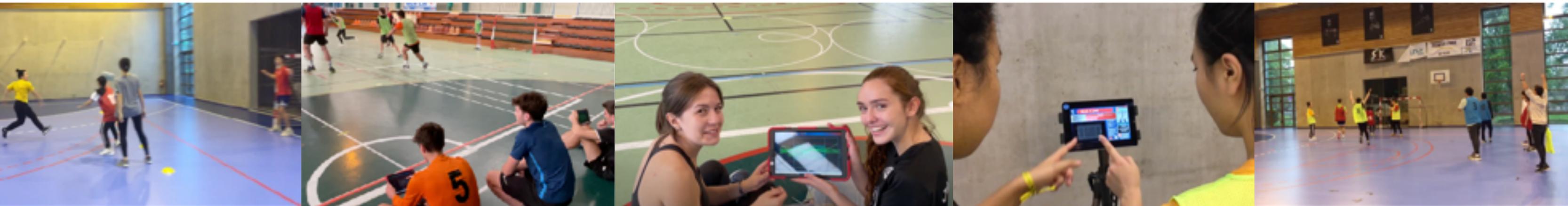


# NUMÉRIQUE ÉDUCATIF ET HANDBALL: ATELIER PRATIQUE



**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

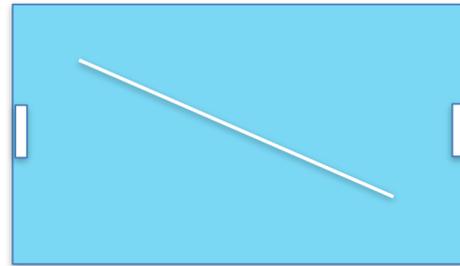
Gérer l'hétérogénéité: niveau, sexe

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

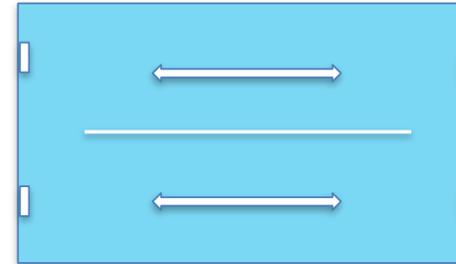
# UNE OPTIMISATION DU TEMPS MOTEUR... ET MÊME À 40 !



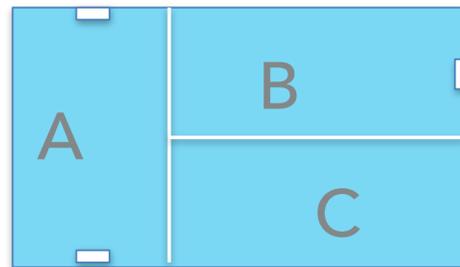
# ORGANISATION SPATIALE: LES TERRAINS



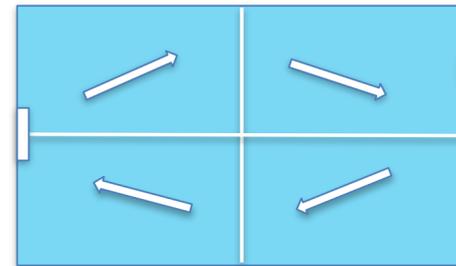
1- Diagonale: du grand vers le petit espace ou l'inverse



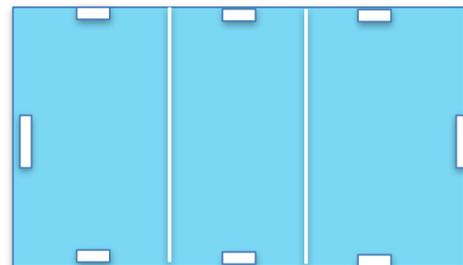
2- Divisé en 2 dans le sens de la longueur permet 2 couloirs de travail



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...*

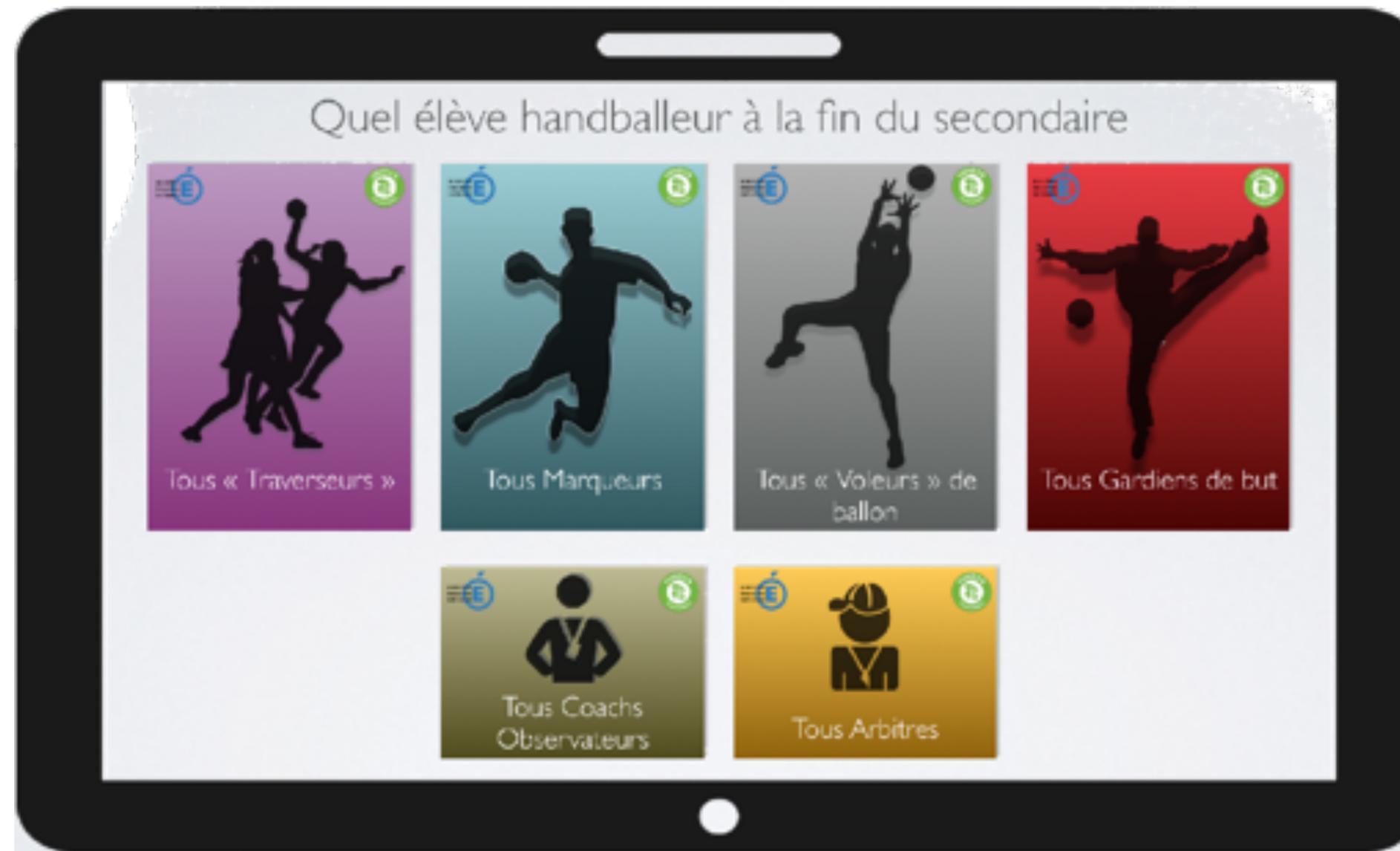


Des tapis ou  
des plots!!



# 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



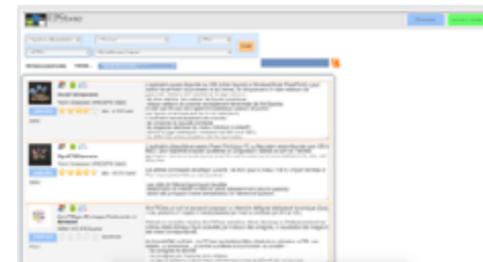


[www.ticeps.fr](http://www.ticeps.fr)



sitographie

[www.ressourceseps.epsoft2.fr](http://www.ressourceseps.epsoft2.fr)



[www.eps.ac-creteil.fr](http://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

