

Mots clés : Handball - Matches à thème - Enseignement de l'EPS

Jérôme VISIOLI, Enseignant agrégé d'EPS - STAPS Université Rennes 2 - BE Handball - jerome.visioli@uhb.fr

Apprendre en jouant: l'utilisation des matchs à thème dans les leçons de handball en EPS



Selon Petitgirard, « les règles sont des outils au service de l'enseignant. Elles seront utilisées pour favoriser l'acquisition plus aisée de compétences que l'enseignant a ciblées comme apprentissage chez l'élève »¹. L'auteur souligne l'idée centrale d'un numéro de *Contrepied* consacré à l'enseignement du handball en EPS : progresser en handball passe par un processus actif d'adaptation des joueurs d'une équipe à un collectif d'adversaires, dans un contexte spécifique caractérisé par un système de règles. Dès lors, il s'agit principalement pour l'intervenant de proposer des situations globales appelées « matchs à thème », consistant en un aménagement règlementaire visant à orienter l'activité des élèves de manière spécifique autour d'un objet de travail.

Historiquement, le handball repose sur un cadre règlementaire qui a évolué afin de préserver l'équilibre du rapport de force entre l'attaque et la défense, ainsi que « l'essentiel de l'esprit du jeu, ses fondements : force, vitesse, adresse, faire preuve de ruse, d'intelligence, de capacités de décision dans l'urgence, de prises de risque, de solidarité »². Surtout, il existe une relation de codétermination entre l'évolution des règles et celle de l'activité technico-tactique des joueurs. C'est justement ce processus d'adaptation qui constitue l'ancrage des conceptions d'apprentissage les plus récentes dans l'enseignement des sports collectifs, par opposition aux approches technicistes³. Cependant, l'observation de leçons de handball dans des établissements, mais également lors des épreuves des concours du CAPEPS et de l'Agrégation, nous permet de constater :

- Des résistances à l'utilisation des matchs à thème, en lien avec la persistance de propositions technicistes et décontextualisées, c'est-à-dire du postulat selon lequel il est nécessaire, pour faciliter l'apprentissage, de simplifier les problèmes. La confrontation à la complexité est sans cesse différée, en raison d'une supposition selon laquelle le recours à la complexité peut se baser sur la compilation de connaissances acquises dans des situations simplifiées⁴.
- Des difficultés dans l'opérationnalisation des matchs à thème en situation, tant en termes de fonctionnement de la classe dans le gymnase que de sélection pertinente de l'aménagement règlementaire par rapport à des objectifs d'apprentissage précis, ou encore dans l'accompagnement des élèves par un jeu sur des variables didactiques afin de dépasser l'effet « magie de la tâche ».

Ce dernier point recoupe le constat de Veysseyre⁵ selon lequel une partie des acteurs de l'EPS connaît des difficultés à présenter et à expliquer une situation d'apprentissage : « le plus souvent, le discours met en relation une situation et les acquisitions techniques / comportementales souhaitées, sans passer par l'explicitation des procédures sous-jacentes, c'est-à-dire de l'interaction entre les contraintes de la situation et les ressources des pratiquants ». Selon lui, une situation bien construite devrait influencer l'apprentissage au maximum, en minimisant les interventions de l'enseignant.

En jouant avec les aménagements règlementaires, l'intervenant souhaite, plutôt qu'obliger, induire un processus actif d'adaptation de la part de l'élève. Le match à thème s'apparenterait ainsi à un espace d'actions encouragées⁶, en ce sens qu'il comporte un caractère non prescriptif (l'enseignant n'oblige pas aux élèves de réaliser tel ou tel comportement) mais normatif (certaines actions sont encouragées pendant que d'autres sont découragées par l'enseignant). L'élève est également mis en situation de jouer avec le système de règles proposé, et ainsi d'apprendre en jouant.

Dès lors, l'objectif de cet article est de développer une réflexion et des propositions autour de l'utilisation des matchs à thème pour l'enseignement du handball en EPS. Plus précisément, il s'agira de répondre à quatre questions que peuvent se poser les enseignants :

- Quels sont les intérêts d'un enseignement du handball par des matchs à thème ?
- Comment organiser l'activité des élèves dans le cadre de matchs à thème en EPS ?
- Quelles sont les différentes catégories de matchs à thème en handball ?
- Comment choisir des matchs à thème pertinents en fonction du niveau des élèves ?

