

Le Handball au Lycée

Stage de Formation Professionnelle Continue
Région Nouvelle Aquitaine
28 février, 1 er 2 mars 2022



Programme du stage

• Lundi :

- 10h-12h 30: présentation PWP : culture HB/ Discussion attentes /et échange contradictoire sur l'enseignement du handball au lycée

Entre demande institutionnelle et réalité du terrain...

14-17h : observer une séance de HB: Niveau 1 : situations de référence

• Mardi :

- 8h-9h30: retour sur observation séance de la veille
- 10h-12h : pratiquer une séance de Niveau 2 : Mise en pratique et échanges sur des situations concrètes en lien avec les comportements attendus en 2^{nde}, 1^{ère} et Terminale.

•

- 12h-14h : Repas
- 14h-17h : Football : observer une séance mixte de Niveau 1 et 2
- 20h-21h: Bilan des deux premières journées

• Mercredi :

- 8h45- 12h00: questions diverses , L'évaluation en HB et Football au lycée : retour sur la formation / Bilan ,identification et organisation des AFL : « une grille type »

Présentation Générale

Conception du Stage :

Priorité à la pratique...et à la convivialité !!

Les informations présentées lors de ce stage n'engagent que notre conception de l'enseignement du handball et Football en lycée.

Elles ne sont pas exhaustives et ne prétendent pas détenir la vérité !

Elles ont pour objectif de susciter des réflexions , des débats contradictoires, des remarques pour que chacun fasse ses choix !

La commande du stage est double:

- Partir des attentes et des réflexions de chacun (situations pratiques, gestion de la mixité, de l'hétérogénéité ,contraintes matérielles , nombre d'élèves...)

ET

- Répondre également à la demande institutionnelle (Interprétation des textes, adaptation pratique / réalité du terrain)

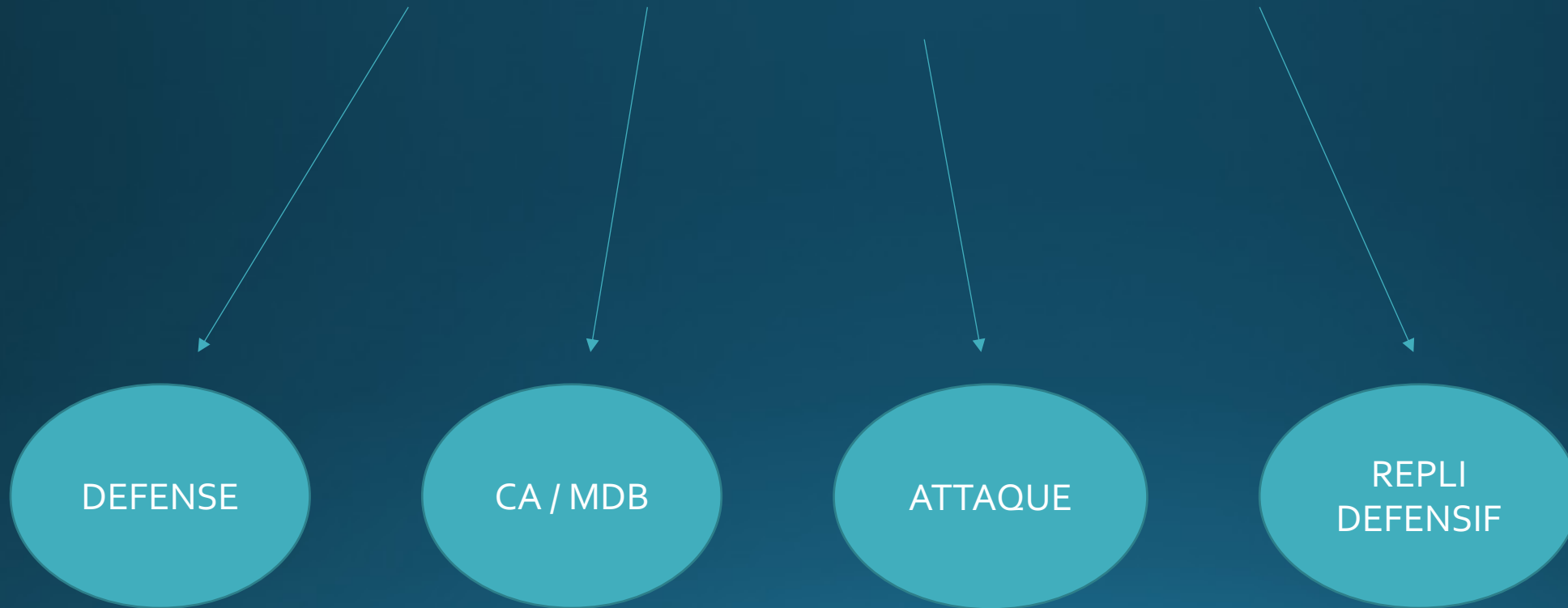
Plan

- 1- Les principes fondamentaux du Handball
- 2- Analyse des attentes institutionnelles: Interprétations et choix pédagogiques
- 3- Présentation d'une démarche pour enseigner le handball en Lycée
- 4- Exemples de situations
- 5- L'évaluation
- 6- Annexes

1

Les principes fondamentaux du handball

4 Phases



Chaque phase comporte

```
graph TD; A[Chaque phase comporte] --> B[Dispositifs:]; A --> C[Systèmes:];
```

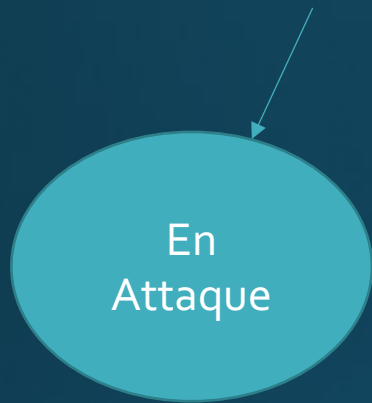
Dispositifs:

Positionnement de référence des joueurs sur le terrain. *C'est l'organisation géographique, topographique de l'équipe.*

Systèmes:

Principes collectifs qui organisent les relations entre les joueurs.

Le dispositif



- 5 autour du dispositif
- 4 autour du dispositif et 1 dedans
- 3 autour du dispositif et 2 dedans



0 – 5
1 – 4
2 – 3

Ces dispositifs peuvent également être dénommés :

Défense aplatie : dispositif 0-5 dans lequel les joueurs occupent l'espace le plus proche de la zone .

Défense alignée : dispositif 0-5 parallèle à la ligne de fond. Cet alignement peut-être proche ou éloigné du but

Défense étagée : Dispositif en 2 lignes

LA DEFENSE

Les Actions Défensives

Sur le porteur de balle

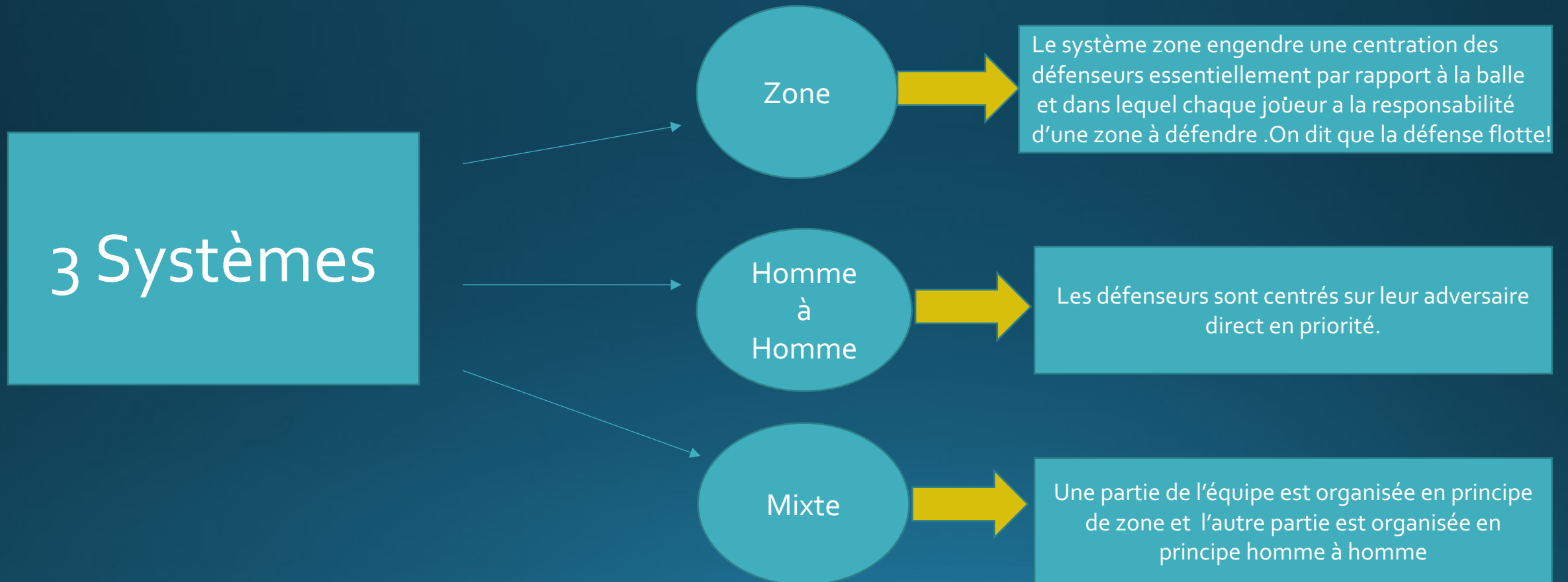
- ▶ Neutraliser
- ▶ Harceler
- ▶ Contrôler
- ▶ Intercepter sur le dribble
- ▶ Contrer
- ▶ Excentrer

