

Analyse et traitement didactique de l'activité hand-ball

I) DEFINITION :

Jouer en handball c'est :

- *Jouer contre des adversaires et avec des partenaires.*
- *Attaquer la cible adverse et défendre sa propre cible*
- *Prendre des risques et maîtriser les risques (Risque/Sécurité).*

Cette définition nous à classer le handball dans le pôle des activités de compétitions où le sens premier des actions des joueurs est de chercher à s'imposer directement face à des adversaires qui visent de manière contradictoire le but-même

II) LOGIQUE INTERNE :

Comptant parmi les sports collectifs, le handball consiste à maîtriser un rapport de force entre deux groupes non stables, antagonistes qui s'entre posent à l'aide d'un ballon tout en respectant le règlement établi, en vie de la victoire.

III) ENJEUX DE FORMATION :

- *La formation sociale, à l'apprentissage de la vie en groupe restreint. Construire, élaborer, mettre en œuvre, réguler collectivement un projet d'action stratégique pour gagner*
- *Développement des capacités perceptives et décisionnelles, il s'agit d'amener les élèves à circuler de manière efficace et efficiente ; dans un milieu incertain, aléatoire où des mobiles (ballon/joueur) se déplacer dans un environnement stable (zone de 6m/9m), en jouant dans tout l'espace (sauf zone de 6m), on oblige chacun à prendre des informations en permanence aussi bien devant lui que derrière lui, le danger peut apparaître de partout.*

✓ Sur le plan cognitif :

- *Comparer le handball aux autres APS.*
- *Formuler des règles d'action. Trajectoire de ballon...*
- *Proposer des repères et des solutions aux situations problèmes rencontrées.*

✓ Sur le plan socio-affectif :

- *Respecter le règlement, l'arbitre.*
- *S'engager collectivement dans un projet d'action collectif.*
- *Assumer les différentes tâches (arbitrage, observation).*

✓ Sur le plan psychomoteur :

- *l'élève confronté à l'activité HB, doit être capable d'identifier les problèmes rencontrés, de les analyser, de les résoudre et de choisir les règles d'action compatibles avec ses pouvoirs moteurs.*

IV) PROBLEME FONDAMENTALE :

Assurer contradictoirement et dans la même action la défense de son propre camp (empêcher le ballon d'entrer au but à partir d'une zone, de 6m) et attaquer la cible adverse après une récupération de la balle.

La résolution d'un tel problème nécessite la mobilisation et le développement de certaines capacités. Capacités psychomotrices : pour une maîtrise progressive d'un jeu de passe de balle et la construction d'un système de repère adapté (placement par rapport au porteur de la balle, rythme d'exécution)

1. **Capacités perceptives et décisionnelles :** en faisant évoluer l'élève d'un jeu de par hasard vers un jeu de stratégie (traiter les situations de jeu, répondre par l'action aux questions ; qui fait ? quoi ? où ? quand ? comment ? pourquoi ?)
2. **Capacités cognitives :** Aider l'élève à traiter les connaissances, à gérer, structurer, connaître leur domaine de validité : gérer l'équation (Risque/Sécurité).

V) PRINCIPES ET REGLES D'ACTION :