1) Petitgirard, G. (2013). *Pour faire jouer tous les élèves*. Contrepied, 6, 18-19.

2) Lacoux, J.P. (2013). *Histoire(s) de hand*. Contrepied, 6, 28-29.

3) Brau-Antony, S. (2001). *Les conceptions des enseignants d'éducation physique et sportive sur l'enseignement et l'évaluation des jeux sportifs collectifs : résultats d'une enquête*. Staps 2001/3 (n° 56), p. 93-108.

4) Delignières, D. & Garsault, C. (2001). *Pertinence scientifique et légitimité idéologique : le recours aux modèles psychologiques en éducation physique et sportive*. In C. Collinet (Ed.), *EPS et sciences* (pp.25-42). Paris : PUF.

5) Veysseyre, P. (2003). *Savoir construire une situation d'apprentissage*. Revue EPS, 2003.

6) Durand, M. (2008). *Un programme de recherche technologique en formation des adultes. Une approche enactive de l'activité humaine et l'accompagnement de son apprentissage/développement*. Education & Didactique, 2/3, 97-121.

1. Quels sont les intérêts d'un enseignement du handball par des matchs à thème ?

Les matchs à thèmes présentent trois intérêts majeurs en EPS :

- D'un point de vue motivationnel, ce type de situation permet d'apprendre en jouant. Dans un contexte scolaire caractérisé par une évolution du public scolaire dans le rapport à l'effort, l'EPS n'échappe pas au manque d'implication de certains élèves, et en particulier lorsque l'enseignant propose des situations trop décontextualisées. Au contraire, le match à thème est un moyen de masquer l'effort par des émotions plaisantes⁷ et significatives associées au jeu global. Ce type de situation permet également à l'enseignant de rechercher un décalage optimal avec la culture des élèves, de travailler entre référence culturelle et référence scolaire, entre respect de la logique interne du handball et adaptations originales au regard du contexte spécifique de l'enseignement de l'EPS.

- En termes d'apprentissage, les matchs à thème sont des situations complexes permettant l'émergence de compétences articulant acquisitions tactiques et techniques⁸. Nombreux sont les auteurs qui ont abordé la question du transfert d'apprentissage, soulignant la difficulté pour l'apprenant à réinvestir dans le jeu réel ce qui est appris au cours des situations d'apprentissages, et ce d'autant plus qu'elles sont décontextualisées par rapport à la logique interne⁹. Avec les matchs à thème, il s'agit de penser la complexité non plus comme un obstacle au progrès, mais comme la clé d'apprentissages utiles et réinvestissables¹⁰. Dans le cadre d'un cycle de handball en EPS, ce type de situation peut faire fonction de situation problème et/ou de situation de référence pour donner du sens aux apprentissages des élèves.
- D'un point de vue éducatif, utiliser les matchs à thème donne l'occasion d'aborder les rôles

sociaux de manière originale. En effet, dans ce type d'enseignement, l'arbitre a une fonction encore plus essentielle, car il se doit de faire comprendre et respecter chaque évolution réglementaire, et d'accepter ou non les adaptations technico-tactiques des élèves. L'observateur peut disposer d'une fiche d'évaluation formative appropriée au match à thème retenu, et ce recueil peut être utilisé au sein des équipes par un coach, afin de réorganiser le projet collectif de jeu. Il s'agit d'envisager les règles « *comme des occasions d'inventer plutôt que comme une liste d'interdits. Il s'agit de faire en sorte que les élèves accèdent au sens des règles proposées mais aussi à ce qu'elles ouvrent comme possibles* »¹¹. Dans cette perspective, ce type de situation est propice au développement des compétences méthodologiques et sociales, notamment en ce qui concerne le rapport à la règle des élèves¹².

