

AUTO-EVALUATION FORMATIVE EN SPORTS COLLECTIFS

(stage F.P.C. à Châteaubriant du 31 mars au 3 avril 2003)

HAND-BALL (31 mars)

DEMARCHE MATIN: à partir de phases de jeu en 6 X 6, une partie des stagiaires observe les autres et repère les niveaux de jeu à l'aide d'une grille comportementale (doc. 1).

1^{ère} phase de jeu sans consigne. 2^e phase avec incitation à s'organiser en défense.

Bilan : - bon niveau de terminale, mais l'équipe des Verts a un net avantage physique sur les Oranges
 - organisation défensive des Verts (5-1 positionnée à 9 mètres) pas exploitée par les Oranges, qui n'ont pas cherché à aller derrière la ligne des défenseurs
 - les Oranges ont trop suivi le ballon en défense (peu ou pas de notion de postes)

Quelques éléments :

- Souvent, le rôle de l'ailier est important pour amener la défense à s'étirer (ou à se recentrer)
- Problème des attaquants : peu de prises de balle en mouvement (= joueur lancé) car le porteur de balle (PB) ne fixe pas son défenseur avant de passer, donc pas de création de surnombre ou de décalage par rapport à la défense

Discussions :

- Observation / évaluation : relevés quantitatifs fastidieux, souvent erronés, peu fiables ; il est préférable de caractériser des profils de jeu par rapport à différentes compétences retenues.
- Gestion des différentes physiques entre les élèves :
 Exemple du lycée La Collinière qui adapte des règles de jeu pour moduler l'avantage du physique + incitations par critères d'observation définis et la (dé)valorisation de certaines actions (tir à 1X1 dévalorisé, surtout s'il n'est pas cadré).
 Autre avis : ça dénature l'esprit du jeu ; il est préférable de modifier le rapport de force par l'amélioration de l'organisation défensive.
 En classe de seconde, structuration de l'organisation défensive par rapport aux qualités physiques des élèves : défense de zone en 5-1 avec les + grands à l'arrière, les + rapides aux ailes, le + solide/expérimenté en arrière central, le + endurant en pivot/défenseur avancé ...

3^e phase de jeu avec la mise en application de cette organisation défensive pour les Oranges (dominés).

- ↗ 5-1 avec . marquage individuel sur ½ terrain sur le tireur adverse le + fort et le + grand
 - . travail de tiroir des défenseurs sur leur vis-à-vis PB (le bloquer avant les 9 m)
 - . flottement de la défense le long de la zone.

Bilan : le jeu a été plus équilibré et les Verts ont eu plus de difficultés à marquer.

Quelques idées :

- Espacer le jeu en matérialisant des couloirs de jeu sur le terrain ↗ chacun dans son couloir.
- En lycée, demander aux élèves d'annoncer "soutien" (= joueur démarqué en arrière du PB)
 "appui" (= joueur démarqué en avant du PB)
- En seconde, expliquer dès le début du cycle les systèmes de défense aux élèves, après phase de jeu avec observation et bilan rapide des problèmes rencontrés.
 défense de zone en . 5-1 (grands au centre, rapides sur ailes, endurant et rapide en pivot)
 - . 4-2 (2 joueurs avancés sur 2 tireurs forts, 4 le long de la zone)
 - . 6-0 (à haut-niveau ↗ protéger les ailes et se passer le pivot)

Certains ne sont pas d'accord avec le fait d'imposer un système de défense "comme ça" et préfèrent l'amener en termes de résolution de problème posé par l'attaque.

Autre avis : quand c'est expliqué après une phase de jeu et un bilan du jeu, les élèves en comprennent l'intérêt.

- Beaucoup d'élèves ont des **problèmes de coordination** : le **travail technique** est trop souvent oublié ou réduit au minimum.

