

# **CURRICULUM DE FORMATION DU JOUEUR DE HANDBALL: articulation accès démocratique aux sports collectifs et fond culturel spécifique**

## **FPS Handball Articulation Cycles 1 /2 /3 4**

Présentation AEEPS Toulouse 1-2 Février 2019

Muriel KBAIER

CEDREPS Nice-Côte d'Azur

# FPS HANDBALL avec :

- Des « pas en avant »: « Pour que tous les élèves participent à la progression collective : construction du jeu en mouvement » (Agreg E2 l'activité individuelle reconnue par les autres)
- Le respect d'un fond culturel (Agreg E1: place des activités d'affrontement collectif)
- Une articulation inter-cycle (Agreg E2: curriculum de formation: compétences communes/dévt de son identité)
- Une démarche de réflexion et de construction de FPS (Agreg E2: apprentissages)

# DEBUT DE CYCLE 4 : CONDUITES INITIALES



# CONDUITES INITIALES

- Des « bons » qui monopolisent la balle, partent en dribble pour tirer, souvent fort, face à un gardien quasi - inexistant
- Des « espoirs » qui ont rarement la balle voire jamais:
  - Les « hors jeu »
  - Les « suiveurs »
  - Les « passeurs »

Et alors?!

Cela convient aux « bons »,  
à certains « espoirs »





# Comment changer cela?

Que le PB ne puisse plus partir en dribble => donc une défense active (type homme à homme) **construction du statut et du rôle de défenseur**

**La passe devient alors NÉCESSAIRE** pour le PB...

**MAIS...** va t elle être réalisable? => il faut que:

- le NPB puisse la réceptionner! : **construction du jeu en mouvement du NPB** pour venir chercher la balle sans défenseur proche
- **ET** que le PB le voit!: **utilisation par le PB de ses « 3 pas »** pour contourner un défenseur ou se laisser le temps de voir

# PRÉSENTATION DE LA FPS

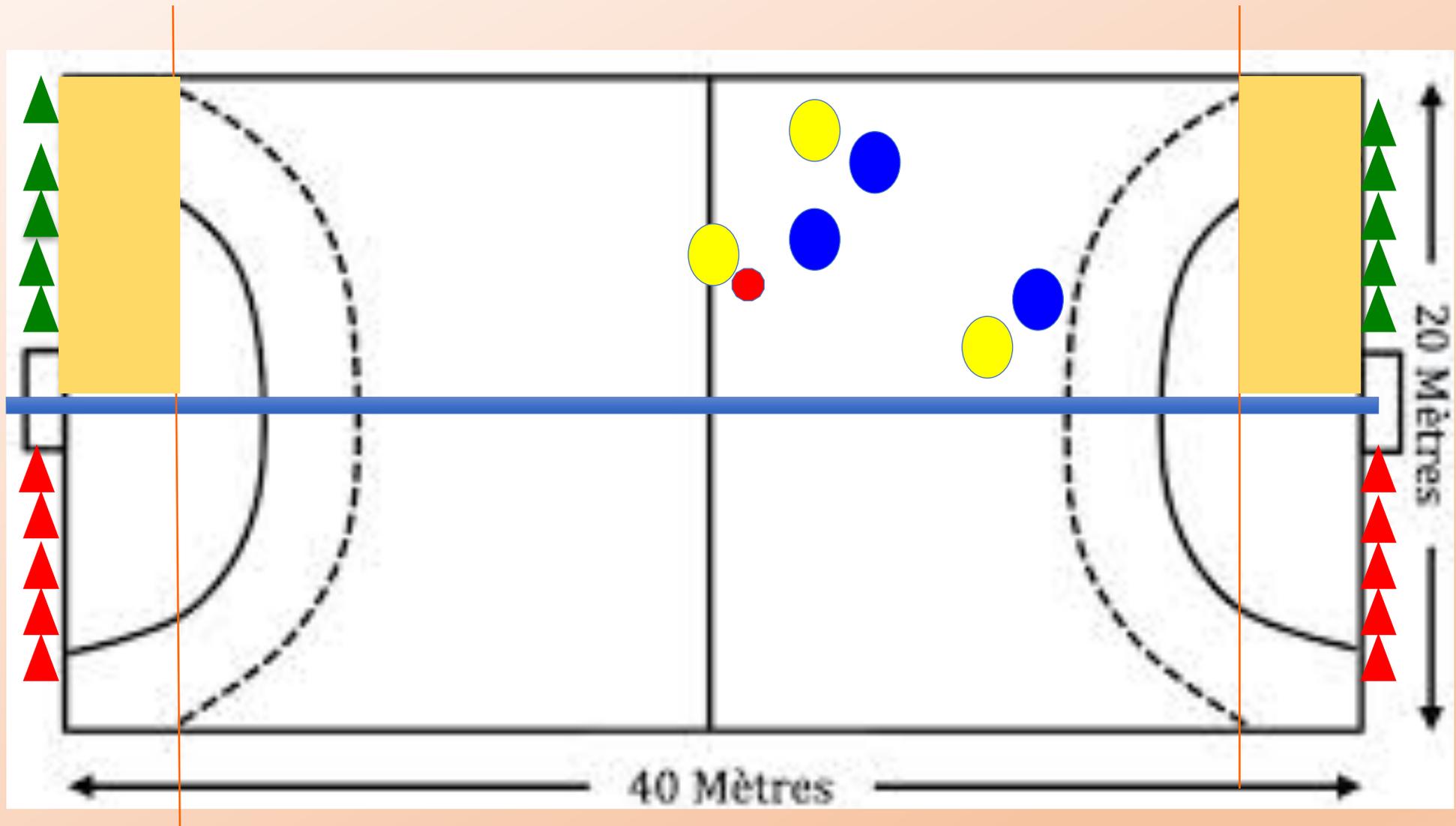
## L'ORGANISATION...

