

Des situations d'action en handball



Préambule

Les situations que nous proposons s'appuient sur plusieurs choix :

1) favoriser l'usage du dribble et de ne pas interdire ce dernier. En effet, le dribble constitue un moyen important pour l'élève d'accéder au but. L'usage permanent du dribble comme moyen de porter le danger vers la cible adverse nous semble déterminante lors des premières étapes d'apprentissage afin que l'élève construise l'alternative progression en dribble ou en passe vers la cible adverse.

2) toujours maintenir un degré de complexité et de variabilité des situations. Pour nous, les situations de travail statiques en face à face afin de travailler la passe sont à proscrire

3) maintenir une part de ludique et "faire vivre aux élèves une expérience ludique" (Terré, 2015). C'est à dire en se référant à Caillois (1967), le jeu repose sur six principes : a) la liberté (l'élève est libre de faire des choix et d'agir dans la situation), b) la séparation (le jeu est une activité séparée des autres activités humaine, il est circonscrit dans le temps et l'espace), c) l'incertitude (le déroulement et le résultat ne sont pas connus à l'avance), d) l'improductivité (le jeu n'a pas de finalité productive, il ne doit pas être subordonné à un autre but), e) la réglementation (règles minimales permettant le déroulement

du jeu) et f) la fiction (prise de conscience de la participation à une activité différente de celle de la réalité quotidienne).

Enfin, les situations ci dessous sont pas présentées selon une logique de progression mais elles sont toutes adaptées à des premiers niveaux d'apprentissage.

Le jeu des éperviers

Cette situation présente plusieurs intérêts :

- 1) contraindre les élèves à se décentrer du ballon pour lever la tête et observer les éperviers
- 2) apprendre à maîtriser son dribble
- 3) apprendre à déborder son adversaire direct en dribble
- 4) apprendre à progresser en dribble vers une cible

Voir la vidéo pour apprendre bien de gérer votre habileté.

Le relais-tir

Cette situation présente plusieurs intérêts :

- 1) apprendre à maîtriser son dribble tout en courant vite
- 2) apprendre à progresser en dribble vers une cible
- 3) apprendre à enchaîner dribble/tir
- 4) choisir une distance de passe adaptée à ses propres capacités.

Par le choix de ce format de travail, il est possible de s'assurer que tous les élèves auront réalisé un nombre conséquent de tirs, étape incontournable pour construire le tir en appui ou en suspension.

Les déménageurs

Cette situation présente plusieurs intérêts :

- 1) apprendre à maîtriser son dribble tout en courant vite
- 2) apprendre à se décentrer du ballon et à construire des repères kinesthésiques lors du dribble
- 3) apprendre à progresser en dribble vers une cible
- 4) apprendre à enchaîner dribble/tir
- 5) choisir une distance de passe adaptée à ses propres capacité.

Les balles brûlantes

Cette situation présente plusieurs intérêts :

- 1) apprendre à réaliser un lancer (amplitude du geste)
- 2) apprendre à identifier des espaces libre dans lesquels lancer le ballon.

Le jeu des portes

Cette situation présente plusieurs intérêts :

- 1) apprendre à identifier des espaces libres dans lesquels s'engager

- 2) apprendre à maîtriser son dribble tout en courant vite
- 3) apprendre à se décentrer du ballon et à construire des repères kinesthésiques lors du dribble
- 4) apprendre à maîtriser le ballon en dribblant tout en se déplaçant vite.

Situation de match avec 6 zones de jeu

Cette situation présente plusieurs intérêts :

- 1) apprendre à maîtriser son dribble tout en courant vite
- 2) apprendre à progresser en dribble vers une cible
- 3) apprendre à se démarquer
- 4) apprendre à développer un réseau d'échange avec des partenaires proches.