

HAND-BALL



Attendus

- S'organiser collectivement (D2) face à une autre équipe, dans le cadre d'un rapport de force équilibré, gagner le match (D5)
- Construire des tactiques et des techniques pour atteindre et défendre une cible protégée par une zone et un gardien (D1 D4)
- Gagner le duel pour tireur / gardien (D1)
- Comprendre que les règles définissent un espace de liberté et de sécurité, qu'elles permettent l'égalité des chances entre attaque et défense ; et l'incertitude du résultat (D3)

Connaissances et compétences associées

Comprendre et connaître la logique du règlement et son évolution.

Construire une stratégie, un projet de jeu pour décider :

- en attaque : de progresser rapidement vers la cible adverse ou de faire circuler la balle pour l'atteindre
- en défense : de protéger la cible et/ou de récupérer la balle
- être capable de passer rapidement de l'un à l'autre

Cela nécessite de :

- coordonner les tâches en attaque (conserver et progresser seul ou à plusieurs, tirer) et en défense (s'opposer à la progression, au tir, récupérer, provoquer des erreurs chez l'adversaire)
- reconnaître et exploiter des configurations de jeu

Construire des indices permettant de choisir parmi les actions décisives, les enchaîner et les articuler avec celles des autres joueurs :

- Porteur de Balle (PB) : choisit entre le jeu direct ou indirect ; choisit entre passer et dribbler, entre passer et tirer.
- Partenaire du PB (PPB) : offre des solutions de passe au PB ; rompt l'alignement PB/DEF (démarquage)
- Défenseur (DEF) : choisit entre protection de la cible et récupération du ballon.
- Gardien de But : se déplace en fonction de la trajectoire du ballon pour protéger son but.

Construire une motricité spécifique

- Coordonner 2 actions : réceptionner-passer, réceptionner-tirer ; dribbler-passer, dribbler-tirer. Cela implique une dissociation organisation membres supérieurs-membres inférieurs.

Tenir des rôles :

- Rôles nécessaires à une rencontre : comptabiliser des points, arbitrer, organiser
- Conseiller : mettre en relation données chiffrées (score, atteinte de la cible, actions décisives, ...) et aspects qualitatifs pour évaluer ; identifier, analyser, argumenter des stratégies et des configurations de jeu. Être loyal.e envers ses partenaires, adversaires et arbitres. Relativiser ses émotions.

Exemples de situations d'activité ou de ressources pour l'élève

- Les règles sont des variables pour construire les situations d'apprentissage. Elles sont conçues et aménagées en fonction du niveau des élèves. Elles sont amenées à évoluer au cours du cycle
 - L'espace de jeu (largeur et longueur) et de marque (taille de cible, nombre de cibles), grandeur de la zone
- Jeu réversible ou non réversible
- Les règles de marque (nombre de buts, nombre d'atteintes de la cible, nombre de tirs, scores à handicap...)
 - Le nombre de joueurs (effectifs réduits, sur-nombres), la composition des équipes, le changement des joueurs, pour équilibrer ou rééquilibrer le rapport de force.
 - Les droits d'intervention sur le ballon (modulation ou non de la règle du marcher, de la reprise de dribble, de la remise en jeu, ...)
- Les phases de récupération, ou les temps morts pendant le match, sont exploités pour que les élèves observent, analysent et discutent du jeu, en fonction des consignes de l'enseignant.e

Repères de progressivité

(les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)

Étape 1 : Passer d'une centration sur la balle à une centration sur le but (cible) Dans un espace à faible densité de joueurs (4x4 maximum dont les gardiens), s'orienter par rapport à la cible, se reconnaître attaquant et défenseur, repérer les moments et endroits favorables pour devenir PB, se déplacer pour récupérer la balle, empêcher le PB de passer ou le poursuivre.

Jouer vite vers l'avant, identifier la zone favorable de marque, se reconnaître comme tireur potentiel (savoir tirer).

Apprécier les actions effectuées à partir de données quantitatives.

Savoir arbitrer les sorties de balle, les fautes du PB.

Étape 2 : Le PPB devient un véritable partenaire pour accéder à la zone de marque. Dans un espace avec faible densité de joueurs (4X4 maximum), identifier l'état du couloir de jeu direct, évaluer le rapport de forces dans le couple PB/DEF et PPB/DEF, coordonner les actions du couple PB/PPB. Evaluer le rapport de force pour savoir quand monter la balle rapidement.

Marquer en prenant de vitesse le gardien ou en plaçant le ballon là où il n'est pas.

Savoir arbitrer : les sorties de balle, les fautes du PB, les fautes grossières des défenseurs.

Étape 3 : Reconnaître et exploiter des configurations de jeu.

Accéder à la zone de marque grâce à la coordination des actions des PB et des couples PPB/DEF dans un espace de jeu plus restreint et plus proche de la zone, avec une densité de joueurs plus importante.

Marquer en prenant de vitesse le gardien ou en lui donnant de fausses informations.

Savoir arbitrer.