

L'ANALYSE ET TRAITEMENT DIDACTIQUE DE L'ACTIVITE HANDBALL

DEFINITION :

1° « Le handball est un sport collectif où les deux équipes sur un mode ludique mais dans un cadre spécifique, se dispute un engin afin de marquer des points dans le camp adverse défini par le règlement. C'est une activité motrice pratiquée par deux équipes d'individu en situation d'opposition. »

2° « Affrontement collectif entre deux équipes dans un espace interpénétré et de sens contraire Médié par un ballon de petite taille dans le but d'atteindre une cible verticale de grande taille protégée par une zone et défendue par un gardien ; tout cela dans le respect d'un règlement spécifique et contraignant »

LES FONDAMENTAUX

C'est un affrontement entre deux équipes qui se disputent un engin qui va permettre de se rapprocher vers un espace de marque (protéger par un gardien) qui est inviolable. Cet affrontement a lieu dans un temps déterminé, l'espace de jeu est délimité et impénétrable par les deux collectifs.

REGLES

- f* Espace de jeu (zone inviolable des 6 mètres)
- f* Cible (gardé par le gardien)
- f* Mode de transport de la balle à la main
- f* Déplacements sous forme de dribble, limité à 3 pas
- f* Contact physique géré par un règlement
- f* Le collectif s'engage dans la poursuite d'un but commun

DIFFERENTS ROLES DU JOUEUR

- Porteur de balle
- Partenaire du porteur de balle
 - Tireur
 - Gardien de but
- Adversaire du porteur de balle
- Partenaire de l'adversaire du porteur de balle

LA PRATIQUE

Le handball est un sport où l'intensité est importante, il se joue avec 7 joueurs de champ (Gardien compris), avec un ballon différent selon les catégories, un terrain constitué de deux zones dans lesquelles les gardiens sont positionnés, des neuf mètres tracés par les pointillés et un point de penalty à 7 mètres et d'arbitres qui sont les garants du respect des règles.

Ce sport demande un savoir technique et tactique, également la connaissance de sa logique :

- Celle de l'attaque est d'aller marquer le but pour l'attaquant
- Celle de la défense est la récupération de la balle ou/et la protection du but.

Quand cette logique est assimilée, le pratiquant a compris le sens et les fondamentaux du handball.

En effet le pratiquant doit avoir une technique individuelle en premier lieu par l'apprentissage de la maîtrise de la balle, ensuite on le poussera à améliorer cette maîtrise sur un espace plus grand, par la présence de défenseur.

Après, il doit acquérir une technique collective en relation avec ses coéquipiers par la passe mais aussi par la réception de cette passe, un travail sur la trajectoire de balle ainsi que le déplacement de son collègue et des défenseurs en permettant une réponse la plus adaptée à sa situation sur le terrain. (relation passeur réceptionneur, passeur tireur). On va optimiser ses aptitudes de perception et traitement d'informations afin que son temps de réaction soit le plus court possible et plus efficace.

Défensivement on va travailler sur ses déplacements, son placement par rapport à la balle et l'attaquant, en insistant sur la récupération de la balle et la protection de son but.

Tout ceci sera défini par du jeu tout terrain, par l'espace de jeu qui est très grand et l'aidera dans ses prises d'informations et dans sa motricité.

Ensuite, ils vont passer par la phase du jeu placé dont les espaces sont plus réduits et chaque poste à sa spécificité.

En attaque, le jeu l'obligera à mettre sa technique et tactique en place sur la notion de prise d'intervalle (espace), selon le positionnement du défenseur, de la trajectoire de la balle et la course des ses coéquipiers. Ce jeu est très difficile pour un jeune pratiquant car son temps de traitement est réduit, son champ d'action aussi.

Défensivement cela pourra paraître plus facile par la réduction du champ d'action de l'attaquant mais lui aussi il doit se positionner par rapport au ballon, à l'attaquant et en plus son champ défensif a changé par le passage d'une défense individuelle à celle d'une défense sur un secteur bien précis. (Homme à homme ou de zone)

2) Enjeux de formation

Nous n'avons retenu que deux enjeux de formation par souci de clarté et de pertinence.

- Contribution à 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

3) Problèmes fondamentaux

Ces problèmes s'énoncent en termes de contradictions :

Respecter règles fondamentales / Construire des règles adaptées

Gérer la coopération / Gérer la confrontation collective

Conserver la balle / Atteindre la cible

Conquérir la balle / Protéger la cible

Fournir indication claire au partenaire / Créer de l'incertitude à l'adversaire

Agir sur la balle / Prendre des informations dur le jeu

4) Principes d'action et règles d'action

En attaque

NE PAS PERDRE LA BALLE :

- Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échange (appuis, soutiens)
 - Protéger son ballon (corps obstacle).
- Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi.
 - Gérer la distance dribbler/adversaire.
- Passe rapide, tendue, non téléphonée : en dehors du volume défensif prévisible de son propre adversaire, à l'opposé de défenseur de son partenaire.
- Se déplacer pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur.

JOUER EN MOUVEMENT :

- Réduire le nombre d'échange pour accéder à la zone de marque.
 - 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.
 - Faire une action après avoir donné le ballon.
- Etre en mouvement : faire des appels de balle.
 - Recevoir en mouvement ou en l'air.

