



Club EPS Clermont-Ferrand – Cycle Handball scolaire proposé par Anne SEIGNEUR

Leçon N°2 : mardi 8 mars 2016

Objectifs de la leçon :

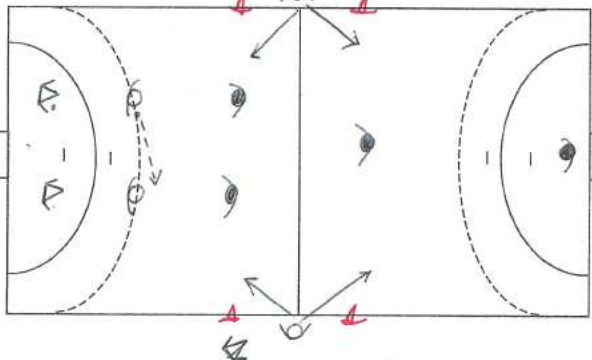
- amélioration du jeu du PB pour "assurer des montées de balle rapides quand la situation est favorable" :
 - dribbler dans le CJD pour avancer
 - passer loin devant pour prendre de vitesse le remplacement défensif
 - tirer en position favorable

S1 – S'échauffer et s'exercer à dribbler

Jeu connu par tous : "L'épervier"

- soit 1 jeu sur tout le terrain (fonctionnement en vagues successives) soit 1 jeu par demi-terrain
- 6 à 10 dribbleurs face à 2 ou 3 éperviers avec 1 balle
 - toucher balle tenue à 1 M puis balle tenue à 2 M dans le CJD
 - le dribbleur touché devient épervier
- Evolution : les éperviers doivent "voler" la balle des dribbleurs (subtilisation dans le dribble)

S2 – Compétence du Porteur de Balle → gérer l'alternative passer devant / dribbler dans le CJD pour faire progresser la balle vers l'avant

TYPE D'AFFRONTEMENT	GAGNE-TERRAIN		
MODE DE JEU A CONSTRUIRE	De POURSUIVI-LANCEUR DEVANT à CONTOURNEUR Passer d'un recours systématique au dribble (ou à la passe) à un jeu diversifié de passes ou de dribbles pour exploiter un surnombre		
Constat	- recherche de progression vers le but le plus souvent en dribble (sans discernement) - face à un DEF en obstacle ou rattrapé par un DEF : balle "volée" ou lancée sans prise en compte de la situation des partenaires / DEF → bcp de balles perdues		
TRANSFORMATIONS VISEES	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
	° prendre en compte le couple Harceleur-CJD ° comprendre que son crédit d'actions se réduit avec le temps et en fonction de l'activité du Harceleur ° comprendre que la passe va plus vite que le dribble	° repérer la position du Harceleur / CJD ° mettre en relation distance et position du H et liberté d'action avec la balle ° identifier les situations favorables pour prendre de vitesse le remplacement DEF	° gérer l'alternative : passer OU dribbler pour faire progresser VITE la balle vers l'avant ° enchaîner actions avec la balle : dribbler-passer-tirer ° enchaîner statut PB-PPB : passe-et-va, passe-et-suit
DISPOSITIF <i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i>	<u>Sur terrain HB :</u> - des équipes de 4 - 2 portes d'entrée limitées par des plots sur lignes de sortie - 4 ATT / 3 DEF + 1 GB - placement initial : 2 ATT sur ligne des 9M + 2 ATT dans les portes / 2 DEF dans 1^{er} demi-terrain + 1 DEF dans 2^e demi-terrain (cf schéma)  <u>Tâches :</u> - lancement : rebond + passe → mise en activité des DEF + entrée des ATT - changement DEF après 2 passages / équipe <u>Règles : HB ...</u> - / PB : marcher, 3", reprise de dribble - / T : empiètement - / DEF : contact raisonnée de face <u>Score :</u> - but en moins de 5 passes (ou moins de 10") = 100 pts - but en 5 passes ou + (ou plus de 10") = 10 pts - tir cadré = 1 pt		