Sur le non porteur de balle

- ▶ Dissuader
- ▶ Contrôler
- ▶ Intercepter

Les systèmes défensifs

Les systèmes défensifs



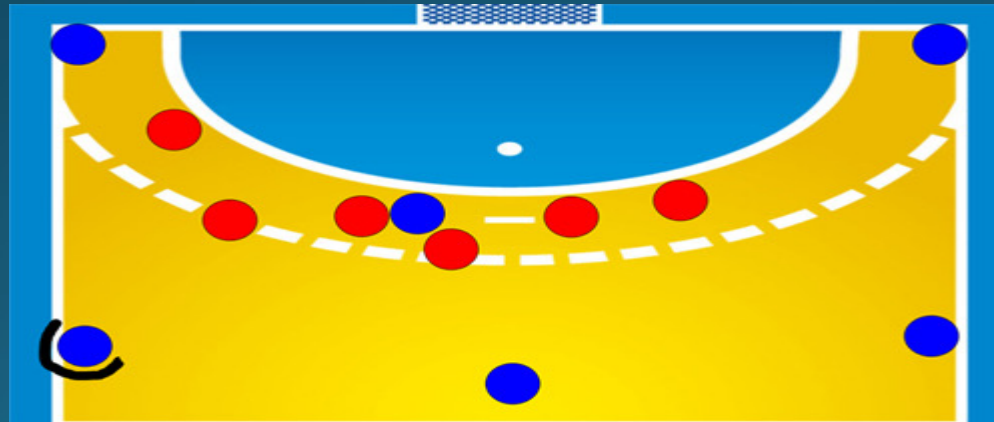
RAPPEL :

La défense de zone ne signifie pas que les joueurs sont placés autour de la zone mais qu'ils jouent sur un principe de flottement côté balle pour se trouver en surnombre défensif. On peut défendre en 2-3 de zone, par exemple.

La défense Homme à homme ne se fait pas obligatoirement sur tout le terrain, mais existe aussi sur un dispositif étagé et aligné. type: 2-3 ;1-4;0-5.

Les principes du système zone

1. Un espace (une zone) à protéger dans lequel la balle ne doit pas pénétrer (soit parce que un attaquant veut porter la balle dans cet espace, soit sur une passe d'un attaquant dans le dispositif). Le défenseur doit se positionner et se déplacer dans sa zone pour empêcher les trajectoires de balle dans cet espace
2. Priorité à la balle
3. Une aide au partenaire proche.
4. Un flottement côté ballon.
5. Un surnombre de défenseurs côté balle par rapport au nombre d'attaquants.



Les principes du système Homme à Homme

Priorité à l'adversaire :

- 1 Le placement du défenseur dans le couloir du jeu direct de son adversaire : Positionnement entre l'adversaire direct et le but
- 2 Le changement : Assurer les changements avec les partenaires en cas de mouvements des joueurs attaquants. Changer d'adversaires en s'alignant quand les adversaires passent devant les défenseurs .
- 3 Le glissement : Assurer les glissements derrière les partenaires en cas de mouvements des joueurs attaquants.
- 4 L'aide: Aider les partenaires battus dans leur duel avec leur adversaire direct



Comment Attaquer les systèmes défensifs ?

- De Zone
- Homme à Homme

Principes d'Attaque d'une défense de Zone

- ▶ La vitesse de circulation de la balle
- ▶ Le renversement
- ▶ L'attaque dans l'intervalle
- ▶ L'utilisation du pivot en bloc latéral

Principes d'Attaque d'une défense Homme à Homme

- Le un contre un
- Les mouvements de joueurs sans ballon:
 - Ailier, arrière, demi centre
 - Croisé court, croisé long
 - Induction
- Notion de passe et va
- Bloc et bloc-remise

SYNTHESE

LA DEFENSE HOMME A HOMME

La responsabilité de chaque défenseur est centrée sur son adversaire direct qu'il suit partout dans le secteur de défense défini

Le défenseur doit se placer dans le couloir du jeu direct de son adversaire direct

POINTS FORTS

- Possibilité de récupérer le ballon très haut dans le terrain adverse
- Possibilité de développer rapidement le contre

POINTS FAIBLES

- L'espace de jeu défensif est immense
- Défense énergétique très importante
- Responsabilité de chacun dans la répartition des joueurs

PRINCIPE D'ATTAQUE

Le un contre un, Les mouvements de joueurs sans ballon, Notion de passe et va, Bloc et bloc-remise

LA DEFENSE DE ZONE

La structure doit être bien compact et solidaire, la défense fait « bloc » côté ballon.

POINTS FORTS

- Couverture latérale du terrain
- Peu de profondeur donc peu d'espace pour le jeu dedans
- Simplicité immédiate de mise en place
- Surface de déplacement relativement petite donc dépense énergétique relativement faible
 - L'entraide et la solidarité sont renforcées
- Les dissuasions sur le jeu proche des 6m sont aisées
- La communication sur les prises en charge est plus facile

POINTS FAIBLES

- Laisser s'installer la circulation de balle au niveau de la base arrière
 - Ne favorise que la protection du but
- La possibilité de développer vite une contre attaque est limitée

PRINCIPE D'ATTAQUE

- Mise en place d'une circulation rapide,
 - Le renversement
 - L'attaque dans l'intervalle
- Utilisation du pivot (Bloc ou sortie du pivot) ou rentrer d'ailier

Les dispositifs défensifs

Les dispositifs défensifs utilisables en lycée

Dispositifs:

Positionnement de référence des joueurs sur le terrain. *C'est l'organisation géographique, topographique de l'équipe.*

On va trouver 3 dispositifs défensifs en lien avec le nombre de joueurs utilisés : 5 joueurs + 1 GB

La description du dispositif se fait en France du milieu du terrain vers le but (ex : on dit 1-5 et non pas 5-1).

- ✓ Le dispositif 0-5
- ✓ Le dispositif 1-4
- ✓ Le dispositif 2-3

IMPORTANT: Ces dispositifs peuvent être utilisés soit en

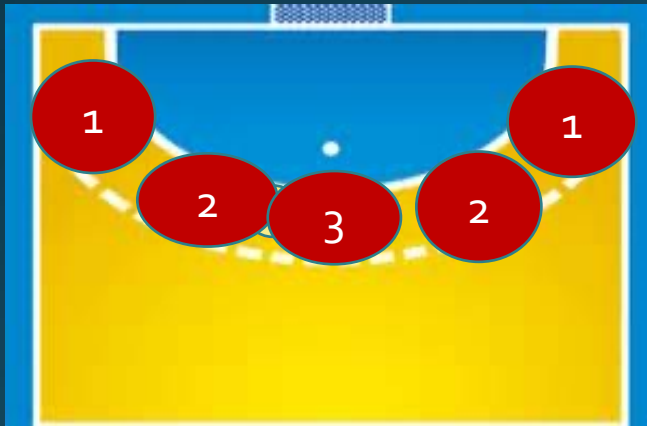
- système défensif de zone
- Système défensif Homme à Homme

Ce choix tactique s'effectue en fonction des ressources des joueurs de mon équipe et des forces et faiblesses des joueurs adverses (Notion de rapport de force) .