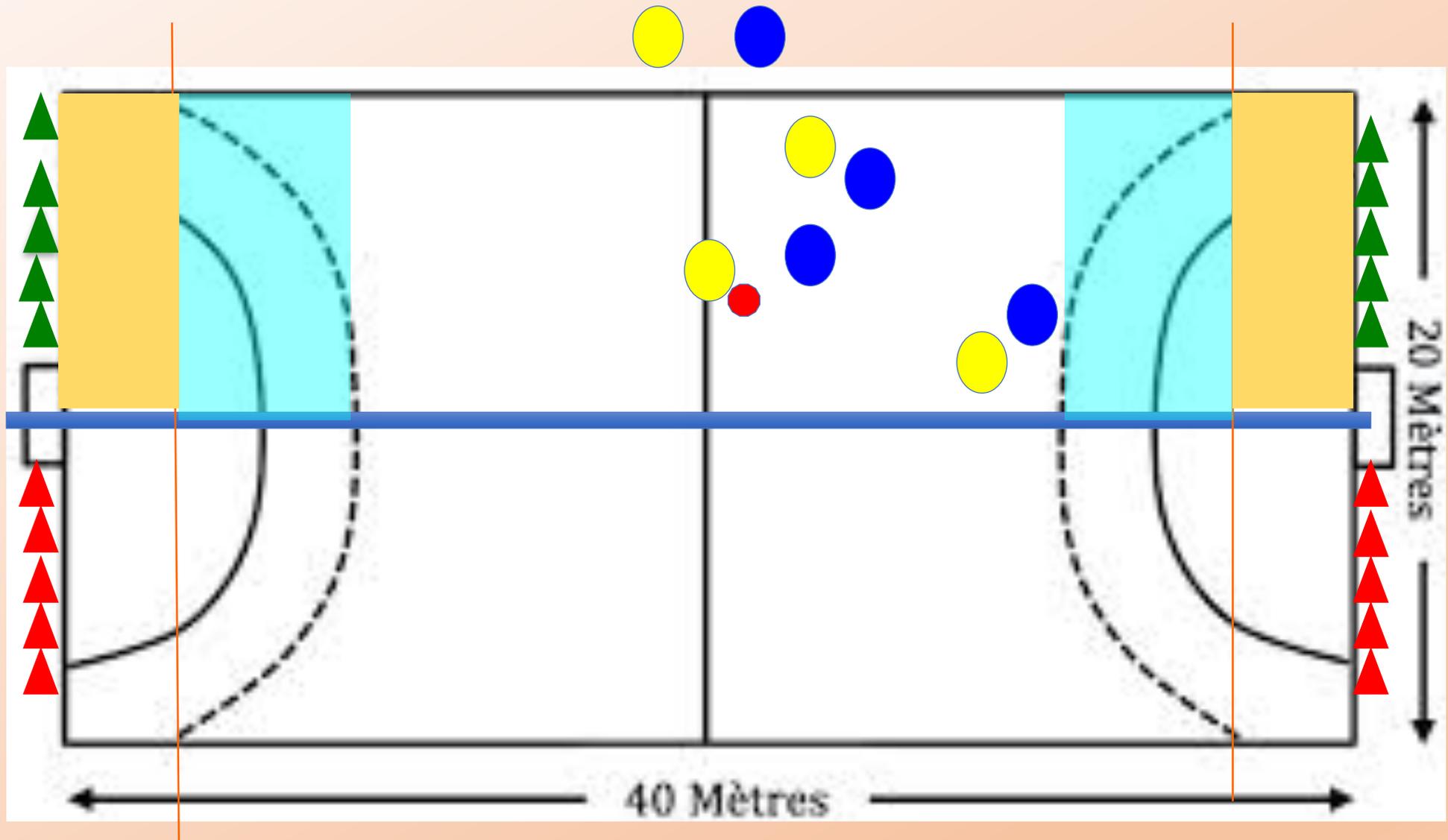
- Match 5 min
- Equipes hétérogènes, homogènes entre elles.
- 3 c. 3 (+ 2 observateurs)
- Sur ½ terrain coupé dans la longueur
- Zone rectiligne à 3m, avec des plots à déquiller, engagement de la zone

## LES SCORES

### 1 point ...

- ... si les 3 joueurs attaquants sont dans « l'espace de progression »
- ... si les 3 joueurs défenseurs sont dans leur « espace de défense »
- ... quand un ou plusieurs plots déquillés





# Donc... des prises de position:

- On met de côté le duel tireur – GB => ciblage!
  - POUR mettre en difficulté les PB « bons » et rendre la passé nécessaire:
    - On favorise la défense (densité ) et
    - On valorise la défense (score défense)
  - POUR rendre la passé possible:
    - On favorise la progression du PB et du NPB (terrain long + seulement 3 joueurs + manipulations « souples ») et
    - On valorise la progression (score progression + score marque)
- POUR permettre le jeu en mouvement vers la cible