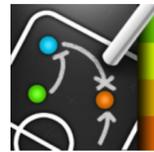
# DES PLUS-VALUES EN EPS

## Artefact cognitif

Pour l'enseignant



Pour l'élève



## Enrichir le feedback

Autoscopie



Statistiques



## « Hacking pédagogique »

Power Point dynamiques



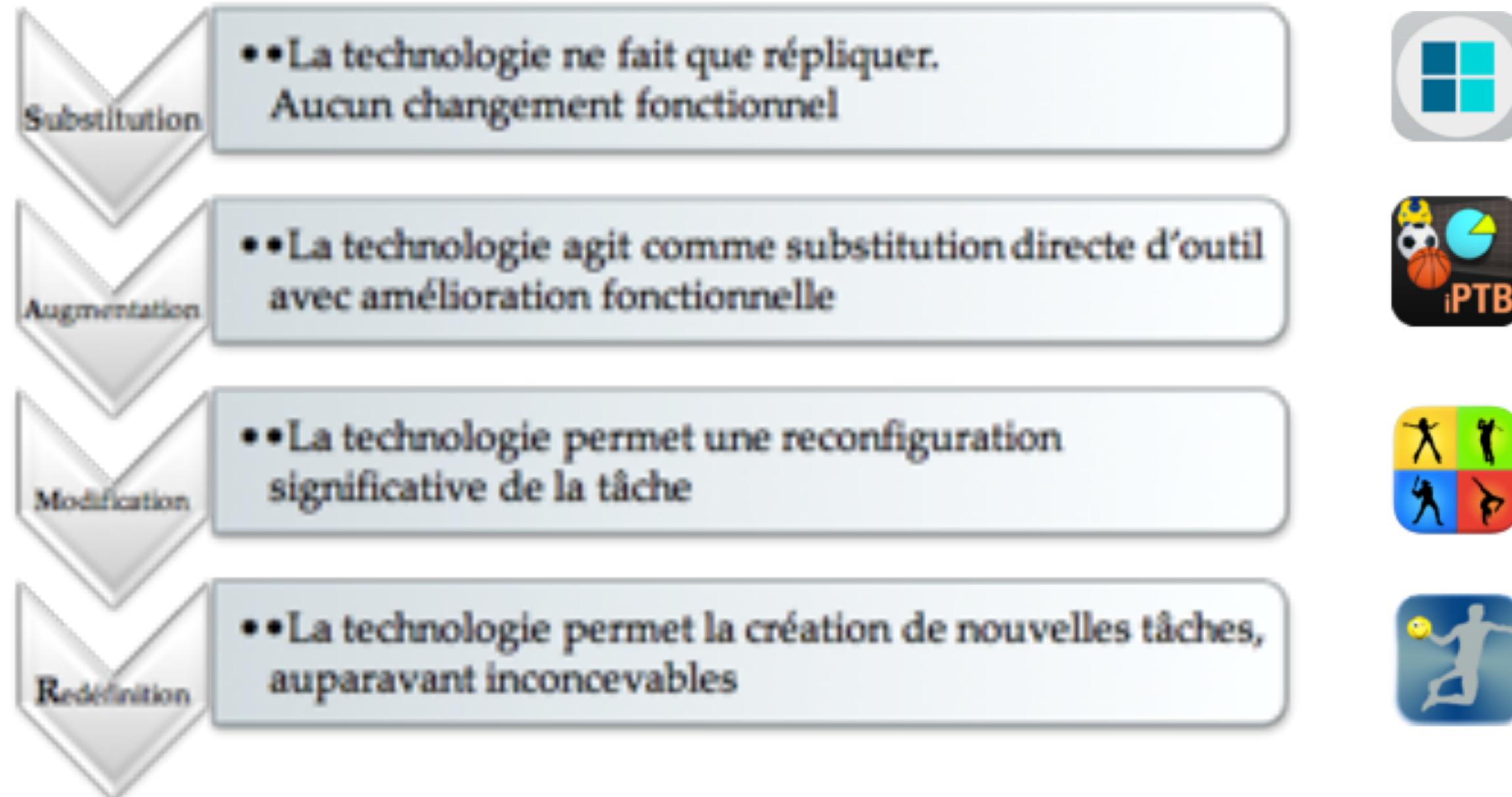
Ludification des apprentissages



# 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

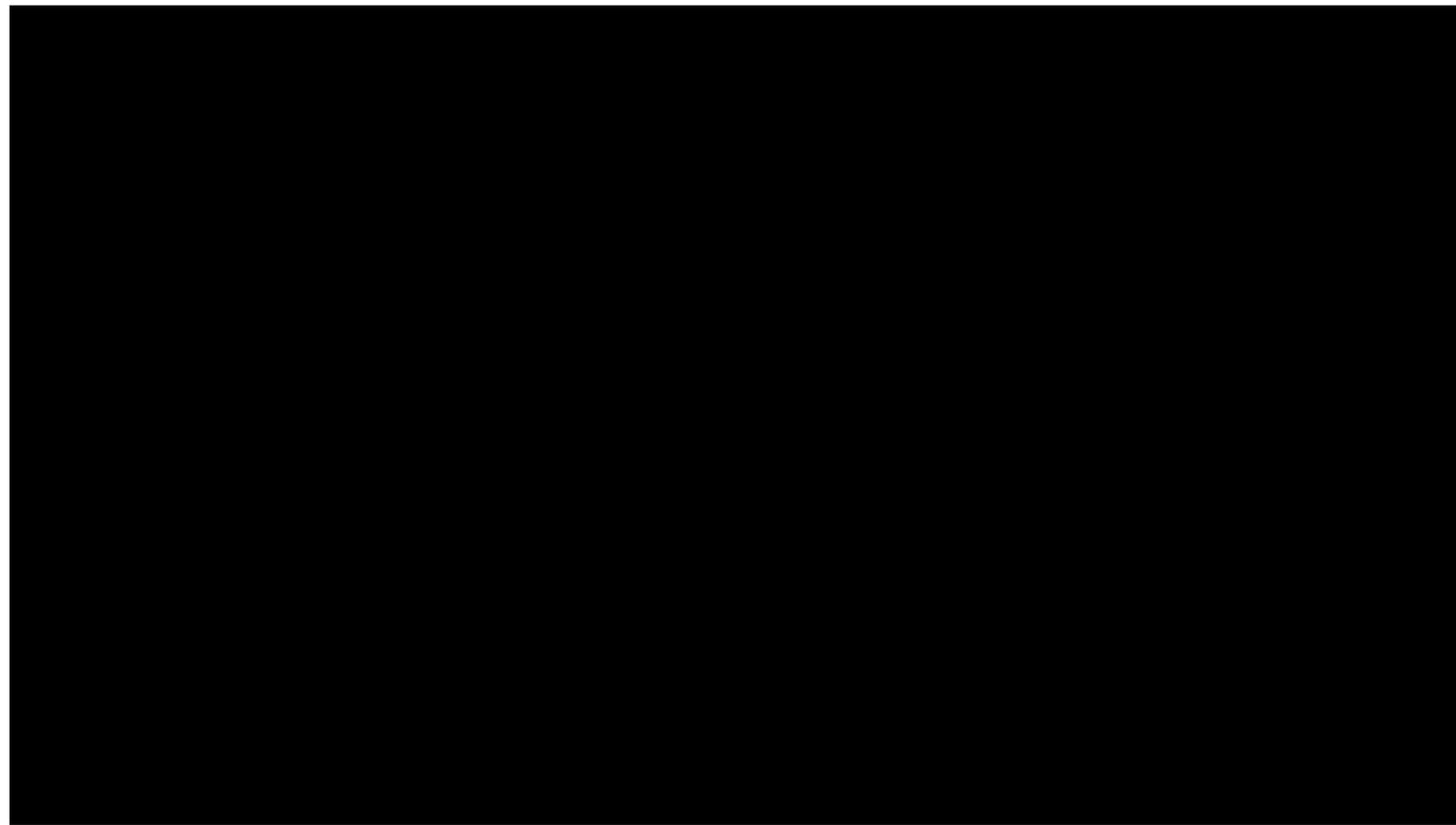


- • La technologie permet la création de nouvelles tâches, auparavant inconcevables



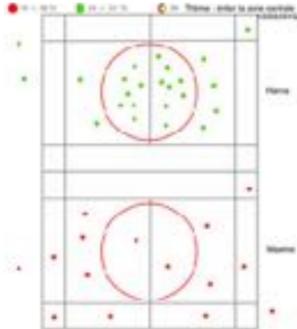
Hand'EPS

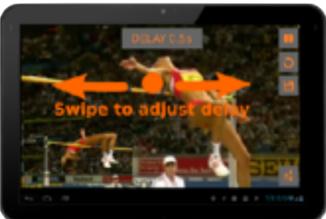
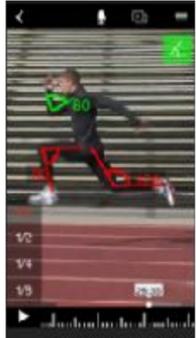
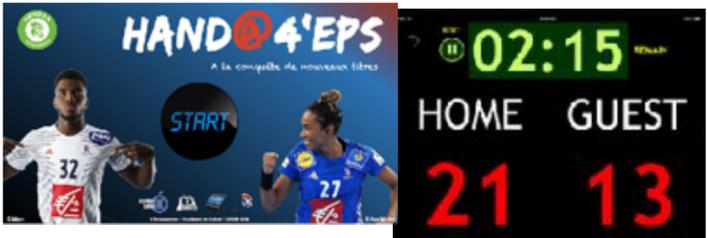
REDEFINITION



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](http://www.ticeps.fr) ou [www.ressourceseps.epsoft2.fr](http://www.ressourceseps.epsoft2.fr)



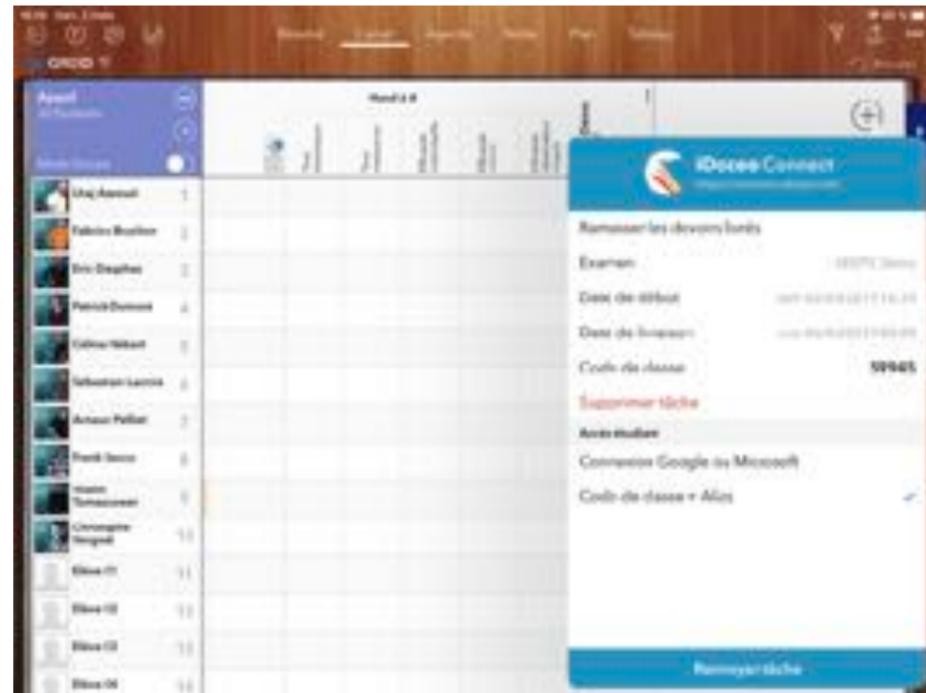
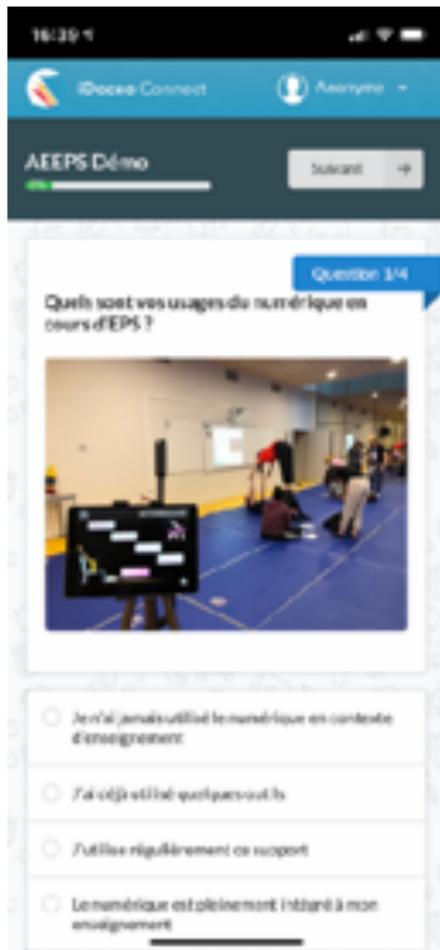
# AVANT DE COMMENCER: ZOOM SUR IDOCEO

Faire son appel

Informations sur l'élève

Emploi du Temps et cahier de textes

Evaluation et contrôle des connaissances

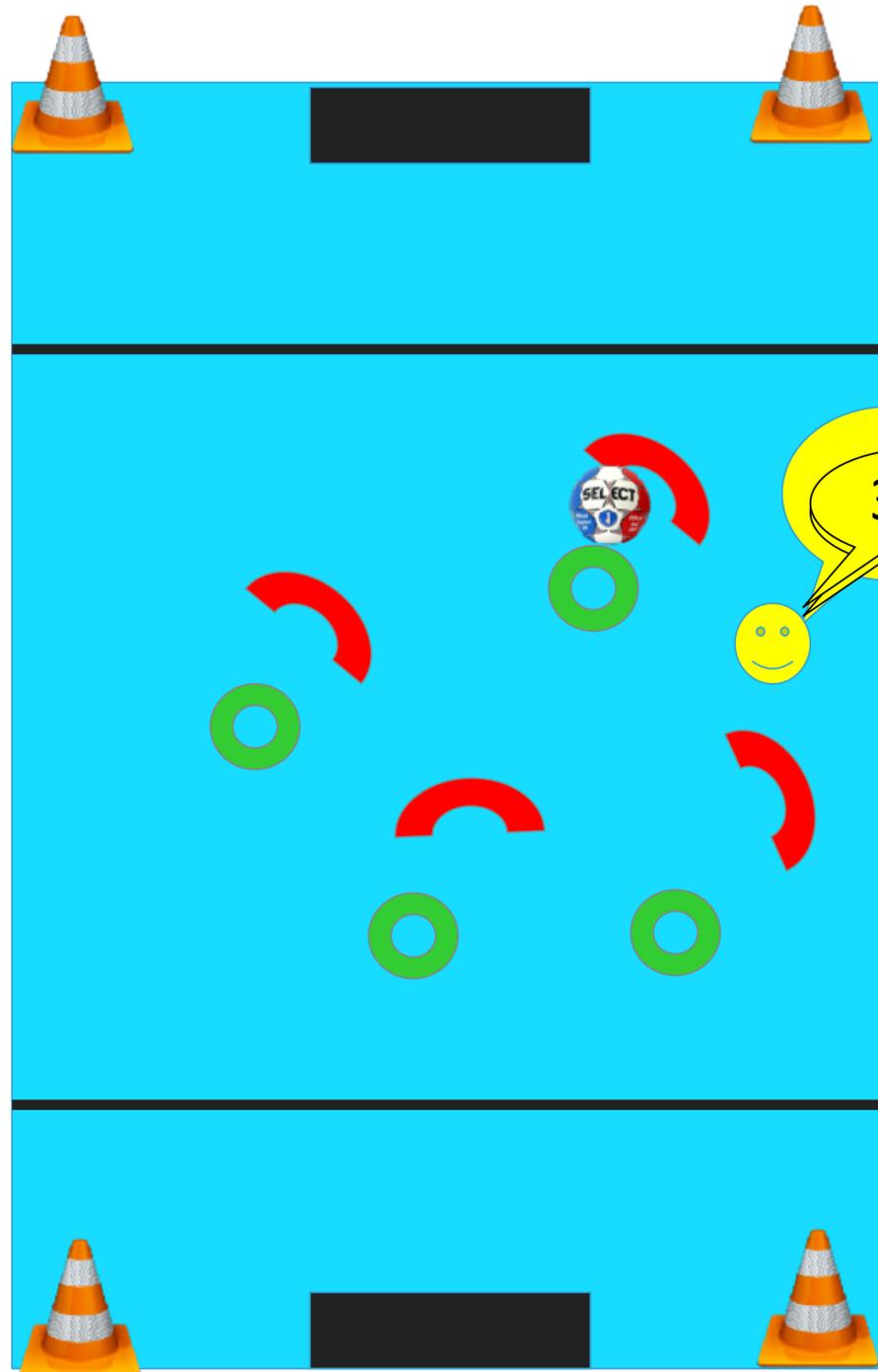
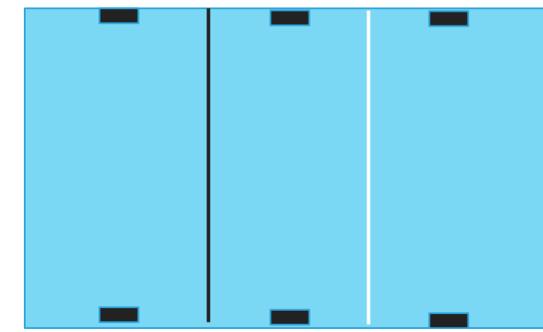


