

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

### Bilan S4 leçon N°2

	Nb d'ATT	Nb Buts-Tirs	Nb Buts-Tirs seuls	Nb Buts-Tirs / nb ATT	Nb Buts-Tirs seuls / nb Buts-Tirs
ORANGE	11	1	1	9 %	100 %
VERT	11	5	5	45 %	100 %
JAUNE	11	7	3	63 %	42 %

### Analyse

- l'accès à la cible est encore mal assuré (40%) : beaucoup de pertes de balle dans la progression vers le but (60%)
- le plus souvent les tirs sont pris « seuls » (70%) et sont efficaces (9 buts sur 11 tirs = 81 %)

Il apparaît que beaucoup de pertes de balle sont dues à **des maladresses techniques** :

- du passeur (PB) : imprécision du lancer (mauvaise ajustement de la trajectoire de passe au trajet du récepteur potentiel), formes de passe inadaptées à la situation, non prise en compte de l'organisation motrice du récepteur, angle passeur-récepteur trop fermé, mauvaise technique gestuelle (balle poussée, lancer à l'amble, armé court ou bas) ...
- du récepteur (PPB) : non préparation motrice à la réception, déséquilibre lié à la vitesse de déplacement et/ou à la trajectoire de passe, orientation face au PB qui ralentit le jeu vers l'avant, "crise de temps et d'espace" provoquée par la pression DEF ...

<b>Leçon N°3 : mardi 15 mars 2016</b>
---------------------------------------

### Objectifs de la leçon :

- amélioration de la relation passeur-récepteur pour assurer **la conservation et la progression de la balle** dans le jeu en GAGNE-TERRAIN

## S1- S'échauffer en jouant : le « hockey-main »

- jeu en largeur sur 1/2 terrain
- 4 cibles limitées par des plots sur chaque 1/2 terrain
- des équipes de 5 ou 6

### Règles :

- jeu à la main
- la balle doit toujours restée au sol (ballon dégonflé pour éviter les rebonds)
- la PB joue arrêté (pas le droit d'avancer, de se déplacer balle en main)
- pour marquer : faire rouler la balle entre les plots = 1 pt

### Variables :

- augmenter le crédit d'actions du PB et ses possibilités de déplacement
  - 3 contrôles autorisés avant la passe
  - déplacement balle en main autorisé
- imposer un nombre de passes avant la marque
- interdire le redoublement de passes (ne pas redonner à "son père")

## S2- Compétence du Porteur de Balle dans la relation passeur-réceptionneur en GAGNE-TERRAIN

Pour passer le PB doit **simultanément et contradictoirement** :

- faire peser la menace de la poursuite de son action avec la balle vers le but (dribble, débordement et tir) pour mobiliser, "fixer" le Harceleur

ET

- s'organiser pour passer dans des conditions de vitesse d'exécution et de précision satisfaisantes sans donner d'indication sur la destination de la passe (ne pas "téléphoner" sa passe).

**Techniquement**, le passeur doit concilier :

- précision du lancer et prise d'information tardive sur le futur réceptionneur
- orientation du corps (pieds, tronc et tête) vers le but attaqué et orientation du bras lanceur vers le réceptionneur
- pression défensive du Harceleur qui réduit sa liberté d'actions et disponibilité motrice du bras lanceur pour ajuster la trajectoire de passe au futur réceptionneur

Les 2 contradictions à surmonter pour le passeur :

1. maintenir une vitesse élevée vers le but et contrôler son équilibre pour lancer la balle → **modulation de sa vitesse de déplacement** vers le but pour passer de l'attitude de course (avec ou sans dribble) à l'attitude de lancer
2. mobiliser, "fixer" le Harceleur et conserver une liberté d'actions pour passer → **gestion de la distance / Harceleur**

