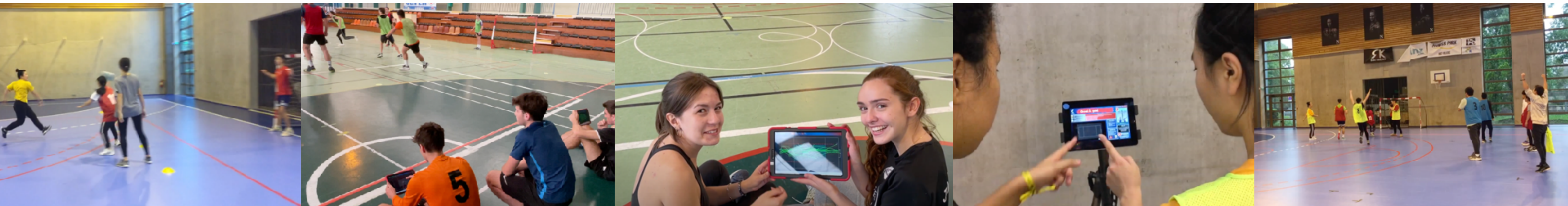


# Analyser la motricité en hand à 4

Enjeux pour l'enseignant, perspectives pour l'élève



4ème biennale de l'AE-EPS

Pascale Jeannin & Yoann Tomaszower

23 & 24 octobre 2021 - Paris XIII

« Savoir c'est oublier »

« Mes profs de gym m'ont appris à penser »

M.Serres (2020)



# Genèse d'une démarche

Outiller l'élève pour lui permettre de comprendre, évaluer et réguler ses actions



Retour  
d'information



Outil  
numérique



Analyse  
des besoins



Continuum de  
formation



Associer un **numérique éducatif** à une **forme scolaire de pratique adaptée**  
« porteuse du fond culturel des APSA »\*  
pour former le citoyen lucide, capable  
d'adaptation et de choix éclairés



\* Programme d'EPS du lycée général et technologique, BO spécial n°1 du 22 janvier 2019



# Des écrans en EPS... quels crétins !



« Ce que nous faisons subir à nos enfants est inexcusable. Jamais sans doute, dans l'histoire de l'humanité, une telle expérience de décérébration n'avait été conduite à aussi grande échelle »

« La fabrique du crétin digital »

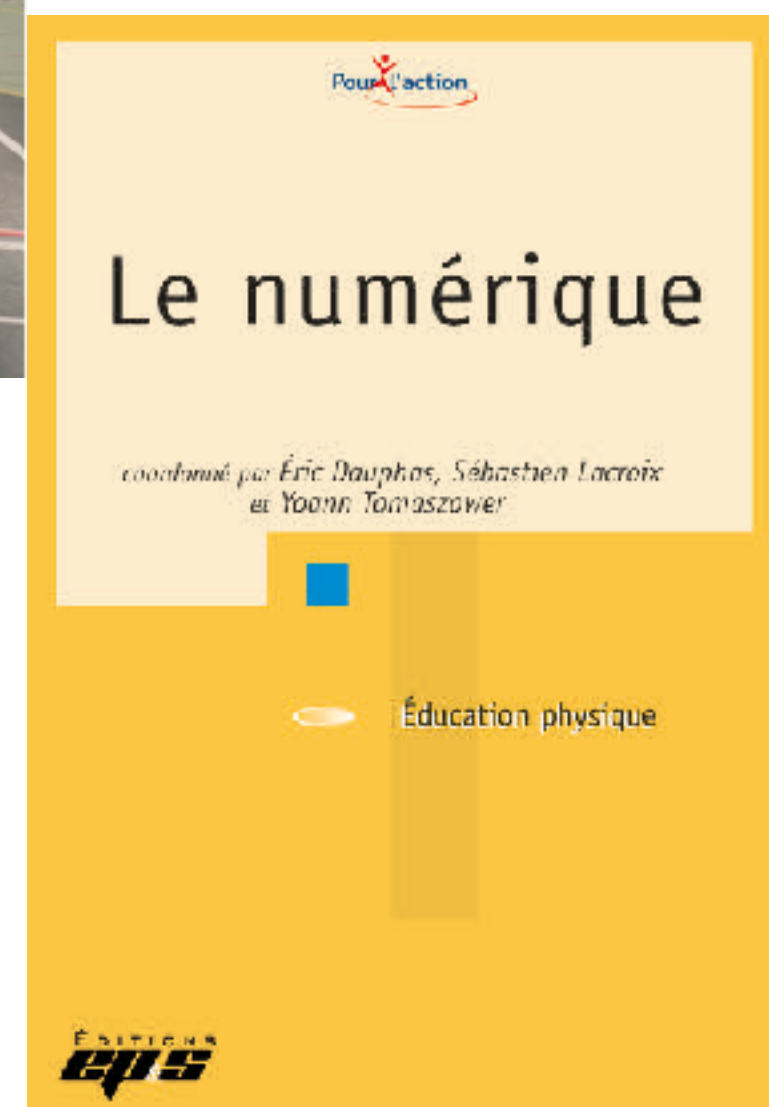
M.Desmurget (ed. Seuil, 2019)



Plaidoyer pour une posture éducative, responsable, et raisonnée:  
entre techno-phobie et techno-euphorie

« Le numérique »

coordonné par E.Dauphas, S.Lacroix, Y.Tomaszower (ed. Pour l'action, 2018)





# Numérique éducatif: vigilances et inquiétudes

La préoccupation du temps  
d'engagement moteur

Le numérique comme outil  
constitutif du scénario  
pédagogique en EPS

Un recueil signifiant et adapté à  
l'élève



Moi ce que je veux  
c'est que mes  
élèves transpirent

Je préfère acheter de  
nouvelles raquettes que  
des tablettes !



La vigilance disciplinaire

Et puis si c'est pour  
qu'ils traînent sur  
Youtube pendant mes  
cours

Remplir une fiche est  
déjà parfois compliqué  
alors le numérique...



La vigilance éducative



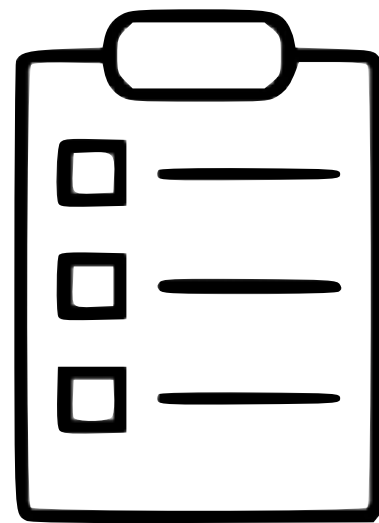


# Sommaire

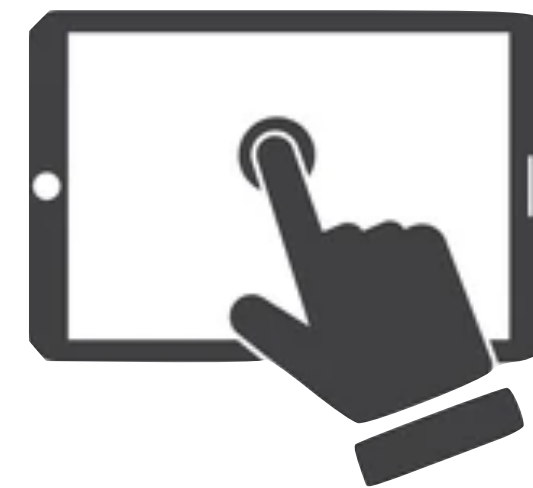
Le Hand à 4:  
enjeux d'une Forme  
Scolaire de Pratique



