

HANDBALL

Pascale JEANNIN ; Bruno CREMONESI – janvier 2009

Les sports collectifs sont souvent abordés par le biais des interdictions que les règles représentent. Elles ont en effet tendance à bloquer l'enfant et à l'enfermer dans des techniques préconçues.

Aborder les règles par les droits des joueurs permet de conserver le sens du jeu, ce qui les place alors d'emblée dans une exploration des possibles.

La règle du dribble pour se déplacer réduit les pouvoirs du porteur du ballon. Or cette restriction de la liberté de déplacement redonne des droits aux défenseurs et rétablit ainsi l'égalité des chances entre attaque et défense, un des principes constitutif des sports collectifs. Il s'agit de veiller en permanence à l'équilibre du rapport de force, gage de transformations motrices des joueurs.

Avec un groupe de débutants, donner une liberté de mouvement plus importante au porteur du ballon, en lui permettant d'avoir des déplacements illimités, place le joueur face à un nouveau pouvoir d'agir et des possibles à explorer. Quand le rapport de force devient inéquitable pour les défenseurs, ce pouvoir de déplacement s'accompagne de règles, qui, soit limitent les déplacements du porteur de balle, soit augmentent le pouvoir des défenseurs.

Le hand-ball c'est...

...Faire progresser le ballon vers l'avant pour tirer à partir d'une zone interdite aux joueurs de champ dans une cible protégée par un gardien de but.

... avec ses variables

L'enseignant adapte la situation de jeu ou le rôle des attaquants et des défenseurs. Cette simplification ou cette complexification doivent en permanence tenir compte du rapport de force entre les deux équipes.

La notion de rapport de force et d'égalité de chance au départ, est une donnée essentielle des sports collectifs.

Pour modifier le rapport de force, plusieurs possibilités : adapter les règles du jeu et/ou le dispositif ou système défensif. A ce sujet nous privilégions les compétences du jeu d'attaque, au détriment des compétences défensives. Faire progresser le ballon vers l'avant est une contrainte, pour de jeunes joueurs, suffisamment complexe, pour ne pas déséquilibrer davantage le rapport de force en travaillant la défense. Proposer des contenus défensifs confronte souvent l'éducateur à une impasse sur l'évolution du jeu pour le plus grand nombre, seules des consignes d'avant match suffiront pour les niveaux qui nous intéressent.

La défense est à envisager comme un calque permettant à l'attaque de progresser continuellement. En effet, lorsque le rapport de force est largement favorable à l'attaque et que les joueurs ne progressent plus dans ce secteur de jeu, il faut alors modifier le système ou le dispositif défensif afin de continuer de faire évoluer le jeu offensif en proposant un nouvel obstacle à surmonter. L'obstacle premier étant la réduction de cet espace de jeu effectif défensif. Dans un continuum d'apprentissage, l'éducateur passera d'un espace effectif défensif maximal (niveau 1 : défense individuelle tout terrain) à un espace défensif effectif réduit autour de la zone (niveau 4 : défense 0-6 qui est un dispositif aligné à 6 mètres), en passant par la défense individuelle sur demi terrain (niveau 2), puis en défense étagée (soit 2 lignes) très haute montant jusqu'à 10 ou 11 mètres (niveau 3). Il est en effet plus aisé de jouer dans le dos des défenseurs qui ne sont pas regroupés à la zone, que face à une défense proposant un bloc défensif évoluant entre 6 et 9 mètres.

Quelques exemples d'adaptations

La cible

Pour simplifier l'accès à l'espace de marque, on peut :

- Augmenter la cible : on marque si **on plaque la balle** dans les 6 mètres.

- Augmenter le nombre de cibles pour favoriser les tirs de l'aile : placer deux mini cages de hand sur les côtés.

Pour complexifier, on peut :

- Réduire la cible pour complexifier la tâche des attaquants : utilisation de mini buts.

Pour jouer sans gardien, on peut :

- utiliser des mini buts.

La zone interdite

Elle se trouve à 6 mètres du centre du but.

Il semble judicieux pour des enfants de la placer à une distance qui leur permettra de tirer. : 4m semble plus adapté, surtout s'ils ne savent pas encore tirer en suspension.