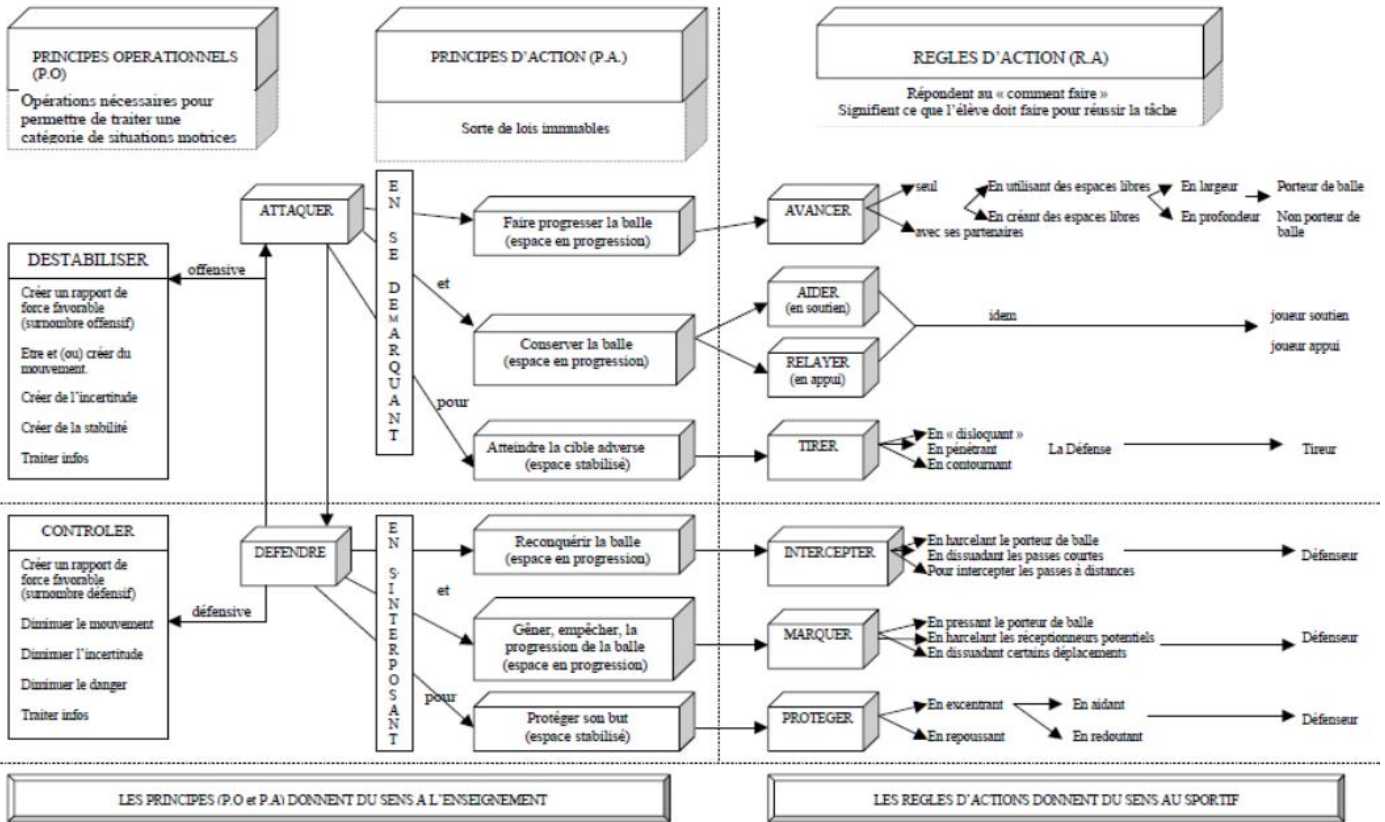
En attaque			
NE PAS PERDRE LA BALLE	JOUER EN MOUVEMENT ET PROGRESSER	CREER L'INCERTITUDE.	CREER ET EXPLOITER LES ESPACES LIBRES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échange ➤ Protéger son ballon ➤ Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi. ➤ Passe rapide, tendue, non téléphonée ➤ Se déplacer pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Réduire le nombre d'échange. ➤ Limiter le nombre de touches de balles. ➤ Varier les rythmes de déplacement. ➤ Quand l'espace est libre, il faut se déplacer. ➤ Donner la balle dans la course ou dans l'action du receveur. ➤ Valoriser la passe instantanée. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Préserver l'alternative jeu direct/jeu indirect - Changer de rythme (lent/vite). ➤ Occuper l'espace proche et l'espace lointain. ➤ Feinter la passe. ➤ Feinter les déplacements en combinant les changements de direction de la course, de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ecarter le jeu en profondeur et /ou en largeur. ➤ Fixer la défense dans une zone, jouer dans une autre. ➤ Alternier jeu direct/jeu indirect ; jeu court/jeu long. ➤ Fixer l'adversaire pour libérer des partenaires. ➤ Utiliser les espaces non occupés par les adversaires. ➤ Se déplacer : en s'écartant des adversaires dans des intervalles, dans le dos des adversaires.

