

UNITE D'APPRENTISSAGE HAND BALL

SOMMAIRE

HANDBALL: traitement didactique de l'activité

<i>Unité d'apprentissage « DEBUTANT »</i>	<i>Unité d'apprentissage « DEBROUILLE »</i>
<p>Situation de référence :</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Savoir 1<ul style="list-style-type: none">• Concours de tirs• Esquive ballon✓ Savoir 2<ul style="list-style-type: none">• Le couloir rapide• L'horloge• Le déménageur✓ Savoir 3<ul style="list-style-type: none">• Ballon piquet• Le 1 contre 1	<p>Situation de référence :</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Savoir 1<ul style="list-style-type: none">• Tir au but• Tir en déplacement✓ Savoir 2<ul style="list-style-type: none">• Passer dans un couloir• Le passe et va• Le déménageur 2 contre 1✓ Savoir 3<ul style="list-style-type: none">• S'opposer à un tireur✓ Savoir 4<ul style="list-style-type: none">• Le joker

HANDBALL

Définition :

- sport collectif de petit terrain. Affrontement codifié de deux équipes dont l'intention est d'atteindre le plus souvent une cible pour gagner et d'en protéger une autre.

Problèmes fondamentaux :

- les problèmes du comportement des partenaires et des adversaires.
- l'alternance des situations d'attaque et de défense impose des prises de décisions rapides.

Savoirs à acquérir :

S1 = atteindre la cible.

S2 = faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

S3 = protéger la cible et récupérer le ballon

S4 = créer des déséquilibres.

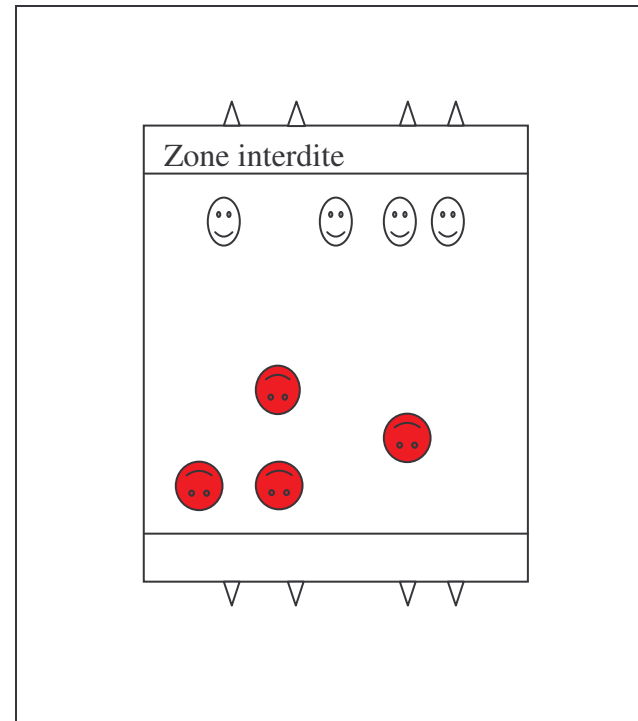
Niveaux d'habileté :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S1	- tire sans précision et sans puissance - n'atteint pas la cible	- atteint la cible	- atteint la cible en un point précis délibérément choisi
S2 Porteur du ballon	- hésite à avancer avec le ballon - transmet le ballon sans tenir compte du placement des partenaires	- progresse avec le ballon mais s'en débarrasse avant toute opposition	- progresse avec le ballon et le transmet de façon pertinente
Non porteur du ballon	- reste statique ou gêne son partenaire porteur du ballon	- suit la progression du ballon - n'apporte pas de soutien au porteur du ballon	- se place de façon à offrir une solution assurant la progression du ballon (en appui et en soutien)
S3	- précipitation collective sur le porteur du ballon (grappe) - ne se place pas sur la trajectoire de l'attaquant - le poursuit sans le gêner - le gardien reste statique sur la ligne de but	- s'oppose aux déplacements de l'adversaire en l'obligeant à modifier son action - début d'organisation collective de la défense - le gardien est mobile, actif devant le but	- comprend les organisations des attaquants et anticipe leurs actions - se porte au devant du porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon - le gardien anticipe le tir et organise la relance de l'attaque
S4	- n'utilise pas les espaces libres - joue sans tenir compte de la position des joueurs (partenaires et adversaires) - ne cherche pas à se démarquer	- utilise la concurrence physique pour s'écarter de l'adversaire - n'utilise pas les changements de direction - utilise un partenaire pur déséquilibrer un adversaire - se place dans les espaces devenus libres - se démarque dans un espace assez large	- utiliser les changements de direction et de rythme, les feintes - se démarque pour aider les partenaires (soutien, appui) - se démarque rapidement dans un espace réduit - utilise les schémas tactiques de l'équipe pour déséquilibrer l'adversaire