Grille de lecture et  
analyse du jeu



Un numérique asservi  
au moteur et au  
pédagogique



Mise en oeuvre et  
illustration pratique





# Une Forme Scolaire de Pratique





# Curriculum de formation de l'élève

Cycle 3

Cycle 4

Lycée

STAPS



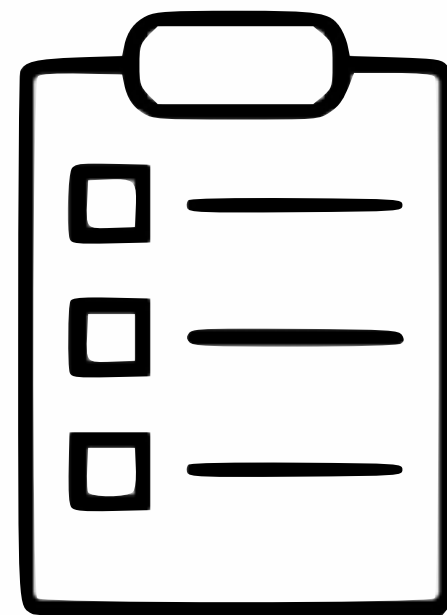


# Une optimisation du temps moteur... et même à 40 !





# Grille de lecture et lecture du jeu



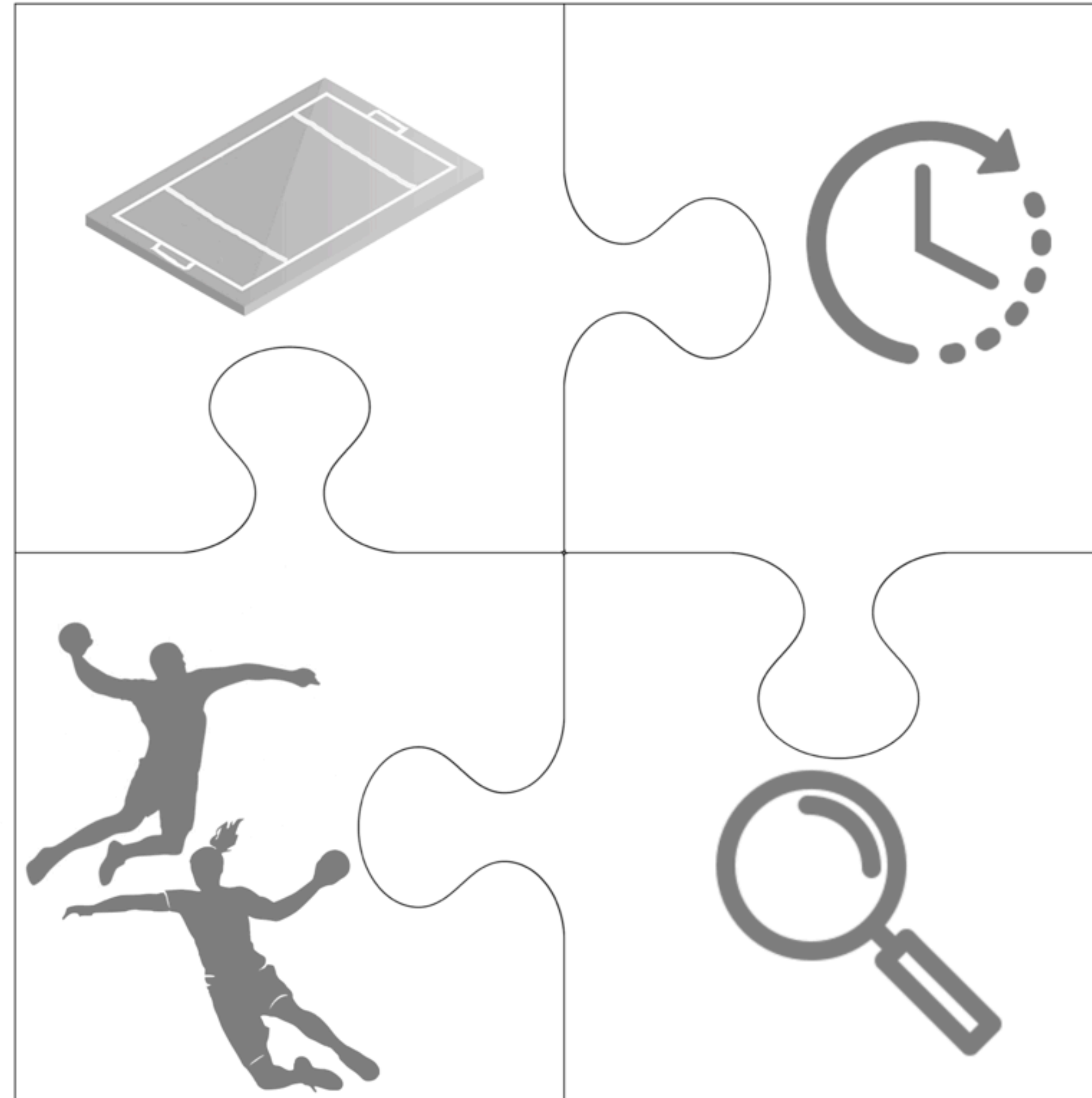
# Une grille d'analyse

## Espace

- Espace de Jeu Effectif (EJE)
- Écartement / Étagement
- 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