## OPTIONS DU CEDREPS:

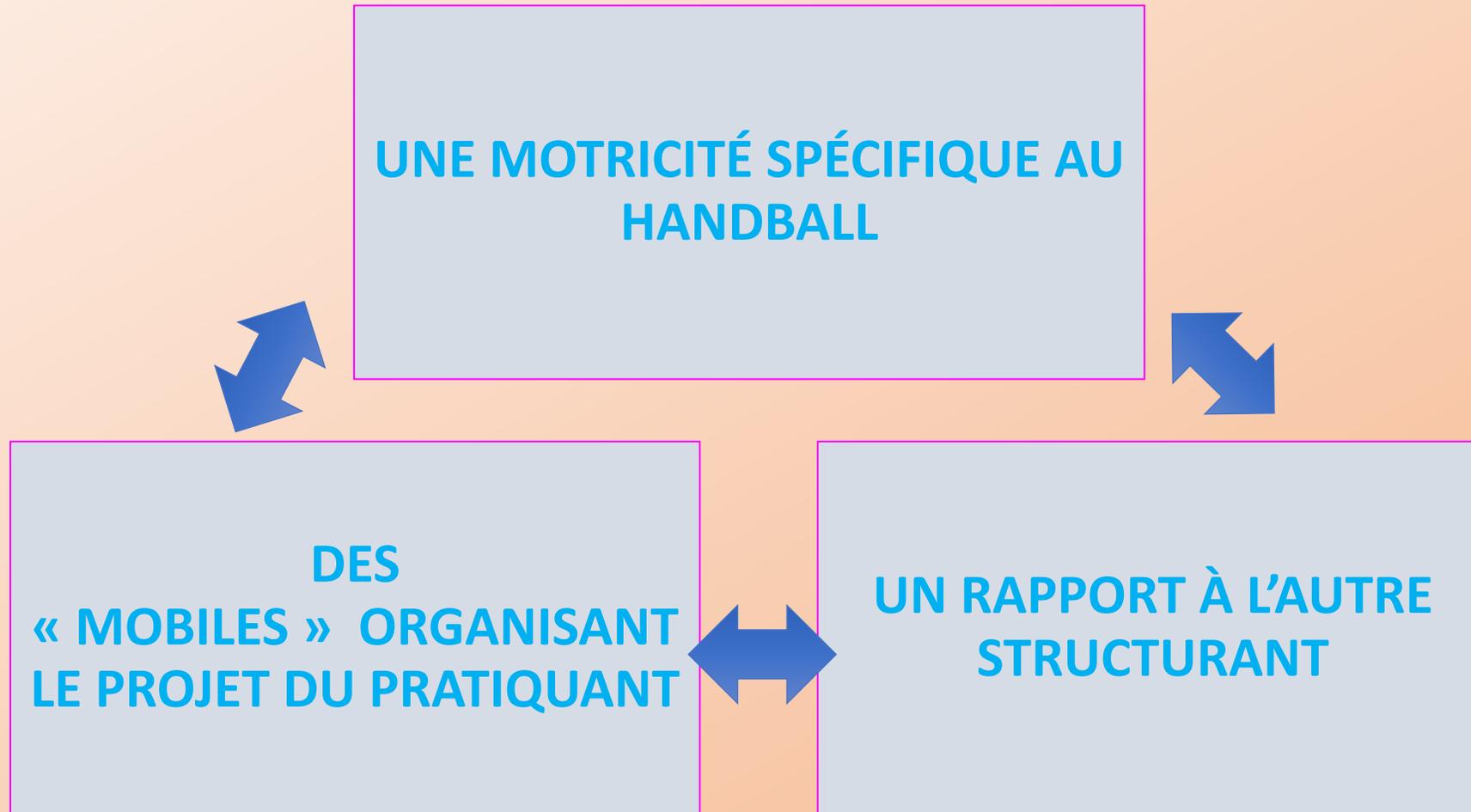
### ***UNE FPS QUI CIBLE UN OBJET D'ENSEIGNEMENT:***

**OE= « Le jeu en mouvement individuel » ....POUR une progression, collective**

### ***ENCAPSULÉ DANS UN FIL ROUGE:***

**Accès démocratique à toutes/tous à un sport d'équipe**

# UNE FPS QUI RESPECTE LE FONDS CULTUREL DU HB (AUTHENTICITÉ) POUR QUE TOUS/TES APPRENNENT :



# ACQUISITION D'UNE MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE AU HB

## (par rapport aux autres Sports Co)

### 1° CARACTÉRISTIQUE DU HB: Un sport collectif d'opposition interpénétré particulier:

- **Sport COLLECTIF** => Mini: 3 sur terrain => Groupe
- **Omniprésence des défenseurs (≠VB) et partenaires (≠FB-R)** => Densité
- **Cible lointaine(≠BB)** => Progression importante

### CONTRAINTES DE LA FPS:

- Une défense active par un « espace de défense »
- 3c3
- Terrain en longueur (40m\*10m)

## 2° CARACTERISTIQUE : Cible qui impose Précision et Puissance

Précision : cible petite et zone + Puissance : prendre de vitesse  
le GB

⇒ **FAUT IL UN GARDIEN DE BUT?! => Non!**

- Rôle « refuge » (valeurs!)
- Problème de l'échauffement du GB (sécurité!)
- Problème des contenus à donner au GB (apprentissages!)
- Pas de duel tireur - GB : GB seulement présent, voire se cache! Ou l'élève « de club » qui marque à tous les coups (puissance) (=> équilibrer chaque duel tireur/GB??!)

**CONTRAINTES DE LA FPS: Marque précise et puissante:**

- Pas de GB, des plots à déquiller après une zone
- Zone de 3m pour tir accessible à toutes/tous

### 3° PRINCIPE: des règles de manipulations spécifiques:

- Petit ballon ( $\neq$ BB)  $\Rightarrow$  Jeu rapide
- 3 règles spécifiques pour la manipulation:
  - Le contact ( $\neq$ R,  $\neq$ BB)
  - Reprise de dribble  $\Rightarrow$  Jeu d'échanges (collectif)
  - Marcher : possibilité de 3 pas ( $\neq$ BB)  $\Rightarrow$  Jeu de progression

$\Rightarrow$  **HB= un jeu de progression, rapide et d'échanges**

### CONTRAINTES DE LA FPS: Un jeu de progression grâce à :

- **Souplesse sur la règle du marcher**
- **Espace de progression**
- **Engagement de la zone après un but**