Connectez-vous sur [connect.idoceo.net](https://connect.idoceo.net)

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

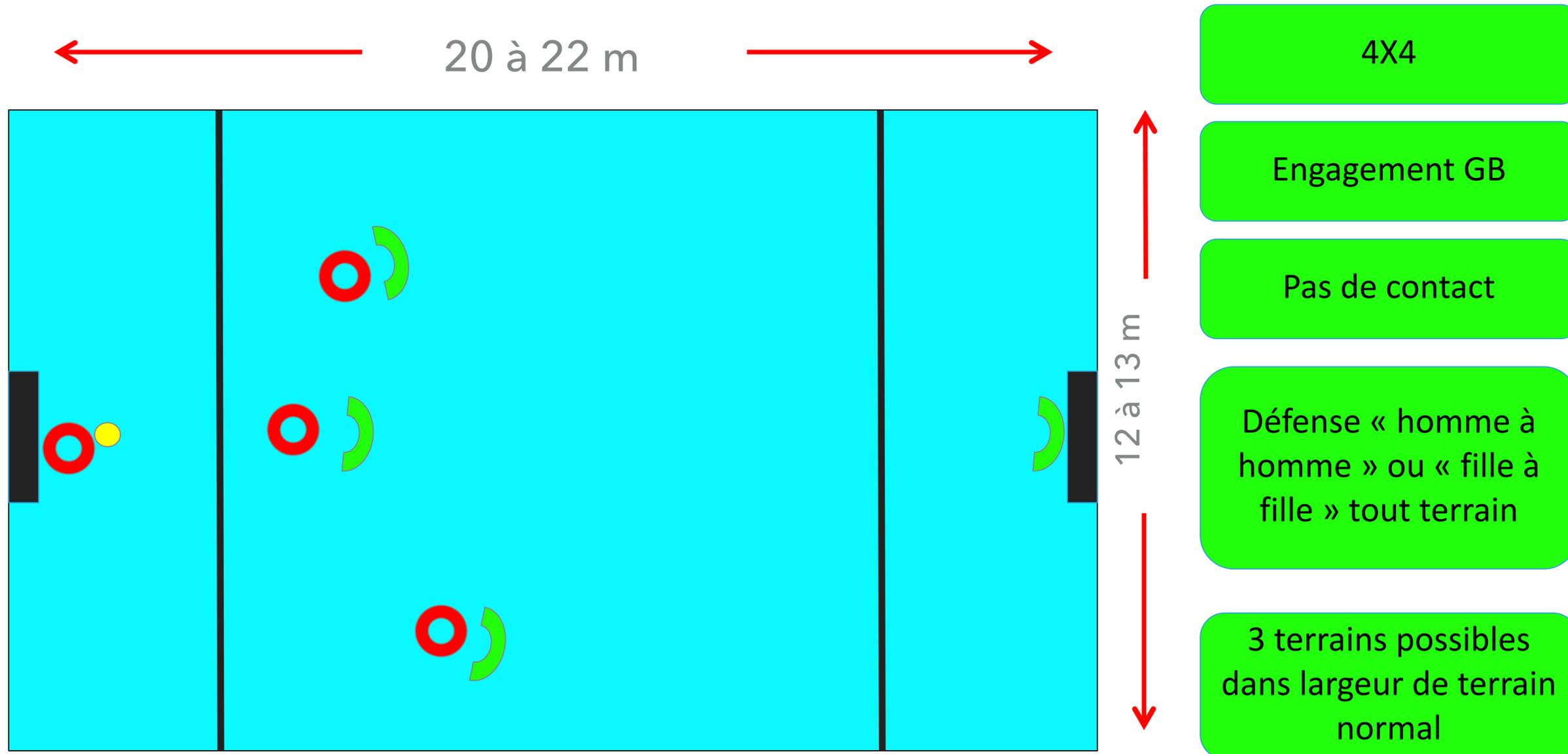
Score: → 1 point lorsque l'équipe parvient à toucher 1 plot avec le ballon dans la main.

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).

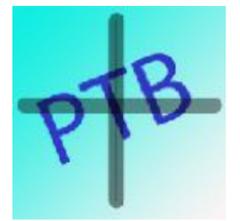
Passé à deux mains pour commencer.

# SITUATION DE REFERENCE (S.R.)

## fin 1<sup>ère</sup> séquence d'enseignement CLG



# S'ÉVALUER EN ÉQUIPE EN MATCH

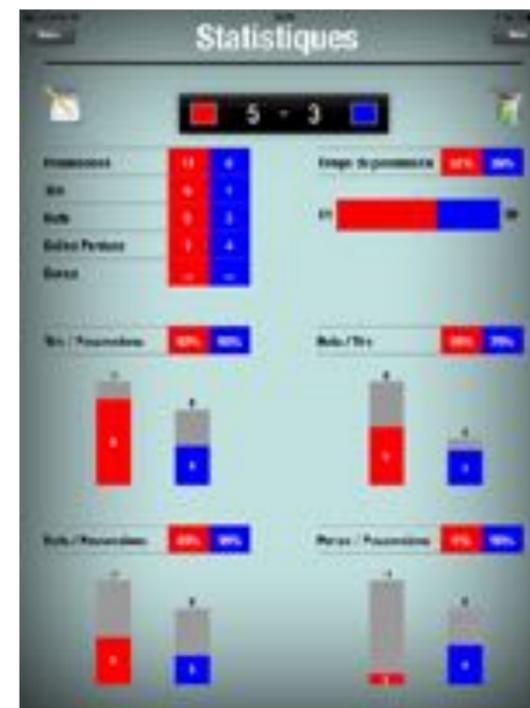


Efficacité  
Possessions / Tirs / Buts



%

Tirs / Possession



%

Buts / Tirs seul

# S'ÉVALUER EN MATCH

PTS		ELE-MENTS		EVALUATION FIN 1 <sup>ère</sup> 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	<b>Casper 0-3,5</b> A l'arrêt. Peu visible dans le jeu, n'assume pas toujours ses responsabilités	<b>Intermittent du spectacle 4-6</b> Ne fait pas toujours les bons choix. Hésite, ce qui ralentit le jeu. Manque de constance		<b>La Valeur Sûre 6-8</b> 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	<b>Arbitre City Stade 0,5</b> Méconnaissance des règles. Ne signale que très peu de fautes. Loin de la faute. Se fait svr remarquer ou trop discret	<b>Arbitre Départemental 0,75 -1</b> 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		<b>Arbitre <u>Champion's League</u> 1,5 -2</b> Reconnaît les fautes, les signale dans le timing du jeu. Se fait oublier. Actif et proche de la faute.				
2	Efficacité Obs. Coach	<b>L'Aveugle 0-0,5</b> Recueille des données insuffisamment fiables. N'est pas en capacité de les expliquer. Utilisation du numérique pose des prob.	<b>Le Borgne 0,75 -1</b> Recueille des données globales justes et fiables. En difficulté pour les restituer pour aider à la compréhension. L'outil numérique est maîtrisé		<b>Œil de Lynx 1,5 -2</b> 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

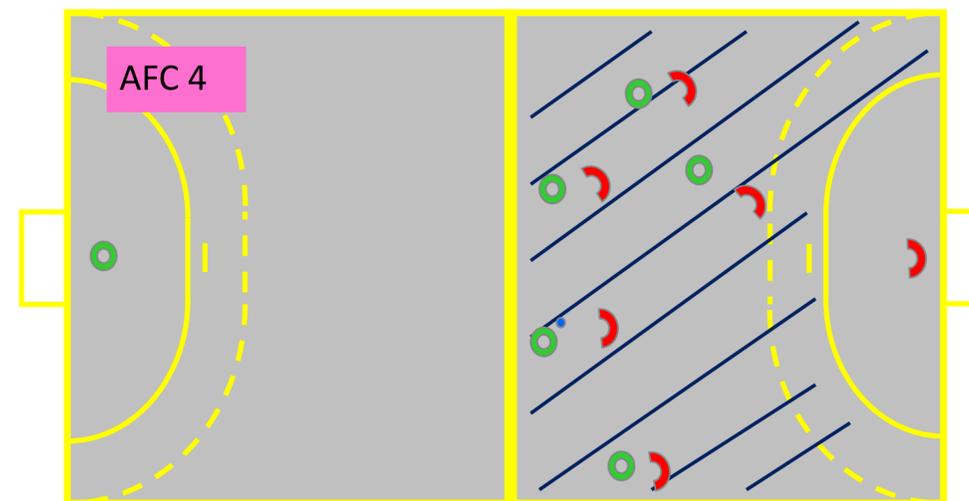
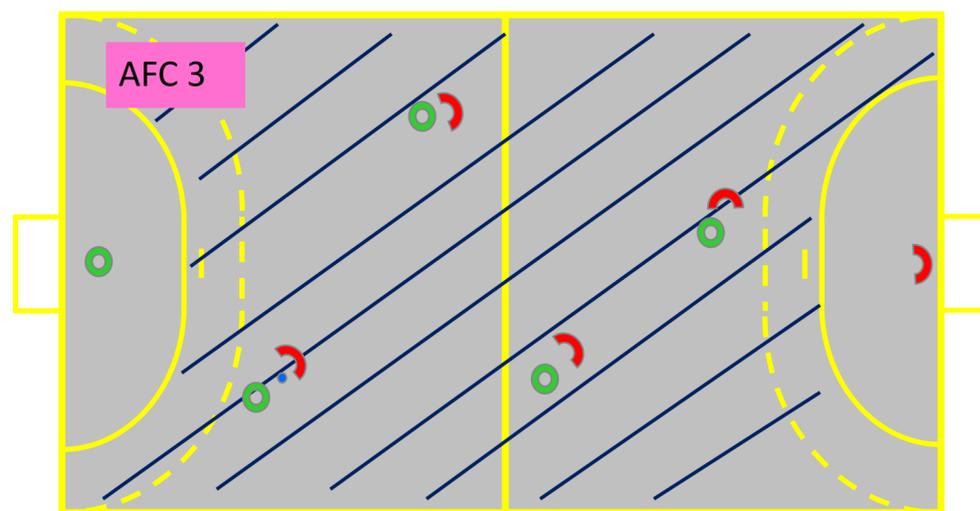
Hand à 4	Très bonne maîtrise	Maitrise satisfaisante	Maitrise fragile
Tous traverseurs	Tirs/Possession > 40%	Tirs/Possession: entre 30 et 40%	Tirs/Possession < 30%
Tous marqueurs	Buts/Tirs > 60%	Buts/Tirs: entre 50 et 60%	Buts/Tirs < 50%
Efficacité individuelle	La valeur sûre: assure une continuité du 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

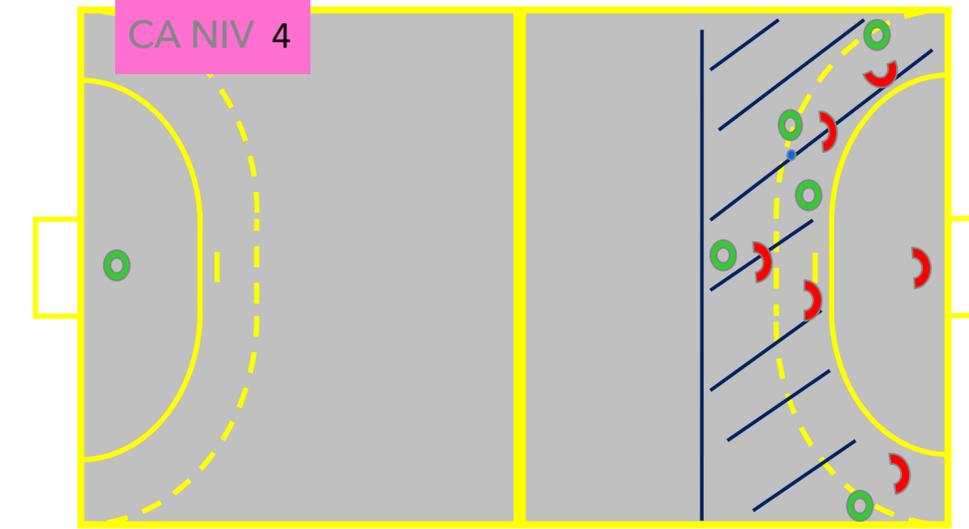
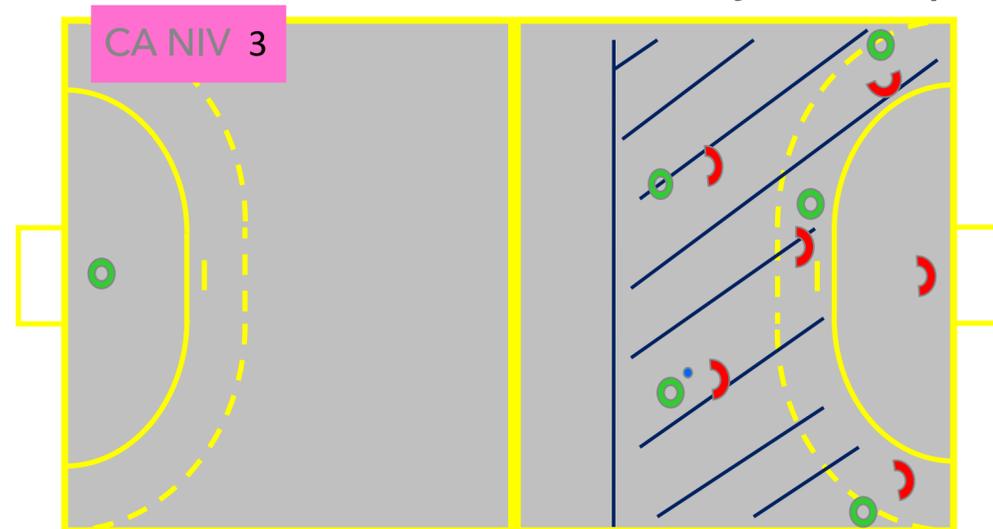
## COLLEGE

