



VIVRE ENSEMBLE

Jouer au handball en toute **LIBERTE!**

VIVRE ENSEMBLE ?

Vivre Ensemble = Jouer Ensemble

→ Jouer avec, jouer contre, échanger (dans le jeu et à propos du jeu), observer, décider, s'affirmer, écouter, assumer ses responsabilités, respecter,...

→ Objectif commun: JOUER ENSEMBLE (avec et contre) pour gagner le match grâce à la performance de chacun

Vivre Ensemble en Handball :

→ Jouer ensemble en poursuivant un projet collectif qui permettra de répondre aux contraintes de l'affrontement, tout en permettant à chacun de se réaliser dans l'objectif commun: gagner le match

Quelles valeurs?

« *Liberté, Egalité, Fraternité* »: devise de la république, 1848.

Auxquelles s'ajoutent: «[...] *la laïcité, la solidarité, l'esprit de justice, le respect et l'absence de toutes formes de discriminations* » Programme du nouvel enseignement moral et civique

Mais encore « *l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble* » Finalité de l'EPS.

→ Projet collectif (**solidarité, fraternité**) qui permettra à l'équipe de s'adapter (**autonomie**) aux contraintes (**lucidité**) de l'affrontement (**égalité, respect**), tout en permettant à chacun de se réaliser (**liberté, autonomie, épanouissement**) dans l'objectif commun: gagner le match

Didactiser les valeurs: des choix à faire



LIBERTE

« Possibilité d'agir selon **ses propres choix**, sans avoir à en référer à une autorité quelconque ». Larousse

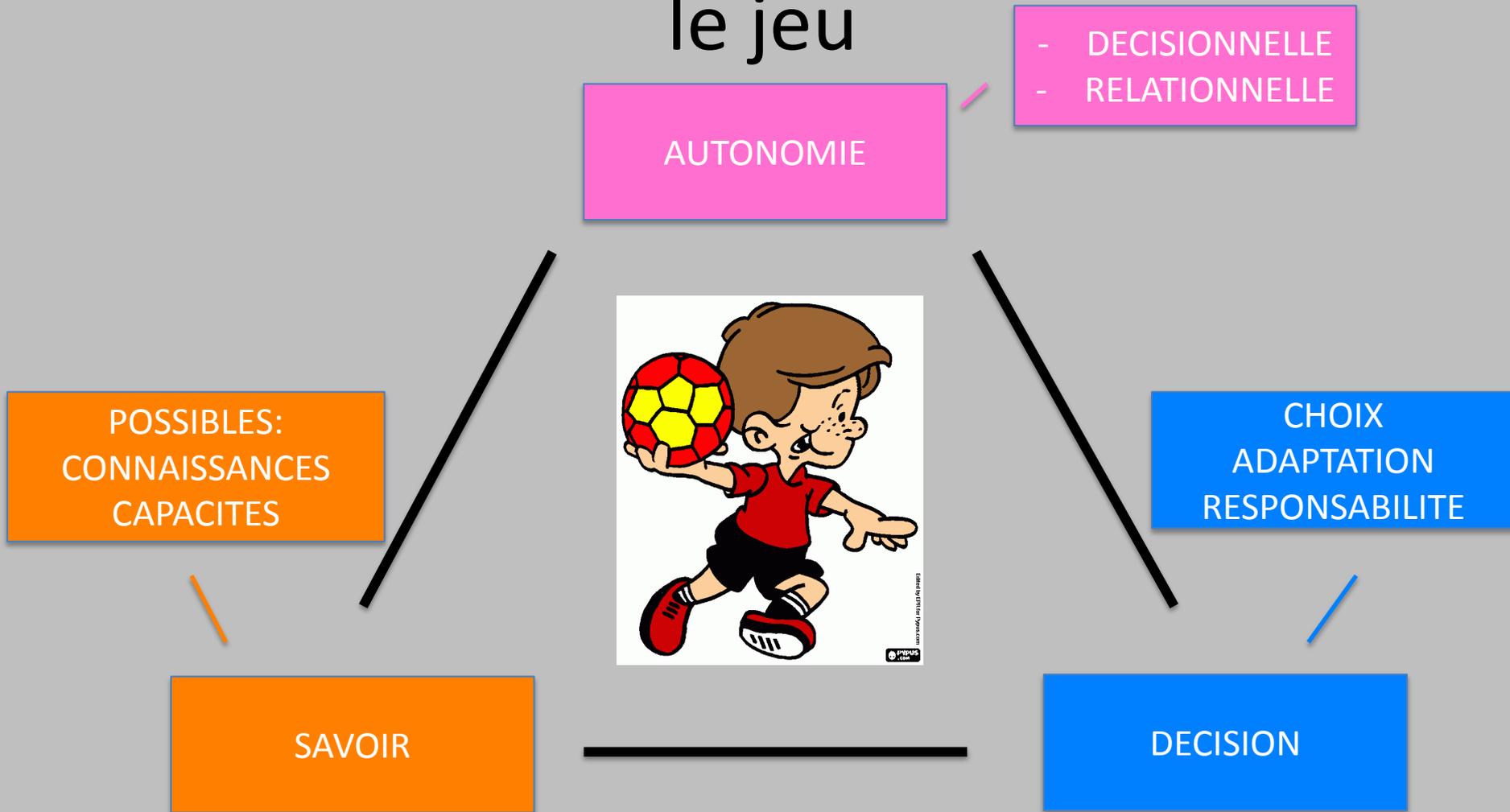
« Je lui [l'existence d'autrui] reconnais des droits que je veux qu'il respecte à mon égard [...] il s'agit de comprendre que **la liberté** est toujours une **affaire commune**, qui suppose des **règles communes**. ». (Delattre, 2015)