			➤ Créer des écrans, des blocages et les exploiter.
--	--	--	---

<i>En défense</i>		
S'OPPOSER À LA PROGRESSION DES ADVERSAIRES EN :	RECUPERER LA BALLE :	DEFENDRE LE CIBLE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anticiper les actions adverses. ➤ Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la perception. ➤ Modifier rapidement son dispositif ➤ Se répartir de façon optimale sur le terrain. ➤ limiter les espaces libres. ➤ S'opposer à la progression des adversaires. ➤ Définir les rôles de chacun sur les phases statiques. ➤ Réduire son espace de jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Récupérer la balle le plus près possible du but adverse. ➤ Augmenter la densité numérique ➤ Gêner la progression du ballon. ➤ Organiser le pressing. ➤ Recherche l'interception. ➤ Faire pression sur le porteur de balle ➤ Reconstituer les lignes de forces défensives. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Posséder le maximum de joueurs entre la balle et la cible ➤ Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but. ➤ S'organiser en ligne de force et organiser la suppléance. ➤ Empêcher le tir. ➤ Se replier rapidement en regardant le ballon . ➤ C'est le rôle primordial du gardien de but .

Pour résumer

CONTENUS D'ENSEIGNEMENT DES SPORTS COLLECTIFS



WWW.

VI) REGLEMENT SCOLAIRE :

- **LE TERRAIN :** est de forme rectangulaire ; il comprend une surface de jeu et deux surfaces du but ; il mesure 40m en longueur et 20m en largeur. Les grands côtés sont appelés lignes de touche, les petits, lignes de but. L'état du terrain ne doit pas être modifié, de quelque façon que ce soit, à l'avantage d'une seule équipe.
- **LE BUT :** un but est placé au milieu de chaque d'au moins 1 m le long de la ligne de touche et de 2 m derrière la ligne de but entoure le terrain le but est muni d'un filet suspendu de telle sorte que me ballon qui entre dans le but ne puisse ressortir immédiatement.
- **LE BALLON :** fait d'une enveloppe de cuir de matière synthétique de couleur unie. Il est de forme ronde. Pour les collégiens le ballon doit être maniable pour le maîtriser au cours du match.
- **LE FONCTIONNEMENT DU JEU :** c'est un sport collectif d'interaction, et d'affrontement entre deux équipes à égalité de chance par l'intermédiaire d'un ballon sur un espace de jeu réglementaire le tout d'un cadre réglementaire.
- **RAPPORT JOUEUR/BALLON :** la balle est jouée à la main, tenue, portée, lancée, d'un temps limité (3") et sur une distance limitée (3pas) comme elle peut être dribblée.
- **RAPPORT JOUEUR PARTENAIRE/ADVERSAIRE :** vu les contraintes de règlement, les joueurs sont obligés de se communiquer par le truchement d'un règlement en utilisant un ballon afin de progresser et atteindre la cible ; l'affrontement des deux équipes met en évidence la présence de la notion de corps ; mettre le corps en opposition sur le déplacement de l'adversaire, cependant il est admissible de pousser, mais inadmissible de frapper avec les bras et les mains.
- **L'objectif du jeu :** c'est aller marquer les points dans le but de l'équipe adverse et d'empêcher les adversaires de marquer le but.

VII) LA LOGIQUE DU COMPORTEMENT DE L'ELEVE.

	NIV1	NIV2	NIV3	NIV4	NIV5
GENR	Centration sur le ballon	Actions saccadées.	Niveau de progression difficile	Actions contrôlées	Actions anticipées
PB	Centré sur le ballon, ne se présente ni à ses partenaires ni à la cible il criant les défenseurs	Ses actions sont saccadées, craint l'adversaire, ses partenaires ne sont pas pris en compte que lorsqu'ils sont dans son champ visuel ou sur appel. Il fait des passes aléatoires.	Conserve et progresse avec beaucoup de difficultés, cherche la cible en présence d'un danger, s'informe sur ses partenaires proches, le défenseur le gêne	Conserve et progresse tout en gérant la méthode (Homme à Homme) il arrive à s'informer sur ses partenaires	Il conserve et progresse avec une très grande manipulation de la balle, élabore un code spécial de communication, arrive à décoder le jeu adverse, des passes rapides et laissent peu de chance pour être intercepter
NPB	Ignorer le porteur de balle, ses partenaires, et la cible, il est passif ou il cherche directement le ballon	Ignore l'adversaire et la cible, s'approche du partenaire négligé par l'équipe adverse ou n'est pas pris en compte.	Cherche le ballon en s'approchant du porteur de balle, comme un soutien non organisé	S'informer et s'oriente et ne communique qu'avec le porteur de balle.	Soutenir le porteur de balle, marquage rapide et efficace, faire des appels de balle dans des moments très pertinents