Le nombre de joueurs

Plus le nombre de joueurs est important, plus le jeu est complexe. Le traitement de l'information est saturé, on assiste alors à une prise d'information, et de décision surtout, peu judicieuses.

Le 3 contre 3 semble particulièrement adapté pour commencer à jouer.

Le pouvoir des joueurs

Les attaquants vont d'une liberté totale de mouvement avec le ballon à une limitation du nombre de pas.

Ils peuvent réaliser un déplacement illimité à « 3 pas + dribble + 3 pas + dribble » à l'infini et aller vers une interdiction de la reprise de dribble.

Les défenseurs pour récupérer le ballon, ou ne pas prendre de buts, vont utiliser des intentions tactiques (signifiées en gras) montant graduellement en complexité. Le défenseur ira d'une absence de contact où il recherchera l'interception jusqu'à un contact maîtrisé où il interdira la passe et l'accès au tir :

- **Intercepter** sur des passes aléatoires, ou **harceler**. Le contact est supprimé.
- Introduction du contact corporel en cherchant à **presser (donc toucher)** le porteur de balle (bassin et appuis face à l'attaquant). Le défenseur le touche à deux mains au niveau des épaules.
- **Neutraliser** le porteur de balle, c'est-à-dire en étant face à lui (appuis + bassin) et en posant une main sur son bassin et une main sur son bras (qui a le ballon), le défenseur l'empêchera de donner la balle ou d'accéder au tir. (Fin du niveau 2 pour les meilleurs).

Le dispositif défensif peut utiliser la totalité de l'espace de jeu effectif défensif (défense individuelle sur tout le terrain) à un espace de jeu effectif défensif beaucoup plus restreint (défense individuelle ou début de défense collective sur demi-terrain, voire jusqu'à 11 mètres, en fin de niveau 2 pour les meilleurs).

L'espace de jeu

Il va du 1/3 de terrain de hand en largeur à l'ensemble du terrain.

Le ballon

Des ballons en mousse, dégonflés, gros ou petits,...Pour commencer, on privilégiera des ballons de petites tailles. Des ballons de taille 0 ou des ballons de « soft hand » sont l'idéal pour commencer.

Définition de l'activité :

Le handball est une activité d'opposition et de coopération (sport collectif), dont l'objectif est de marquer un but de plus que l'adversaire. Il s'agira de faire progresser la balle à la main pour accéder à la cible adverse protégée par un gardien de but et une zone interdite aux joueurs de champs. Il s'inscrit dans une dialectique

attaque/défense, où les attaquants chercheront à rompre les actions défensives, et les défenseurs à rompre la circulation du ballon en attaque.

Problèmes fondamentaux :

Pour progresser, l'élève doit surmonter le problème moteur, ou informationnel, caractéristique de l'activité :

- faire des choix et résoudre des problèmes dans un environnement humain instable (partenaires et adversaires) sous contrainte spatio-temporelle.
- jeu de transition avec des changements de statuts permanents.
- gérer le rapport de force entre les deux équipes.
- atteindre la cible adverse en tant qu'attaquant en possédant des pouvoirs d'action face à des défenseurs qui en possèdent eux-mêmes sur les attaquants et sur le ballon.

Les savoirs d'accompagnement ou les rôles sociaux :

Nous les envisageons sur les connaissances de l'arbitrage. Un élève qui connaît et applique les règles progresse et devient plus autonome dans le jeu, il a ainsi une meilleure connaissance de l'activité.

La situation de référence :

Elle s'effectuera toujours à effectif réduit, ceci présente plusieurs avantages :

- permettre aux joueurs de traiter moins d'informations (moins de joueurs sur le terrain)
- manipuler davantage le ballon car ils sont moins nombreux
- accéder à la cible par davantage de « tirs seuls » (cf. compétences spécifiques).

Les joueurs devraient donc progresser plus vite.

Nous mettons en place des adaptations du règlement qui visent à faire progresser les élèves en fonction de leurs caractéristiques du moment.

La situation d'apprentissage :

Nous l'envisageons toujours au plus proche de la logique interne de l'activité : des buts ou des points à marquer, présence de partenaires, d'adversaires et d'incertitude.