# UNE FPS QUI RESPECTE LE FONDS CULTUREL DU HB (AUTHENTICITÉ) POUR QUE TOUS/TES APPRENNENT :

UNE MOTRICITÉ SPÉCIFIQUE AU  
HANDBALL



DES  
« MOBILES » ORGANISANT  
LE PROJET DU PRATIQUANT



UN RAPPORT À L'AUTRE  
STRUCTURANT

## UN RAPPORT À L'AUTRE STRUCTURANT

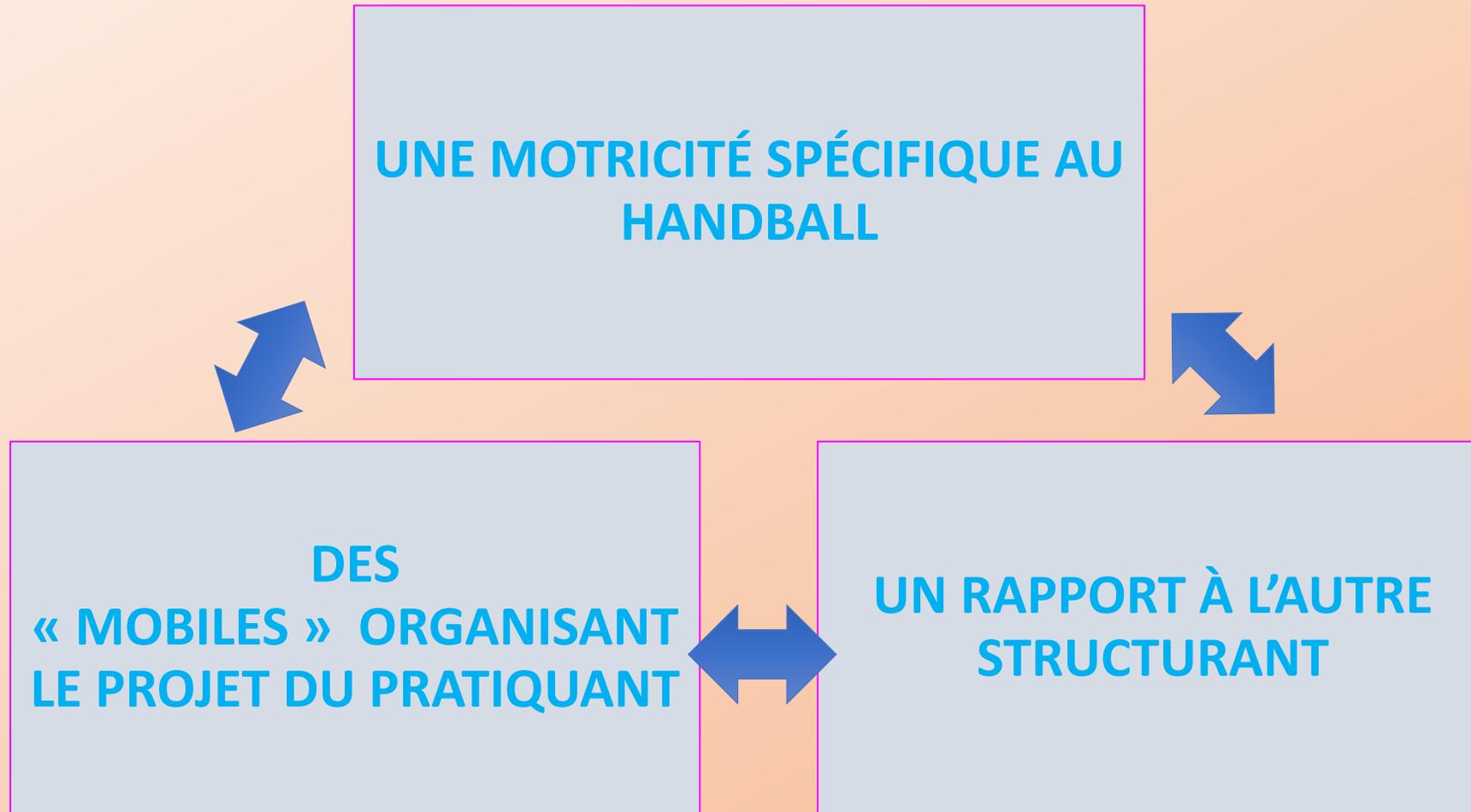
La nécessité de **jouer en mouvement** pour le **PB** (*« voir » les choix*) est

- contrainte par le jeu en mouvement des **défenseurs** (actifs)
- rendue possible par le jeu en mouvement du **NPB** (proposer une solution).

Ceci grâce aux points-progression, aux points-défense, aux points-marque

Des **observateurs** avec une comptabilisation des points par des coupelles/jetons, extérieurs et visibles de tous.

# UNE FPS QUI RESPECTE LE FONDS CULTUREL DU HB (AUTHENTICITÉ) POUR QUE TOUS/TES APPRENNENT :



## LES « MOBILES » ORGANISANT LE PROJET DU PRATIQUANT (E)

- **UN PROJET COMMUN**: gain du match (3 scores)
- **DES MOBILES DIFFERENTS SELON SON NIVEAU POUR UNE MÊME TRANSFORMATION MOTRICE**:
  1. **Comment je participe individuellement à la marque? Et comment collectivement on s'organise pour tirer?**

Solution motrice: construction du bras lanceur (VS bras cassé)  
Pour les espoirs: ne pas chercher à tirer précis mais puissant  
Pour les meilleurs: ne pas chercher à tirer puissant mais tirer précis

**2. Comment collectivement amener le ballon (et nous 3) dans la zone de progression ? Et comment j'y participe individuellement, reconnu aux yeux de tous?**

**POUR LE PB:**

Solution motrice: 3 pas POUR progresser ou dépasser

Pour les espoirs: ne pas chercher à passer mais à avancer

Pour les meilleurs: ne pas chercher à dribbler mais à avancer

**POUR LE NPB:** jouer en mouvement avant l'éventuelle réception

**3. Comment collectivement empêcher les adversaires de marquer un point? Et comment j'y participe individuellement, reconnu aux yeux de tous?**

Solution motrice: statut attaquant/défenseur + les rôles

Pour les espoirs: revenir en défense pour gêner par sa présence

Pour les meilleurs: défendre en gênant activement la progression

# SUIVI DANS LE CYCLE

<b>EQUIPE</b>	<b>SCORE PROGRESSION</b>	<b>SCORE MARQUE</b>	<b>SCORE DEFENSE</b>	<b>TOTAL</b>
Jaune	7	4	2	14
Bleu	3	1	11	15
Orange	5	1	5	11
Vert	3	3	4	11