VIII) THEMES D'ETUDES :

TC	1 BAC	2 BAC
<ul style="list-style-type: none">➤ Passe –réception.➤ Conservation de la balle.➤ Attaque collective, (Éclatement de la grappe).➤ Défense collective (0.6)➤ Tir à l'arrêt vers la cible.➤ Règlement le marcher, la➤ Zone, le double dribble, les➤ Dimensions du terrain.	<ul style="list-style-type: none">➤ Passe, précision en distance et en profondeur.➤ Réception avec enchaînement.➤ Attaque placée.➤ Défense individuelle.➤ Tir en extension.➤ Règlement : arbitrage des élèves, règlement civil.	<ul style="list-style-type: none">➤ Passe, réception en mouvement.➤ Contrôle de la balle (dribble).➤ Attaque organisée (avants-arrières).➤ Défense de zone (5-1).➤ Tir dans la foulée (javeloté).➤ Règlement : gestes d'arbitres

IX)ANALYSE TECHNIQUE Alain Comeau 2006

- ❖ **Passe et lancer au dessus de la tête :**
 - **Lors du lancer la main doit être au dessus de la tête.**
 - **Avoir le coude haut (au niveau de la tête).**
 - **Lancer le ballon avec un mouvement de l'épaule vers la cible avec une flexion des**
 - **Poignets à la fin du mouvement.**
 - **À la fin du mouvement, les doigts doivent pointer en direction de la cible.**
- ❖ **Lancer en appui :**
 - **Le lancer en appui se fait avec les pieds par terre (3 pas).**
 - **Pour un droitier, c'est le pied gauche à l'avant Pour un gaucher c'est le pied droit**
 - **Lors du lancer la main doit être au dessus de la tête.**
 - **Avoir le coude haut (au niveau de la tête).**
 - **Lancer le ballon avec un mouvement de l'épaule vers la cible avec une flexion des poignets**
 - **À la fin du mouvement, les doigts doivent pointer en direction de la cible.**
- ❖ **Lancer en suspension :**
 - **Le lancer en suspension se fait avec un saut.**
 - **Pour le droitier, il faut faire gauche – droit – gauche, sauter et lancer.**
 - **Pour le gaucher, il faut faire droit – gauche – droit, sauter et lancer.**
 - **On saute toujours avec notre pied opposé à la main qui lance.**
 - **Le genou du même côté de la main qui lance doit être levé.**
 - **Lors du lancé la main doit être au dessus de la tête.**
 - **Avoir le coude haut (au niveau de la tête).**
 - **Lancer le ballon avec un mouvement de l'épaule vers la cible avec une flexion des poignets**

- à la fin du mouvement.
- À la fin du mouvement, les doigts doivent pointer en direction de la cible.

❖ **Les feintes :**

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| ➤ Passe- dribble- passe | ➤ Feinte avec les épaules |
| ➤ Passe- dribble- lance | ➤ Feinte avec les bras |
| ➤ Lance -dribble- passe | ➤ Feinte avec les pieds |
| ➤ Lance- dribble- lance | ➤ Feinte avec la tête. |

❖ **Atterrissages :**

- Avec les 2 pieds au sol en même temps
- Avec un pied au sol

❖ **Engagements successifs en triangle :**

Les élèves sont 3 par 3, placés en formation de triangle. Un élève s'engage vers le centre du triangle et doit être en mouvement lorsqu'il reçoit la passe de son partenaire pour faire une passe à son autre partenaire qui est en mouvement vers le centre du triangle et ainsi de suite. Lorsqu'on a effectué notre passe, il faut revenir à notre position de base pour être capable de s'engager à nouveau. Préciser qu'il faut pratiquer notre atterrissage lorsqu'on a une passe (2 pieds ou un pied).

L'équipe qui fait de bonnes passes gagne, car elle ne perd pas la balle.

Il y a différentes techniques de passe et différentes façons de mettre des buts.

- Le tir en appui
- Le tir en suspension
- Le jet de 7 m
- Le lob
- Le kung- fu
- Le double kung-fu
- Le contre.