UNITE D'APPRENTISSAGE DEBUTANT

Situation de référence : match 4 contre 4

But : marquer le plus de buts que l'adversaire



Dispositif :

- 2 équipes de 4 joueurs, un terrain de 20x20 m
- 2 cibles à attaquer, 2 zones interdites de 5 m
- 1 ballon
- durée du match : 2 fois 5 mn

Savoir 1 : atteindre la cible**S1 débutants**

Titre :concours de tirs

But :réaliser le meilleur score sur des cibles verticales numérotées

Dispositif :

- Marquer sur le mur ou dans le but de hand-ball des zones ayant des valeurs différentes.
- Les élèves sont par 3 (1 lanceur, 1juge qui note les résultats et un ramasseur de ballon

Consignes :

Effectuer 10 tirs à une distance d'au moins 5 mètres

Critères de réussite :

Chaque tir doit donner lieu au comptage d'au moins 1 point.
Réussir 15/ 30 points possibles.

Variantes :

- Distance de tir
- Angle de tir

3	2	3
2	1	2
3	1	3

Savoir 1 : atteindre la cible**S1 débutants**

Titre : esquive ballon

But : toucher le maximum d'adversaire en un temps donné.

Dispositif :

- 2 équipes de 4 à 6 joueurs
- un jeu de maillon, 1 Ballon , 1 cercle de 5 m de diamètre
- durée : 2 mn et changement de rôle

Consignes :

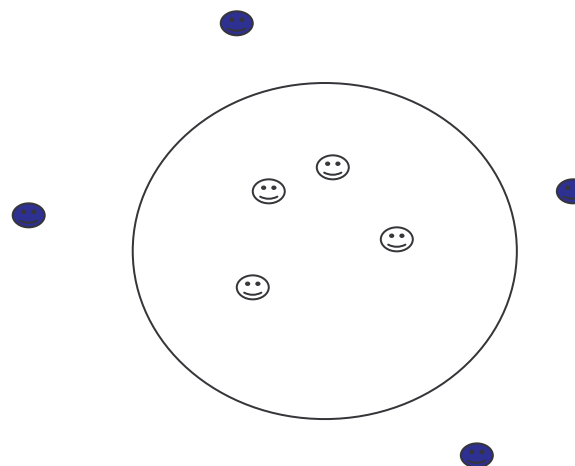
L'équipe à l'intérieur du cercle doit éviter de se faire toucher par le ballon. l'équipe à l'extérieur du cercle lance le ballon pour toucher les adversaires.

Critères de réussite :

Le pourcentage de tirs qui touchent un adversaire doit être supérieur à 50 %

Variantes :

- taille du cercle
- temps de jeu
- nombre de ballons



Savoir 2 débutants :faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

Titre :le couloir rapide

But : traverser, le plus vite possible, une zone délimitée, en dribblant.

