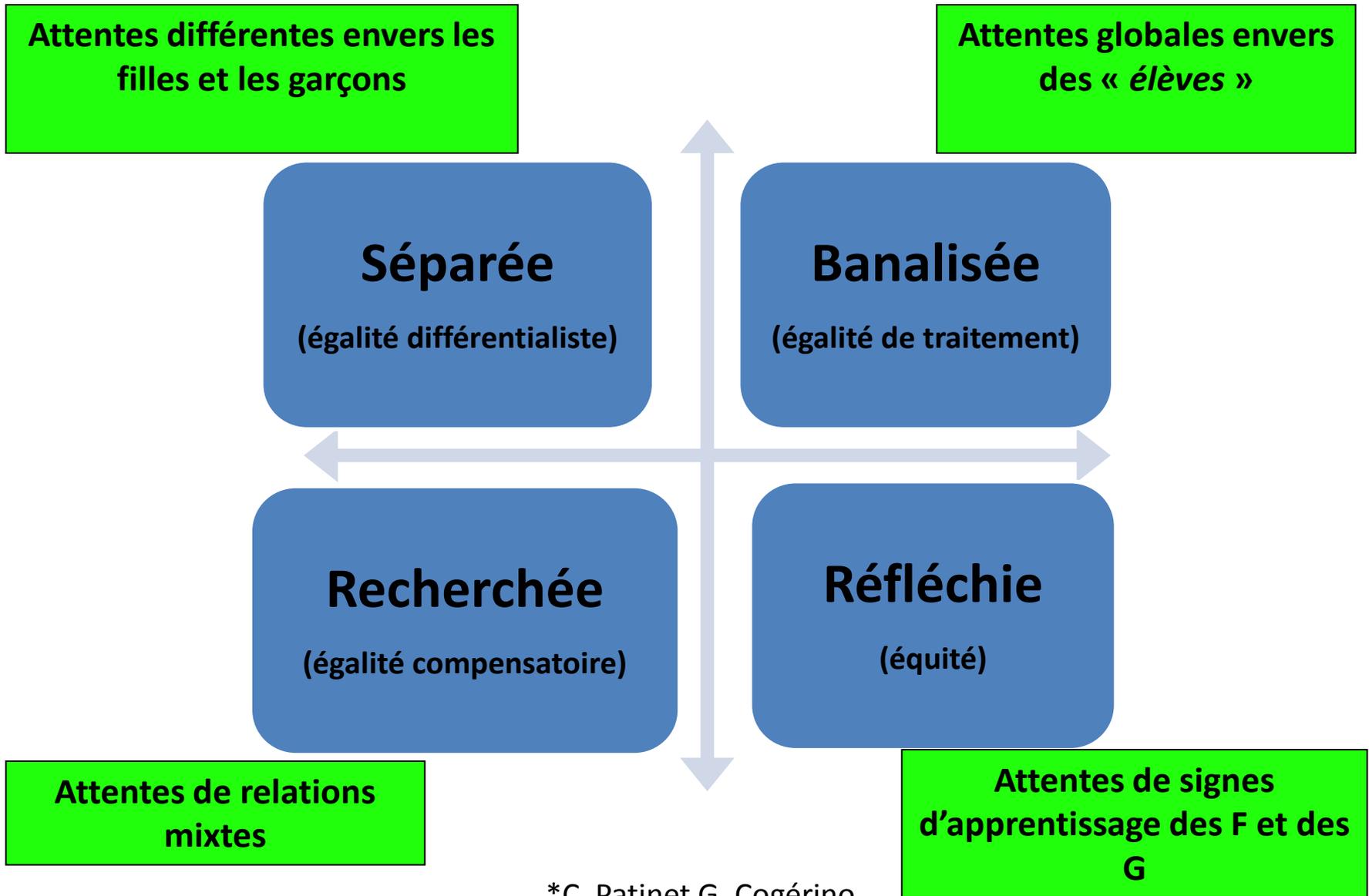
B. Numéros joueurs:
équilibrer rapport
force

E. Arrêts sur images
pour comprendre

D. Jouer sur
base avant,
base arrière
(fin 2nd cycle
enseignement)



QUELLE MIXITÉ ?*



*C. Patinet G. Cogérino



2nd cycle d'enseignement collège

J

EU PRODUIT EN DEBUT DE CYCLE

Jeu de gagne-terrain assez lent, en difficulté si la montée de balle n'est pas réussie

E: peu d'écartement, étagement présent seulement lors de la « montée de balle »

EJEO: dans un couloir central

EJED: en miroir de l'EJEO

T: Recherche montées de balle mais trajectoires peu favorables encore paraboliques

PD: rapport de force favorable à l'équipe qui cherche à monter le plus rapidement le ballon vers la cible

JEU VISE EN FIN DE CYCLE

S'organiser collectivement pour faire basculer le rapport de force en sa faveur en faisant accéder la balle au but, face à une défense qui cherche à la récupérer.