## Permet d'atteindre LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE:

Cycle 3 (extraits)	Cycle 4 (extraits)
<p><i>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match</i></p> <p>⇒ Le jeu en mouvement (les 3 pas) pour dépasser son adversaire, ou pour « voir » et prendre une décision</p> <p><i>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</i></p> <p>⇒ Espaces de progression et de défense non-stop</p> <p><i>Assurer différents rôles sociaux inhérents à l'activité et à l'organisation</i></p>	<p><i>Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l'équipe</i></p> <p>⇒ Défendre sur « son » joueur en défense</p> <p>⇒ Situation favorable créée par une mise à l'écart du défenseur (par les 3 pas) pour décider de passer ou dribbler ou tirer</p> <p><i>Etre solidaire de ses partenaires</i></p> <p>⇒ Les espaces progression et défense</p> <p><i>Observer, co-arbitrer</i></p>

# CONDUITES FINALES



# Le jeu en mouvement individuel POUR une progression collective

## Jeu en mouvement des défenseurs

POUR poser des problèmes aux joueurs (notamment les plus forts)

INDUITE PAR le score défense de son équipe/le score progression de l'équipe adverse

**PERMET le projet collectif de défense**

## Jeu en mouvement du PB avant le dribble

POUR... « voir » ... et choisir

INDUITE PAR les contraintes de manipulations, densité, défense

**REND NÉCESSAIRE la progression collective**

## Jeu en mouvement du NPB avant la réception

POUR... « déplacer » les défenseurs

INDUITE PAR l'effectif, l'activité des défenseurs

**REND POSSIBLE la progression collective**

# CONCLUSION FPS CYCLE 3/4

C'est la **corrélation** entre

-le faible effectif, la densité ET

-la nécessité d'être tous en progression (défense active + terrain en longueur+ scores de progression/de défense) qui impose le jeu de tous/toutes

et qui permet un accès démocratique à la cible pour toutes/tous grâce au jeu en mouvement

-Les « espoirs »: qui jouent; en attaque ET en défense.

-Les « bons »: qui jouent différemment (passes)

Le tir de précision ET de puissance (relative), implique un accès à toutes/tous à la marque.

# CES APPRENTISSAGES SE CONSTRUISENT GRÂCE A .... DES CYCLES 1 ET 2 ....

On construit

- LA PROGRESSION VERS LA CIBLE par la passe vers l'avant puis, en dernière étape par le dribble
- Même EN PRÉSENCE DE DÉFENSEURS (qui sont séparés puis interpénétrés)

# Début Cycle 1 (PS) : COLLABORER ... POUR PROGRESSER:

**On a tous la même action : EN PROGRESSION (CIBLE),  
chacun/e y monte individuellement.**

*Collaboration : chacun un ballon pour déquiller des plots centraux*

*Puis pour progresser vers une cible:*

*d'abord remplir des caisses puis déquiller des plots*

*Exs de jeux : tour du château - puis transport de balle pour atteindre le château*

*Les déménageurs,...*

=> Orientation vers la cible (une seule cible)

=> Manipulations d'objets puis de balle,  
dans un transport

=> Accepter de gagner/perdre

=> Notion de groupe (pas d'équipe!)



# Début Cycle 1 (PS):



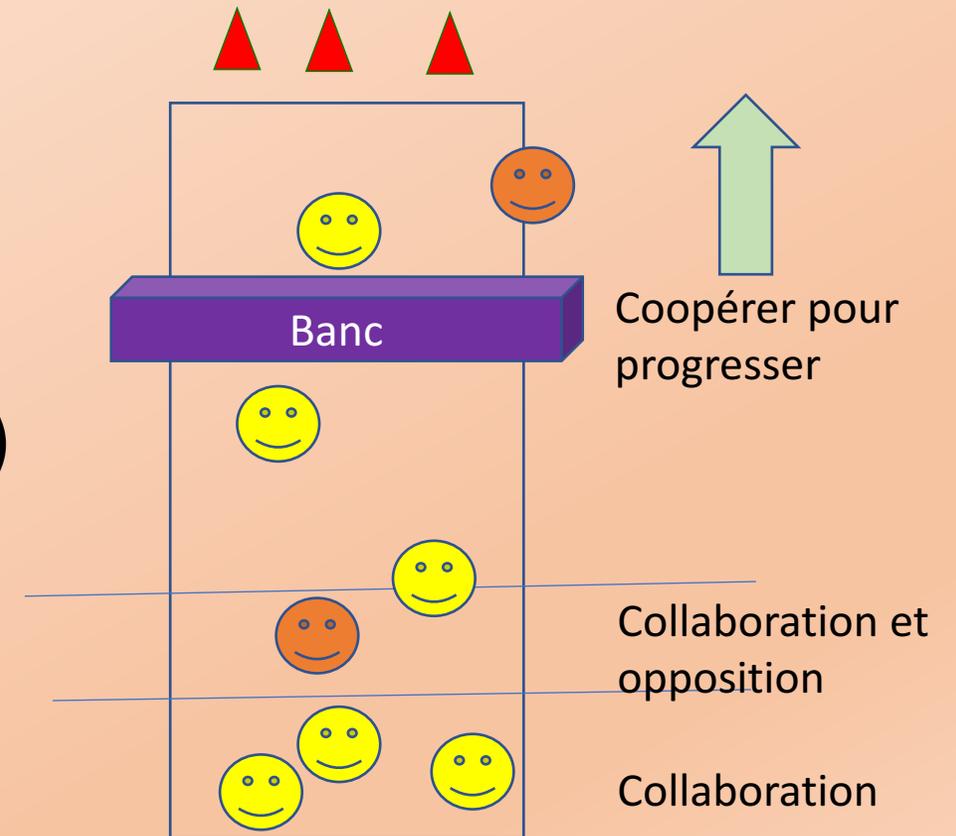
*Timalines et  
Timalins, Revue  
EPS*

Groupe de la  
Sarthe, à l'origine  
des Programmes  
Maternelles

Collaborer en amenant des objets d'un endroit à un autre PUIS déquiller des plots, viser des cibles