→ Code de la route

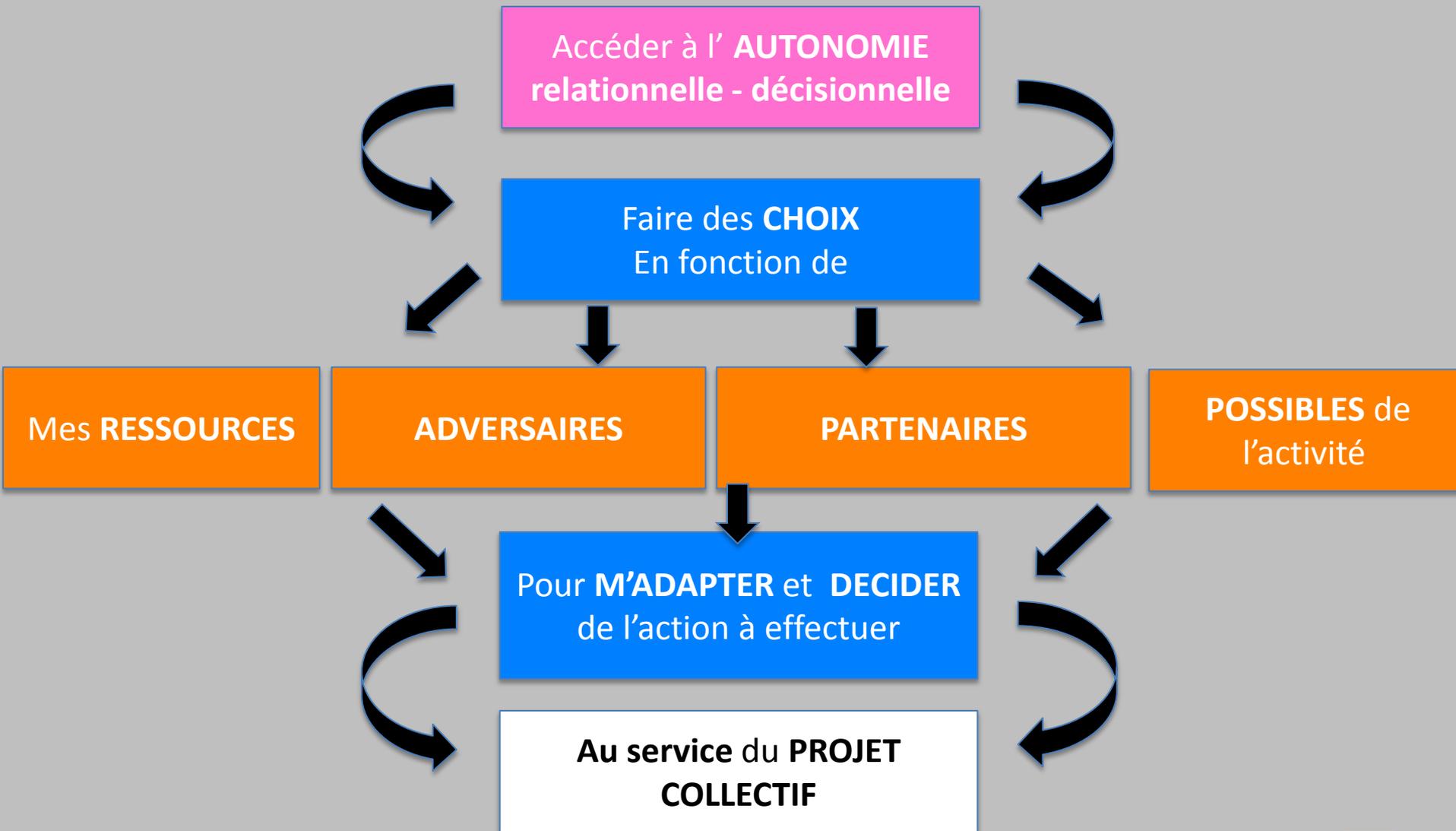
→ Handball

« Elle se révèle indissociable **de l'égalité** : c'est parce que les autres ont des droits égaux aux miens, que ma liberté est limitée **par le respect** de la leur et leur liberté limitée par **le respect** de la mienne ». (Carcassonne, 2004)

Les 3 déterminants de la Liberté dans le jeu

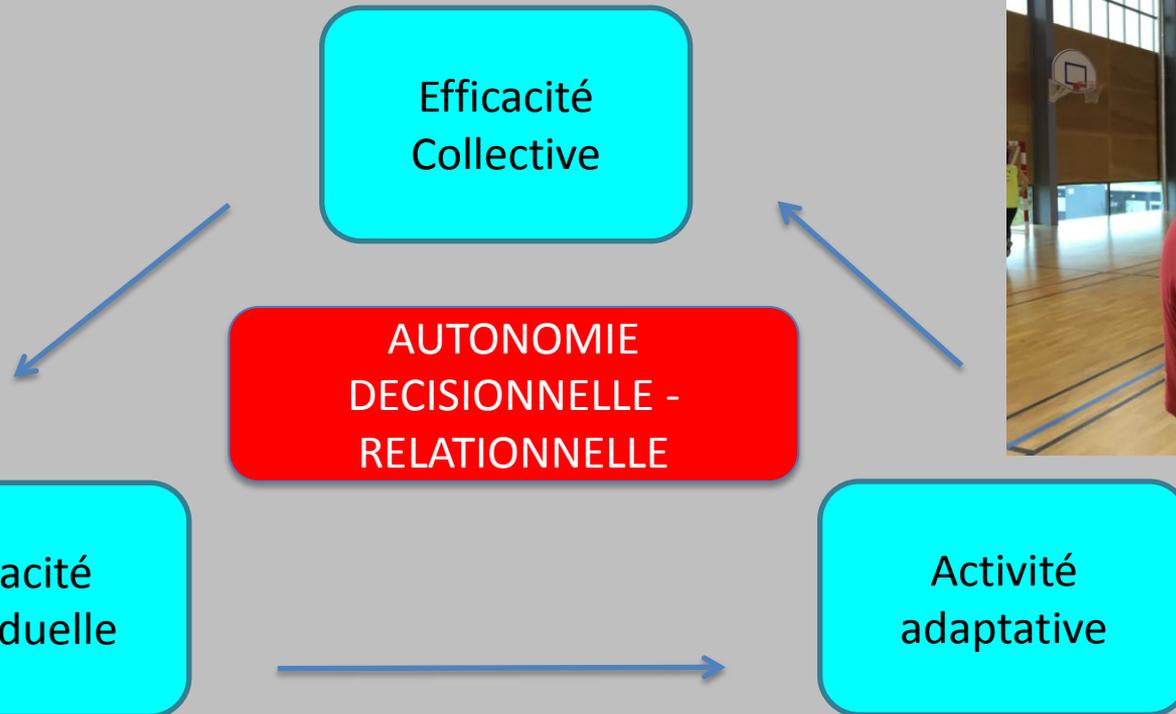


Jouer au handball en toute LIBERTE



Démarche d'enseignement

- Réfléchie autour d'une pratique adaptée et d'une articulation des compétences motrices, méthodologiques et sociales pour **augmenter le ratio D'EFFICACITE COLLECTIVE en poursuivant un objectif d'autonomie**



Recueil de données
statistiques dès
la 1^{ère} séance

Efficacité
Progression



Efficacité
au Tir

**Ratio
Efficacité
Collective**



Augmenter l'efficacité collective pour gagner: une affaire de choix

CHOIX DIDACTIQUES



CHOIX PEDAGOGIQUES



EVALUATION FIN 2nde SEQUENCE D'ENSEIGNEMENT

(BOUCHEZ, JEANNIN, TOMASZOWER. Stage FPC Planète Hand, 2016)