Gagner le duel pour marquer le but face à un gardien protecteur de sa cible.

ATTENDUS fin d'un 2nd cycle d'enseignement (cycle 4 Collège)

« TOUS TRAVERSEURS »

PB:

Traverser le terrain en choisissant de:

- Courir/Dribbler quand son CJD est libre
- Courir/Déborder/Passer quand son CJD est obstrué
- Tirer en position et ZFM

PPB:

- Se Démarquer à distance de passe du PB (6 à 10m) pour offrir une solution de passe au PB

« TOUS MARQUEURS »

ATTENDUS

- Assumer la responsabilité du tir (jouer juste)
- « Tirs seuls » en suspension recherchés
- Tirs déclenchés en ZFM
- Prendre le temps de monter en suspension puis tirer là où le GB n'est pas

« TOUS VOLEURS DE BALLON »

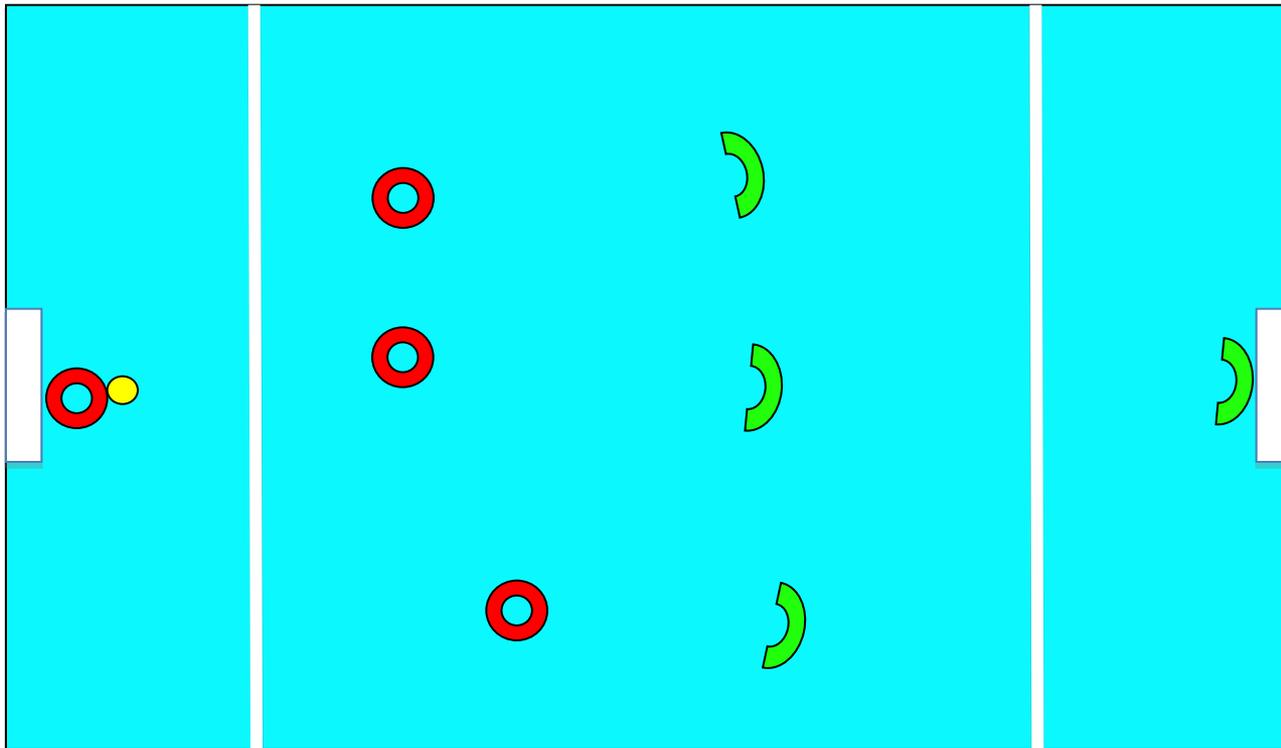
ATTENDUS

- S'oriente entre son adv direct, le couple PB/Def et la cible à protéger
- Face au PB: harcèle, s'il dribble: pousse ou subtilise le ballon
- Face à un PPB proche PB: dissuade,
- Face à un PPB proche PB: repère les trajectoires paraboliques à intercepter



