

Le B.O. N°29 18 JUILLET. 1996

L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE AU COLLÈGE

Dans la continuité de l'école primaire, l'éducation physique et sportive au collège met l'élève en contact avec un grand nombre d'activités physiques, sportives et artistiques qui constituent un domaine de la culture contemporaine. Selon leur nature, ces activités privilégient un mode particulier de relations et d'adaptations face à l'environnement physique et humain. Elles permettent à tous les élèves de s'éprouver physiquement et de mieux se connaître en vivant des expériences variées et originales, sources d'émotion et de plaisir.

1 - FINALITÉS DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

L'EPS vise chez tous les élèves:

- le développement des capacités nécessaires aux conduites motrices,
- l'acquisition, par la pratique, des compétences et connaissances relatives aux activités physiques, sportives et artistiques
- l'accès aux connaissances relatives à l'organisation et à l'entretien de la vie physique.

Ainsi, l'EPS contribue au développement de la personne.

Plus largement et par rapport aux autres disciplines, c'est la diversité des environnements, dans lesquels sont vécues les expériences individuelles et collectives, qui permet à l'EPS de participer de façon spécifique à l'éducation à la santé, à la sécurité, à la solidarité, à la responsabilité et à l'autonomie. En offrant des occasions concrètes d'accéder aux valeurs sociales et morales, notamment dans le rapport à la règle, l'EPS contribue à l'éducation à la citoyenneté. L'association sportive de l'établissement constitue, à cet égard, un champ d'expériences d'une particulière richesse, dans le même temps où elle offre des possibilités d'approfondissement et de découvertes.

2 - OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Les activités proposées aux élèves sont très variées : ces derniers sont ainsi confrontés à de grandes catégories de situations éducatives, et découvrent les activités qu'ils pourront poursuivre au-delà de l'école.

Ces activités sont l'occasion pour l'élève de se mettre en relation avec le monde physique ou avec les autres, et de mieux se connaître. Dans le cadre des relations que l'individu entretient avec le monde physique, deux objectifs sont privilégiés :

- apprendre à mobiliser ses ressources et les développer en vue d'atteindre une plus grande efficacité lors d'une performance, d'une épreuve ou d'une compétition dont les résultats peuvent être appréciés ou mesurés dans le temps et l'espace,

- apprendre à agir en sécurité pour soi, pour les autres, dans les activités et milieux les plus divers, notamment dans un milieu de pleine nature ou reproduisant celui-ci.

Cette confrontation à l'environnement, le plus souvent individuelle, permet d'appréhender les dimensions terrestres, aériennes, aquatiques des conduites motrices.

Une attention particulière est portée à l'enseignement de la natation pour les élèves ne sachant pas nager à l'entrée au collège.

- Dans le cadre des relations de coopération, de confrontation et de communication avec autrui, on privilégie les objectifs suivants:

- résoudre et maîtriser les problèmes posés par l'opposition à autrui (affrontements directs ou indirects avec instruments),

- résoudre et maîtriser les problèmes posés par la coopération en vue d'une action collective avec ou sans opposition,

- construire et développer des actions destinées à être vues et jugées par autrui. Celles-ci peuvent avoir pour objectif de provoquer une émotion, de s'inscrire dans une démarche artistique ou de faire référence à une dimension esthétique.

- Dans le cadre du développement de la connaissance de soi, on veille à enrichir le rapport que l'élève entretient avec son corps et à favoriser l'élaboration d'une image de soi positive. À cette fin, on privilégie les objectifs suivants :

- développer les perceptions sensorielles,

- surmonter les appréhensions et savoir prendre les décisions liées à l'action motrice.

Les différents objectifs présentés ci-dessus sont essentiels pour éduquer de façon équilibrée les élèves sur les plans physique et sportif et sur ce-lui du comportement et de la maîtrise de soi; les professeurs peuvent les compléter par d'autres pour tenir compte au mieux des besoins et des caractéristiques de leurs classes.

3 - NATURE DES ACQUISITIONS

Les apprentissages mènent en EPS à l'acquisition de compétences :

- Des compétences spécifiques nécessaires à la réalisation efficace de chacune des activités enseignées; elles révèlent la maîtrise de savoirs et de techniques intégrés dans l'action-même et contribuent à l'élaboration de compétences et de connaissances plus larges, repérables à l'occasion de la pratique de plusieurs activités.
- Des compétences propres à un groupe d'activités ;
- Des compétences générales. Celles-ci ont deux fonctions importantes, progressivement prises en compte au collège:

- l'identification et l'appréciation des conditions et des déterminants de l'action ;

- la gestion et l'organisation individuelle et collective des apprentissages dans des conditions optimales de sécurité.

PROGRAMME DE LA CLASSE DE SIXIÈME

Le B.O. N°29 18 JUILLET. 1996

1 - Compétences spécifiques

Le grand nombre d'activités physiques, sportives et artistiques pouvant être enseignées ne permet pas d'établir dans ce programme la liste exhaustive des compétences spécifiques à chacune d'elles. Des exemples précis seront donnés dans les documents d'accompagnement.

2 - Compétences propres à différents groupes d'activités

Ce programme présente, selon les appellations habituellement utilisées en éducation physique et sportive, les compétences propres à des groupes d'activités.

Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs

- s'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire:
- différencier jouer contre et jouer avec,
- se reconnaître attaquant ou défenseur,
- intégrer la notion de cible.
- respecter dans le jeu les règles essentielles du sport collectif pratiqué,
- faire les choix élémentaires permettant d'atteindre la cible :
- jouer seul ou jouer avec un partenaire,
- tirer ou passer,
- jouer court ou jouer long.
- maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative:
 - à l'occupation de l'espace,
 - à l'action de tir et de marque,
 - au déplacement éventuel avec la balle,
 - à la liaison réceptionneur/non réceptionneur, porteur/non porteur, lorsqu'elle est nécessaire et possible.

- *Commentaire:* en sixième, les compétences et connaissances acquérir dans le cadre d'un jeu à effectifs réduits doivent permettre, en coopération avec les partenaires, de mettre en difficulté l'équipe adverse et de valoriser un jeu vers le but.

Document d'accompagnement 6^{ème} :

ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION : **SPORTS COLLECTIFS**

Les activités, dans *ce groupe*, consistent en une opposition entre deux équipes, par l'intermédiaire d'un ballon, dans un contexte réglementé (aire d'évolution, marque, temps de jeu, *droit de charge* des joueurs et moyens d'action sur la balle). Ces pratiques sollicitent *pour* chacun des acteurs des ressources motrices, affectives et intellectuelles mises au *service* de l'équipe (la victoire collective), dans le respect de la formation adverse.

Ce *groupe* rassemble des activités aux espaces d'évolution interpénétrés (football, rugby, basket-ball, handball, *water-polo*, etc.) ou non (volley-ball).

Activités conseillées

De façon générale, la programmation des sports collectifs d'opposition et de coopération en classe de 6e devrait permettre à l'élève :

- de vivre une expérience particulière où les actions individuelles se solidarisent dans l'intérêt du groupe ;
- de développer des conduites adaptatives lui permettant d'agir et de réagir sur le jeu en vue de la victoire d'équipe ;
- d'évoluer et de progresser dans un contexte où le rapport à la règle définit les relations aux autres.

Chaque sport collectif porte en lui sa propre richesse et permet de répondre de manière particulière mais non exhaustive aux objectifs du groupe. C'est à l'équipe enseignante de faire le choix de l'activité support selon les intérêts qu'elle y trouvera pour sa population scolaire. Notons cependant pour mémoire que les contraintes matérielles ne sauraient en elles-mêmes justifier totalement cette décision.

Ainsi, les deux sports collectifs qui illustrent ce document, **le basket-ball et le rugby**, ne sauraient constituer une quelconque orientation dans le choix des équipes d'enseignement.

