

## **ANALYSE ET TRAITEMENT DIDACTIQUE DU HAND BALL**

### **Définition :**

« Le handball est un sport collectif de prise manuelle à espace interpénétré, opposant 2 équipes de 7 joueurs autorisés au contact non permanent et ayant pour but une cible verticale non accessible aux joueurs et protégée par un gardien de but ».

### **Logique interne :**

Comptant parmi les sports collectifs, la 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 vue de la victoire.

**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 ut. 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.

**UNE CIBLE A ATTAQUER :** gagner un match de handball, c'est avoir la différence de buts en sa faveur, pour ce faire, il faut chercher sans cesse et d'une façon organisée à amener le ballon dans le camp adverse et marquer le but après avoir atteint la cible.

**UNE CIBLE A DEFENDRE :** jouer au handball est ainsi défendre sa propre cible ; pour empêcher l'adversaire de marquer le but. Cette tâche ne peut être réussie que si chaque joueur remplit sa tâche de façon qui convient au dispositif et à la tactique du jeu adaptée par l'équipe

### **Les enjeux de formation en HB :**

Pour déterminer les enjeux de formation du HB l'enseignant doit être d'une vigilance culturelle et didactique s'attachant à l'activité HB elle-même. En effet le HB est considérée comme une pratique sociale qui possède les moyens d'agir sur l'enfant et qui peut répondre aux buts et finalités du système d'enseignement.

**Enjeu N°1** : une évidence 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.

**Enjeu N°2** : il teint au 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 déplacent 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. Tout ceci oblige l'enseignant à faire passer l'élève d'un certain niveau d'organisation de son système perceptif à un niveau supérieur lui permettant de sélectionner plus d'informations pertinentes ...

*L'ENSEMBLE DE CES ENJEUX DOIT PERMETTRE À L'ENFANT DE :*

sur le plan cognitif :

- Comparer le handball aux autres APS.
- Formuler des règles d'action.
- Proposer des repères et des solutions aux S.R.P posées.

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

*Le problème fondamental posé par le HB :*

En confrontant les élèves à l'activité HB, on les place dans une situation motrice nécessitant de leur part la résolution de certains problèmes. Tels que :

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.

1. 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).
2. 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 ?)
3. capacités cognitives : Aider l'élève à traiter les connaissances, à gérer, structurer, connaître leur domaine de validité : gérer l'équation (Risque/Sécurité).

*Principes d'actions et règles d'actions :*

**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.
- Être 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.
- 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.

CREER 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.
- 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 :**

S'OPPOSER À LA PROGRESSION DES ADVERSAIRES EN :

Réduisant l'incertitude :

- Réduire le nombre 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.

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.

- 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.
- Recherche l'interception.
- Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement).
- Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses partenaires.

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.
- c'est le rôle primordial du gardien de but

**La logique du comportement de l'élève.**

Etudier la logique du comportement de l'élève lors d'une confrontation face à cette activité, c'est voir comment cet enfant perçoit, se compte, et traite les difficultés posées, selon ses propres capacités cognitives, en attribuant des significations selon ses motivations et ses sentiments personnels. Certes ; en se basant sur des données illustrées ci-dessus on peut réduire quelques niveaux qui déterminent le niveau des collégiens :

- NIVEAU 1 : Centration sur le ballon .le porteur de balle : centré sur le ballon, ne se présente ni à ses partenaires ni à la cibles il criant les défenseurs

.défenseur : ignorer le porteur de balle, ses partenaires, et la cible, il est passif ou il cherche directement le ballon.

- NIVEAU 2 : Actions saccadées.

- Le porteur de balle : 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.

- Non porteur de la balle : ignore l'adversaire et la cible, s'approche du partenaire négligé par l'équipe adverse ou n'est pas pris en compte.

- NIVEAU 3 : Niveau de progression difficile.

-porteur de balle : 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.

-Non porteur de la balle : cherche le ballon en s'approchant du porteur de balle, comme un soutien non organisé.