# Milieu Cycle 1 (MS) : 2 actions possibles: COLLABORER ET S'OPPOSER OU COOPERER POUR PROGRESSER (sans puis avec un défenseur)

- ⇒ Etre attaquant OU défenseur
- ⇒ 1 seule cible (panier à remplir, aplatir, plot,...)
- ⇒ Espaces offensif et défensif
  - matérialisés (bancs,...)
  - puis de moins en moins évidents (lignes, plots)
  - puis symboliques



# Milieu Cycle 1 (MS)



Collaboration – collaboration et opposition- coopération de type donne puis passe sans défenseur-cible de type dépose ou tir

## Fin Cycle 1 (Entrée GS):



Collaboration – collaboration et opposition- coopération (de type donne ou passe) avec opposition (chat) -cible de type dépose ou tir

# Fin Cycle 1 (Fin GS):



Les 3 frères ennemis: 3 équipes- identifier ses partenaires et adversaires => collaborer pour s'opposer – Puis coopérer pour faire progresser la balle (en donnant, en passant) face à des dragons (situés dans une douve) - Puis atteindre la cible (tir) (la tour du château)

# CYCLE 2 : COOPERER ET S'OPPOSER POUR PROGRESSER:

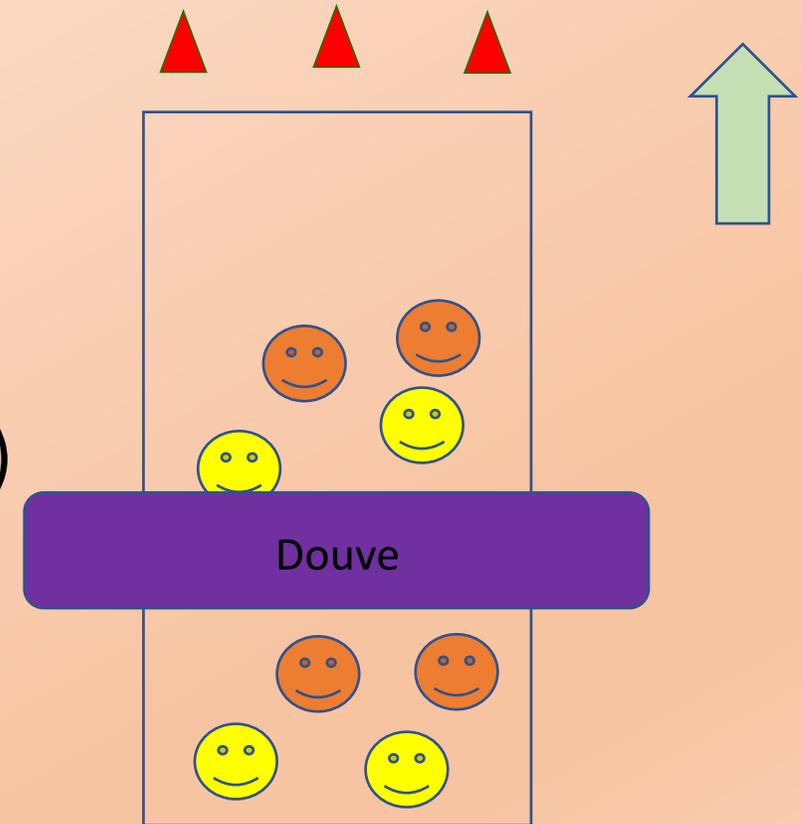
Passer ou contourner, avec des défenseurs dans des espaces séparés:

⇒ Etre attaquant OU défenseur

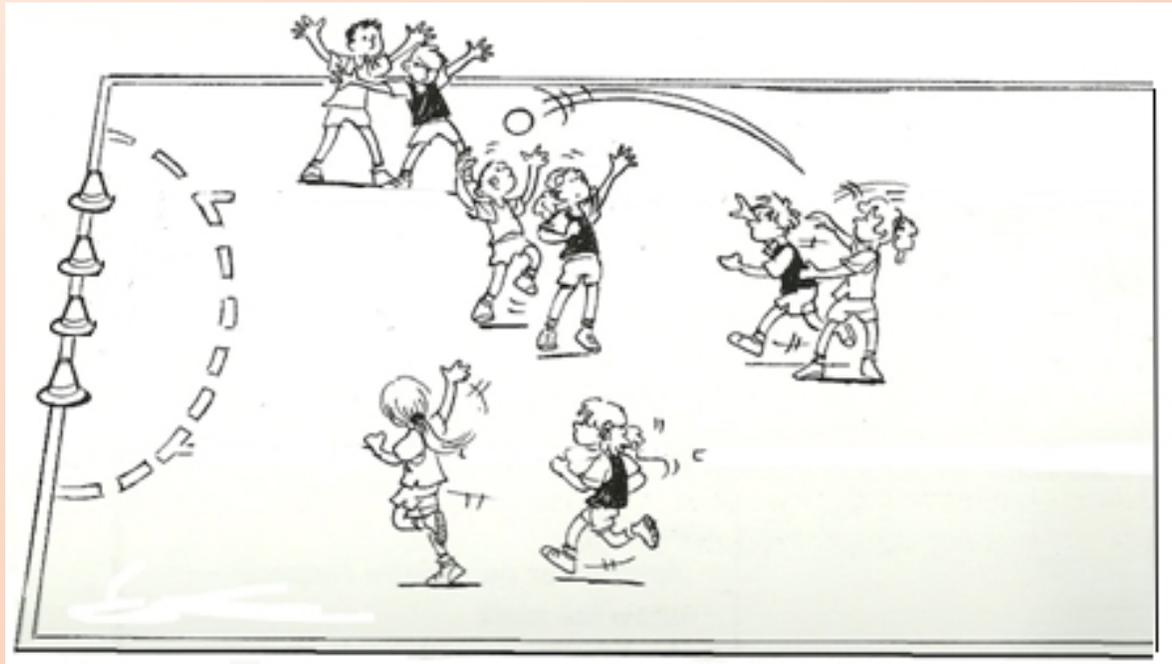
⇒ Coopérer

⇒ 1 seule cible (panier à remplir, aplatir, plot,...)