TOUS « VOLEURS DE BALLONS »

« LE CLEPTOMANE »



« TOUS GARDIENS »

ATTENDUS

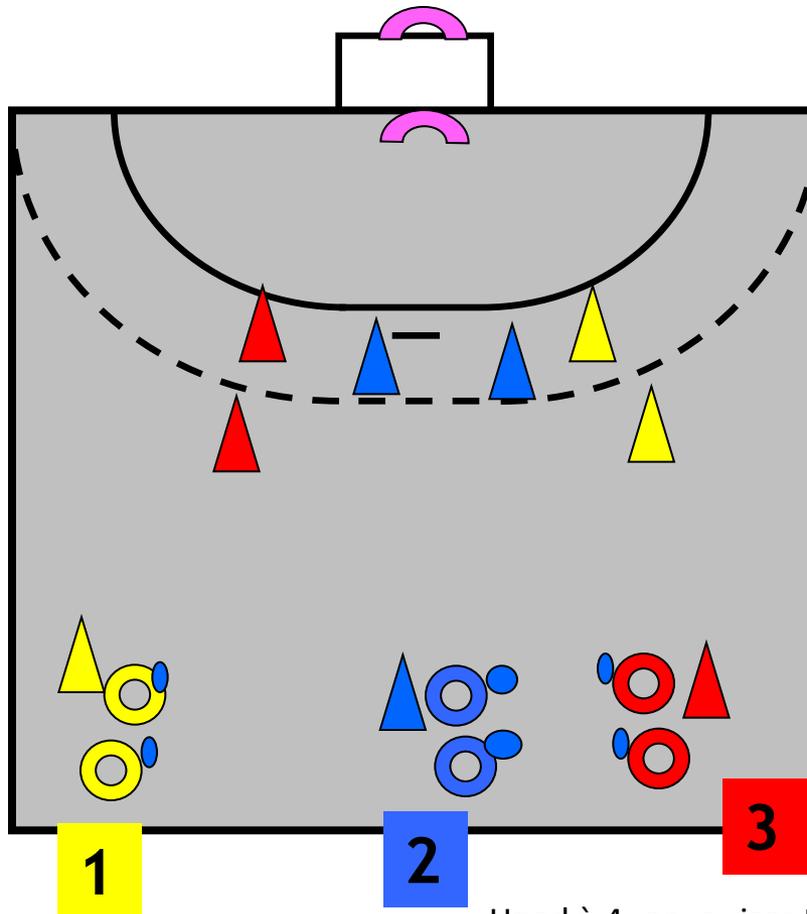
- Calque son déplacement sur la circulation du ballon en se déplaçant en pas glissés
- Équilibré sur ses appuis
- Occupe le plus d'espace possible avec ses 4 segments
- Suit la balle des yeux pour s'opposer sur sa trajectoire, lors du tir
- S'interpose au tir avec un temps différé par rapport au tireur



Situation « TOUS Gardiens »

Objectif: Comprendre l'impact grâce à l'organisation corporelle du Tireur
But: s'opposer au maximum de tirs sur 3 séries de 6 tirs

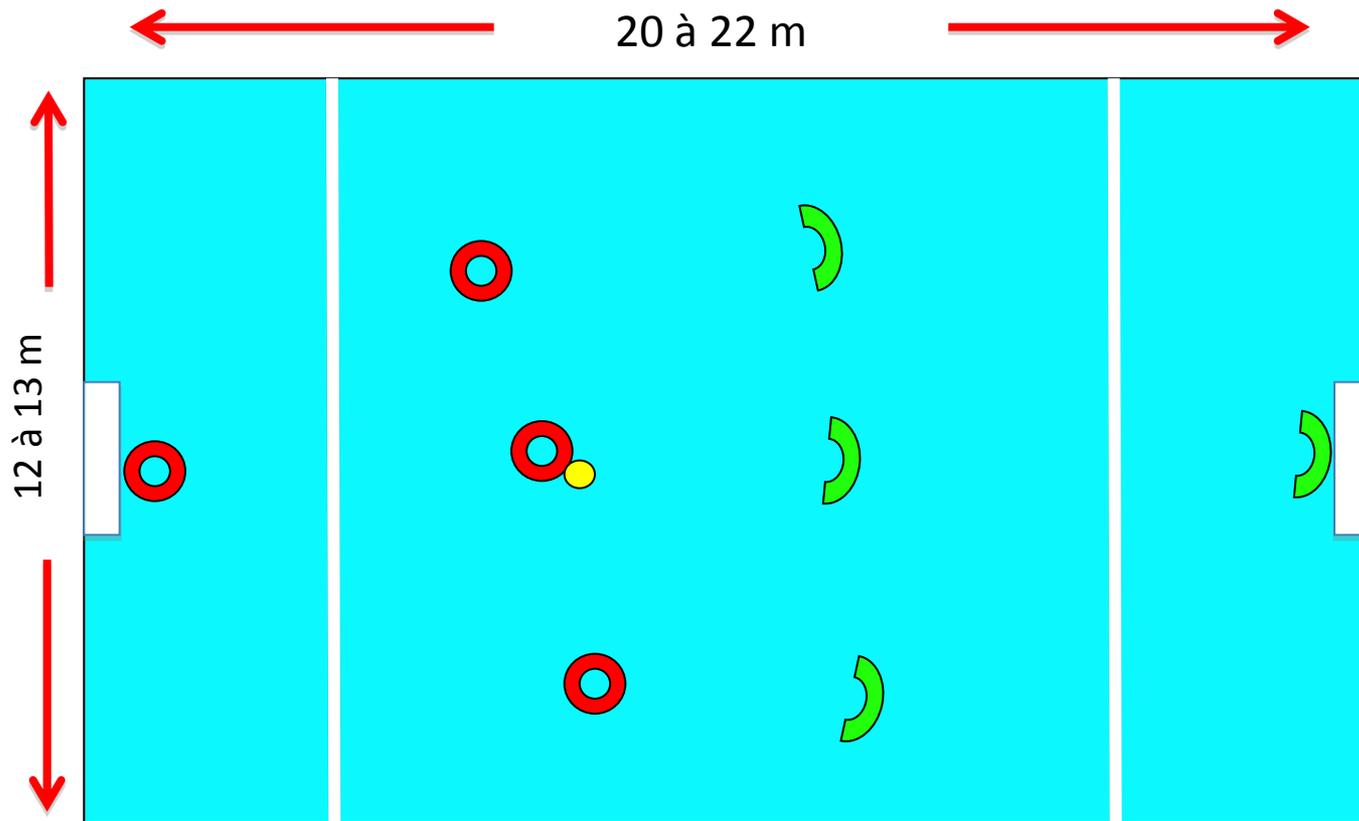
J'ANTICIPE!



Hand à 4: pour viser EDC

SITUATION DE REFERENCE

fin 2nd cycle enseignement



4X4

Engagement GB

Pas de contact

Défense « homme à homme » ou « fille à fille » ½ terrain

3 terrains possibles dans largeur de terrain normal



BIBLIOGRAPHIE

Collectif d'auteurs. Approches du Handball, n°110.

Collectif d'auteurs. Des pistes pour les 9-12 ans. Plusieurs Approches du HB du n°25 au n°133.

Contrepied spécial handball, mars 2013. Collectif d'auteurs

Esposito, M. Dossier EPS n°26.

Le Meur L., Jeannin P. Le Guide du handball. Editions Revue EPS 2008.

Le handball des 9-12 ans. Modes de jeu et entraînement. FFHB

Portes, M. Handball de 8/9 ans à 15/16 ans. La formation initiale des joueurs et joueuses en question. Editions FFHB. 2002.

Je n'ai pas conçu toutes les situations, aussi je veux remercier les collègues avec lesquels nous échangeons sur nos conceptions, nos situations, nos animations de stages: B. Crémonési, J. Bouchez, A. Sabat, les collègues de la FFHB...



MERCI POUR VOTRE
ATTENTION ET A SAMEDI
SUR LE TERRAIN