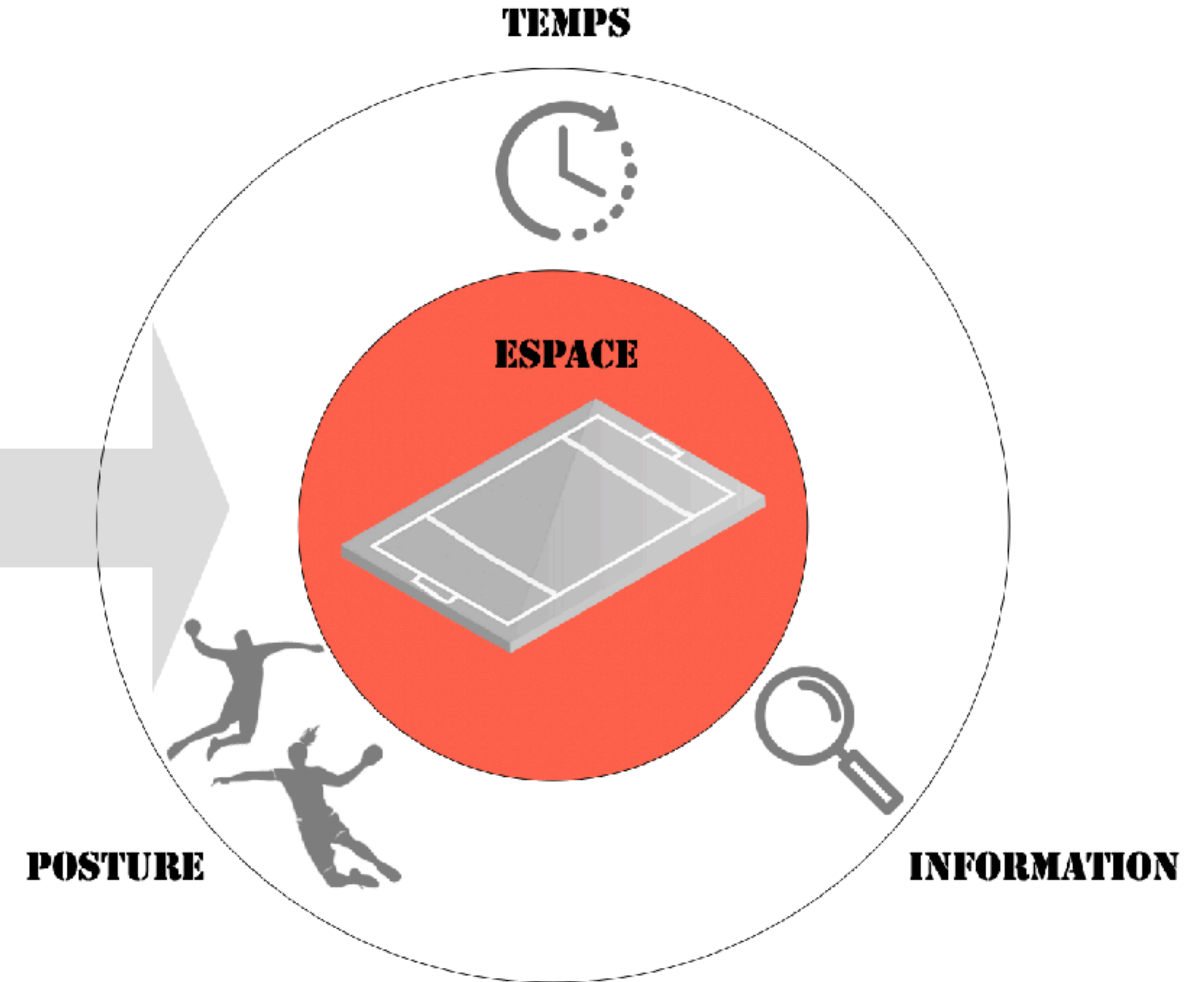
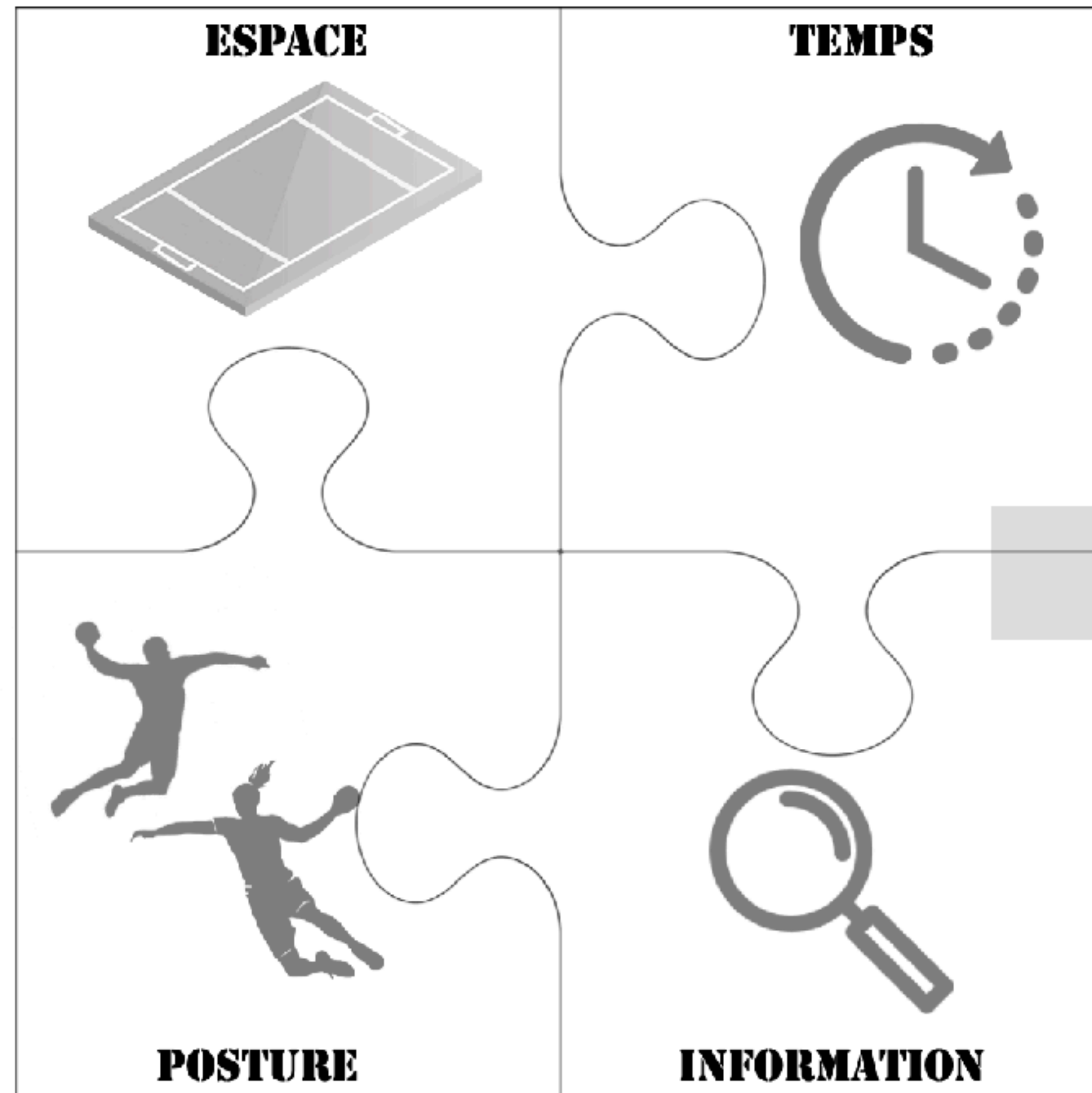
- Vitesse de circulation de la balle
- Vitesse d'enchaînement des actions
- Vitesse de circulation des joueurs
- Changement de rythme
- Temps forts / Temps faibles
- Temps entre perception et action
- Timing d'engagement
- Trajectoire de la balle