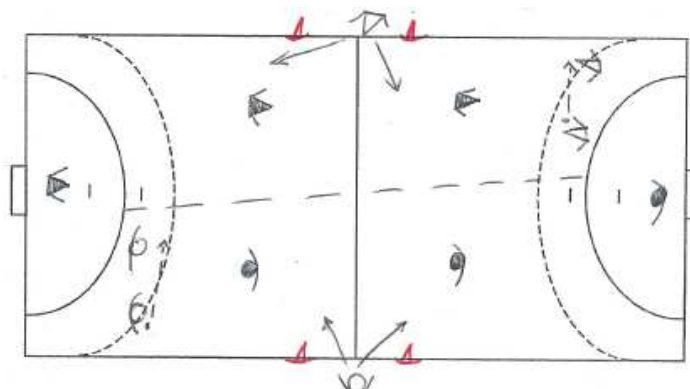
BUT(S) <i>Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</i>	ATT : s'organiser à 4 pour accéder à l'espace de T et marquer en moins de 5 passes (ou moins de 10") DEF : gêner-retarder l'accès au T et récupérer la balle
Critères de réussite <i>Degré/niveau de réussite attendu</i>	Situation de surnombre offensif → accéder au Tir 8 fois sur 10 dont 5 fois sur 10 en moins de 5 passes (ou moins de 10")
Consignes de réalisation <i>Ce qu'il y a à faire pour faire (CONTENUS)</i>	<u>Porteur de balle</u> - gérer l'alternative passer loin devant à un partenaire démarqué / dribbler pour avancer dans le CJD si il est libre - mobiliser un DEF sans "se faire attraper" = gérer la distance au H pour ne pas être gêner pour voir et passer - choisir un partenaire disponible – en avant (progression) ou en arrière (conservation) - produire une trajectoire qui ne perturbe pas l'équilibre du partenaire = dans sa course – à hauteur d'épaule (passe = "cadeau") et qui met ou maintient l'adversaire "en crise de temps" = tendue
Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)	° Veille au respect des positions de départ et des modalités de lancement ° Arbitre ou aide à arbitrer ° Annonce les scores à l'issue de chaque ATT (marque au tableau) ° Active le remplacement des DEF après chaque ATT ° Organise les changements de statut (ATT → DEF) ° Constate et valide les "bonnes" réponses
RELANCES – REGULATIONS <i>Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche</i>	<u>Variables :</u> - position des DEF : 1 + 2 - réduire le crédit d'actions du PB : pas de dribble sur 1 ^{er} demi-terrain ; PB touché = arrêt du dribble + passe obligatoire <u>Evolutions :</u> Si accès au T en moins de 5 passes facile (+ 1 fois sur 2) : - ajouter 1 DEF en poursuite (qui entre par une porte sur la ligne de sortie de but) - ajouter 1 DEF en obstacle sur 2 ^e demi-terrain <u>Questionner et alimenter l'activité tactique des PB :</u> - quel choix prioritaire pour exploiter le surnombre ? - quand avancer en dribblant ? Jusqu'où ? Quelle distance optimale / Harceleur pour le mobiliser tout en conservant une certaine liberté d'action avec la balle ?

Une autre organisation spatiale possible

Jeu à 3 ATT / 2 DEF + 1 GB sur demi-terrain en longueur

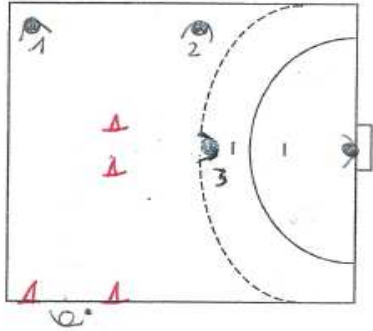
Possibilité de fonctionnement "en boucle" (A/R d'un demi-terrain à l'autre)

ou par niveau de jeu (1 niveau de jeu / demi-terrain)