TYPE D'AFFRONTEMENT	GAGNE-TERRAIN		
<b>MODE DE JEU A CONSTRUIRE</b>	De POURSUIVI-LANCEUR DEVANT à CONTOURNEUR-PASSEUR Passer d'un PB qui <b>lance-jette</b> la balle devant à un PB qui <b>passe-offre</b> la balle à un partenaire pour prolonger l'action collective vers l'avant		
<b>Constat</b>	- volonté de jeu rapide vers l'avant MAIS beaucoup de pertes de balle dues à des maladresses techniques du Passeur (qui ont souvent une origine tactique)		
<b>TRANSFORMATIONS VISEES</b>	<b>Connaissances</b> ° 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 ° prendre en compte le couple PPB (futur réceptionneur)-DEF ° connaître ses ressources propres / distance de lancer	<b>Lecture</b> ° repérer la position et l'orientation du Harceleur / CJD ° mettre en relation distance et position du H et liberté d'actions avec la balle ° identifier-prédire l'issue des duels PPB-DEF et repérer les partenaires disponibles	<b>Savoir-faire</b> ° gérer la distance / Harceleur pour conserver sa liberté d'actions ° éloigner la balle de l'intervention du Harceleur (bras armé haut – dans l'espace arrière) ° maintenir les pieds orientés vers le but attaqué (dissociation des ceintures) ° produire une trajectoire tendue dans la course et à hauteur des épaules du partenaire
<b>DISPOSITIF</b> <i>Aménagement du milieu &amp; organisation de la situation</i>	<p><u>Sur 1/2 terrain HB dans la longueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 GB dans chaque but</li> <li>- des groupes de 3 avec 1 balle par groupe</li> <li>- fonctionnement "en boucle" (aller-retour)</li> </ul> <div data-bbox="691 1193 1406 1541" data-label="Diagram"> </div> <p><u>Déroulement et rotation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 ATT c 1 DEF</li> <li>- si but, le DEF reste DEF</li> <li>- si tir, Tireur → DEF</li> <li>- si balle perdue avant le tir, le Passeur (responsable de la perte de balle) → DEF</li> </ul> <p><u>Règles :</u> HB ... <b>sans dribble</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- / PB : marcher, 3"</li> <li>- / T : empiètement</li> <li>- / DEF : contacts sur la bras, sur le côté, non contrôlés ...</li> </ul> <p><u>Score :</u></p> <p>Chaque joueur comptabilise le nombre de points marqués :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- but = 10 pts</li> <li>- tir cadré = 1 pt</li> <li>- attaque stoppée (avant le tir) = 1 pt</li> </ul>		

<p><b>BUT(S)</b> Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</p>	<p>ATT : à 2, échanger pour accéder à l'espace de tir et MARQUER DEF : gêner-perturber les échanges, empêcher le Tir et stopper l'ATT (balle perdue)</p>
<p><b>Critères de réussite</b> Degré/niveau de réussite attendu</p>	<p>Situation de surnombre offensif → accéder au Tir 8 fois sur 10</p>
<p><b>Consignes de réalisation</b> Ce qu'il y a à faire pour faire (CONTENUS)</p>	<p><u>Porteur de balle</u> - armer le bras porteur haut dans l'espace arrière pour éloigner la balle de l'intervention du Harceleur ET maintenir l'incertitude quant à l'action envisagée (tir ou passe à D ou à G ou dans l'axe)</p>  <p>- mobiliser, fixer le DEF sans "se faire attraper" = gérer la distance au H pour ne pas être gêner, pour voir et passer (distance à adapter / bras porteur et / direction de la passe) - maintenir les appuis orientés vers le but - produire une trajectoire qui ne perturbe pas l'équilibre du partenaire = dans sa course – à hauteur d'épaules (passe = "cadeau") et qui met ou maintient l'adversaire "en crise de temps" = passe tendue</p>
<p><b>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Veille au respect des règles et aide au comptage des points</li> <li>° Active le remplacement des groupes</li> <li>° Contrôle les changements de statuts (ATT → DEF), les changements de GB</li> <li>° Constate et valide les "bonnes" réalisations du PB</li> </ul>
<p><b>RELANCES – REGULATIONS</b> Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche</p>	<p><u>Variables</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- passer à rebond → PB : armé haut obligatoire et PPB : sortir de l'ombre – se désaligner</li> <li>- 1 rebond autorisé (pour déborder le H et sortir de la pression DEF)</li> <li>- dribble autorisé sur 2<sup>e</sup> demi-terrain</li> <li>- dribble autorisé mais PB touché = arrêt du dribble + passe obligatoire</li> <li>- limiter le nombre d'échanges avant le T</li> </ul> <p><u>Evolutions</u> (cf [2] sur le schéma) :</p> <p>1 ATT est Joker (ne peut ni dribbler ni tirer) + varier le crédit d'actions de l'autre ATT Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sans dribble</li> <li>- 1 rebond autorisé (pour déborder le H et sortir de la pression DEF)</li> <li>- dribble autorisé mais PB touché = arrêt du dribble + passe obligatoire</li> <li>- dribble autorisé (dans le respect du règlement) mais 3 passes obligatoires avant le T</li> <li>- dribble autorisé</li> </ul> <p><u>Questionner et alimenter l'activité tactique des PB</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- quand ? Comment ? Où ? passer au partenaire</li> <li>- quelles trajectoires pour battre l'adversaire ?</li> <li>- quelle distance optimale / harceleur ?</li> </ul>