Travail important sur **l'enchaînement G-D-G (placement appuis) / saisie ballon / tir ou passe.**

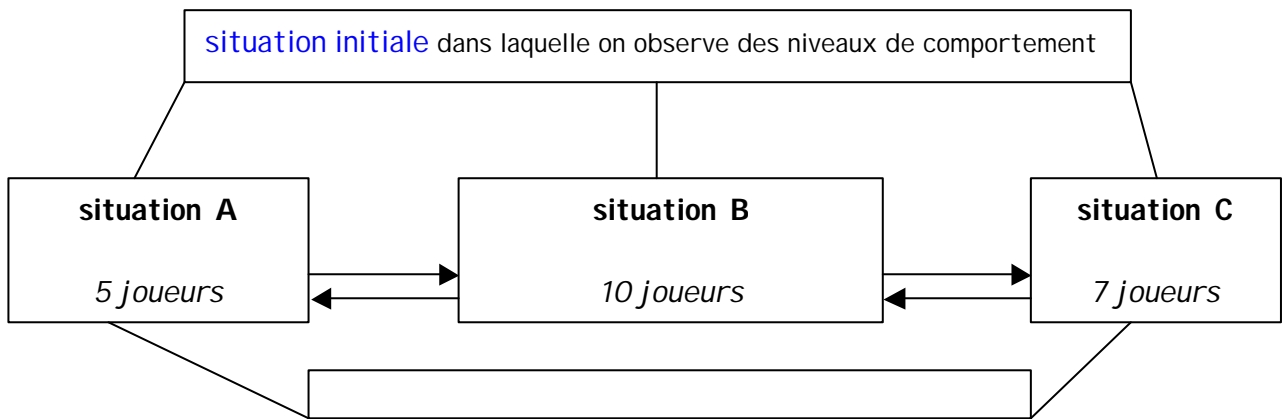
Question : comment traduire cette fiche d'observation destinée aux 3^e / secondes pour les 6^e / 5^e ?

Exemple pour "rupture d'alignement" ↗ "ne reste pas dans l'ombre du défenseur".

puis au niveau suivant ↗ "se reconnaître comme appui et comme soutien".

DEMARCHE APRES-MIDI : isoler quelques compétences et les travailler à différents niveaux.

Schéma de fonctionnement

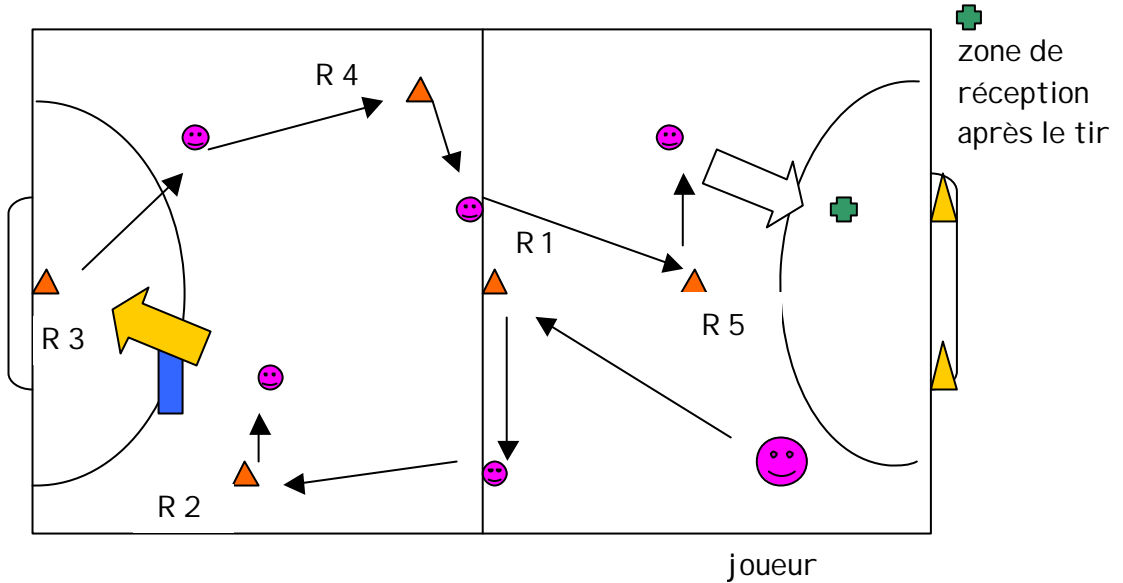


Quand la **règle d'action est acquise (= verbalisée et montrée)**, l'élève change de situation de travail mais continue à travailler sur la même compétence.