## Information

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



# Une grille d'analyse

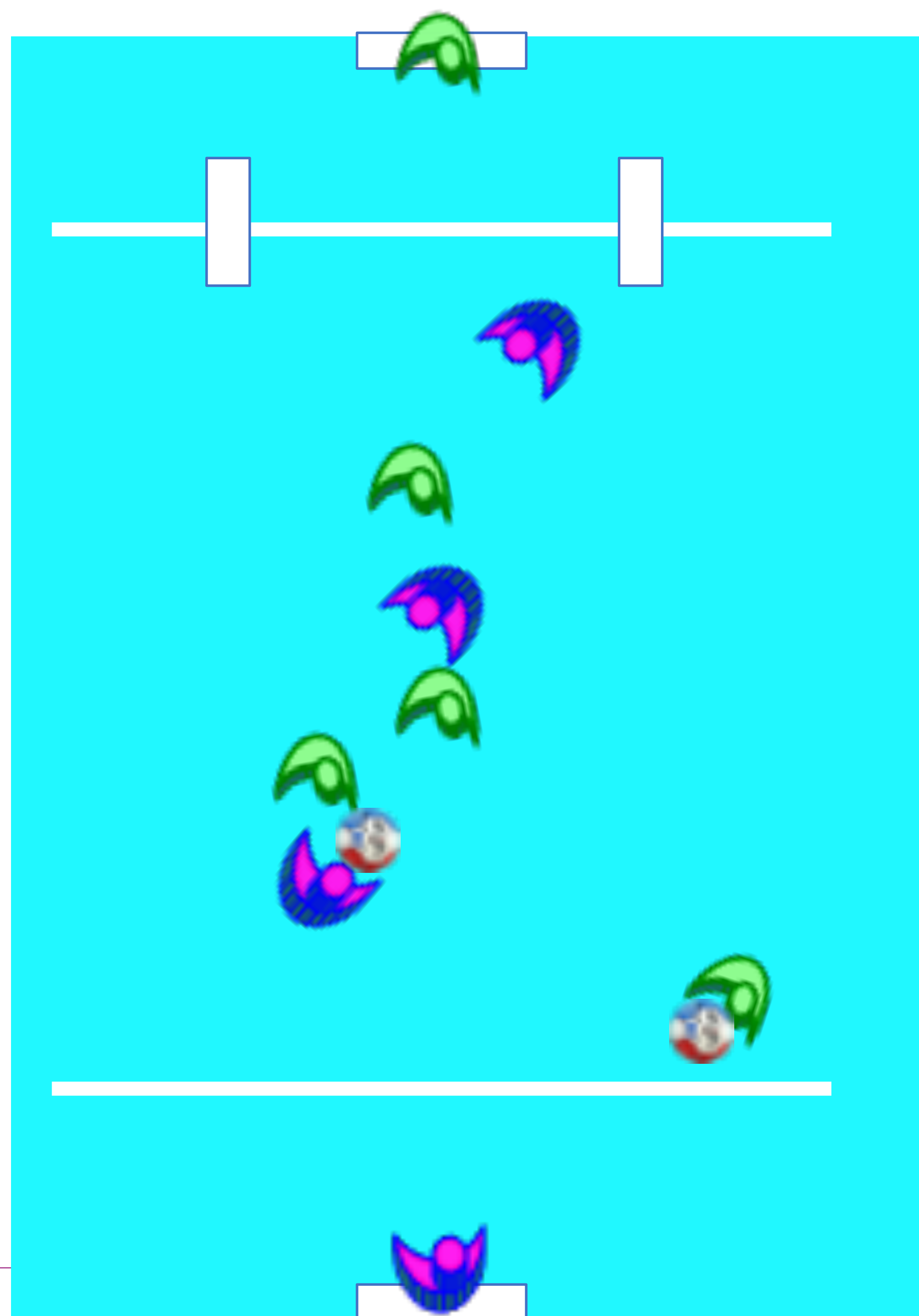


# L'espace

**L'Espace de Marque**

**Zone Favorable  
de Marque**

**Situation Favorable  
de Tir**





# L'espace

## L'Espace de Jeu Effectif Offensif

Etagement +

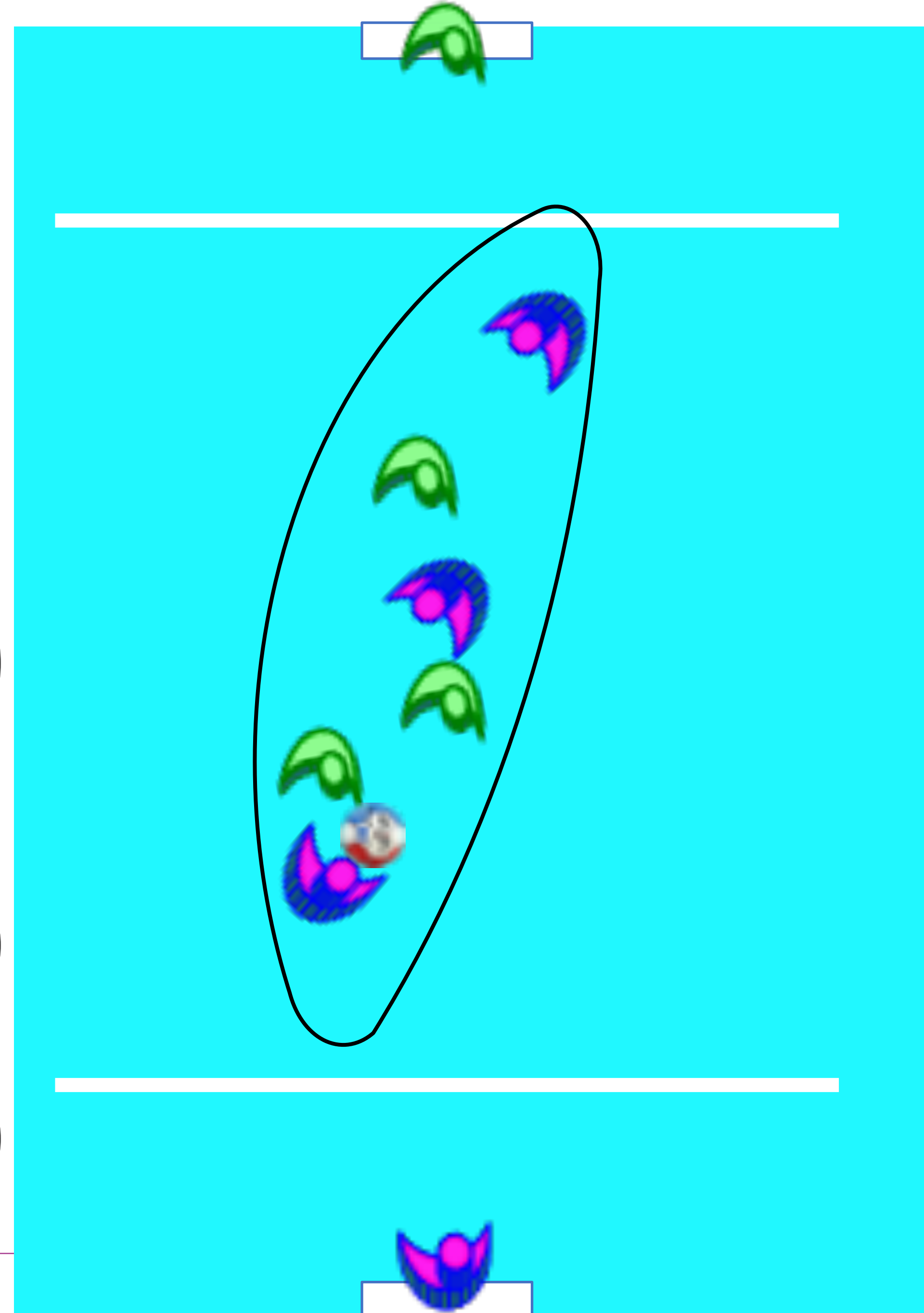
Espaces Libres des déf.