PTS
ELEM-ENTS

6 2	Efficacité collective dans gain du match + Gain Matches par CLUB	Nbre Tirs / P = Progression 	< 30%	0,5	Nbre B/ Tirs seuls = ZFM, efficacité Tir 	< 45%	0,5	0 Match gagné	0
			De 31 à 40%	1		De 46 à 55%	1	1 match	1
			De 41 à 60%	2		De 56 à 70%	2	2 matchs	2
			+ 60%	3		+ 70%	3		
8	Efficacité individuelle	Casper 0 - 2,5 A l'arrêt. Peu visible dans le jeu, fuit souvent ses responsabilités	L'intermittent 3 - 5,5 Ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance		La Valeur Sûre 6 - 8 Assure une continuité du jeu balle en main, ou en offrant des solutions de passe. Pèse sur le jeu positivement, choix pertinents. Efficace au tir				
2	Efficacité Arbitre	Arbitre City Stade 0,5 Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Se fait svt remarquer ou trop discret	Arbitre de quartier 0,75 - 1 Reconnaît les fautes, en difficulté pour jouer leur réparation dans le timing. Se fait parfois remarquer. Coups de sifflet encore incertain. Loin de la faute		Arbitre Départemental 1,5 - 2 Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier. Actif et proche de la faute				
2	Efficacité Obs. Coach	L'Aveugle 0 - 0,5 Recueil des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. Utilisation du numérique pose des prob.	Le Borgne 0,75 - 1 Recueil des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé		Œil de Lynx 1,5 - 2 Recueil des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource.				

S'évaluer dans l'efficacité du « Gagne-Terrain »

Progresser d'une cible
à l'autre

S'apprécie au regard du
Nbre de Tirs / Nbre de
Possessions de balle

Statistiques recueillies
par les observateurs
(tablettes)



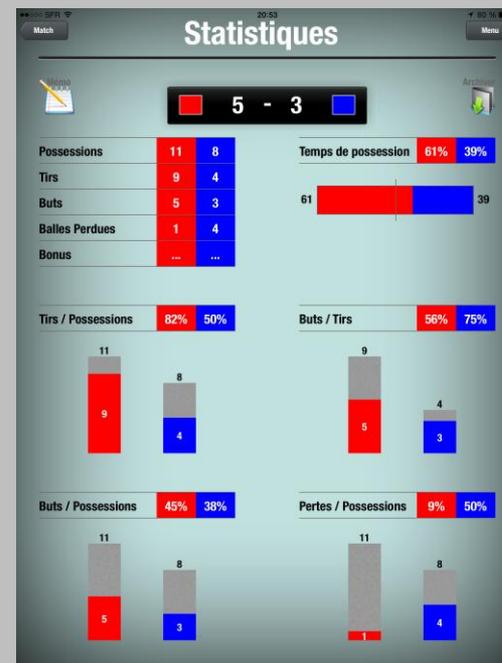
Multicompteur

1 tablette pour
2 équipes
observées



aPTB

1 tablette par
équipe
observée



S'évaluer dans l'efficacité au Tir

Identification de la ZFM
+
Efficacité au Tir

S'apprécie au regard du
Nbre Buts / Nbre « Tirs
seuls » ou Nbre Buts /
Nbre Tirs

Statistiques recueillies
par les observateurs
(tablettes)