Dispositif :

- un couloir de 3 m de large, 15 m à 20 m de long
- un ballon par couloir
- 4 élèves par couloir, 2 à chaque extrémité
- temps : 2 mn

Consignes : dribbler en poussant le ballon devant soi

Critères de réussite :

- nombre de pertes de ballon
- temps mis pour réaliser le parcours le plus vite possible, en marchant , en courant pour obtenir le rapport optimal entre les 2 notions
- nombre de traversées

Variantes :

- utiliser les 2 mains
- mettre des obstacles à contourner
- nombres de dribbles



Savoir 2 débutants : faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

Titre : le couloir rapide n° 2

But : traverser, le plus vite possible, une zone délimitée en se faisant des passes.

Dispositif :

- un couloir de 3 m de large, 15 m à 20 m de long
- un ballon par couloir
- 6 élèves par couloir, 4 au départ et 2 à l'arrivée
- temps : 3 mn

Consignes : passer et recevoir le ballon sans qu'il ne tombe.

Critères de réussite :

- nombre de pertes de ballon
- temps mis pour réaliser le parcours le plus vite possible, en marchant, en courant pour obtenir le rapport optimal entre les 2 notions
- nombre de traversées

Variantes :

- utiliser les 2 mains
- mettre des obstacles à contourner
- nombres de passes



Savoir 2 débutants : faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

Titre : le couloir rapide n° 3

But : traverser, le plus vite possible, une zone délimitée en se faisant des passes.

Dispositif :

- un couloir de 4 m de large, 15 m à 20 m de long
- un ballon par couloir
- 8 élèves par couloir, 4 au départ et 2 à l'arrivée, 2 défenseurs qui interviennent individuellement à chaque passage
- temps : 4 mn

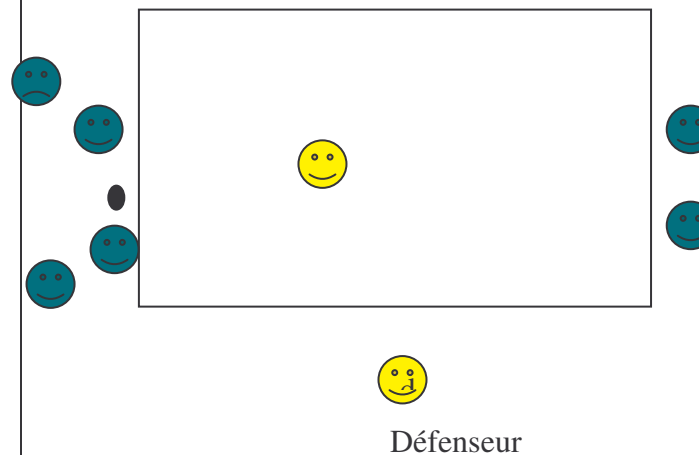
Consignes : passer et recevoir le ballon sans qu'il soit intercepté par le défenseur.

Critères de réussite :

- nombre de pertes de ballon
- temps mis pour réaliser le parcours le plus vite possible, en marchant, en courant pour obtenir le rapport optimal entre les 2 notions
- nombre de traversées

Variantes :

- utiliser les 2 mains
- nombres de passes



Savoir 2 débutants :faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

Titre : l'horloge

But : se déplacer en dribblant, le plus vite possible, autour d'une équipe placée dans un cercle et qui se passe le ballon le plus vite possible.