Les dispositifs défensifs et la numérotation des défenseurs

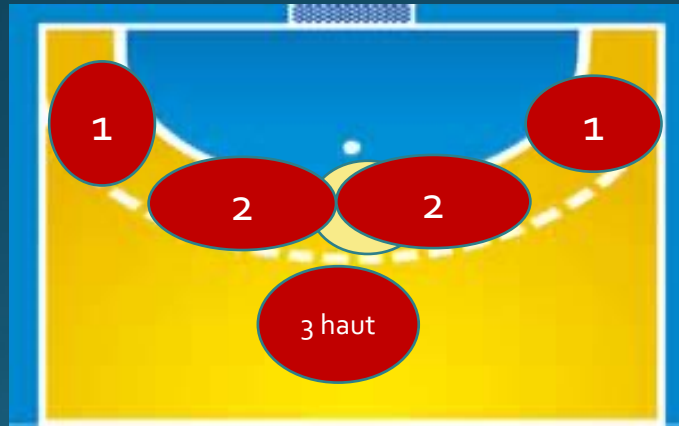
Défense alignée:

Défense 0-5

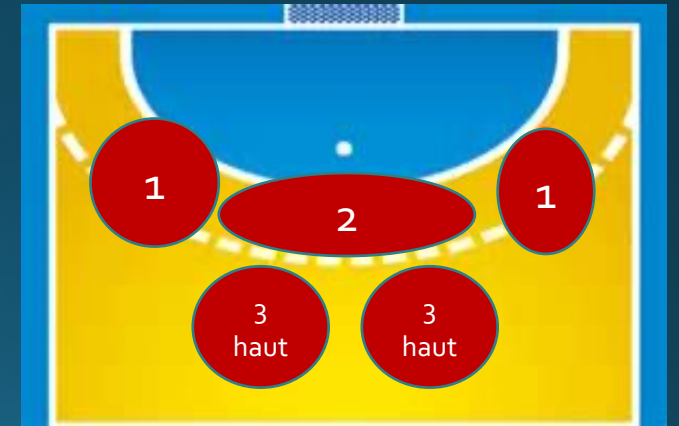


Défense étagée ou en 2 lignes:

Défense 1-4



Défense 2-3



Comment Attaquer les différents dispositifs ?

0-5

1-4

2-3

L'Attaque d'une 0-5

- ▶ Désaligner la défense
- ▶ Positionnement du pivot qui «coupe» le dispositif défensif
- ▶ Concentrer des joueurs dans un secteur pour libérer des espaces à attaquer à l'opposé
- ▶ Créer un point de fixation

L'Attaque d'une 1-4

▶ Battre le n° 3 avancé :

- ▶ En 1 contre 1
- ▶ Bloc du n° 3 pour libérer le DC et enchaînements
- ▶ Croisé DC/ARR ou ARR/DC
- ▶ Entrée d'un deuxième pivot
- ▶ Contourner le triangle défensif

L'Attaque d'une 2-3

- ▶ Battre la 1^{ère} ligne pour ensuite battre la seconde
- ▶ Positionner le pivot secteur central
- ▶ Lancer un arrière libre pour gagner le 3 contre 2
- ▶ Possibilité pour le DC de traverser et adaptation en fonction des réactions défensives

SYNTHESE

D E S C R I P	La Défense en 2 lignes: 1- 4	La Défense en 2 lignes : 2-3	La défense en 1 ligne : 0-5
P T S +	<ul style="list-style-type: none"> - Renforcer le secteur central - Fragiliser la conservation de la balle - Le n°3 bas peut diriger toute la défense - Le n°3 avancé peut fermer tout un secteur - Favorise la contre attaque 	<ul style="list-style-type: none"> - Perturbation des relations de l'attaque (neutralisation, harcèlement de la base arrière) - Flexibilité du dispositif pour isoler un ou des poste(s) - Facilite la montée de balle 	<ul style="list-style-type: none"> • la couverture latérale de la zone est important • les grands joueurs sont efficaces pour contrer le ballon • il n'y a pas de place pour permettre au demi-centre de jouer avec le pivot • jeu à 6m difficile car il y a très peu d'intervalles
P T S -	<ul style="list-style-type: none"> - Fragilise la couverture latérale du terrain - Isolement du n°3 avancé, problème de communication, et d'articulation entre les deux lignes - Le n°3 avancé défend sur beaucoup d'espace et est facilement « débordable » - arrivé en sur nombre de l'attaque sur la deuxième ligne - Dépense énergétique importante du n°3 avancé 	<ul style="list-style-type: none"> - Le sous nombre des défenseurs avancés par rapport aux 3 attaquant de la base arrière - La répartition de la prise en charge du pivot par les deux défenseurs centraux alignés bas - La communication et l'articulation entre les deux lignes 	<ul style="list-style-type: none"> - elle ne gêne pas de la circulation de balle sur la base arrière - elle manque de profondeur
P. A T T	<ul style="list-style-type: none"> -- Battre le N° 3 avancé - Entrée d'un 2 ème pivot - Libérer le DC et enchainements 	<p>Franchir la première ligne pour venir provoquer la 2^{ème} ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sortie du Pivot (pour un relais) - Le Demi-centre ou l'AR s'engage dans un intervalle - Appel de balle sans ballon à l'opposé de ce dernier 	<ul style="list-style-type: none"> - Tirer de loin - Utiliser le bloc du pivot pour casser le déplacement latéral des défenseurs

L' ATTAQUE

Les principes généraux en Attaque

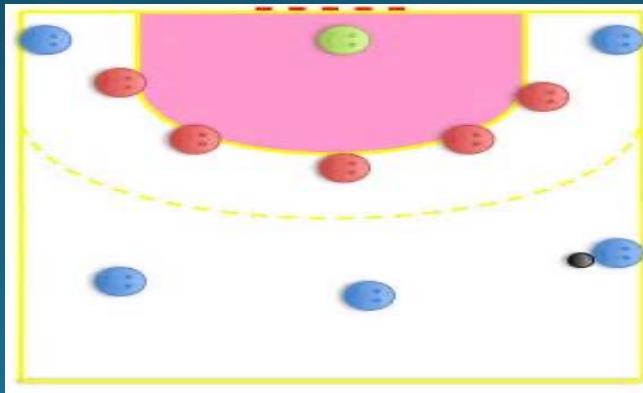
L'organisation de l'attaque vise à permettre l'accès au but dans des conditions favorables de tirs, tout en garantissant le maintien de la circulation de la balle et des joueurs tant que cette situation n'est pas trouvée.

L'occupation de l'espace

Occupation maximale de l'espace dans la largeur (écartement) et dans la profondeur (étagement).

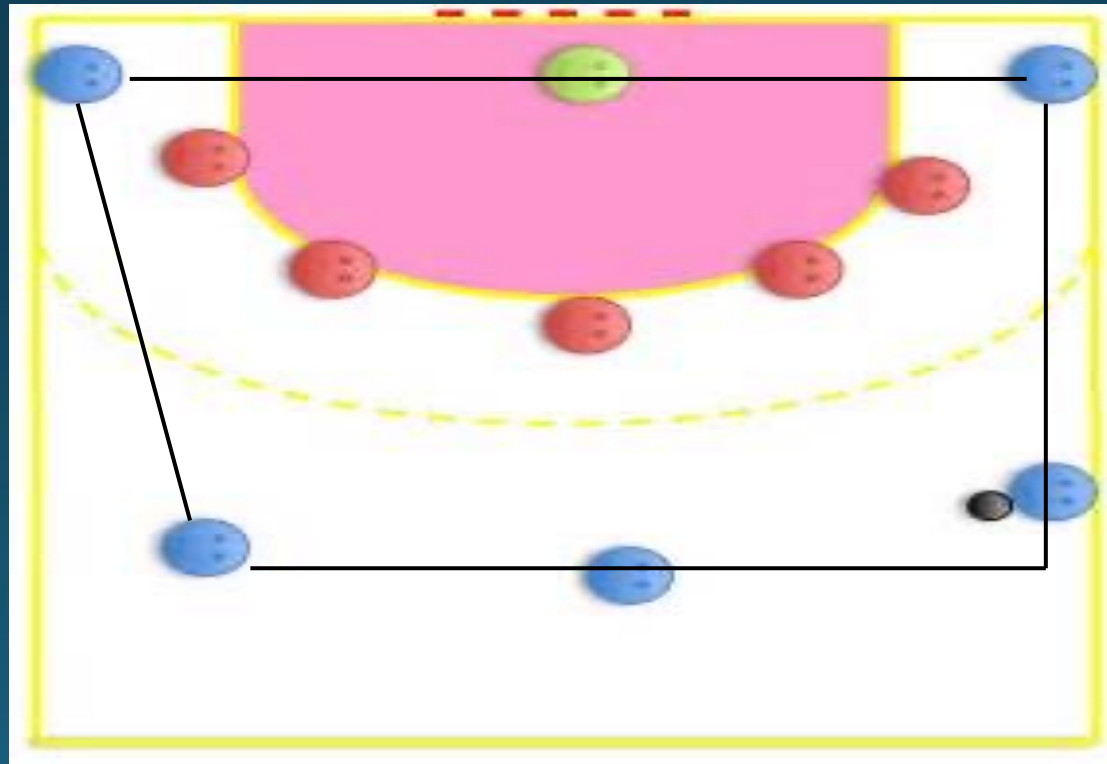
Elle sera assurée par les 2 ailiers et les 2 arrières.