Parfois des situations à caractère plus technique et sans incertitude peuvent être envisagées pour aider des élèves en difficulté dans la situation.

Les modes de groupement :

Si nous voulons que nos élèves se transforment en handball, les niveaux des équipes doivent être adaptés. Si le niveau est trop fort, les joueurs se décourageront, si le niveau est trop faible, ils se désintéresseront de la situation et poursuivront d'autres objectifs que ceux de l'enseignant, c'est souvent la porte ouverte à quelques conflits.

Ceci nécessite de faire jouer les élèves par niveau de jeu.

Nous préconisons de constituer des équipes de même niveau, homogènes en leur sein.

Notre choix : chaque classe est constituée de deux clubs : les bleus et les verts. A l'intérieur de chaque club, 2 équipes, par exemple : les bleus 1 (équipe la plus forte) et les bleus 2 (équipe la moins forte). Chaque joueur d'un club sait qu'il peut, à tout moment, passer en équipe 1 ou en équipe 2 en fonction de ses progrès ou des difficultés qu'il rencontre au fil des séances dans le cycle.

Pour l'évaluation c'est l'ensemble des matchs gagnés par le club, et non uniquement par l'équipe 1 ou l'équipe 2, qui rapporte des points en performance. Donc lorsqu'un élève ne joue pas mais que l'enseignant lui demande de manager (observer un critère précis, le « tir seul » par exemple, nous y reviendrons lors des compétences spécifiques) un joueur de l'autre équipe de son club, il aura quelque chose à gagner à observer. En effet, si l'élève observé joue mieux (grâce, notamment, aux feedback de son manager), l'observateur (manager) gagnera

également des points dans sa propre évaluation sur la performance si le match est gagné par l'équipe qu'il est en train d'observer.

D'autre part, un numéro est donné à chaque joueur de chaque équipe, le numéro 1 de l'équipe bleue forte a sensiblement le même niveau de jeu que le numéro 1 de l'équipe verte forte. Ceci afin que le rapport de force entre chaque équipe, reste relativement équilibré, même lorsqu'un joueur est appelé à être gardien de but, remplaçant ou arbitre.

Les acquisitions défensives :

Nous n'en parlerons pas dans les compétences spécifiques, car nous mettons l'accent sur les phases de jeu offensives. En revanche l'enseignant donnera des consignes défensives qui permettront de faire progresser les attaquants.

DEFENSE INDIVIDUELLE TOUT TERRAIN (Niveau 1)

- Repère rapidement le joueur dont il a la responsabilité lorsque son équipe a perdu la balle et le gêne en le suivant dans tous ses déplacements
- Intercepte les balles ayant des trajectoires hautes et longues

DEFENSE INDIVIDUELLE ½ TERRAIN (Niveau 2)

Face au PB (Porteur de balle)

Se place entre son adversaire et la cible à défendre dans son ½ terrain.

Presse le PB (contact) ou harcèle (pas de contact) le PB de façon à ce que le PB ne puisse pas faire de passe dans de bonnes conditions

Face au NPB (Non Porteur de balle)

Empêche son joueur de recevoir le ballon. Joue en dissuasion sur les passes courtes, en interception sur les passes longues et trajectoires hautes.

Les rôles sociaux :

Nous envisageons tous les rôles sociaux développés par l'activité, ces rôles nous permettent de viser des acquisitions sociales et méthodologiques :

- **Le joueur** : c'est le rôle le plus important, l'élève doit se transformer d'un point de vue moteur. La proposition de situations d'apprentissage permettant d'atteindre les compétences spécifiques doivent l'aider dans ce sens.
- **le capitaine d'équipe** : il y en a un par équipe.
- **Le délégué officiel** : c'est lui qui gère la table de marque. Son rôle est d'assurer le déroulement des matches : il appelle les équipes qui doivent jouer, les arbitres, et notent le score de chaque rencontre.
- **Le chronométrateur** : Il gère le temps et s'occupe des changements pour les remplaçants (tout le monde est à un moment donné remplaçant dans son équipe, car on ne joue qu'à effectif réduit).
- **Les arbitres** : tous les élèves sont amenés à arbitrer au cours du cycle, ils sont évalués sur ce rôle sur les savoirs d'accompagnement.
- **Le manageur** : chaque joueur, lorsque son équipe ne joue pas, est manageur. Il observe un joueur de son club mais de l'autre équipe, sur des critères précis donnés par l'enseignant.