Dispositif :

- 2 équipes de 4 joueurs
- 2 ballons
- une équipe en colonne, une équipe en cercle
- un passage par dribbleur

Consignes :

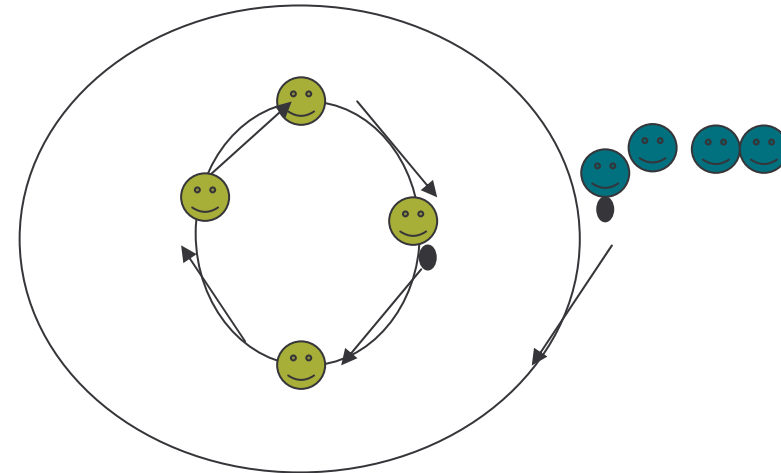
- équipe en colonne : contourner le cercle en dribblant sans perdre la balle le plus vite possible afin de la transmettre au partenaire
- équipe en cercle : réaliser le plus grand nombre possible de tour

Critères de réussite :

- effectuer le parcours en dribblant au plus près du cercle
- réussir le parcours en dribble en ayant le moins de tour d'horloge possible

Variantes :

- Dribble à 2 mains
- Taille du cercle



Savoir 2 débutants :faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

Titre : le déménageur

But : à plusieurs amener le ballon dans la cible

Dispositif :

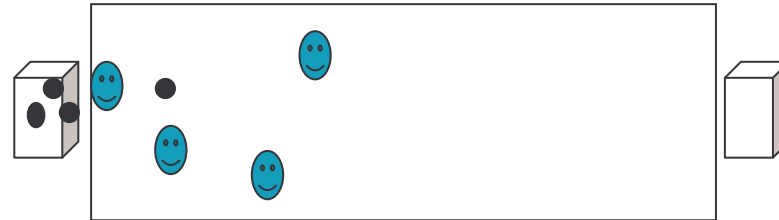
- Un couloir de 4 à 5 m de large et de 15 à 20 mètres de long
- 4 ballons par groupe de 4 élèves
- 2 aller – retour
- 2 boîtes à ballons

Consignes : se déplacer en passes le plus vite possible vers la cible. Ne pas envoyer le ballon trop fort au partenaire. Ne pas laisser le ballon tomber

Critères de réussite : sur 4 traversées, 3 sont réalisées sans que la balle tombe au sol.

Variantes :

- largeur et longueur du couloir
- nombre d'aller-retour
- confrontation entre les différents groupe



Savoir 3 débutants : protéger la cible et récupérer le ballon

Titre : ballon piquet

But : s'organiser dans un temps donné pour empêcher l'équipe adverse de faire tomber les quilles placées dans un cercle

Dispositif :

- 2 équipes de 4
- 5 quilles situées dans un cercle de 5 à 10 mètres de diamètre
- 1 ballon
- durée : 2 mn

Consignes :

Défenseurs : protéger la cible sans entrer dans le cercle

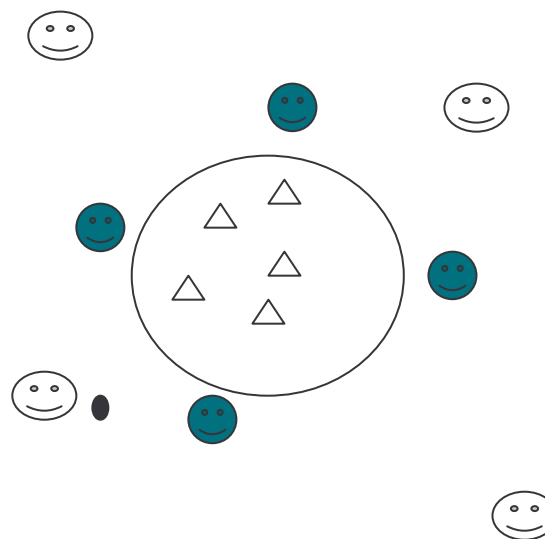
Attaquants : se faire des passes pour tirer et faire tomber les quilles