1. L'élève de 6e et l'expérience collective

Les sports collectifs sont souvent présentés comme des activités à caractère «socialisant». L'expérience prouve que la coopération, par exemple, ne va pas forcément de soi, surtout en classe de 6e. Elle doit faire l'objet d'un réel apprentissage, qui sera de nature très différente selon les élèves ; citons en exemple :

- la compréhension du jeu et de la valeur de l'initiative individuelle au profit de l'équipe (s'impliquer dans le jeu, oser tirer, etc.) ;
- la transformation de représentations tronquées (le «basket de rue», par exemple).

2. Les conduites adaptatives de l'élève

En sports collectifs, les actions d'une équipe sont continuellement remises en cause par l'adversaire. Dans ce contexte particulier, le joueur doit pouvoir être en mesure d'adapter sa conduite pour permettre à son équipe de faire basculer le rapport de force en sa faveur. Cette disposition individuelle inclut, entre autres, les habiletés motrices spécifiques à l'activité, les modes d'information et de communication nécessaires à l'action, et l'ensemble des réactions émotionnelles liées au jeu et à l'enjeu.

L'enseignant doit considérer que la conduite adaptative de l'élève en sports collectifs intègre l'ensemble de ces composantes. La valeur d'une équipe sera d'autant plus grande que cette interaction, capacité de lecture du jeu et capacité d'agir et réagir sur le jeu, sera partagée.

C'est un apprentissage long, coûteux en temps, mais riche de sens pour l'élève. Il lui permet de vivre la réalité des sports collectifs : une adaptation perpétuelle de sa conduite selon les événements perçus, le sens qu'ils prennent pour l'équipe et les effets susceptibles d'être produits.

3. L'élève de 6e et le rapport à la règle

Le rapport à la règle est appréhendé d'une façon très intense par les élèves de cet âge. Il convient d'y accorder une attention toute particulière en sports collectifs, car l'engagement profond et complexe suscité chez certains peut induire des effets contraires à ceux recherchés.

L'acceptation, l'application et le respect des règles donnant l'existence au jeu ne pourront faire l'objet d'un apprentissage indissocié des autres acquisitions.

BASKET-BALL

L'engouement des élèves pour cette activité très médiatisée est réel, même si elle est très souvent perçue comme un sport où l'action individuelle prédomine. À ce titre, le choix du basket en classe de 6e peut constituer une voie d'entrée pratique pour permettre la transformation de représentations tronquées. D'autres éléments peuvent cependant justifier ce choix, selon le regard que l'on peut avoir de l'activité :

- la richesse des manipulations et de la motricité sollicitées ;
- la maîtrise corporelle et le contrôle de soi imposés par le règlement ;
- les enchaînements et la multiplicité des signaux à percevoir, qui imposent une adaptation constante des conduites.

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

L'appropriation de la balle et les actions de marque constituent deux éléments non négligeables des intentions d'un très grand nombre d'élèves en sport collectif.

Les apprentissages proposés en exemples s'articulent volontairement autour de ces intentions minimales existantes ou à créer, pour favoriser l'apparition d'un « langage collectif », fondement de la cohésion de l'équipe :

- jeu offensif de gagne-terrain (jeu de renvoi direct en volley-ball) ;
- jeu défensif de récupération rapide de balle et de relance d'attaque.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

Les élèves jouent un match en 3C/3 sur terrain réduit (largeur de gymnase), avec des cibles basses si possible (panier à 2 m 60) et un petit ballon (taille 5).

Ce dispositif avantage le rapport entre le nombre de joueurs et la surface de jeu disponible. Il a pour but d'induire des comportements de type jeu d'appui et jeu de relais d'une cible à l'autre, avec des réussites au tir plus fréquentes.

Le temps de jeu n'est pas décompté et le règlement est adapté : non contact (fautes non comptabilisées mais sanctionnées par une réparation en touche ou un lancer franc à valeur de deux points), marcher, reprise de dribble.

Les équipes peuvent être homogènes ou hétérogènes, mais les rapports de force doivent être équilibrés. Chaque équipe porte un maillot de couleur différente.

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation

(Cf. ci-dessus)

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

1. Conduites initiales des élèves, obstacles rencontrés

Les logiques d'organisation des élèves en basket-ball sont multiples. Les repères proposés sont donnés à titre indicatif et ne prétendent pas décrire toutes les caractéristiques observables. Seuls les comportements les plus couramment constatés chez les élèves ont été retenus ; encore faut-il préciser qu'il s'agit de tendances et que la réalité reste beaucoup plus complexe.

a. Enchaînements collectifs d'action

À ce stade, il est préférable de parler d'actions qui se juxtaposent ou qui se succèdent avec des temps de latence parfois importants.

b. Objets pris en compte pour décider

L'atteinte de la cible (tirer et marquer) et l'appropriation du ballon peuvent être considérées comme des centres d'intérêt dominants chez un très grand nombre d'élèves.

c. Mises en relations établies par l'élève dans l'équipe

• L'appropriation du ballon et sa conservation

La perception du joueur est «globalisée» et perturbée par l'affluence de signaux imprévisibles ou non pertinents. Il n'y a pas, à ce niveau, de lecture du jeu (le porteur de balle «protecteur/rejeteur» selon la nature de la pression défensive, les non-porteurs et les défenseurs «accompagnateurs ou quémandeurs» proches et faces au porteur).

• La cible et le tir

La perception du joueur est focalisée par le déclenchement du tir (le porteur de balle «dribbleur solitaire»). Les indices permettant une progression plus sûre et plus aisée de la balle vers l'espace de marque ne sont pas jugés essentiels. La lecture du jeu s'effectue ici *a priori* et ne tolère quasiment pas d'adaptation.

• La cible et les partenaires

Le jeu de passe prédomine largement sur le jeu de dribble, même lorsqu'il est nécessaire. La lecture du jeu correspond ici à ce que l'on peut attendre chez un élève de 6e. En revanche, les moyens disponibles sont trop fragiles, ou les temps de réponse trop longs pour que l'élève exploite correctement les alternatives perçues ou créées (jeu en forme de «chaîne de passes»).

d. Techniques d'action sur la balle

Les échanges face à face à deux mains ne posent pas de problèmes majeurs dès lors que la pression temporelle (intensité de l'action des défenseurs) est réduite, la distance de passe courte et la vitesse de déplacement faible.

La progression en dribble s'effectue la plupart du temps à vitesse constante. Pour certains, le dribble ne peut être utilisé en jeu, car il est trop lent à déclencher ou trop complexe en situation de joueur poursuivi. Pour d'autres, il est surexploité sans grande capacité d'ajustement au cours de l'action.

Les tirs s'effectuent le plus souvent à l'arrêt, quelle que soit l'action qui précède (déplacement, réception en appui). Le tir est fréquemment tenté face et près du panier, à deux mains. La cible est perçue globalement et très tardivement (pendant l'action de tir, voire *a posteriori*).

2. «Ce qu'il y a à faire» : compétences spécifiques

a. Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable¹

Prendre de vitesse le système défensif adverse et permettre une action de tir dans l'espace de marque favorable.

Le porteur de balle assumera le tir ou favorisera l'action du partenaire selon la situation perçue.

La maîtrise du dribble de progression et de la passe longue sera nettement valorisée pour faciliter l'apparition de cette alternative.

1. «L'espace de marque favorable» constitue le secteur virtuel situé autour de la cible dans lequel un joueur a les plus grandes chances de réussite. Cet espace s'agrandit au fur et à mesure de l'évolution des capacités physiques du sujet et de sa compétence dans l'action de marque.

b. Compétences liées à l'action de marque

Dans un espace proche du panier, seul ou poursuivi, produire une trajectoire haute, associant une poussée équilibrée et contrôlée, et une visée précise.

Les formes de tir (en appui ou en course) ne sont pas imposées, même si le tir en course doit être, dès ce stade, nettement valorisé.

c. Compétences liées à la récupération de balle

Provoquer des transgressions de règle chez le porteur de balle ou induire des trajectoires de longue durée.