- NIVEAU 4 : Actions contrôlées.

- Porteur de balle : conserve et progresse tout en gérant la méthode(Homme à Homme) il arrive à s'informer sur ses partenaires.

-Non porteur de la balle : S'informer et s'oriente et ne communique qu'avec le porteur de balle.

- NIVEAU 5 : Actions anticipées.

- Porteur de balle : il conserve et progresse avec une très grande manipulation de la balle, élabore un code spéciale de communication, arrive à décoder le jeu adverse, des passes rapides et laissent peu de chance pour être intercepter.

-Non porteur de balle : soutenir le porteur de balle, marquage rapide et efficace, faire des appels de balle dans des moments très pertinents

**Niveaux d'apprentissages:**

niveau Capacité	1	2	3
Capacité à contrôler et à utiliser le ballon	-Réceptionner avec difficulté le ballon. -rate parfois la réception. -s'il renvoi la balle (tir) il la pousse vers le but adverse.	-Contrôle le ballon à l'arrêt. -difficultés de déplacement -les passes ne sont pas précises que sur des partenaires à l'arrêt et dans un espace proche.	-contrôle la balle en déplaçant. -bonne perception des trajectoires. -anticipe pour contrôler le ballon. -les passes sont précises sur des partenaires en déplaçant.
Capacité à réaliser une action en attaque	-joue directement devant lui sans intention précise. -se débarrasse du ballon soit vers un partenaire. soit vers le but.	-évite l'affrontement avec l'adversaire en passant à un partenaire, tirant au but. -reste spectateur après l'action.	-passe le défenseur soit seul(en dribblant) soit à deux (fixer et passer) -continue son action après la passe réussi souvent son tir au but.
Capacité à réaliser une action de défense	-Action de défendre en groupe. -un désintérêt pour la récupération du ballon. -spectateur-passif	-action de défendre individuelle. -Ne tient pas compte de ses partenaires. -ni des espaces à défendre. -il est souvent attiré par le porteur de ballon.	-perçoit l'enchaînement des actions s'attaque et de défense. -anticipe son placement en position de défenseur. -obstacle de manière collective.
Capacité à jouer en groupe	-ne participe à aucune action ou presque. -agir seul avec le support de son (physique)	-ne participe que dans certaines action de jeu(attaquant) -n'aide pas ses partenaires. -pas d'enchaînement des actions(attaque/défense)	-permet à l'ensemble de ses partenaires de jouer quel que soit leur niveau. -participe aux actions d'attaque et aux actions de défense

**La situation de référence:**

C'est une situation authentique reflétant les problèmes fondamentaux d'une APS et dont l'aménagement matériel et ou humaine rend saillant un problème particulier à résoudre

But : Marquer plus de points que ses adversaires

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

Composition des équipes : 7 contre 7, équipes mixtes homogènes entre elles et hétérogènes en leur sein

Temps : match de 2\*5 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

**Les critères de réussites:**

Ils sont formulés en terme qualitatif ou quantitatif mais toujours en termes de capacité (être capable) autrement dit en comportement significatifs autorisant le passage d'un niveau à un autre. Ils constituent les guides d'évaluation formative, formatrice et sommative.

Les critères de réussites de cette APS :

pour la conservation de la balle : balles distribuées/balles jouées ; il faut que le nombre des balles distribuées soient supérieur par rapport le nombre des balles jouées ; parce que la balle jouée est toute balle touchée par un joueur cette balle peut être reçue d'un partenaire comme elle peut être conquise d'un adversaire. Tandis Qu'une balle distribuée c'est une balle transmise à un partenaire sans qu'elle soit intercepter par un adversaire, le partenaire reçoit la balle.

Pour l'efficacité de l'attaque : tirs réussis/ tirs tentés. Il faut que le nombre de tirs réussi soit supérieur par rapport au nombre des tirs tentés parce que un tir tenté ; c'est toute tentative de tir vers le camp adverse sans précision ; Et un tir réussi c'est un tir qui se termine dans les filets des adversaires.