Critères de réussite :

Faire tomber 3 quilles sur 5

Variantes :

- largeur du cercle
- nombre de quilles
- rôle des défenseurs qui peuvent récupérer la balle pour devenir attaquants



Savoir 3 débutants : protéger la cible et récupérer le ballon

Titre : le 1 contre 1

But : protéger une cible face à un attaquant

Dispositif :

- 1 défenseur 1 attaquant
- un couloir de 4 par 10 m
- 1 cible placée en bout de couloir

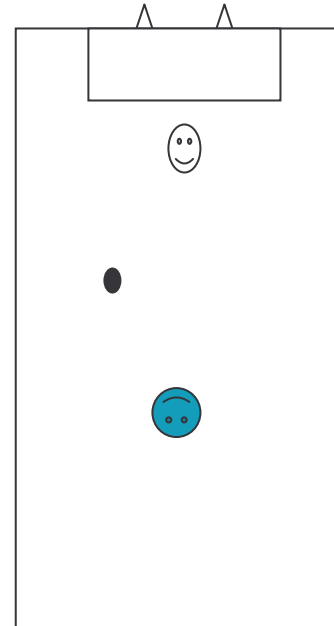
Consignes :

- Attaquant : dribbler le défenseur pour tirer sur la cible
- Défenseur : gêner l'attaquant pour l'obliger à arrêter son dribble le plus loin possible de la cible

Critères de réussite : stopper 7/10 attaques

Variantes :

- largeur et longueur du couloir
- 2 contre 2
- un gardien



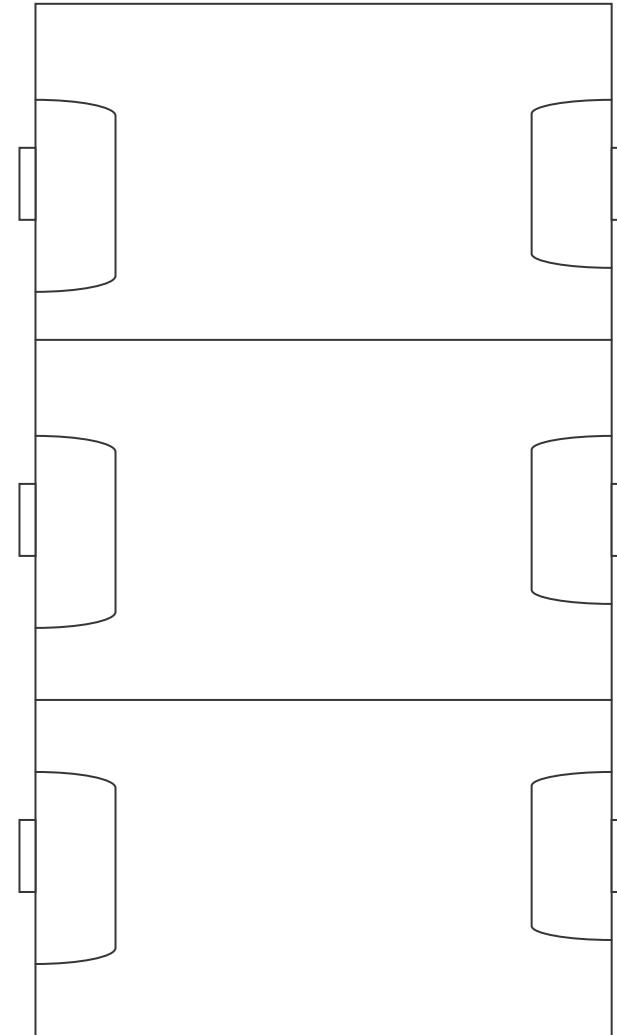
UNITE D'APPRENTISSAGE DEBROUILLE

Situation de référence : match 4 contre 4

But : marquer le plus de buts que l'adversaire

Dispositif :

