

PROSPECTIVE D'ACQUISITION HAND

CYCLE HAND 6EME VERS LE NIVEAU 1 (après 10h de pratique)

COMPETENCES ATTENDUES: 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.

CF= contenu de formation (QUOI?) et CE= contenu d'enseignement (COMMENT ?)	<u>COMPETENCE MOTRICE 1 (tactique): Faire des choix pertinents pour accéder à la zone de marque</u>	<u>COMPETENCE MOTRICE 2 (tactique): Tirer en position favorable</u>	<u>COMPETENCE MOTRICE 3 (technique): réceptionner, dribbler, passer et tirer efficacement</u>	<u>CMS 1: S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle</u>	<u>CMS 2: Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre</u>
CF:CE (connaissance s: règles, principes, repères)	Le sens du jeu (direction): où j'attaque?, avec qui je suis? Le sens du jeu (signification): quand est-ce que je donne? Quand est-ce que je passe?	Position favorable: les moments possibles de marque: remise en jeu (1 pied/ ligne), renvoi du gardien, engagement, jet franc, jet 7m) les zones possibles: en fonction de sa force mais particulièrement dans les 9 m	Bonne passe = qui est bien reçue (poitrine, trajectoire) Demander le ballon = donner une information visuelle (montrer ses mains) tir efficace = qui a une chance de mettre en danger le gardien	Les rôles: Non Porteur appui (devant), soutien latéral et défenseur proche (harcèle) et loin (repli) Porteur: voir partenaires, défenseurs proches et cible	Chacun a le droit de se tromper et de progresser; les attitudes à reprendre concernent l'enseignant règles= le contact: contrôler et accompagner de face et bras pliés, prendre le ballon de n'importe quel côté main ouverte; le marcher avec tolérance, règles des 3" (tolérance à 10"); l'arbitre siffle: pour engager, sanctionner et pour un jet de 7m
CF: CE (capacités: d'habiletés, de techniques, de savoir-faire)	Mini: attaque dans le bon sens et ne se débarrasse pas du ballon: s'arrêter en protégeant le ballon avec ses 2 mains et prendre le temps de regarder vers où j'attaque et avec qui je suis Maxi: identifie les moments où je dois donner, dribbler pour avancer ou dribbler pour conserver: analyser le degré de danger pour moi puis pour mon partenaire démarqué = accessible et disponible (est ce que l'accès au but est libre? où se place le défenseur le plus proche? Le temps de passe est il suffisant pour donner?)	Mini: tirer dans la zone de jet franc: pieds au sol et décalés, accélérer le bras lanceur coude haut et dans l'axe en s'appuyant sur son pied avant Maxi: profiter d'un espace disponible pour tirer à l'arrêt: s'arrêter en quelques pas, pour tirer dans un espace libre	Mini: réception et passes assurées sans pression: préparer ses mains pour recevoir, passer à une main en levant le coude pour armer Maxi: dribble à 1 main: pousser le ballon vers l'avant en gardant la main ouverte et la tête haute + tire à l'arrêt face au gardien: de profil, arme coude haut en s'appuyant sur son pied avant	Mini: dépasse le statut de suiveur: ne reste pas collé au ballon en phase offensive (appui), et se replace entre ballon et panier (def), Maxi: respecte la répartition des rôles en attaque et en defense: le porteur se voit aidé par des relais placés devant lui	Mini: se contenir et se taire Maxi conseiller et encourager
CF:CE (attitudes)	Accepter l'erreur, volonté de contrôle Respect de l'intégrité physique Réfléchir (accepter de prendre le temps) puis voir avant d'agir Collaborer pour progresser collectivement (solidarité, collaboration)				
STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT	SOLLICITER L'INTELLIGENCE TACTIQUE (capacités de décision) PAR LE QUESTIONNEMENT (recherche de solutions) PLUS QUE PAR L'APPLICATION DE SOLUTIONS: Le jeu pour identifier des schémas spatio temporels types (arrêt sur image + apprenti / obse) Aller retour contextualisation/ decontext (Toupin) passer par la lenteur pour prendre conscience avant d'intérioriser, répétition variable (adaptabilité) apprentissage /observation (Bandura), autoscopie				
MODALITES D'EVALUATION	Moyenne de 2 observations au minimum sur situation de référence avec co-évaluation des actions positives en rapport avec ces compétences (faire la somme du côté collectif: tirs cadrés issus de la zone des 9m = 1 + et marqués = 2+ et du côté individuel: bonne passe et tir dans les 9m = 1+ et but marqué = 2+) 9 points: 9+ par minute de jeu ; 7points: 7+; 5points: 5+; 4points: 4+; 2points: entre 0 et 3+			Situation de référence: Chaque match a un temps mort afin de permettre une organisation des équipes. 3points: participe activement dans et hors du terrain 2 points participe activement sur le terrain 1,5 points: participe mais pas toujours à bon escient	3points: conseille et encourage 2points: ne conteste jamais 1,5: conteste parfois sans méchanceté

CYCLE HAND 5EME vers N2 (après 20h de pratique)					
COMPETENCES ATTENDUES: Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer.					
