

Considérer chaque élève dans la classe en handball

Piste n°1 → Le gardien de but : un mal nécessaire ou un rôle à développer ?

Traditionnellement le poste de gardien de but n'est pas abordé en EPS. Il est souvent regardé comme un rôle à part de l'équipe, seul dans sa zone sans influence sur le jeu collectif pratiqué. De plus, l'implication physique qu'il engendre à travers les contacts avec la balle n'incite ni les élèves ni les professeurs à y porter un autre regard.

Pourtant, avec une meilleure compréhension de ce poste, il est peut-être possible de transformer ces représentations.

Etre gardien de but au hand-ball c'est développer deux intentions fondamentales :

- « Prendre l'initiative dans le duel pour influencer les choix du tireur. »
- « Récupérer la balle le plus vite possible pour mettre en place le jeu de transition ou de contre-attaque. »

La première intention relève de coordinations motrices très spécifiques qui ne sont pas abordables dans le cadre d'un cycle EPS. Mais, il est souhaitable de s'interroger sur les moyens matériels offerts aux élèves.

- Tout d'abord, quels ballons sont utilisés ? Est-ce que ce sont des balles en plastique, en cuir, de type sand-ball ou encore en mousse ? En fonction du ballon utilisé l'élève n'aura pas, et c'est un euphémisme, les mêmes sensations au moment de l'impact.
- La deuxième piste matérielle à explorer concerne la taille des buts. Si nous ne parlons pas des coordinations très spécifiques, nous pouvons rééquilibrer le duel en plaçant des réducteurs de but. Il s'agit de panneaux en mousse qui se fixent sur les poteaux. La surface à protéger étant moins grande, le curseur de la difficulté se déplace en faveur du gardien de but.
- La troisième piste concerne des protections éventuelles. On peut fournir des coquilles masculine ou féminine (protection de la poitrine).

La deuxième intention relève par contre plus certainement de l'EPS. Le jeu de transition ne démarre pas quand la balle est sortie de la zone mais bien quand elle quitte la main du tireur. Le changement de statut pour les joueurs de champ ainsi que l'organisation collective qui en découle doit se faire très tôt. Qui récupère la balle si elle est renvoyée par le gardien, qui offre une solution de passe au milieu de terrain, qui offre une solution dans le terrain adverse ? Dans ce dispositif construit par l'équipe, comment s'inscrit le gardien, quels choix peut-il faire pour participer à l'accélération de la contre-attaque ?

Dans cette optique, rien n'interdit pour renforcer l'implication et l'importance de l'impulsion donné au jeu rapide par le gardien d'obliger l'engagement de la zone après un but.

Il s'agit d'élargir le champ d'utilisation de la situation de match. A minima, il suffit de 2 équipes en auto-arbitrage. Mais, cela laisse des élèves sans activité, en attente et donc sans rôle ni démarche d'apprentissage. De plus, cette situation à minima engendre presque systématiquement des conflits, des mésententes et des incompréhensions.

Arbitrer la rencontre est donc indispensable. Cependant, l'élève qui arbitre se trouve au centre de conflits affectifs difficiles à appréhender et à gérer. Arbitrer ne se décrète pas mais se construit. Passer du statut de joueur à celui d'arbitre peut offrir des possibilités d'effets éducatifs non négligeables en termes de tolérance, de responsabilité ou encore de respect des autres.

Néanmoins, l'élève ne peut supporter seul la charge affective de la rencontre. Nous devons plus parler d'équipe d'arbitres où chacun aura en charge des catégories de fautes particulières et définies.

Arbitre 1 : l'action du défenseur sur le porteur de balle. Au hand-ball, toute action défensive doit être réalisée face au porteur. Si le défenseur est sur le côté ou derrière et qu'il agit, il est automatiquement exclu.

Arbitre 2 : le marcher (3 pas+dribble+3 pas) et les reprises de dribble.

Arbitre 3 : la zone. Une action défensive sur le porteur de balle dans la zone vaut un pénalty ; une action offensive du porteur ou du partenaire du porteur dans la zone est proscrite.

Arbitre 4 : la marque et le chronométrage

Une équipe en attente passe de spectatrice à évaluatrice d'arbitres. Chaque évaluateur doit identifier le rôle de l'arbitre qu'il observe pour fournir une critique argumentée de son action.

« Mon arbitre est près de l'action ou immobile au milieu du terrain. »

« Mon arbitre siffle fort et arrête le jeu ou ne se fait pas entendre. »

« Mon arbitre repère les fautes dont il a la charge ou pas. »

Pourquoi développer ce rôle ?

Le rôle d'observateur permet aux élèves, quel que soit leur niveau de jeu et leur vécu dans l'activité :

- De se trouver valorisé en handball d'une autre manière que sur le champ de jeu
- De mieux comprendre certains principes du jeu grâce à une prise de recul : alternance rapide des statuts d'attaquants et de défenseurs, nécessité de défendre collectivement puis d'attaquer collectivement, occupation rationnelle de l'espace, repérage (pour soi) des fautes de marcher, de reprise de dribble, ou de contact illicite ...
- D'appréhender différemment ses propres difficultés, mais aussi de les relativiser, en observant des pairs ayant des comportements proches
- De rester « actif » et centré sur des apprentissages liés au handball pendant les périodes où l'équipe ne joue pas.
- De répondre à une contrainte matérielle forte dans l'activité handball : seules deux équipes peuvent jouer dans les périodes de matchs dans un gymnase de type C

Comment rendre ce rôle attractif et productif ?

1. En **ciblant** les critères à observer : ils doivent être simples et peu nombreux

Le nombre de critères et leur degré de complexité évoluera de la 6^{ème} à la terminale.

Exemples de critères observables en handball (l'enseignant fera des CHOIX !):

<i>Individuel (j'observe un seul joueur)</i>		<i>Collectif (j'observe une équipe)</i>	
Quantitatif	Nombre de balles captées	Quantitatif	Nombre de passes réussies/ manquées
	Nombre de passes réussies / manquées		Nombre de tirs tentés/réussis
	Nombre de tirs tentés / marqués		Temps de jeu en attaque (possède la balle)/en défense
	Nombre de passes décisives (dernière passe avant action de tir)		Nombre d'interceptions de balles

<i>Individuel (j'observe un seul joueur)</i>		<i>Collectif (j'observe une équipe)</i>	
Qualitatif	Prise en charge de l'adversaire direct ~	Qualitatif	Impact des tirs dans le but adverse (dessiner le but et faire des croix)
	Appels de balle en attaque Jamais/un peu/beaucoup En appui/en soutien		Zones de déclenchement des tirs sur le terrain (dessiner le terrain et faire des croix)
	Déplacements du joueur sur le terrain (dessiner la trajectoire sur un « plan » du terrain)		Repli défensif de l'équipe Inexistant/lent/rapide

2. En **répartissant** entre les élèves les observations à réaliser, afin que chacun trouve sa place (il est possible avec certaines classes de laisser les élèves se répartir les tâches).

Plusieurs possibilités :

- Chaque joueur en observe un autre (sur tel ou tel critère) : chacun a donc une fiche à remplir sur un joueur précis.

~ Avantages : L'enseignant est sûr que chacun est investi, et que tous les joueurs en jeu seront observés. Pour l'élève qui observe, la tâche est facile à comprendre : il se concentre sur un seul de ses camarades.

~ Inconvénients : La vision du jeu est très partielle, et l'élève n'a donc pas une vision globale du jeu.

- Chaque équipe en observe une autre. Dans ce cas, plusieurs fiches ont été élaborées, avec un thème précis pour chacune : nombre de tirs tentés/réussis, type de défense proposée, zones de déclenchement des tirs, pertes de balle, occupation de l'espace ... Les observateurs se répartissent donc les tâches pour analyser le jeu d'une équipe.

~ Avantages : On est sans doute plus proche de la logique des sports collectifs puisqu'on demande aux élèves d'observer quantitativement et qualitativement l'activité d'une équipe. La collaboration nécessaire entre les observateurs est de ce point de vue intéressante.

~ Inconvénients : La mise en place de cette forme d'observation est plus coûteuse en temps pour deux raisons : un critère d'observation collectif semble plus complexe à percevoir pour l'élève (donc il faudra du temps d'explication), les observateurs devront coopérer pour se répartir les tâches et rendre compte ensuite à l'équipe observée (donc encore du temps).

3. En **exploitant** à la fin des temps de jeu les fiches d'observation

Pour que ce rôle d'observateur soit attractif, il est important d'en exploiter, ne serait-ce que partiellement, les résultats... C'est souvent le manque de temps dans la séance qui aboutit à des observations d'élèves pas ou peu explicitées, pas ou peu exploitées...

Il est possible d'instaurer des organisations et des routines de fonctionnement en handball qui intègrent des temps de bilan ou de retour effectués par les observateurs eux-mêmes :

- **Nombre d'équipes et alternance des rôles (selon le nombre d'élèves dans la classe). Hypothèse de deux matchs de 7 mn par équipe.**

Soit 5 équipes (ABCDE) : 2 équipes jouent, 2 équipes observent (en choisissant chacune une équipe à observer), 1 équipe arbitre.
Temps total de jeu = 35 mn.

Match	Observateurs	Arbitre
A-B	C et D	E
E-C	A et B	D
D-A	C et E	B
B-E	D et A	C
C-D	B et E	A

Soit 4 équipes (ABCD) : 2 équipes jouent, 1 qui observe, 1 équipe arbitre.
Temps total de jeu = 28 mn.

Match	Observateurs	Arbitre
A-B	D	C
C-D	A	B
A-C	B	D
B-D	C	A

- **Routines de fin de match**

Proposition : A chaque fin de match, les équipes qui viennent de jouer se regroupent et s'assoient sur leur demi-terrain, et chaque équipe d'observateur vient faire le bilan rapide des observations. Si l'observation était individuelle, chaque joueur écoute le retour de son camarade. Si l'observation était collective, chaque observateur a 30 secondes pour faire son bilan devant l'équipe.

Piste n°4 : les rôles au sein d'une équipe

Pourquoi guider le rôle de chacun dans le collectif ?

On observe assez fréquemment que certains élèves ressentent de la « frustration » et ne parviennent pas à s'exprimer pleinement pendant les situations de matchs en handball ; par exemple :

- Un élève en difficulté motrice, qui manque de confiance et qui reste en retrait volontairement pour ne pas être sollicité par ses co-équipiers
- Un élève peu adroit sur les réceptions et lancers de balle qui se démarque sur le terrain de manière pertinente mais qui n'a jamais la balle
- Un élève de bon niveau technique qui gagne tous les duels et « s'ennuie » par manque d'opposition réelle
- Un élève isolé dans la classe qui n'est jamais « souhaité » dans les équipes et qui par conséquent reste quasiment immobile sur le terrain et ne joue pas
- Un élève « costaud » qui est toujours invité à aller dans les buts par ses co-équipiers
- Un élève peu rapide et peu confiant sur le tir au but à qui les co-équipiers confient toujours la tâche de rester en défense à la zone
- ...

Comment avoir une action sur la répartition des tâches dans l'équipe ?

1. Se laisser des temps d'échange avec chaque équipe : les débats d'idées

A chaque fin de match, il peut être intéressant d'organiser des débats au sein des équipes : Peut-on dégager des règles d'action efficace ? Tous les joueurs ont-ils contribué au résultat final ? Quels ont été les points forts et les points faibles de l'équipe ? Pourrait-on penser à une organisation différente (postes, répartition dans l'espace, passage au poste de gardien de but...)

2. Privilégier si possible des équipes stables au cours du cycle

Il semble judicieux de mettre en place des équipes stables au cours du cycle afin d'exploiter les bilans d'équipe réalisés avec les élèves, et surtout de suivre l'évolution de l'efficacité de chacune d'entre elles. Certains élèves seront sans doute motivés par une présentation du cycle de handball sous forme d'un entraînement (sur x semaines) à une compétition finale...

3. Agir sur les **handicaps** aux joueurs

Il est possible d'imposer à un élève ou même à tous les élèves des contraintes particulières dans le jeu de handball afin de répondre à ses besoins spécifiques :

On appelle « crédit d'action » l'ensemble des actions que peut réaliser un joueur porteur de balle. Le crédit d'action classique d'un joueur est donc : dribbler, marcher 3 pas, passer, tirer au but.

Exemple de handicaps :

Interdire le dribble, autoriser seulement 3 dribbles par joueur, imposer la passe (ou le tir) de la mauvaise main, ne jouer que en attaque (un seul joueur pour créer le surnombre), contraindre que le ballon passe par tel ou tel joueur avant de prendre le tir ...

4. Un **contrat** pour chaque joueur : inspiré du « BINGO » (Serge Philippon, basket-ball, cahier du Cèdre n°3)

Proposition : pour certains matchs, un joueur de chaque équipe doit réaliser un contrat qui a été choisi (par l'enseignant ou par lui-même).

Le contrat à respecter peut être par exemple: ne pas perdre de balle, tirer au but, intercepter des ballons, faire des passes décisives, obtenir des coups-francs, faire des passe et va ... Si le joueur réussit son contrat (cela nécessite une observation quantitative et qualitative), il rapporte x points à son équipe

Le gain de la rencontre sera donc lié au score final (x buts) et à la réussite du contrat du joueur (y points). Cette formule permet donc d'articuler un projet individuel personnalisé (on adapte le type de contrat aux besoins de l'élève) et un projet collectif, gagner le match.

5. Permettre à l'élève d'accéder au statut de **joueur utile** : propositions de Maurice Portes (cahier du Cèdre n°6)

Afin de lutter contre les « éternels débutants » en handball, et de permettre à chacun de trouver sa place et de progresser, il est possible d'aménager les contraintes de jeu :

- Rapprocher la ligne de surface de but (scotchs de couleur) pour augmenter la réussite au tir.
- Limiter les actions sur le porteur de balle (aucun contact ?)
- Proposer un score qui additionne le nombre de buts et le nombre de marqueurs différents dans l'équipe
- Proposer des situations à effectif réduit en trio avec « un fort, un moyen, un faible ».