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

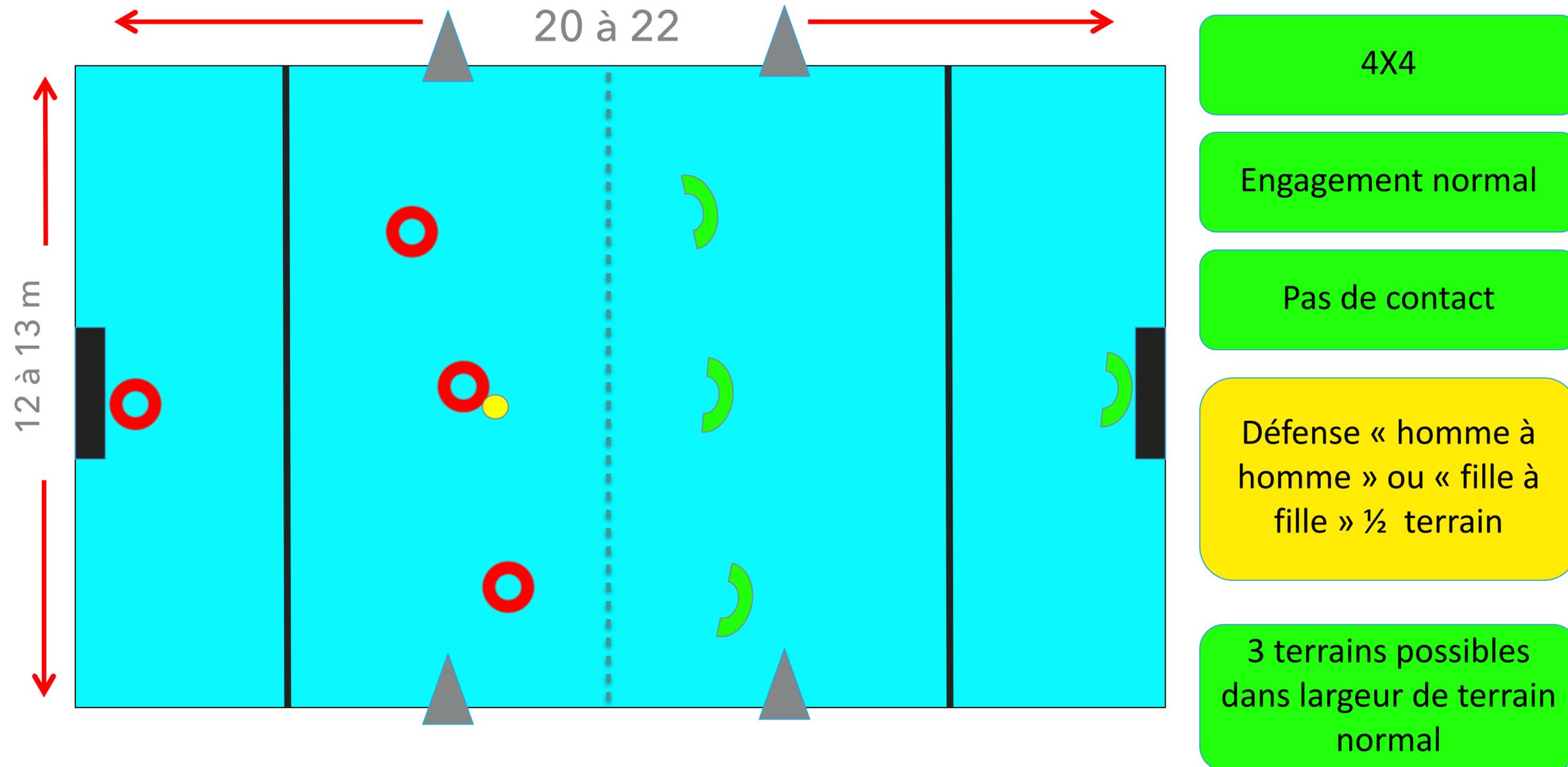


## LYCEE

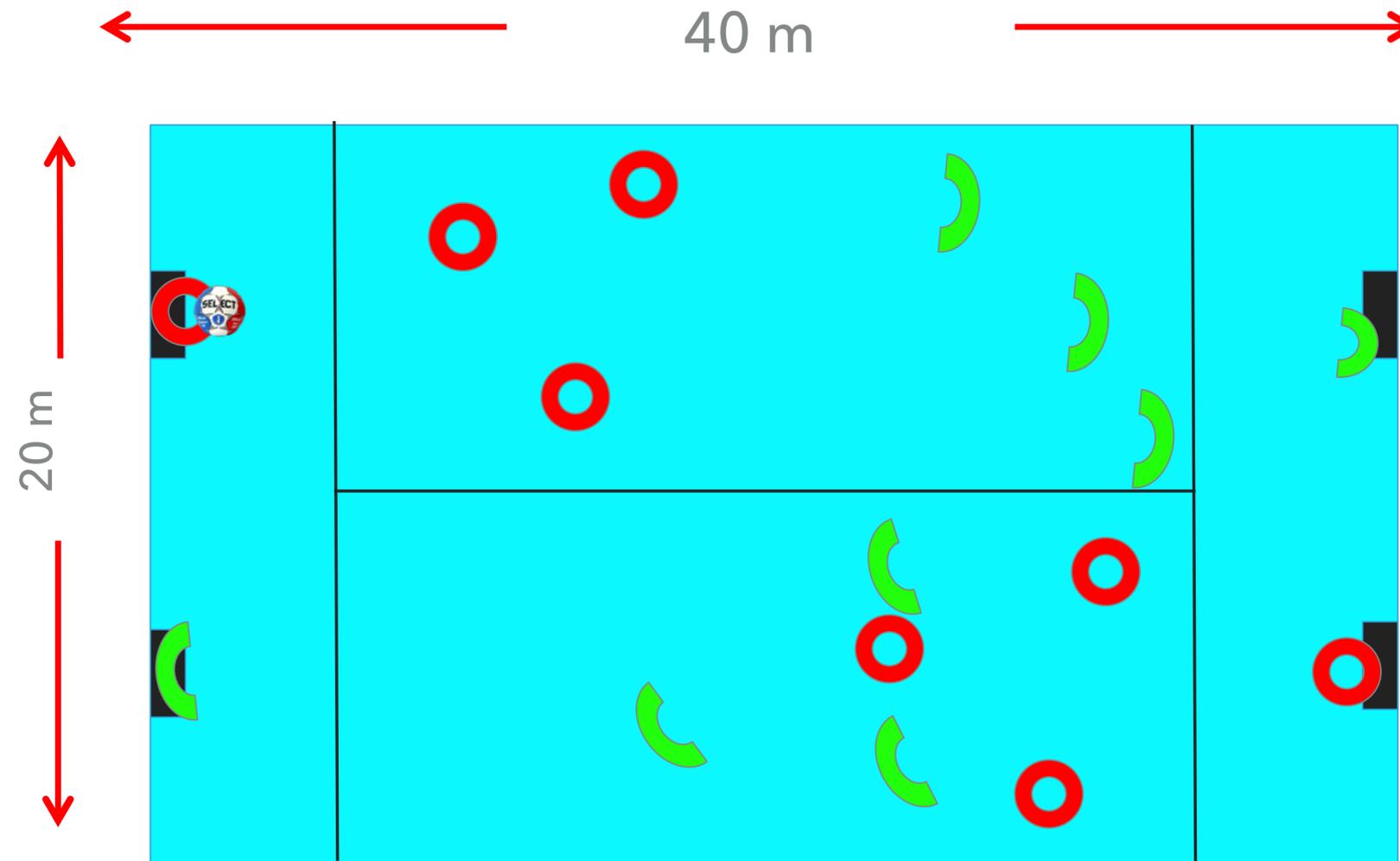
Investir l'espace libre pour accéder à la cible en traversant une défense plus proche de la zone avec une densité de joueurs plus importante.



# SITUATION DE REFERENCE (1ÈRE MI-TEMPS) FIN 2<sup>ND</sup> 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

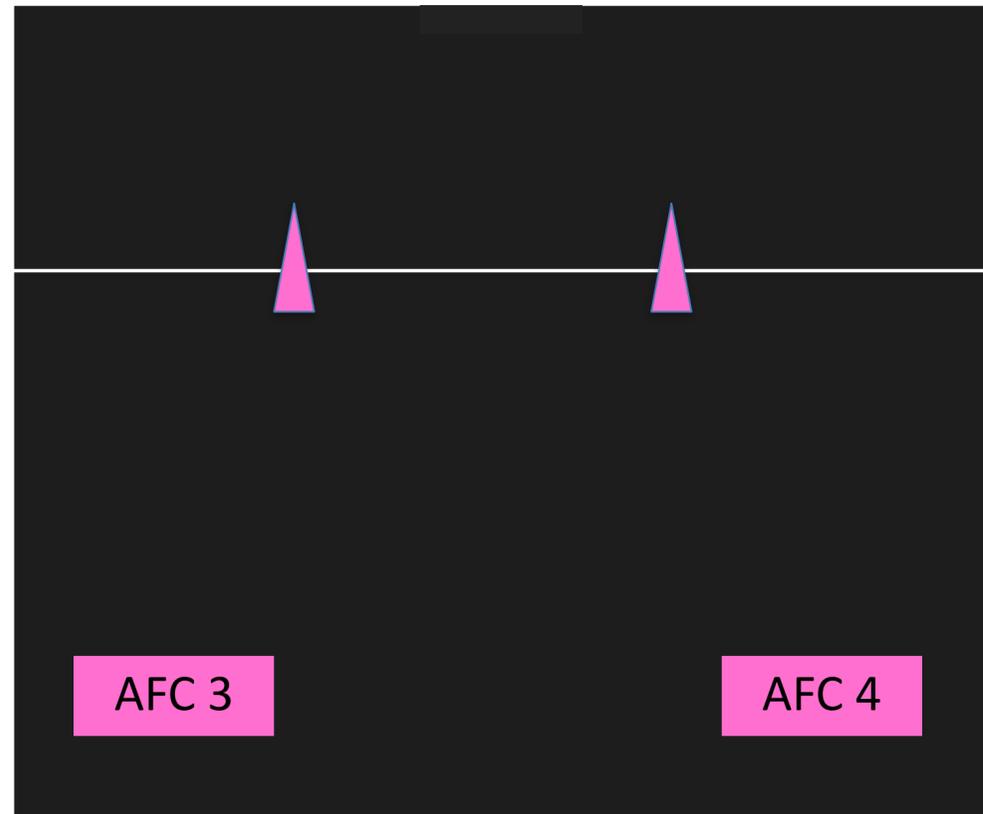
Défense « homme à homme » ou « fille à fille » ½ terrain