**S3- Compétence des Partenaires du PB pour "assurer des montées de balle rapides quand la situation est favorable" → vers l'organisation d'une Montée de Balle écartée et étagée en 3 niveaux**

TYPE D'AFFRONTEMENT	GAGNE-TERRAIN		
<b>MODE DE JEU A CONSTRUIRE</b>	Du mode SOLLICITEUR au mode RELAYEUR D'un PPB qui calque ses déplacements sur celui du PB à un PPB qui prend de vitesse les adversaires et s'écarte-s'étagé dans leur dos pour prolonger l'action offensive		
<b>Constat</b>	- beaucoup de pertes de balle → peu d'accès à la cible - des PPB qui se rapprochent du PB (« grappe ») Et qui encombrant le couloir de jeu direct		
<b>ACQUISITIONS VISEES</b>	<b>Connaissances</b>	<b>Lecture</b>	<b>Savoir-faire</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>° comprendre la nécessité d'offrir au PB des solutions de passes vers l'avant</li> <li>° prendre en compte le couple PB-CJD, le couple PB-Harceleur et le crédit d'actions du PB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° identifier et reconnaître les signaux de perte de balle de l'équipe en MB</li> <li>° repérer les espaces libres dans le dos des DEF pour y offrir une solution de passe et servir de relais</li> <li>° reconnaître le CJD du PB</li> <li>° prendre en compte l'organisation motrice du PB engagé dans son duel avec le H (orientation, bras lanceur, distance de combat ...) pour décoder l'évolution du rapport de force et anticiper où ? et quand ? le PB pourra faire la passe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° s'écarter-s'étagé pour occuper l'espace offensif</li> <li>° ouvrir l'angle de passe en courant "en C"</li> <li>° appeler la balle (avec les bras)</li> <li>° dissocier les ceintures (pieds orientés vers la cible – dans le futur et mains orientés vers le PB – dans le passé)</li> <li>° moduler sa vitesse de course pour recevoir-passé ou recevoir-tirer</li> <li>° enchaîner rôle PPB et rôle PB : jouer en passe-et-va OU en passe-et-suit</li> </ul>
<p><b>DISPOSITIF</b> <i>Aménagement du milieu &amp; organisation de la situation</i></p>	<p><u>Sur 1/2 terrain HB dans la longueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 GB dans chaque but</li> <li>- des groupes de 3 avec 1 balle par groupe</li> <li>- fonctionnement "en boucle" : enchaînement MB → RD</li> </ul> <div data-bbox="718 1276 1372 1601" style="text-align: center;"> </div> <p><u>Tâches :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lancement : <b>au signal de la perte de balle</b> par l'équipe en MB sur l'autre 1/2 terrain, faire rouler la balle vers le GB qui relance à l'attaquant de son choix</li> <li>- dès le Tir ou la perte de balle → enchaîner un repli défensif (RD) dans l'autre 1/2 terrain et se replacer au départ</li> </ul> <p><u>Règles :</u> HB ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- / PB : marcher, 3", reprise de dribble</li> <li>- / T : empiètement</li> <li>- / DEF : contacts sur la bras, sur le côté, non contrôlés ...</li> </ul> <p><u>Score :</u></p> <p>Chaque équipe comptabilise le nombre de points marqués :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- but = 10 pts</li> <li>- tir cadré = 1 pt</li> <li>- attaque stoppée (avant le tir) = 1 pt</li> </ul>		