Rebond offensif et défensif : occuper l'espace dans lequel le ballon redescendra.

d. Compétences liées à l'application du règlement

Sur la base d'indices essentiels du jeu, réagir et appliquer la décision correspondante (auto arbitrage ou arbitrage à plusieurs) :

- la marque ;
- le non-contact ;
- le marcher ;
- la reprise de dribble.

3. Indicateurs de fin d'étape Repères collectifs

Le nombre de possessions de balle qui débouchent sur une action de tir est globalement égal au nombre de pertes.

Le score augmente sensiblement, même si l'adresse effective se situe entre 20 et 30 % de réussite. L'espace de jeu offensif relie les deux cibles sur l'axe central mais reste encore très étroit.

Repères individuels

En attaque, l'élève exploite des alternatives simples dans le jeu de progression en appui (passe ou dribble).

En défense, l'élève perçoit le sens de l'action défensive et recherche la récupération de balle.

III - Contenus

<p>«CE QU'IL Y A À FAIRE» <u>:COMPÉTENCES</u> <u>SPÉCIFIQUES</u></p>	<p>«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»</p>
<p>1- Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable</p> <p>• Prendre de vitesse le système défensif adverse et permettre une action de tir dans l'espace de marque favorable.</p>	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – le couloir de jeu direct (s'orienter face à la cible adverse) ; – l'occupation du couloir de jeu direct ; – le (ou les) partenaire(s) démarqué(s) vers la cible et à distance de passe ; – la distance de marque du défenseur (agir avant d'être pressé). • Pour le non-porteur : <ul style="list-style-type: none"> – l'espace libre en avant du porteur déjà occupé par un partenaire : se déplacer ailleurs pour proposer une autre solution ; – l'action du porteur dans le couloir de jeu direct : ne pas l'encombrer si le porteur dribble vers la cible. <p style="text-align: center;">Techniques d'action sur la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour la transporter seul vers la cible en situation de poursuite (dribble de progression) : <ul style="list-style-type: none"> – accompagner la balle vers l'avant à hauteur du bassin ; – dissocier le contrôle visuel de la cible et le contrôle tactile du ballon ; – identifier la distance qui sépare du panier (contrôle visuel fréquent). • Pour la transporter à plusieurs : <ul style="list-style-type: none"> – Lancer long (jeu d'appui) : <ul style="list-style-type: none"> – construire l'alignement ballon-corps-cible ; – intégrer la nécessité d'accompagner la balle le plus longtemps possible ; – comprendre que pour un lancer précis, toutes les forces appliquées à la balle doivent être dirigées dans l'axe du partenaire s'il est immobile, ou en avant de lui s'il se déplace. – Lancer court (jeu d'appui et de relais) : <ul style="list-style-type: none"> – passer à deux mains directement ou avec un rebond avant d'être à «distance de contact» avec l'adversaire ; – viser le buste de son partenaire. – Attraper la balle à l'arrêt ou après un déplacement : <ul style="list-style-type: none"> – coordonner courir-atraper ; – coordonner attraper-s'arrêter, attraper dribbler, attraper-dribbler-tirer, etc.

	<p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> – L’agrandissement de l’espace de jeu et la dispersion des défenseurs ; – passer d’une représentation «avoir le ballon» à «faire avancer la balle vers la cible» ; – le démarquage en avant de la balle et la nécessité de mise à distance de passe, vue du porteur, à l’écart des défenseurs ; – l’appel de balle dans le champ visuel du porteur et le besoin de se faire «oublier» des défenseurs (appel corporel et non plus vocal) ; – la distance et la capacité de passe.
<p>2- Compétences liées à l’action de marque</p> <p>• Dans un espace proche du panier, seul ou poursuivi, produire une trajectoire haute, associant une poussée équilibrée et contrôlée et une visée précise.</p>	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <ul style="list-style-type: none"> – La présence proche ou non du défenseur pour tirer ou conserver ; – l’espace de marque (contrôle visuel) ; – le point de visée (centre du cercle, etc.). <p>Techniques d’action sur la balle dans le tir en situation de poursuite, le tir après arrêt et le tir en course</p> <ul style="list-style-type: none"> – Construire des modalités de dribble facilitant le passage à l’attraper-tirer en course ; – ne pas quitter la cible des yeux durant l’action de poussée (visée) ; – différencier le bras viseur du bras pousseur si tir à une main, etc. <p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> – La vitesse de déplacement et la distance de la cible ; – le temps de visée et la quantité d’actions à enchaîner pour déclencher le tir ; – le temps de préparation et de déclenchement du tir et l’adresse ; – l’équilibre et l’adresse.
<p>3- Compétences liées à la récupération de balle</p> <p>• Provoquer des transgressions de règle chez le porteur de balle ou induire des trajectoires de longue durée.</p>	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans la récupération de balle pendant la progression : <ul style="list-style-type: none"> – la distance de marquage (règle du non contact) ; – les lignes de passe. • Dans la récupération de la balle au rebond : <ul style="list-style-type: none"> (cette action spécifique au basket-ball - cible haute et dans l’espace de jeu - appelle une attention particulière dès ce niveau) – son placement par rapport à la cible ;

<ul style="list-style-type: none"> • Rebond offensif et défensif : - occuper l'espace dans lequel le ballon redescendra. 	<p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> - La distance passeur récepteur et le temps d'intervention disponible ; - la récupération de la balle et l'enchaînement d'une nouvelle action de tir (rebond offensif) ; - la récupération de la balle et le changement rapide de statut (rebond défensif).
<p>4- Compétences liées à l'application du règlement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir et appliquer la Sanction correspondante (auto arbitrage, ou arbitrage à plusieurs). 	<p style="text-align: center;">Les quatre règles permettant le déroulement du jeu et leur application</p> <ul style="list-style-type: none"> - La marque ; - le non-contact ; - le marcher ; - la reprise de dribble. <p>Leur acquisition et leur maîtrise ne peuvent se dissocier de l'acquisition des trois autres compétences. Autrement dit, ces contenus seront abordés par l'élève tout au long des situations d'apprentissage permettant la construction des compétences précédentes.</p>

Quelques repères sur l'activité de l'élève

- **L'équipe** La balle va-t-elle souvent jusqu'à la cible ?

L'atteinte de la cible en situation de dribbleur poursuivi est-elle fréquente ?

- **Le porteur de balle**

L'élève s'oriente-t-il face à la cible adverse après chaque réception de balle ?

Conserve-t-il son dribble pour augmenter ses alternatives ou l'utilise-t-il systématiquement ?

Regarde-t-il la cible longtemps avant le déclenchement de l'action de tir ?

- **Le non-porteur de balle**

Est-il capable de percevoir un espace libre en avant du porteur de balle et de l'exploiter ?

- **Le défenseur** Sait-il reconnaître une ligne de passe ?

Éléments de bibliographie

Bosc G., « Pour une conception de l'entraînement au service d'une philosophie du jeu », in Revue EP.S, n°243.

Bosc G., Poulain Th., Basket-bal, Éditions Revue EP.S.

Falguière M., « Évaluation de la motricité », in Revue EP.S, n°228-229.

Mérand R. et al., Lancer et *Circular*, Paris, INRP, 1990. Philippon S., L'ABC du basket, FPC Lyon.

Chap. « Sports collectifs », in *Vers des programmes*, Dossier EP.S n°24, Éditions Revue EP.S, académie de Lyon, 1995.

Activités physiques : *projets* d'enseignement, Groupe programme de l'académie de Dijon, CRDP de Bourgogne, 1996.

En avant la balle, association Lyon Sud plus, Saint-Symphorien d'Oz, 1989.

RUGBY

Le rugby est un jeu de conquête de territoire par les courses et les luttes. La course et le transport de la balle ne posent pas de problèmes particuliers au débutant, contrairement au basket-ball. L'affrontement corporel, en revanche, génère souvent des réactions émotionnelles (fuite ou agressivité non contrôlée) qui perturbent le jeu et modifient le but recherché. C'est pourtant à partir de cette notion (rechercher ou, au contraire, éviter l'affrontement) que vont se construire les solutions permettant à l'équipe d'atteindre l'espace de marque.