Ecartement -

Forme de jeu en  
progression contrariée

Distance de Passes

Trajectoire des Passes





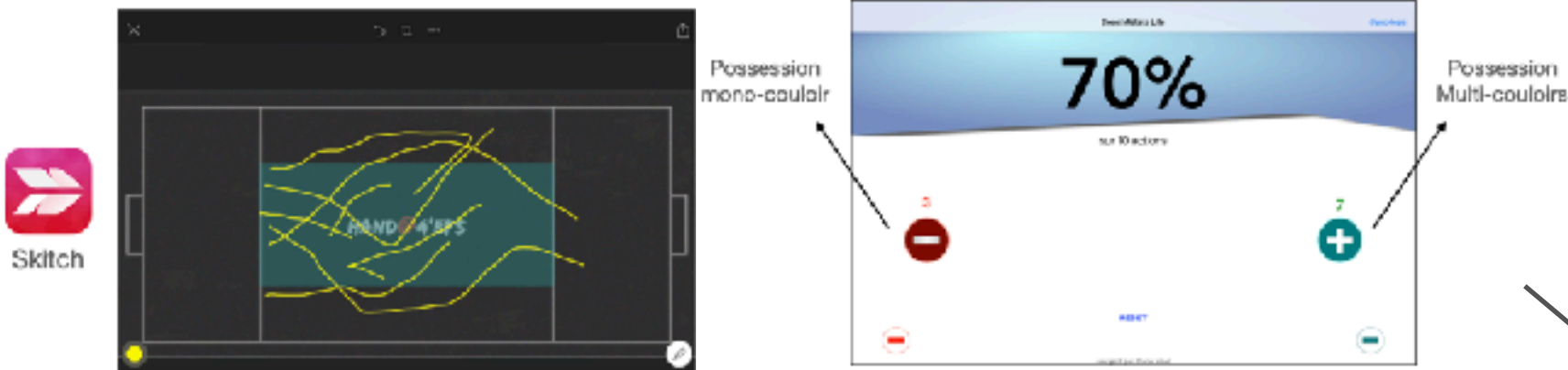
# L'outil numérique





# Cahier des charges

Repère qualitatif:  
la circulation de balle



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

**Espace**

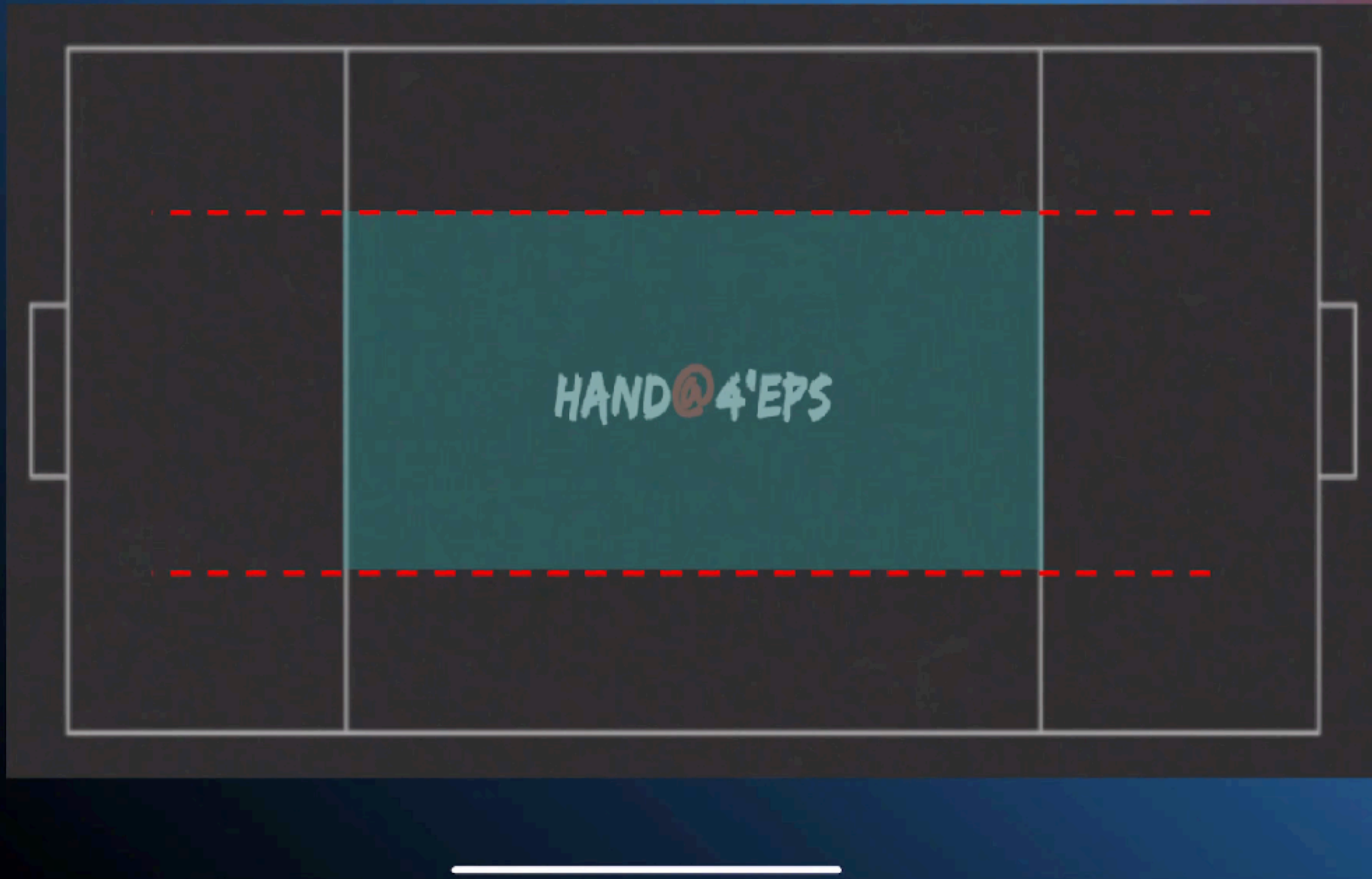
- Espace de jeu effectif
- Ecartement - Etagement
- Formes de jeu
- Circulation de la balle
- Espace de marque
- Espaces libres - intervalles
- Couloir de jeu direct
- Distance et trajectoires des passes



Repère quantitatif:  
le ratio Tir / Possession



# Gribouillis'EPS

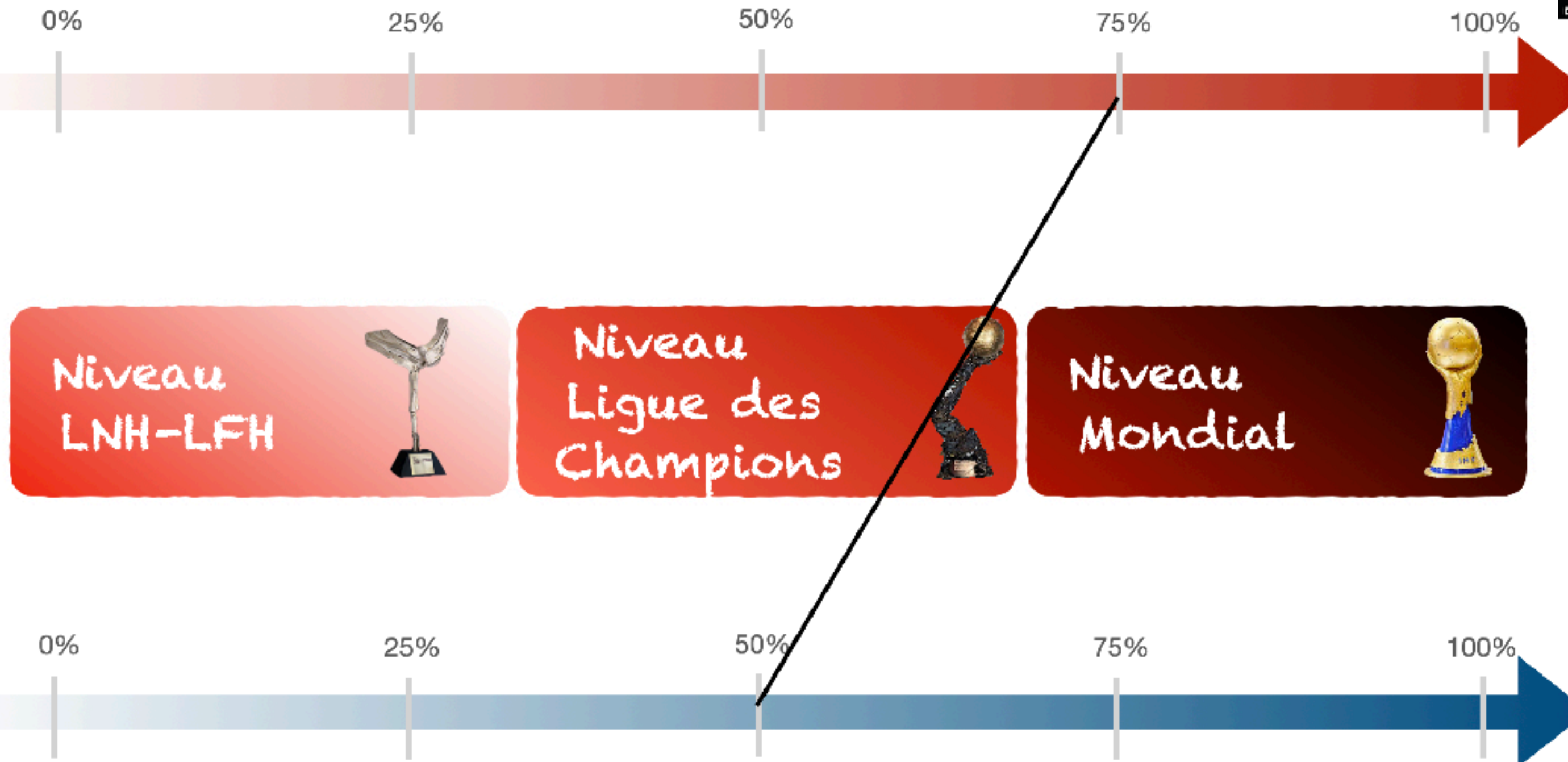
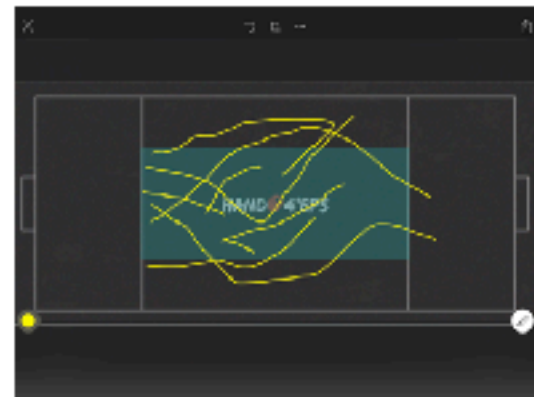