<p><b>BUT(S)</b> Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</p>	<p>MB : à 3, s'organiser pour prendre le RD de vitesse, mettre un Tireur en situation favorable et MARQUER RD : dès la perte de balle, se replacer sur l'autre 1/2 terrain pour gêner-ralentir la MB adverse et empêcher le Tir</p>
<p><b>Critères de réussite</b> Degré/niveau de réussite attendu</p>	<p>Accéder au Tir 2 fois sur 3. Accéder au Tir en moins de 10", en moins de 5 passes.</p>
<p><b>Consignes de réalisation</b> Ce qu'il y a à faire pour réussir (CONTENUS)</p>	<p><u>Partenaire du PB</u> - dès la perte de balle dans l'autre demi-terrain, courir VITE en avant du PB dans un espace libre à distance de passe (tenir compte des ressources du passeur) - ne pas rester dans le CJD (rompre l'alignement PB-Harceleur) - appeler la balle (avec les mains) = signal (re)connu par le passeur - courir "en C" pour ouvrir l'angle de passe et pouvoir enchaîner sans arrêt une action vers le but - revenir en soutien si passe vers l'avant pas possible (orientation du PB / H)</p>
<p><b>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Veille au respect des règles et aide au comptage des points</li> <li>° Active le remplacement des groupes et les changements de statuts (MB → RD)</li> <li>° Veille au changement régulier des GB</li> <li>° Constate et valide les "bonnes" réalisations collectives</li> </ul>
<p><b>RELANCES – REGULATIONS</b> Variables et/ou évolutions + ou – de la tâche</p>	<p><u>Variables :</u> - limiter nombre de passes avant le T (4 ou 5) - réduire le crédit d'actions du PB :  <ul style="list-style-type: none"> <li>° pas de dribble dans le 1<sup>er</sup> demi-terrain</li> <li>° dribble autorisé mais PB touché → arrêt du dribble + passe obligatoire</li> <li>° sans dribble</li> </ul> </p> <p>- fonctionnement "en boucle" dans l'autre sens</p> <p><u>Evolution :</u> → vers l'organisation d'une MB écartée et étagée (en 3 niveaux) - 3 plots à contourner / placement initial :  <ul style="list-style-type: none"> <li>° le N°1 court VITE 1<sup>er</sup> niveau (vers les 9 m adverses) → la flèche</li> <li>° le N°2 (au centre) reste au 3<sup>e</sup> niveau (à 9-10m du but) → le soutien</li> <li>° la N°3 se déplace au 2<sup>e</sup> niveau (au milieu du terrain) → le relayeur</li> </ul> </p> <div data-bbox="783 1323 1353 1619" data-label="Diagram"> </div> <p><u>Questionner et alimenter l'activité tactique des PPB :</u>  - quand démarrer pour prendre de vitesse le RD ? Quels signaux prendre en compte ?  - comment s'organiser pour occuper l'espace en largeur et en profondeur ? Qui joue où ?</p>