2 terrains possibles dans longueur de terrain normal

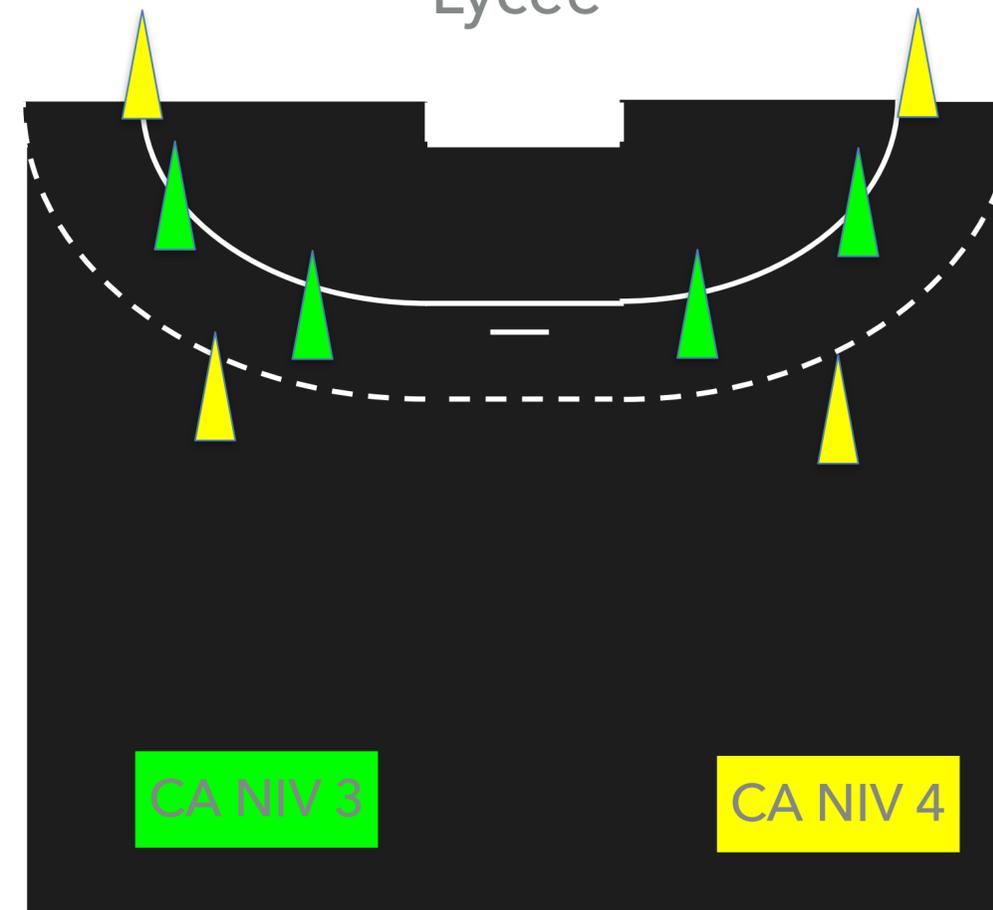


# TOUS MARQUEURS

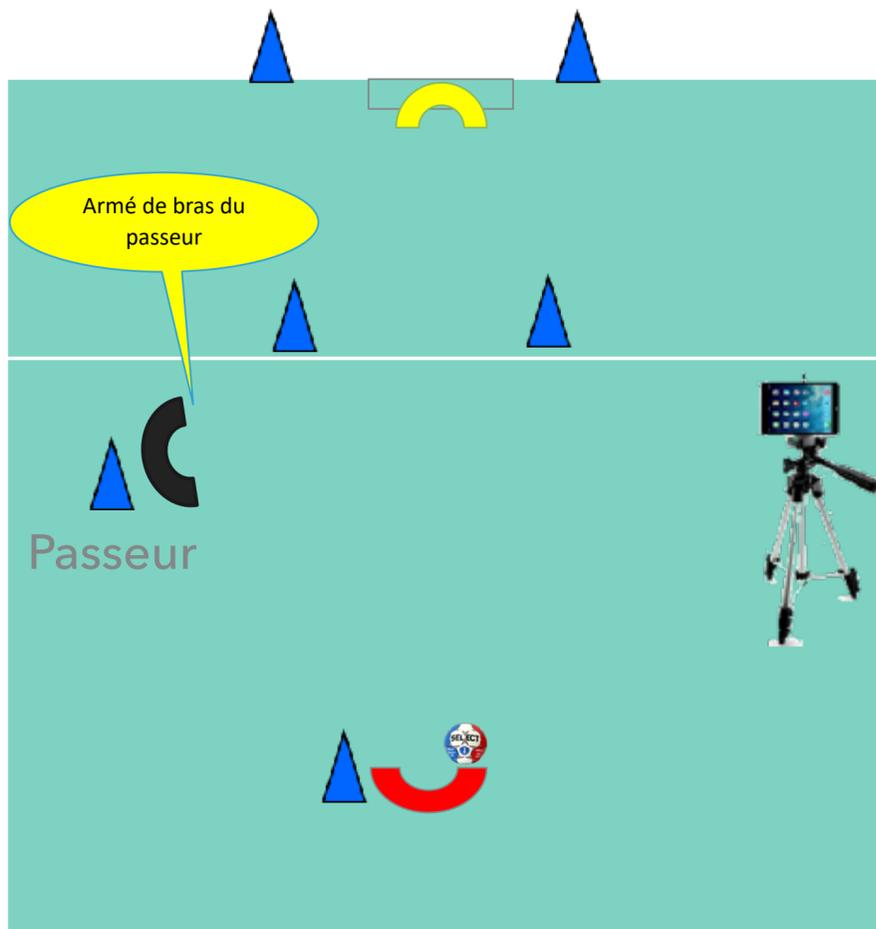
Collège



Lycée



# TOUS MARQUEURS



Autoscopie  
Accompagnement de mes observations

Position	But		Touché par le gardien		Tiré où le gardien n'est pas	
	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Plot						
Tir						
Tirage						
Endroit						
Dirige						
Intensité						
Esprit						
Abandon						

Objectif	Efficacité duel Tireur / GB
<b>But</b>	Marquer le plus de buts possible
<b>Dispositif</b>	10 passages Au moment de l'armé du bras, le GB va toucher un plot
<b>CR</b>	Tirer en ZFM Tirer là où le GB n'est pas. Marquer plus de 50% des tirs
<b>Variables</b>	Plot devant le GB Utiliser « Multicompteur » pour le recueil

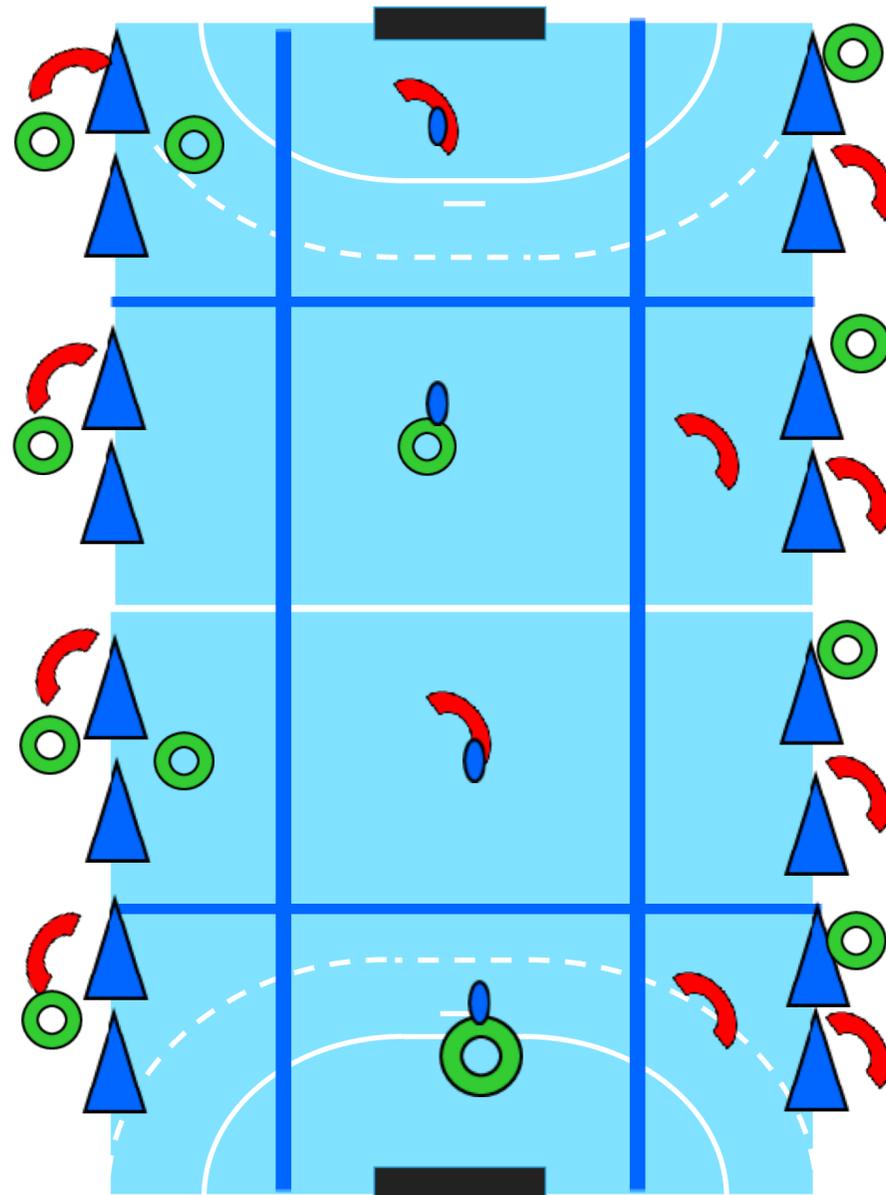
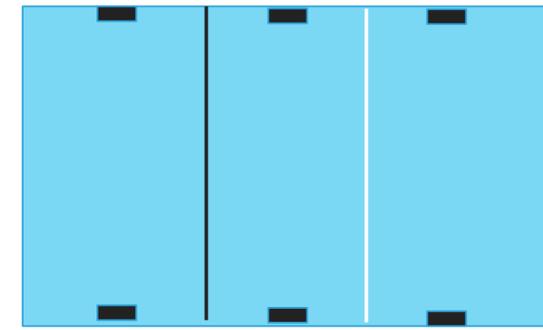


	<p>Ressource(s)</p>	<p>Vidéo Coach Evaluation (Android)</p>  	<p>Bam Video Delay (iOS)</p> 
	<p>Organisation pédagogique</p>	<p>Autoscopie par le biais du différé (tablette, trépied et support)    Autorégulation et co-observation</p> <p>Rotation: Def -&gt; Att -&gt; Obs</p> <p>Accompagner l'analyse d'une 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