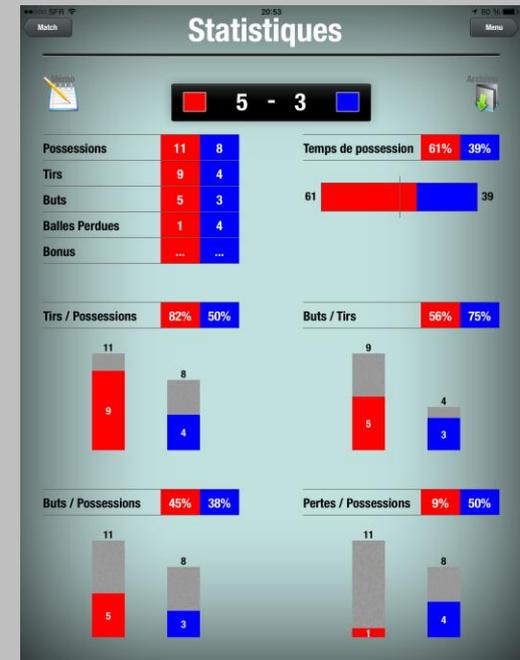
Multicompteur

1 tablette pour
2 équipes
observées



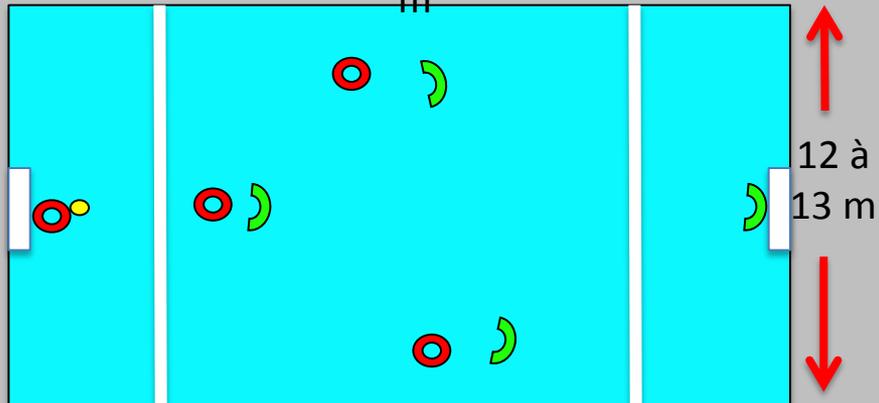
aPTB

1 tablette par
équipe
observée

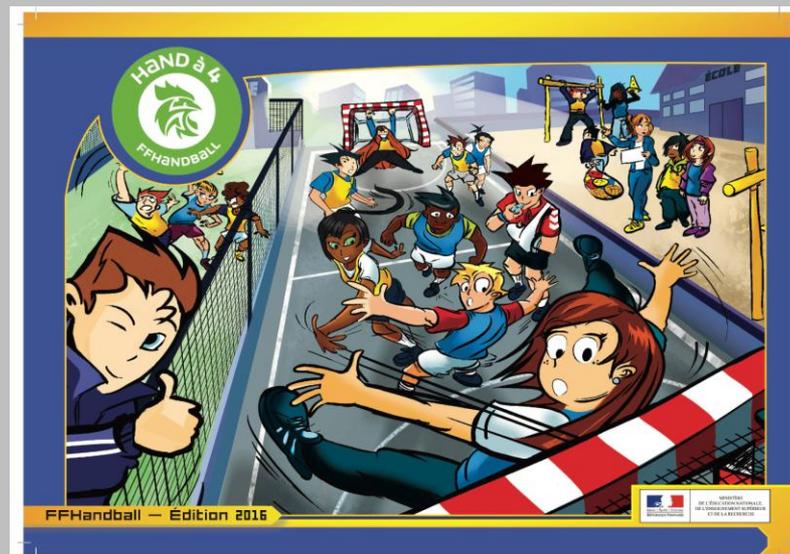


Hand à 4

20 à 22
m



Vidéo de présentation
du « hand à 4 »



HAND à 4



Pour l'apprentissage:

Effectif réduit

Prise d'informations
facilitée

Duel Tireur / GB plus
fréquent

Pour l'enseignement:

Articulation de 3
dimensions: motrice,
méthodologique et
sociale

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**



Jouer en « clubs »