## S4- Une forme de pratique scolaire en construction : 2<sup>e</sup> étape

	Etape 1	Etape 2
Pourquoi ?	Confirmer le niveau 1 de compétence Se familiariser avec les outils et critères d'observation Reconnaître un tir/but "seul"	Inciter les joueurs à privilégier le "jeu rapide" = <b>projet de jeu</b> Apprendre à différencier "jeu rapide" / "jeu placé"
Terrain	Terrain HB : 40 x 20 m But HB : 3 x 2 m Surface de but : à 6 m (ou à 5 m)	Terrain HB : 40 x 20 m <b>avec 1 plot placé à chaque angle du terrain</b> But HB : 3 x 2 m Surface de but : à 6 m
Nombre de joueurs	4 joueurs + 1GB Puis 5 joueurs + 1GB si ATT très > DEF	5 joueurs + 1GB
Règles	- règles HB (marcher, 3", reprise de dribble, empiètement ...) ... <b>sans contact avec le PB</b> - engagement après un but par le GB	- règles HB ... contact sur le PB arbitré sévèrement (sanction disciplinaire donnée par E si besoin) - <b>après 1 tir (but ou pas), le T doit contourner 1 plot placé à l'angle du terrain avant de participer à la phase DEF → surnombre offensif temporaire à exploiter (= projet de jeu)</b> - engagement après un but par le GB sauf après but "projet" → engagement par le GB de l'équipe qui vient de marquer (= nouvelle possession de balle)
Intention DEF	Récupérer la balle le plus tôt possible	
Organisation DEF	Défense individuelle = chaque joueur prend en charge un adversaire de même niveau que lui dès la perte de balle et pendant toute la phase DEF	
Score	But " <b>seul</b> " = 100 pts Autre but = 10 pts Tir " <b>seul</b> " = 1 pt	But " <b>projet</b> " = 100 pts Autre but = 10 pts Tir " <b>projet</b> " = 1 pt
Observation	Indiquer l'issue de chaque possession de balle de l'équipe observée : - tir/but "seul" - autre tir/but - perte de balle avant le tir  <b>Tir/but "seul" = tir/but d'un joueur seul face au GB (pas de DEF entre le T et le GB)</b>	Indiquer l'issue de chaque possession de balle de l'équipe observée : - tir/but "projet" - autre tir/but - perte de balle avant le tir  <b>Tir/but "projet" = tir/but en exploitant le surnombre offensif temporaire (au moins 1 DEF non remplacé – en retard)</b>
Critères de réussite	Compétence N1 acquise et passage à l'étape suivante si : - nb tirs / nb possessions balle > 50 % - nb tirs "seul" / nb tirs > 50 %  → étape intermédiaire : jeu à 5 joueurs + 1 GB	Passage à l'étape suivante si : - nb tirs / nb possessions balle > 60 % - nb tirs "projet" / nb tirs > 50 %  → étape intermédiaire : engagement après un but au centre du terrain (la DEF peut se replacer → "jeu placé")

# HANDBALL FM 2-1

Date

Equipe  
Observée

Observateurs :

contre

Match arbitré par :

Tirs-Buts "projet"		Autres Tirs-Buts		Pertes de balle (avant le tir – pas de tir)	
<b>TOTAUX</b>					
1	2	3	4	5	6
Nb Buts "projet" (100 pts)	Nb Tirs "projet" (1 pts)	Nb Autres buts (10 pts)	Nb Autres Tirs	Nb Pertes de balle	<b>Nb d'ATT (somme 1 à 5)</b>

SCORE (132)	<input type="text"/>
----------------	----------------------

SCORE ADVERSAIRE	<input type="text"/>
---------------------	----------------------

Nb d'ATT (6)

Nb Buts-Tirs  
/ Nb d'ATT

Nb Buts-Tirs  
(1+2+3+4)

Nb Buts-Tirs  
"projet"  
(1+3)

Nb Buts-Tirs "projet"  
/ Nb Buts-Tirs

# HANDBALL FM 2-2

Date

Equipe  
Observée

contre

Observateurs :

Match arbitré par :

Prénoms NOMS	Tirs-Buts "projet"		Autres Tirs-Buts		Pertes de balle (avant le tir – pas de tir)	
	1	2	3	4	5	6
<b>TOTAUX</b>	Nb Buts "projet" (100 pts)	Nb Tirs "projet" (1 pts)	Nb Autres buts (10 pts)	Nb Autres Tirs	Nb Perte de balle	<b>Nb d'ATT (somme 1 à 5)</b>

SCORE (132)	<input type="text"/>
----------------	----------------------

SCORE ADVERSAIRE	<input type="text"/>
---------------------	----------------------

Nb d'ATT (6)	<input type="text"/>
Nb Buts-Tirs (1+2+3+4)	<input type="text"/>
Nb Buts-Tirs "projet" (1+3)	<input type="text"/>

Nb Buts-Tirs / Nb d'ATT	<input type="text"/>
Nb Buts-Tirs "projet" / Nb Buts-Tirs	<input type="text"/>