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

C'est à travers la singularité du rapport d'opposition (affronter ou éviter) et de l'engagement physique et émotionnel qu'il engendre que l'élève de 6e va apprendre à agir et réagir en rugby.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

- Les élèves jouent un match en 6C/6 ou 8C/8 sur un terrain réduit (40 x 20 à 40 x 40). Ce dispositif doit faciliter l'apparition d'organisations valorisant la pénétration groupée ou le jeu déployé, ainsi que les formes d'opposition qui s'y rattachent.
- Le temps de jeu est variable et le règlement est adapté :
 - La marque : la balle doit être déposée dans l'en-but adverse.
 - La règle du hors-jeu : ne pas jouer « en avant » du porteur de balle.
 - Le tenu : le joueur plaqué au sol doit faire l'effort de libérer son ballon.
 - Le contact : seul le porteur peut être plaqué ; l'action sur ce porteur doit se situer en dessous du niveau des bras.
 - Le jeu au pied est interdit.
 - Toutes les remises en jeu s'effectuent en « gratte-poule » (pas de touches ni de mêlées).
 - L'équipe adverse se situe à 5 mètres minimum de la remise en jeu.
 - L'acte dangereux peut être sanctionné par une exclusion temporaire.
- Les équipes peuvent être homogènes ou hétérogènes, mais les rapports de force doivent être équilibrés. Chaque équipe porte un maillot de couleur différente

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. **Situation et conditions de réalisation** (Cf. ci-dessus)

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

1. Conduites initiales des élèves, obstacles rencontrés

Comme dans l'illustration précédente, ces indications ne prétendent pas décrire toutes les réalités.

a. Enchaînements collectifs d'actions

Les actions de progression alternent avec des arrêts de jeu fréquents où la balle change régulièrement d'équipe. La progression s'effectue à partir d'échappées solitaires ou de contournements. Les phases statiques sont nombreuses et dues à une dispute anarchique de la balle.

b. Objets pris en compte

Pour un grand nombre d'élèves débutants, les conduites oscillent souvent entre s'approprier la balle et s'en défaire dès que le danger devient pressant, ou s'organiser pour ne pas la recevoir.

Chez les élèves qui ont perçu le sens du jeu, le projet d'atteinte de l'en-but va être modifié par la perception de la charge.

Chez les élèves en situation de défense, les intentions vont osciller entre l'évitement du porteur et l'accrochage de celui-ci. Dans ce cas, l'intention d'arrêter le joueur soit en l'agrippant, soit en l'accrochant aux épaules est subordonnée au souci de ne pas perdre l'équilibre.

c. Mises en relations établies

- **L'appropriation de la balle et la préservation de son intégrité physique**

Le but du jeu n'est pas intégré et les éventuels signaux propices au gain de terrain ne sont pas perçus. La lecture du jeu est immédiate et assujettie à la perception d'un contact possible à éviter. Elle ne permet pas une progression systématique du ballon (fuite ou libération anarchique de la balle).

- **L'atteinte de l'en-but et la préservation de son intégrité physique**

Le but du jeu est perçu, mais l'appréhension de la charge modifie les comportements et perturbe la capacité de lecture. Si le porteur adopte une attitude de protection (corps-obstacle), la conservation du ballon supprime toute autre prise d'information. S'il adopte une stratégie de progression en contournement (course à la périphérie), c'est le souci d'évitement qui prime, au détriment d'autres solutions plus efficaces. Dans les deux cas, la capacité de lecture est troublée par des composantes émotionnelles fortes qu'il conviendra de transformer.

d. Techniques d'action sur la balle

La motricité usuelle des élèves est suffisante pour les organisations de jeu recherchées. Cependant, l'exploitation de leur potentiel par les élèves n'est pas encore perçue. La saisie des adversaires s'effectue en agrippant, et pas encore à bras le corps.

2. «Ce qu'il y a à faire» : compétences spécifiques

a. Compétences liées à l'accès à l'espace de marque (en-but)

Dans un mode de jeu fixé à l'avance par l'enseignant (jeu groupé ou jeu déployé), faire avancer la balle vers l'en-but en la transportant, avec ou sans lutte, ou en la faisant circuler.

L'élève devra pouvoir évoluer dans ces deux formes de jeu, même si dans un premier temps elles restent artificiellement dissociées. La capacité de choix d'un mode d'organisation à privilégier durant le jeu ne pourra, par sa complexité, faire l'objet d'une attente à ce niveau d'apprentissage.

b. Compétences liées à l'action de marque

Le jeu au pied n'est pas essentiel à ce niveau de pratique. L'action de marque (aplatir dans l'en-but), comme la manipulation du ballon, n'appelle pas de compétences particulières. Les capacités habituelles des élèves sont à ce niveau amplement suffisantes.

c. Compétences liées à la conquête du ballon

Récupérer la balle, à l'arrêt ou en mouvement, soit en la ramassant, soit dans un défi physique (plaquage, opposition collective au jeu groupé adverse), dans le respect de la règle du hors-jeu.

d. Compétences liées à l'application du règlement

Sur la base d'indices essentiels du jeu, réagir et appliquer la décision correspondante (arbitrage à plusieurs)

- la marque ;
- le hors-jeu ;
- le tenu.

3. Indicateurs de fin d'étape

Repères collectifs

Le nombre d'essais augmente nettement.

La balle progresse régulièrement vers la cible. **Repères individuels**

Les déplacements des joueurs sont nettement orientés vers l'en-but.

Les actions de ceinturage sont beaucoup plus nombreuses. Le nombre d'échanges augmente sensiblement, etc.

III - Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : <u>COMPÉTENCES</u> <u>SPÉCIFIQUES</u>	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»
<p>1- Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable</p> <p>• Faire avancer la balle vers l'en-but en la transportant, avec ou sans lutte, ou en la faisant circuler.</p>	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour l'équipe : La nature du jeu fixé à l'avance par l'enseignant (jeu groupé dit de «combat» ou jeu déployé dit «d'évitement»). • Pour le porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – la disponibilité du couloir de jeu direct ; – l'adversaire direct pour : <ul style="list-style-type: none"> – le défier physiquement (jeu direct) ; – conserver la balle dans le tenu debout et attendre le soutien ; – libérer la balle en arrière (jouer en soutien). • Pour le non-porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – la progression du porteur (soutien au loin) ; – le porteur tenu (soutien au près) ; – la ligne de hors-jeu. <p style="text-align: center;">Techniques d'action sur la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour la transporter seul, l'élève utilisera ses propres ressources pour : <ul style="list-style-type: none"> – orienter sa course selon l'axe longitudinal du terrain ; – pousser/repousser l'adversaire ; – continuer à progresser en étant accroché. • Pour la transporter à plusieurs : <ul style="list-style-type: none"> – passer en arrière de son sens de déplacement ; – recevoir et relancer la balle en conservant son axe de course. • Pour le joueur tenu au sol : <ul style="list-style-type: none"> – s'orienter vers son camp en chutant ; – libérer le ballon pour un soutien potentiel. • Pour le joueur tenu debout : <ul style="list-style-type: none"> – attendre en restant debout et s'orienter vers son camp pour libérer le ballon (notion de corps-obstacle). <p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> – La conservation du ballon et sa progression vers la cible ; – le déplacement de la balle et sa transmission vers l'arrière en soutien ; – la concentration de l'espace de jeu effectif et la perforation de la défense adverse (jeu groupé) ; – l'agrandissement de l'espace de jeu effectif et la dispersion des défenseurs (jeu déployé).
<p>2- Compétences liées à l'action de marque</p>	<p>L'action de marque ne nécessite pas de compétences particulières à ce niveau, les habiletés usuelles suffisent.</p>