CF= contenu de formation (QUOI?) et CE= contenu d'enseignement (COMMENT ?)	COMPETENCE MOTRICE 1 (tactique): Faire des choix pertinents pour accéder à la zone de marque	COMPETENCE MOTRICE 2 (tactique): faire des choix pertinents en zone de marque	COMPETENCE MOTRICE 3 (technique): réceptionner, passer et tirer efficacement en mouvement	CMS 1: S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable	CMS 2: Observer et coarbitrer
CF: CE (connaissances: règles, principes, repères)	<p>Définitions: <u>jeu direct</u>: jeu orienté vers la cible lors d'une défense non remplacée, seul ou avec des relais; <u>jeu indirect</u>: alternance de soutien et d'appui pour contourner une défense remplacée. <u>Défense remplacée</u>: un ou plusieurs défenseurs remplacé(s) entre le ballon et le but à protéger <u>Couloir de jeu</u>: espace avant du joueur dans lequel la prise d'information est possible et donc la prise de balle.</p> <p>Dissocier temps forts (mettre sous pression temporelle) = se dépêcher; pression spatiale: protéger) et faibles (observer)</p>	<p>Espace libre: espace disponible pour shooter qui prend du sens au vue du temps disponible pour l'utiliser</p> <p>passage en force: le défenseur se place le premier dans l'espace avant le contact</p>	<p>Bonne passe = qui est reçue dans le sens du déplacement</p> <p>Demander le ballon = changer de rythme vers un espace disponible</p> <p>Tir efficace = qui a une chance de mettre en danger le gardien</p>	<p>Définitions:</p> <p><u>Situation favorable de tir</u>: seul face au gardien à moins de 10 mètres. =</p> <p><u>Relais</u>: attaquant non porteur placé en avant, plus près de la cible, permettant un gain de temps.</p> <p><u>Soutien</u>: élève placé latéralement ou en arrière du porteur lui permettant de libérer la balle lorsqu'il ne peut pas jouer devant.</p> <p><u>Appui</u>: élève placé latéralement et en avant du porteur permettant à ce dernier de l'utiliser lors d'un passe et court.</p>	<p>connaître le règlement, les critères et les fiches d'observation</p>
CF: CE (capacités: d'habiletés, de techniques, de savoir-faire)	<p>Mini: Identifier une situation favorable après récupération</p> <p>1- s'identifier rapidement attaquant pour prendre de vitesse, seul, l'équipe adverse (interception ou relance d'un camarade).</p> <p>2- s'organiser à deux ou trois pour atteindre la cible plus rapidement: utilisation de joueurs relais : montée de balle en deux ou trois passes tendues .</p> <p>PB: relever la tête pour identifier les placements des attaquants et défenseurs ainsi que des appels de balle. Et choisir un partenaire vers l'avant, démarqué <u>ou sur le point de l'être (appel de balle vers un espace libre)</u>. A qui il fera une passe courte et tendue.</p> <p>PNPB: se placer à des distances différentes et s'identifier 1er ou 2 second relais:</p> <p><u>Le 1er relais</u> se dirige vers la cible, à porter de balle du porteur et appelle la balle en course en plaçant ses bras devant soi. Tout en identifiant le relais suivant;</p> <p><u>Le 2ème relais</u> se déplace en avant du premier, à portée de passe et attend que ce dernier soit en possession de la balle pour effectuer son appel.</p> <p>être capable de gérer un 2 contre 1 en situation de match:</p> <p>le PB fixe son adversaire côté opposé et donne sa balle à son camarade ainsi libéré.