⇒ Espace qui impose la coopération (par la douve)



# FIN DE CYCLE 2: COOPÉRER SANS RÉVERSIBILITÉ STATUTAIRE ET AVEC DUALITÉ DES RÔLES (PASSEUR + TIREUR)



La tour DU château

# CYCLE 3: COOPERER ET S'OPPOSER POUR PROGRESSER AVEC CHANGEMENT STATUTAIRE ATT/DEF.:

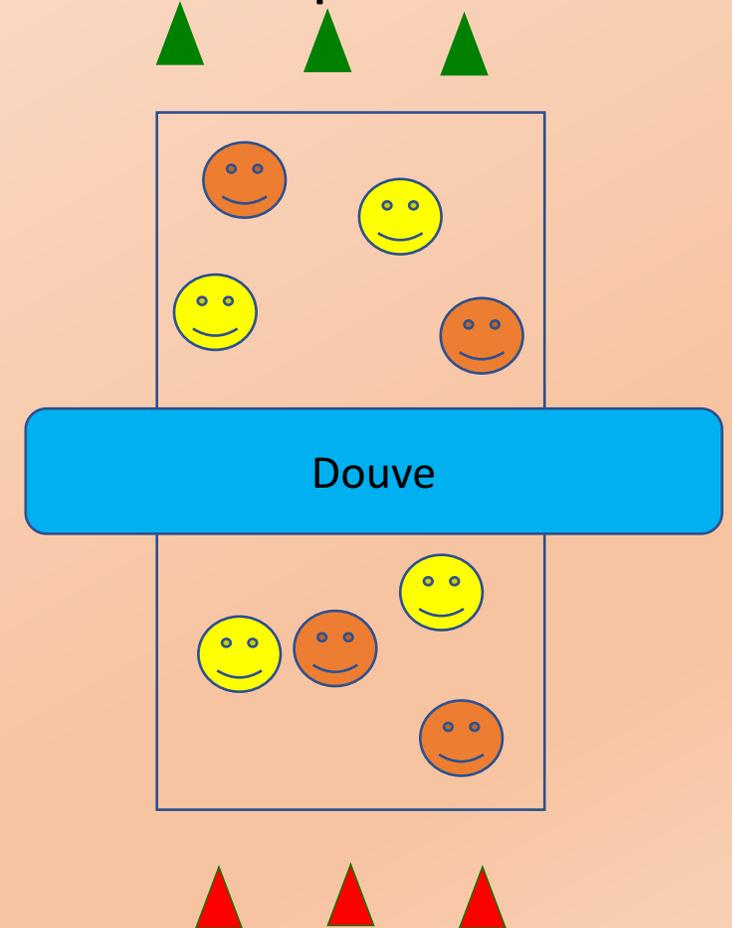
Passer, contourner ou dribbler, avec des défenseurs dans des espaces séparés:

Le « YUM-YUM »: 2 cibles, espaces interpénétrés

1 point quand la balle passe la douve (progression)

+

1 point quand plot déquillé (marque)

