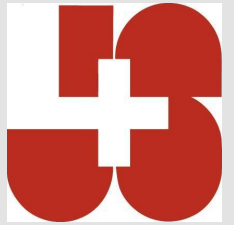


Séance sur la leçon-type

Structure et contenu



OBJECTIF

**Présenter différentes
conceptions d'une leçon**

Modèle préconisé par J+S

Accents méthodologiques des
leçons

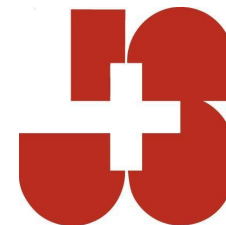
Concept méthodologique vs
degrés d'apprentissage

Acquérir et Stabiliser
Appliquer et Varier
Créer et Compléter

Différentes formes d'organisation
et d'aide à l'apprentissage

Les différentes méthodes d'apprentissage dans les leçons

Différentes possibilités



G	A			
A	G			
G	A		G	
G	A	G	A	G
A	G		A	

Concept J+S

G = jeu (mise au point globale)

Le contenu et la forme...

... sont extrêmement proches du handball. Toutes les formes de jeu choisies sont à classer aux niveaux «Appliquer» et «Créer».

Les objectifs...

... correspondent à une mise au point et sont axés sur la compétition.

Les formes de jeu...

... doivent impliquer la défense et l'attaque, le tir au but constituant, en fait, la partie clé. La forme finale peut être modifiée judicieusement (modification du nombre de joueurs, des règles de jeu, de l'espace).

G = jeu (contrôle global de la matière apprise)

Le contenu et la forme...

... portent sur l'application de ce qui a été appris et exercé dans le cadre d'un nouveau jeu.

L'objectif...

... consiste à appliquer et à créer ce qui a été exercé (contrôle de la matière apprise).

Les formes de jeu...

... font l'objet d'une nouvelle vérification. Elles peuvent, au fil de l'enseignement, être rendues encore plus difficiles.

... servent à contrôler et à évaluer l'entraînement.

A = analytique

Le contenu et la forme...

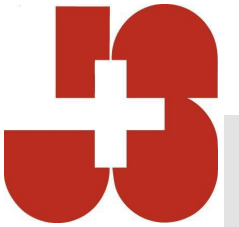
... des formes de jeux et d'exercices choisies doivent être proches du jeu, corriger les mauvais comportements et améliorer les points forts.

L'objectif...

... consiste à élargir la compétence technico-tactique.

Les formes de jeu...

... sont des formes choisies pour améliorer la technique, la tactique, le comportement de jeu et la condition physique.



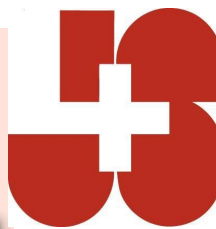
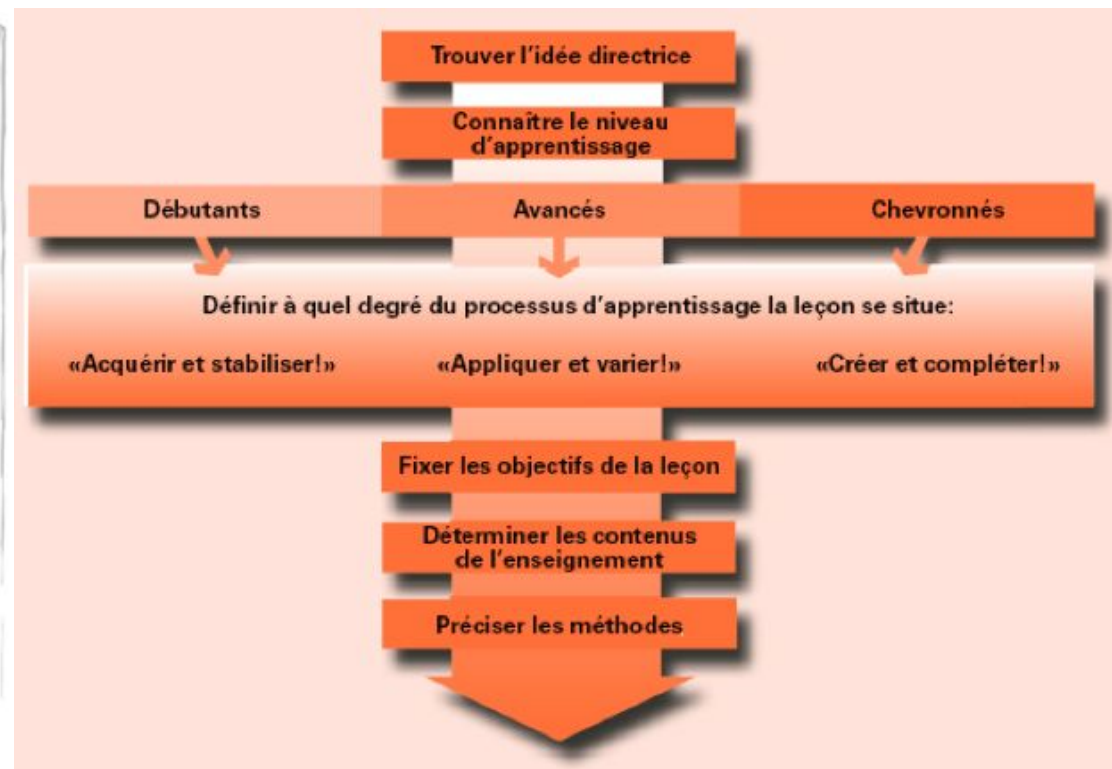
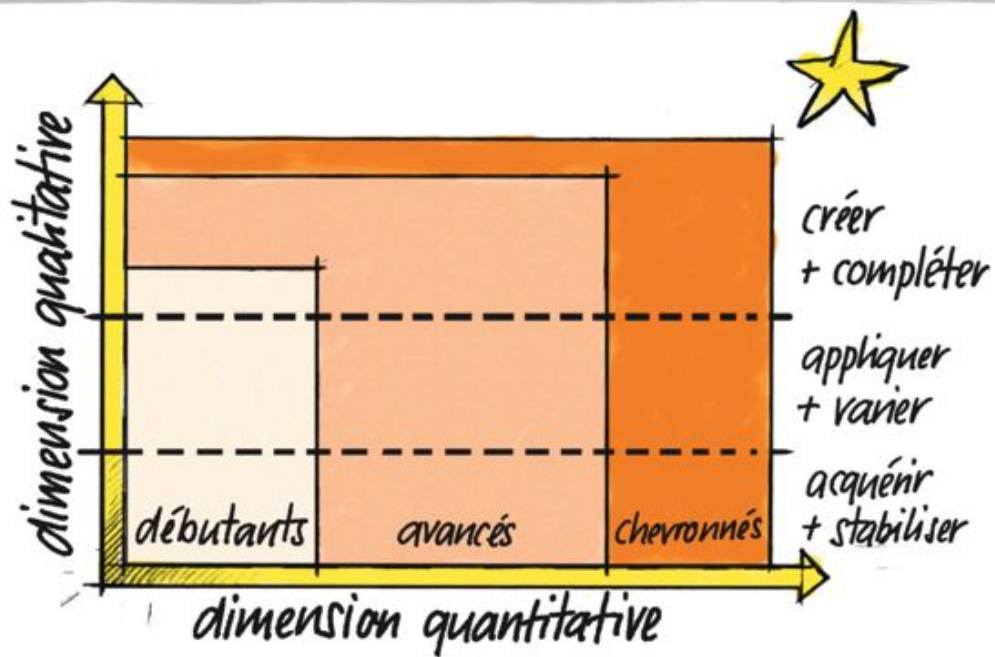
Définitions

- **Méthode globale** : forme complexe - situations proches des contraintes de la forme de référence ou se rapprochant le plus près des conditions (logique interne ou nature de l'activité) et des habiletés motrices et/ou des compétences à développer chez le sportif.
- **Méthode analytique** : forme décontextualisé et plus simpliste pour mettre le focus sur un accent de jeu précis, un mouvement particulier. Les conditions ou l'environnement des situations d'apprentissage sont facilitants pour optimiser le temps de répétition, stabiliser et conscientiser la réponse technico-tactique.



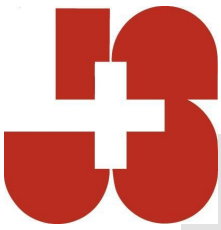
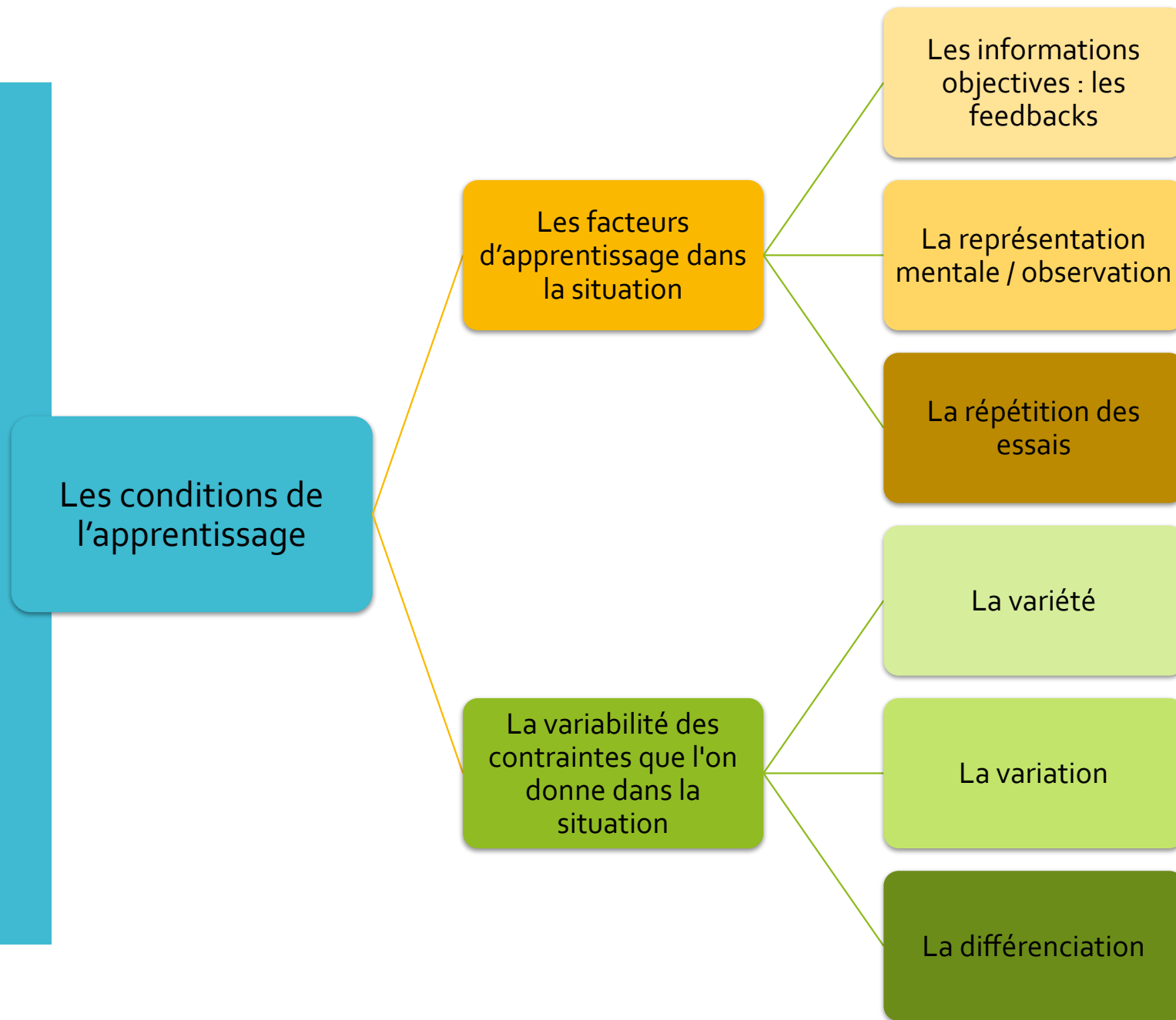
Ne pas opposer les méthodes globales ou analytiques mais les envisager comme un outil d'apprentissage au service du développement du joueur

Les différentes
méthodes
d'apprentissage
dans les leçons

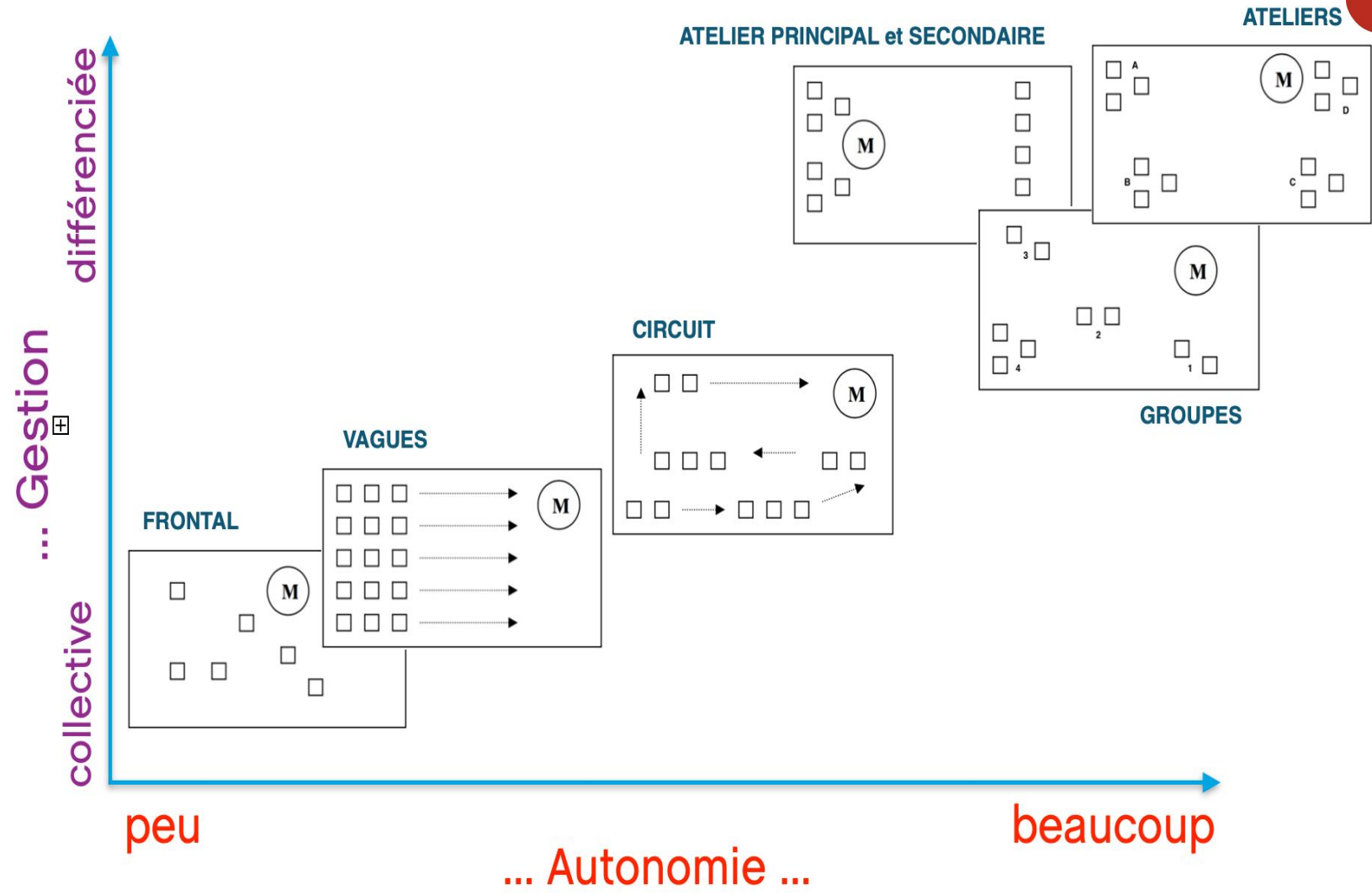


Les degrés d'apprentissage en fonction du niveau des apprenants

Les conditions d'aide à l'apprentissage

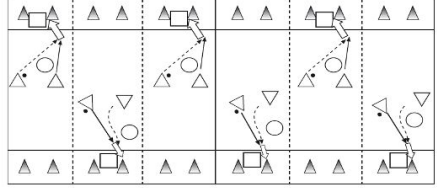
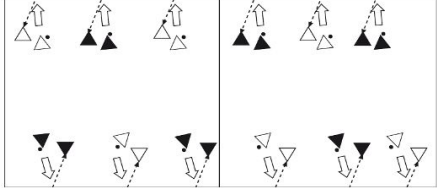
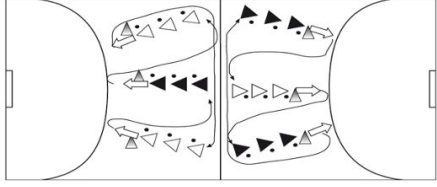
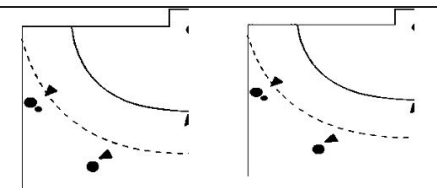
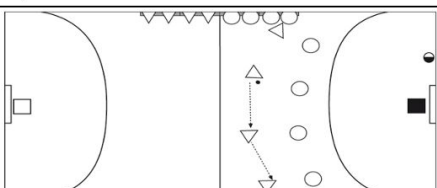


Les différentes formes de travail dans une situation d'apprentissage



Proposition de leçon-type

Méthode GAG

		Contenu : tâche, déroulement, ...	Organisation	Matériel
Échauffement	10'	1° Le feu dans la maison Jeu sur six terrains en 2:2. Règles de handball connues - Pas de contact But : L'équipe A essaie de toucher les cônes de marquage de l'équipe B. L'équipe B essaie de faire de même de l'autre côté lorsqu'elle a conquis le ballon. On défend avec un défenseur et un gardien. Consignes : Tirs en appui BASICS SUVA		6 ballons de handball, chasubles, cônes de marquage ou quilles, marquage au sol pour délimiter la zone de but et les lignes de touche
	10'	2° Tir de base contre le mur Former des paires. Le premier élève lance le ballon contre le mur en prenant un élan de trois pas, le second essaie de récupérer après le rebond. Plus facile : Raccourcir la distance jusqu'au mur. Plus difficile : Tir à l'amble Acquérir - Stabiliser		Un ballon par groupe de deux
Partie principale	10'	3° Tir de base dans un but Passe et va - DC-ArG ou DC-ArD Prendre un élan d'un, deux ou trois pas et lancer le ballon dans le but. Trois postes par demi-terrain. Plus facile : Tir de base sans élan. Plus difficile : Tir de base en appui sur la « mauvaise » jambe - Tir à l'amble Appliquer et varier		2 buts de handball - 1 ballon par élève, 6 cônes de marquage pour marquer le départ de l'élan
	10'	4° 2 vs 2 - Défenseur Dans des espaces de jeu défini, les attaquants doivent réussir à marquer contre 2 défenseurs qui ont des balles dans les mains. Plus facile : mettre 1 défenseur - écarter la zone de jeu Plus difficile : resserrer l'espace de jeu - défenseur libre Créer et compléter		1 ballon par groupe 2 buts de handball
Jeu / RAC	10'	5° Jeu orienté Handball 4+1 - demi/terrain (Attaque/Défense) On joue sous la forme d'un petit tournoi à quatre équipes. Les buts marqués sur un tir en appui comptent double.		1 ballon par groupe 2 buts de handball