</p> <p>Le PNPB reste à distance de passe courte latérale, les appuis sont orientés vers la cible et les épaules sont vers le Pb, bras tendus pour appeler la balle. Il accélère au moment de la passe pour empêcher tout retour du défenseur</p>	<p>Mini: accélérer avec le ballon lorsque le couloir de jeu direct est libre pour pouvoir effectuer un tir en sautant.</p> <p>Maxi: Fixer un défenseur avant de libérer pour un partenaire</p>	<p>Mini: La passe tendue: trajectoire plutôt courte, droite et franche afin de ne pas perdre de temps et conserver l'avantage.</p> <p><u>L'appel de balle</u> vers l'avant s'effectue en tendant les bras, paumes orientées vers l'avant afin de permettre au porteur d'identifier la trajectoire du joueur et la zone cible à visée (les 2 paumes).</p> <p>maxi:</p> <p>être capable d'effectuer un tir au dessus de la zone afin de profiter d'une situation de tir favorable. Avoir un couloir de jeu permettant une prise d'élan avec dribble ou sans dribble en respectant la règle du marché. Identifier son pied d'appel et déclenché l'impulsion sur ce dernier avant la ligne des 6 mètres. Prise d'information sur le gardien pendant la phase ascendante: comment est-il placé par rapport à son but ? est-il sur ses deux appuis ? Etc... pendant cette phase le bras tireur est armé, le ballon est loin derrière, les épaules sont de profil par rapport au gardien. Le tir peut être déclenché à tout</p>	<p>Mini:</p> <p><u>sur le terrain, participe aux différents rôles Pendant les échanges verbaux: se regrouper de manière à ce que tous les élèves puissent participer à l'échange.</u></p> <p>être à l'écoute de ses camarades : pouvoir rebond sur ce qui a été dit ou tout simplement le répéter.</p> <p><u>Maxi: sur le terrain:</u> prend en charge l'organisation du jeu, conseille ses camarades;</p> <p><u>Pendant les échanges verbaux:</u></p> <p>Prendre la parole au sein d'un groupe: donner son avis.</p> <p>Inviter un camarade à prendre la parole: observer ses camarades et voir l'élève qui reste silencieux.</p> <p>S'impliquer dans la situation:</p> <p>Que cherche-t-on à faire?</p> <p>Quels moyens avons-nous pour atteindre l'objectif visé?</p> <p>Quels sont les critères de réussite ?</p> <p>Avons nous atteint notre objectif ?</p> <p>Que pouvons nous faire pour améliorer ce résultat ?</p>	<p>Mini: être capable d'observer un camarade;</p> <p>être capable d'utiliser une fiche. Utiliser la règle du coarbitrage: celui qui commet ou qui est l'objet d'une faute lève la main lucidement: l'arbitre siffle ou le jeu s'arrête</p> <p>Maxi: Être capable d'arbitrer un match à 2:</p> <p>savoir appliquer le règlement savoir se placer pour être au mieux de l'action. savoir effectuer les gestes simples (la touche, le jet franc et le but).</p>

	<p>Maxi: s'organiser collectivement pour contourner un ou plusieurs joueurs afin d'atteindre la cible: être capable de gérer un 3 contre 2 en situation de match; le PB fixe son adversaire côté opposé et donne sa balle puis contourne son défenseur pour proposer une solution au nouveau porteur (passe et court); Les partenaires se placent soit: en appui, si eux même ont un défenseur dans leur couloir de jeu ils peuvent distribuer le jeu; en soutien afin de faire ressortir la balle et d'aérer le jeu en cherchant à écarter les défenseurs.</p>		<p>moment tant qu'il n'y a pas de reprise d'appui au sol. Le tir se fait avec une accélération du geste en bras cassé, le coude en avant de la main.</p>		