L'attaque obligera ainsi la défense à s'organiser sur toute la largeur du terrain.



Le trapèze : équilibrer, rééquilibrer

Les 4 postes (2 ailiers et 2 arrières) constituent la notion de trapèze et doivent toujours être occupés.



2

Les attentes institutionnelles : Interprétations et choix pédagogiques

Les compétences attendues : Interprétations et choix pédagogiques

Lycée Général et Technologique et Professionnel

Niveau 3: 2^{nde}

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle le plus rapidement possible dans le respect des règles.

Niveau 4: Cycle Terminal générale et Pro

Compétences attendues :

- S'engager individuellement et collectivement pour gagner la rencontre de hand-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible. Chaque élève doit être acteur du projet collectif de l'équipe en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.
- S'entraîner de façon efficace, pour soi et pour son équipe.
- Assumer les rôles sociaux au sein d'un collectif : arbitre, coach, manager et organisateur.

Niveau 3: La classe de seconde

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle le plus rapidement possible dans le respect des règles.

Interprétations et obligations	Choix didactiques et pédagogiques
<p>En Attaque :</p> <ul style="list-style-type: none">• S'organiser collectivement pour développer un jeu rapide vers l'avant à partir de Contre Attaque et/ou de Montée de Balle en utilisant la profondeur et l'écartement du terrain (couloirs latéraux) dans le but de trouver une solution de tir favorable.• L'intention tactique prioritaire est d'exploiter un repli défensif tardif et/ou insuffisant pour aboutir à un surnombre en zone de marque et donc à un tir «facile».	<ul style="list-style-type: none">- Forme de jeu proposée : 4+1 puis éventuellement 5+1 en fonction du niveau. <u>Moins de joueurs = espaces à exploiter plus facile.</u>- Possibilité d'aménagement du règlement en ce qui concerne les contacts afin de favoriser l'action du PB et de le protéger en position de tir.- Identifier et différencier jeu rapide et jeu «placé».- Mise en place de situations et/ou de formes jouées à thème permettant aux élèves d'identifier des indices pertinents(arrêt sur image,question-réponse/ situations...) permettant d'exploiter des montées de balle rapides.- L'attaque placée n'est pas au cœur des apprentissages

Interprétations et obligations

En Défense :

Favoriser une organisation collective permettant dès le repli défensif, à partir d'une défense homme à homme, de récupérer le ballon le plus tôt possible ou de gêner la progression adverse en différenciant les rôles défensifs (Défenseur sur PB et NPB ou trajectoires)

Choix didactiques et pédagogiques

Défense homme à homme exclusivement sur tout le terrain(repli défensif) puis sur $\frac{1}{2}$ terrain(défense utilisant un dispositif étagé 4-0= défense haute et agressive) .

Harcèlent du PB le plus loin possible du but pour récupérer la balle ,dissuasion des passes, interception .Jouer sur les trajectoires.

La neutralisation du PB donc la notion de contact **n'est pas une priorité** mais elle peut être abordée.

Interprétations et obligations

Au niveau du respect des règles :

- Promotion et valorisation d'attitudes positives porteuses d'une certaine éthique éducative et sportive.

Choix didactiques et pédagogiques

- Connaitre et appliquer les règles simples (fautes ,marcher , reprise de dribble) = Se former à l'arbitrage.
- S'appuyer sur des joueurs spécialistes si possible
- Prévoir 1 ou 2 arbitres si possible(dispensés , remplaçants)

- Mise en place de fautes antisportives que l'on peut comptabiliser et intégrer au score .

Les incontournables du Niveau 3

Les apprentissages prioritaires :

Porteur de balle:

- Savoir faire une passe à un partenaire de façon équilibré et orienté(gestuelle) vers ce dernier.
- Si possible, Rechercher prioritairement une passe longue dans la course d'un partenaire démarqué dans l'espace avant.
- Enchaîner une course avant avec la balle et un tir en suspension
- Tirer avec l'intention de marquer, en visant les espaces inoccupés par le gardien
- Savoir utiliser le dribble de progression et d'évitement.

Non porteur de balle :

- Se rendre disponible (espace avant, couloirs latéraux) dans un espace libre à distance de passe (notamment pour la passe venant du gardien).
- Se démarquer en investissant l'espace libre proche du porteur de balle, avec une attitude préparatoire à la réception du ballon (dissociation train supérieur et inférieur).
- Sortir du marquage du défenseur .Rompre l'alignement ballon /adversaire proche: créer des lignes de passes.

Défenseur:

- Se déplacer en course arrière pour se replier et défendre l'espace proche de sa cible.
- Savoir harceler le PB(distance de combat proche), contrôler le déplacement de son adversaire, intercepter en jouant sur les trajectoires de balle (anticipation),voir neutraliser l'attaquant (blocage)

Niveau 4 : Première → Terminale

Interprétations et obligations

S'engager individuellement et collectivement pour gagner la rencontre de hand-ball par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible.

En Attaque :

s'organiser collectivement pour gérer de façon efficace l'alternative entre le jeu rapide (CA/MdB) et le jeu placé en fonction de la situation défensive adverse.

Chaque espace de jeu doit être utilisé : ouverture sur les largeurs et la profondeur réduite...vers la répartition des postes...vers le passage de la montée de balle à l'attaque organisée puis placée

Choix didactiques et pédagogiques

contexte et condition d'apprentissage :

- les élèves jouent un match à 6 contre 6 (5+1GB) .
- Etre capable de mettre en place des intentions collectives (**écartement** et **étagement** , circulation du ballon, déplacement des joueurs) et individuelles face à un système défensif homme à homme et de Zone dans le but de trouver une situation de tir favorable.
- Etre capable de jouer à partir de **dispositif offensif varié : 5 autour, 4 autour + 1 dedans(pivot).**
- L'organisation de l'attaque placée (occupation des postes et rôles des joueurs /postes occupés) est primordiale.
- **La création et l'exploitation du surnombre offensif** face à une défense placée est prioritaire: notion d'engagement/désengagement, jeu sans ballon, anticipation des courses /actions des partenaires et des adversaires
- *Savoir identifier un intervalle et l'exploiter pour tirer ou décaler un partenaire.*

Interprétations et obligations

En Défense :

- S'organiser collectivement pour assurer un repli défensif permettant la récupération du ballon rapide ou la protection du but en fonction des intentions offensives adverses.

A l'obligation d'empêcher le ballon de progresser, s'ajoutent la protection du but et l'entraide.

Choix didactiques et pédagogiques

- S'adapter collectivement pour récupérer le ballon dès le repli défensif puis en s'organisant pour protéger la cible
- Il sera demandé à chaque équipe de proposer :
 - Une mi-temps avec une défense étagée (1-4 ou 2-3) axée sur la récupération du ballon
 - Une mi-temps avec une défense alignée axée sur la protection de la cible (0-5)
- Le système défensif de zone sera privilégié car la défense homme à homme est déjà présente dans le niveau 3 et lors du repli défensif.
- La défense de zone permet de développer des intentions individuelles et collectives nouvelles comme l'entraide, la communication /répartition du pivot, la notion de solidarité (responsabilité collective/bloc défensif).

Les incontournables du Niveau 4

L'élève devrait maîtriser les savoir-faire spécifiques du niveau 3.

Cependant, il semble important de retravailler ceux-ci pour renforcer leur acquisition.

Les apprentissages prioritaires : Niveau 3 + Niveau 4

Porteur de balle:

- Savoir créer et exploiter un surnombre: Perception des espaces(intervalle) / poste occupé, prise de balle en mouvement avec changement de rythme,débordement avec et sans l'utilisation du dribble.
- Savoir conserver le ballon sous pression défensive
- Utiliser différentes formes de tirs selon la situation défensive/ tir de loin , en appui,dans la course...

Non porteur de balle :

- Se rendre disponible (espace avant, couloirs latéraux) dans un espace libre à distance de passe (notamment pour la passe venant du gardien).
- Se démarquer en investissant l'espace libre proche du porteur de balle, avec une attitude préparatoire à la réception du ballon (dissociation train supérieur et inférieur).
- Sortir du marquage du défenseur .Rompre l'alignement ballon /adversaire proche: créer des lignes de passes.
- Jeu en soutien et en appui du PB.

Défenseur:

- Se déplacer en course arrière pour se replier et défendre l'espace proche de sa cible.
- Savoir harceler le PB(distance de combat proche), contrôler le déplacement de son adversaire, intercepter en jouant sur les trajectoires de balle (anticipation),voir neutraliser l'attaquant (blocage à modérer)


3

Démarche pour enseigner le handball en lycée

Proposition d'une démarche au Lycée

Il nous paraît difficile pour un élève (et même un joueur de club) d'analyser et de faire évoluer, le rapport de force et définir la stratégie défensive et offensive adaptée.(textes)

Il convient d'organiser sur les 2 ou 3 années de pratique du cycle terminal une évolution des contenus d'enseignement visant:

- Un Projet de jeu simple axé sur un jeu rapide en mouvement vers l'avant: écartement et étagement sur CA et/ou MDB
- 
- Vers un projet de jeu plus complexe visant l'organisation collective en fonction du système et du dispositif imposés
 - Maîtriser les nouveaux savoir-faire individuels permettant de réaliser ce projet de jeu.

Progression d'une trame d'enseignement

2^{nde}

- S'inscrire efficacement dans une montée balle en tant que PB et NPB
- Tirer intentionnellement dans les espaces libres du but
- S'inscrire efficacement dans un repli défensif
- Harceler le PB, dissuader les passes , intercepter
- Soutenir un effort sur toute une période de jeu
- S'investir dans différents rôles (joueur, arbitre, observateur, coach)

1^{ère} / Tle

Respecter un placement sur le terrain et connaître son rôle en fonction du poste occupé (s'intégrer dans une organisation offensive et défensive loin et autour de la zone)

Choisir entre passer au travers de la défense ou au dessus de la défense

Créer et/ou Exploiter des intervalles dans les espaces restreints imposés par différents dispositifs défensifs (en tant que PB et NPB)

Tirer efficacement depuis différents secteurs

Neutraliser un adversaire, Aider un partenaire en difficulté

Savoir arbitrer / contact, marcher, reprise de dribble.

Si possible ,analyser sa prestation, celle de son équipe, et celle de ses adversaires.

En fonction de cette analyse, apporter éventuellement des modifications à l'organisation collective et à ses actions motrices.

Les modes d'entrée dans l'activité

Constituer des groupes de besoin, de niveau, affinitaires en fonction des objectifs à atteindre.

Privilégier les formes jouées
(situations ludiques, défis.)

Appropriation des règles à partir de formes jouées dès la 1^{ère} séance

Privilégier le jeu en mouvement vers l'avant

Jeu en lecture:
Prise d'info / placement des adversaires, des partenaires, du ballon

Une idée de fonctionnement :

-**Prise en main** : Rapide retour sur la séance précédente + présentation du thème de la séance.

-**Echauffement** : Mise en activité rapide des élèves soit à partir d'un jeu soit à partir d'une situation qui vise la mise en action du plus grand nombre d'élèves. *Il peut s'agir d'une situation évolutive simple au début et qui se complexifie à l'aide de variables . Ces variables visent une transformation des comportements attendus en lien avec l'objectif fixé.*

Volonté de favoriser l'hétérogénéité et la mixité dans les situations d'échauffement : accepter la différence ,s'adapter au différent niveau, mieux vivre ensemble.

Mise en activité des élèves sur un seul terrain : jeu ensemble à 35 ou utiliser 2 ½ terrain sur le même terrain: Permet d'intervenir sur l'ensemble des élèves dans un espace proche.

-Si possibilité d'avoir un ballon pour 2 élèves, alors ne pas hésiter en début de cours à multiplier les exercices de manipulation de balle → Importance de la motricité spécifique(dribble,passes...)

-**Intervention pédagogique** :possibilité d'intervenir de façon répétitive et stricte pour exiger le respect des consignes, ou laisser le jeu se dérouler puis faire un retour collectif après quelques minutes(bilan)

-**Préférer les situations évolutives à la multiplicité de situations**: perte de temps, cohérence.

-**Remarques personnelles**:

-La pratique du Handball avec 35 élèves est à envisager si l'on possède 2 terrains de handball !

-L'utilisation d'un seul terrain nous semble très difficile à gérer (temps de pratique trop court, trop d'attente d'un nbre important d'élèves !! Dans cette configuration, on peut envisager de travailler sur ½ terrain mais le jeu sur grand espace n'est pas abordé . Un système de rotation entre 3 équipes peut être mis en place avec les 3 équipes sur le terrain.

Les variables utilisées:

Elles sont indispensables dans notre régulation pédagogique pour :

Simplifier ou complexifier les situations

Réduire l'hétérogénéité au niveau individuel

Equilibrer le rapport de force entre 2 équipes

Espace	Temps	Nombre	Règles	Consignes
<ul style="list-style-type: none">- Possibilité de faire varier l'espace de jeu à tout moment: agrandir ou diminuer l'espace / capacité de prise d'info des élèves- Jeu sur un secteur délimité: zone d'évolution, jeu en largeur <p><i>Plus l'espace est réduit plus la situation est complexe à gérer</i></p>	<ul style="list-style-type: none">- le temps de jeu peut - être remplacé par un nombre de possessions par équipe- Temps de jeu limité pour faire une passe ou tirer	<ul style="list-style-type: none">- Jeu à effectif réduit (diminution de la densité)- Diminution ou augmentation du nombre de joueurs dans un espace (densité)- Déséquilibre numérique attaquant / défenseurs ou l'inverse: 3x2, 4x3...	<ul style="list-style-type: none">- Une tolérance au niveau du respect des règles d'arbitrage s'impose en début de cycle et pour les élèves en difficulté- Du jeu sans contact vers un contact de face maîtrisé- Au début le piétinement sur place est toléré, on sifflera uniquement les marchés de déplacement...- La règle du jeu passif : Introduction progressive dans le cycle.	<ul style="list-style-type: none">- Nombre de passe limité- Redoublement de passe interdit- Utilisation du dribble: interdiction partielle ou totale- Formes de passes et/ou de tirs- Valorisation du but / secteur : tir de l'aile=3pts- Contrainte sur 1 ou plusieurs joueurs confirmés : pas de dribble...

Les élèves doivent être en situation de jeu régulièrement dans le but de toucher la balle le plus souvent possible et de se confronter à la réalité du jeu !!

Le jeu est le régulateur de cette démarche : il permet d'identifier les conduites à transformer tout en vérifiant la validité des régulations apportées.

Quelques exemples d'organisation de jeu :

- Jeu à effectif réduit
- Jeu à thème : si but marqué en MdB l'attaque conserve le ballon (ballon joker)
- Matchs défis : Gain du match contre une équipe dite plus forte par l'enseignant = 5 points de gagnés

Match perdu contre une équipe plus forte par l'enseignant = 1 point de perdus

Match gagné contre une équipe moins forte par l'enseignant = 1 points de gagnés

Match perdu contre une équipe moins forte par l'enseignant = 5 points de perdus

- King of the Beach : Tant que l'équipe gagne elle reste sur le terrain jusqu'à ce qu'elle soit vaincue.
- Défis Big Boss : Si on gagne un match contre un adversaire plus fort, on récupère son classement, si on le perd on garde sa place. Si on gagne un match contre un adversaire moins fort, on préserve son classement, si on le perd on lui cède sa place.
- Le Bingo, joueur qui marque un but compte triple.

Où sont les fiiiilles !!

Dans le cadre d'une pratique mixte au lycée, il semble primordial :

De favoriser les
défenses étagées
fille à fille

De favoriser les
actions de contre
attaque / montée de
balle

De donner aux filles la
possibilité et l'envie
de marquer en
favorisant leur
réussite à partir de
variables adaptées

► Ce qui permettra aux filles :

- d'avoir plus de possibilités de tirs en zone favorable
- d'avoir un rôle plus important dans l'organisation du jeu (avec plus d'espace pour jouer en mouvement)
- de prendre plus d'initiatives que sur une défense aplatie

4

Quelques exemples de situations d'apprentissage

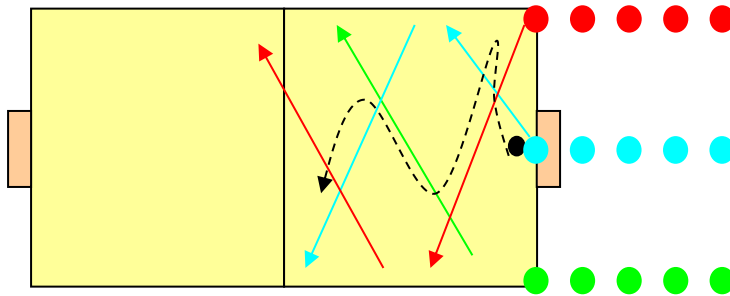
Maitriser le dribble pour assurer la conservation du ballon sous pression défensive :

Le jeu des voleurs

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>	<u>Variables</u>
<p>Situation d'échauffement et de manipulation du ballon</p> <p><u>Pour les joueurs avec ballons :</u></p> <p>Etre capable de dribbler sous pression</p> <p><u>Pour les joueurs sans ballons :</u></p> <p>Etre capable d'harcèler le porteur de balle</p>	<p>Un ballon pour 2</p> <p>Travail sur terrain de Handball</p>	<p>Les joueurs qui ont un ballon doivent dribbler dans l'espace délimité sans se le faire voler.</p> <p>Les joueurs sans ballon doivent tenter de voler un ballon à n'importe quel joueur en lui mettant la pression.</p> <p>Le ballon est gagné quand l'adversaire arrête de dribbler, fait une reprise de dribble, perd le ballon ou le fait sortir des limites de jeux</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dribble à la bonne hauteur - Pousse la balle (accompagne) - Dribble en protégeant le ballon - Dribble orienté - Utilise la vision périphérique - Dribble en changeant de vitesse <p><u>Pour les joueurs sans ballon :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presser le porteur du ballon - Se positionner pour taper dans le ballon lors du rebond 	<p>Parvenir à rester le plus longtemps possible en possession d'un ballon et le moins longtemps possible sans ballon</p>	<p>Augmenter ou diminuer le nombre de joueur avec ballons</p> <p>Augmenter ou diminuer l'espace (terrain, demi-terrain, 9m, 6m)</p> <p>Harcèlement avec une main dans le dos</p> <p>Le jeu des voleurs peut-également se faire avec des couples de 2 joueurs</p> <p>ils doivent évoluer en passe sans dribble,</p> <p>Des couples sans ballon :</p> <p>ils doivent intercepter un ballon pour en avoir un</p>

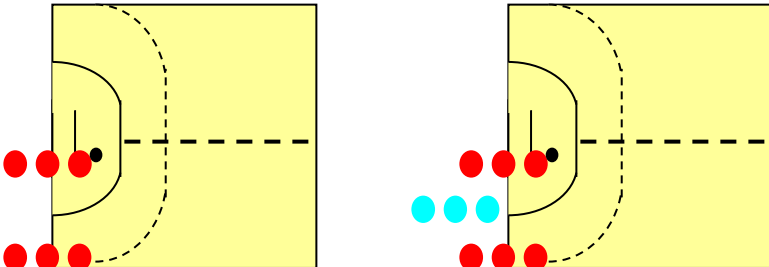
Améliorer la progression du ballon : Le Kriss-Kross

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>
<p>Etre capable d'assurer la progression du ballon par des relais courts (avec course en croisées)</p> <ul style="list-style-type: none"> - à attraper le ballon en courant - à dissocier le tronc inférieur avec le train supérieur, - à faire des passes en courant 	<p>3 colonnes de joueurs. 2 colonnes extérieures avec sans ballon 1 colonne centrale avec ballon</p>	<p>Résultat à obtenir : Monter le ballon sans perte de balle avec des courses croisées et des passes et va</p> <p>Conditions à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le ballon part du centre. Le joueur fait passe à un des joueurs de la colonne de droite ou de gauche. . Et à chaque passe, il y a un mouvement de tous les joueurs : Celui qui a le ballon fait la passe au joueur opposé Puis sans ballon, passe derrière celui qui a le ballon pour prendre sa place (dès que je viens de faire la passe, je prends sa place en passant derrière lui) 	<p>S'informer sur la position de mon coéquipier Les passes se font vers l'avant, S'informer sur la course de mon coéquipier pour passer derrière lui Bien s'écarter sur la largeur du terrain et vers la profondeur Adapter les passes au niveau de mes coéquipiers.</p>	<p>Le nombre de perte de balle L'écartement et la profondeur des courses des joueurs</p> <hr/> <p>Variables</p> <p>Rajouter un ou plusieurs défenseurs On finit par un tir</p>

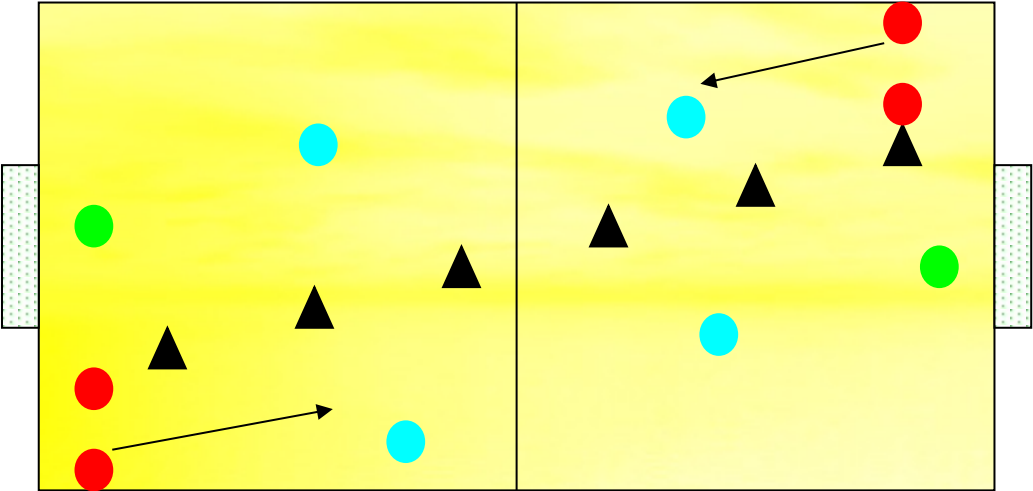


Assurer la progression du ballon à 2 :

Montée de balle à 2 : 2x0 / 2x1+1 / 2x1+2 OU 2x2

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>	<u>Variables</u>
Etre capable d'assurer la progression du ballon par des relais courts (sans défenseur puis avec)	Le terrain séparé en deux dans longueur, 2 colonnes de joueurs, plus un avec un ballon pour 2 Tir à deux mains ou viser les poteaux	S'organiser à deux pour amener le ballon vers une cible sans dribble par des relais courts	Passer et recevoir le ballon en mouvement : Envoyer le ballon en avant de la course de mon coéquipier (pas de passe vers l'arrière) Adapte sa passe au déplacement de mon coéquipier Montrer ses mains en avant pour recevoir le ballon	Amener le ballon en zone de tir et marquer	Courses et formes de passes variées Rajouter un défenseur Le défenseur part lorsque le joueur effectue sa première passe. Il part avec 3 ou 4 mètres de retard.
					

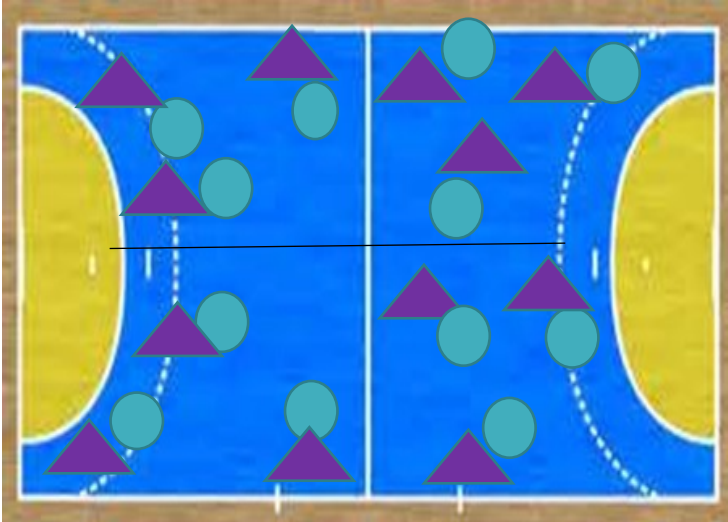
Monter la balle en choisissant de dribbler ou de passer à un partenaire qui doit se démarquer face à une pression défensive : Le 2x1+1

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>	<u>Variables</u>
<p align="center">Assurer collectivement la progression de la balle pour marquer un but</p>	<p>1 terrain de handball divisé en 2 dans sa diagonale</p>	<p>S'organiser collectivement pour marquer le but Règles de Handball normales,</p>	<p>S'informer sur la position de mon partenaire, Se démarquer en appui et/ou en soutien</p>	<p align="center">Marquer le but</p>	<p>Si l'attaquant est touché le bras en position basse, alors perte du ballon (invulnérabilité bras haut)</p> <p align="center">Dribbles interdits</p> <p>Dribbles autorisés mais si le dribbleur est touché pendant son dribble, perte du ballon.</p> <p align="center">Courses et formes de passes variées</p>
 <p>The diagram illustrates a handball court divided diagonally. On the left side, a green ball (attacker) is positioned near the bottom left, and a red ball (defender) is near the top left. An arrow points from the green ball towards the center. On the right side, a red ball (attacker) is near the top right, and a green ball (defender) is near the bottom right. An arrow points from the red ball towards the center. Black triangles represent other players on the court.</p>					

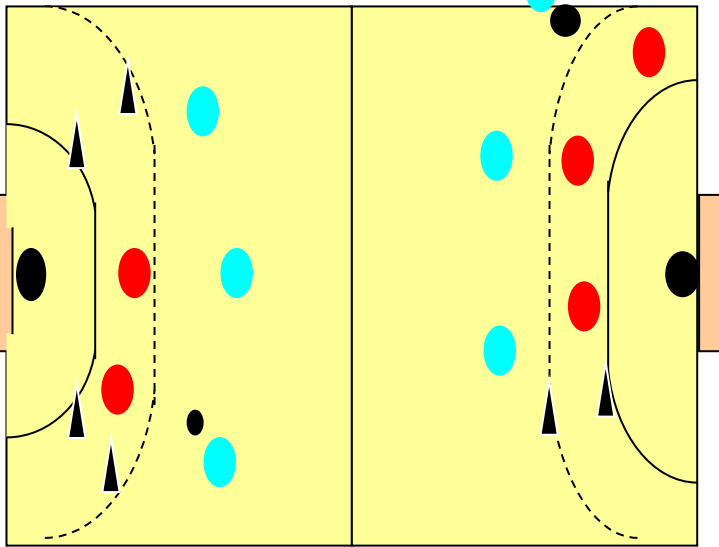
Assurer collectivement la progression de la balle pour marquer un but : La Soule

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>	<u>Variables</u>
<p>Assurer collectivement la progression de la balle pour marquer un but</p> <p>Maitriser rapidement la perception de ses partenaires démarqués</p> <p>Protéger son but</p> <p>Tenter de récupérer le ballon</p>	<p>3 terrains de handball</p> <p>4 contre 4 sur chaque terrain</p> <p>(possibilité de partager un terrain en trois et de jouer sur la largeur)</p>	<p>S'organiser collectivement pour amener le ballon dans l'en-but opposé</p> <p>Règles de Handball normales, dribbles non autorisés.</p> <p>1 pt sil l'équipe fait 5 passes sans perdre le ballon,</p> <p>3 pts si le ballon est bloqué dans l'en-but opposé</p>	<p>S'informer sur la position de mon partenaire,</p> <p>Enchaîner les actions de son nouveau rôle (non porteur de balle).</p> <p>Analyser le réseau d'échange possible du porteur de balle (/ à l'évolution des variables)</p>	<p>Marquer plus de point que l'équipe adverse</p>	<p>Si l'attaquant est touché le bras en position basse, alors perte du ballon (invulnérabilité bras haut)</p> <p>Redoublement de passe interdit.</p> <p>Dribbles autorisés</p> <p>Dribbles autorisés mais si le dribbleur est touché pendant son dribble, perte du ballon.</p> <p>Formes de passes.</p> <p>Point marqué=conservation du ballon+Attaque dans l'autre sens</p>

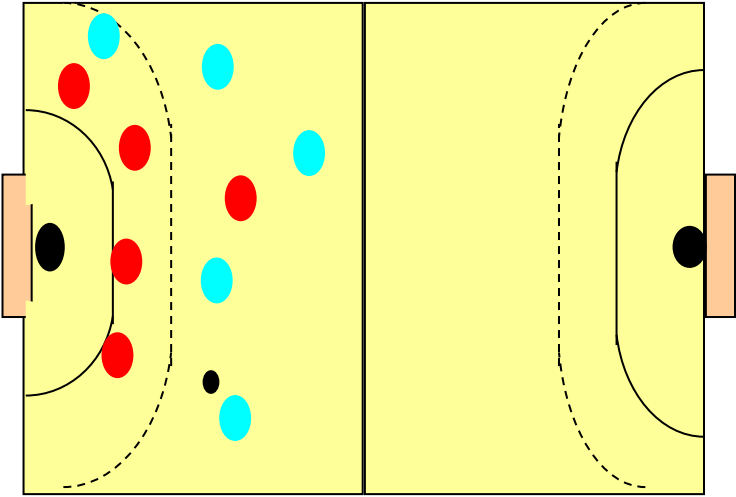
S'organiser collectivement pour conserver le ballon et/ou le récupérer : Le jeu du 4 quart

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>
<p>S'organiser collectivement pour conserver le ballon et marquer mais aussi pour récupérer le ballon</p>	<p>Le terrain est divisé en 4 rectangles. Chaque équipe répartit ses joueurs dans les 4 rectangles en nombre égal. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer d'un rectangle à l'autre.</p> <p>1 Ballon pour tous !</p>	<p>ATTAQUE: Le but est de faire un maximum(ou un nbre de passe déterminé à l'avance) de passes sans perdre le ballon</p> <p>DEFENSE: Récupérer le ballon au plus vite . Défense homme à homme</p>	<p>Jeu sans ballon : se démarquer</p> <p>Faire une passe correcte</p> <p>Utiliser le dribble pour progresser ou éviter le DEF</p> <p>Améliorer l'occupation de l'espace</p>	<p>Réaliser au moins 10 passes consécutives</p>
				<p><u>Variables</u></p> <p>Redoublement de passe interdit</p> <p>Formes de passes imposées (2 mains, à rebond...)</p> <p>Sens de circulation de balle imposé ou libre</p> <p>Dribble interdit</p> <p>Jeu en largeur du terrain</p> <p>Possibilité de marquer un point si ballon aplati dans la zone ou si but</p> <p>Etc...</p>

Créer et exploiter un surnombre offensif : Fixer / tirer ou fixer / décaler

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>
<p>Etre capable d'exploiter un surnombre(puis de le créer) pour tirer en situation favorable ou décaler un partenaire</p>	<p>2 (ou 3) défenseurs entre 6 et 9 mètres et un gardien.</p> <p>3 attaquants avec 1 ballon</p>	<p>3x2: ATTA: Prendre un intervalle et tirer ou décaler à un partenaire en fonction de la réaction défensive adverse DEF : Perturber le plus possible les attaquants(neutralisation possible) pour récupérer le ballon</p> <p>3x3:secteur délimité ATTA: Créer un surnombre par un temps fort(changement de rythme,1x1,feinte...) puis l'exploiter pour aller au tir ou décaler un partenaire DEF: Empêcher le tir</p>	<p>ATTA: Identifier les intervalles,jouer dans son couloir de jeu direct,1x1,dribble ,passes en profondeur, remplacement après la fixation</p>	<p>Marquer le but</p> <p>6 ballons d'attaque : Marquer au moins 3 buts</p>
		 <p>The diagram illustrates a handball court with a yellow background. It shows the positions of 3 attackers (red dots) and 2 defenders (black dots) relative to the goalposts (orange rectangles). Dashed lines indicate movement paths for the attackers, showing them creating a numerical advantage by moving into the goal area. A ball (black dot) is shown in the attackers' possession. The court is divided into two halves by a vertical line.</p>		<p>Espace de jeu + ou – grand</p> <p>Changement de secteur possible</p> <p>Limiter le dribble</p> <p>Limiter le nbre de passe pour aller au but</p> <p>Défense de zone ou homme à homme</p> <p>Idem à 4x4 et 5x5</p>

Améliorer le changement de statut et s'organiser collectivement pour monter une balle et récupérer le ballon . Situation proche du match !

<u>CS</u>	<u>Organisation</u>	<u>Consignes</u>	<u>CE</u>	<u>Critères de réussite</u>
<p>Etre capable d'enchaîner très rapidement le changement de statut : déf / att ou att /def et d'exécuter une montée rapide</p>	<p>5 contre 5 2 gardiens 1 équipe en attente sur le bord du terrain</p>	<p>Les bleus jouent l'attaque placée Si les rouges récupèrent le ballon ou si arrêt du GB, ils jouent alors la contre attaque. Si les rouges marquent sur CA, ils jouent une attaque placée sur les verts qui entrent en jeu. Si les bleus marquent ils rejouent une attaque placée</p>	<p>Identifier le changement de statut : Tir ou interception, ou perte de balle ou fautes techniques</p> <p>Etagement, écartement, organisation des courses / poste occupé.</p> <p>Voir toujours le ballon</p> <p>Prise d'information / partenaires /ballon /adversaires</p>	<p>L'équipe qui a le score le + élevé gagne le tournoi But sur CA/MDB=3 pts</p>
				<p><u>Variables</u></p> <p>/ Organisation: Les verts attendent sur le ½ terrain(rotation des équipes) ou tournoi de 5 mn: l'équipe vainqueur reste sur le terrain Limiter le dribble, le tireur ne replie pas : surnbre offensif Délimiter 2 couloirs latéraux / placement des ailiers:écartement</p>

5

L'évaluation

Textes officiels au lycée

voir chlorofil: - BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE "SCIENCES ET TECHNOLOGIES DE L'AGRONOMIE ET DU VIVANT"

ÉPREUVES DU PREMIER GROUPE

Définition de l'épreuve

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Pour les candidats scolaire, l'épreuve d'Éducation physique et sportive prend la forme d'une ECCF.

Cette ECCF comporte obligatoirement deux situations d'évaluation certificative : l'une se déroule en classe de première et l'autre en classe de terminale.

Il s'agit de deux expériences corporelles de caractéristiques différentes issues des listes de pratiques physiques, sportives et artistiques nationale et/ou régionale. Il est possible d'évaluer une activité définie localement dans la mesure où celle-ci aura été validée au préalable par l'Inspection de l'enseignement agricole.

Le contrôle adapté destiné aux candidats reconnus en situation de handicap ou présentant une inaptitude partielle, peut être effectué soit en contrôle en cours de formation selon des modalités proposées par l'établissement et arrêtées par l'autorité académique ; soit en épreuve ponctuelle terminale selon des modalités définies par l'autorité académique.

Bac Professionnel : voir chlorofil : projet de réforme nouveau tronc commun en cours de validation

Bac STAV :

CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner »

Badminton, tennis de table, boxe française, judo, basket-ball, football, handball, rugby, volley-ball »

Principes d'évaluation

- L'AFL 1 s'évalue le jour de l'épreuve en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation respectant

le référentiel national du champ d'apprentissage.

- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux.

L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve.

- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données.

- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

Barème et notation

- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points).

- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves (avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL).

Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve, et ne peut plus être modifiée après le début de l'épreuve.

Choix possibles pour les élèves

- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, style de jeu en raquettes, situation d'évaluation parmi celles proposées.

- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.

- AFL3 : les rôles évalués

Textes du Bac Pro en cours de finalisation

Capacité évaluée	Critères d'évaluation	Savoirs mobilisés	Attendus de fin de Lycée Pro
C4.1 Développer un mode de vie actif et solidaire	<p>Engagement autour d'expériences motrices variées.</p> <p>- Mobilisation de ressources motrices et méthodologiques.</p> <p>- Mobilisation de ressources relationnelles et sociales.</p>	<p>Habiletés motrices (techniques sportives et corporelles) au service de l'efficacité dans les APSA/ Entretien de soi.</p> <p>Méthodes d'observation, d'appréciation, de gestion de l'activité physique.</p> <p>Attitudes et méthodes coopératives et collaboratives.</p>	<p>AFLP 1: Efficacité motrice dans les projets de performance individuel et collectif</p> <p>AFLP 2: Savoir s'entraîner / s'entretenir</p> <p>AFLP 3: S'investir dans différents rôles sociaux au sein d'un collectif</p>

Dans la continuité des textes EN:

- Autonomie des équipes dans la définition des « parcours » de formation des élèves,
- AFLP en lien avec un référentiel de champ d'apprentissage,
- 3 AFLP
- 3 sous items
- 2 épreuves.

Texte en cours d'écriture

Grille comportementale Terminale

	Efficacité de l'organisation collective		Efficacité individuelle dans le collectif	
	ATTAQUE	DEFENSE	ATTAQUE	DEFENSE
20 à 17	Organisation créatrice d'incertitudes par : -combinaisons d'actions -rythme de jeu varié -placements –replacements constants	Organisation défensive adaptative selon le contexte(moment du match,score,état de fatigue...)	Joueur ressource – décisif,distributeur et marqueur efficace Maîtrise technique dans tous les registres.	Maitrise des techniques défensives : harcèle,neutralise, Intercepte,aide. Anticipe les actions offensives à venir.
16 à 14	Enchaînement efficace d'actions rapides privilégié : occupation rationnelle des espaces, jeu avec le pivot	Organisation du repli défensif : répartition des rôles entre harceleur et intercepteur	Joueur réactif et engagé. Joue les intervalles,passer efficace,démarquage et choix des actions efficaces	Joueur réactif. Organise ses choix en fonction de ses partenaires.
13 à 10	Alternance jeu rapide/jeu de transition. Jeu placé pour mettre en danger l'équipe adverse	Repli décisif dès perte de balle. Tentative de protection de la cible.	Joueur engagé Fait des choix corrects et réussit assez souvent ses actions.	Joueur engagé. S'inscrit dans l'organisation collective,choisit une action adaptée pour gêner la passe.Tente d'interdire le but.
09 à 07	Organisation repérable sans adaptation au jeu adverse.	Organisation repérable. Défenseurs peu efficaces pour protéger la cible.	Joueur intermittent Réalise sans pression 1 ou 2 gestes.Tente d'apporter une aide au PB.	Joueur intermittent. Agit lorsque le ballon est proche de lui.
06 à 04	Organisation inexistante Action individuelles majoritaires	Subit le rapport de force. Pas d'organisation collective.	Joueur passif , mal placé Faiblesse technique	Joueur inactif ou en retard Commet des fautes.

6

ANNEXES

Le point sur le règlement

La règle du marcher

La règle du contact

Le marcher

Ce qui est permis :

Un pas est effectué quand :

- Les 2 pieds au sol, le joueur en lève 1 et le repose (ou le déplace en glissant).



Le marcher

Ce qui est permis :

Un pas est effectué quand :

- En suspension, il attrape la balle puis après appui au sol il pose l'autre pied ou sursaute.



La Règle du contact

L'application et l'interprétation des règles du haut niveau peut laisser penser pour un spectateur néophyte que **le contact est autorisé.**

Dans la représentation commune, le contact est interdit au Basket et autorisé au Hand...

Que dit le règlement?

- **- il est permis:**

D'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,

D'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,

De barrer le chemin au joueur adverse **avec le corps**, même s'il n'est pas en possession du ballon,

D'entrer en **contact corporel** avec le joueur adverse **de face et les bras pliés**, de le contrôler et de l'accompagner.

- **- il est interdit :**

D'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains

De barrer le chemin du joueur adverse **avec les bras, les mains ou les jambes** ou **de le repousser**

De retenir un joueur adverse, **de le ceinturer, de le pousser, de se jeter contre lui** en courant ou en sautant

De gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (**avec ou sans ballon**), de manière irrégulière.

- - Un joueur qui attaque un joueur adverse **d'une manière présentant un risque** pour l'intégrité physique de ce dernier doit être **disqualifié** (carton rouge).

GLOSSAIRE

- Alignée : dispositif de défense sur une ligne parallèle à la ligne de but (ex : 6/0 ou 0/6).
- Appui : joueur situé en avant d'une ligne parallèle à la ligne de fond et passant par le PdB.
- Attaque placée : organisation collective autour d'une défense déjà regroupée devant sa surface de but.
- Bloc : utilisation par le NPdB de son corps pour faire obstacle à un déplacement latéral ou arrière du défenseur.
- Combinaison tactique : « coordination des actions individuelles de 2 ou plusieurs joueurs afin de réaliser une tâche partielle du jeu ». (Teodoresco) (ex : passe et va)
- Couloir de jeu direct : couloir virtuel qui va du PdB au but.
- Créer le surnombre : pour le PdB , mobiliser son adversaire puis celui d'un adversaire proche pour libérer un espace pour le non porteur.
- Déborder : manœuvre de l'attaquant pour franchir la ligne davantage déterminer par la ligne des épaules du défenseur.
- Défense placée : regroupement collectif devant la zone, organisé par un système et un dispositif.
- Défense tout terrain : répartition des défenseurs organisée sur tout le terrain, en fonction de la dispersion des attaquants.
- Dispositif : position de référence des joueurs sur le terrain en attaque comme en défense, lorsque le demi-centre est en possession de la balle.
- Dissuader : action défensive en direction d'un attaquant pour l'empêcher de recevoir la balle.
- Ecran : action offensive visant par l'utilisation du corps en barrage, à faire obstacle à un déplacement antérieur du défenseur.
- Etagée : dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur, composée de 1 à 5 joueurs.
- Feinter : produire une action clairement identifiable par l'adversaire pour masquer sa véritable intention.
- Fixer : action du PdB visant à mobiliser le défenseur.
- Harceler : action défensive de l'adversaire direct du PdB pour le perturber et le gêner dans sa progression vers le but.
- Homme à homme : système défensif dans lequel chaque joueur à la responsabilité d'un adversaire direct.
- Intercepter : agir sur la trajectoire de balle pour se l'approprier.
- Joueur autour : joueur évoluant à l'extérieur du dispositif défensif.
- Joueur dedans : joueur évoluant à l'intérieur du dispositif défensif.
- Marquage : prise en charge d'un joueur pour limiter ses possibilités d'actions offensives.
- Montée de balle : progression rapide et collective de la balle à travers ou en contournant le repli défensif.