- 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien, un terrain de 20x20 m
- 1 cibles à attaquer, 2 zones interdites de 5 m
- 1 ballon
- durée du match : 2 fois 8 mn
- possibilité de faire 3 matchs simultanément sur un terrain de hand-ball
- les règles sont celles des lois du jeu
- tous les joueurs sont gardien, alternativement toutes les 2 minutes



Savoir 1 : atteindre la cible

S1 débrouillés

Titre : tir au but

But : recevoir et tirer pour marquer

Dispositif :

- les élèves sont par groupe de 3
- un passeur avec une balle
- 1 tireur et 1 gardien de but

Consignes :

Au passeur : passer la balle au tireur puis prendre sa place

Au tireur : recevoir la balle et tirer pour marquer puis remplacer le gardien de but qui récupère la balle et devient passeur

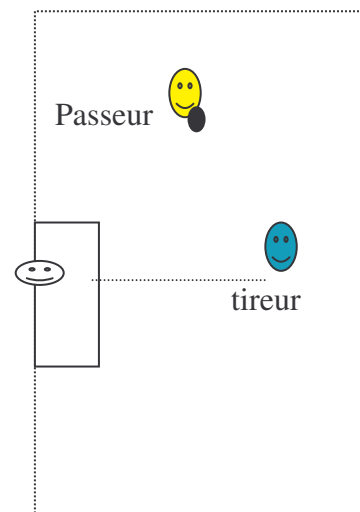
Au gardien : empêcher la balle de franchir la ligne de but ramasser la balle et devenir passeur

Critères de réussite :

- 6 tirs réussis sur 10.

Variantes :

- la position du passeur
- la distance de tir
- les angles



Savoir 1 : atteindre la cible

S1 débrouillés

Titre : tirs en suspension

Et tirs après dribble

But : recevoir et aller tirer pour marquer

Dispositif :

- groupe de 4 , 1 gardien, 2 passeurs et 1 tireur

Consignes :

Les passeurs se font des passes en position fixe

Le tireur se déplace vers la cible et reçoit la balle, choisit de tirer en extension ou de dribbler pour se rapprocher et tirer

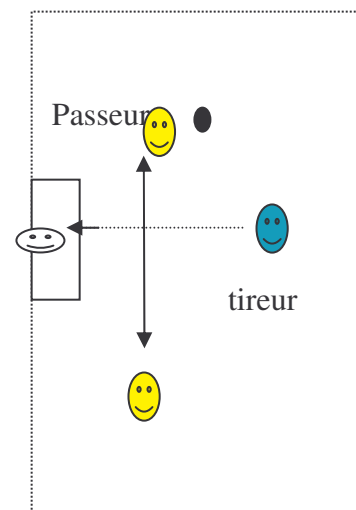
Au gardien empêcher la balle de franchir la ligne de but

Critères de réussite :

6 tirs sur 10

Variantes :

- distance de tir
- angle de tir



Savoir 2 :faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

S2 débrouillés

Titre :passer dans un couloir

But : se faire des passes dans un couloir pour progresser vers la cible malgré l'opposition des adversaires

Dispositif :

- un couloir de 3 m de large, 15 m à 20 m de long
- 3 contre 3
- les attaquants progressent vers la cible
- les défenseurs sont fixes dans leur zone

Consignes :

Attaquants : atteindre la cible le plus vite possible sans perdre le ballon en dribblant ou en passant

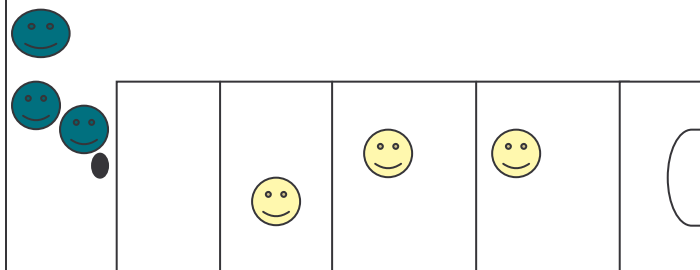
Défenseurs : retarder la progression de la balle sans quitter sa zone