1- Thème : capacité à prendre et à donner le ballon en mouvement

Exemple de circuit individuel d'enchaînement d'actions sur ce thème :

5 relayeurs fixes renvoient ballon au joueur en mouvement, qui enchaîne l'action suivante.
 1^{er} tir en suspension au-dessus du tapis dressé (= passe).
 2^e tir en suspension en se rapprochant du but au-dessus de la zone (viser cibles)



Les **relayeurs** sont en position d'**appui** (en avant du joueur).

Le joueur se met en mouvement en calculant sa vitesse en fonction de la passe du relayeur.
Eviter de s'arrêter, réceptionner le ballon à 2 mains en mouvement, passer en mouvement avec la coordination 3 appuis / préparation du bras / passe, et enchaîner le déplacement suivant.

Caractérisation des niveaux :

N 1 : lance à l'arrêt, passe en cloche imprécise

N 2 : court, s'arrête pour recevoir, pas d'enchaînement G-D-G pour tirer

N 3 : bonnes passes, enchaîne G-D-G

mais n'attend pas que le partenaire ait le ballon pour se mettre en mouvement

N 4 : capable d'enchaîner tout correctement.

Exercices proposés selon les niveaux :

Niveau 0 : exercice de passes directes ou à rebond (par 2 à quelques mètres l'un de l'autre)

Objectif = passer de la position de face à profil

Critère de réussite = le ballon arrive au niveau des épaules du partenaire

Règles d'action = - lancer : armer le bras, coude haut (↯ mise sous tension du bras)
(+ finir avec le poignet ↯ niveau au-dessus)

- réception : être vigilant et attendre le ballon avec les 2 mains ouvertes
présentées pouces presque collés vers l'intérieur.

Niveau 1 : (même organisation qu'au niveau 0)

a) 1 dem + coordination [réception / G-D-G en marchant / donner le ballon] sans s'arrêter.

b) Lancer le ballon devant soi, le récupérer après le rebond, enchaîner [G-D-G / lancer en suspension].

Attention à rester équilibré, genou jambe libre pointé* vers le haut, coordonner les actions bras/jambes.

Critère de réussite : retomber presque à l'endroit de l'impulsion (pas de "saut en longueur").

Variable - : lancer en appui.

Indicateurs de réalisation * = éléments visuels, kinesthésiques permettant de réaliser la règle d'action.

Niveau 2 : exercice de 1 contre 1

Objectif = éviter un engagement trop rapide vers la cible.

A donne le ballon à R, attend que R soit prêt à faire la passe, puis A s'engage pour recevoir en mouvement,

et enchaîne [G-D-G / tir].

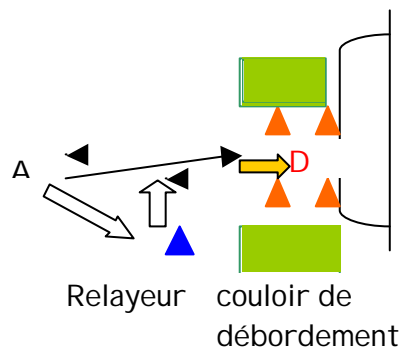
Important de recevoir quand on est déjà lancé pour éviter de se retrouver dans le défenseur sans avoir eu le temps de préparer son tir.

Le défenseur reste entre ses plots (entre 6 m et 9m).