# LE RÉVÉLATEUR

## Tirs / Possessions

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



« Jeu multi-couloirs / Jeu mono-couloir »

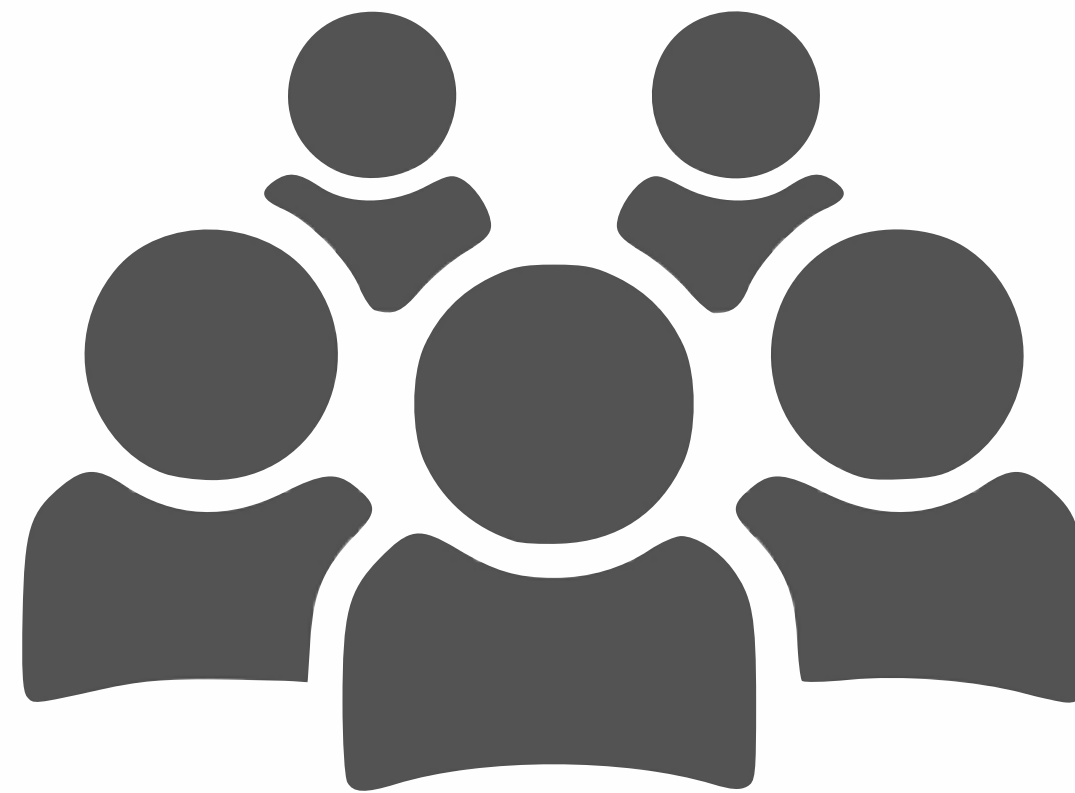
(nombre de ballons navigant dans 2 ou 3 couloirs / nombre de ballons restant dans un unique couloir)