En donnant des numéros à nos joueurs, les rotations lors des séquences de jeu s'effectuent rapidement. Toutes les 4 ou 5 minutes les rôles changent : N°1 gardien de but, N°2 chronométreur, N°3 arbitre...

Niveau 1 :**Les compétences spécifiques :****NIVEAU 1****COMPETENCE EQUIPE ATTENDUE (collective)**

Dans une situation de jeu à effectif réduit (4 contre 4 -1/2 terrain- voire 5 contre 5 – terrain normal en longueur et rétréci en largeur), rechercher le gain du match en progressant, seul ou à plusieurs, vers la cible adverse pour accéder au tir dans le dos des défenseurs à la zone.
Les joueurs jouent dans le respect d'autrui et la compréhension des règles.

COMPETENCES SPECIFIQUES (individuelles)**ATTAQUE****Porteur de Balle**

- Avance vers la cible adverse en dribblant et/ou en utilisant la règle des 3 pas/ 1 dribble/ 3 pas
- Passe à un joueur disponible vers l'avant lorsqu'un défenseur le gêne
- Tire lorsqu'il est seul face au but

Non Porteur de Balle

- Se place en avant (étagement) du PB dès que son équipe récupère la balle

La situation de référence :

	NIVEAU 1	JUSTIFICATIONS
NOMBRE DE JOUEURS (GB compris)	4 x 4 (si terrain en largeur) 5 X 5	<ul style="list-style-type: none"> - permettre aux joueurs de traiter moins d'informations (moins de joueurs sur le terrain). - manipuler davantage le ballon car ils sont moins nombreux. - accéder à la cible par davantage de « tirs seuls ».
TERRAIN	Si 6 ^{ème} : Largeur de terrain et buts de mini hand Sinon, terrain normal mais largeur terrain de BB	<ul style="list-style-type: none"> - En jouant sur la largeur du terrain en 6^{ème}, l'accès à la cible est facilité car la distance est réduite de moitié. De plus ils jouent davantage car deux terrains sont possibles côte à côte. - En 5^{ème} sur un terrain normal en longueur : la réduction de la largeur favorise le jeu en profondeur et non en écartement. Les joueurs se rapprochent plus facilement de la cible à attaquer.
DEFENSE (Récupération de la balle)	INDIVIDUELLE SUR TOUT LE TERRAIN	Les attaquants pourront ainsi jouer dans le dos des défenseurs en essayant de les prendre de vitesse (d'autant que l'engagement se fait du Gb) et accéder à davantage de « tirs seul » à la zone.

Les adaptations réglementaires :

ADAPTATIONS REGLEMENTAIRES et JUSTIFICATIONS			
Zone avancée à 5 mètres (si terrain habituel)	Permet de rétablir le rapport de force dans le duel tireur /GB, en adaptant la distance aux capacités musculaires des joueurs.	Taille de la cible (si terrain habituel) : 3m en largeur et fil tendu à 30 cm au dessus de la tête du gardien de but	Permet de rétablir le rapport de force dans le duel tireur /GB entre le « petit » gardien de but qui va prendre un maximum de tirs en cloche et le tireur.
Aménagement du score Tir seul cadré à la zone : 2 points But ou Tir cadré à la zone : 1 point	Permet de centrer les élèves sur le tir seul*. Ils vont devoir s'organiser individuellement pour être seul face au gardien et ne pas tirer dès qu'ils sont à proximité des cages dans prendre en compte la position des adversaires. Le porteur du ballon devra aller vers des espaces libres. Le non porteur du ballon devra être démarqué à la zone pour pouvoir tirer seul.	Le marché , nous autorisons la progression en utilisant « 3 pas + dribble + 3 pas + dribble » de manière illimitée.	- Les élèves ont tendance à recevoir le ballon et à utiliser quelques appuis pour se stabiliser avant la passe ; s'ils se font siffler tout de suite la règle du marché ils n'ont plus le temps de prendre des informations. - Pour avancer quand je suis PB, je dribble, j'utilise mes 3 appuis ou je passe (règles du HB).
Contact supprimé	Le PB de balle a besoin de temps pour prendre sa décision. La pression affective, inhérente au contact, contraint le joueur débutant à se débarrasser du ballon. Supprimer le contact lui permet de prendre des informations calmement.	La règle des 3'' est assouplie, le PB bénéficie de 5'' pour envoyer la balle.	le débutant à besoin de temps pour prendre des informations et des décisions, la présence d'autres joueurs (adversaires ou partenaires) le perturbe. Laisser davantage de temps au PB à ce niveau lui permet de faire des choix plus judicieux.
Engagement du GB	Ceci permet à l'équipe qui vient d'encaisser un but de jouer rapidement vers la cible adverse, dans le dos des défenseurs et de gagner du terrain.		