Variable + : si D monte à 9m ,

A peut le déborder par un couloir

à droite ou à



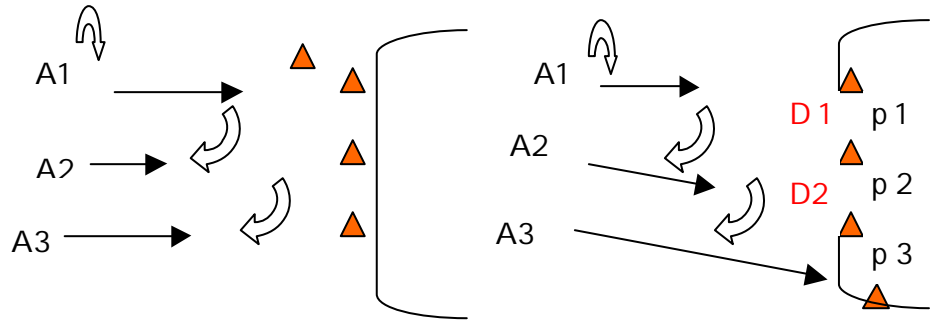
gauche.

Niveau 3 : travail de fixation /
décalage en 3 contre 2*(possible pour 3-4 élèves
"experts" par classe)*

A1 lance le ballon en l'air, le récupère après le rebond, avance, fixe le plot en face de lui et passe à A2 (lancé).

A2 fait comme A1 sur son propre axe et donne à A3 (lancé).

A3 fait la même chose puis revient.



Variable + : 2 défenseurs peuvent se déplacer le long de la zone.

Les attaquants doivent créer un décalage d'un côté de manière à tirer à 1 X 0 dans une des portes (p) délimitées par les plots.

Si A3 ne peut tirer dans son couloir, il repasse à A2 qui a reculé en soutien. Et on continue le mouvement jusqu'à réussir à libérer une porte.

2 - Thème : appui et soutien

Situation de départ sur laquelle chacun va travailler à son niveau = la passe à 10

Le préalable au travail sur ce thème est d'assurer la continuité des actions.

Niveau 0 : 5 contre 2 sur ¼ de terrain avec interdiction de redonner à l'envoyeur.

(Niveau de jeu repéré = passes souvent interceptées)

Variables + : - si le ballon va au sol, on repart à zéro dans le comptage des passes.

- si la balle est interceptée, le "mauvais passeur" devient défenseur

(mais gênant car c'est souvent celui qui a le + besoin de travailler en attaque ...)

Remarque : on peut faire le même travail en foot et en basket.

Niveau 1 : rompre l'alignement avec le défenseur

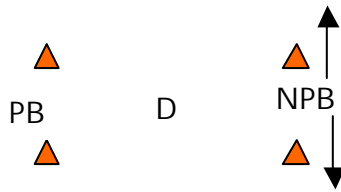
(= "ne pas rester dans l'ombre du défenseur")

(Niveau de jeu repéré = interception des passes en cloche,

actions

juxtaposées sans mouvement)

Après cette situation, revenir à une passe à dix à 3 contre 2.

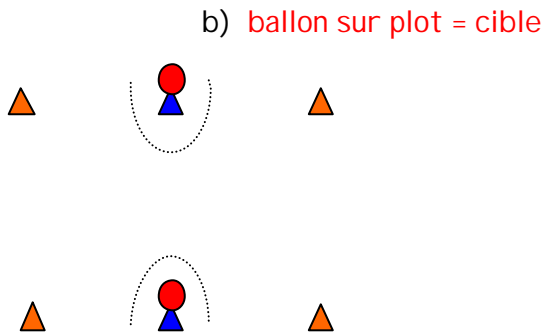


Niveau 2 : se reconnaître appui et soutien

a) Passe à dix à 3 contre 3 dans ¼ de terrain.

b) 1 dem avec des cibles dont il faut se rapprocher suffisamment pour réussir à toucher le ballon posé sur chaque plot.

Eventuellement, on peut tracer des mini-zones autour des cibles.



c) Un 7^e joueur revêtu d'un dossard différent des autres joue le rôle de joker : il peut bouger mais pas tirer.