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



# Mise en oeuvre



EPSOFT



# Leur projet de jeu pour la séquence, suite à ces indices prélevés

**SE COORDONNER POUR ATTAQUER UNE  
DEFENSE HOMME A HOMME**

**PB**

**NPB**

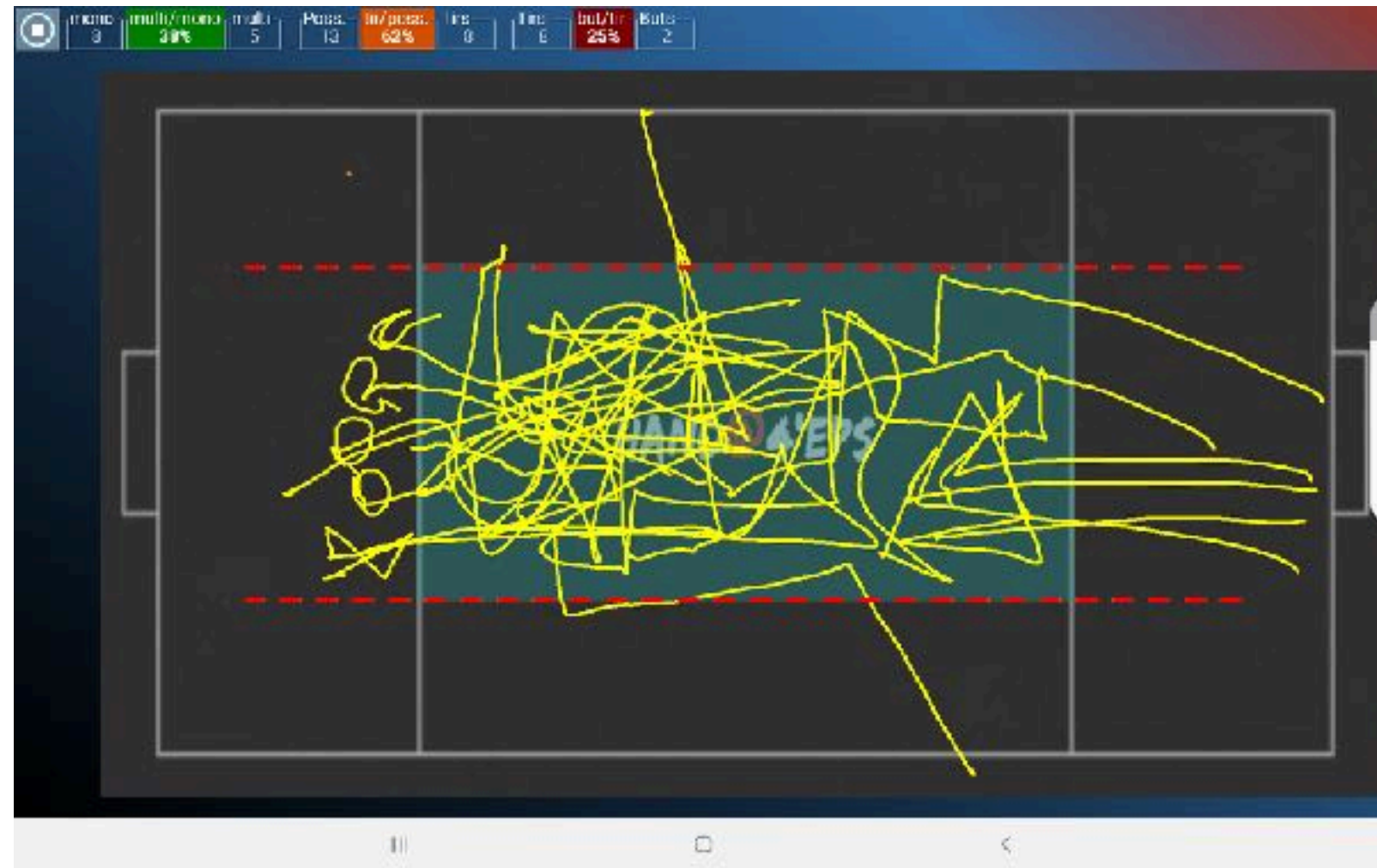
Identification état Couloir de Jeu Direct  
Contourner, Déborder  
Identification Zone Favorable de Marque  
Identification Situation Favorable de Tir  
Distance et trajectoire des passes

Articulation des différents  
duels  
-> ACTIONS  
COORDONNEES entre le  
PB face à son défenseur  
et ses partenaires NPB  
face à leurs propres  
défenseurs

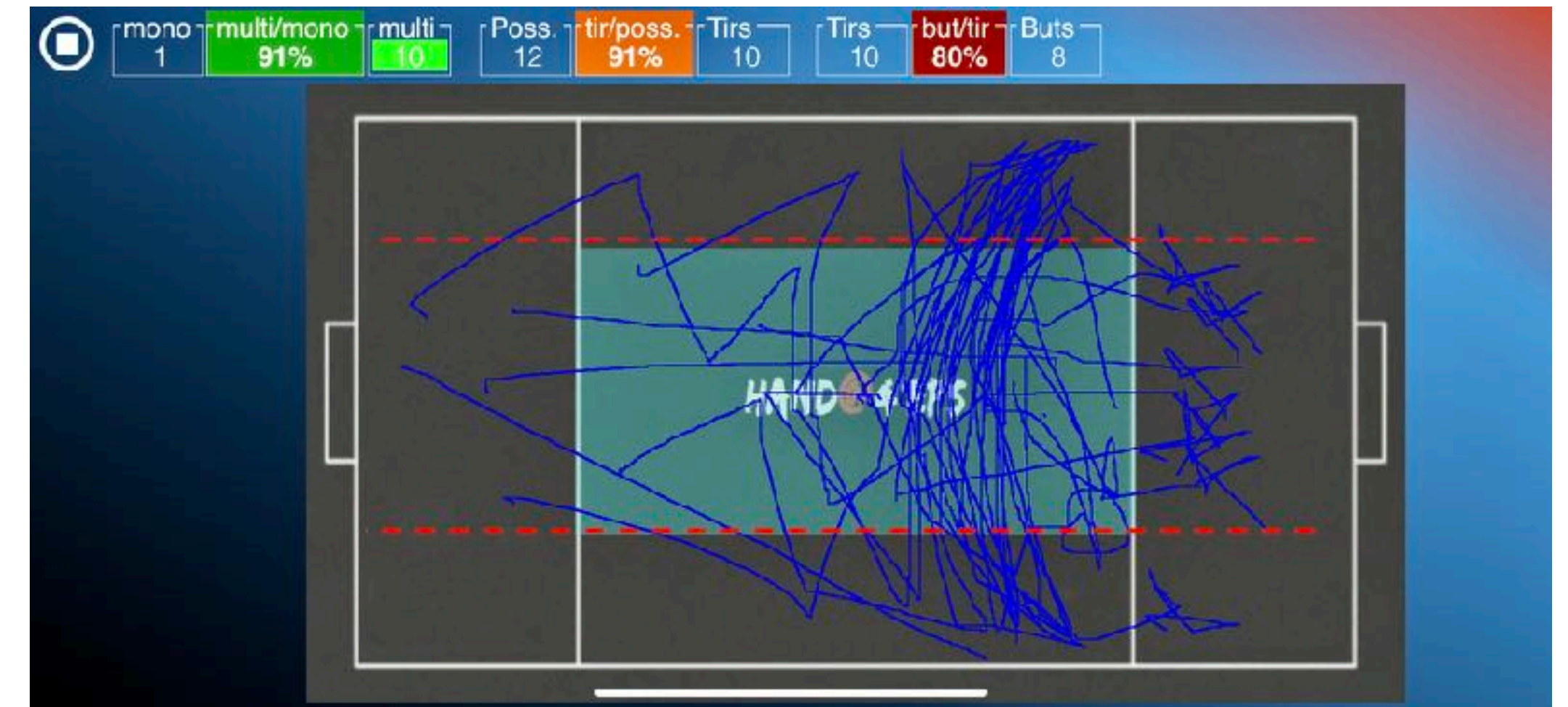
Ecartement / Etagement  
Démarquage  
Participer au réseau d'échanges  
Identification Zone Favorable de Marque