<p>CF:CE (attitudes:relations à lui-même, aux autres et à l'environnement)</p>	<p>Accepter l'erreur, volonté de contrôle Respect de l'intégrité physique Réfléchir (accepter de prendre le temps) puis voir avant d'agir Collaborer pour progresser collectivement (solidarité, collaboration)</p>				
<p>STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT</p>	<p>SOLLICITER L'INTELLIGENCE TACTIQUE (capacités de décision) PAR LE QUESTIONNEMENT (recherche de solutions) PLUS QUE PAR L'APPLICATION DE SOLUTIONS: Le jeu pour identifier des schémas spatio temporels types (arrêt sur image + apprenti / obse) Aller retour contextualisation/ decontext (Toupin) passer par la lenteur pour prendre conscience avant d'intérioriser, répétition variable (adaptabilité) apprentissage /observation (Bandura), autoscopie Les équipes sont constituées assez tôt dans le cycle afin de leur permettre de mettre en place des stratégies. proposer des critères de réussite qualitatifs permettant d'identifier la qualité de la production; Proposer des critères de réussite quantitatifs permettant de vérifier la fréquence de réussite. organiser des temps de discussion avec un support papier afin de permettre aux élèves de s'organiser collectivement.</p>				
<p>MODALITES D'EVALUATION</p>	<p>Moyenne de 2 observations au minimum sur situation de référence avec co-évaluation des actions positives en rapport avec ces compétences (<u>faire la somme du côté collectif</u>: tirs cadrés issus de la zone des 9m = 1 + et marqués = 2+ et <u>du côté individuel</u>: passe de progression et tir dans les 9m = 1+ et but marqué = 2+) 9 points: 9+ par minute de jeu ; 7points:7+; 5points: 5+; 4points: 4+; 2points: entre 0 et 3+</p>			<p>Situation de référence:Chaque match a un temps mort afin de permettre une organisation des équipes. 3points: participe activement dans et hors du terrain 2 points participe activement sur le terrain 1,5 points: participe mais pas toujours à bon escient</p>	<p>3points: conseille, arbitre ou appliqueobjectivement le coarbitrage et encourage 2points: ne conteste jamais, observe lucidement 1,5: l'observation est parfois hasardeuse</p>

CYCLE HAND 3EME (VERS LE NIVEAU 2+)					
CF= contenu de formation (QUOI?) et CE= contenu d'enseignement (COMMENT ?)	<u>COMPETENCE MOTRICE 1 (tactique): organiser la circulation des joueurs quand l'équipe n'a pas le ballon</u>	<u>COMPETENCE MOTRICE 2 (tactique): créer et utiliser des espaces libres face à une défense organisée</u>	<u>COMPETENCE MOTRICE 3 (technique): augmenter les possibilités de shoot</u>	<u>CMS 1: S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu qui s'adapte au rapport de force</u>	<u>CMS 2: A CHOISIR DANS LES CMS SPECIFIQUES</u>
CF:CE (connaissances:réglés, principes, repères)	La défense ne peut être que collective: schémas possibles: en zone:5 à plat, 4+ 1 ou individuelle	La circulation des joueurs et du ballon doivent créer des espaces libres favorables au shoot: créer de l'incertitude spatiale, temporelle puis événementielle	Les zones de tirs occasionnent des trajectoires de saut différentes: l'ailier saute en s'écartant du but la règle du marcher permet 6 appuis si on y intègre un dribble	les postes clefs: ailier, pivot, arrières	