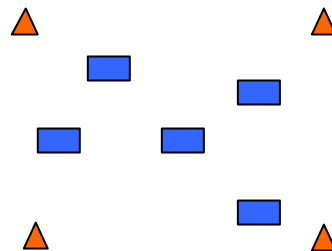
Lorsqu'il a le ballon, les autres joueurs doivent laisser un rayon de 5m (3m ?) libre autour de lui.

Le joker propose une solution de réchappe quand il n'y a plus de solution (position de soutien) et peut passer à une situation d'appui.

Niveau 3 : passe à dix

Des tapis sont installés dans le terrain de jeu.

1 point par passe réceptionnée sur un tapis. Tous les joueurs peuvent circuler comme ils veulent.

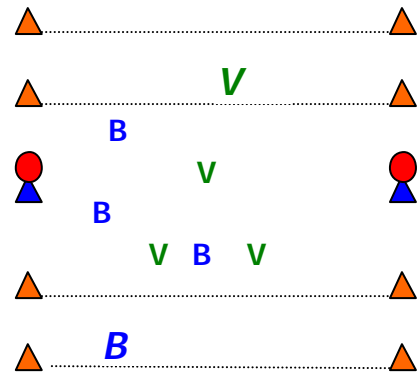


Niveau 4 : se reconnaître appui / soutien

Un joueur de chaque équipe évolue chacun dans un couloir sur un côté du terrain et appelle la balle en annonçant "appui" ou "soutien" selon sa position par rapport au porteur de balle et à la cible à atteindre.

(laisser des mini-zones autour des cibles comme au niveau 2)

Remarque : ça peut se faire en foot et en basket également.

**3 - Thème : le tir**

Amener les élèves à travailler sur la précision (plots ou autres cibles dans les buts), en particulier vers les zones "fragiles" c'est-à-dire en bas à droite et à gauche avec un rebond. Donner des indications sur le rythme (armer du bras lent puis mouvement de tir rapide).

a) Travail du tir de l'aile

Problème posé = réussir à se désaxer pour tirer en étant plus en face du but et en se rapprochant du but.

Matériel utilisé : 2 tapis de saut type Dima (grand / petit)

↗ grand dans la zone, petit vertical dans but près du 1^{er} poteau

Le relayeur "dépose" le ballon dans le **cercle** dessiné au sol.

Le tireur récupère le ballon après le rebond et "plonge" sur le tapis dans la zone en ouvrant l'angle.

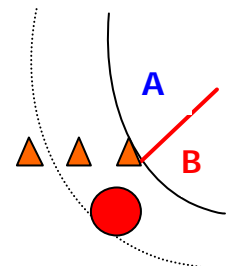
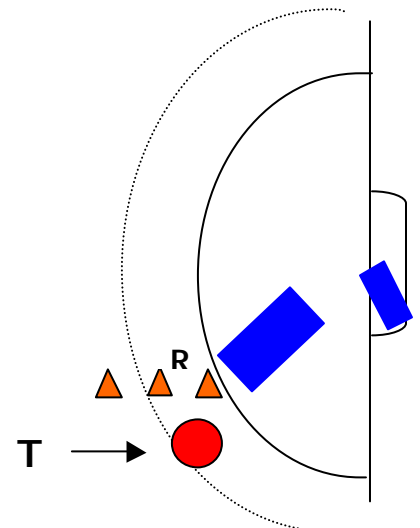
A l'impulsion, ouvrir l'appui vers la gauche et passer bras haut au-dessus de la tête.

Question : comment faire la transition entre cette situation très aménagée et la même chose sans tapis de réception ?

En général, les élèves s'engagent sans problème.

Au niveau au-dessus, on remplace le gros tapis par un trait à la craie séparant 2 zones A et B : la réception se fait en zone A.

La ligne des plots oblige à bien passer à l'extérieur.

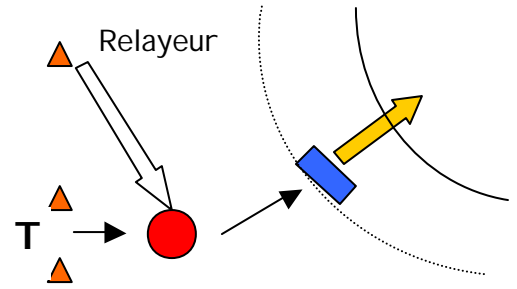


b) Travail du tir de loin

Le tireur doit récupérer le ballon envoyé dans le **cercle** par le relayeur, après le rebond, et enchaîner G-D-G / tir en suspension (pointer le genou de la jambe libre).