Equipe 1
Equipe 2



Equipe 1
Equipe 2



Equipe 1
Equipe 2

TERRAIN 1

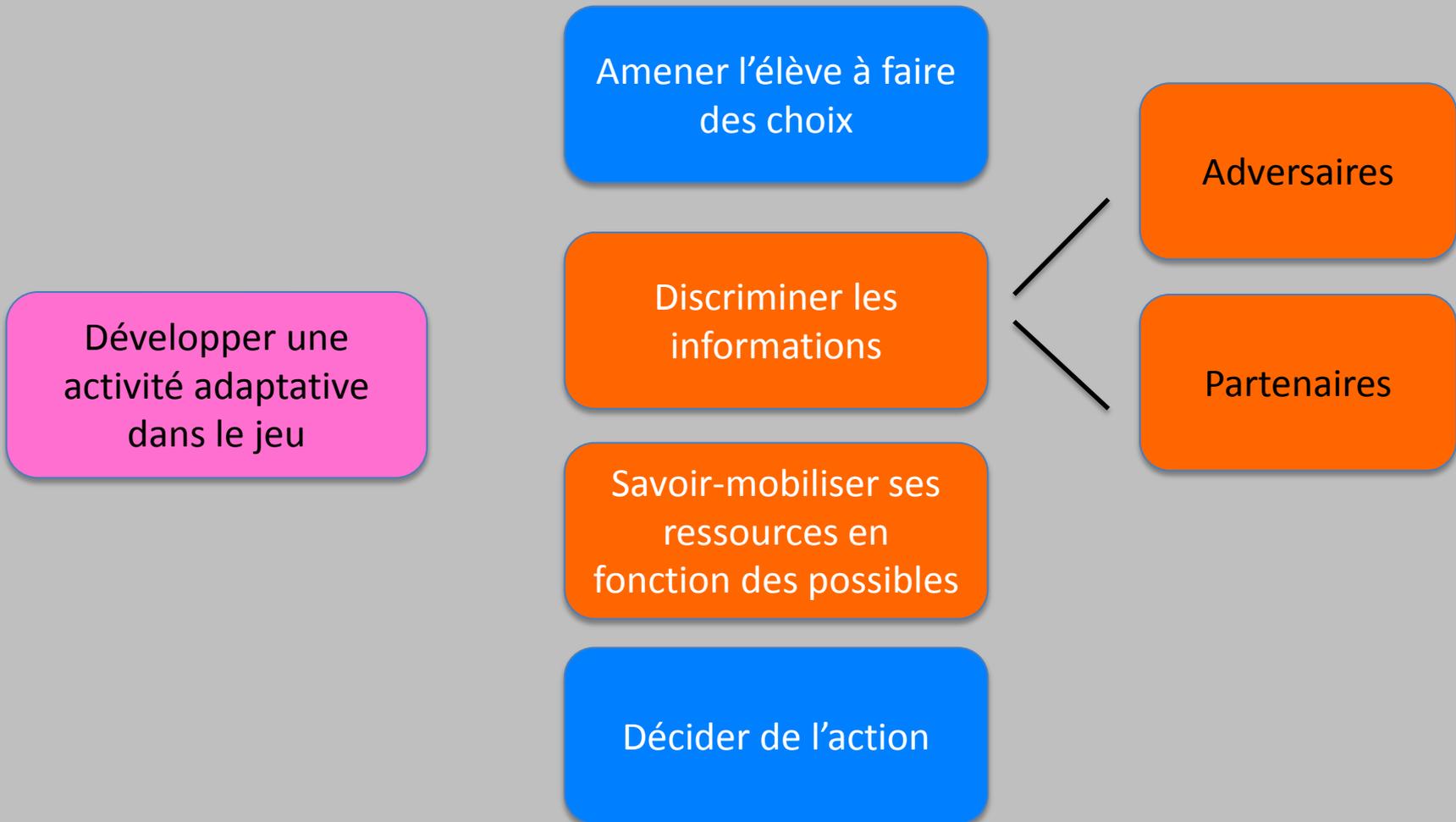
EQUIPE	EQUIPE	ARB.	OBS.
 1	 1	 1 /  2	 1 /  2
 1	 1	 1 /  2	 1 /  2
 1	 1	 1 /  2	 1 /  2

TERRAIN 2

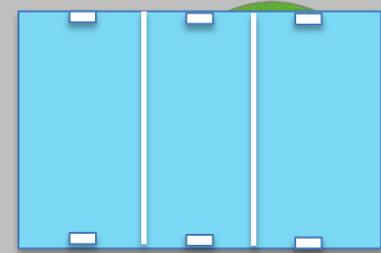
EQUIPE	EQUIPE	ARB.	OBS.
 2	 2	 1 /  2	 1 /  2
 2	 2	 1 /  2	 1 /  2
 2	 2	 1 /  2	 1 /  2