S3 – Compétence du Tireur

TYPE D'AFFRONTLEMENT	Duel Tireur-GB		
MODE DE JEU A CONSTRUIRE	Du mode PERCUTEUR au mode EVITEUR		
Constat	- des T qui marquent peu - des T qui tirent à l'arrêt, sur le GB		
TRANSFORMATIONS VISEES	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
	° prendre en compte le couple GB-but ° comprendre qu'un GB "en déséquilibre" est vulnérable ° savoir que le T peut émettre volontairement des contre-informations, peut masquer ses intentions, peut retarder/accélérer son tir	° différencier le mobile à éviter (le GB) de la surface à traverser (plan vertical du but) ° mettre en relation le positionnement, les déplacements et la posture du GB avec les parties de la cible momentanément le GB ne pourra plus intervenir	° maintenir son équilibre dans l'enchaînement dribble-tir ° associer moment du lancer et mise à distance du GB → tirer tôt et fort pour prendre de vitesse le GB → tirer plus tard et moins fort pour se jouer du GB (contre-pied)
DISPOSITIF <i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i>	<u>Sur 1/2 terrain</u> (2 espaces possibles) : - 2 portes limitées par des plots - 2 plots dans la surface de but - 2 équipes de 5 à 6 joueurs par demi-terrain - tireurs en colonne avec 1 balle / J dans la porte d'entrée : ordre des T annoncé aux GB - GB en colonne à côté du but : ordre déterminé / ordre des T <u>Tâches</u> : - lancement : GB sur sa ligne au centre du but – T dans la porte d'entrée : départ en dribble – au 1^{er} rebond → GB va toucher 1 plot - T → dribbler pour passer dans la 2^e porte et Tirer - GB → se replacer dans les buts et s'opposer au tir - changement de statut après 6 passages <u>Score</u> : - But direct (balle non touchée par le GB) = 10 pts - But mais balle touchée par le GB = 1 pt		
BUT(S) <i>Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</i>	Gagner la rencontre (en 2 mi-temps) : ° Tireurs : marquer le plus de buts possibles en 5 séquences de 5 ou 6 tirs ° GB : arrêter-dévier les tirs		

Critères de réussite Degré/niveau de réussite attendu	° sur 5 tirs, marquer plus de 10 pts (2 buts au moins dont 1 « direct »)
Consignes de réalisation Ce qu'il y a à faire pour faire (CONTENUS)	<u>Tireur</u> - produire une trajectoire qui profite du déséquilibre du GB provoqué par son déplacement initial : ° tirer tôt et fort à l'opposé du plot touché par le GB = tir de loin en appui ou dans la course – trajectoire tendue ° tirer plus tard et moins fort à l'opposé du déplacement de remplacement du GB (contre-pied) = plutôt tir de près en suspension – trajectoire à rebond - créer de l'incertitude pour le GB (Où ? Quand ? Comment?) ☛ <i>Incertitude spatiale</i> * dissocier regard et point d'impact du tir, * orienter la direction de l'impulsion en dehors de l'axe du gardien, * varier les trajectoires et les impacts. ☛ <i>Incertitude temporelle</i> * varier le nombre d'appuis avant le tir, * déclencher les tirs à des moments différents de la suspension ou de la course. ☛ <i>Incertitude événementielle</i> * varier les formes gestuelles des tirs. Extrait : SEIGNEUR Anne « L'activité du Tireur » in <i>Approches du Handball N°46</i> (1998)
Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)	° Veille au respect des moments de départ des 2 duellistes ° Organise les rotations après 6 passages
RELANCES – REGULATIONS Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche	<u>Variables</u> : - la distance 2^e porte-but - la distance et la position des plots à toucher par le GB - avant son départ en dribble : le T annonce au GB le plot à toucher (à D ou à G) - le rapport de force : les T déterminent leur N° d'ordre / ordre donné par les GB, ordre des T aléatoire ... - départ des T de l'autre côté du terrain <u>Evolutions</u> (leçon suivante) : - ajouter 1 pression défensive : DEF en poursuite (1) – en fermeture (2) – en obstacle (3) - le Tireur annonce quel DEF intervient et le nombre de points marqués est différenciés / position initiale du DEF (but / DEF en poursuite = 1 pt – but / DEF en fermeture = 10 pts – but / DEF en obstacle = 100 pts) <u>Questionner et alimenter l'activité tactique des T</u> : - Quels choix de tirs possibles pour marquer ? Quelles manières de faire ? Quelles trajectoires produire ? → aider les élèves à mettre en relation les déplacements – les postures du GB provoqués par le déplacement pour toucher 1 plot et sa vulnérabilité sur certains impacts 

S4 – Reprise forme de pratique proposée en L1

Prendre le temps de :

- se familiariser avec les outils et critères d'observation
- identifier les tirs-buts "seuls"
- présenter et analyser les résultats

Mes références bibliographiques

Revue CONTREPIED HS N°6 – Handball, Ed SNEP (2013)

FFHB-DTN – 9-12 ans. Modes de jeu et entraînement, Ed FFHB (2005)

FFHB-DTN – Approches du Handball – N° spécial VESCEMONT, Ed FFHB (1993)

PORTES Maurice – Handball de 8-9 ans à 15-16 ans. La formation initiales des joueurs et joueuses en question, Ed FFHB (2002)

ESPOSITO Max – Handball in Dossier EPS N°26 (nouvelle édition 2005)

La revue de la DTN : "Approches du Handball"