CF: CE (capacités: d'habiletés, de techniques, de savoir-faire)	<p>Mini:se replacer systématiquement entre le ballon et la cible dès que l'équipe perd la balle.; être capable de neutraliser et d'accompagner sans faire mal: bras fléchis, une main sur la hanche et une main à l'épaule (en baissant le bras)</p> <p>Maxi:En fonction de l'emplacement par rapport à la balle: Au plus près de la balle, agir sur le porteur de balle: l'empêcher d'avancer en se plaçant devant, lever les bras et gêner la passe. A mi-chemin, agir sur les trajectoires de passes en tentant d'intercepter la balle. Ralentir la progression des attaquants. Au plus éloigner de la balle se replacer pour défendre la cible.</p> <p style="text-align: center;">Maxi:</p>	<p>Mini: occuper systématiquement les postes clefs: ailier, pivot, arrières</p> <p>Maxi:permuter les rôles en passe et suit ou en courses croisées + fixer avec le ballon un espace libre, demander le ballon face à un espace libre</p>	<p>Mini: shooter à 6 mètres dans l'axe et sur un côté</p> <p>Maxi:shooter en appui ou/et en course à 6 voire 9 mètres (utiliser 6 appuis si besoin)</p>	<p>Mini: sur le terrain, participe aux différents rôles Pendant les échanges verbaux: se regrouper de manière à ce que tous les élèves puissent participer à l'échange. être à l'écoute de ses camarades : pouvoir rebond sur ce qui a été dit ou tout simplement le répéter. Maxi: sur le terrain: prend en charge l'organisation du jeu, conseille ses camarades; Pendant les échanges verbaux: Prendre la parole au sein d'un groupe:donner son avis. Inviter un camarade à prendre la parole: observer ses camarades et voir l'élève qui reste silencieux. S'impliquer dans la situation: Que cherche-t-on à faire? Quels moyens avons-nous pour atteindre l'objectif visé? Quels sont les critères de réussite ? Quels sont les postes à se partager Avons nous atteint notre objectif ? Que pouvons nous faire pour améliorer ce résultat ?</p>	
CF:CE (attitudes:relations à lui-même, aux autres et à l'environnement)	Accepter l'erreur, volonté de contrôle Respect de l'intégrité physique Réfléchir (accepter de prendre le temps) puis voir avant d'agir Collaborer pour progresser collectivement (solidarité, collaboration)				
STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT	SOLLICITER L'INTELLIGENCE TACTIQUE (capacités de décision) PAR LE QUESTIONNEMENT (recherche de solutions) PLUS QUE PAR L'APPLICATION DE SOLUTIONS: Le jeu pour identifier des schémas spatio temporels types (arrêt sur image + apprenti / obse) Aller retour contextualisation/ decontext (Toupin) passer par la lenteur pour prendre conscience avant d'intérioriser, répétition variable (adaptabilité) apprentissage /observation (Bandura), autoscopie Les équipes sont constituées assez tôt dans le cycle afin de leur permettre de mettre en place des stratégies. proposer des critères de réussite qualitatifs permettant d'identifier la qualité de la production; Proposer des critères de réussite quantitatifs permettant de vérifier la fréquence de réussite. organiser des temps de discussion avec un support papier afin de permettre aux élèves de s'organiser collectivement.				
MODALITES D'EVALUATION	<p>Moyenne de 2 observations au minimum sur situation de référence avec co-évaluation des actions positives en rapport avec ces compétences (faire la somme du côté collectif: tirs cadrés issus de la zone des 9m = 1 + et marqués = 2+ et du côté individuel: passe de progression et tir dans les 9m = 1+ et but marqué = 2+) 9 points: 9+ par minute de jeu ; 7points:7+; 5points: 5+; 4points: 4+; 2points: entre 0 et 3+</p>			Situation de référence:Chaque match a un temps mort afin de permettre une organisation des équipes. 3points: participe activement dans et hors du terrain 2 points participe activement sur le terrain 1,5 points: participe mais pas toujours à bon escient	

