

Un exemple de forme de pratique scolaire : l'entrée par les rôles en handball niveau 1

Nicolas SOLBES, Professeur d'EPS, Académie de Poitiers, avril 2015.

nsolbes@yahoo.fr / nicolas.solbes@ac-poitiers.fr

L'article qui suit propose une situation de référence élaborée autour de la notion de rôle en handball. L'expérience motrice proposée aux élèves vise à clarifier les contenus d'enseignement à construire, et les transformations motrices à observer chez nos élèves.

Pour cela, nous nous appuyerons sur une forme de pratique traduisant des choix didactiques contextualisés à un public scolaire de collégiens, en ayant recours à des notions théoriques issues du courant écologique de la « cognition située ». L'article qui suit, propose une réponse possible face à un problème de terrain.

1. Définitions et justifications des rôles en Handball niveau 1, dans notre forme de pratique.

Nous avons très souvent noté, dans la conduite de nos cycles de sport collectif une dispersion et une multiplication des contenus d'enseignement difficilement repérables dans le magma de l'opposition des joueurs. Les transformations chez les élèves sont supposées, trop nombreuses, et les indicateurs rendant compte des apprentissages peu tangibles et difficilement observables. Cette difficulté se retrouvait aussi chez l'élève, pour qui il était très difficile de situer ce qu'il avait appris en termes d'efficacité dans le jeu à la fin d'un premier cycle d'enseignement.

Notre forme de pratique handball se propose de dépasser les rôles traditionnels de PB/ PPB en attaque sans pour autant les exclure totalement de nos situations d'apprentissage. Nous distinguerons alors trois rôles en attaque : celui de meneur, de tireur et de joker. Les rôles proposés vont définir et circonscrire les pouvoirs d'agir des joueurs (figure 1)

L'opposition est organisée sur une surface de jeu adaptée en largeur et découpée dans le temps afin de pouvoir permettre à chaque élève de passer à chaque rôle (figure 2, et annexe pour le déroulement détaillé)

Rôles	Les Pouvoirs d'agir
<u>Le meneur :</u>	Il a la possibilité de dribbler sur tout le terrain et de jouer avec les jokers. Il ne peut tirer que dans le cas où il se retrouve seul face au but .Le joueur a la possibilité de réaliser 3 pas sans dribbler. Le joueur ne peut rester immobile plus de 3secondes sur place.
<u>Les tireurs :</u>	Ils ne peuvent pas dribbler, mais peuvent tirer sans restriction et jouer avec les jokers. Les tireurs ont la possibilité de faire 3 pas sans dribbler. Le joueur ne peut rester immobile plus de 3secondes sur place.
<u>Le joker :</u>	Chaque joker évolue sur une ½ longueur de terrain de handball. Chaque joker rejoue avec l'un des joueurs de l'équipe qui lui a transmis la balle. Le joker a la possibilité de faire 3 pas et 3 dribbles.

Figure 1 : Présentation de chacun des rôles

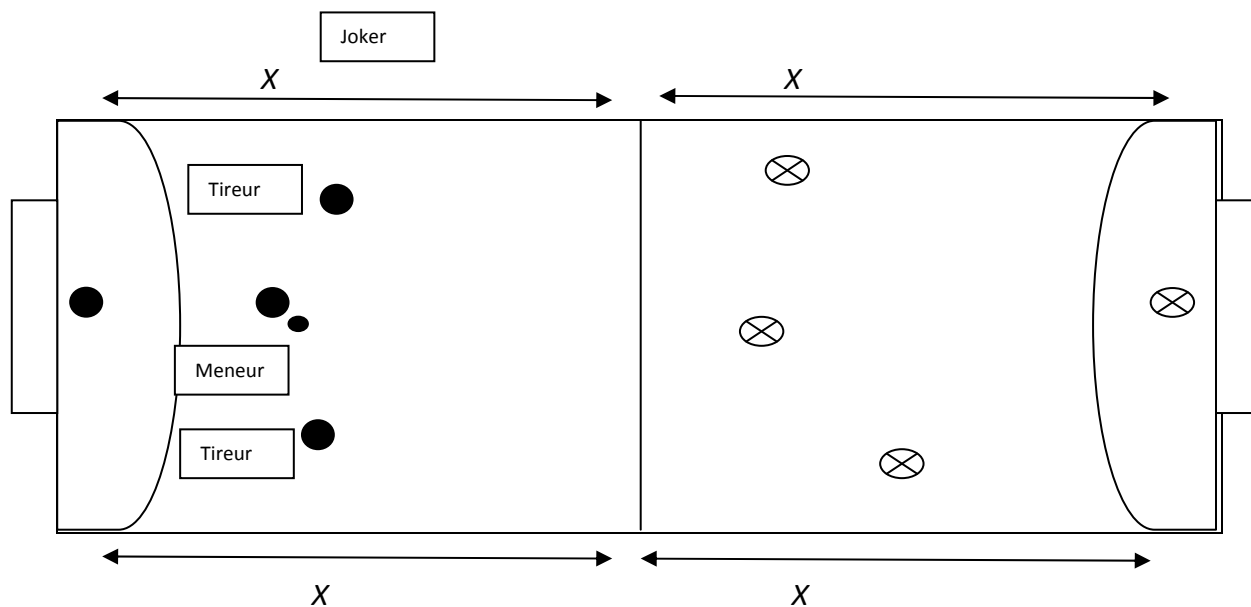


Figure 2: mise en place du dispositif



Organisation du dispositif

En refermant didactiquement les possibilités d'action du meneur, tireur, et joker nous pensons créer un environnement qui oriente l'attention de nos élèves vers un nombre restreint d'actions. Celles-ci vont être l'objet des apprentissages que nous comptons construire. Par le biais des rôles, nous voulons amplifier « le sens donné » aux contenus d'enseignement en réduisant leur nombre, et en les contextualisant durant le passage de l'élève à chacun des rôles. Nous voulons aider à la reconnaissance-contextualisation-mémorisation chez l'élève des éléments qui permettent la réussite dans chacun des rôles.

Pour le meneur, nous voulons guider l'élève vers la reconnaissance d'éléments relatifs à l'occupation de son couloir de jeu direct pour gérer son déplacement vers le but. Pour les tireurs, nous insistons sur les éléments relatifs au démarquage et pour les joueurs jokers sur ceux portant sur la capacité à détecter un joueur démarqué.

En choisissant les affordances à traiter par l'élève pour chacun des rôles, nous voulons l'aider dans son processus de « typification »¹ des réponses efficaces en situation d'opposition en tant que meneur, tireur et joker. Nous pensons pouvoir guider l'élève à focaliser son attention sur un nombre restreint d'indices (nos contenus d'enseignement) qui reconnus en cours d'action, permettent la réussite de l'élève dans ses actions de démarquage, de passe à un partenaire démarqué, de progression vers la cible. Les rôles que nous utilisons dans ce cas, jouent alors une fonction « d'amplificateur d'expériences ».

2. Observables et contenus d'enseignement associés à chacun des rôles

Dans notre forme de pratique, nous avons voulu associer à chaque rôle des contenus d'enseignement précis. Ces derniers seraient eux-mêmes associés à un observable concret qui puisse rendre compte de l'état d'acquisition de ces contenus. (Figure 3)

- ✚ Pour le meneur : Nous ciblons les contenus d'enseignement qui permettent à l'élève de percevoir l'occupation de son couloir de jeu direct à la cible. Dans ce cadre, l'observable en jeu sera la distance parcourue en dribblant vers la cible par le meneur (seul joueur de champ se déplaçant ainsi, rendant l'observation plus simple)
- ✚ Pour le tireur : nous insistons sur la capacité de l'élève à se démarquer, à percevoir et exploiter les espaces libres vers l'avant. Les contenus d'enseignement associés sont relatifs au démarquage. L'observable associé est la progression vers la cible (en utilisant des passe et va / passe et suit avec des joueurs de champ ou jokers en appui et soutien)



Tireur démarqué.

- ✚ Pour les jokers : L'élève doit dans ce rôle percevoir les joueurs démarqués (3 possibilités) .Les contenus d'enseignement associés sont ceux relatifs à la perception d'un joueur démarqué. L'observable associé ici est la capacité de faire une passe à un camarade démarqué sans marquage.

¹ Actions, significations et apprentissages en Eps. Une approche centrée sur les cours d'expériences des élèves et des enseignants. Editions Eps. Janvier 2013.



Passé d'un joker à un joueur démarqué


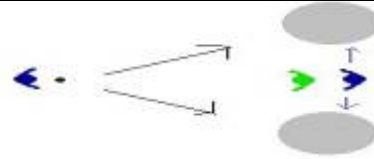
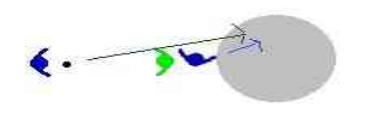
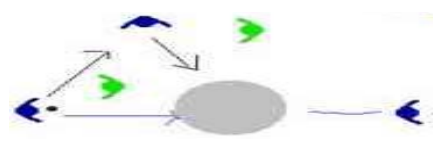
Rôles	Tireur	Meneur	joker
Contenus d'enseignement visés	<ul style="list-style-type: none"> • Changements de rythme, de direction. • Placement dans espace libre, à distance d'échange et orienté. • Indiquer son appel au meneur en levant le bras. • Recevoir la balle en mouvement. 	<p>Mise en place d'algorithmes de décision simple :</p> <p>« si je n'ai pas de défenseur entre moi et le but je continue en dribblant »/ « si ce couloir est occupé alors je donne à un camarade »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anticiper la passe pour envoyer la balle dans l'espace fictif de réception ou le receveur s'est engagé. • Lancer très tôt devant le partenaire, dans son axe de course, vers la zone fictive de réception. <p> zone fictive de réception à construire</p>
	<p><u>Démarquage latéral</u></p>  <p><u>Démarquage profondeur</u></p>  <p><u>Passe et va</u></p>  <p>2</p>		
Observables	Progression vers la cible	La distance parcourue en dribblant vers la cible.	passé à un camarade démarqué

Figure 3: relations rôles-contenus d'enseignement-observables.

² « L'enseignement des sports collectifs à l'école » Jean-Francis Gréhaigne ; Michel Billard; Jean-Yves Laroche Ed : De boeck université.

La confrontation des élèves à la situation de référence nous permet après chaque séance de situer l'état d'acquisition des contenus d'enseignement relatifs à chacun des rôles. Sur cette base, nous envisageons pour la séance suivante une différenciation de notre travail sur les situations d'apprentissage. (reprise complexification du thème d'étude)

3. Intérêts d'une entrée par les rôles selon nous :

1. Valorisation du temps de pratique

Notre forme de pratique valorise un temps d'engagement moteur important chez l'élève. En effet, la présence des jokers supprime les sorties de jeu, rendant le temps effectif de jeu beaucoup plus important. Le jeu n'étant alors arrêté que par des buts ou tirs, ou par l'enseignant afin d'organiser la rotation des joueurs sur les rôles (tireur-meneur-gardien) ou bien par des « arrêts sur image ». Cette organisation permet d'offrir aux élèves, une quantité de répétition suffisante à la construction de nouveaux pouvoirs moteurs.

2. Respect des éléments culturels.

La forme de pratique Handball que nous proposons s'inscrit dans la logique de R. Dhellemmes pour qui il s'agit d'une « Reproblématisation pour l'école, des formes dans lesquelles se pratiquent les APSA extérieures à l'école et prises comme référence »³

C'est dans cette perspective que nous avons, volontairement refermé didactiquement les pouvoirs d'agir des joueurs, tout en conservant les éléments culturels significatifs. La reprise de dribble, la règle du marcher, la règle des trois secondes, la présence de deux cibles verticales protégées dans une zone. Ainsi l'assise culturelle de notre handball niveau1 s'enracine dans la pratique sociale, tout en tenant compte d'éléments relatifs au milieu scolaire : les durées de la leçon, du cycle d'eps et l'hétérogénéité motrice du public scolaire. L'enjeu pour nous est double, à la fois proposer une véritable expérience motrice de handballeur à tous nos élèves, et assurer un temps d'engagement moteur suffisant garant de l'apprentissage de contenus d'enseignement ciblés et limités.

4. Evolution de la forme de pratique pendant la séance et le cycle d'eps

a) Articulation entre situation de référence et situation d'apprentissage

Nous avons abordé l'articulation de notre forme de pratique avec le reste des situations d'apprentissage selon une logique simple. Permettre à tous nos élèves de pouvoir construire dans des milieux de plus en plus sollicitant (affordances de plus en plus nombreuses) la perception des éléments significatifs pour pouvoir réussir l'action. (Perception de l'occupation du couloir de jeu direct, perception des espaces libres et tempo pour se démarquer). Il s'agit de solliciter le processus de typification en situation de jeu réduit, afin que l'élève puisse donner du sens à des éléments de l'environnement, qu'il retrouvera dans la situation de référence. L'objectif est qu'au fil du cycle, ces situations d'opposition réduites se rapprochent de plus en plus de l'environnement proposé par la situation de référence. (figure 4). Nous voulons que l'élève apprenne à capitaliser des expériences types dans les situations d'apprentissage, pour qu'il puisse les modifier ou les renforcer selon les contraintes environnementales de la situation de référence.

³ « Formes de pratique scolaire d'APSA : l'émotion, l'espace, et ...le reste ! » Cahiers du CEDRE n°5 2006

Chronologie du cycle

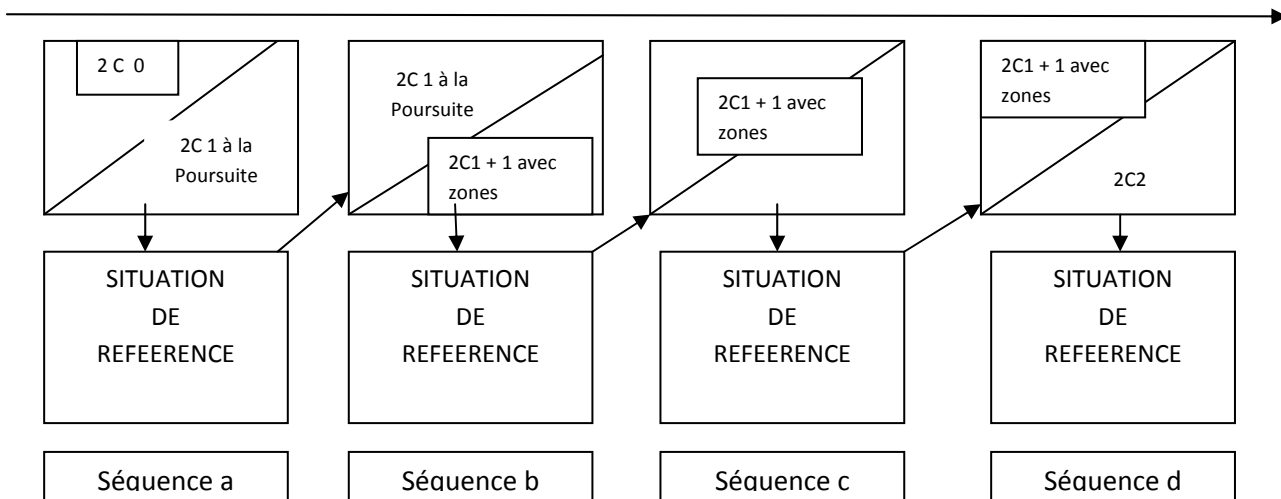


Figure 4 : Organisation et évolution des situations d'apprentissage avec la situation de référence au cours du cycle.

b) Utilisation des « arrêts sur image » et des fiches d'observation au cours du cycle (2 artefacts utilisés au cours du cycle)

Au cours des matchs ou bien pendant les situations d'apprentissage, nous utilisons le dispositif « d'arrêt sur image ». Lorsque l'enseignant intervient, il fige la situation d'opposition. L'objectif est de connaître auprès du PB, ou bien des PPB ou défenseurs, le sens de leurs actions en les verbalisant. Plus précisément, connaître les déterminants sur lesquels ils se sont appuyés pour réaliser leur action à « chaud ». L'enjeu étant de permettre à l'élève de comprendre la pertinence de ses choix ou non choix au regard de l'environnement qui lui est proposé à un instant « t ». La finalité est de générer une part de dissonance cognitive entre ce que je perçois et réalise (« état préférentiel attracteur »⁴, ou l'expérience type actuelle) et l'adoption d'un comportement adapté aux conditions du moment. (les modifications que l'élève doit apporter à son expérience type)

Cet arrêt sur image se fait avec l'interrogation des acteurs, mais aussi du groupe auprès duquel l'enseignant demande l'avis, pour que la nouvelle réponse prenne sens auprès du groupe.

Ce premier dispositif « D'arrêt sur image » se complète par l'utilisation de fiche d'observation en situation d'opposition. Leur intérêt est double pour nous : Tout d'abord, elle renseigne celui qu'on observe sur son activité dans le jeu, en tant que Meneur et tireur au cours de la situation (figure 5.) Mais aussi l'observation permet à celui qui observe de reconnaître la pertinence ou non, de choix décisionnels faits par les joueurs.

⁴ Termes relevant de l'approche dynamique de l'apprentissage voir « les coordinations perceptivo-motrices » Jean-Jacques Temprado et Gilles Montagne (Armand Collin 2001)

Feuille observation sport collectif niveau 1			
→ A chaque fois qu'un joueur touche la balle tu mettras une barre L.			
→ Quand le joueur fera un tir au but sans marquer tu noteras T, B quand il marquera.			
• Chaque ligne correspond à une possession de balle de l'équipe que tu observes.			
DATE : 14/01/15	Joueur1 Lila	Joueur3 Mel	
Equipe : Bleu	Joueur2 Clarisse	Joueur4 Hugo	
Observateur :	Clémence Nicolas		

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
l	G	L	l
L	G	l	l T
l	G	l T	l
l	G	L	l
L T	G	l	L l
l	l	G	l
l	l	G	l T
L	l	G	
l B	L T	G	L
G		L T	l
G	l	l	l B
G	L	l B	l
G	l	l	l T
	L	l	L
	l		
Total joueur	Total joueur	Total joueur	Total joueur
12	11	13	15

Figure 5 : Exemple de feuille de match

La finalité de ces éléments est de permettre au sein de chaque équipe (stabilisée à mi-cycle et dans des oppositions de niveau proche) de permettre aux élèves de choisir la répartition des rôles. Ainsi sur la base des résultats des observations de l'efficacité des joueurs en attaque (fig 6) la « communauté équipe » décide en commun de l'attribution des rôles en fin de cycle.

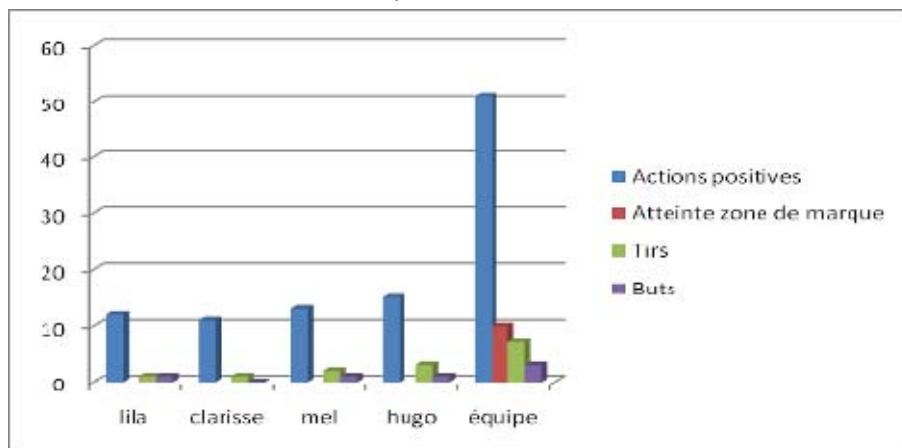


Figure 6 : exemple de retour donné aux élèves, réalisé à partir de leur fiche d'observation (L'atteinte de la zone de marque est relevée par l'enseignant)

Colonne1	Actions positives	Atteinte zone de marque	Tirs	Buts
Lila	12		1	1
Clarisse	11		1	0
Mel	13		2	1
Hugo	15		3	1
équipe	51	10	7	3

5. Conclusion :

Nous avons voulu à travers cet article partagé notre expérience de terrain, et proposer une approche qui puisse permettre à tous nos élèves de vivre à travers les différents rôles, une expérience complète de handballeur. Même si les représentations initiales sur l'APSA en tout début de cycle peuvent apparaître comme un frein face à la forme de pratique, l'expérience montre que l'adhésion par la suite est forte. De plus, la centration autour d'un nombre limité de contenus d'enseignement précis permet de solliciter l'activité réflexive de l'élève sur sa motricité...et de passer peu à peu de l'action immédiate et spontanée à une activité anticipée et planifiée.

Dans cette perspective, nous pensons que l'utilisation des rôles offre la possibilité de pouvoir renouveler et enrichir les pratiques de terrain au quotidien. En outre, les notions issues de la « cognition située » proposent une approche nouvelle, dans la perception que peut avoir l'enseignant de l'apprentissage moteur de l'élève par le biais de la construction « D'espaces d'actions et d'interactions encouragées »(EAIE)

Pour conclure, nous espérons que ce document pourra servir à l'enseignant dans sa recherche de cohérence et d'efficacité, afin de transmettre une EPS riche et complète auprès de tous ses élèves.

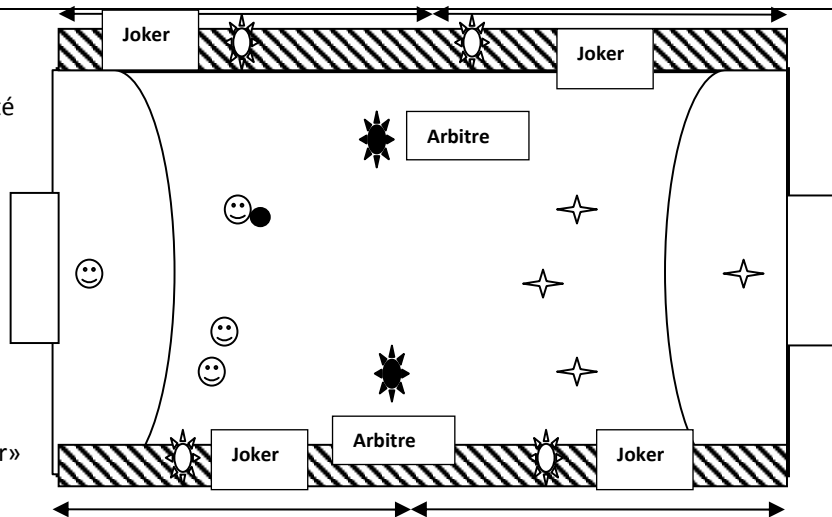
BIBLIOGRAPHIE :

- Théories de l'apprentissage moteur : étude comparée. Jean Pierre Bonnet- Cédric Bonnet. Editions actio.2008
- L'apprentissage. Michel Récopé. Editions revue Eps (2001)
- Les coordinations perceptivo-motrices. Jean-Jacques Temprado et Gilles Montagne (Armand Collin 2001)
- Sciences de l'intervention en Eps et en sport. Résultats de recherche et fondements théoriques. Mathilde Musard-Monique Loquet-Ghislain Carlier (2010)
- Apprentissage moteur et performance. A Schmidt. Vigot.(1993)
- Action ou cognition située : enjeux scientifiques et intérêts pour l'enseignement de l'EPS. *Revue EP.S.*, 321, 5-11. Saury, J., Ria, L., Sève, C., Gal-Petitfaux, N. (2006).
- Revues Cinèse, notamment les travaux de Jacques Lemaire. <http://eps.discipline.ac-lille.fr/cinese/la-revue-cinese#12>.
- Travaux« Travaux Groupe de Pilotage du Socle Commun en EPS. » <http://eps.crdp-creteil.fr/spip.php?article498> de l'académie de Créteil sur le socle commun de compétences.

.APSA : handball	NIVEAU 1: « dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'action 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.»
SITUATION DE REFERENCE (activité scolaire proposée)	

Déroulement :

- Matches de 6' en 4 contre 4 avec 4 jokers
- Terrain limité en largeur (couloirs de 5 m de chaque côté pour les jokers.)
- Sur chaque match cinq équipes sont mobilisées :
 - 2 en opposition
 - La troisième fournit : les jokers.
 - La quatrième fournit : 2 arbitres+table de marque
 - La cinquième : 4 observateurs.
- **Au niveau des rôles et consignes demandés :**
 - **1 meneur** : « peut dribbler mais pas marquer, sauf si il se retrouve seul face au but, 3 pas sans dribbler »
 - **2 tireurs** : « ne peuvent pas dribbler mais peuvent marquer, et faire 3 pas sans dribbler »
 - **Les joueurs ne peuvent rester plus de 3 secondes immobiles.** (sinon balle redonnée à l'adversaire)
 - Joker : « peut faire trois pas et 3 dribbles » et « redonne à l'un des joueurs de l'équipe qui lui a donné la balle »
- Toutes les 2' arrêts de jeu pour changer de meneur.
- Fiche tournoi où les équipes font minimum 4 matchs (tout le monde passe au but).
- **Aménagement de la règle** : la règle du « marcher » est appliquée, la reprise de dribble, la zone, règle des 3 secondes.
- Les sorties de jeu n'existent pas puisque les jokers récupèrent la balle et jouent avec l'équipe qui sort la balle volontairement ou pas.



EVOLUTIONS POSSIBLES DURANT LE CYCLE :

- Proposer la règle de l'invincibilité (balle au-dessus de la tête 4 secondes)
- Interdire de faire des passes passant au-dessus des défenseurs. (valorisation des relais)
- Valoriser les buts marqués sur une remise d'un joker
- Introduire le but en « or » (valorisation de la contre-attaque)
- Permettre aux élèves selon l'évolution du score de demander deux temps morts pour changer de rôles

Thèmes d'étude moteur (induits selon nous par le niveau 1)

1. Meneur : Rechercher/détecter l'occupation de son couloir de jeu direct pour accéder régulièrement au but et tirer.
2. Tireur : Se démarquer dans l'espace proche du PB pour assurer la continuité du jeu pour accéder régulièrement au but et tirer.
3. ATTAQUE (meneur/tireur/joker) : assurer un jeu de relais permettant d'accéder à la zone de marque. (soutiens/appuis)
4. ARBITRE : Connaître les règles essentielles de l'activité handball en tant qu'arbitre et joueur.
5. DEF : S'opposer à la progression de la balle en se plaçant entre le PB et le but.
6. DEFENSE : Coordonner les actions de défense individuelles afin de défendre la zone le plus tôt possible.

Les éléments à construire pour atteindre la compétence de niveau 1 (ce que nous attendons...redéfinition locale)

CAPACITES (savoir-faire ; faire)	ATTITUDES (savoir être ; se connaître en faisant)	CONNAISSANCES (savoir ; analyser les conditions du faire)
<ul style="list-style-type: none"> • Faire des choix pertinents d'actions pour atteindre la cible (donner / garder).(1) • Enchaîner et coordonner des actions motrices (1)(2) : <ul style="list-style-type: none"> → Réceptionner/donner à l'arrêt et en mouvement. → Dribbler en déplacement. → En chainer course et tir en appui (pied avant opposé au bras lanceur / tirs bras cassé) • Percevoir les actions de l'adversaire et se placer entre le PB et le but adverse/et ou gêner la progression du PB en respectant 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans un jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires. • Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel. • Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires et des partenaires. • Se montrer responsable des tâches simples confiées : chronométrage / secrétariat / relevé d'informations. 	<p>Connaissances déclaratives :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le vocabulaire • Les règles simples (engagement, sorties et remises en jeu, reprise de dribble, le marcher) et les limites du terrain. <p>Connaissances procédurales :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les statuts d'attaquant et de défenseur ainsi que celui de partenaire. • Repérer l'occupation /libération de son couloir de jeu direct pour progresser seul ou donner la balle. • Les notions : d'espace libre /orientation /distance de passe /rompre l'alignement avec le défenseur (démarquage)

les règles.(3)		<ul style="list-style-type: none"> Placement sur le terrain par rapport à son but et à ses camarades.
----------------	--	--

COMPETENCE METHODOLOGIQUE CHOISIE

Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action, de sa réussite ou de son échec.

capacités	connaissances	attitudes
<ul style="list-style-type: none"> Focaliser son attention sur les indices précis relevés lors des matchs de la séance précédente. Interpréter les effets de son action en attaque et en défense. Se fixer des buts à travers sa future activité défensive et offensive. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir remplir et interpréter les items de la feuille d'observation en attaque et en défense. Savoir mettre en relation son activité et le résultat de son observation. Sur la base des observations ,reconnaître ses points forts et faibles, et se fixer des objectifs d'amélioration réalistes. 	<ul style="list-style-type: none"> Accepter les résultats de son observation. Accepter le décalage entre la perception de son niveau d'habileté et les résultats quantitatifs de son activité. Accepter les erreurs de ses camarades (sur le terrain et observateurs)

observables	<p>A chaque séance les élèves sont observés par des camarades, et au cours du cycle et à chaque début de séance les élèves consultent les résultats de la séance précédente. C'est sur cette base qu'il apprécie et estime l'activité qu'ils auront lors de la séance en cours de réalisation.</p>
--------------------	---

COMPETENCE SOCIALE CHOISIE

Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités par la gestion et l'organisation des pratiques et des apprentissages.(permet d'atteindre le socle commun de compétences à travers les rôles d'arbitre et d'observateur)

<u>ARBITRER</u>	<u>OBSERVER</u>
Compétence7 : autonomie et initiative.	Compétence3 : principaux éléments de mathématiques et culture scientifique.
Domaine : faire preuve d'initiative	Domaine : pratiquer une démarche scientifique et technologique.
Items (palier3) : assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	Items (palier3) : rechercher, extraire et organiser l'information utile.
Connaissances : Les informations à prélever pour prendre sa décision. Reconnaître et identifier les fautes en situation de match.	Connaissances : Les critères d'observation (nombre de balles touchées par élève / tir par élève / zone de marque atteinte par l'équipe)
Capacités : Siffler fort et expliquer à voix haute ses décisions. Coordonner ses déplacements à ceux des joueurs.	Capacités : Interpréter des éléments d'observation relevés sur l'atteint de la zone de marque /le nombre de tir par possession de balle pour chaque équipe.
Attitude : Se montrer ferme sur ses décisions. Rester impartial et neutre malgré les incidents de jeu.	Attitude : Faire preuve de calme et d'objectivité dans son analyse. Accepter les points de vue des autres sur l'interprétation des données.