Situations pour augmenter Efficacité Individuelle

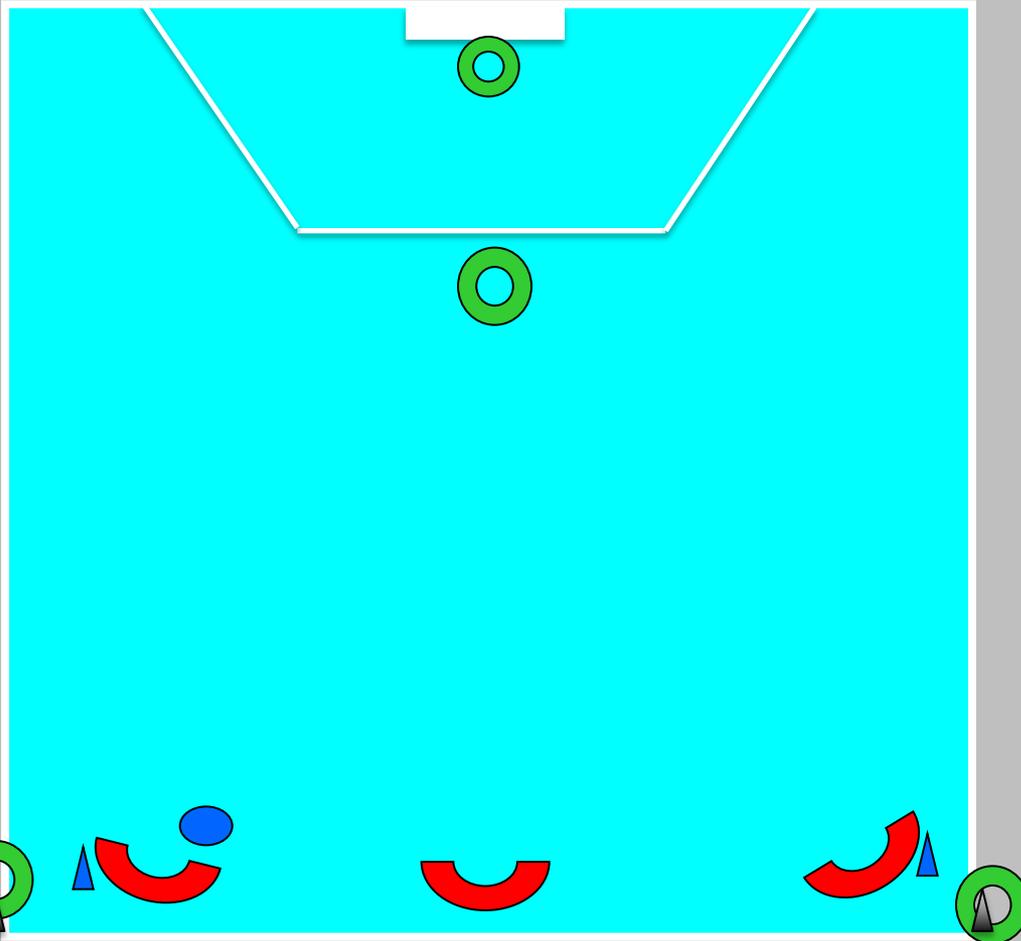


Illustration



Objectif : identifier l'état de son Couloir de Jeu Direct pour faire progresser la balle

But : Faire marquer un partenaire en « Tir Seul »



Légende: 2 équipes de 4 joueurs , 1 ballon

Score: →10 points par buts marqués en « Tir seul »,
1 point par but marqué autrement.

Consigne: le jeu démarre par une passe, c'est le signal pour les défenseurs d'entrer en action.

Les attaquants cherchent des solutions pour mettre un partenaire en « Tir seul » (Seul en ZFM), sans se faire ralentir par la défense.

Critères de réalisation: à découvrir. Pour les aider:

Quelles informations devez-vous prendre? Sur qui? Quand?

PB: mon **CJD** est libre, je pars en dribblant vers la cible **adverse**.

Mon CJD est obstrué par un défenseur: je passe à un partenaire démarqué ou en passe de l'être, ou je déborde mon adversaire en dribblant

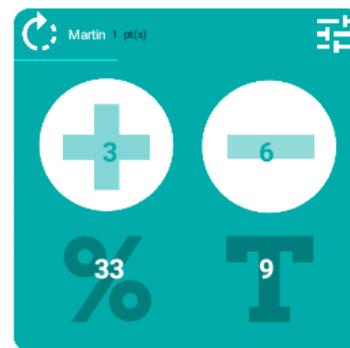
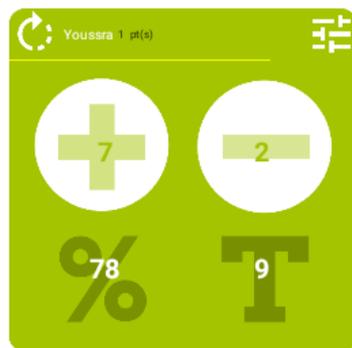
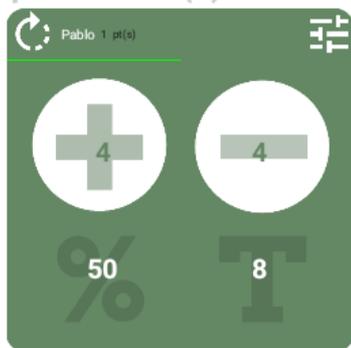
PPB: offrir une solution de passe en étant démarqué dans le bon timing

Critères de réussite: les passes arrivent à destination, « Tirs Seuls » à 70%



EVALUATION: « FAIRE » LE BON CHOIX en tant que PB

3 compteurs ratio(6)



CJD libre je pars en dribblant jusqu'à la zone

CJD occupé: je réussis à déborder mon adversaire en dribblant ou je passe.