*Le tir seul : un joueur qui « joue juste » à ce niveau doit tirer lorsqu'il est seul à 6 mètres, et non face à un ou plusieurs défenseurs. Ce qui induit qu'il a fait le travail nécessaire au préalable pour être seul, soit démarqué s'il est non porteur de balle, soit qu'il est capable d'investir un espace libre balle en main (utilisation de ses 3 appuis ou du dribble) s'il est porteur de balle.

Les savoirs d'accompagnement

Comprendre les règles : les élèves arbitrent par binôme. L'élève connaît les règles retenues pour ce niveau, il les nomme et sait réaliser les gestes correspondant. Comprend le sens du jeu indiqué par l'arbitre, il se replace dans la bonne direction car il sait à quelle équipe revient le ballon.

Note	Qualité du jeu Si défense sur tout le terrain A VERIFIER
0	6
0,5	7
1	8
1,5	9
2	10
2,5	11
3	12
3,5	13
4	14
4,5	16
5	18
5,5	20
6	22
6,5	24
7	26
7,5	28
8	30
8,5	32
9	34
9,5	36
10	38

RESULTATS MATCH 4 EQUIPES

	MATCH	SCORE MATCH ALLER		SCORE MATCH RETOUR	
		TIR SEULS	BUT	TIRS SEULS	BUTS
MATCH 1	BLEU 1				
	VERT 1				
MATCH 2	BLEU 2				
	VERT 2				

POINTS MATCHES

VICTOIRE	ZONE VERTE	PLUS DE 10 TIRS SEULS	5 POINTS
	ZONE ORANGE	MOINS DE 10 TIRS SEULS	4 POINTS
	ZONE ROUGE	MOINS 5 TIRS SEULS	3 POINTS
DEFAITE	ZONE VERTE	PLUS DE 10 TIRS SEULS	3 POINTS
	ZONE ORANGE	MOINS DE 10 TIRS SEULS	1 POINTS
	ZONE ROUGE	MOINS DE 5 TIRS SEULS	0 POINTS

EQUIPE	MATCH 1 ALLER	MATCH 2 ALLER	MATCH 1 RETOUR	MATCH 2 RETOUR	TOTAL	NOTE
BLEU						
VERT						

FICHE OBSERVATION NIVEAU 1

Nom observateur:

Nom secrétaire:

NUMERO	EQUIPE N°	1 ^{er} tps de jeu		2 ^{ème} tps de jeu		TOTAL	NOTE
		TIRS SEUL 2 pts	BUT OU ARRET 1 pt	TIRS SEUL 2 pts	BUT OU ARRET 1 pt		
	NOM DES JOUEURS						
TOTAL EQUIPE							

Niveau 2 :**Les compétences spécifiques :****NIVEAU 2****COMPETENCE EQUIPE ATTENDUE (collective)**

Dans un jeu à effectif réduit (5 contre 5), rechercher le gain du match en favorisant des montées rapides de la balle (montées de balle et contre-attaque) face à une défense qui cherche à la récupérer dans son demi-terrain. L'accès au tir s'effectue dans le dos des défenseurs ou entre les défenseurs, si la défense a eu le temps de se replacer et de s'organiser autour des 9 mètres.

Les joueurs jouent dans le respect d'autrui en étant capables d'appliquer et de faire appliquer le règlement.