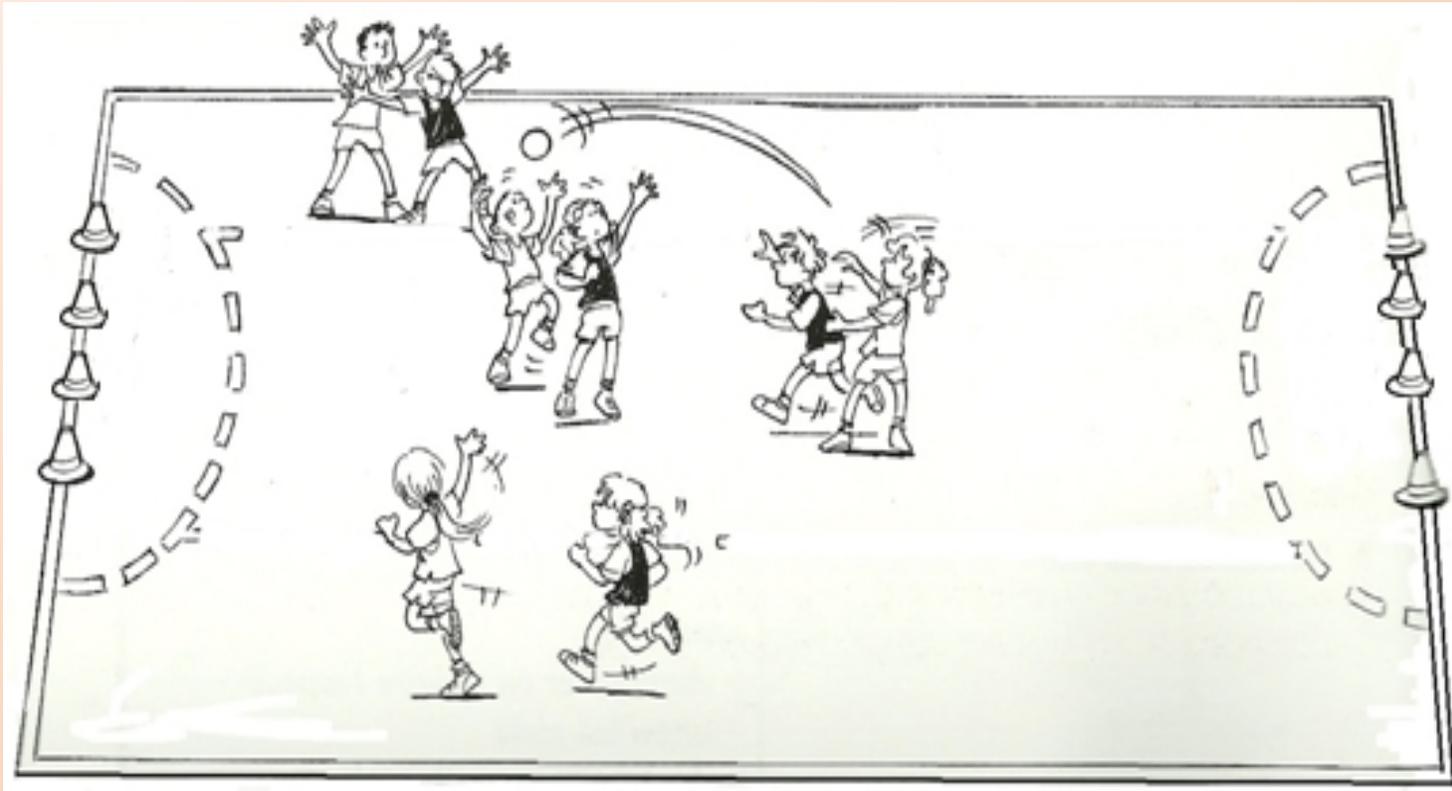


# CYCLE 3: COOPERER ET S'OPPOSER POUR PROGRESSER AVEC CHANGEMENT STATUTAIRE ATT/DEF.:

Yum-yum



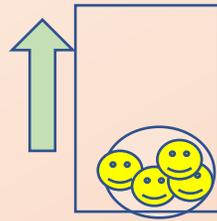
# CYCLE 3: COOPERER ET S'OPPOSER POUR PROGRESSER AVEC CHANGEMENT STATUTAIRE ATT/DEF.:



Les tours DES châteaux

# PARCOURS DE FORMATION CYCLES 1, 2 ET 3:

- *CYCLE 1:* COLLABORER



Sans défenseur

- *CYCLE 2:* COOPERER:

Avec défenseur

Espaces séparés

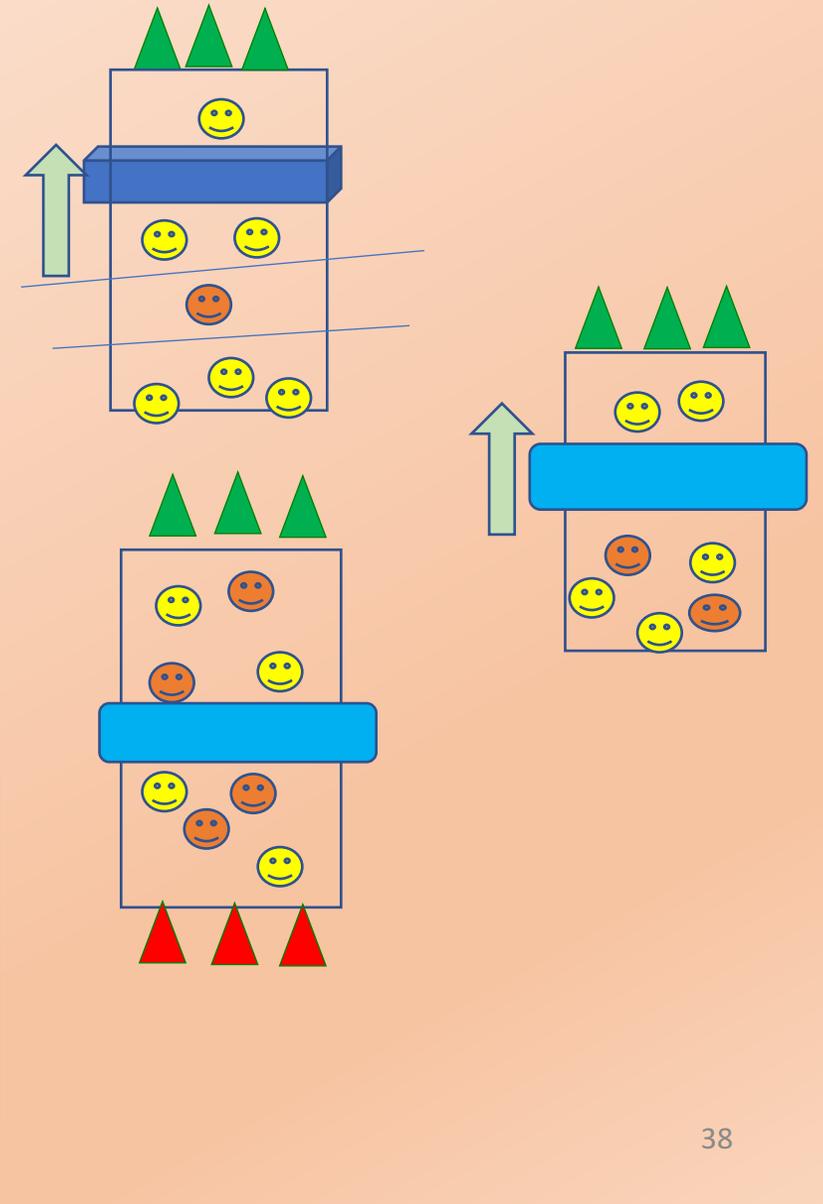
Une seule action: passer

- *CYCLE 2-3:* COOPERER ET S'OPPOSER

- *CYCLE 3:* COOPERER ET S'OPPOSER

+ ESPACES INTERPENETRES (Yum-Yum)

- *CYCLE 3-4:* + JOUER EN MOUVEMENT



# CONCLUSION: LOGIQUES CYCLES 1-2-3-4

Démocratisation pour tous des statuts et des rôles dans un sport collectif :

Pour UNE victoire collective (*équipe*), les scores sont accessibles pour tous quelque soit leur niveau:

-ACCÈS À LA MARQUE POUR TOUTES/TOUS

-ACCÈS A LA CONSTRUCTION COLLECTIVE D'UNE PROGRESSION

-ACCÈS AU ROLE DE DÉFENSEUR

Et ces rôles sont reconnus aux yeux de tous