<p>3- Compétences liées à la conquête du ballon</p> <p>• Récupérer la balle, à l'arrêt ou en mouvement, soit en la ramassant, soit dans un défi physique (plaquage, opposition collective au jeu groupé adverse), dans le respect de la règle du hors-jeu.</p>	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <p>Le déplacement du porteur dans son espace proche.</p> <p style="text-align: center;">Techniques d'action sur la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le défenseur plaqueur : plaquer l'adversaire et se laisser glisser en tenant fermement. • Pour les autres défenseurs : <ul style="list-style-type: none"> – soutenir le partenaire qui a porté le plaquage ; – récupérer la balle et relancer l'attaque. <p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> – Le trajet du porteur de balle et le trajet du défenseur, à l'arrêt, en mouvement, ou par combinaison des deux ; – la charge au près et le jeu groupé ; – l'attente de l'engagement et le jeu déployé.
<p>4- Compétences liées à l'application du règlement</p> <p>• Sur la base d'indices essentiels du jeu, réagir et appliquer la décision correspondante (arbitrage à plusieurs).</p>	<p>Les trois règles principales permettant le déroulement du jeu et leur application</p> <ul style="list-style-type: none"> – La marque ; – le hors-jeu ; – le tenu. <p>Leur acquisition et leur maîtrise ne peuvent se dissocier de l'acquisition des trois autres compétences.</p> <p>Autrement dit, ces contenus seront abordés par l'élève tout au long des situations d'apprentissage permettant la construction des compétences précédentes.</p>

Quelques repères sur l'activité de l'élève

- **L'équipe**

La balle va-t-elle souvent en direction de la cible ?

- **Le porteur de balle**

S'engage-t-il vers la cible adverse après chaque réception de balle ?

Défie-t-il son opposant direct lorsque le rapport de force est à son avantage ?

Fait-il l'effort pour protéger et libérer sa balle sur les tenus ?

- **Le non-porteur de balle**

Est-il capable d'aider le porteur de balle au près ou au loin selon la nature du jeu produit ?

- **Le défenseur**

Est-il capable de contrer le porteur de balle qui se trouve sur son trajet ?

Est-il capable de venir en aide au défenseur sur le porteur pour l'aider à récupérer la balle ?

Éléments de bibliographie

Collinet S., «Le plaquage», in Revue EP.S, n°252.

Collinet S., Nérin J.-Y., Peyreblanque M., *Rugby*, coll. «De l'école... aux associations...», Éditions Revue EP.S.

Deleplace R., *Rugby de mouvement, rugby total*, Éditions Revue EP.S.

Durieu C., «Jeux d'opposition», in Revue EP.S, n°223.

Gimenez A., Quilis A., *Le Rugby*, Éducation physique et didactique des APS, AEEPS, 1990.

Ticoulat M., «Intelligence des actions individuelles et collectives», in Revue EP.S, n°210-211-

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Programme cycle central : 5^{ème} 4^{ème}

BO 30 janvier 1997

I Compétences spécifiques

Le grand nombre d'activités physiques, sportives et artistiques pouvant être enseignées ne permet pas d'établir dans ce programme la liste exhaustive des compétences spécifiques à chacune d'elles.

II Compétences propres à différents groupes d'activités

Des exemples précis seront donnés dans le document d'accompagnement.

Les différentes compétences propres aux groupes d'activités proposées ci-après s'élaborent progressivement lors de la pratique de chacune des activités particulières.

Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs

- Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu.

En attaque :

- porteur de balle (passeur, tireur, éventuellement dribbleur)
- non porteur de balle (appui, soutien, relais) :

En défense : interception, gêne...

- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire :
 - exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie);
 - occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense ;

- se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires;
 - identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé ;
 - enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.
- Maîtriser les solutions nécessaires pour :
 - utiliser des espaces permettant d'agir en attaque et en défense ;
 - agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense ;
 - pouvoir atteindre la cible.
 - Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.

Commentaire :

À l'issue de la classe de 4e, dans les matches où l'effectif des équipes est adapté, les compétences acquises doivent permettre à l'élève de s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque placée. Il doit pouvoir mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu.

IV Organisation des apprentissages et évaluation

Les apprentissages sont organisés selon les principes fixés dans le texte de présentation du programme de 6e; ils s'inscrivent dans le projet pédagogique d'éducation physique et sportive élaboré dans chaque établissement pour l'ensemble de la scolarité au collège.

Le collège propose deux niveaux de compétences; on peut considérer :

- qu'une activité pratiquée pendant au moins dix heures effectives conduit à la maîtrise des compétences du premier niveau ;
- que vingt heures de pratique effective (sur une année ou sur plusieurs) rendent exigibles les compétences du deuxième niveau.

Ces dernières peuvent être acquises dès le cycle central. Le professeur veillera à offrir la possibilité aux élèves qui en ont le potentiel de développer des compétences du niveau supérieur mais il ne les prendra pas en compte pour l'évaluation de fin de collège.

Document d'accompagnement cinquième quatrième :

ACTIVITÉS DE COOPÉRATION ET D'OPPOSITION : **SPORTS COLLECTIFS**

Activités conseillées

Les indications données dans le document d'accompagnement destiné à la classe de 6e restent valables pour le cycle central ; le lecteur devra s'y référer pour resituer les propositions du présent document.

En éducation physique et sportive, l'élève est amené, au cours d'une même année scolaire ou d'une année à l'autre, à pratiquer des activités présentant des caractéristiques plus ou moins proches. Les textes des programmes rassemblent des compétences que les élèves doivent acquérir, puis réinvestir d'un cycle d'apprentissage à l'autre, au sein d'un même groupe d'activités.

Les propositions présentées dans le document s'appuient sur l'hypothèse qu'il existerait un réinvestissement positif en EPS, avec toutes les réserves et les limites des constats issus du «terrain».

Cette projection de compétences n'est pas de même nature selon la plus ou moins grande «proximité» des sports collectifs pratiqués. Trois exemples sont proposés :

- Une APS anciennement pratiquée : **le basket-ball**

L'ensemble des compétences spécifiques de premier niveau (cf. «Document d'accompagnement 6e») sert d'appui pour l'élaboration des compétences spécifiques de second niveau.

- Une APS nouvellement pratiquée : **le volley-ball**

Les compétences spécifiques de cette APS, de par leur singularité, sont du premier niveau. Toutefois, il est permis de supposer, là encore, qu'un certain nombre de compétences du groupe, acquises précédemment, permettent une compréhension plus rapide du sens de l'activité (la règle, le but du jeu, la cible, etc.).

- Une APS nouvellement pratiquée : **le handball**

Les compétences spécifiques attendues s'appuient sur les compétences de groupe du premier et du second niveau d'une APS proche, pratiquée antérieurement (basket-ball). Les transversalités les plus fortes entre ces deux APS devraient pouvoir se trouver dans les compétences liées aux notions de règle et de jeu vers le but.

Les objets à prendre en compte pour décider et les mises en relations à établir varient peu à ce niveau, malgré la différence de surface de jeu et de densité de joueurs. En revanche, les compétences liées à l'action de marque sont totalement nouvelles. L'illustration abordera ce dernier point exclusivement.

L'enseignant se reportera à la proposition basket-ball du niveau central pour plus de détails sur les autres acquisitions attendues. Il lui appartiendra d'effectuer les ajustements indispensables pour donner à l'activité handball sa réelle signification.

Remarque : La maturité de certains élèves, à ce stade de scolarité, devrait permettre de dépasser ce niveau. Il appartiendra à l'enseignant d'ajuster ses attentes en fonction du profil de sa classe.

BASKET-BALL

I - Mise en œuvre

Contexte et conditions d'apprentissage

Les élèves jouent un match en 4C/4 sur terrain réduit (largeur de gymnase).

Ballon de taille 5 et paniers abaissés lorsque cela est possible (niveau 5), ballon de taille 6 ou 7 (niveau 4).