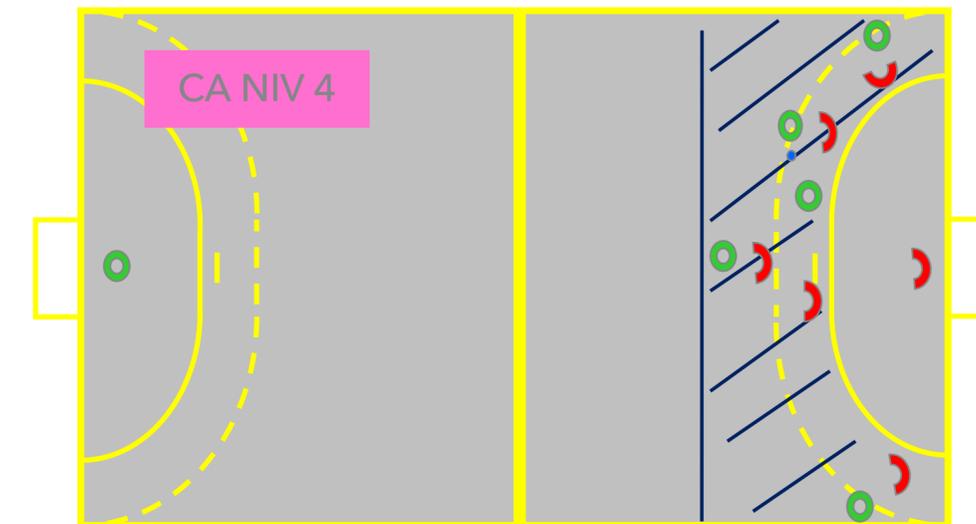
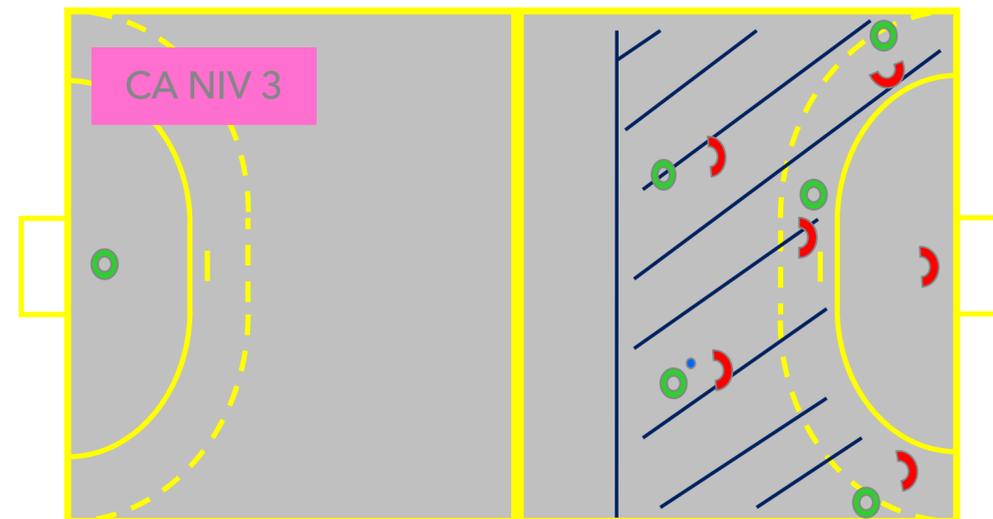
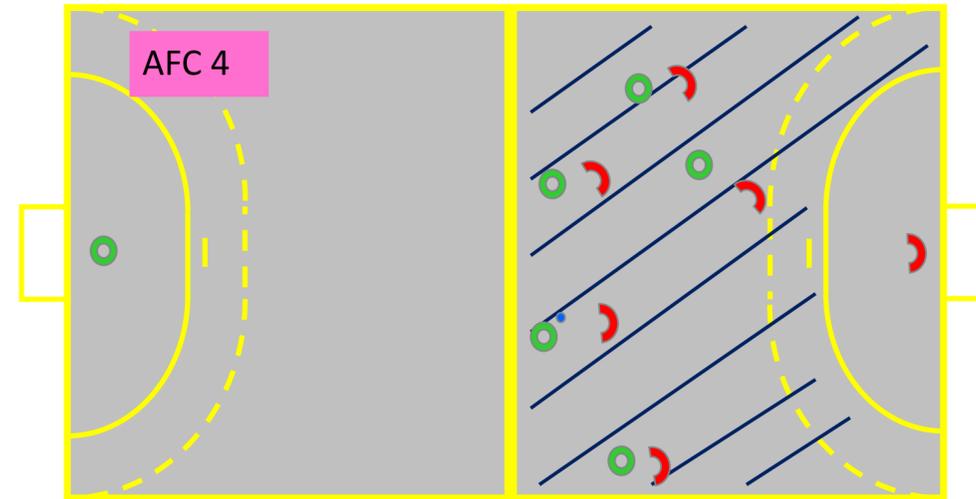
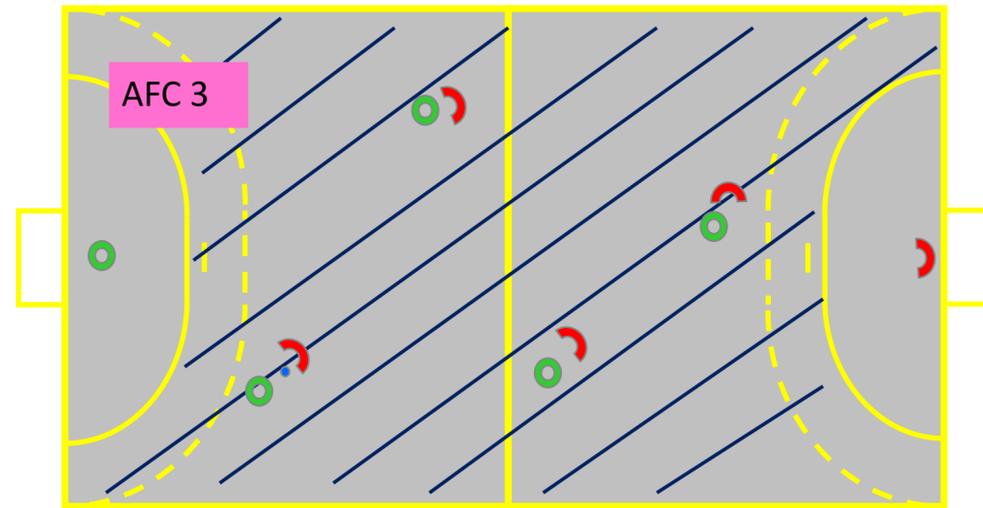
## Critères de réussite: des médailles...

- 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.

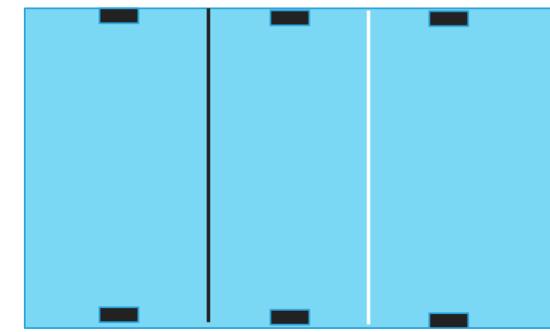
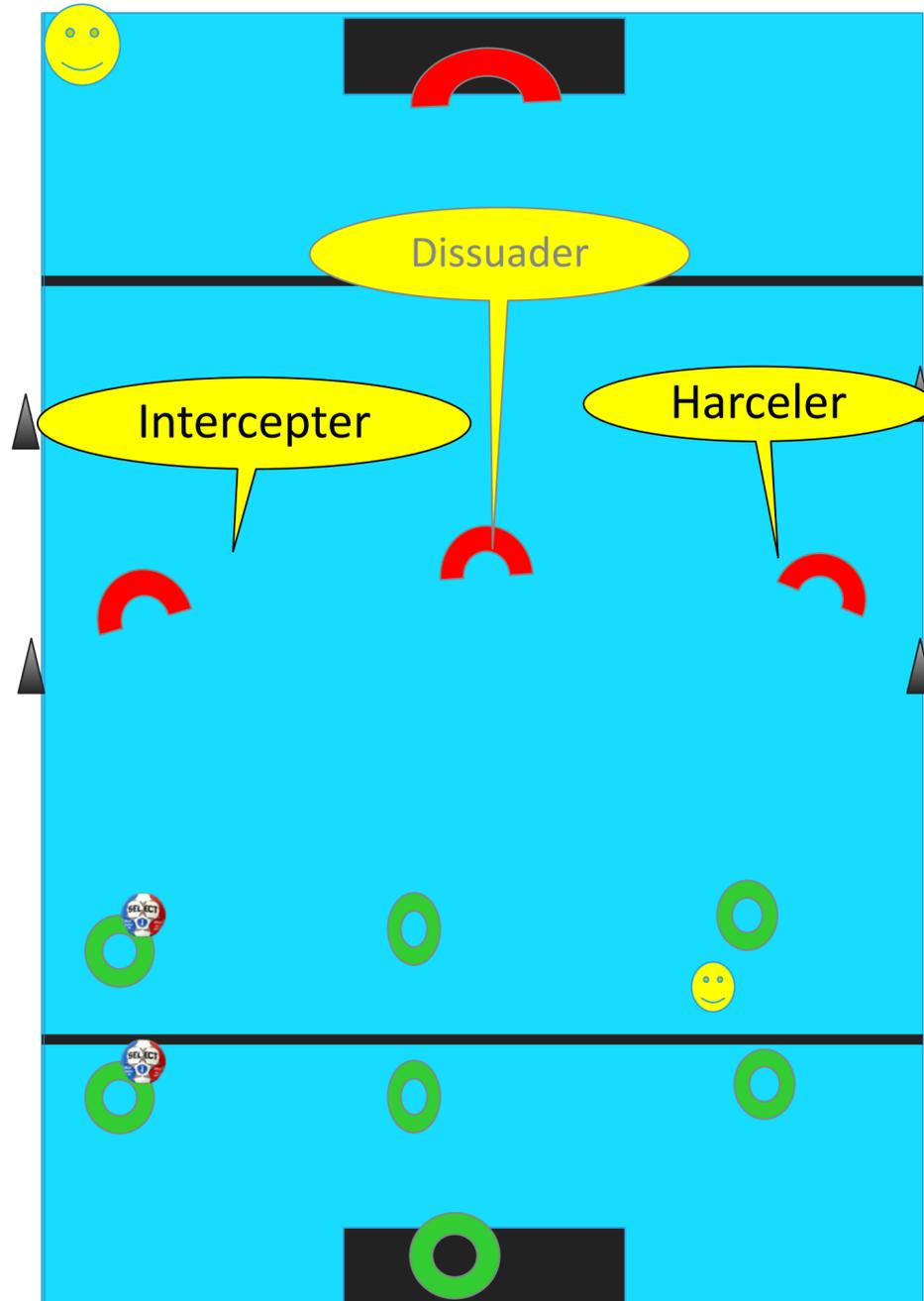
	<p>Ressource(s)</p>	<p>EPSCompteur (iOS Android)</p> 	<p>1234 EPS (Android)</p> 
	<p>Organisation pédagogique</p>	<p>Observation par l'équipe sur le côté Recueil en termes de pourcentage ou simple compteur</p>	
	<p>Paramétrage</p>	<p>Nécessite une tablette par joueur ou par équipe observé(e) Tirs / Buts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

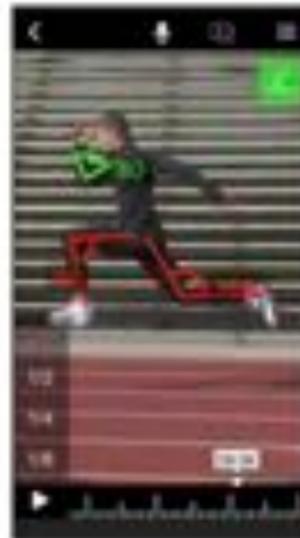
**Repère collectif: balle couloir excentré**  
**Rotation: Attaquant -> Défenseur -> Observation**

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

	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	



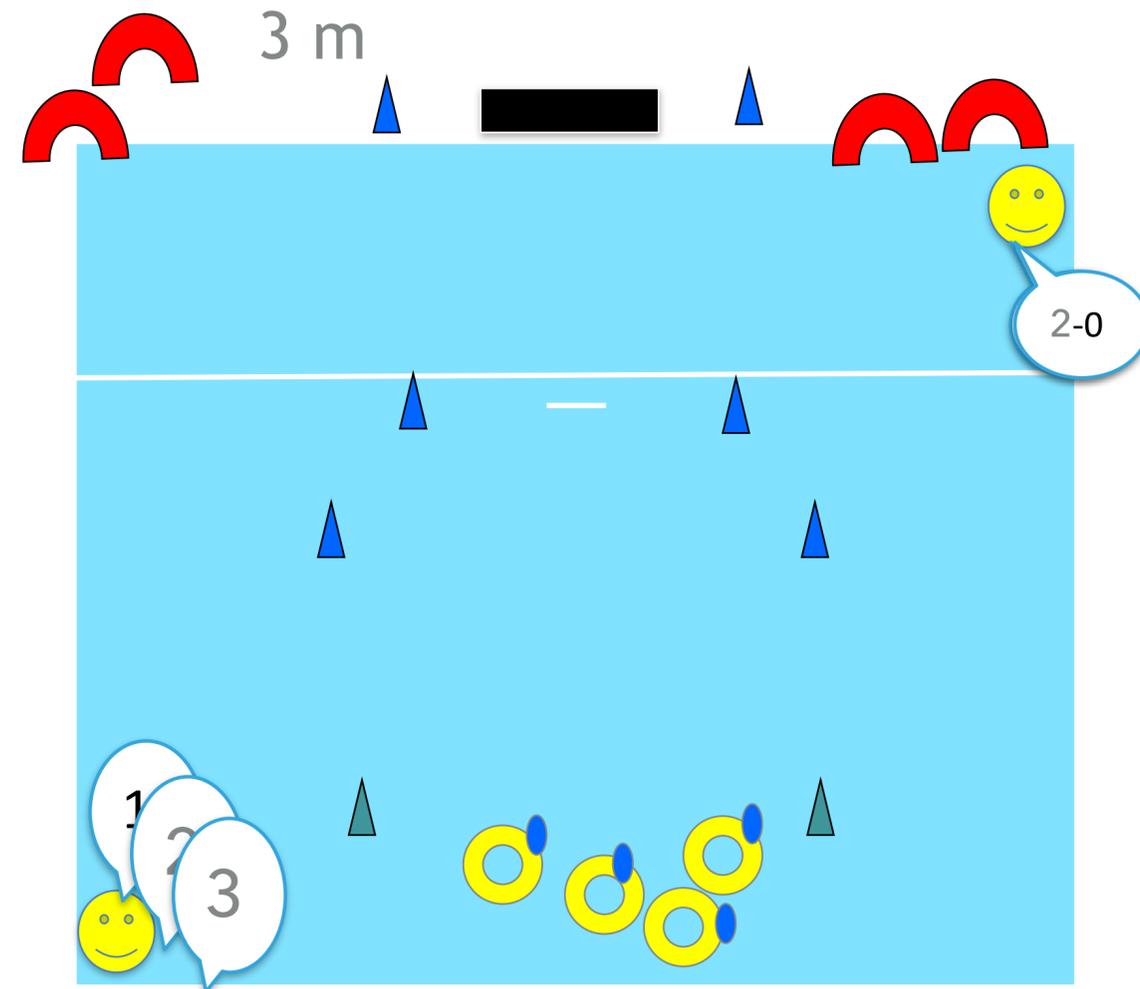
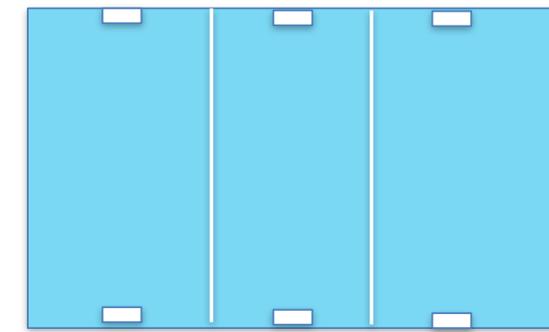
# TOUS GARDIENS