Critères de réussite

- nombre de traversées réussies 6 sur 10

Variantes :

- 2 défenseurs dans une zone
- mettre 4 contre 2 avec 2 zones
- 3 contre 2 plus un gardien



Savoir 2 débrouillés :faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

S2 débrouillés

Titre :passe et va

But :passer et recevoir une balle tout en se déplaçant vers la cible.

Dispositif :

- le terrain est divisé en 2 zones sur la diagonale
- 2 ballons
- 2 groupes de 4 (3 attaquants et 1 gardien)

Consignes :

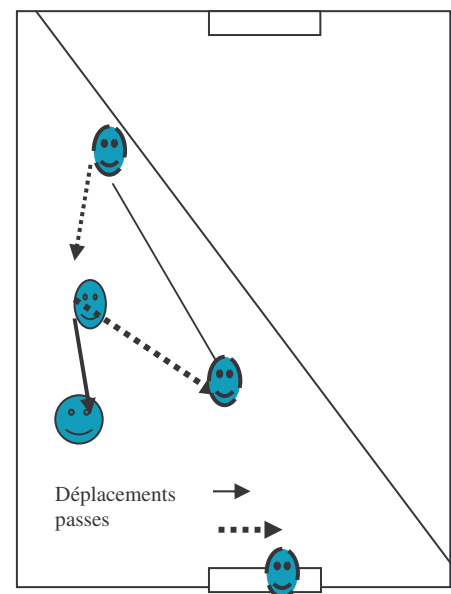
- réaliser les passes toujours vers l'avant et se déplacer vers l'avant quand on n'a pas le ballon

Critères de réussite :

- sur 10 passages 8 sont réussis sans perdre le ballon

Variantes :

- réaliser le moins de passes possibles



Savoir 2 débrouillés : faire progresser le ballon vers la cible le plus vite possible

Titre : le déménageur 2 contre 1

But : à 2 amener le ballon dans la cible tout en évitant les interceptions.

Dispositif :

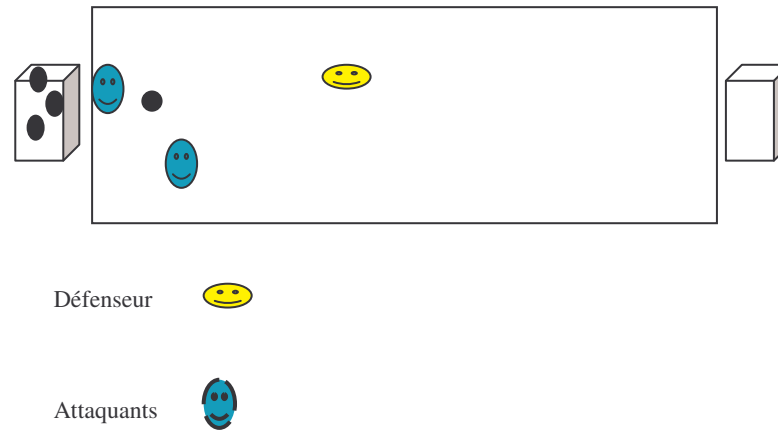
- Un couloir de 4 à 5 m de large et de 15 à 20 mètres de long
- 4 ballons par groupe de 3 élèves
- 1 boîte à ballons

Consignes : se déplacer en passes le plus vite possible vers la cible. Ne pas envoyer le ballon trop fort au partenaire. Ne pas laisser le ballon tomber. Eviter de se le faire prendre.

Critères de réussite : sur 4 traversées, 3 sont réalisées sans que la balle soit interceptée.