2. Comment organiser l'activité des élèves dans le cadre de matchs à thème en EPS ?

Faire progresser les élèves n'est pas évident au regard des contraintes spécifiques de l'enseignement en EPS, notamment de l'effectif des élèves au sein des classes et des possibilités en termes d'installations (souvent un gymnase avec deux buts). Il s'agit alors de réfléchir à un format pédagogique approprié, c'est-à-dire à une modalité d'organisation de l'activité des élèves dans l'espace¹³. Selon nous, la modalité d'organisation idéale pour la mise en place des matchs à thème correspond à un jeu opposant deux équipes de 3 joueurs et un gardien de but. Pour cela, le terrain de handball (40 m x 20 m) est découpé en 4 terrains en largeur (Figure 1), et l'enseignant doit :

- Matérialiser des buts supplémentaires en utilisant des plots ou des tapis de gymnastique, en faisant peindre des buts supplémentaires sur les murs du gymnase ou en obtenant l'achat de buts type « sandball »¹⁴.
- Matérialiser des zones devant chaque but à l'aide de lattes en plastiques adhésives, sachant que la profondeur des zones, classiquement de 6 m, peut être modulable en fonc-

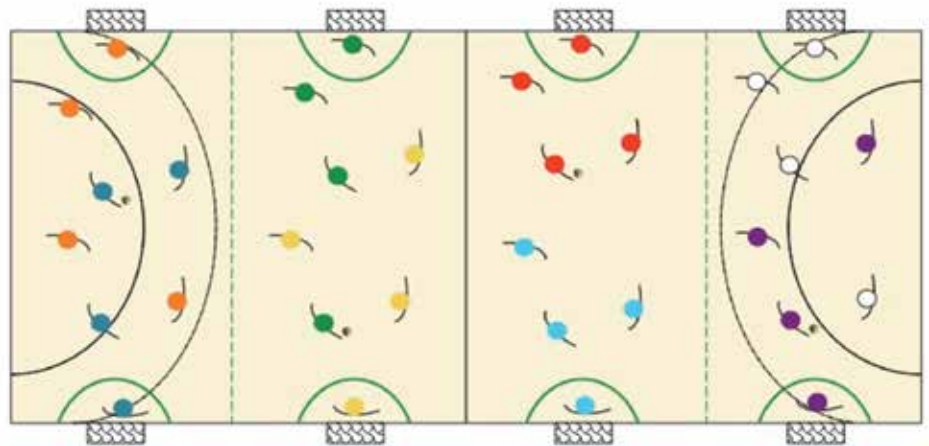


Figure 1 - Format pédagogique proposé pour l'utilisation de matchs à thème en handball

tion du niveau des élèves.

L'enseignant d'EPS gagne à adapter ce format pédagogique en fonction du contexte, et notamment de : **1.** l'effectif des classes, particulièrement variable de la 6e à la Terminale ; **2.** de son choix de mettre en place des rôles sociaux ; **3.** de

l'évolution des ressources physiques des élèves au fur et à mesure que l'on tend vers le lycée, qui induit une trop forte densité du jeu. Dans ces cas de figure, il y a possibilité de réduire le nombre de terrains et/ou de modifier les effectifs des équipes afin de retrouver une densité de jeu optimale.

7) Méard, J.A. (2001). *Donner du sens à l'effort*. In D. Delignières (Ed.), *L'effort*. Paris : Revue EPS.

8) Rongéot, F. (2013). *Une conception articulée de la technique et de la tactique*. *Contrepied*, 6, 26-27.

9) Fourquet, J.P. (1989). *Contribution à la recherche en Didactique des Sports Collectifs*. *Revue EPS*, 219, 177-180.

10) Delignières, D. & Garsault, C. (2004). *Libres propos sur l'EPS*. Paris : Revue EPS.

11) Cremonesi, B. (2013). *Des règles au service des apprentissages*. *Contrepied*, 6, 13-15.

12) Méard, J.A. & Bertone, S. (1998). *L'autonomie de l'élève et l'intégration des règles en EP*. Paris : PUF.

13) Durand, M. (2001). *Chronomètre et survêtement*. Paris : Editions Revue EPS.

14) Quintin, E. (2013). *Le sandball plus « fun » et facile à arbitrer*. *Contrepied Handball*, 32-33.

Les avantages de ce format pédagogique sont multiples :

- Faciliter la gestion de classe en structurant spatialement l'activité des élèves, en limitant les temps d'attente, en constituant des équipes équilibrées, hétérogènes ou homogènes (réduction des activités clandestines des élèves)
- Favoriser un engagement de tous les élèves en permettant, une quantité de pratique importante, l'articulation de motivations hédonique et d'affiliation avec des buts d'accomplissement¹⁵, de maîtrise et de compétition (par exemple en fonctionnant parfois sous forme de montante-descendante), et donc potentiellement une sollicitation importante des ressources énergétiques.

- Proposer un contexte d'apprentissage favorable à tous les élèves, au-delà de leur hétérogénéité. En effet, le jeu à effectif réduit permet de se sentir concerné et de prendre des responsabilités dans le jeu, mais également de faciliter l'activité perceptivo-décisionnelles des élèves¹⁶. A ce sujet, l'enseignant d'EPS doit avoir à l'esprit l'impact déterminant de la densité de jeu, c'est-à-dire du rapport entre le nombre de joueurs et la taille du terrain, sur la sollicitation des ressources des élèves.
- Offrir la possibilité de placer des élèves en responsabilité d'assurer des rôles sociaux (arbitre, observateur, coach) dans un contexte facilitant. En effet, lire le jeu est évidemment plus abordable dans le cadre d'un jeu à effectif réduit. Par exemple, le fait d'utiliser 4 terrains

offre la possibilité de placer 8 élèves dans des rôles sociaux (2 par terrain).

- Enfin, dans ce format pédagogique, l'enseignant d'EPS peut proposer des situations à effectifs réduits, mais respectant les principes de construction des situations : **1.** Mettre en relief des connaissances et compétences ; **2.** Comporter des informations qualifiantes ; **3.** Provoquer une contrainte ; **4.** Donner des repères spatiaux ; **5.** Comporter des signaux clairs ; **6.** Alterner les statuts et varier les rôles ; **7.** Traduire des conséquences motrices ; **8.** Permettre un choix ou une alternative ; **9.** Respecter un principe de densité ; **10.** Avoir un enjeu ; **11.** Faire évoluer la situation¹⁷.

3. Quelles sont les différentes catégories de matchs à thème en handball ?

Il nous semble utile de proposer une classification des matchs à thème intéressants pour l'enseignement de l'EPS et de la justifier au regard des objectifs de transformations recherchés en handball, indissociablement tactiques et techniques. Cette classification est divisée en cinq catégories.

3.1. Jouer sur le crédit d'action de l'attaquant

Parler de crédit d'action d'un joueur de handball, c'est envisager son potentiel d'action à un instant T¹⁸. En ce qui concerne l'attaquant Porteur de Balle (PB), il est possible de modifier les dribbles (supprimer, limiter en nombre individuellement ou collectivement, limiter vers l'arrière / vers l'avant, limiter à main gauche / main droite, permettre une reprise de dribble par attaque...), les passes (limiter en nombre individuellement ou collectivement, limiter à main gauche / main droite / deux mains, à rebond, en suspension...), le temps de possession du ballon (réduire / augmenter individuellement ou collectivement). En ce qui concerne l'attaquant Non Porteur de Balle (NPB), il est possible de limiter les espaces de réception du ballon (en avant / en arrière du PB, dans des zones délimitées), de contraindre à une réception en mouvement, ou encore d'exiger un « jeu silencieux » afin d'amplifier l'activité perceptive.

L'intérêt de ce type de match à thème est double :

- En attaque, il invite le PB et le NPB à progresser

collectivement vers la cible adverse de manière variée, notamment en développant parfois les capacités de dribble (de progression, de contournement, de conservation), parfois les capacités de passes et de réceptions (écartement, démarquage, passe et va), en gagnant en pertinence entre les alternatives.

- En défense, il s'agit d'adapter ses actions (interception, subtilisation, harcèlement, dissuasion, orientation) en fonction du crédit d'action des attaquants.

Une illustration est proposée par Travert¹⁹ en football avec des élèves initialement motivés par le football de pied d'immeuble valorisant l'exploit individuel en attaque et notamment la progression en dribble. L'auteur propose d'alterner un match à thème limitant la progression en passes afin de valoriser la culture des élèves, puis un match à thème limitant la progression en dribble pour amener les élèves à s'ouvrir à des modalités de jeu plus collectives. Par l'intermédiaire de cette alternance, il s'agit pour l'enseignant de jouer un rôle de passeur culturel.

3.2. Jouer sur le crédit d'action du défenseur

Il est également possible de jouer sur le crédit d'action du défenseur sur le PB (par ex. toucher le porteur de balle à deux mains), du défenseur sur le NPB (par ex. défendre main dans le dos), de l'ensemble des défenseurs (par ex. contraindre à un système défensif ou à une alternance systé-

matique entre défendre en homme à homme, en zone, en défense mixte...). L'intervenant peut aussi poser un handicap à un défenseur (par ex. aller toucher le mur situé derrière la cible qu'il a attaqué avant de replier). Selon Portes²⁰, la dimension défensive est souvent négligée en EPS, alors qu'elle fournit un support pertinent et attractif pour solliciter l'activité adaptative des élèves en contexte scolaire.

L'intérêt de ce type de match à thème est triple :

- Pour la défense, il s'agit de témoigner de capacités d'adaptation individuelles et collectives afin de s'opposer à la progression adverse dans des configurations variées. En particulier, la gestion de la distance avec l'attaquant est un indicateur fort du développement d'une intelligence défensive.
- Pour l'attaque, il s'agit de s'adapter individuellement et collectivement au crédit d'action limité des défenseurs, d'apprendre à « jouer juste » en respectant les principes généraux permettant d'attaquer avec pertinence les différents types de défense²¹.
- Pour la contre-attaque, dans le match à handicap, réussir à exploiter sous pression temporelle la supériorité numérique momentanée par des choix pertinents pour faire progresser le ballon vers la cible adverse.

Une illustration est proposée par Mariot & Lanaud²² avec « le jeu du toucher ». Il s'agit en fait d'un match avec une règle supplémentaire : lorsque le joueur porteur de balle est touché par la main d'un des adversaires, sur toute partie

15) Durand, M. (1987). *L'enfant et le sport*. Paris : PUF.

16) Mariot, J. & Delerce, S. (2003). *L'enseignement en milieu scolaire... ce que l'on voit et entend trop souvent sur les terrains*. Revue EPS, 302, 106-110.

17) Veyssière, P. (2003). *Savoir construire une situation d'apprentissage*. Revue EPS, 2003.

18) Portes, M., Esposito, M. & Rongéot, F. (1998). *Compétences spécifiques et contenus d'enseignement en EPS*. Revue EPS, 274, 163-167.

19) Travert, M. & Mascré, N. (2011). *La culture sportive*. Paris : Revue EPS.

20) Portes, M. (1996). *Construire un défenseur polyvalent en handball : rapports de l'EP à la culture sportive*. Revue Hyper, 192.

21) Constantini, D. (1994). *Dialectique attaque - défense*. Approches du handball, 21.

22) Mariot, J. & Lanaud, P.E. (2008). *L'apprentissage des sports collectifs par le jeu*. Revue EPS, 330.

du corps sauf la tête, il rend la balle à l'équipe adverse. A priori, cela va induire une pression défensive plus forte sous la forme d'un marquage homme à homme, avec la nécessité de se répartir les attaquants. Mais cette situation est également intéressante pour induire une mobilité plus importante des attaquants non porteurs de balle qui doivent faire effort de se démarquer de manière suffisante pour ne pas être touché. Enfin, le porteur de balle se doit de s'organiser très vite (avant de se faire toucher), tant d'un point de vue perceptif que décisionnel et moteur.

3.3. Jouer sur le crédit d'action du tireur et du gardien

Il est possible de construire des matchs à thème en jouant sur les modalités de marque pour le tireur, c'est-à-dire en valorisant un choix d'impact (tir à rebond, dans les lucarnes, entre les jambes du gardien, à la hanche...), une technique de tir (au sommet de la suspension, en course, en appui, en kung-fu...), une configuration de marque (tir en poursuite, tir après un duel, tir d'ailier, d'arrière ou de pivot), ou en proposant des aménagements pour le GB. En handball, les conditions de la marque sont caractérisées par un lancer manuel à distance d'un ballon manipulable à une main, dans une cible verticale gardée. Le duel gardien/tireur est une composante essentielle de cette APSA²³.

L'intérêt de ce type de match à thème est multiple :

- Encourager individuellement les élèves à varier leurs modalités de tirs.
- Diversifier collectivement les attaques afin de placer des joueurs en situation favorable de tir aux différents postes.
- Susciter des adaptations dans l'activité du GB, notamment en termes d'opposition aux trajectoires de balle. A ce titre, Portes souligne que les expériences que l'on fait vivre au poste de gardien de but, participent à la formation générale du joueur, notamment par le fait d'être en situation de créer des difficultés ou des obstacles au tireur et d'en éprouver concrètement les effets alimente en la complétant la formation à la marque²⁴.

Par exemple, pour encourager les élèves à évoluer vers des modes de jeu au tir intégrant la feinte et l'intention de traverser le cylindre du GB, Portes²⁵ propose de placer un partenaire du tireur positionné derrière la ligne de but, le but

n'étant valable que si ce joueur peut attraper le ballon à deux mains après qu'il ait franchi la ligne de but, pour dissuader la composante puissance. En retour, ce match à thème invite le gardien à progresser dans sa capacité à s'opposer corporellement aux trajectoires cherchant à le traverser.

Dans un autre exemple, Lavie & Roussel²⁶ proposent aux élèves de goaler avec un tapis, un peu à l'instar d'un bouclier. Cet aménagement a plusieurs intérêts, notamment de sécuriser le GB et de préserver son intégrité, mais aussi de créer les conditions d'un véritable duel tireur/GB. En effet, ce match à thème suscite l'adaptation individuelle du tireur qui doit trouver des solutions malgré la diminution des espaces disponibles dans la cible adverse. Il est également intéressant pour générer une adaptation collective, dans le sens où la difficulté posée par le « gardien / tapis » invite plus globalement l'équipe à mettre en place un projet tactique d'attaque permettant de placer un tireur en situation de tir favorable.

3.4. Jouer sur les paramètres du jeu

En handball, jouer sur les paramètres du jeu reviendrait à aménager l'espace, le nombre de joueurs, le temps, ou à inclure du matériel :

- Un match à thème peut être pensé à partir d'un aménagement de l'espace (par ex. taille du terrain, création de couloirs de jeu, taille de la zone...). Par exemple, après avoir matérialisé des couloirs, latéralement ou en profondeur, il est possible de demander un changement systématique de couloir pour le ballon ou pour les joueurs à chaque passe, afin de susciter l'écartement et l'étagement de la montée de balle²⁷. Dans un autre exemple, Portes²⁸ propose de créer une zone à l'intérieur de la zone adverse dans laquelle un attaquant peut aller se positionner momentanément, à l'instar de la règle de la raquette en basketball. Cette situation invite à exploiter de nouveaux possibles en termes de circulation du ballon, pour aller progressivement avec des élèves confirmés vers le kung-fu, création technico-tactique exploitant l'espace situé au dessus de la zone.
- Un match à thème peut reposer sur une variation du nombre des joueurs par équipe. Par exemple, le jeu à 2 contre 2 peut être proposé occasionnellement, mais l'enseignant doit savoir qu'il est plus sollicitant énergé-

tiquement d'une part, et qu'il offre moins de richesse en termes d'interactions entre les joueurs de chaque équipe d'autre part. Le jeu à 4 contre 4 ou à 5 contre 5 est intéressant pour aborder des configurations défensives variées car il ouvre à un plus grand nombre de possibles (notamment pour les défenses en 2 lignes de type zone), mais l'implication des élèves peut être plus diffuse.

- Un match à thème peut être pensé à partir d'un aménagement de l'espace du matériel (taille des buts, multibuts, ballons de sandball, etc.). Par exemple, la situation de multibuts consistant à matérialiser des cibles supplémentaires latéralement par rapport aux buts principaux, encourage les élèves à modifier leur projet de jeu collectif en fonction du positionnement des défenseurs dans l'espace. Il est possible de voir émerger chez les attaquants une volonté de fixer les adversaires à proximité d'une cible, pour ensuite renverser le jeu vers la cible opposée
- Enfin, un match à thème peut être pensé à partir d'un aménagement du temps de jeu (réduite le temps de jeu, introduire un temps minimum pour attaquer une fois la ligne médiane franchie comme en basket, proposer des matchs en quart-temps afin d'augmenter les moments de régulation collective, etc.). Par exemple, en proposant des matchs en 1 minute 30 sous forme de montante-descendante, l'enseignant peut placer les joueurs sous pression temporelle et affective, afin de dynamiser l'activité des élèves en cours de leçon, mais également de viser des acquisitions de l'ordre de la gestion tactique des ballons importants.

3.5. Jouer sur les modalités de score

Il est possible de construire une situation de match à thème en proposant une modalité particulière concernant le score (jeu à triple score, validation de buts marqués à différents postes, validation de buts marqués avec annonce préalable d'un banco...). L'intérêt de ce type de match à thème est d'amener les élèves à s'engager dans l'activité handball en articulant buts de compétition et buts de maîtrise, en focalisant également leur attention sur la manière de jouer²⁹. L'enseignant d'EPS gagne très souvent à les utiliser avec une fonction de situation de référence, en fil rouge tout au long d'un cycle.

23) Debanne, T. (2015). *Les facteurs d'efficacité au tir*. Revue EPS, 368, 60-61.

24) Portes, M. (1996). *Le gardien de but*. Approches du Handball, 34.

25) Portes, M. (2013). *Vivre une « tranche de vie de handballeur »*. Contrepied Handball, 30-31.

26) Lavie, F. & Roussel, F. (2008). *Une expérience originale autour du duel tireur/gardien en EPS*. Revue Hyper, 241.

27) Mariot, J. & Lanaud, P.E. (2008). *L'apprentissage des sports collectifs par le jeu*. Revue EPS, 330.

28) Portes, M. (1994). *Kung-fu, roucoulettes et autres vols de ballon : quelles prises en compte pour les handballs de l'EP ?* Dossier EPS, 19.

29) Travert, M. & Mascret, N. (2011). *La culture sportive*. Paris : Revue EPS.

Par exemple, dans le cadre de cycles de basket-ball, Ubaldi³⁰ propose pour un niveau débrouillé, dans un contexte de jeu en défense homme à homme, le match à thème du triple score (score classique, nombre de pertes de balle, nombre de tirs réalisés sans défenseur). Il permet d'évaluer la compétence à se projeter collectivement vers l'avant en contre-attaque tout en gérant la dialectique risque / sécurité. A noter que cette situation peut également être pertinente pour

des élèves débutants qui cherchent à progresser collectivement vers la cible adverse, ou encore avec des élèves confirmés qui tentent de placer des tireurs en situation favorable face à une défense organisée en protection de la cible.

Sur la base du principe du multi-score, l'enseignant d'EPS peut inventer une grande diversité de matchs à thème en fonction des objectifs de progrès. Quelques exemples : dans le contexte de mise en place d'une défense homme à homme

(score classique, interception, nombre de tirs seul face au GB) ; dans un contexte de travail de l'attaque homme à homme (score classique, duels balle en main, passe et va) ; dans un contexte d'une attaque placée à proximité du but (score classique, buts de la base arrière, buts de la base avant). Les élèves ont alors à faire preuve d'une compétence articulant recherche de performance et respect d'une manière de jouer collectivement.

4. Comment choisir et adapter les matchs à thème en fonction du niveau des élèves ?

La grande majorité des matchs à thème sont intéressants à tous les niveaux de jeu, car l'intérêt vient également d'une évolution du potentiel des joueurs et de l'équilibre du rapport de force en présence entre l'attaque et la défense. Néanmoins, au regard des formes de jeu et des modes de jeu proposés par Portes³¹, l'intervenant peut privilégier :

- Pour des élèves de niveau débutant que l'on souhaite orienter vers la progression collective vers la cible adverse : **1.** le jeu en multibuts pour susciter l'écartement ; **2.** les variations du crédit d'action du PB pour développer les capacités de dribble, de passes, et la compétence à utiliser avec pertinence ces différentes alternatives ; **3.** la passe à 10 « orientée » afin

de solliciter l'écartement des NPB.

- Pour des élèves de niveau débrouillé travaillant à la mise en place d'une défense homme à homme et à son attaque : **1.** la variation du crédit d'action du défenseur, en particulier le jeu du toucher ; **2.** les situations à zones / couloirs pour amplifier le travail de un contre un avec ou sans ballon ; **3.** un triple score encourageant l'interception et le marquage individuel.
- Pour des élèves de niveaux confirmés engagés dans la mise en place de défenses variées (hommes à homme et zone) et leur attaque : **1.** des variations thématiques dans les modalités de défense ; **2.** la valorisation de buts marqués à différents postes (de loin, de près,

aux ailes) ; **3.** la possibilité d'annoncer un banco avant de tirer afin d'amener les élèves à reconnaître une situation favorable de tir aux différents postes.

Les classes en EPS étant particulièrement hétérogènes, l'enseignant peut proposer simultanément différents matchs à thème dans l'optique d'une pédagogie différenciée. Mais chaque match à thème peut aussi faire l'objet d'un travail plus précis d'aménagement afin de prendre en compte l'hétérogénéité des élèves, en jouant sur des variables didactiques³², notamment pour faciliter au maximum la difficulté de l'activité perceptive et décisionnelle (par ex. jouer sur la densité de jeu en modifiant le rapport entre le nombre de joueurs et l'espace de jeu).

Conclusion

L'objectif de cet article était de développer une réflexion et des propositions autour de l'utilisation des matchs à thème pour l'enseignement du handball en EPS. L'idée centrale était de placer l'élève en situation de jouer avec le système de règles proposé, et ainsi d'apprendre en jouant. Un enseignant d'EPS pourra aisément transposer une majorité des idées avancées dans le cadre des autres sports collectifs. En Volleyball, Metzler a souligné l'idée que le règlement représente pour l'éducateur une arme essentielle dans la mesure où toute modification à son égard entraîne chez les élèves des transformations³³. En Basketball, Pain³⁴ critique la méthode analytique classique, encore dominante dans les manières de penser, en faveur d'une nouvelle approche du jeu dite « complexe », valorisant le « jeu en lecture » caractérisé par le fait que le joueur est censé être à l'initiative des actions et s'adapter en temps réel aux adversaires.

Il convient malgré tout d'avoir conscience des limites des matchs à thème :

- Il n'y a pas de « magie de la tâche », et au-delà de la nécessité des interventions de l'enseignant pour guider les apprentissages, et de la question incontournable de l'engagement des élèves dans la situation, il est parfois nécessaire de proposer des situations plus analytiques, plus contraignantes, afin de développer des habiletés motrices spécifiques. C'est en termes de complémentarité des différents types de situations qu'il est préférable d'envisager l'intervention pour donner du sens aux apprentissages³⁵.
- Il y a également nécessité d'éviter la tentation du « zapping » en ciblant un nombre réduit de matchs à thème au sein d'un cycle de handball, car c'est par la répétition de la confrontation à des contraintes identiques que l'adaptation devient possible : « pour que ça marche,

*il faut souvent faire les mêmes choses. [...] La créativité ne fait rêver que ceux qui n'y connaissent pas grand-chose »*³⁶.

Effectivement, la réflexion sur les matchs à thème ouvre logiquement sur la question de la créativité et de l'intelligence de jeu. A ce titre, nous sommes d'avis avec Cremonesi qu'« interpréter les règles des sports non comme un catalogue d'interdit mais comme un champ de possibles ouvre la perspective à chacun, d'infinies créations du jeu, c'est-à-dire de pouvoirs d'action qui construisent des joueurs mais aussi probablement des citoyens différents »³⁷. Néanmoins, force est de constater que la question des modalités de pratique susceptibles d'être les plus favorables à l'émergence de ces compétences reste pour une grande partie de l'ordre du mystère : « entre le laisser-faire improductif et la directivité pesante, il faut trouver une voie qui soit la plus enrichissante possible »³⁸.

30) Ubaldi, J.L. & Philippon, P. (2003). *Quelle EPS ? Une illustration en basket-ball*. Revue EPS, 299.

31) Portes, M., Esposito, M. & Rongéot, F. (1998). *Compétences spécifiques et contenus d'enseignement en EPS*. Revue EPS, 274, 163-167.

32) Mariot, J. & Lanaud, P.E. (2008). *L'apprentissage des sports collectifs par le jeu*. Revue EPS, 330.

33) Metzler, J. (1991). *Volley-Ball : Évolution des règlements de 1895 à 1920*. Revue EPS.

34) Pain, G. (2006). *Basket, pour une autre formation*. Editions Chiron.

35) Papillon, X. (1998). *Donner du sens aux apprentissages*. Revue EPS, 273.

36) Abalo, L. (2013). *Entretien avec...* Contrepied, 6, 34.

37) Cremonesi, B. (2013). *Un handball, jeu de création*. Contrepied, 6, 4-6.

38) Mandin, P. (2000). *Réflexion pour un jeu plus créatif*. Approches du handball, 59.