Temps de jeu non décompté et règlement adapté :

- non-contact (trois fautes personnelles sanctionnées par une réparation en touche ou un lancer-franc à valeur de deux points) ;
- marcher et reprise de dribble ;
- règle des 5 secondes ;
- marque adaptée : le tir en appui déclenché à «mi-distance» vaut un point lorsqu'il touche le cercle par-dessus. Le but est de favoriser les tentatives de loin lorsqu'elles doivent survenir, et les actions de rebond offensif (marquer un, puis deux points) et défensif. Cela impose une comptabilité extérieure (feuille de marque simplifiée).

Les rapports de force entre les équipes et les couples attaquant défenseur doivent être équilibrés.

Remarque : La règle des 3 secondes n'est pas essentielle à ce niveau. Imposée trop tôt, elle peut bloquer tous les mouvements vers la cible (duels 1C/1 ou démarquages simples). Il appartiendra à l'enseignant de juger de l'opportunité de son utilisation.

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. **Situation et conditions de réalisation** (Cf. ci-dessus)

B. **«De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»**

1. Conduites initiales des élèves, obstacles rencontrés

Les conduites initiales des élèves devraient correspondre aux compétences développées au cours du niveau précédent. Le lecteur se référera au document d'accompagnement, classe de 6e («Compétences à acquérir et indicateurs de fin d'étape»).

2. «Ce qu'il y a à faire» : compétences spécifiques

a. Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable¹

Choisir les actions pertinentes en fonction de la configuration du jeu :

- jeu rapide en progression directe : prendre de vitesse l'adversaire, seul ou avec l'aide de ses partenaires, pour dépasser le rideau défensif et déclencher un tir en course ;
- ou jeu en progression indirecte : rapprocher la balle de l'espace de marque, avec l'aide de ses partenaires, en évitant (relais) ou en contournant la défense, pour déclencher une action de tir en course ou en appui (soutien).

1. «L'espace de marque favorable» constitue le secteur virtuel situé autour de la cible dans lequel un joueur a les plus grandes chances de réussite. Cet espace s'agrandit au fur et à mesure de l'évolution des capacités physiques du sujet et de sa compétence dans l'action de marque.

b. Compétences liées à la récupération de balle

Freiner la progression du porteur ou couper les lignes de passe pour rechercher la récupération de balle, sur les phases en mouvement ou arrêtées (règle des 5 secondes).

Jouer le rebond et assurer la continuité du jeu (nouveau tir ou relance de contre-attaque).

c. Compétences liées à l'action de marque

Déclencher un tir (en course ou en appui) malgré la présence proche d'un défenseur et enchaîner le rebond offensif.

d. Compétences liées à l'application du règlement

Réagir aux actions et infractions et appliquer les réparations correspondantes pour des joueurs de son niveau (arbitrage à plusieurs) :

- marque ;
- fautes : non-contact ;
- violations : marcher, reprise de dribble, 5 secondes.

3. Indicateurs de fin d'étape

Repères collectifs

Le temps d'attaque diminue (nombre de passes nécessaire à l'atteinte de la zone de marque).

Le nombre de possessions de balle qui débouchent sur une action de tir est globalement égal au nombre de pertes.

Le score augmente sensiblement même si l'adresse effective se situe aux alentours de 30 % de réussite.

Même si l'axe panier-panier est encore très largement utilisé, l'espace de jeu s'élargit sensiblement (jeu en «zigzag»).

Remarque : Les indices quantitatifs ne changent guère par rapport au niveau précédent. Cela s'explique par l'évolution du rapport de force, de la vitesse d'exécution souvent perturbante et des complexités nouvelles déployées dans le jeu.

Repères individuels

Les compétences minimales, à l'issue de vingt heures de pratique, devraient correspondre à la totalité des compétences exigibles au premier niveau (Cf. compétences, programme 6e).

III – Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : <u>COMPÉTENCES</u> <u>SPÉCIFIQUES</u>	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»
<p>1- Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu rapide en progression directe • ou jeu de progression indirecte. 	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour le porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – Les possibilités de progression selon la nature du bloc défensif : adopter une attitude orientée vers la cible et décentrée par rapport au ballon (pivot d'orientation). – Les alternatives perçues au cours de l'action : <ul style="list-style-type: none"> – espace de jeu direct libre ou libéré : jeu direct en passe ou en dribble ; – espace de jeu direct encombré : jeu de contournement en relais (jeu de «zigzag» ou jeu de contournement en soutien — jeu de renversement d'attaque), jeu direct en 1C/1 près de la cible. • Pour le non-porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – sa position par rapport au ballon, à la cible et aux adversaires ; – les espaces libres ou libérés : actions de démarquage simple ; – l'action du porteur : ne pas rentrer dans son couloir de jeu ; – la posture et l'orientation du porteur : porter un soutien si le porteur pivote dos à la cible. <p style="text-align: center;">Techniques d'action sur la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour la recevoir : <ul style="list-style-type: none"> – se démarquer : agrandir le triangle porteur/adversaire direct/soi-même par un changement de rythme ; – appel de balle signifiant. • Pour la transporter à plusieurs : <ul style="list-style-type: none"> – maîtriser les alternatives passe de la hanche, à deux mains au-dessus de la tête, ou à bras cassé à l'arrêt et en mouvement (Cf. «Contenus 6e» à poursuivre et à enrichir) ; – passer à un joueur en mouvement ; – enchaîner réception-passe en mouvement («passe instantanée»). • Pour la transporter seul : <ul style="list-style-type: none"> – construire la notion de corps-obstacle ; – dissocier le regard en alternance, main qui dribble, configuration du jeu ; – enchaîner dribble de dégagement et passe en mouvement (marcher). <p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> – La nature du bloc défensif et le mode de jeu le plus approprié ; – la réduction du nombre d'échanges et la prise de vitesse de l'adversaire ; – l'agrandissement de l'espace de jeu et la dispersion de défenseurs ; – l'orientation du porteur et l'aide à assurer ; – le jeu en mouvement et les espaces libres ou libérés ; – les possibilités techniques du porteur et les forces de l'adversaire direct dans le duel 1C/1.

2- Compétences liées à l'action de marque

- **Déclencher un tir en course ou en appui malgré la présence proche d'un défenseur et enchaîner le rebond offensif.**

Objets à prendre en compte pour décider

- la pression défensive ;
- sa propre orientation et son équilibre (tir en appui) ;
- son placement et ses possibilités physiques (tir en appui) ;
- la libération du couloir direct (tir en course).

Techniques d'action sur la balle

- Dans le tir en course :
 - varier les modes de déclenchement (après réception à l'arrêt ou en mouvement, après dribble, etc.) et les axes de tir ;
 - dissocier la vitesse de progression en dribble de la vitesse de préparation du tir
 - ne pas quitter la cible des yeux ;
 - déposer la balle et ne pas la lancer ;
 - rechercher la pénétration dans le jeu direct (duel 1C/1).
- Dans le tir en appui (jusqu'à 4-5 mètres du panier)
 - orienter ses appuis vers la cible ;
 - se concentrer très tôt sur le point de visée ;
 - s'équilibrer dans les différentes phases (vissage du tronc sur bassin, etc.) ;
 - coordonner ses actions pour construire une trajectoire en cloche efficace ;
 - enchaîner action de tir et rebond offensif.

Mises en relations à établir

- la pression défensive et la non-tentative de tir ;
- l'orientation, l'équilibre des appuis et l'adresse à mi-distance ;
- la visualisation précoce de la cible (point précis) et l'adresse au tir ;
- l'accompagnement du ballon et l'adresse.

Remarque : Les mises en relations du niveau 6e restent valables et sont susceptibles d'être reprises selon les besoins.