Critère de réussite = se réceptionner sur le **tapis** (type Sarneige)

Variable + : **placer un défenseur derrière le tapis bleu.**
Il faut réussir à tirer au-dessus du défenseur.



Remarque : travailler par 2 sur une réception de passe plutôt qu'avec un joueur seul qui dribble (on perdrait la notion de jeu collectif et de mise en mouvement par un partenaire).

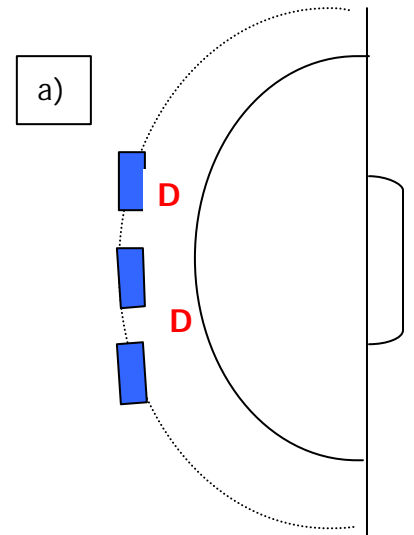
Niveau supérieur :

a) 3 contre 2 avec zones de tir matérialisées

Chaque attaquant est placé en face d'un tapis (ou d'une zone dessinée au sol) devant lequel il doit déclencher son tir.

Les 2 défenseurs "flottent" derrière les tapis le long de la zone.

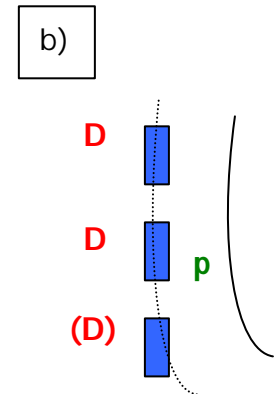
Les attaquants peuvent se croiser et changer de zone de tir afin de créer de l'incertitude.



b) 3 contre 3 + 1 joueur pivot (P)

Le pivot se déplace librement entre les tapis et la zone. Les défenseurs évoluent devant les tapis.

Variable - : **si c'est trop difficile pour les attaquants, rééquilibrer le jeu en enlevant 1 défenseur.**



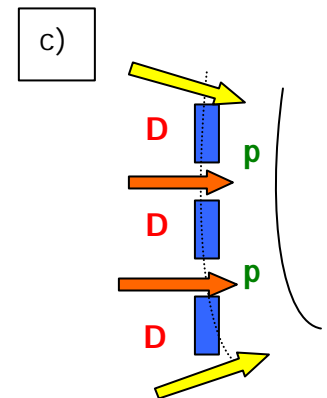
c) 5 contre 3 avec 2 pivots (P)

Les pivots "appellent" le ballon en se tournant vers les attaquants et reçoivent le ballon par les "portes" (= espaces libres entre les tapis).



Au fil des répétitions, on fait tourner les attaquants aux différents postes.

Puis on utilise les ailes comme "portes" de transmission du ballon aux pivots.



4 - Thème : la contre-attaque

Travail à partir d'une situation de tir arrêté par le gardien.

1 gardien, 2 ailiers (A1 - A2), 1 joueur central (A3), 2 défenseurs (D).

Le gardien essaie de donner le ballon à l'un des ailiers (si joueur libre).

Si les ailiers sont marqués par les défenseurs, il passe au joueur central.

Après la moitié du terrain, les ailiers se croisent de manière à gêner les défenseurs et à se recentrer par rapport au but (tirer le - en angle possible).

Le lieu de "rendez-vous" des ailiers est le centre du terrain dans les 9 mètres adverses.