# 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

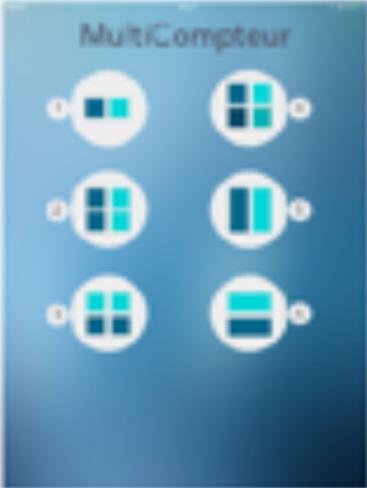
Ballon bloqué par le GB= 100 points

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

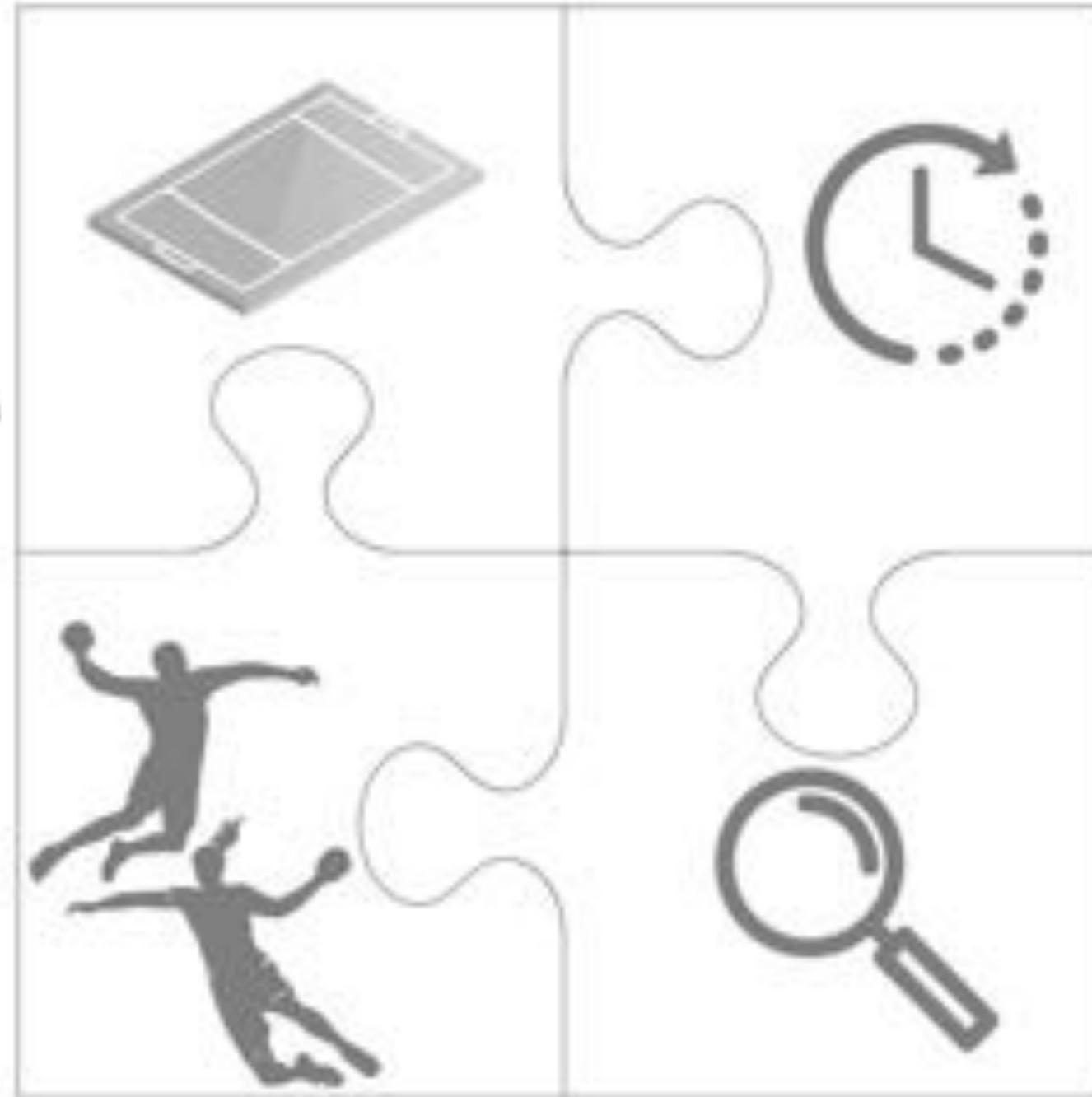
# UNE GRILLE D'ANALYSE

## 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

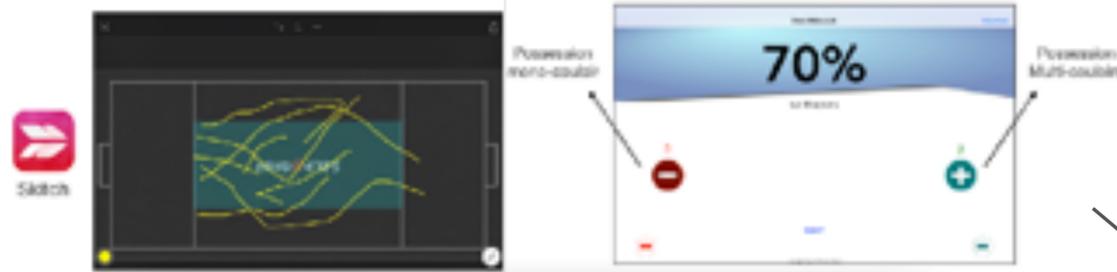
- Vitesse de circulation de la balle
- Vitesse d'enchaînement des actions
- Vitesse de circulation des joueurs
- Changement de rythme
- Temps forts / Temps faibles
- Temps entre perception et action
- Timing d'engagement
- Trajectoire de la balle

## 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

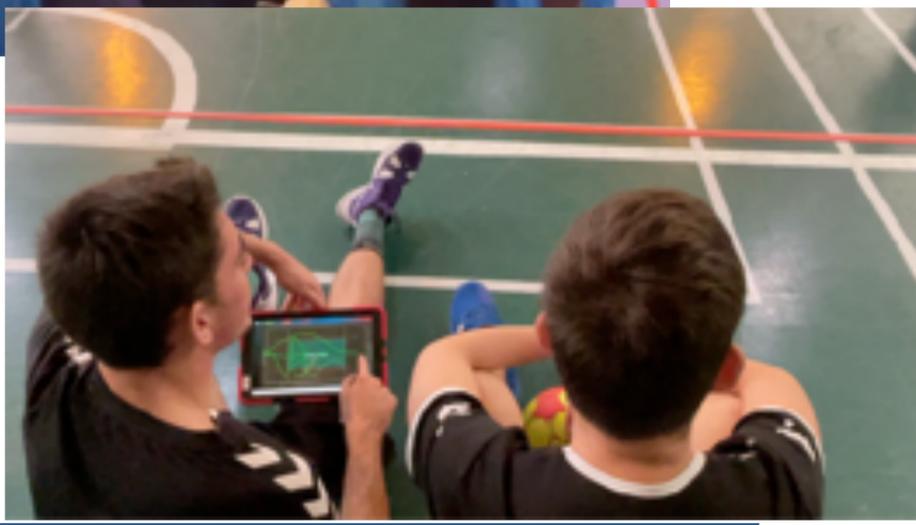
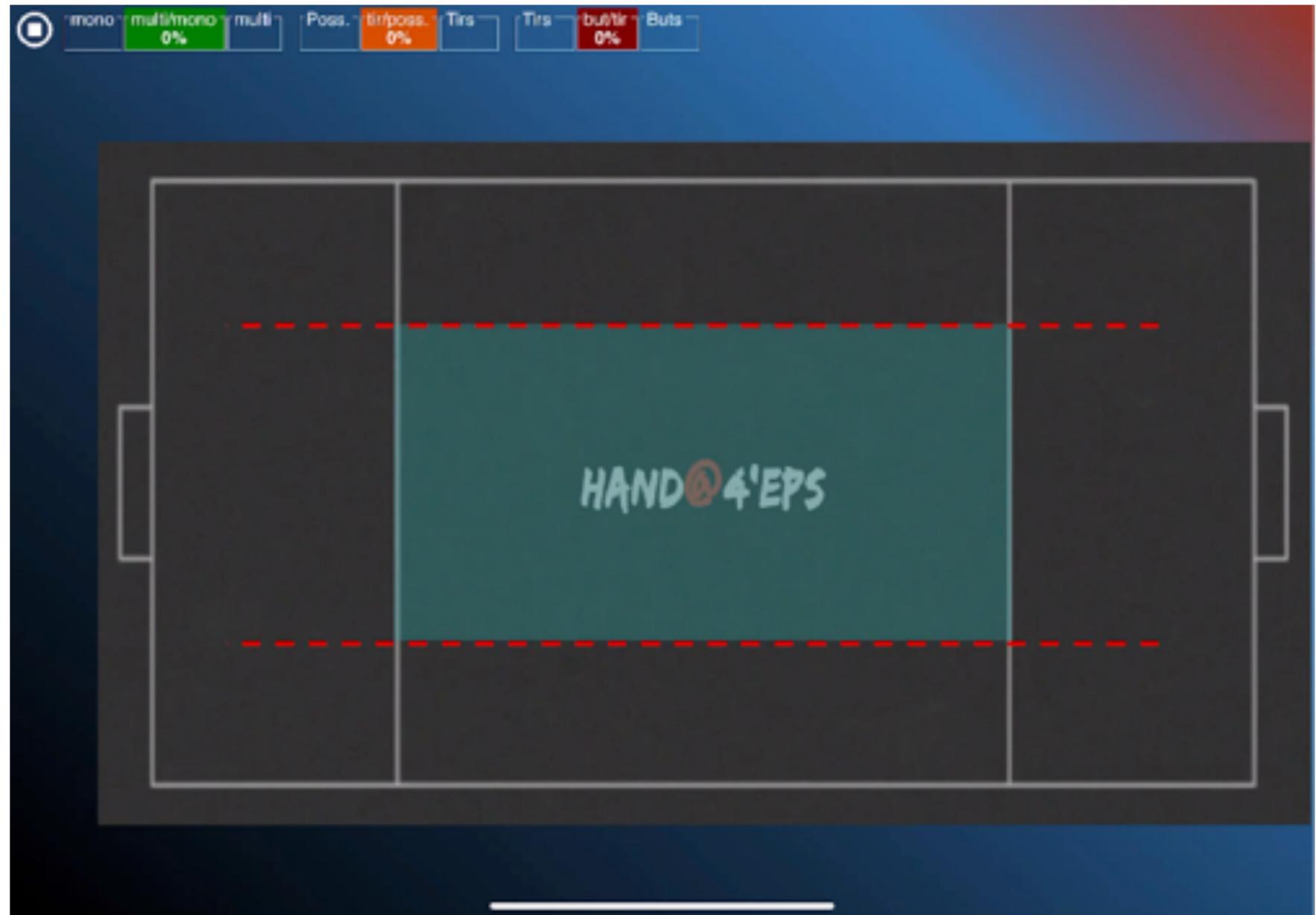
**Espace**