<p>3- Compétences liées à l'accès à la récupération de la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Freiner la progression du porteur ou couper les lignes de passe. • Jouer le rebond et assurer la continuité du jeu. 	<p style="text-align: center;">Objets à prendre en compte pour décider</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans la récupération de balle au cours de sa circulation : <ul style="list-style-type: none"> – sa position et celle du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – en retard : courir pour se replacer devant le porteur ; – placé entre le porteur et la cible : ajuster la distance de marquage et dissuader (orienter pour certains) ; – la distance entre le porteur et son couple : <ul style="list-style-type: none"> – ballon proche : contester la passe possible ; – ballon loin : s'écarter de son adversaire (disposer de plus de temps pour réagir) ; – les moments du jeu où l'on peut bénéficier de la récupération « indirecte » de la balle (règle des 5 secondes). • Dans la récupération de balle au rebond : <ul style="list-style-type: none"> – son placement par rapport à la cible et à l'adversaire ; – la trajectoire du ballon (anticiper le point de réception pour être le premier placé). <p style="text-align: center;">Techniques d'action</p> <ul style="list-style-type: none"> – stopper la progression du porteur ou l'orienter (déplacement défensif) ; – couper les lignes de passe : aplatir le triangle porteur/adversaire direct/soi-même ; – relancer le jeu sur récupération de balle : importance de la première action (orientation-passe, etc). <p style="text-align: center;">Mises en relations à établir</p> <ul style="list-style-type: none"> – la pression défensive et la réduction des alternatives offensives ; – la pression défensive et la récupération de balle ; – la récupération rapide de balle (interception, rebond) et la continuité du jeu (relance de contreataque, nouvelle tentative de tir, etc.).
<p>4- Compétences liées à l'application du règlement</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir aux actions et infractions et appliquer les réparations correspondantes pour des joueurs de son niveau. 	<p style="text-align: center;">Les règles permettant le déroulement du jeu et leur application</p> <ul style="list-style-type: none"> – la marque ; – le non-contact ; – le marcher ; – la reprise de dribble ; – les « 5 secondes ». <p>Ces contenus seront abordés par l'élève tout au long des situations d'apprentissage permettant la construction des compétences précédentes.</p>

Quelques repères sur l'activité de l'élève

- **L'équipe**

Le rapport possessions/pertes est-il positif ? Le rapport tirs tentés/pertes est-il positif ?

Tous les joueurs sont-ils actifs en défense ?

- **Le porteur de balle**

S'oriente-t-il face à la cible adverse après chaque réception de balle ?

Exploite-t-il un appel de balle signifiant d'un partenaire ?

Enchaîne-t-il une action après avoir tiré ou transmis son ballon ?

- **Le non-porteur de balle**

Sait-il se démarquer ?

Joue-t-il l'aide (soutien) lorsque le besoin s'en fait sentir ?

- **Le défenseur**

Est-il capable de faire pression sur le porteur de balle ?

Est-il capable de jouer sur les trajectoires ?

HANDBALL

I - Mise en œuvre

A. Présentation, orientation, dominante

Rappel : Cette illustration aborde exclusivement les compétences liées à l'action de marque.

B. Contexte et conditions d'apprentissage

Le duel tireur-gardien se déroule le plus souvent :

- hors de la présence de défenseurs entre tireur et gardien ;
- tirs déclenchés à proximité ou au-dessus de la surface du but (il faut disposer de ballons à texture souple, non traumatisants) ;
- tireur poursuivi et dribblant dans l'axe du but ;
- tireur plus rarement en dérive à droite ou à gauche de l'axe du but (dérive provoquée par l'arrivée d'un défenseur menaçant de couper le couloir central) ;
- tireur exceptionnellement en sortie de traversée d'un dispositif défensif regroupé mais de faible densité.

II - Compétences spécifiques à acquérir

A. Situation et conditions de réalisation

(Cf. ci-dessus)

B. «De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire»

1. Conduites initiales des élèves, obstacles rencontrés

• Gardien

Il est placé en arrière de la ligne de but et adopte une posture de repli-attente.

Il ne se déplace pas avant le lâcher du ballon par le tireur.

Il réagit en projetant ses deux mains vers le ballon pour le repousser.

• Tireur

Il ralentit son déplacement à l'approche de la surface de but. Il s'organise corporellement pour un lancer qu'il veut «fort». L'impact est très souvent sur le gardien, qui n'a pas bougé. *Accompagnement des programmes du cycle central 5e/4^e*

Interprétation de ces conduites

- **Gardien**

Le recueil d'indices pour intervenir commence tardivement, au lâcher du ballon par le tireur.

Le contrôle visuel simultané du but, des mains et du ballon, pourtant indispensable, n'est pas encore maîtrisé.

L'outil pour contrer est uniquement constitué par les mains.

- **Tireur**

Le passage du dribble à l'attraper mobilise le regard et perturbe l'équilibre.

La cible n'est qu'une direction dans laquelle surface de but et gardien sont indifférenciés.

La réussite est associée à la puissance du lancer.

2. «Ce qu'il y a à faire» : compétences spécifiques

Compétences liées à l'action de marque

Dans le duel tireur-gardien, produire successivement, et en les articulant, les effets suivants :

- **Pour le tireur**

- contournement ;
- traversée de la surface couverte par le gardien ;
- neutralisation passagère de segments corporels du gardien.

- **Pour le gardien**

- réduction des surfaces de cible accessibles par trajectoires tendues ;
- projection précoce de segments corporels vers la trajectoire impulsée par le tireur.

3. Indicateurs de fin d'étape

- **Gardien**

Positionnement sur (ou un peu en avant de) la ligne de but, sur l'axe tireur/milieu de cible.

Déplacement pendant la phase terminale du trajet ou de la trajectoire du tireur, combinant profondeur et largeur de l'espace de jeu.

Projection du corps et des deux mains vers le ballon pour l'arrêter.

- **Tireur**

Déplacement à vitesse constante vers la cible, associé à l'émission de contre-informations (regard, déplacement du ballon) à l'intention du gardien.

Trajectoires diversifiées du ballon (tendues, lobées) visant à mettre de la distance entre le ballon et le gardien.

III – Contenus

«CE QU'IL Y A À FAIRE» : COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	«CE QU'IL Y A À FAIRE POUR FAIRE»
Compétences liées à l'accès à l'action de marque	<ul style="list-style-type: none"> • Gardien : <ul style="list-style-type: none"> – construire le «couple» tireur-ballon comme système évolutif dans lequel l'équilibre et la posture du tireur, la position du ballon par rapport au tireur et la tenue du ballon par le tireur déterminent la trajectoire du lancer ; – construire un mode de déplacement et d'équilibration libérant les membres supérieurs et permettant de les mobiliser en balayage latéral. • Tireur : <ul style="list-style-type: none"> – différencier le gardien de la surface du but ; – différencier les surfaces couvertes ou balayables par le gardien de but et les surfaces accessibles par des trajectoires tendues ou lobées ; – construire des modalités de dribble facilitant le passage à l'attraper-lancer.

Éléments de bibliographie

Mariot J., Handbal, coll. «De l'école... aux associations», Éditions Revue EP.S.

Portes M., «Handball, éducation physique et performance», in Revue EP.S, n°243-244.

Durant les quatre années du collège, tout est mis en oeuvre pour que chacun reçoive un enseignement dans la totalité des huit groupements qui structurent la pratique de l'éducation physique et sportive à ce niveau. Chaque élève doit accéder, en fin de troisième, au niveau 2 d'exigence défini dans le programme de 5ème et 4ème.

L'évaluation porte sur les compétences spécifiques vérifiables, attachées à une activité particulière. Celles-ci doivent révéler la maîtrise des savoirs et des techniques efficaces intégrés dans l'action même, permettre de repérer des compétences plus larges, caractéristiques d'activités de nature identique (propres aux groupes) et d'autres encore (générales) relatives à l'apprentissage et à l'entraînement (échauffement, récupération, ...). L'évaluation portera sur plusieurs activités. Un texte réglementaire fixe les modalités et exigences de l'évaluation certificative en fin de collège.

LES CONTENUS DES DIFFÉRENTS GROUPES D'ACTIVITÉS

Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. L'accent sera mis sur:

- l'optimisation des compétences attendues au niveau de la 4ème.