Pour le choix « déborder mon adversaire en dribble » réussite attendue car prise de risque: celui de ne pas réussir à déborder mon adversaire en dribblant, il faut assumer ses responsabilités vis à vis du collectif

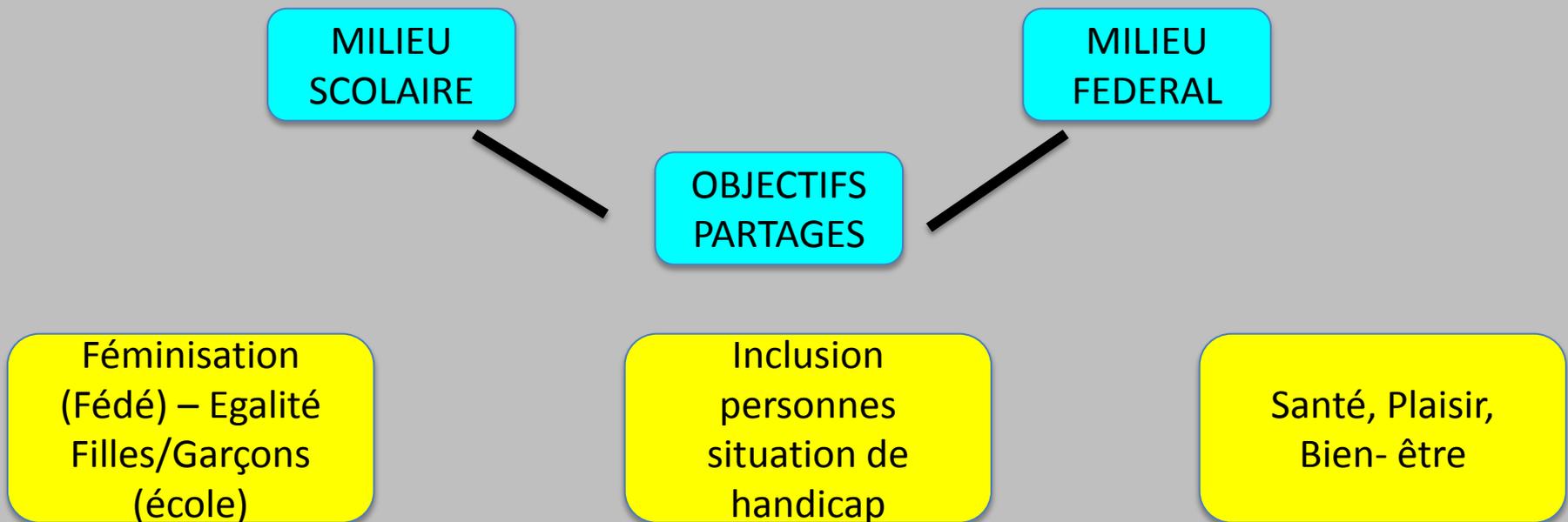
APPLI
1234 EPS



Conclusion

Vivre Ensemble = Jouer Ensemble

- LIBERTE DANS LE JEU: enseignement pensé en matérialisant, didactisant, cette valeur par une compétence: l'autonomie
- Nécessité de faire des choix: mettre les élèves dans des situations où ils apprendront à s'adapter
- Partir d'un constat collectif pour progresser individuellement et augmenter ce ratio d'efficacité collective



Bibliographie

- Chastrette, M. Démarches et outils de l'évaluation. Editions IREM, 1989.
- Fœssel Michaël, « *Kant ou les vertus de l'autonomie* », Études, 3/2011 (Tome 414), p. 341-351.

Sitographie

- Site Canopé : <https://www.reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique/les-valeurs-et-notions.html#bandeauPtF>
- Delattre, M. « *Les valeurs de la République. Liberté. Poursuivre la réflexion philosophique* », 2015. <https://www.reseau-canope.fr/les-valeurs-de-la-republique/liberte.html>





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