COMPETENCES SPECIFIQUES (individuelles)**ATTAQUE****Porteur de Balle**

- Fait le bon choix entre porter le ballon vers la cible adverse ou passer
- Enchaîne ses actions (passe et va, passe et suit)
- Tire entre 6 et 9 mètres lorsqu'il est seul face au but ou entre deux défenseurs à la zone.

Non Porteur de Balle

- Se démarque en offrant une solution au PB en jouant en avant (étagement) et/ou sur le côté (écartement) du PB.
- Reçoit sa balle en mouvement vers la cible adverse.

La situation de référence :

	NIVEAU 2	JUSTIFICATIONS
NOMBRE DE JOUEURS (GB compris)	6 X 6	- permettre aux joueurs de traiter moins d'informations (moins de joueurs sur le terrain). - manipuler davantage le ballon car ils sont moins nombreux. - accéder à la cible par davantage de « tirs seuls ».
TERRAIN	TERRAIN NORMAL en longueur, mais largeur terrain de BB si besoin.	La réduction de la largeur favorise le jeu en profondeur et non en écartement. Les joueurs se rapprochent plus facilement de la cible à attaquer.
DEFENSE (Récupération de la balle + protection de la cible)	INDIVIDUELLE SUR 1/2 TERRAIN	Les attaquants pourront ainsi continuer à jouer dans le dos des défenseurs en essayant de les prendre de vitesse. Leur tâche est rendue plus difficile à ce niveau car l'espace effectif défensif se restreint. Ceci devrait faire émerger de nouvelles réponses des attaquants à ce dispositif : des prises d'intervalle (espace libre entre deux défenseurs).

Les adaptations réglementaires :

ADAPTATIONS REGLEMENTAIRES et JUSTIFICATIONS			
Aménagement du score Tir <u>seul</u> cadré à la zone : 2 points But direct (sans être touché par le GB) : 2 points But : 1 point	Ils accèdent davantage au tir, il faut favoriser la prise d'information, donc le tir cadré ne suffit plus, il faut prendre en considération le GB car tirent systématiquement dessus.	Exclusion temporaire	- 1' car le temps de jeu est plus réduit qu'en match officiel, et c'est une « sanction pédagogique ». - Le joueur doit apprendre à se maîtriser : Le défenseur doit respecter l'intégrité physique de son adversaire, et puisque la notion de contact corporelle est désormais présente, il faut la réglementer et la sanctionner le cas échéant. Le joueur doit adopter une conduite sportive.
Engagement du GB	Ceci permet à l'équipe qui vient d'encaisser un but de jouer en profondeur dans le dos des défenseurs, sans que ceux-ci ne soient replacés dans leur ½ terrain. Il y a un espace favorable à investir pour accéder à la cible adverse plus facilement.	Marché « 3 pas + dribble + 3 pas + dribble » autorisé une seule fois.	Ceci permet aux joueurs de pouvoir faire avancer le ballon en direction de la cible à attaquer, sans être contraint par un règlement qui met encore nos élèves en difficulté. On leur offre un crédit d'action supplémentaire.

Les savoirs d'accompagnement :

Appliquer les règles : l'arbitrage est réalisé par un binôme d'arbitres.

Indique le sens du jeu après un coup de sifflet

Effectue le geste correspondant à la faute sifflée

Le binôme se place correctement sur le terrain : un arbitre de champ et un arbitre de but. Leur placement s'inverse en fonction du sens du jeu

BAREME QUALITE INDIVIDUELLE DU JOUEUR
2 FOIS 8 min de jeu

Qualité du jeu Si défense dans son demi-terrain	Note
0	0
1	0,5
2	1
3	1,5
4	2
5	2,5
6	3
7	3,5
8	4
9	4,5
10	5
11	5,5
12	6
13	6,5
14	7
16	7,5
18	8
20	8,5
22	9
24	9,5
26	10

BAREME QUALITE COLLECTIVE

Qualité du jeu	Note
34	0
36	0,5
38	1
40	1,5
42	2
44	2,5
46	3
48	3,5
50	4
52	4,5
54	5
56	5,5
58	6
60	6,5
62	7
64	7,5
65	8
66	8,5
67	9
68	9,5
69	10

Nombre d'actions (+ et -)	Points enlevés
5	-0,5
4	-0,75
3	-1
2	-1,25
1	-1,5
0	-2