On recherchera essentiellement à ce stade l'intensité et le dynamisme des actions.

Cette consolidation doit permettre à l'élève de stabiliser et d'automatiser un certain nombre de compétences spécifiques à l'activité pratiquée, en vue d'une plus grande efficacité au service d'un projet d'action collectif.

- en situation, une plus grande compréhension des modifications des rapports de force et de leurs implications sur les choix offensifs ou défensifs, une meilleure maîtrise de l'alternative entre un jeu personnel et un jeu collectif.

- un retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques pour mieux ajuster les actions ou les stratégies au regard des effets produits.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège s'exprimeront comme pour les niveaux précédents dans une situation de jeu réelle mais adaptée.

Elles devront permettre à l'élève :

- de s'inscrire en attaque, dans une organisation collective axée sur l'action de marque en condition favorable, autour de la gestion de l'alternative :

- jeu rapide ou de contre-attaque lors d'un rapport de force favorable,
- jeu plus stabilisé proche de la cible (ou attaque différée), face à une défense qui s'organise.

- de s'inscrire en défense, dans une organisation collective adaptée aux caractéristiques de d'attaque développée :

- reconquête de la balle,
- protection de la cible.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

L'accent est mis sur :

- le réinvestissement des compétences acquises antérieurement et leur exploitation dans la nouvelle activité, eu égard aux objectifs de la 5ème et 4ème. Exemples : la perception des espaces libres, la notion de couloir de jeu direct, la progression assurée du ballon vers l'espace de marque ("gagne terrain")...,

- le développement des techniques nécessaires au niveau de jeu attendu en 5ème et 4ème.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège doivent permettre à l'élève, dans une situation de jeu réelle mais adaptée de :

- développer en attaque les conduites utiles à la gestion collective de l'alternative, faire progresser la balle rapidement vers la cible ou de façon plus assurée ("jeu rapide" ou "gagne terrain");
- s'inscrire en défense dans un jeu de reconquête de balle.

Dans tous les cas, les acquisitions des élèves sont à renforcer tout au long du cursus, par la mise en évidence de liens pouvant exister entre les différents sports collectifs abordés.

Ces corrélations pourront faciliter des réinvestissements plus rapides d'une activité à l'autre et aider la consolidation d'acquis antérieurs.

Elles peuvent se retrouver entre autres dans :

-l'appropriation et le réinvestissement de la logique de coopération sous-tendue par la pratique des sports collectifs (l'action individuelle mise au service du groupe) ;

- l'identification et la remise en contexte de similitudes, de proximités entre des situations de jeu vécues dans des sports collectifs différents ;

- la structuration de moyens de communication entre partenaires à partir de mises en relation d'événements communément partagés en jeu ;

- la tenue de différents rôles sociaux afférents à la pratique des sports collectifs :

- liés à la connaissance et au respect des règles permettant le bon déroulement de l'activité au niveau concerné (joueurs, arbitres),
- liés à la compréhension et la reproduction de procédures d'échauffement.

ÉDUCATION

PHYSIQUE ET SPORTIVE

DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT 3^{èmes}

Les «compétences générales» et «propres aux groupes» ont été déclinées selon deux niveaux d'exigence pour le collège. Le second niveau pouvant être atteint dès le cycle central, il représente l'exigence pour tous en fin de 3^e. Le texte ne fait donc pas figurer de nouvelle compétence ou un troisième niveau d'exigence. Ce dernier est réservé pour la fin du lycée. En 3^e, pour des élèves ayant plus «pratiqué» que d'autres, un niveau d'exigence supérieur au deuxième niveau défini peut être proposé sans être exigible pour tous. Il est écrit: «Le programme de la classe de 3e ne fixe pas de compétences différentes ou d'un niveau supérieur à celles fixées dans le programme du cycle central. Il vise à consolider, compléter et approfondir des compétences permettant d'asseoir l'éducation que l'élève poursuivra au lycée.»

Ainsi, pour chacun des groupements, il est attendu consolidation et approfondissement, voire rattrapage, selon deux cas de figure: l'activité a fait ou non l'objet d'une durée de pratique au moins égale à 20 heures effectives, ces deux éventualités pouvant coexister dans une même classe selon l'histoire de chacun de élèves.

Le groupe technique disciplinaire n'a pas souhaité poursuivre le travail entrepris avec les documents d'accompagnement des programmes de 6^e et du cycle central. En effet, s'il était possible de donner de nouveaux exemples de compétences spécifiques de premier ou de deuxième niveau d'exigence, on courait le risque, par le nombre d'exemples, de créer un ensemble d'activités de référence quasi incontournables, voire officielles, et de faire oublier que les exemples donnés ne l'ont été que pour initier une dynamique de production des contenus par les enseignants eux-mêmes. Ces derniers ont pour mission de formaliser, au sein du projet pédagogique, d'EPS les contenus et tout particulièrement les compétences spécifiques, objets de leur enseignement, adaptées aux populations d'élèves et aux contingences locales, tout en se référant aux compétences générales inscrites dans les programmes.

Il est rappelé avec insistance à propos de l'évaluation (sans entrer dans les modalités) que celle-ci «porte sur les compétences spécifiques vérifiables [...] qui doivent révéler la maîtrise des savoirs et des techniques [...] et permettre de repérer des compétences plus larges (propres aux groupements) ou encore générales relative à l'apprentissage», etc. Lors de la consultation sur le texte «programmes de 3^e», il a souvent été demandé au groupe technique disciplinaire une explicitation des relations entre les trois ordres de compétences présentées dans les programmes. Les textes avancent résolument que les compétences spécifiques «contribuent à l'élaboration de compétences et de connaissances plus larges, repérables à l'occasion de la pratique de plusieurs activités». Ainsi les textes sont fondés sur une conviction selon laquelle les compétences spécifiques permettent l'élaboration de compétences plus générales. Mais cette conviction n'interdit pas de penser

qu'inversement des compétences générales déjà stabilisées peuvent accélérer l'acquisition de compétences spécifiques.

Le groupe technique disciplinaire s'est appuyé sur l'analyse et les définitions de Leplat concernant les compétences: «La compétence se définit (dans une conception behavioriste ou opérationnelle) par la tâche ou la classe de tâches que le sujet sait exécuter, et (dans une conception cognitiviste) par un système abstrait (formel ou fonctionnel) sous-tendant la performance. Système de connaissance permettant d'engendrer l'activité correspondant aux exigences de la tâche.» (Leplat Jacques, «Compétences et ergonomie», In Les modèles en analyse du travail, M. De Montmolin et J. Thereau (Eds), Liège, Mardaga, 1991.)

Le groupe technique disciplinaire a associé les compétences spécifiques aux tâches «à faire». Il a associé les compétences générales aux acquis transversaux et «génératifs» des apprentissages. Autrement dit, lorsque nous enseignons un sport collectif particulier, l'élève développe des savoir-faire et des connaissances spécifiques à ce sport qui lui permettent de réaliser avec efficacité ce sport et de s'y montrer compétent. Fort de cela, sans immédiatement devenir compétent dans tous les sports collectifs, nous estimons qu'il a développé un système de connaissances et de savoir-faire définissant une compétence à accéder plus rapidement à d'autres sports collectifs, mais aussi à d'autres activités que les sports collectifs. On comprend qu'il serait excessif d'avancer qu'entre toutes les activités d'un groupe, il y a des compétences communes propres à ce groupe et qui en serait l'essence même. Les groupements historiquement constitués associent des activités parfois plus éloignées entre elles que certaines appartenant à des groupes différents. Ce qui a voulu être souligné par la notion de compétences propres à tel ou tel groupe, c'est qu'à l'intérieur d'un groupe, pour certaines activités, il y a des compétences transversales permettant des facilitations d'apprentissages, sinon de véritables transferts. La notion de compétence générale dépassant tous les groupes souligne qu'il y a, au travers d'apprentissages multiples, des acquisitions qui constituent de véritables outils et méthodes d'action et d'adaptation.