UTILISER, CREER LES ESPACES LIBRES :

- 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.
 - Renverser le jeu.
- 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.
- Utiliser la vitesse et les avantages temporels (avance temporelle...).

CREER DE L'INCERTITUDE :

- Préserver l'alternative jeu direct/jeu indirect.
 - Attirer l'adversaire dans une zone pour conclure dans une autre.
 - Changer de rythme (lent/vite).
 - Augmenter le nombre de joueurs concernés par l'action.
 - Occuper l'espace proche et l'espace lointain.
 - Feinter, c'est-à-dire combiner les changements de rythme, d'espace, d'orientation (corps/appuis), de segment et de conduite.
 - Feinter la passe.
 - S'engager d'un côté, donner de l'autre.
 - Prendre une posture, une orientation permettant plusieurs actions (ambiguïté du comportement pour les adversaires).
- Feinter les déplacements en combinant les changements de direction de la course, de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis).

En défense

5) OPPOSER À LA PROGRESSION DES ADVERSAIRES EN :

Réduisant l'incertitude :

- Réduire le nombre de receveurs potentiels.
 - Anticiper les actions adverses.
- Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la perception.
 - Code commun explicite eu sein de la défense.
- Repérer, juger et surveiller son adversaire direct.
 - Un joueur coordonne la défense.
 - S'en tenir à son rôle et à sa tâche.
- peser sur la conduite de l'attaquant grâce à son placement, ses déplacements.
 - Feinter pour (piéger) son adversaire.

Réduisant l'espace et le mouvement :

- Modifier rapidement son dispositif défensif pour s'adapter au jeu des adversaires (dispositif, permutations...).
- Se répartir de façon optimale sur le terrain.
 - limiter les espaces libres.
 - Orienter les adversaires dans une zone.
 - S'opposer à la progression des adversaires.
- Maintenir l'attaque hors de portée de la cible.
- Définir les rôles de chacun sur les phases statiques.
 - Réduire son espace de jeu.

RECUPERER LA BALLE :

- Récupérer la balle le plus près possible du but adverse.
- Augmenter la densité numérique dans l'entre jeu et la zone d'attaque.
 - Gêner la progression du ballon.
 - Marquer tous les adversaires.
 - Organiser le pressing.

- Défendre (au front du ballon)
 - Recherche l'interception.
- Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement).
- Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses partenaires.
 - Reconstituer les lignes de forces défensives.

DEFENDRE LE CIBLE :

- 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.
 - Renvoyer l'attaque à la périphérie.
- Gérer la densité numérique et la distance entre les lignes de force.
 - Ecarter le ballon (si cela ne gagne pas, cela débarrasse).
- Ne pas se faire (consommer) inutilement « ne pas se jeter).
 - Couvrir ses partenaires.
 - Empêcher le tir.
- Se replier rapidement en regardant le ballon.

Situation de référence

But : Marquer plus de points que ses adversaires

Normes du terrain : 40m en longueur et 20m en largeur

Composition des équipes : 5 contre 5, équipes mixtes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein

Temps : match de 6 minutes

Règlement : règle du non contact, reprise de dribble, règle du marcher appliquée avec souplesse, respect de la zone

Remarque : la règle du tenu (3s) ne m'apparaît pas nécessaire pour l'instant

Décompte des points : 2 points si le tir est marqué, 1 point si le tir est cadré pour ne pas trop défavoriser les équipes disposant d'un bon tireur (Dimitri est le seul élève à disposé du tir en suspension et d'un excellent taux de réussite)

Comportements observés

En attaque

Niveau 1 :

Lorsque les élèves rentrent en possession de la balle, les partenaires et adversaires deviennent des obstacles à éviter (slalom). La plupart du temps le tir se fait à l'arrêt, dirigé sur le gardien et rarement dans la partie inférieure des cages. Les élèves démarqués réclament (très) bruyamment la balle. Les élèves jouent souvent avec leur meilleur camarade ou avec le meilleur de l'équipe. Ils oublient quelquefois le but à attaquer et privilégie des passes dans l'espace arrière. Enfin, après avoir effectué une action (bonne ou mauvaise) ils restent à leur place pour

observer le déroulement du jeu. S'il y a démarquage, il se fait très loin du porteur de balle.

Niveau 2 :

Ici, leurs actions sont orientées par le résultat du match et joue donc en direction du but adverse. Le dribble est utilisé à bon escient la plupart du temps. Le démarquage se fait dans l'espace avant mais encore trop dans l'alignement du défenseur. Le soutien n'existe pas. Le tir est moins statique et seul Dimitri maîtrise le tir en suspension. La prise de balle commence à se faire en mouvement mais est souvent source d'erreurs.

En défense

Niveau 1 :

Les joueurs sont spectateurs et suivent la balle des yeux. Souvent, ils heurtent l'attaquant pour lui arracher la balle des mains. Pas de défense à proprement parler, ils se mettent en action si la balle passe à proximité.

Les élèves attendent la balle vers le but qu'ils doivent attaquer et hurle sur le gardien pour que ce dernier lui donne la balle par une grande passe

Niveau 2 :

Quelques rares élèves essaient de revenir en défense mais courent souvent derrière les attaquants et effectue des fautes pour récupérer la balle. Les interceptions se font la plupart du temps sur des passes lobées.