# Cycle 4 vs PSG Handball



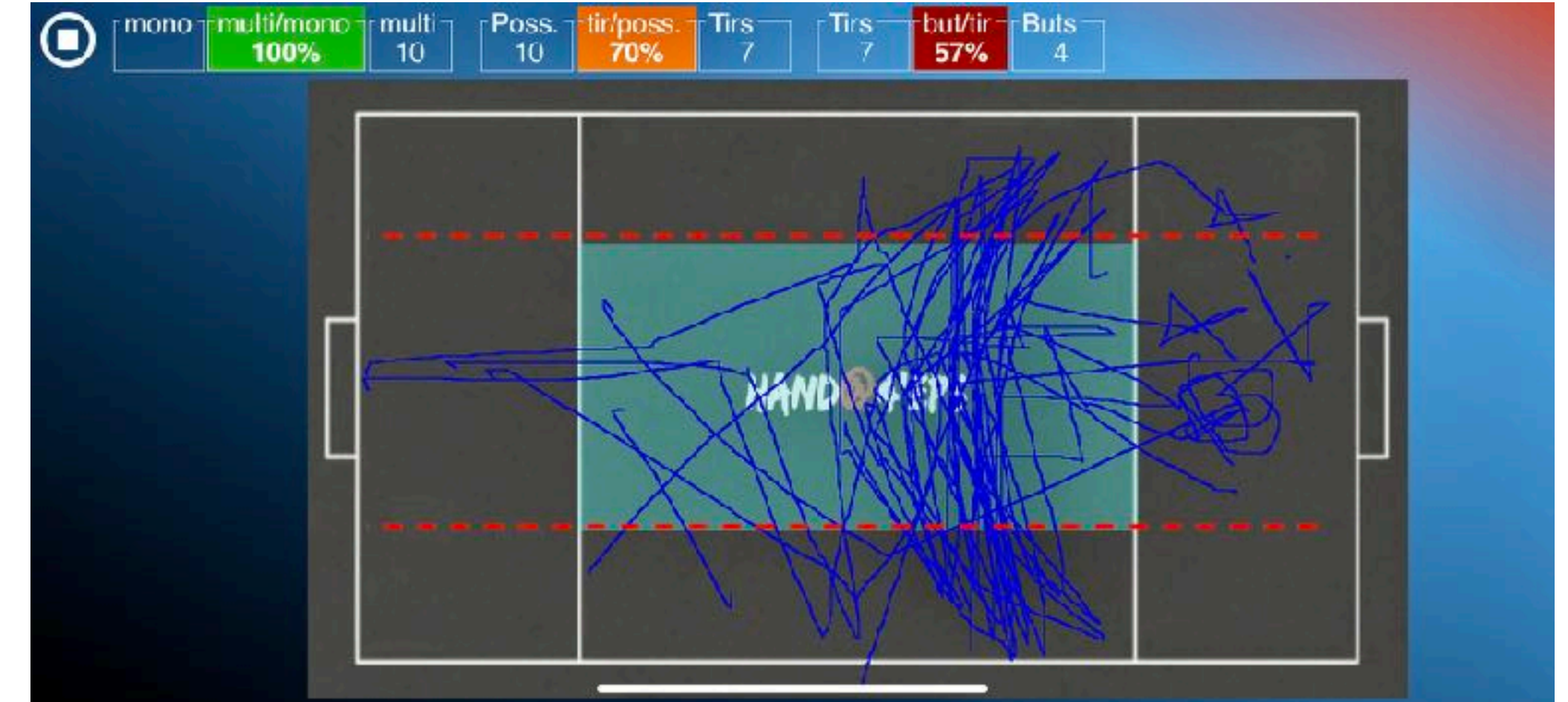
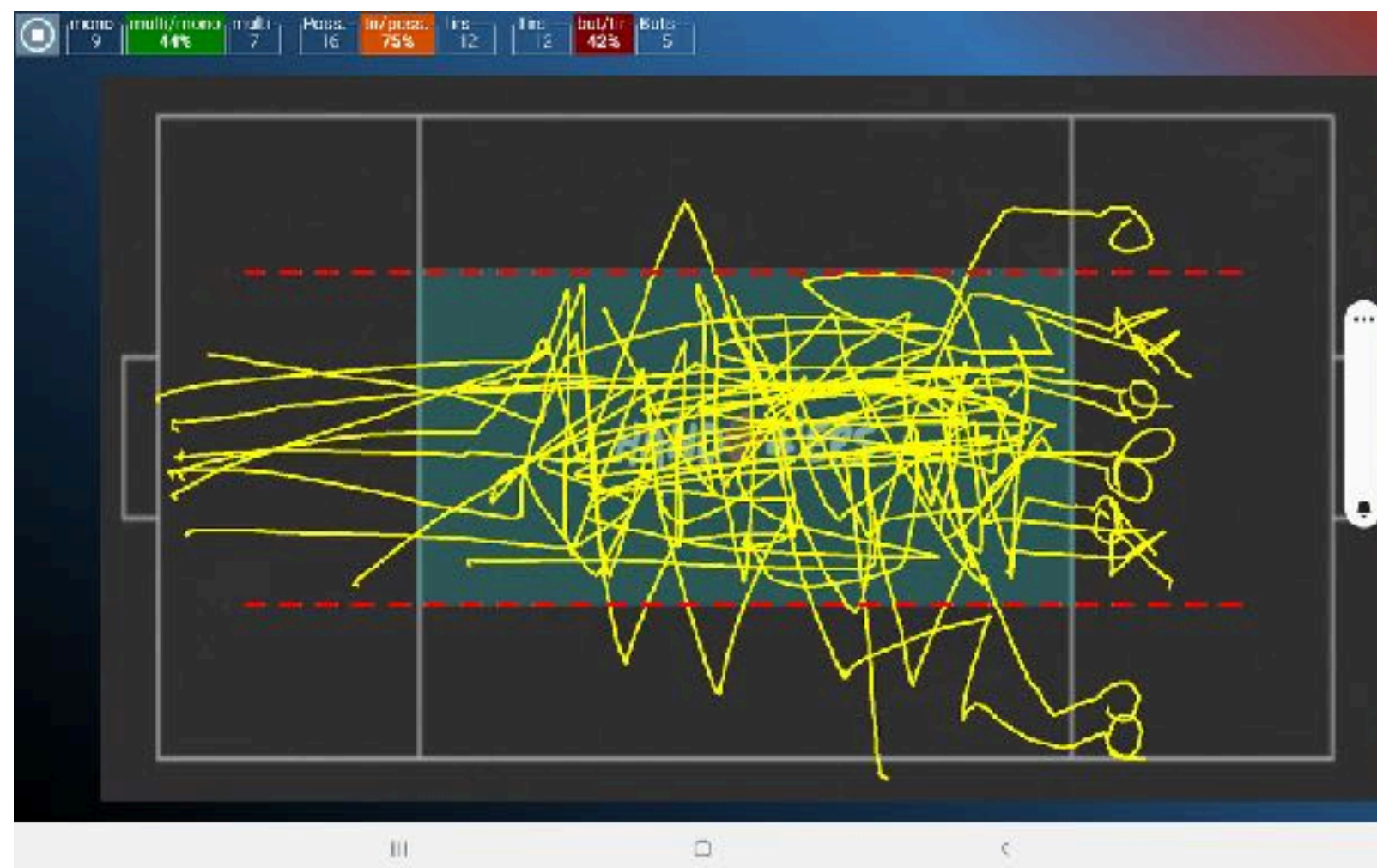
Cycle 3



Cycle 4

Lycée

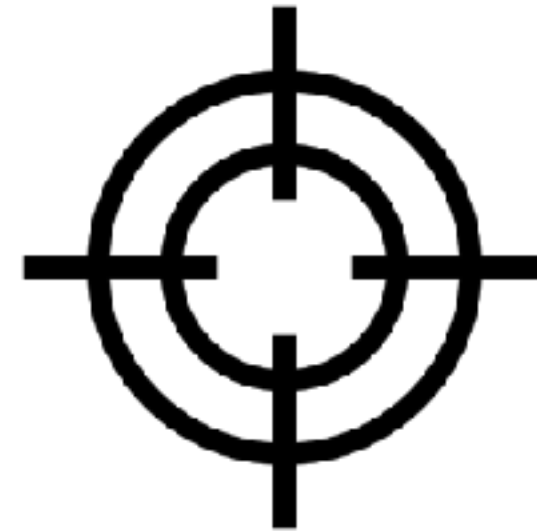
Haut Niveau





# Conclusion

Choix d'un observable au sein d'un indicateur pour cibler un objet d'enseignement



Choix d'une FSP spécifique au sein d'une APSA et d'un CA particulier



Pour une circulation des savoirs

# Merci de votre attention

Pascale Jeannin

@pajean1325



Agrégée d'EPS

STAPS Sorbonne Paris Nord

Académie de Créteil



Yoann Tomaszower

@ytomasz



IA-IPR

Education Physique et Sportive

Académie de Montpellier