- 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**

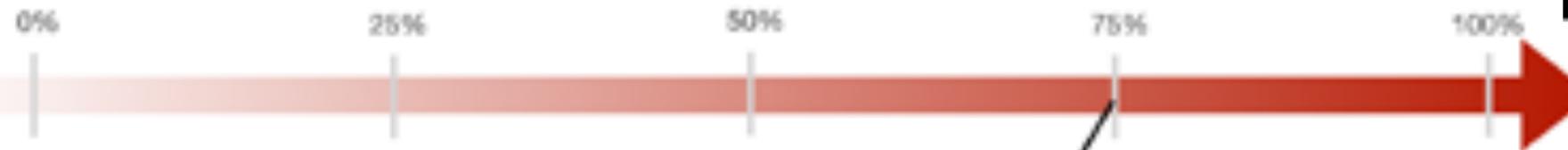


Télécharger dans  
**l'App Store**

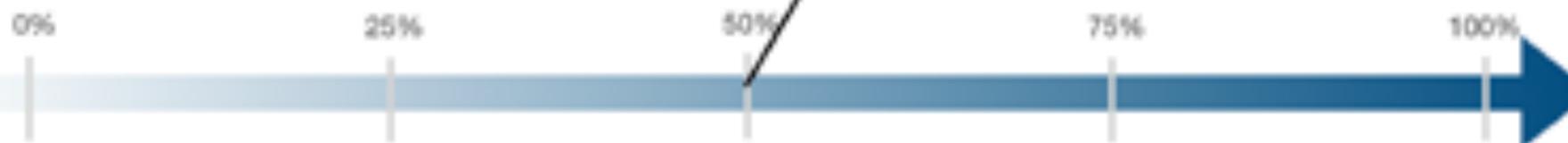
# LE RÉVÉLATEUR

## Tirs / Possessions

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

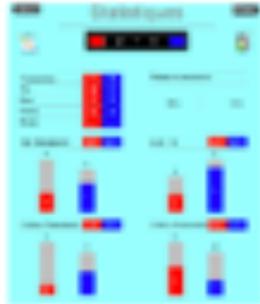


Niveau LNH-LFH
Niveau Ligue des Champions
Niveau Mondial



## « Jeu multi-couloirs / Jeu mono-couloir »

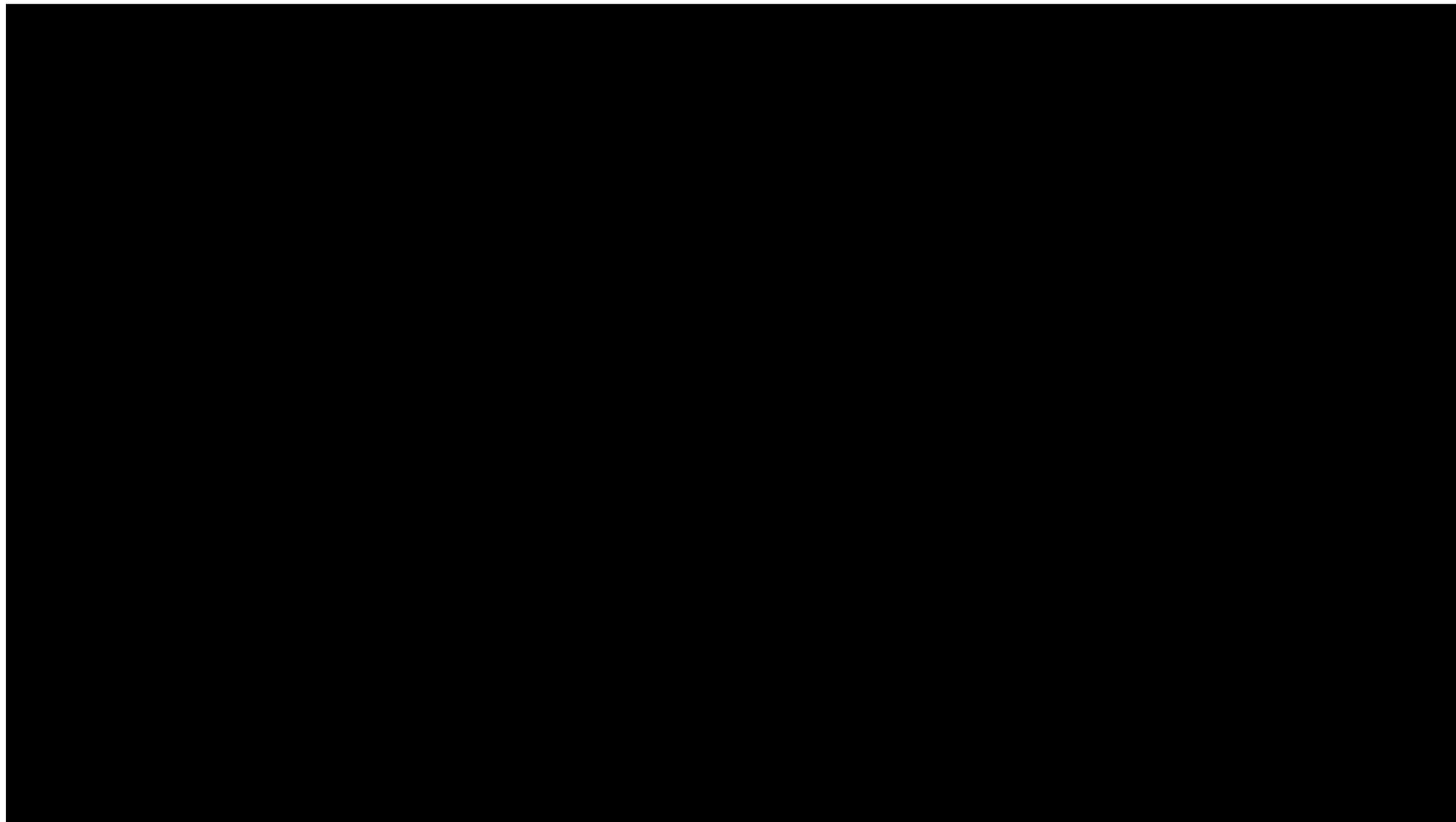
(nombre de ballons navigant dans 2 ou 3 couloirs / nombre de ballons restant dans un unique couloir)



<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 « Traversesurs »**

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 **des 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 lorsqu'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.

**Objectif**

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

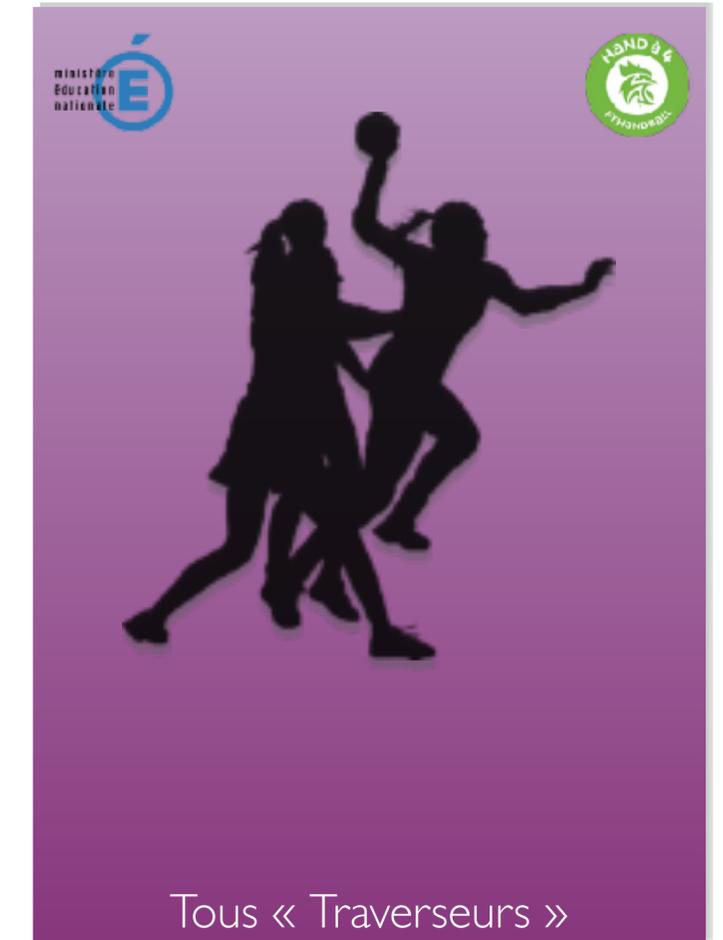
**Présentation des joueurs**

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

Tous « Traverseurs »

Situation en vidéo

HAND@4'EPS



# HAND@4'EPS

# « TOUS MARQUEURS » »

**Goal à goal**

Retour

**Consignes**

Les joueurs de deux équipes s'affrontent successivement en un contre un sur un terrain de hand à 4

Le FB peut aussi tirer avec le ballon. Chaque duel dure 1min

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 FB 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)
- C1statsLite - (iOS)

pour prélever le pourcentage de réussite des tirs (ratio B/T)

**Présentation des joueurs**

Orlane Kanor	Melvyn Richardson
Tirer	Tirer
Marquer	Marquer
Valeur	Valeur
Coûter	Coûter

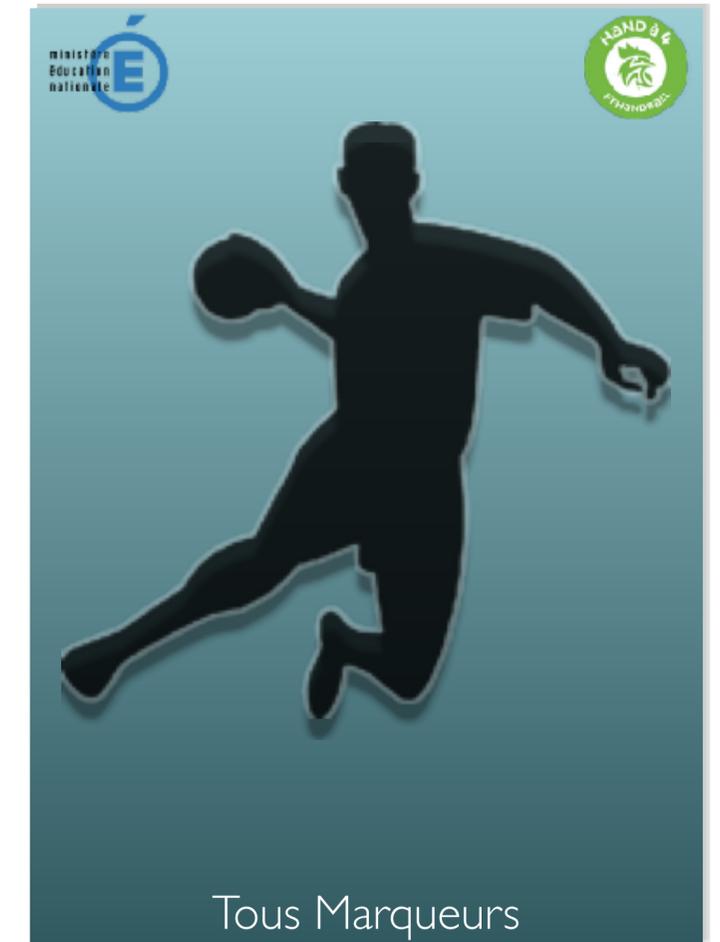
**Tous Marqueurs**

**Objectif**

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

**Situation en vidéo**

**HAND@4'EPS**



# HAND@4'EPS

Retour

## Le joueur cible

- L'équipe remporte tous ses matchs avec un score > 3-0
- L'équipe remporte plus de 70% de ses matchs
- L'équipe remporte plus de 50% de ses matchs

### 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.

Tot 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

Remède de 10pts si le GB se reboune 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 - Compteurs LDC - (IOS) pour le recueil du score

00  
00

10  
10  
10  
10

### Présentation des Joueurs

<p><b>Laura Glauser</b></p> <p>Tirurur </p> <p>Marqueur </p> <p>Voleur </p> <p>Gardien </p>	<p><b>Vincent Gérard</b></p> <p>Tirurur </p> <p>Marqueur </p> <p>Voleur </p> <p>Gardien </p>
---	--

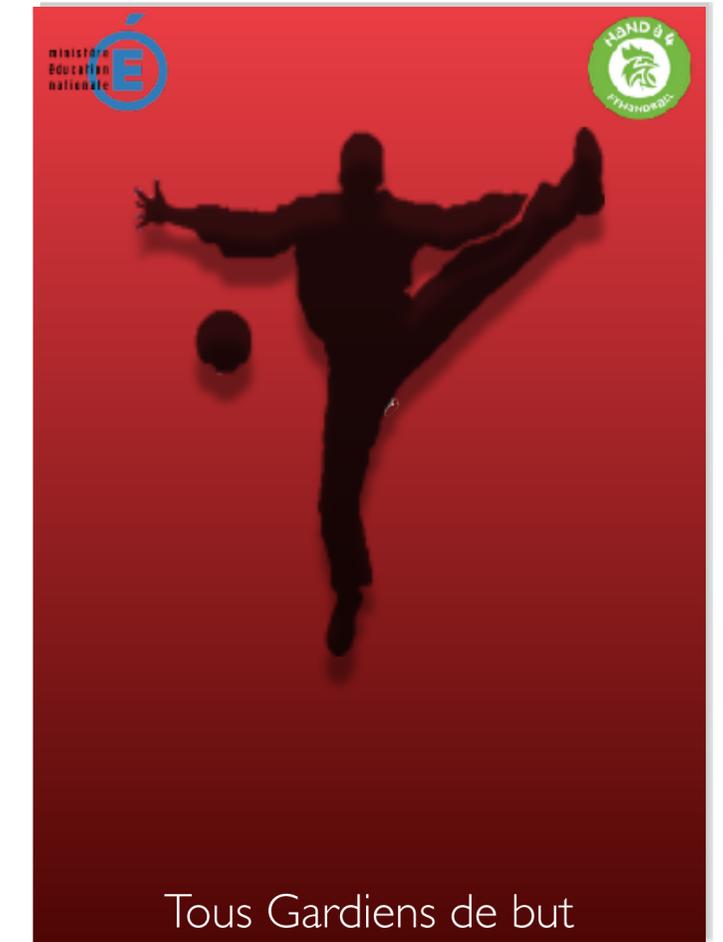
Tous Gardiens de but

### 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](mailto:yoann.tomaszower@ac-montpellier.fr)



IA-IPR  
Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier