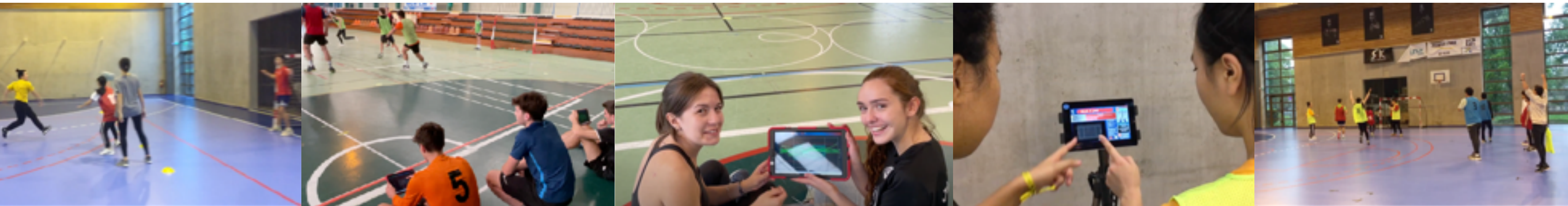


NUMÉRIQUE ÉDUCATIF ET HANDBALL: ATELIER PRATIQUE



Yoann Tomaszower

IA-IPR Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier

Jeudi 06 Octobre 2022

Académie de Dijon





LE HAND A 4... C'EST QUOI?





POURQUOI LE HAND A 4?

Effectif réduit: élèves touchent plus souvent le ballon

Informations plus simples à discriminer

Accèdent au tir plus souvent

Articuler les rôles sociaux avec le pôle moteur

Faire jouer un maximum d'élèves en même temps

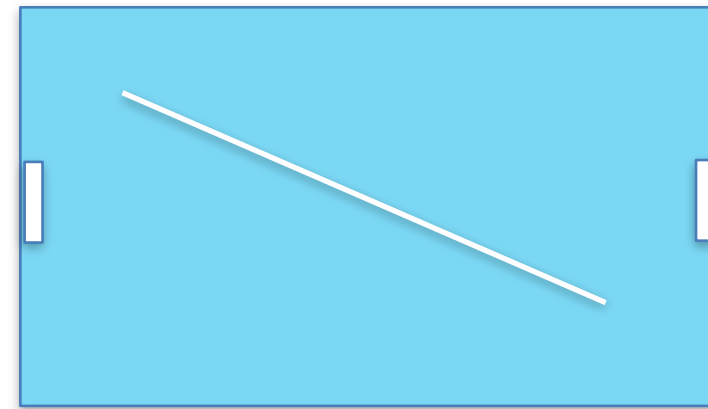
Gérer l'hétérogénéité: niveau, sexe

Cour d'école/collège - Préau - Plateau extérieur - City Stade - Terrain de foot - Terrain de rugby - Gymnase

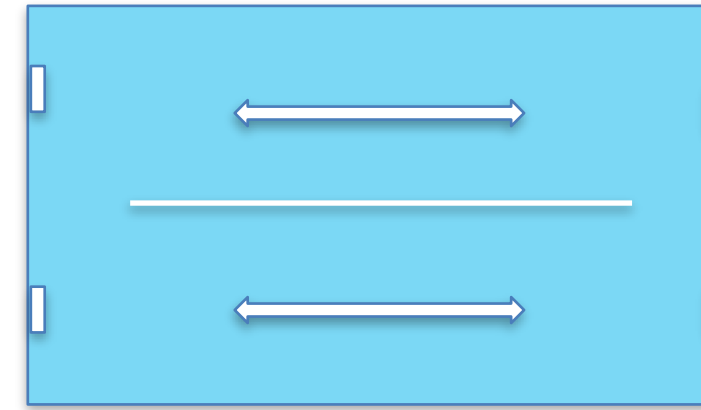
UNE OPTIMISATION DU TEMPS MOTEUR... ET MÊME À 40 !



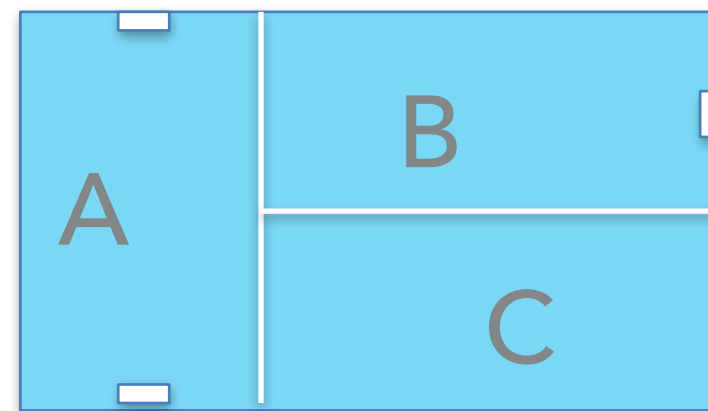
ORGANISATION SPATIALE: LES TERRAINS



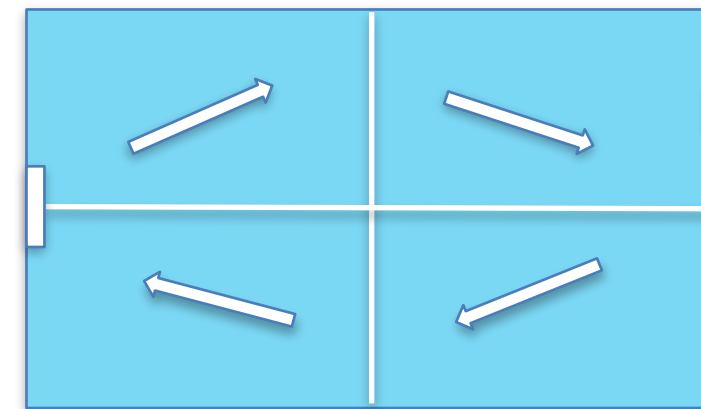
1- Diagonale: du grand vers le petit espace ou l'inverse



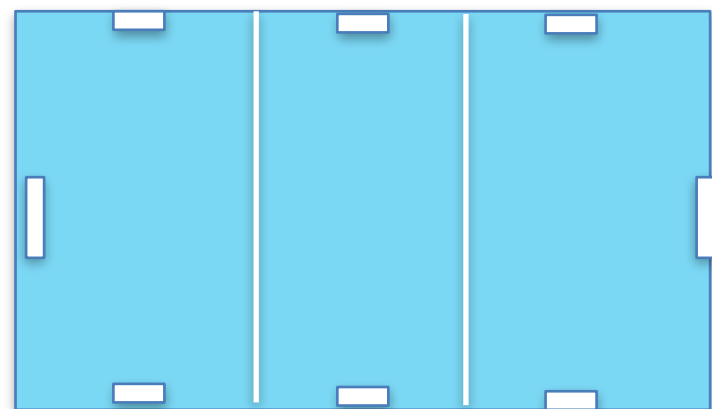
2- Divisé en 2 dans le sens de la longueur permet 2 couloirs de travail



3- 3 secteurs de travail. Ex: espace A: confrontation collective, espace B duel att/ Déf et T/GB. Espace C: manipulation de balle



4- 4 terrains pour moduler les rapports de force et les tâches proposées d'un secteur à l'autre.



5- La multiplication des cibles offre la possibilité de mettre en place 8 situations de duel T/GB. Les buts de mini hand peuvent être remplacés par des jalons en plastique, ou avec des blocs de mousse (DIMA), ou des tapis de sol appuyés sur le mur.

Le traçage des zones est possible à la craie, ou des bandes plastiques. 4 plots bas (coupelles) ou des pastilles de plastique délimiteront facilement une zone suffisamment significative pour les joueurs.

« Des pratiques adaptées pour tous » - Revue Approches du Handball n°110

BUTS HAND À 4, OÙ S'ÉQUIPER?



Buts gonflables
Ou
Buts pliables...

*Casal sport / Central Hand
/ Décapro...*

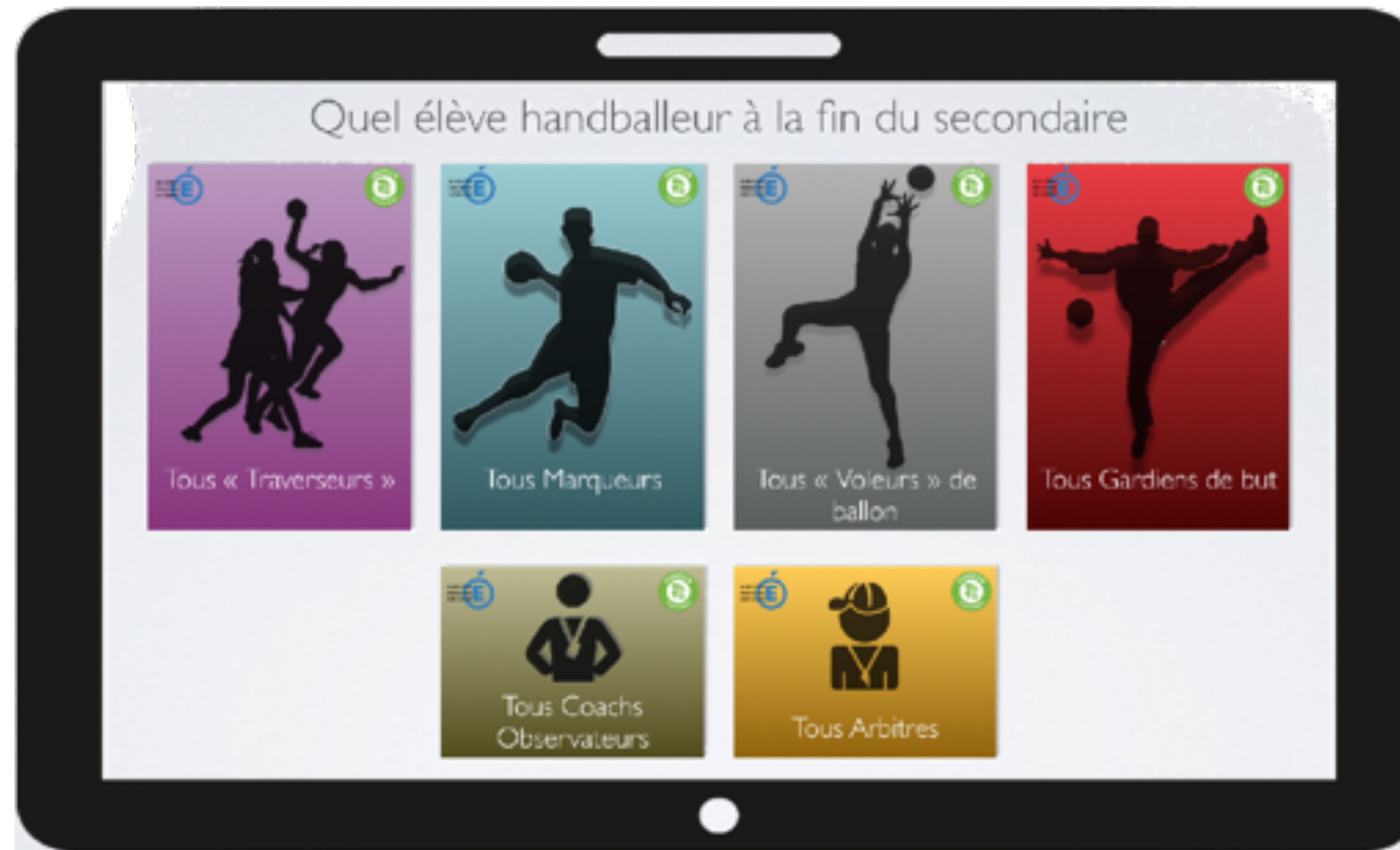


Des tapis ou
des plots!!



QUEL ÉLÈVE HANDBALLEUR À LA FIN DU SECONDAIRE ? (VERSANTS MOTEUR ET DÉCISIONNEL)

D'après les propositions (modifiées) de certains modes de jeu de Maurice Portes*



* Ces modes de jeu sont issus de l'ouvrage: « La formation initiale des joueurs et joueuses en questions ». Editions FFHB. 2002

INTEGRER LA PLUS-VALUE DU NUMERIQUE EDUCATIF





www.ticeps.fr



sitographie

www.ressourceseps.epsoft2.fr



www.eps.ac-creteil.fr



Renforcer le rôle de l'observation
Enrichir la connaissance du résultat
Autoscopie



Plus value sur
l'apprentissage

Auto-détermination
Autorégulation-Autonomie
Socio-cognition



Le numérique
éducatif

Pédagogie active
Dévolution
Enrichissement (EPI)

Incidences sur
l'enseignement



Organise l'espace
Ressource ponctuelle
Ressource à part entière

Statut du numérique

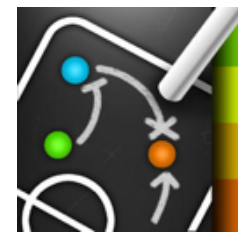
DES PLUS-VALUES EN EPS

Artefact cognitif

Pour l'enseignant



Pour l'élève



Enrichir le feedback

Autoscopie



Statistiques



« Hacking pédagogique »

Power Point dynamiques



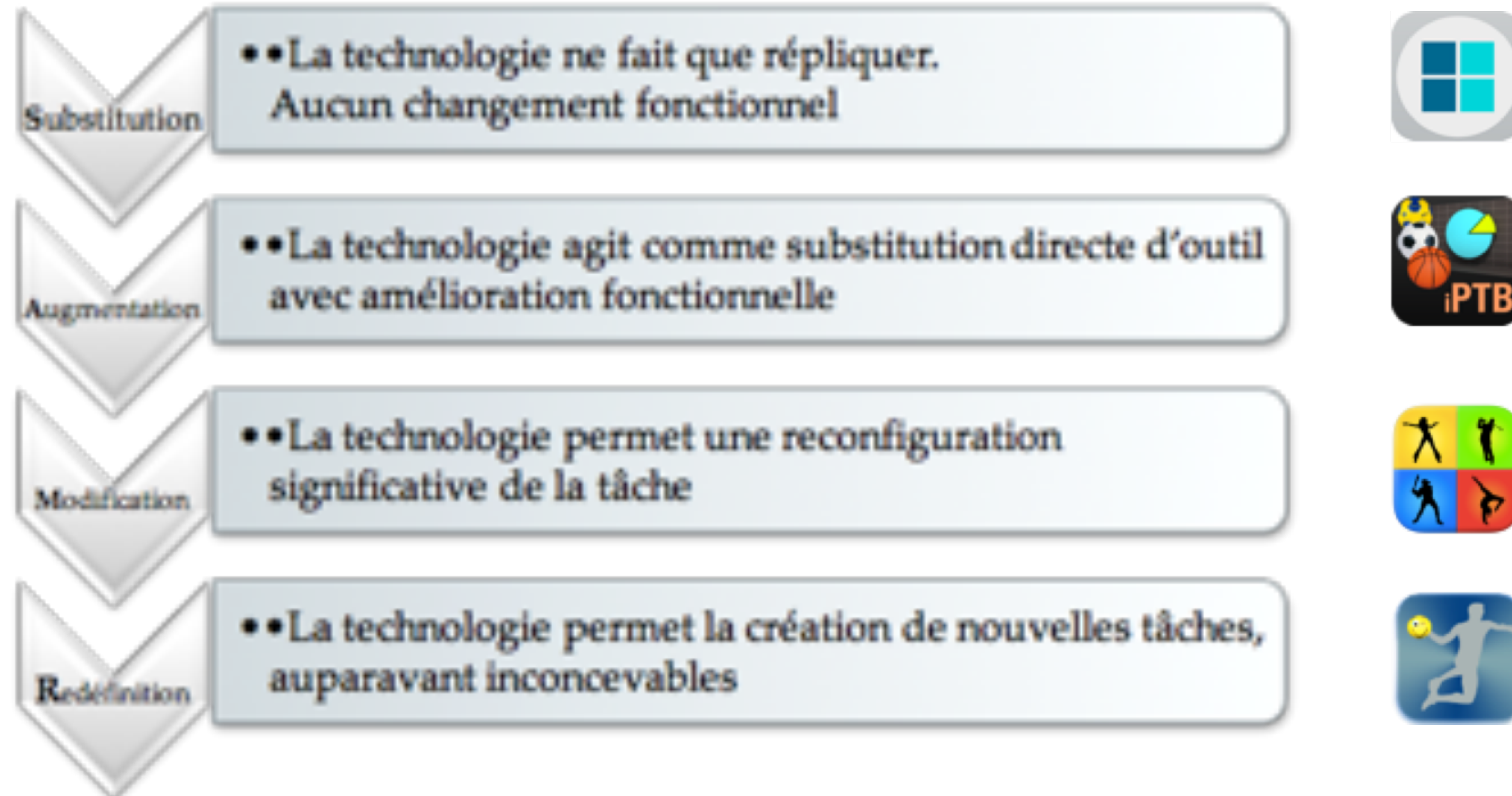
Ludification des apprentissages



UN FILTRE D'ANALYSE: LE MODÈLE SAMR

Selon R.Puentedura - 2014

« Le modèle SAMR en EPS », Lacroix & Tomaszower, site académique de Créteil (2015)



Substitution

- La technologie ne fait que répliquer.
Aucun changement fonctionnel



Multicompteur



SUBSTITUTION

Motivationale
Optimisation du temps de pratique
Injonctions des T.O.



••La technologie agit comme substitution directe d'outil avec amélioration fonctionnelle



iPTB

AUGMENTATION



Enrichissement et fiabilité du recueil
CR immédiate et enrichie
Autonomie
Interdisciplinarité - EPI



•• La technologie permet une reconfiguration significative de la tâche



Bam Video Delay

Video Coach Evaluation



MODIFICATION



Connaissance du résultat par l'autoscopie
Autorégulation
Auto-évaluation

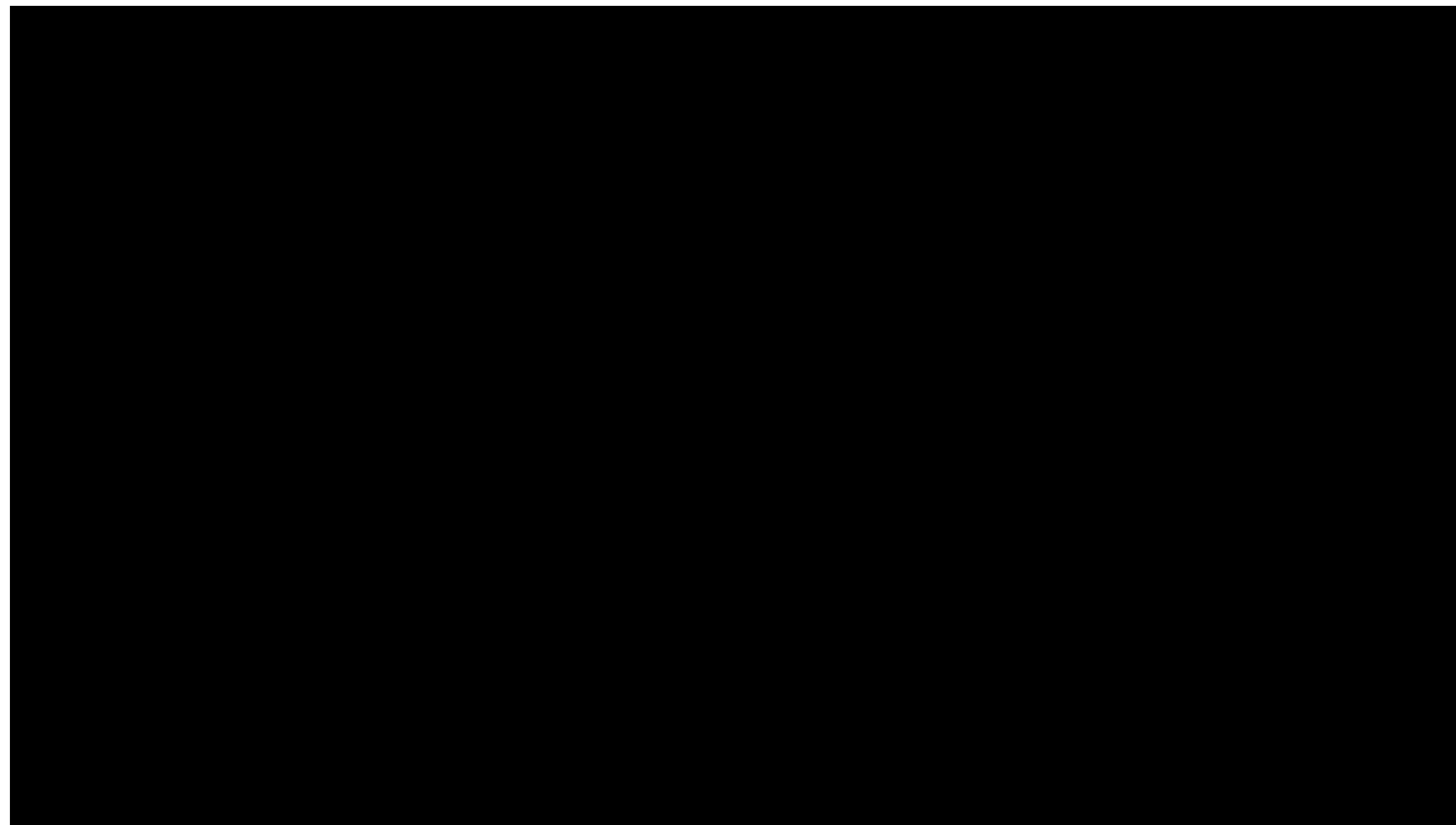


• • La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables



Hand'EPS






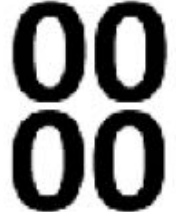



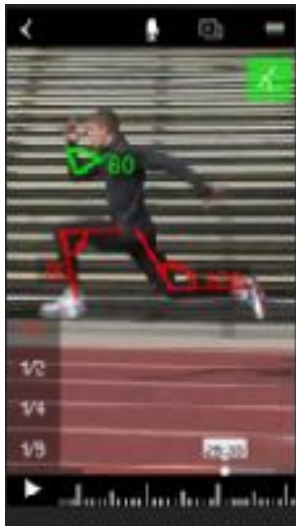




REDEFINITION



Vers une dévolution des apprentissages
Auto-détermination
Pédagogie active - Constructivisme

QUELQUES APPLICATIONS UTILES

EPScompteur	Multicompteur	iPTB aPTB	EPS impacts	Coach Note	Handball EPS	Gribouillis'EPS
iOS-Android	iOS-Android	iOS-Android	iOS	iOS	Android	iOS-Android
						
						

iBingo Match	Bam Vidéo Delay Vidéo Coach Evaluation	Coach's Eye Hudl Technique	hand@4'EPS	Tables de marque	Scoreur EPS	1234 EPS
iOS-Android	iOS-Android	iOS-Android	iOS-PC	iOS-Android	Android	Android
						
						

LA MATÉRIEL UTILE... ET PLUS ACCESSOIRE !

 <p>Tablettes</p>	 <p>Trépied</p>	 <p>Support iStabilizer</p>	 <p>Lentille grand angle</p>	 <p>Drone</p>
 <p>Vidéoprojecteur</p>	 <p>Apple TV</p>	 <p>Miracast</p>	 <p>Hoo Too</p>	 <p>Cardio connectés</p>

Retrouvez des conseils d'achat sur www.ticeps.fr ou www.ressourceseps.epsoft2.fr



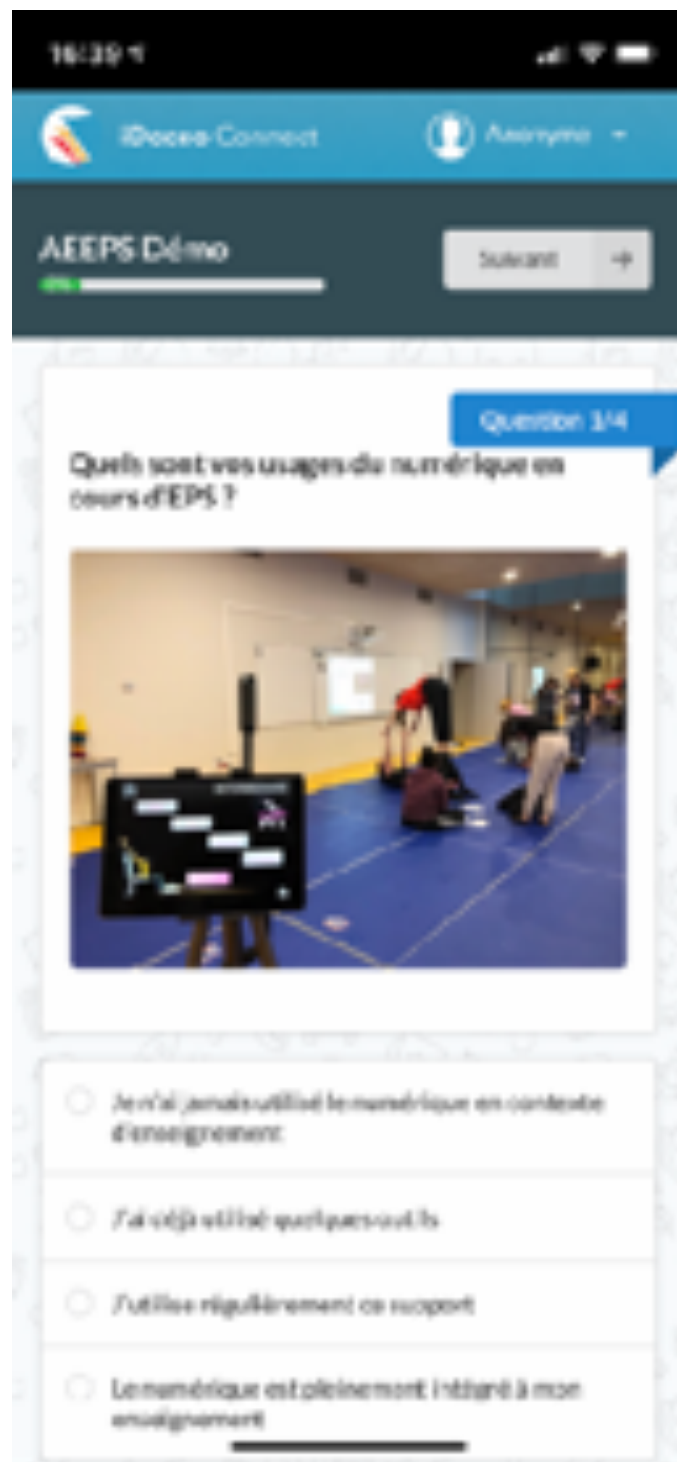
AVANT DE COMMENCER: ZOOM SUR IDOCEO

Faire son appel

Informations sur l'élève

Emploi du Temps et cahier de textes

Evaluation et contrôle des connaissances

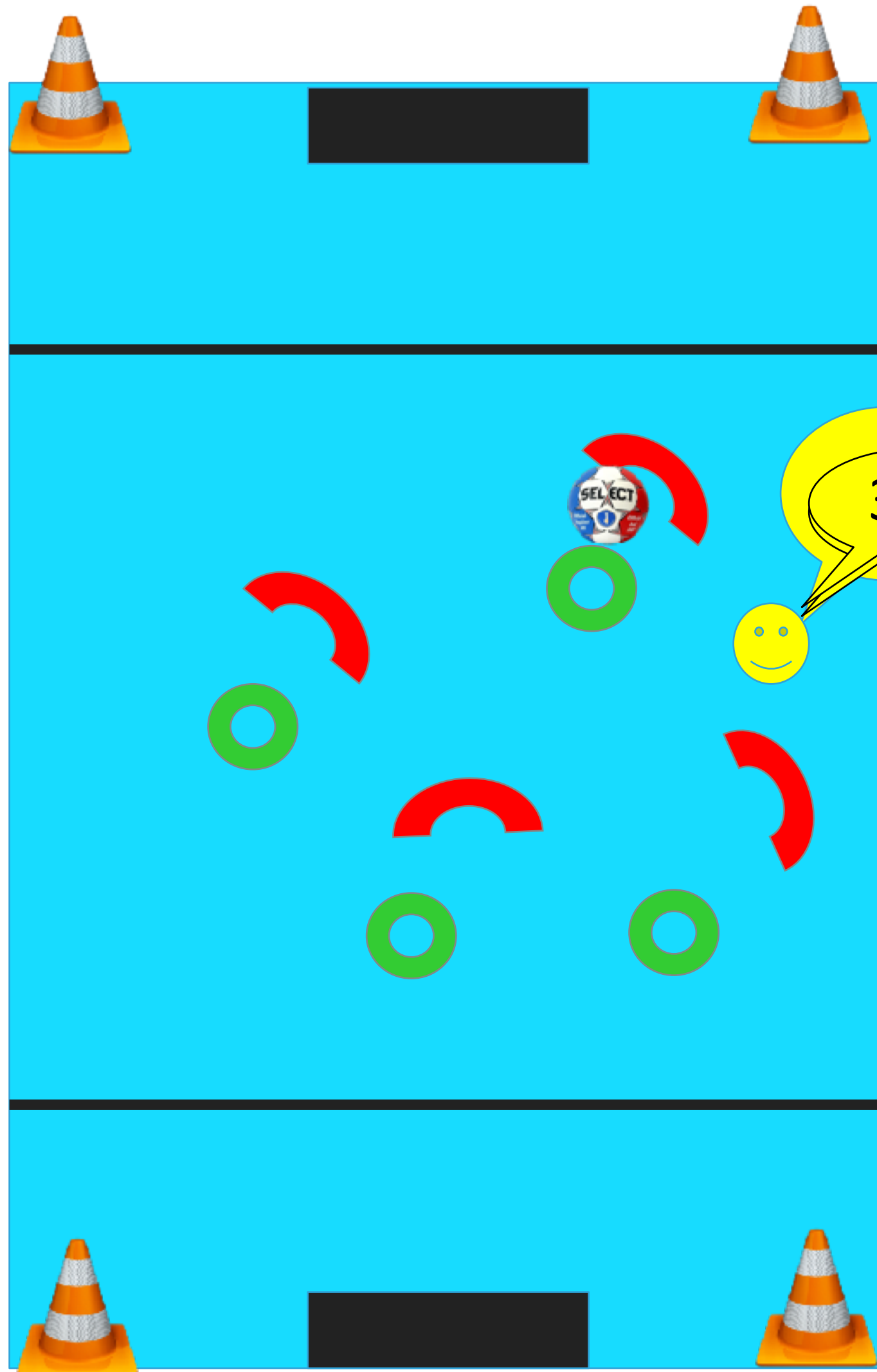
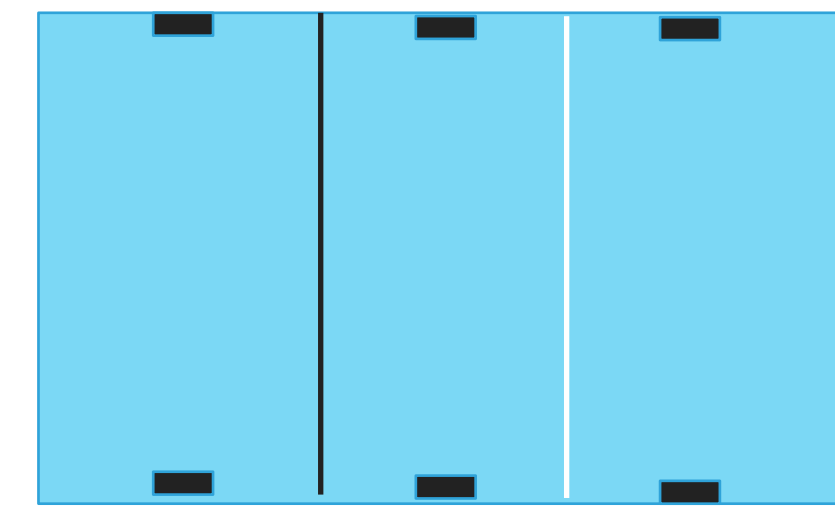


Connectez-vous sur connect.idoceo.net

Entrez le code pin

72052

ECHAUFFEMENT COLLECTIF: MULTI-PLOTS



Objectif: Intégrer les notions de progression vers la cible
« Tous TRAVERSEURS » tout en s'échauffant

But: marquer un point en touchant 1 des 4 plots balle en main

Légende: 2 équipes, 4 plots, chasubles, 1 arbitre

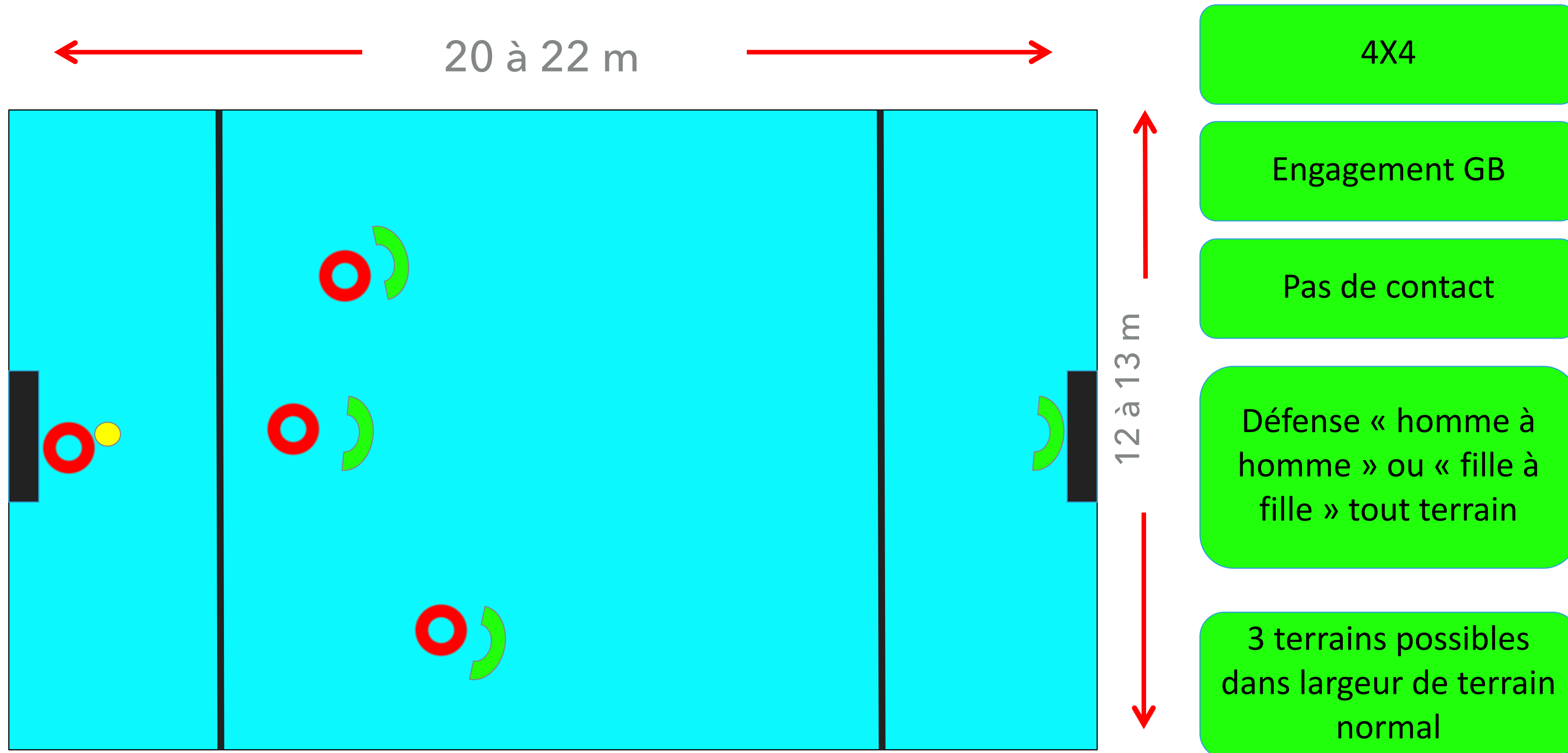
Score: → 1 point lorsque l'équipe parvient à toucher 1 plot avec le ballon dans la main.

Consignes: progresser seul en courant ou par passes pour accéder à la ligne de touche. Dribble supprimé. Il faut toucher 1 plot pour marquer 1 point. Dès qu'un point est marqué, la même équipe garde la balle et engage. On ne peut pas marquer deux fois de suite sur le même plot (peu importe l'équipe).

Passé à deux mains pour commencer.

SITUATION DE REFERENCE (S.R.)

fin 1^{ère} séquence d'enseignement CLG



S'ÉVALUER EN ÉQUIPE EN MATCH

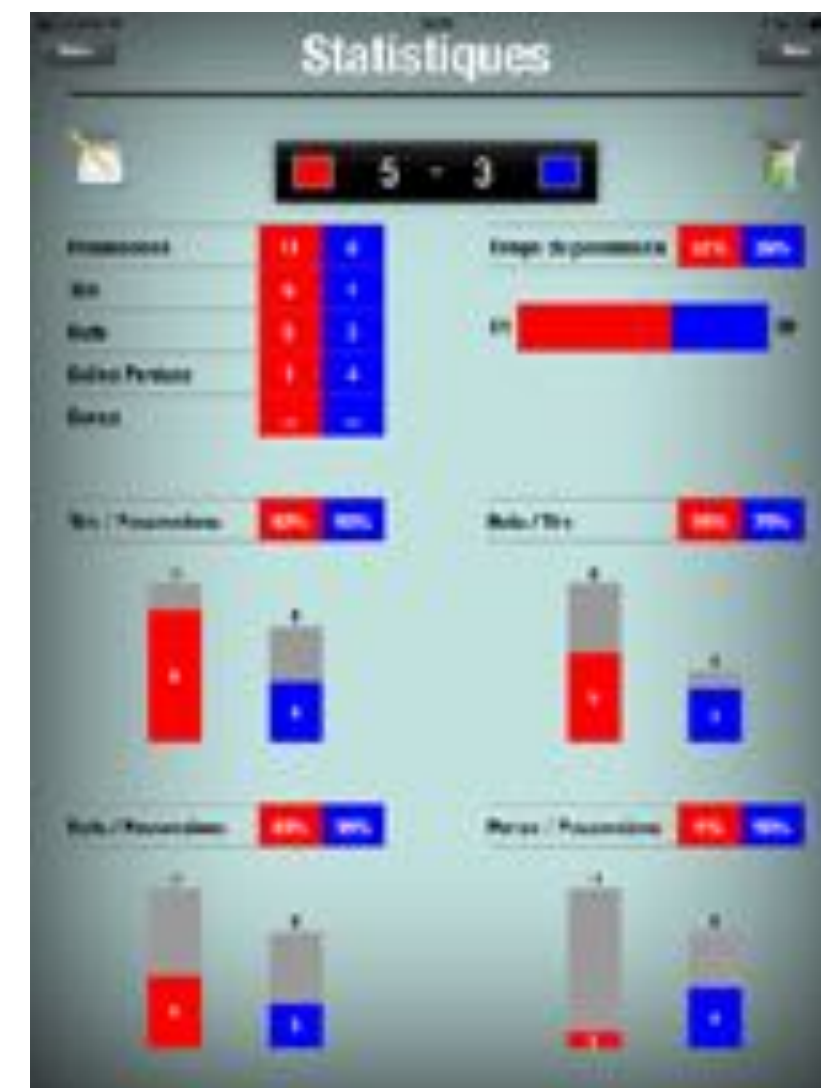


Efficacité
Possessions / Tirs / Buts



%

Tirs / Possession



%

Buts / Tirs seul

S'ÉVALUER EN MATCH

PTS		ELE-MENTS		EVALUATION FIN 1 ^{ère} SEQUENCE D'ENSEIGNEMENT					← 42
6	Efficacité collective dans gain du match	Nbre Tirs / P = Progression	< 20%	0,5	Nbre B/Tirs seuls = ZFM, efficacité Tir	< 40%	0,5	0 Match gagné	0
			De 21 à 30%	1		De 41 à 50%	1	1 match	1
			De 31 à 39%	2		De 51 à 60%	2	2 matchs	2
			+ 40%	3		+ 61%	3		
2	+ Gain Matchs								
8	Efficacité individuelle	Casper 0-3,5 A l'arrêt. Peu visible dans le jeu, n'assume pas toujours ses responsabilités	Intermittent du spectacle 4-6 Ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance		La Valeur Sûre 6-8 Assure une continuité du jeu balle en main ou en offrant des solutions de passe. Pèse sur le jeu positivement. Efficace au tir				
2	Efficacité Arbitre	Arbitre City Stade 0,5 Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Loin de la faute. Se fait svr remarquer ou trop discret	Arbitre Départemental 0,75 -1 Reconnaît les fautes principales, en difficulté pour jouer leur réparation dans le timing. Se fait parfois remarquer. Coup de sifflet encore incertain. Se rapproche de la faute		Arbitre <u>Champion's League</u> 1,5 -2 Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier. Actif et proche de la faute.				
2	Efficacité Obs. Coach	L'Aveugle 0-0,5 Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. Utilisation du numérique pose des prob.	Le Borgne 0,75 -1 Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé		Œil de Lynx 1,5 -2 Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource.				

S'ÉVALUER EN MATCH



15:01 Yoann Tomaszower: 68.33%

Copier Exporter Fait

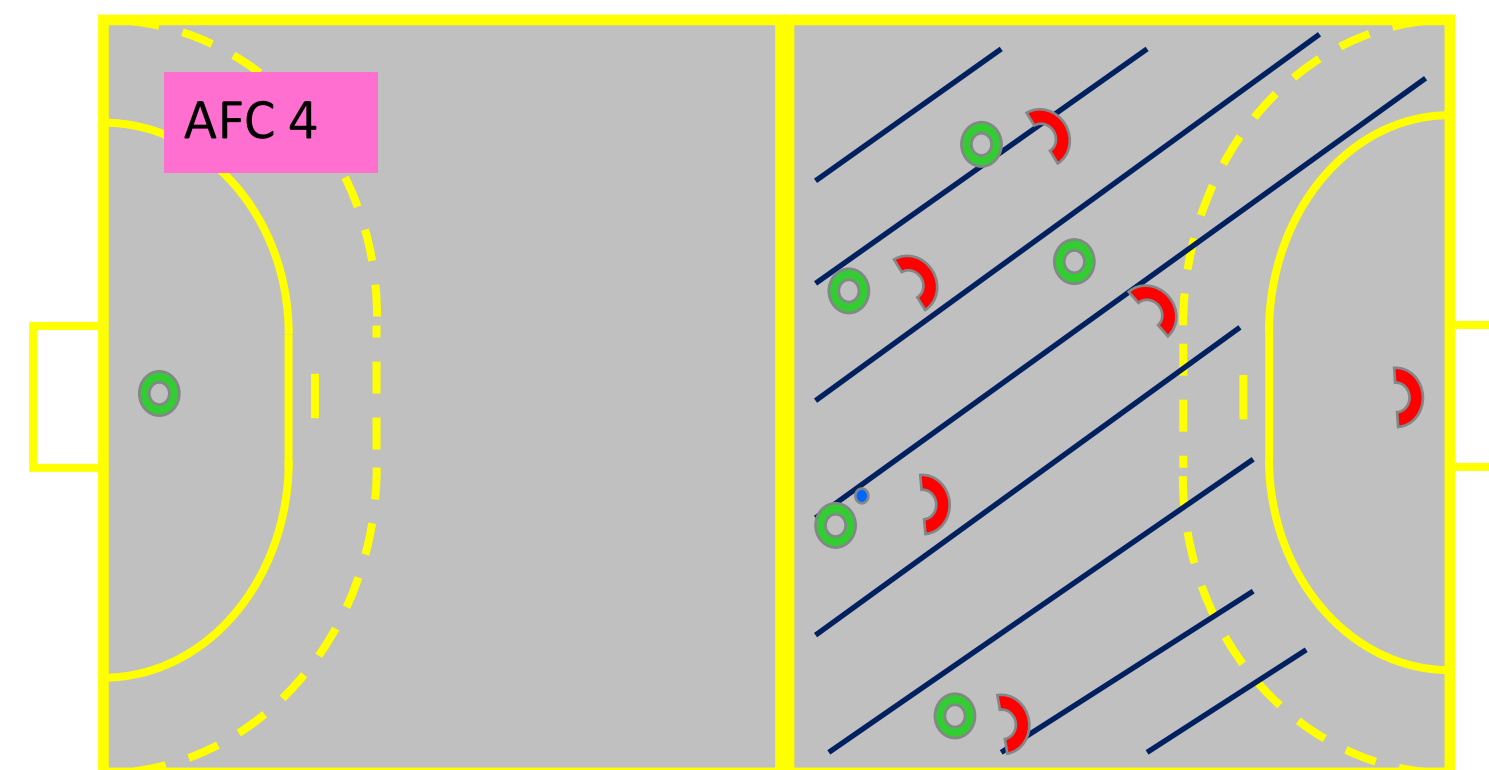
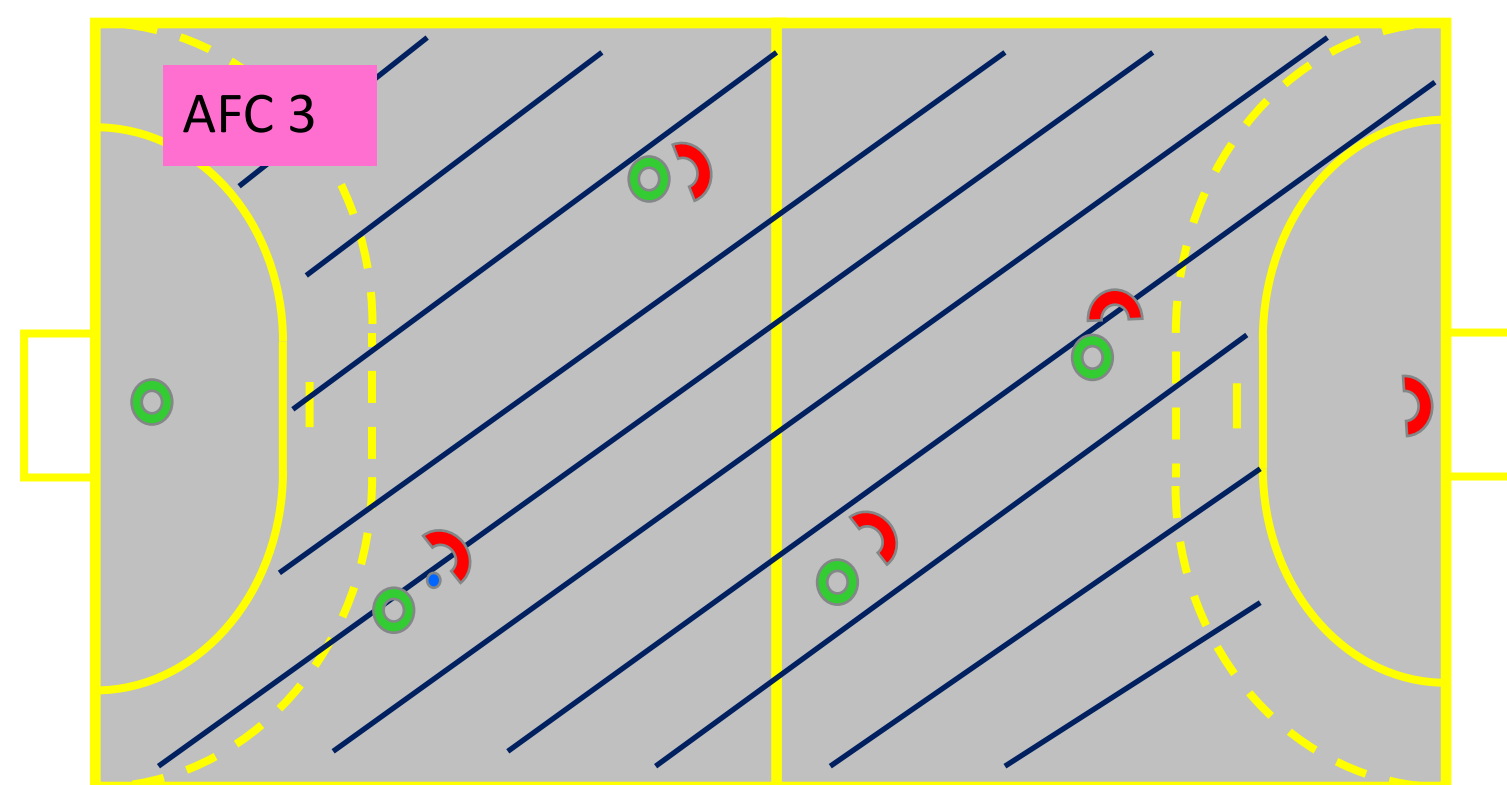
Hand à 4	Très bonne maîtrise	Maitrise satisfaisante	Maitrise fragile
Tous traverseurs	Tirs/Possession > 40%	Tirs/Possession: entre 30 et 40%	Tirs/Possession < 30%
Tous marqueurs	Buts/Tirs > 60%	Buts/Tirs: entre 50 et 60%	Buts/Tirs < 50%
Efficacité individuelle	La valeur sûre: assure une continuité du jeu balle en main ou en offrant des solutions de passe. Pèse sur le jeu positivement. Efficace au tir	Intermittent du spectacle: ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance.	Casper: à l'arrêt. Peu visible dans le jeu. N'assume pas toujours ses responsabilités
Efficacité arbitre	Arbitre champion's league: Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier. Actif et proche de la faute.	Arbitre départemental: Reconnaît les fautes principales, en difficulté pour jouer leur réparation dans le timing. Se fait parfois remarquer. Coup de sifflet encore incertain. Se rapproche de la faute	Arbitre city stade: Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Loins de la faute. Se fait svr remarquer ou trop discret
Efficacité observateur/coach	Œil de lynx: Recueille des données différenciées. Capable de les exploiter pour aider le joueur/équipe observé.e. L'outil numérique est maîtrisé et exploité en tant que ressource	Le borgne: Recueille des données globales justes et faibles. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé	L'aveugle: Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. Utilisation du numérique pose des prob



TOUS TRAVERSEURS

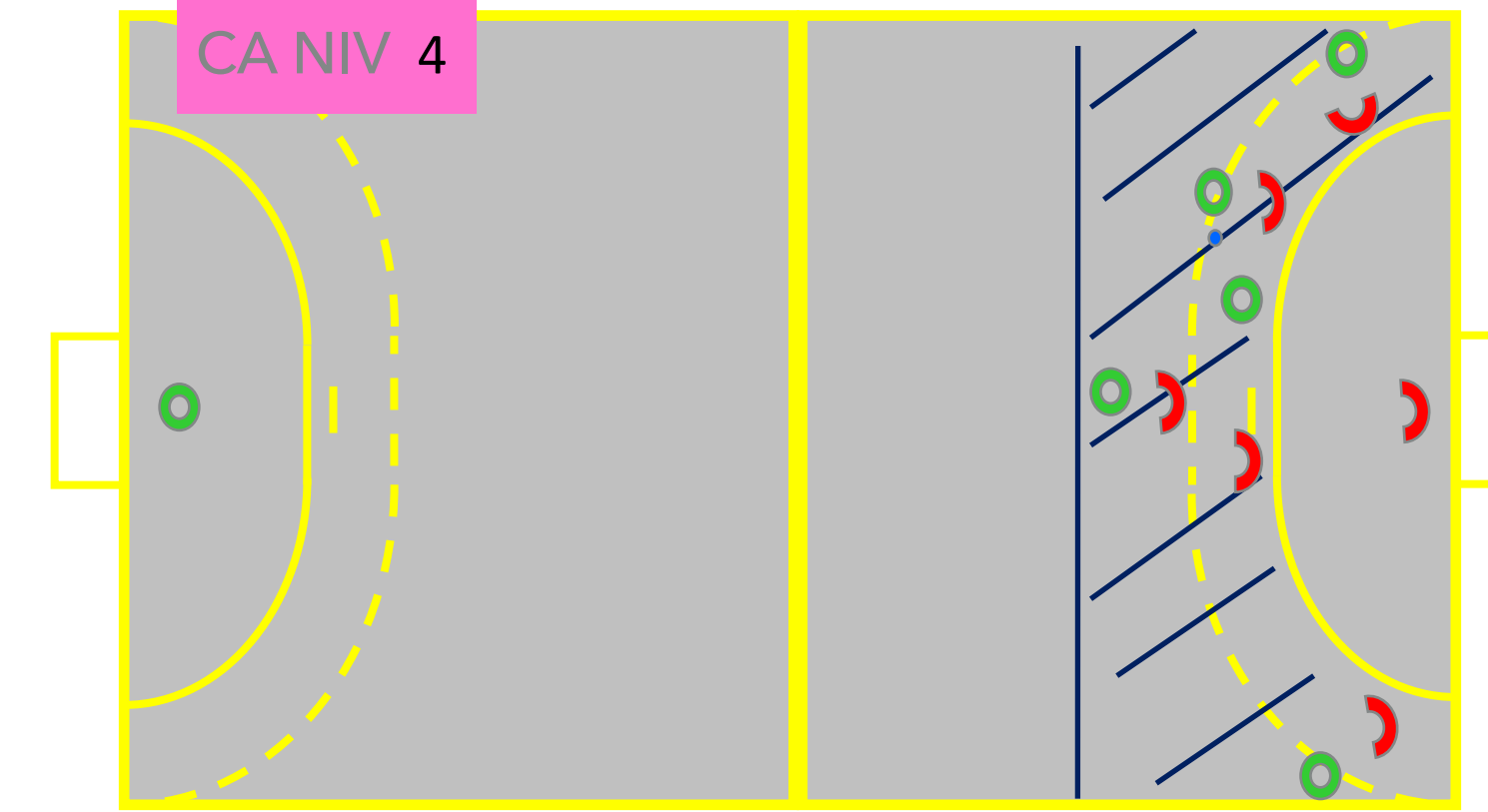
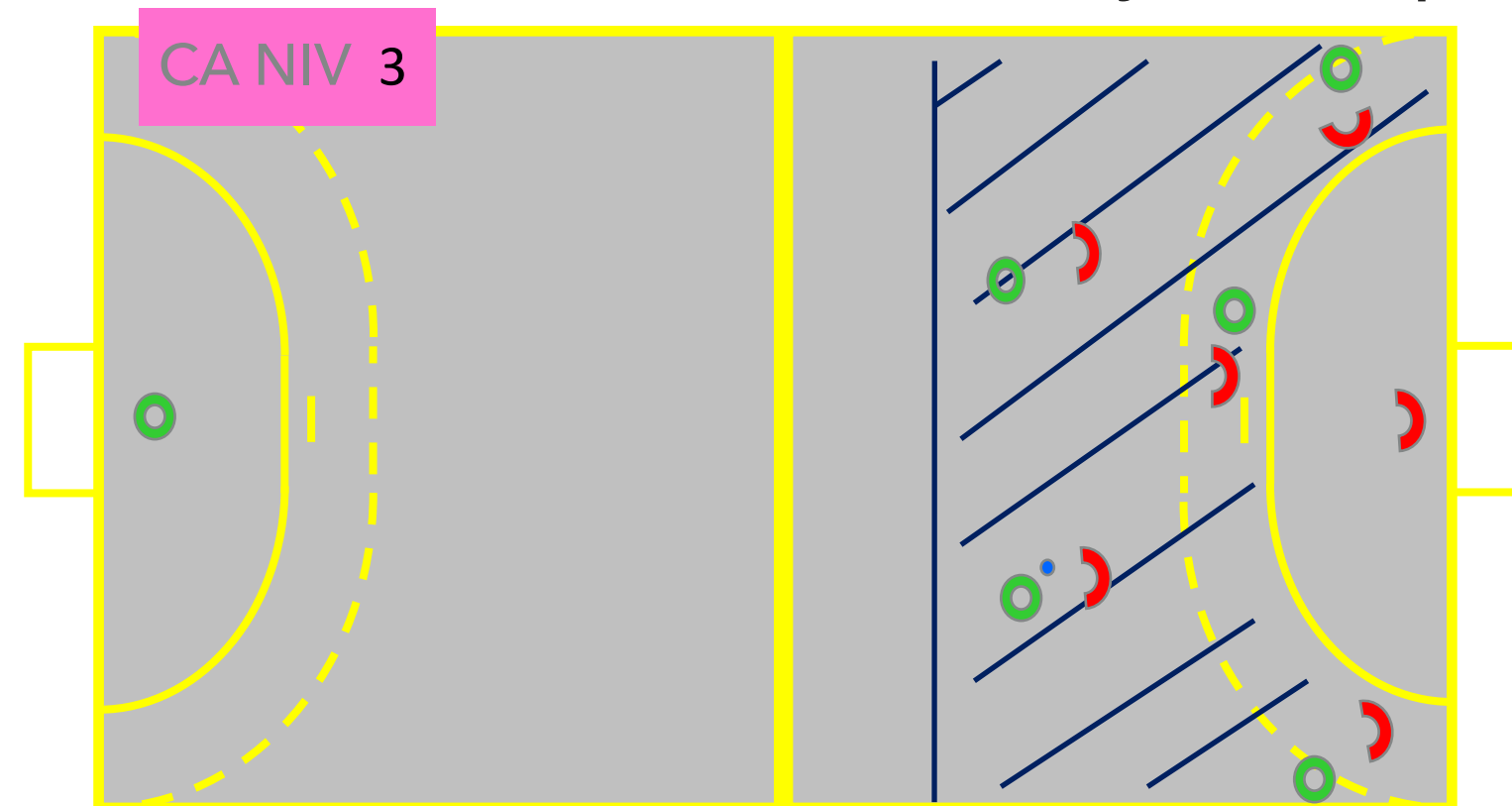
COLLEGE

Investir l'espace libre pour accéder à la cible en traversant le terrain ensemble en mode « gagne-terrain », faible densité de joueurs.

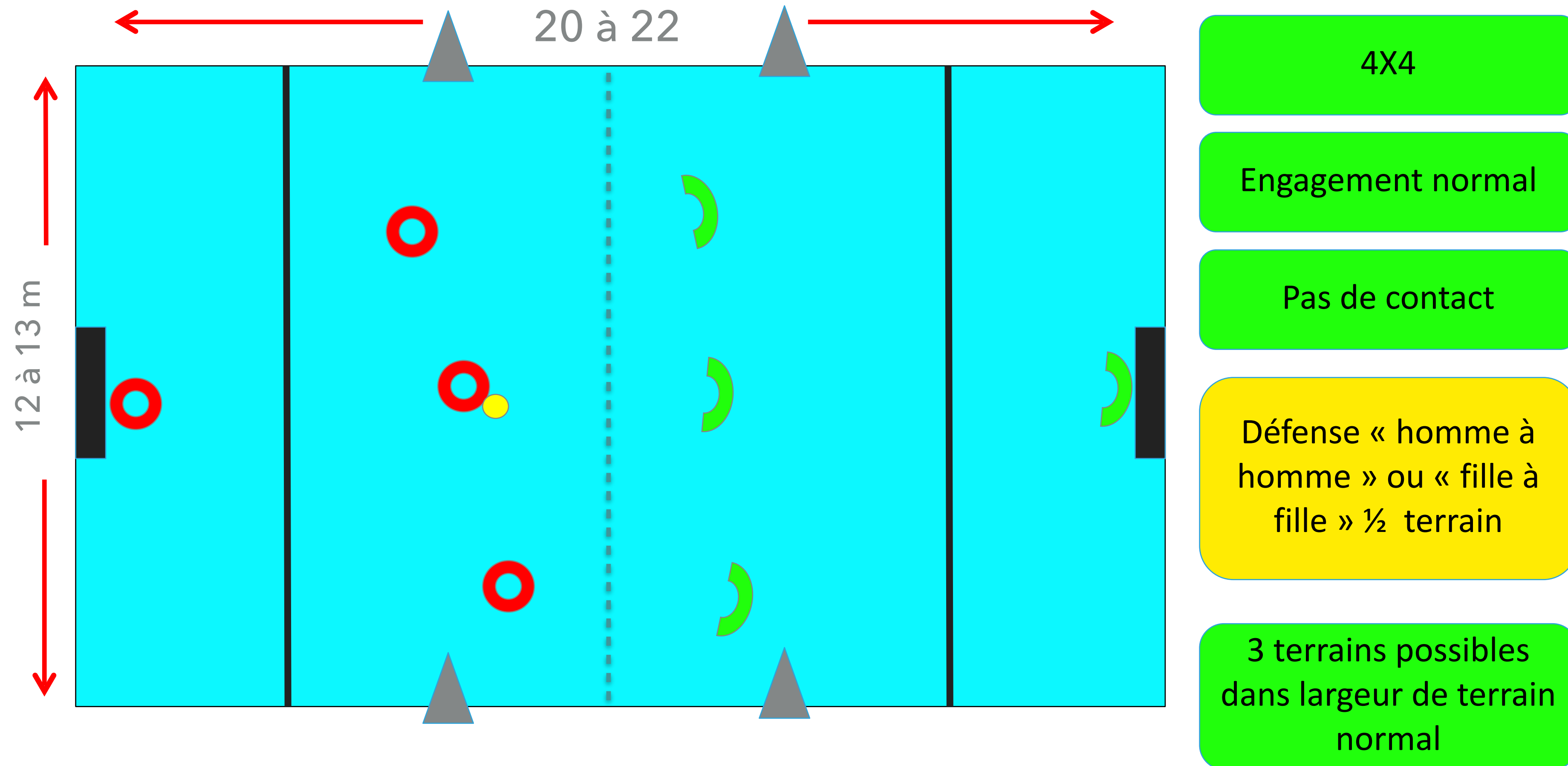









LYCEE

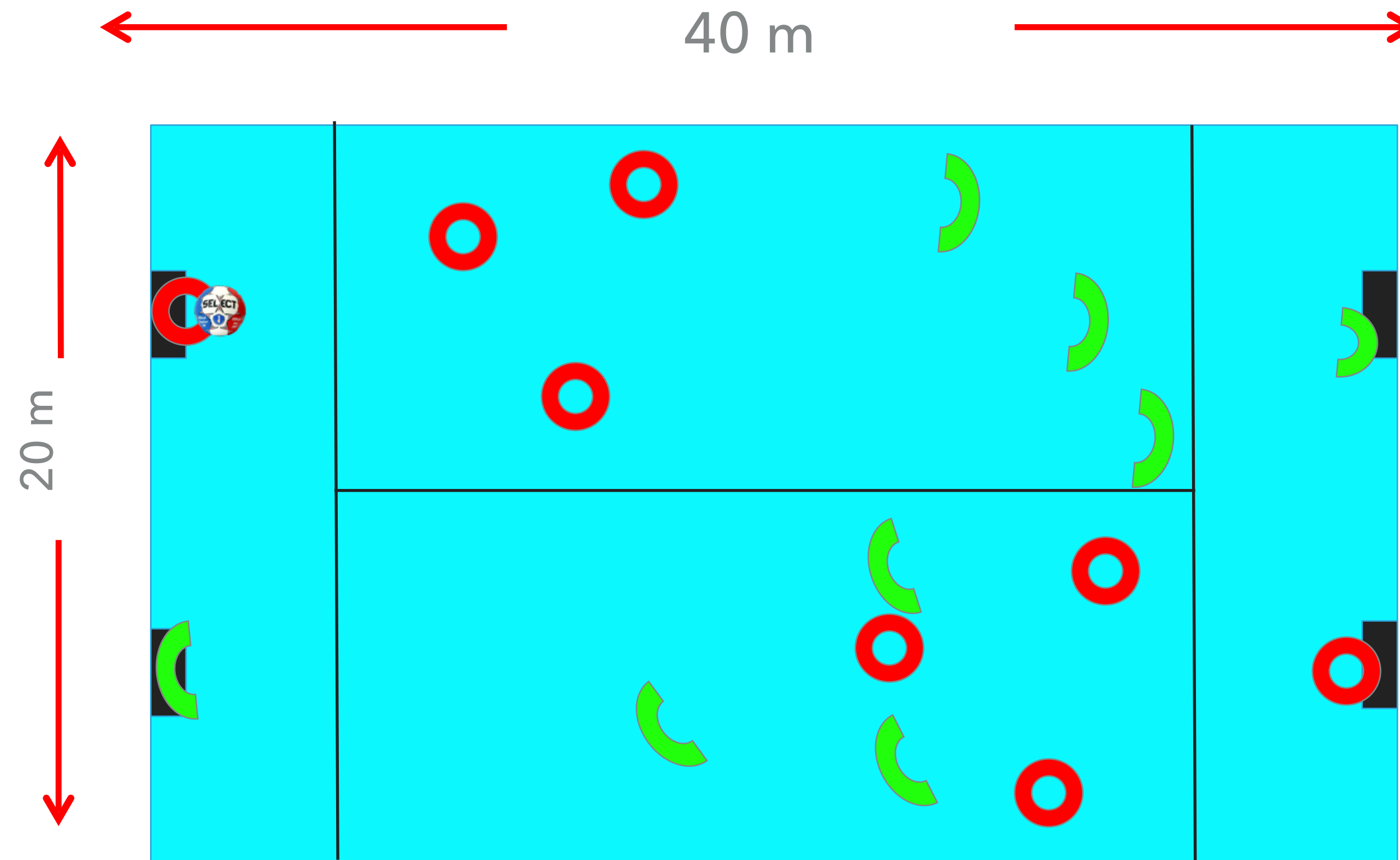
Investir l'espace libre pour accéder à la cible en traversant une défense plus proche de la zone avec une densité de joueurs plus importante.



SITUATION DE REFERENCE (1ÈRE MI-TEMPS) FIN 2ND CYCLE ENSEIGNEMENT



	<p>Ressource(s)</p>	<p>EPScompteur</p> 	<p>Multicompteur</p> 
	<p>Organisation pédagogique</p>	<p>Observation par un élève dispensé ou une équipe Enrichissement et facilité du recueil Observation possession / tir en ZFM</p>	
	<p>Paramétrage</p>	<p>Nécessite une tablette et/ou smartphone par joueur observé Pourcentage en direct</p> 	<p>4 joueurs observés simultanément Paramétrage en direct par les élèves</p> 



4X4

Engagement GB

Pas de contact

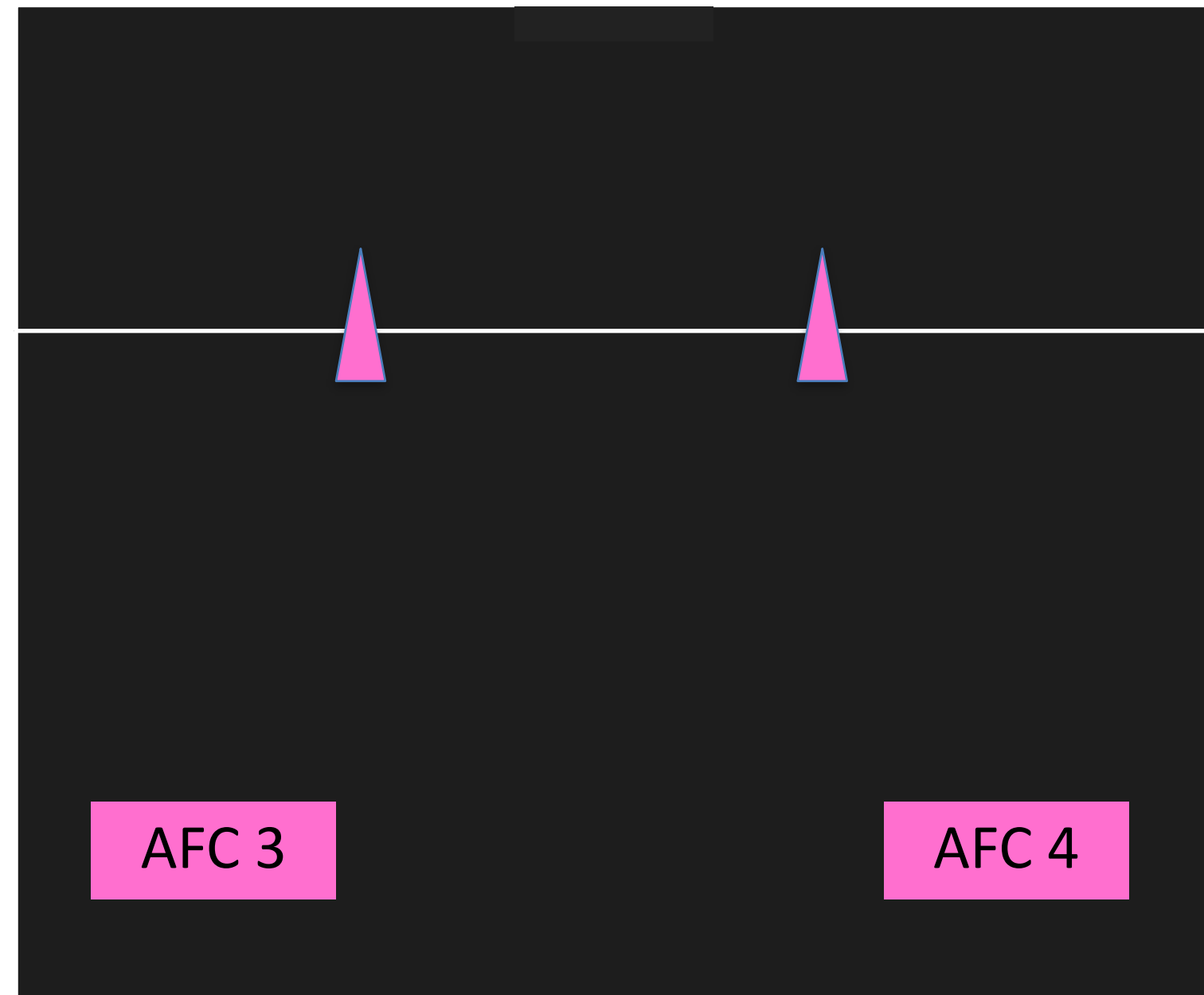
Défense « homme à homme » ou « fille à fille » ½ terrain

2 terrains possibles dans longueur de terrain normal

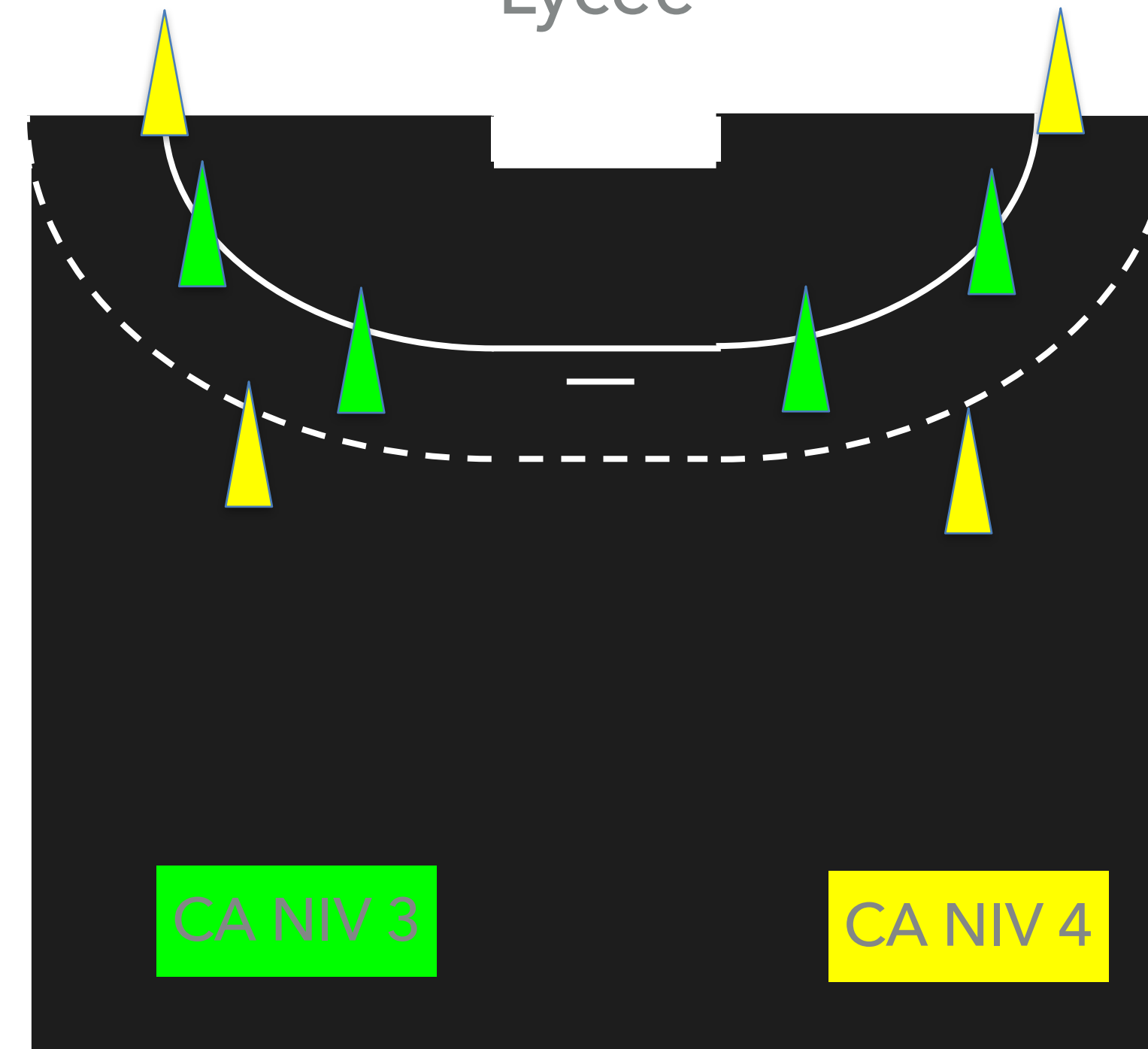


TOUS MARQUEURS

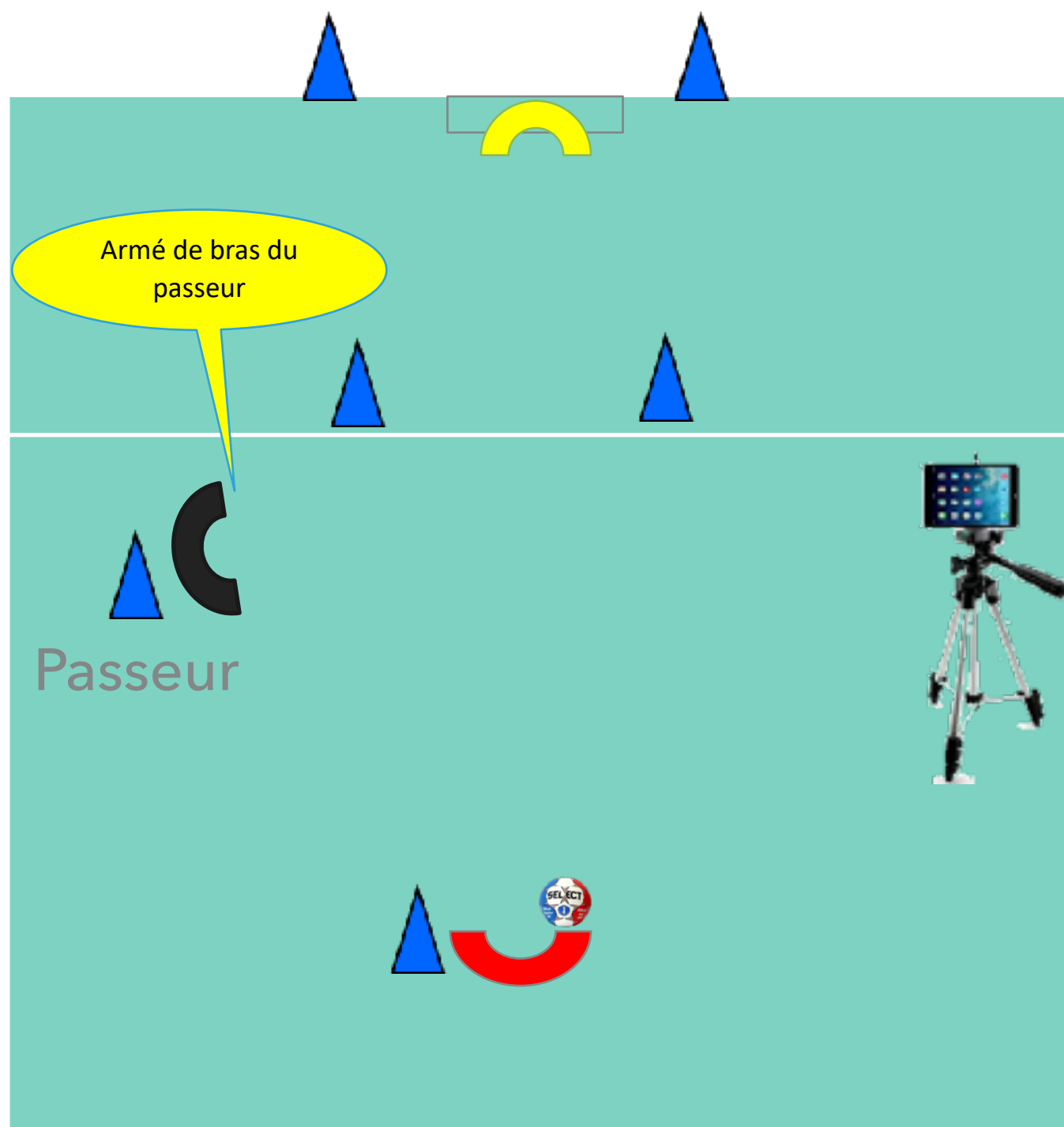
Collège



Lycée



TOUS MARQUEURS



Autoscopie
Accompagnement de nos observations

Position	But		Touché par le gardien		Tiré et le gardien n'est pas	
	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
But						
Tiré						
Touche						
But marqué						
Tiré						
Touche						
But						
Abandon						

Objectif

Efficacité duel Tireur / GB

But

Marquer le plus de buts possible

Dispositif

10 passages
Au moment de l'armé du bras, le GB va toucher un plot

CR

Tirer en ZFM
Tirer là où le GB n'est pas.
Marquer plus de 50% des tirs

Variables

Plot devant le GB
Utiliser « Multicompteur » pour le recueil

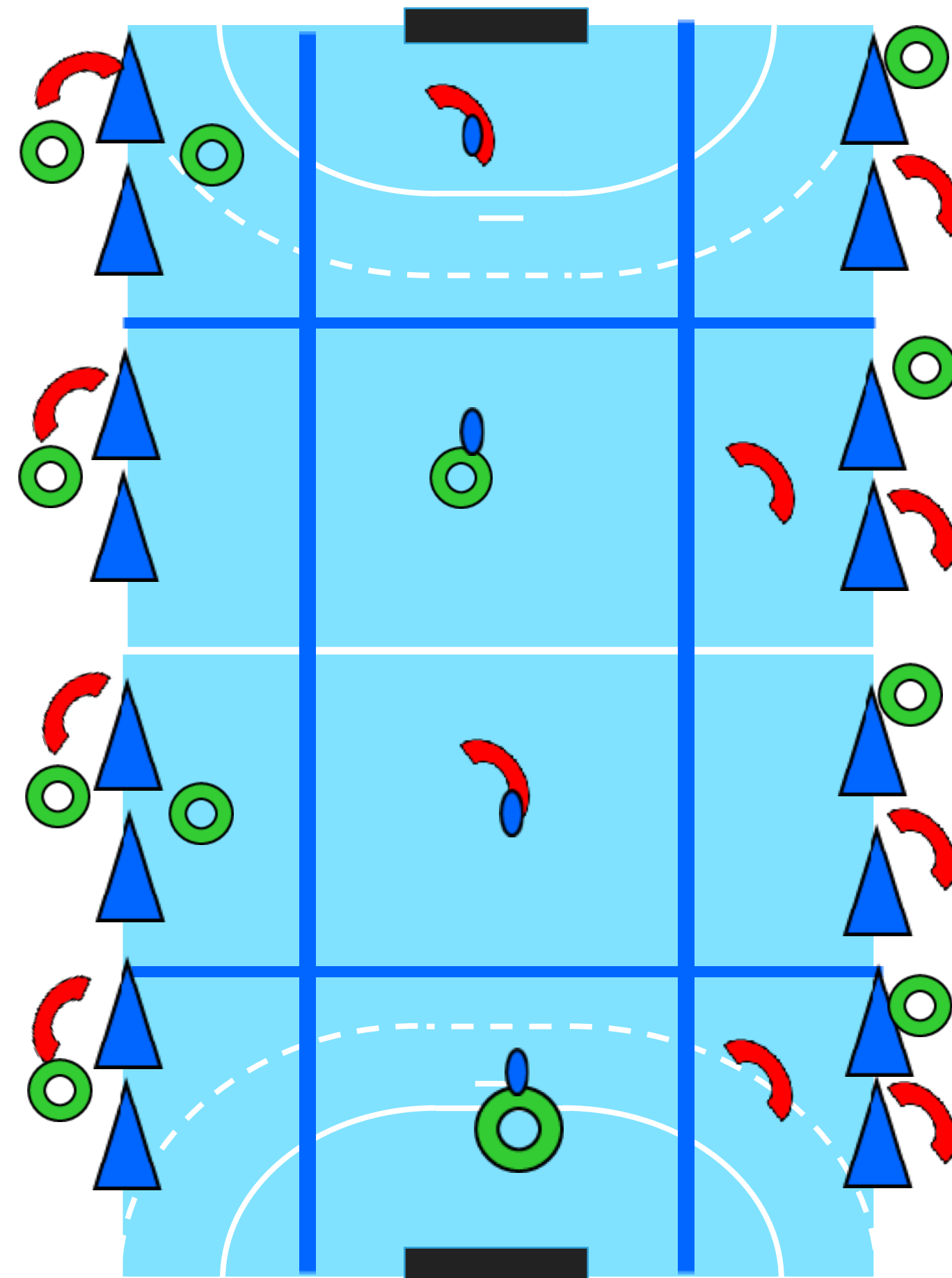
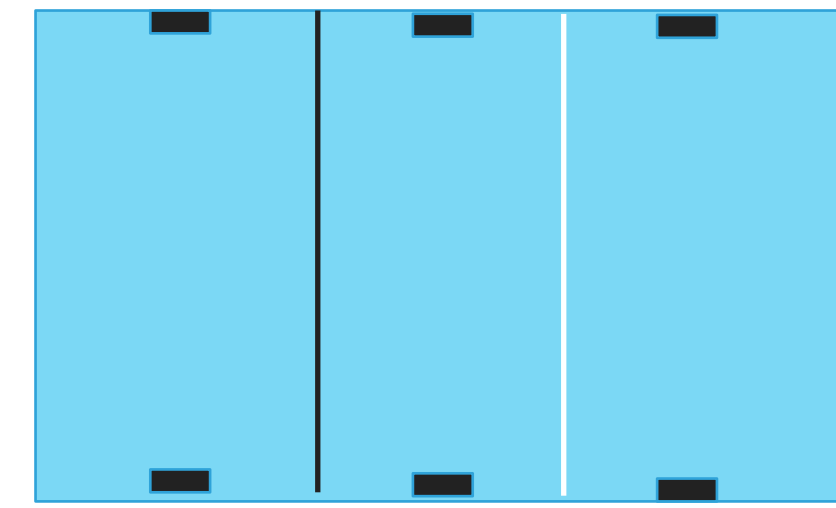


	<p>Ressource(s)</p>	<p>Vidéo Coach Evaluation (Android)</p>  	<p>Bam Video Delay (iOS)</p> 
	<p>Organisation pédagogique</p>	<p>Autoscopie par le biais du différé (tablette, trépied et support) Autorégulation et co-observation</p> <p>Rotation: Def -> Att -> Obs</p> <p>Accompagner l'analyse d'une fiche critériée</p> 	
	<p>Paramétrage</p>	<p>Nécessite une tablette pour observer 2 équipes.</p> <p>Choix et paramétrage du temps du différé</p> 	

GOAL À GOAL

Objectif: tirer en appui, en course ou en suspension en situation favorable,

But: Marquer un but de plus que mon adversaire pour gagner le match



Consignes de fonctionnement: Rotation 1min30

- Le PB cherche à marquer un but, à la perte de balle il devient GB.
- Le PB a des crédits d'actions illimités.
- Le juge compte le nombre de buts marqués par son partenaire.
- Le joueur en attente récupère les ballons derrière la ligne de but.

Etape 1: le tireur doit tirer avant la ligne médiane






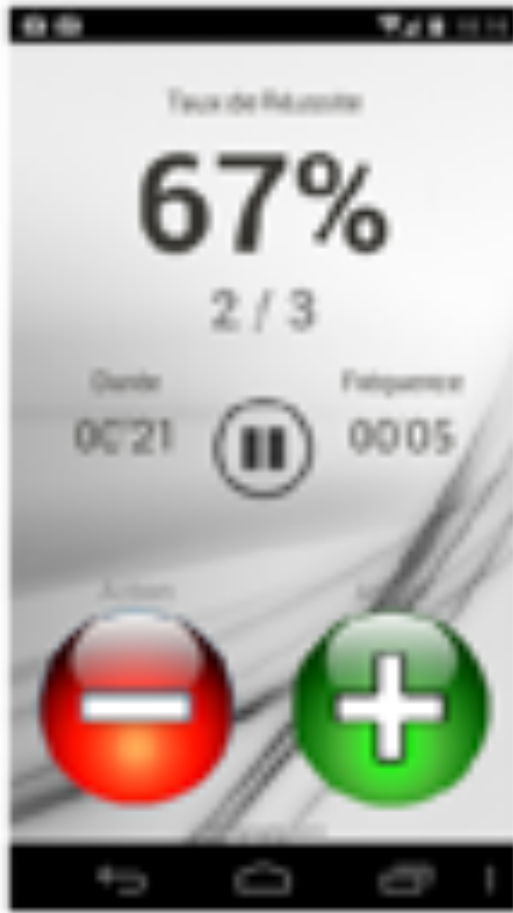

Etape 2: le tireur doit tirer aux plots ou derrière les plots (les placer après la ligne médiane)

Etape 3: le tireur doit tirer à la zone

Etape 4: on cesse de courir et on tire à la zone en suspension. Atelier sur un seul but: 5 tirs chacun en changeant les rôles, celui qui marque le plus de buts a gagné

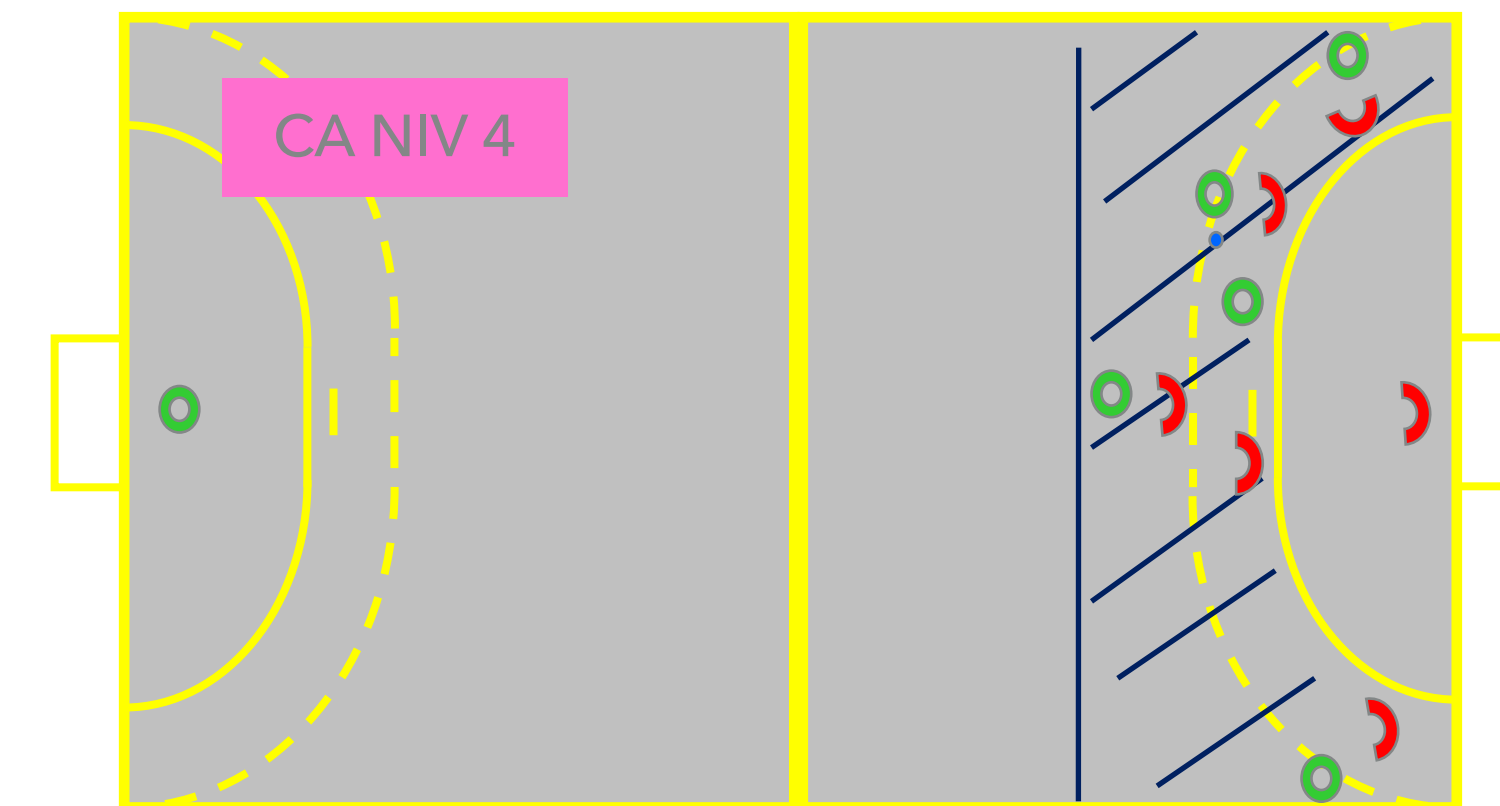
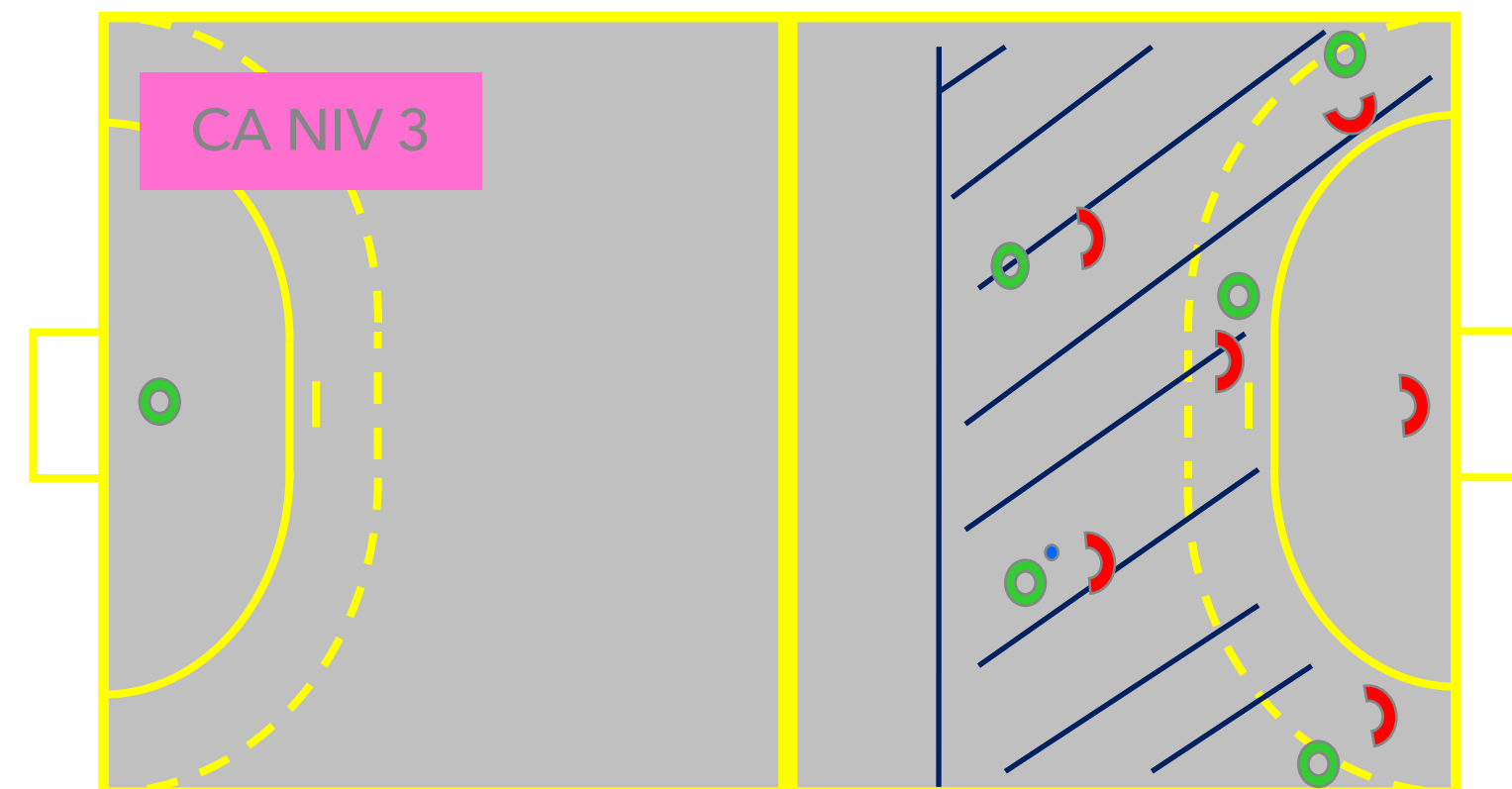
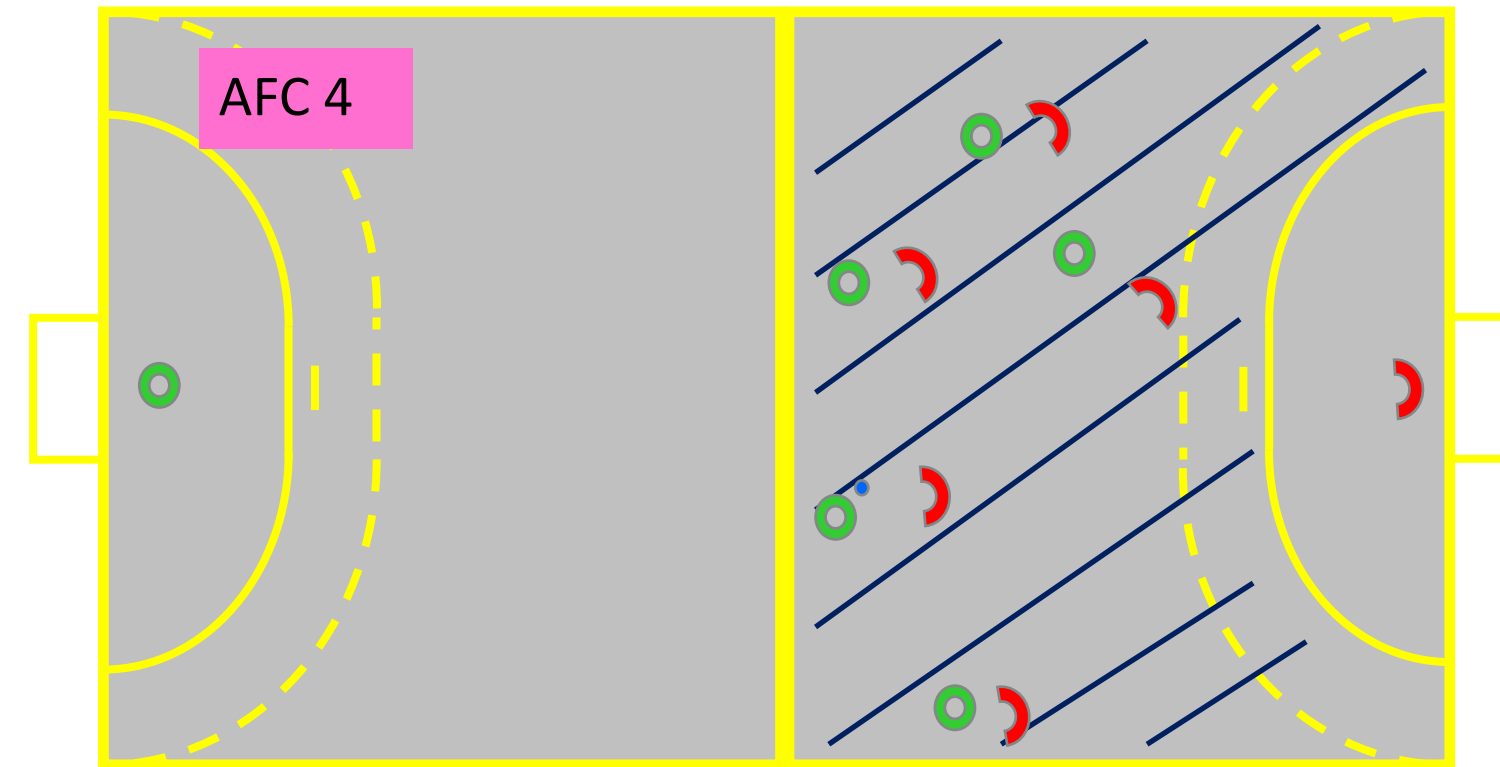
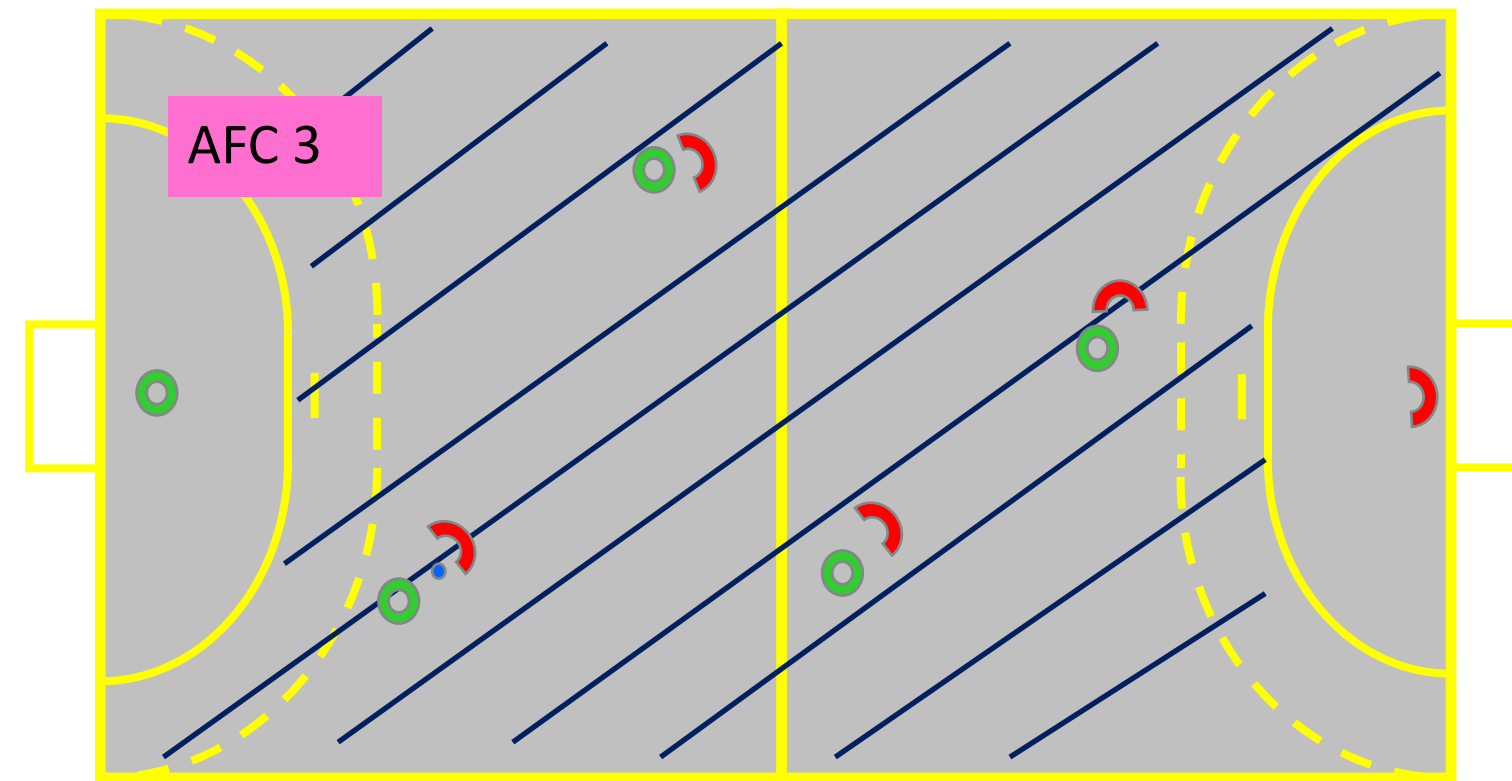
Critères de réussite: des médailles...

- OR: gagner le duel en marquant plus que l'adversaire + Marquer plus de 7 buts + la balle passe au dessus de la tête au tir.
- argent: gagner le duel + Marquer plus de 5 buts la balle passe au dessus de la tête au tir
- bronze: gagner le duel + la balle passe au dessus de la tête à chaque tir.

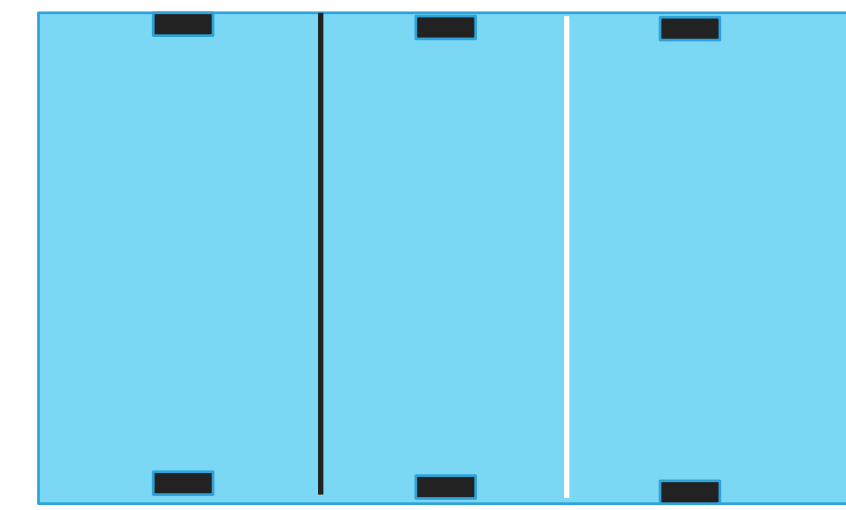
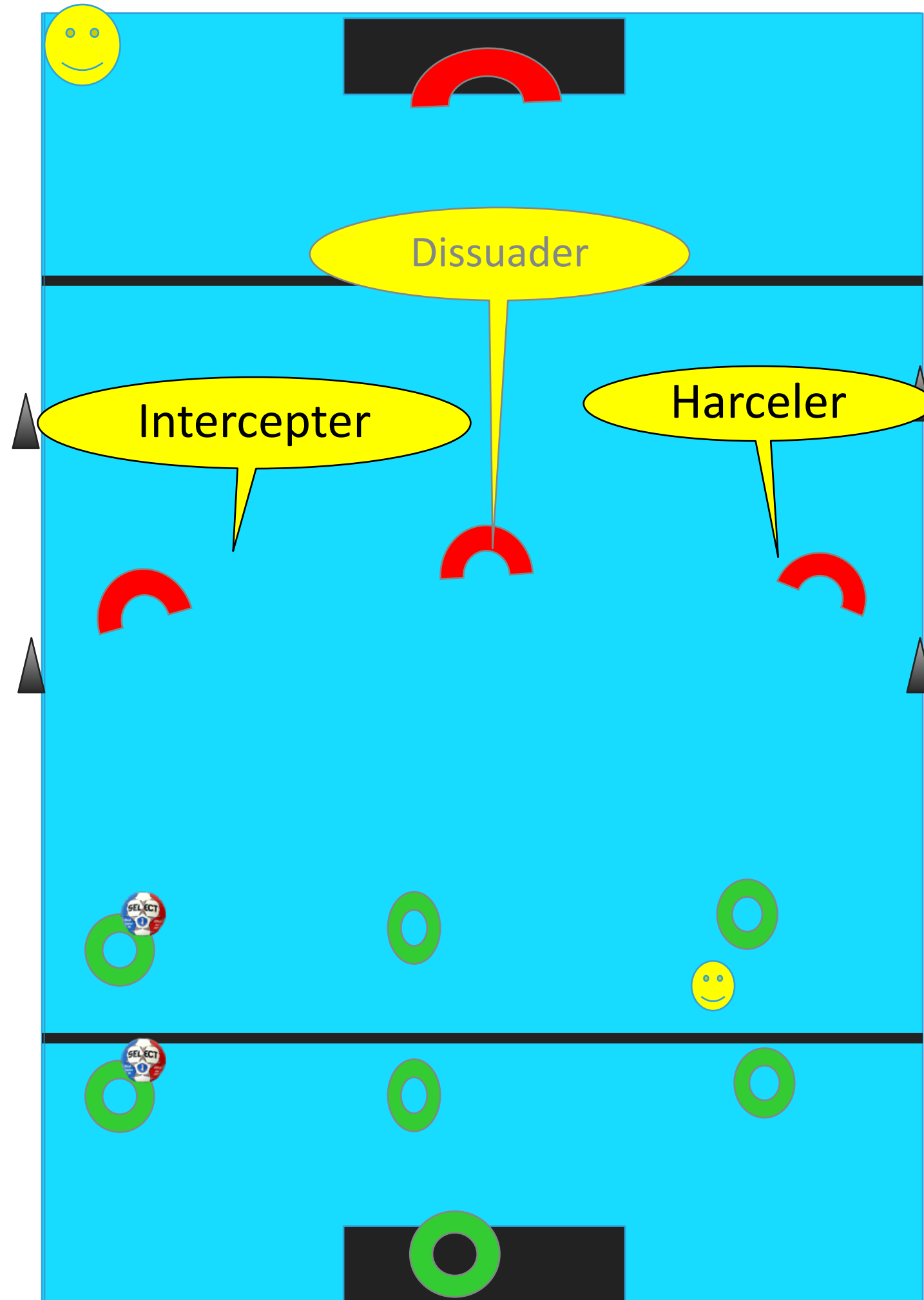
	<p>Ressource(s)</p>	<p>EPSCompteur (iOS Android)</p> 	<p>1234 EPS (Android)</p> 
	<p>Organisation pédagogique</p>	<p>Observation par l'équipe sur le côté Recueil en termes de pourcentage ou simple compteur</p>	
	<p>Paramétrage</p>	<p>Nécessite une tablette par joueur ou par équipe observé(e) Tirs / Buts</p> 	<p>Nécessite une tablette par joueur ou par équipe à observé(e) Tirs / Buts selon le poste</p> 



TOUS VOLEURS DE BALLON



LE HDI



Harceler* face au PB -
Dissuader*: Face PPB Proche PB
Interceptor*: Face PPB loin PB: Interceptor*

Repère collectif: balle couloir excentré
 Rotation: Attaquant -> Défenseur -> Observation

Observation: Nbre Interceptions / Nbre Possessions balles adverses (Appli Multicompteur)

Enrichissement possible (Variable): 10 points par interception - 10 points par buts marqués en « Tir seul » 1 point autrement.

Entre 0 à 2 fois	Casper
Entre 3 à 5 fois	L'intermittent(e) du spectacle
Plus de 6 fois	Le/a Cleptomane

ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

	Ressource(s)	Coach's Eye (iOS - Android) 	Hudl Technique (iOS - Android) 
	Organisation pédagogique	Observation par une équipe sur le côté, un élève inapte... Retour réflexif pour identifier les critères de réalisation	
	Paramétrage	Enregistrer une ou plusieurs phases de jeu consécutivement Analyser Possibilité de visionner deux vidéos en parallèle + d'enregistrer l'analyse	



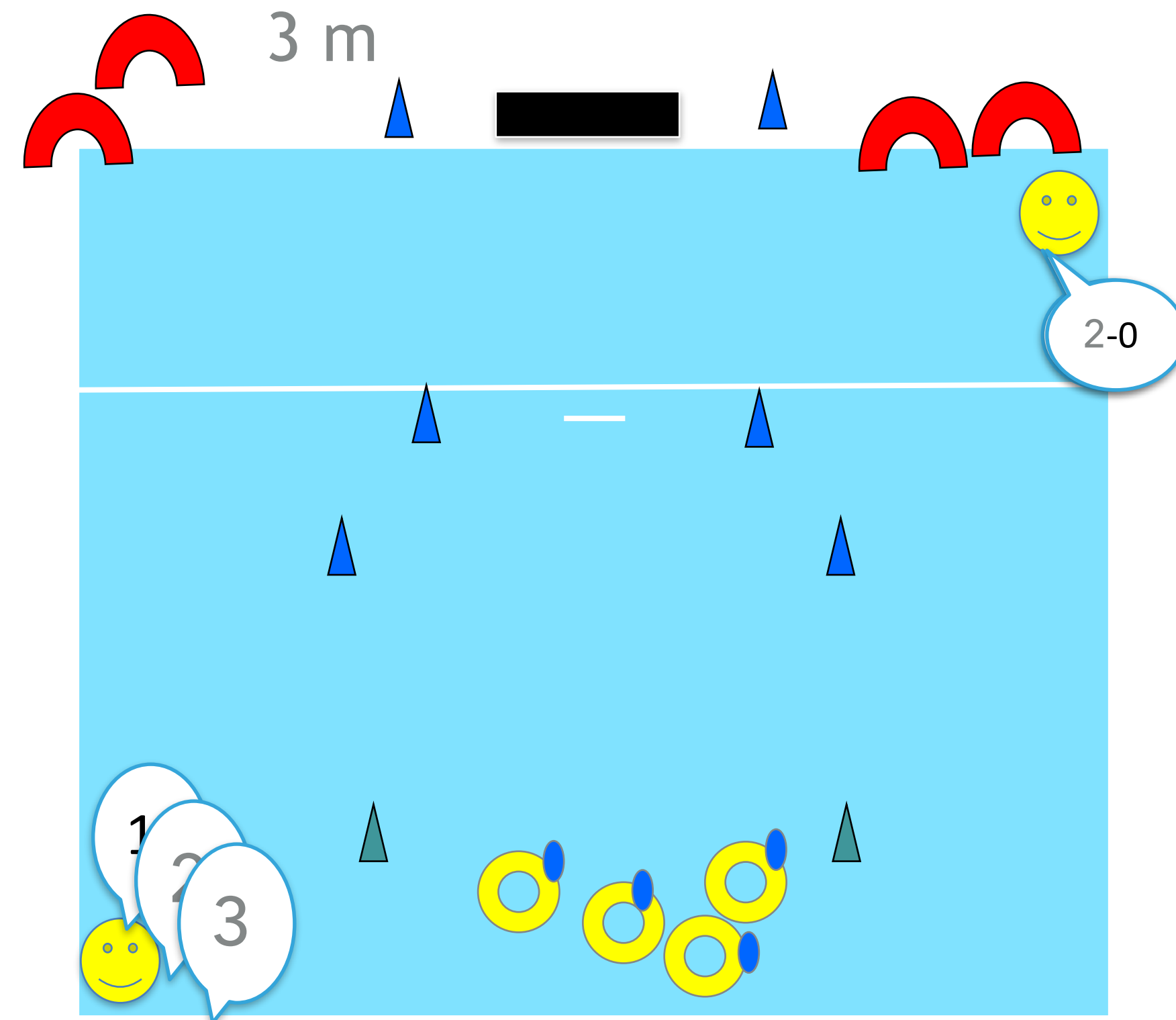
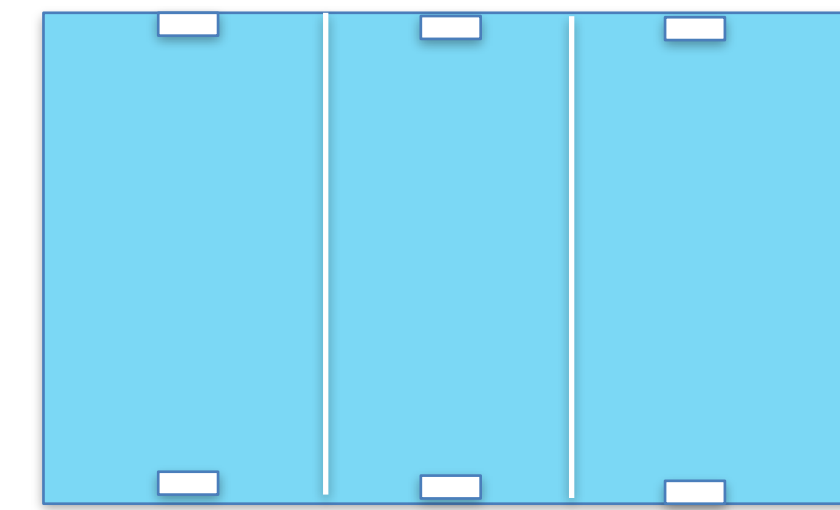
TOUS GARDIENS



LE BERET

Objectif: Tirer vite et fort OU plus tard et moins fort

But: marquer le plus de buts possible en X séquences de 8 tirs



Consignes: A l'appel de leur numéro, le T et le GB démarrent. Le T part en dribblant pour aller tirer dans l'espace matérialisé par les plots. Le GB part pour aller s'opposer au tir.

Critères Réussite:

Ballon non cadré ou poteau= 1 point,

Ballon touché par le GB= 10 points

Ballon bloqué par le GB= 100 points

Simplification T: Augmenter la distance entre le plot et le poteau pour GB; diminuer la distance tireur but; varier positions de départ du GB (créer retard),

Complexification T: Diminuer la distance entre le plot et le poteau pour GB / varier angle de tir pour le T (espaces extérieurs des plots

Evolutions: Joueur sur terrain normal / varier les zones de tirs (centrale / coté / aile...)

ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE

	<p>Ressource(s)</p>	<p>Multicompteur (iOS-Android)</p> 	<p>1234 EPS</p> 	<p>Scoreur EPS</p> 
	<p>Organisation pédagogique</p>	<p>Nbre tirs / Nbre d'arrêts Ou Ballons Touchés / arrêts / bloqués</p>	<p>Observation par l'équipe sur le côté Facilité du recueil et sens donné au score (score parlant) Ballon non cadré ou poteau= 1 point, Ballon touché par le GB= 10 points Ballon bloqué par le GB= 100 points</p>	
	<p>Paramétrage</p>	<p>Une tablette pour 4 GB (une équipe) ou une tablette par équipe</p> 	<p>1 tablette par match observé</p> 	<p>1 tablette par match observé</p> 

POUR ALLER PLUS LOIN

UNE GRILLE D'ANALYSE

Espace

- Espace de Jeu Effectif (EJE)
- Écartement / Etagement
- Formes de jeu
- Circulation de la balle
- Espace de marque
- Espaces libres / Intervalles
- Couloir de jeu direct
- Distance des passes / Trajectoire des passes

Posture

- Orientation des appuis, des épaules
- Dissociation segmentaire
- Coordination
- Équilibre
- Orientation du regard
- Posture statique et dynamique



Temps

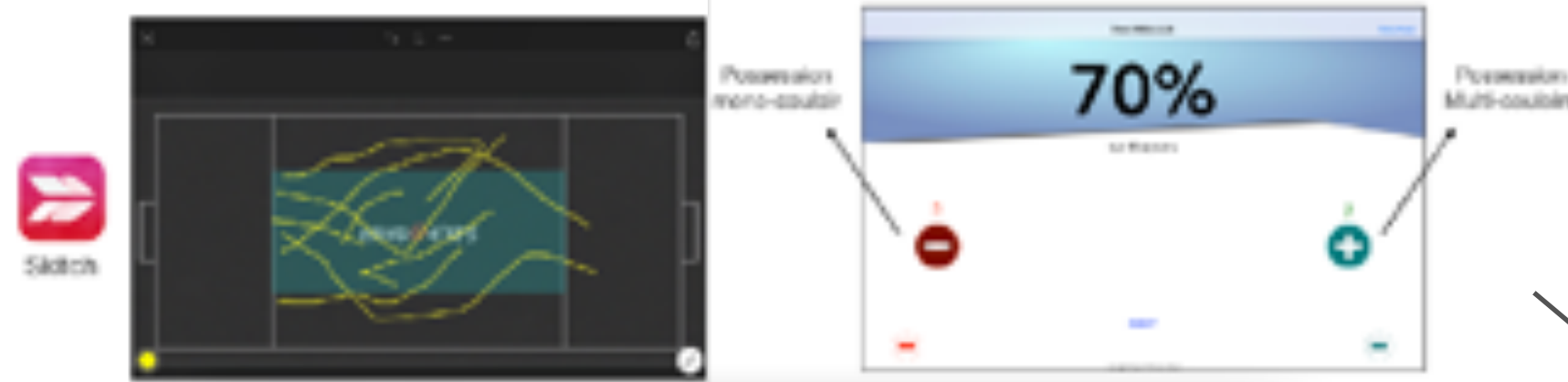
- Vitesse de circulation de la balle
- Vitesse d'enchaînement des actions
- Vitesse de circulation des joueurs
- Changement de rythme
- Temps forts / Temps faibles
- Temps entre perception et action
- Timing d'engagement
- Trajectoire de la balle

Information

- Nombre d'informations traitées
- Cible / Balle / Adversaires / Partenaires
- Stades de traitement de l'information
- Etat du rapport de force
- Décision

CAHIER DES CHARGES

Repère qualitatif:
la circulation de balle



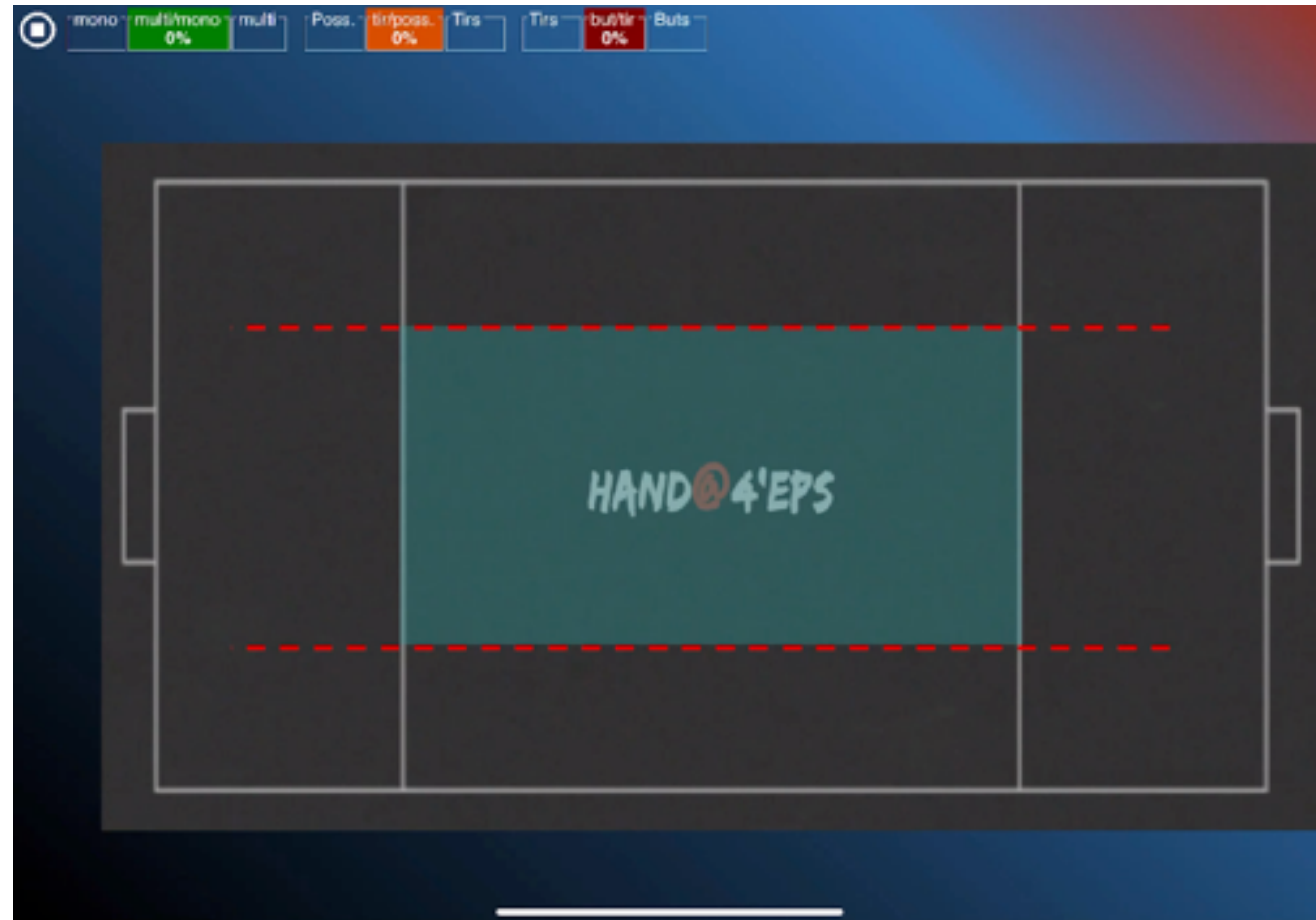
Analyser l'espace de jeu
+
En estimer l'efficacité

Espace
Espace de jeu effectif
Ecartement - Etagement
Formes de jeu
Circulation de la balle
Espace de marque
Espaces libres - intervalles
Couloir de jeu direct
Distance et trajectoires des passes



Repère quantitatif:
le ratio Tir / Possession

GRIBOUILLIS'EPS



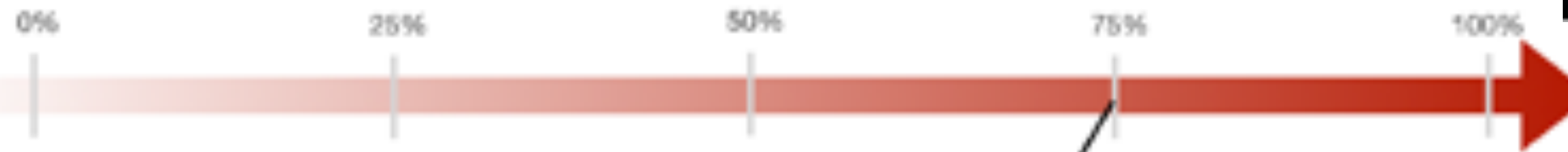
DISPONIBLE SUR
Google Play



Télécharger dans
l'App Store

LE RÉVÉLATEUR

Tirs / Possessions
(nombre de possessions aboutissant à un tir / nombre de possessions entraînant une perte de balle)



Niveau LNH-LFH  Niveau Ligue des Champions  Niveau Mondial 



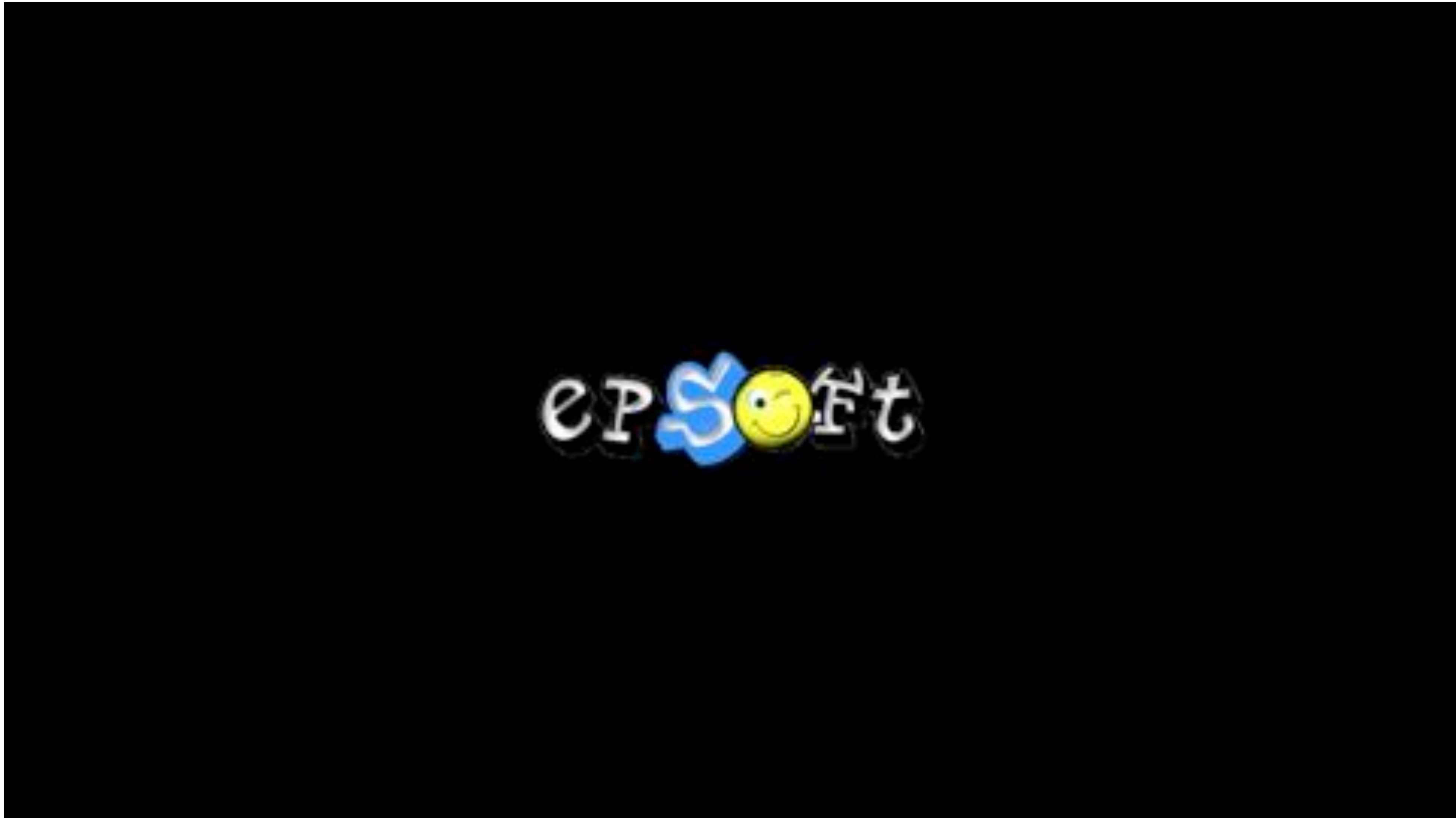
« Jeu multi-couloirs / Jeu mono-couloir »

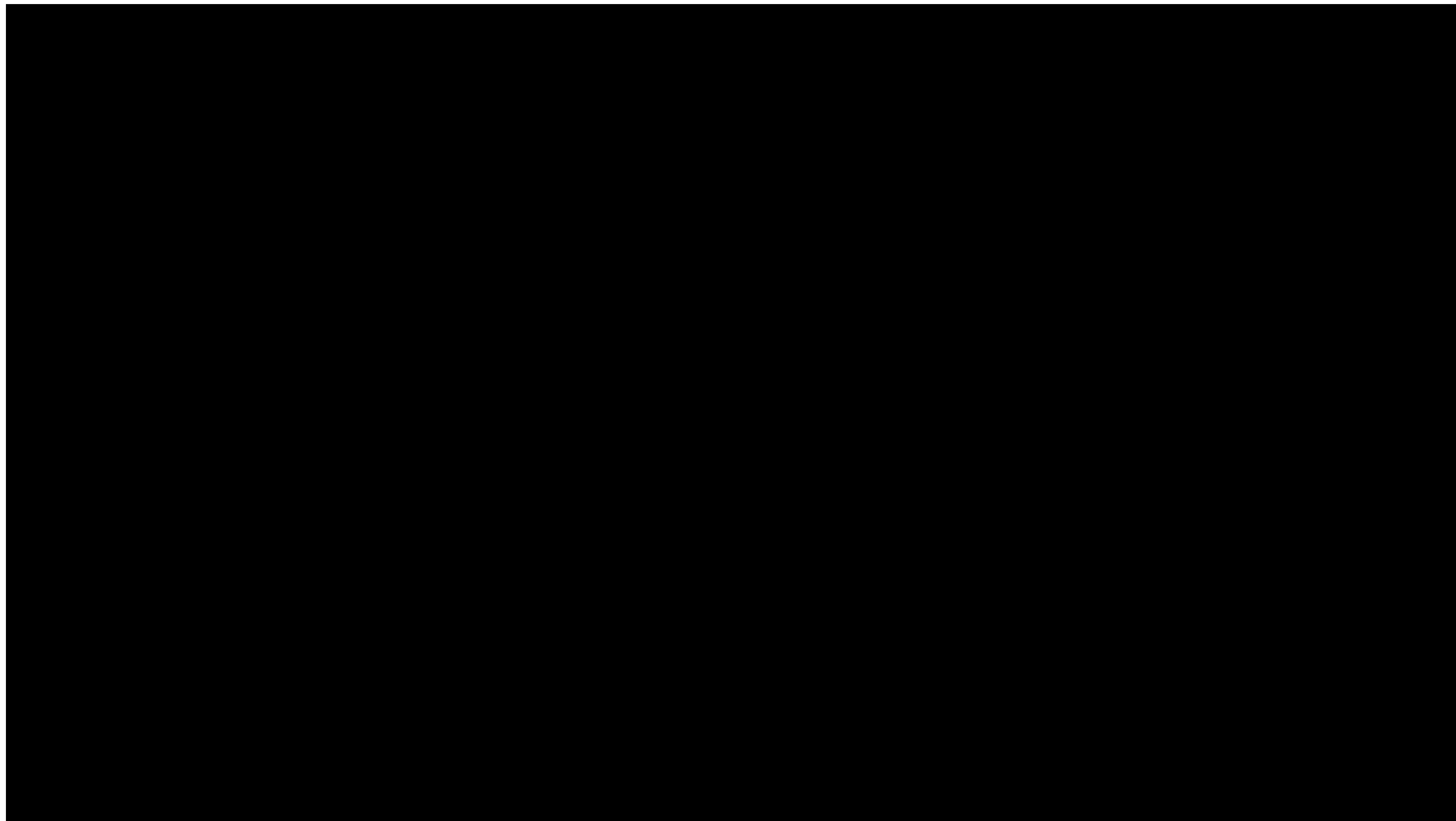
(nombre de ballons navigant dans 2 ou 3 couloirs / nombre de ballons restant dans un unique couloir)



<https://www.ticeps.fr/2455-2/>

GRIBOUILLIS'EPS





ETAPE I

S'éprouver au sein d'oppositions
(mode « Compétition »)



Prélever des indices au sein de la situation de référence

ETAPE II

Choix d'un pouvoir à travailler
(mode « Carrière »)



Gagner des médailles au sein des situations d'apprentissage

ETAPE III

Tester ses nouveaux pouvoirs
(mode « Matchs amicaux »)



Consolider les compétences acquises par les situations repères

HAND@4'EPS

SCÉNARIO ENRICHIS PAR LE NUMÉRIQUE: LE DÉROULÉ

Evaluation diagnostique

- Règles essentielles
- Ratios T/P et B/T

Constitution des clubs

Présentation des pouvoirs
« La compétition »

Mise en place du scénario
Acquisition des pouvoirs
Matches amicaux

Auto-évaluation

Evaluation Terminale



L1

L2

L3

L4

L5

L6

L7

L8



HAND@4'EPS



ACQUÉRIR DE NOUVEAUX POUVOIRS

Mode carrière

Niveau LNH-LFH

Menu principal

Tous « Traverseurs »

Nom	Traverseur	Marqueur	Voleur	Gardien
Estelle Nze Minko	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Kentin Mahé	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Tous Marqueurs

Nom	Traverseur	Marqueur	Voleur	Gardien
Orlane Kanor	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Melvyn Richardson	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Tous « Voleurs » de ballon

Nom	Traverseur	Marqueur	Voleur	Gardien
Grâce Zaadi	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Dika Mem	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Tous Gardiens de but

Nom	Traverseur	Marqueur	Voleur	Gardien
Laura Glauser	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Vincent Gérard	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

Tous Coachs Observateurs

Nom	Traverseur	Marqueur	Voleur	Gardien
Olivier Krumbholz	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Didier Dinart Guillaume Gille	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

« Pour devenir une équipe performante et équilibrée, capable de remporter de nombreux titres, il vous faut acquérir de nouveaux pouvoirs. Alors au travail ! »

HAND 4'EPS

« TOUS TRAVERSEURS »

Hand de Course

Retour

Consignes

Joué sur un terrain de handball à 4. Chaque équipe est composée de 3 joueurs de champ et d'un gardien.
L'équipe marque un point à chaque but marqué.
Stade 1: le PB peut courir librement avec le ballon. Les défenseurs n'ont pas le droit au contact. Ils doivent intercepter.
Stade 2: le PB doit s'arrêter lorsqu'il est touché par un défenseur de face à deux mains.
Stade 3: le PB perd le ballon lorsque il est touché par un défenseur de face à deux mains.

Variables

- L'équipe perd le ballon lorsqu'elle est touchée à trois reprises par l'équipe adverse.
- On supprime le toucher: le défenseur peut gêner, intercepter, dissuader.
- Jeu dans la longueur d'un terrain divisé en deux (40x10).

Numérique

Utilisation de l'application « Multicompteur » (Android et iOS) pour relever le nombre de possessions et le nombre de buts réalisés par l'équipe observée.

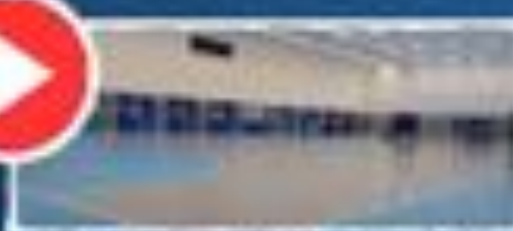
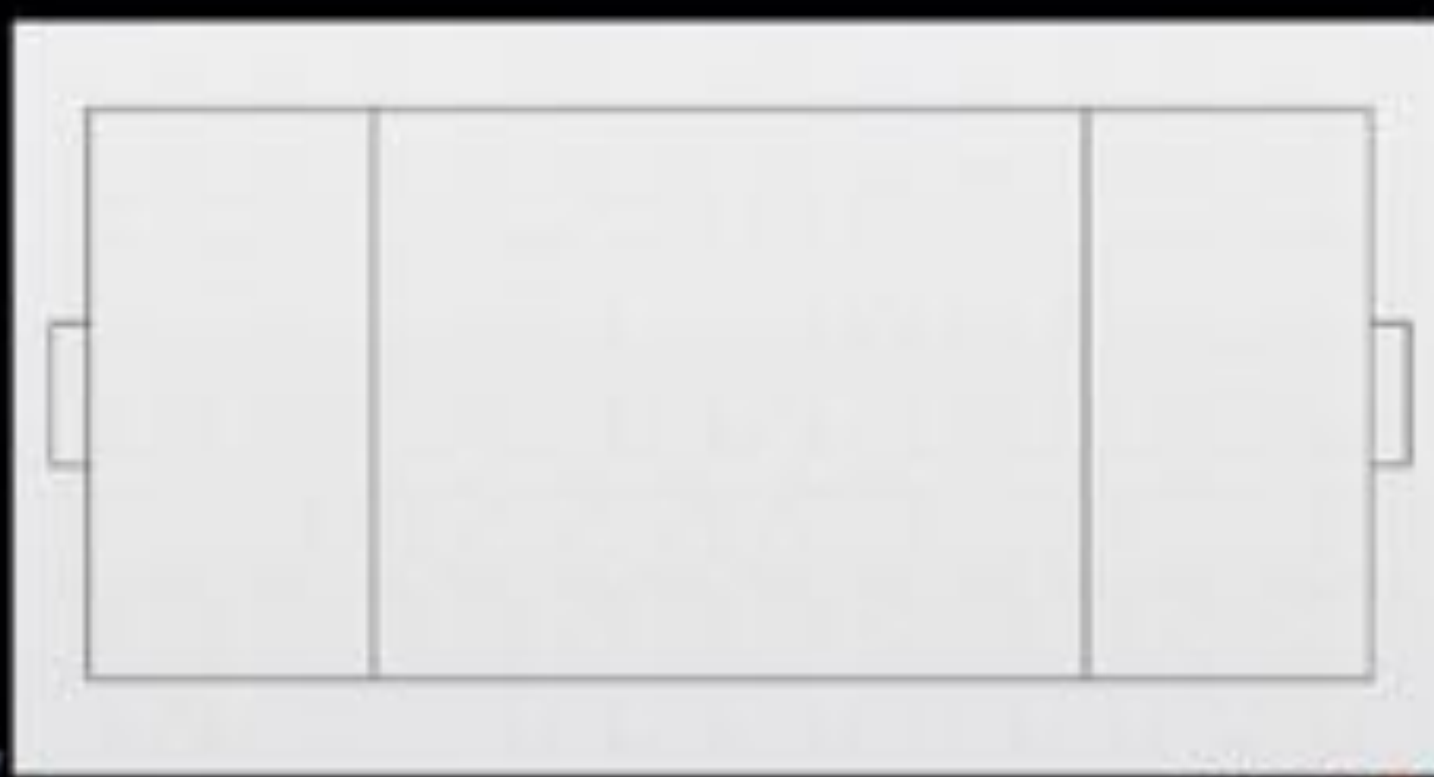
Présentation des joueurs

Estelle Nze Minka	Kentin Mahé
Meneur	Meneur
Meneur	Meneur
Voleur	Voleur
Gardien	Gardien

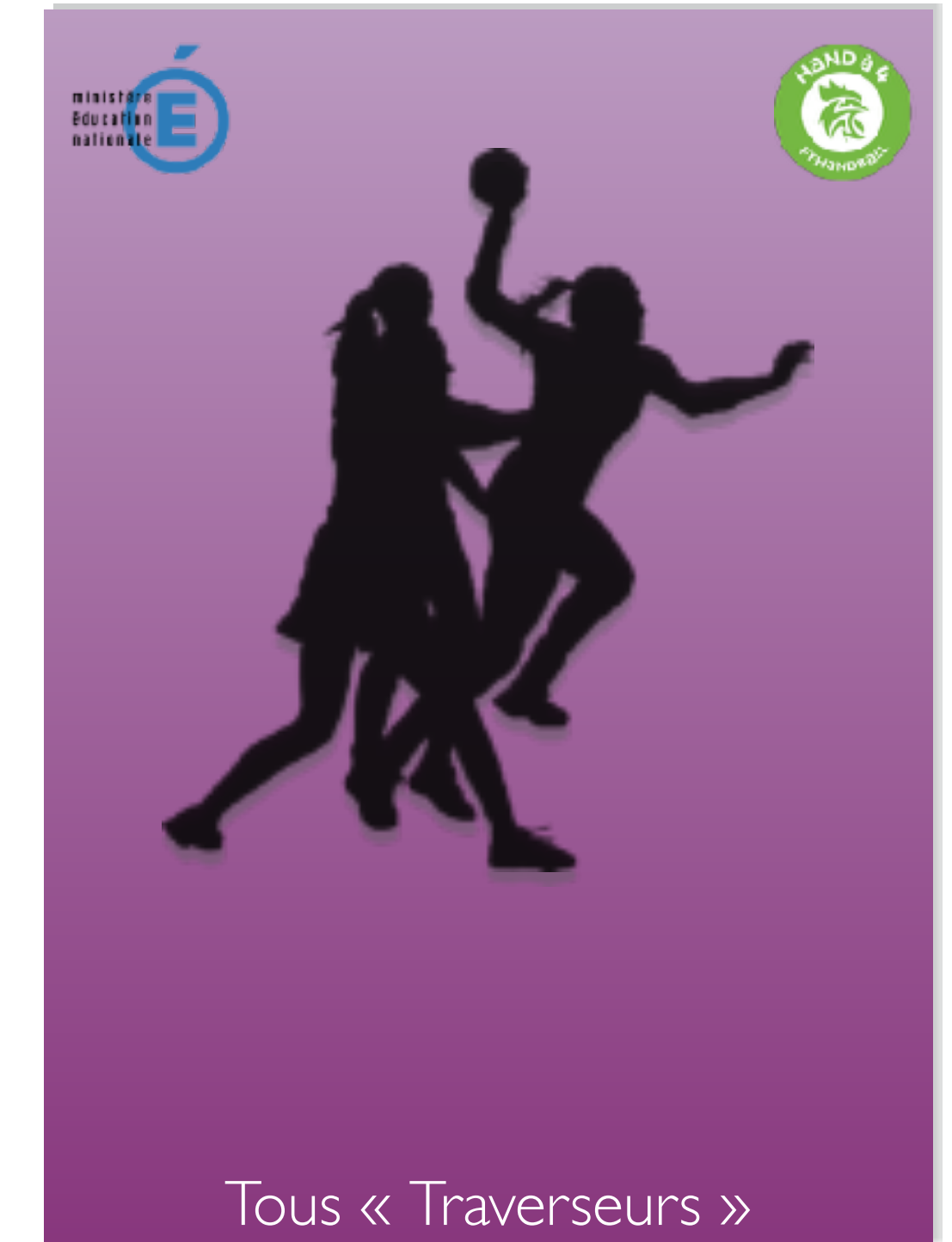
Objectif

Intégrer les notions de progression vers la cible.
Se projeter rapidement vers l'avant pour traverser le terrain.

Situation en vidéo



HAND@4'EPS



HAND@4'EPS

« TOUS MARQUEURS » »

Retour

Goal à goal

Consignes
Les joueurs de deux équipes s'affrontent successivement en un contre un sur un terrain de hand à 4.
Le FD peut aussi tirer avec le ballon. Chaque duel dure 1m30.
Stade 1: le tir est réalisé avant la ligne médiane.
Stade 2: le tir est réalisé au niveau des plots.
Stade 3: le tir est réalisé à la zone adverse.
Stade 4: le FD doit dribbler pour se déplacer.

Variables

- Modifier la distance des plots
- Modifier la durée des oppositions
- Imposer le tir indirect

Numérique
Utilisation de l'application
- EPSCompteur - (Android) ou - C1statsLite - (iOS) pour prélever le pourcentage de réussite des tirs (ratio B/T)

Présentation des joueurs

Ortane Kanor	Melvyn Richardson
Tirer: ★★	Tirer: ★★
Mettre: ★★	Mettre: ★★
Valeur: ★★	Valeur: ★★
Coûter: ★★	Coûter: ★★

Objectif
Tirer efficacement en appui, en course ou en suspension en situation favorable (sans défenseur)

Situation en vidéo

HAND@4'EPS



HAND@4'EPS

« TOUS GARDIENS DE BUT »

Le joueur cible

Retour

Consignes

Opposition de deux équipes composées de 3 joueurs et 1 GB sur un terrain de handball à 4.
Un joueur cible est placé derrière le GB adverse. Le tirur doit parvenir à donner le ballon au joueur cible.
Tir est marqué par but marqué.
10pts sont marqués lorsque le joueur cible a reçu la balle.
10pts sont marqués si le GB déjoue ou intercepte la balle.
Possibilité de 10pts si le GB se rebrousse face au joueur cible.

Variables

- Augmenter ou diminuer la surface de la zone
- Retirer le joueur cible et imposer le tir indirect (rebond, contournement)

Numérique

Utilisation de l'application
- ScoreurEPS - (Android)
ou - Compteur LDC - (iOS) pour le recueil du score

Présentation des Joueurs

Laura Glauser	Vincent Gérard
Tirurur	Tirurur
Marqueur	Marqueur
Videur	Videur
GB	GB

Tous Gardiens de but

Objectif

Prendre confiance dans son rôle de GB. Apprendre à se placer et rester face au tirur

Situation en vidéo

HAND@4'EPS



HAND@4'EPS



MERCI DE VOTRE PARTICIPATION !

Yoann Tomaszower
yoann.tomaszower@ac-montpellier.fr



IA-IPR
Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier