

HANDBALL SOMMAIRE

1- ANALYSE DE L'ACTIVITE :

A) Définition :

B) Les problèmes fondamentaux :

C) Enjeux de formation, (intérêts éducatifs) :

D) Ressources sollicitées :

E) Règlement :

F) DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT :

2- CARACTERISTIQUES ELEVES / CONTENUS D'ENSEIGNEMENT / EVALUATION :

p.11

Niveau 1 :

Niveau 2 :

Niveau 3 :

Niveau 4 :

4- LES TEXTES OFFICIELS : LYCEE

DIDACTIQUE HANDBALL

1- ANALYSE DE L'ACTIVITE :

A) Définition :

Le handball est une activité d'opposition et de coopération (sport collectif), dont l'objectif est de faire progresser la balle pour accéder à la cible adverse protégée par un gardien de but et une zone interdite aux joueurs de champs. Il s'inscrit dans une dialectique attaque/défense, où il s'agira pour l'attaquant de rompre les actions défensives et pour le défenseur de rompre la circulation du ballon en attaque.

B) Les problèmes fondamentaux :

Pour progresser, l'élève doit surmonter le problème moteur, ou informationnel, caractéristique de l'activité :

- faire des choix et résoudre des problèmes dans un environnement instable (partenaires et adversaires)
- gérer le rapport de force entre les deux équipes
- jeu de transition avec des changements de statuts permanents

C) Enjeux de formation, (intérêts éducatifs) :

- 1 **Enjeu n°1** : : contribution au développement des capacités perceptives et décisionnelles (traitement de l'information) pour organiser ses déplacements dans un environnement humain instable (partenaires et adversaires).
 - o **Enjeu n°2** : contribution à la formation sociale des élèves et à l'apprentissage de la vie en groupe à travers un projet commun.
Développer la notion de rôles sociaux

D) Ressources sollicitées :

- *développement des capacités perceptives et décisionnelles* : la nature de l'opposition entraîne un développement nécessaire de prise et de traitement de l'information en vue de prendre des décisions dans un temps limité et bref :

→ **RESSOURCES BIO-INFORMATIONNELLES.**

- *développement des conduites motrices* : activité dans laquelle il faut courir, sauter, attraper, tirer, lancer → il faut coordonner ces différentes actions :

→ **RESSOURCES BIO-MECANIQUES**

- 1 *développement foncier* : activité utilisant les 3 filières (aérobie : endurance, tenir une rencontre pendant 60 minutes ; anaérobie lactique : résistance, enchaîner des phases de jeu intermittentes ; anaérobie a-lactique : vitesse, tir en suspension, contre-attaque...).
- 2 *Gestion énergétique sur la durée de la rencontre et sur l'intensité du rapport de force* :
→ **RESSOURCES BIO-ENERGETIQUES**
- 1 *développement social* : accepter de jouer avec et contre les autres (cf. programme 6^{ème} B.O. du 18/07/1996).
Développer la notion de rôles sociaux : joueurs, arbitres, observateurs, juges, spectateurs... → formation du

"citoyen sportif" :

→ RESSOURCES BIO-AFFECTIVES.

E) Règlement :

1) Le terrain :

- 1 Le terrain mesure 40 mètres de long et 20 mètres de large. Les lignes sont généralement tracées en jaune.
- 2 La zone est tracée par un arc de cercle située à 6 mètres du centre du but.
- 3 Le point de quatre mètres situé dans la zone sert de repère au gardien de but, qui n'a pas le droit de le dépasser sur pénalty (ou jet de 7 mètres).
- 4 Les 9 mètres sont tracés en arc de cercle en pointillés, à 9 mètres du centre du but.
- 5 Le pénalty se situe entre la zone et la ligne des 9 mètres, il est à 7 mètres du centre du but.

2) Les règles du handball :

a) Les sanctions sportives :

- 1 **Le marché** : le joueur peut effectuer 3 pas balle en main, au delà, il y a « marché ». Les 3 pas sont en fait 3 appuis : gauche, droite, gauche ou droite, gauche, droite. Mais si le joueur reçoit son ballon sur un « temps zéro », c'est à dire en suspension ou sur ses deux appuis de manière simultanée, il a droit à ses 3 appuis par la suite.
- 2 **La reprise de dribble** : le joueur qui dribble, interrompt son dribble puis recommence se verra sifflé une « reprise de dribble ».
- 3 **Le pied** : tout joueur touchant, volontairement ou involontairement, le ballon avec le genou et tout ce qui se trouve en dessous, se fera siffler « pied. »
- 4 **Les 3 secondes** : le joueur n'a pas le droit de garder le ballon dans les mains, sans dribbler, plus de 3 secondes, sinon, il se verra sifflé « 3 secondes ».
- 5 **Le passage en force** : tout joueur qui percute un joueur avec l'épaule en avant ou un défenseur à l'arrêt se verra siffler « passage en force ».

6 La zone : lorsqu'un joueur met le pied sur la ligne de la zone ou prend son impulsion dans la zone (c'est la surface réservée au GB), il se verra siffler « zone ».

b) Les sanctions disciplinaires :

par ordre de grandeur :

- **Avertissement** : carton jaune

- **Exclusion** : 2 minutes, l'équipe à laquelle appartient le joueur joue en infériorité numérique pendant ce laps de temps. Un joueur prenant 2 minutes et adoptant une conduite anti-sportive à l'annonce de la sanction, peut de nouveau être averti de 2 minutes supplémentaires, soit 4 minutes sans remettre les pieds sur le terrain.
Depuis 2 ans, le manager qui adopte une attitude anti-sportive peut se faire sanctionner de 2 minutes, dans ce cas là, un joueur doit sortir du terrain et l'équipe se retrouve en infériorité numérique pendant ce laps de temps.

- **Disqualification** (après 3 X 2 minutes) : carton rouge. Il est permis à l'équipe ayant un joueur disqualifié, de rejouer à égalité numérique au terme des 2 minutes.

- **Expulsion** : carton rouge direct. L'équipe ayant un joueur expulsé, termine la rencontre avec un joueur de moins sur le terrain.

c) Conditions de jeu :

Ce sport se joue à 7 contre 7, 6 joueurs de champ plus un gardien de but. Une équipe est composée de 12 joueurs, sauf en D1 masculine ou 14 joueurs sont autorisés sur la feuille de match.

Lorsqu'un but est marqué, l'engagement s'effectue au centre du terrain, dès que les attaquants sont prêts à engager, l'arbitre peut siffler l'engagement avant que l'équipe adverse ne se soit retournée, ou même si des joueurs sont encore dans le terrain adverse.

d) La durée des matchs :

NIVEAU	TEMPS DE JEU	PAUSE
--------	--------------	-------

Masculins et féminins de plus de 16 ans	2 X 30'	10
Jeunes de 12 à 16 ans	2 X 25'	10
Jeunes de 8 à 12	2 X 20'	10
Mini hand (- 8 ans)	2 X 10'	10

F) DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT :

Ma démarche consiste à permettre aux élèves de développer des capacités motrices et le traitement de l'information, et de se socialiser.

Et pour y parvenir, nous utilisons :

b) situation de référence :

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4
NOMBRE DE JOUEURS (GB compris)	4 x 4 (si terrain en largeur) 5 X 5	5 X 5	6 X 6	6 X 6

Parfois le dribble est supprimé, parfois il est autorisé.

Pourquoi effectif réduit?

Il y a moins d'informations à traiter car il y a moins de joueurs, tous les élèves vont toucher le ballon, il sera facile de repérer celui qui ne le touche pas du fait d'un nombre restreint de joueurs. Plus il vont toucher le ballon, plus ils vont jouer, donc plus ils seront en action et les progrès seront plus rapides.

c) situations d'apprentissage :

Systematiquement, nous choisissons des situations à résolution de problèmes, l'essence de cette activité (comme tous les sports collectifs d'ailleurs) s'y prête particulièrement. Il y a tellement d'incertitude liée à cette activité, que nous pensons qu'il ne peut en être autrement. Il y l'incertitude de :

- a. **ses adversaires** : que vont-ils faire pour s'opposer à nous
- b. **ses partenaires** : que vont-ils me proposer pour me venir en aide si je suis porteur de ballon, ou alors, si je suis non porteur de balle, que va faire le porteur de balle ?

Et cette incertitude est multipliée par le nombre de joueurs sur le terrain.

Les situations d'apprentissage seront proches de la situation de référence, c'est à dire qu'elles ne seront pas décontextualisées, il est impératif que ce soit ainsi, car ces situations doivent être porteuses de sens, ainsi les élèves s'engageront « à fond » dans la situation.

D'autre part, il est important que chaque situation ait sa batterie de variable pour pouvoir la complexifier pour ceux qui réussissent rapidement, et la simplifier pour ceux qui sont ponctuellement en difficulté.

Point important encore : les élèves doivent pouvoir travailler par niveau, sinon les situations ne servent à rien.

d) modes de groupements :

Ils sont très importants si nous voulons que nos élèves apprennent quelque-chose, si le niveau est trop fort, ils se décourageront, si le niveau est trop faible, ils vont se désintéresser de la situation et poursuivre d'autres objectifs que ceux de l'enseignant, donc c'est souvent la porte ouverte à quelques conflits.

Ceci nécessite bien sûr de faire jouer les élèves par niveau, chaque classe sera constituée de deux grandes équipes : les bleus et les rouges, puis à l'intérieur de celles-ci, 2 sous équipes seront embarquées sur le même « navire » : les bleus 1 et les bleus 2, idem pour les rouges.

Pour les S.A. c'est pareil, il faut les faire travailler par niveau.

La notion de différenciation pédagogique et d'individualisation pédagogique est capitale pour mettre les élèves en projet et les mettre au travail, davantage encore pour les élèves dits difficiles.