Variantes :

- largeur et longueur du couloir
- nombre de ballons
- 3 contre 2 ou 4 contre 2
- 3 contre 1



Savoir 3 débrouillés : protéger la cible et récupérer le ballon

Titre : s'opposer à un tireur

But : retarder la progression d'un attaquant et empêcher un tir au but « facile »

Dispositif :

- 3 joueurs : 1 attaquant, 1 défenseur et 1 gardien
- 1 ballon
- un couloir, un but
- durée : 5 passages

Consignes :

Défenseurs : retarder la progression de la balle, et empêcher le tir dans la zone centrale

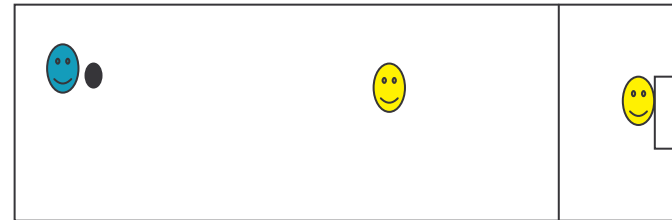
Attaquants : dribbler pour tirer de préférence dans la zone centrale

Critères de réussite :

3 tirs sur 5 n'ont pas lieu dans la zone centrale

Variantes :

- largeur du couloir
- 2 contre 2 ou 3 contre 3



Savoir 4 débrouillés : créer des déséquilibres

Titre : le joker

But : se déplacer vers la cible en utilisant tout l'espace

Dispositif :

- 2 défenseurs, 2 attaquants, 2 joueurs jokers
- 2 bandes latérales où sont placés les joueurs jokers
- 2 cibles
- les joueurs changent de rôle tous les 10 passages

Consignes :

- Attaquant : dribbler le défenseur pour tirer sur la cible
- Défenseur : gêner l'attaquant pour l'obliger à arrêter son dribble le plus loin possible de la cible

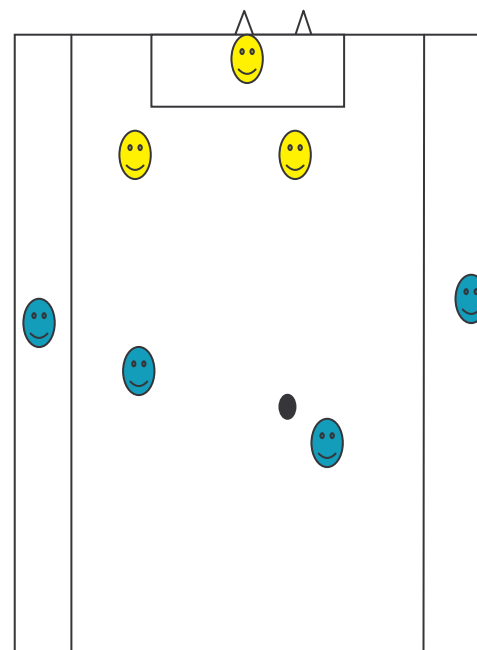
Critères de réussite : 9 /10 attaques se terminent par un tir

Variantes :

- largeur et longueur du couloir
- 3 contre 3



gardien remplaçant



BIBLIOGRAPHIE

- Education physique : « le guide l'enseignant tome 2 » Editions Revue E.P.S.
- « Hand-Ball à l'école » collection Essais de réponses
- **document pédagogique produit par l'équipe EPS 1 de la Guadeloupe**

ont participé à l'élaboration de ce document :
pour

- **la ligue régionale de Hand-Ball :**
 - Francis MALINUR CTS

- **L'USEP GUADELOUPE :**
 - Didier CHALCOU Délégué Départemental

- **Le ministère de la jeunesse, de l'éducation nationale, de la recherche :**
 - Lucien FONTAINE conseiller pédagogique départemental
 - Pierrette LIAUD conseillère pédagogique départementale