

Apprendre à jouer au handball au cycle 3 en donnant du sens aux apprentissages

La logique du jeu

Contrairement à une idée encore bien ancrée, le handball ne doit pas être considéré comme un « sport de passes » mais comme un sport de marque.

L'équipe qui gagne en fin de compte n'est pas celle qui fait les plus belles passes et qui en a fait le plus grand nombre, mais c'est bien l'équipe qui a marqué le plus de buts.

C'est pourquoi l'approche de l'activité sera centrée sur cette idée simple :

- Pour que l'on puisse affirmer qu'un jeu est bien du handball, il faut que les joueurs aient des occasions de lancer des ballons dans une cage contre un gardien de but (GB)
- Certes pour marquer, il faut maîtriser suffisamment le ballon pour être capable de le lancer dans le but, et peut-être alors, le préalable au jeu est-il d'être capable de lancer à une certaine distance ?
- Il importe donc que les occasions de marquer existent réellement, car c'est autour de cette envie, cette idée, ce principe de jeu que tout va se construire au niveau de l'élève
- L'enseignant devra porter toute son attention sur :
 - la distance de tir = définir une zone adaptée à la réussite des élèves
 - le rapport de force attaquant ATT. / défenseur DEF. : il se gère par la mise en place de règles pour l'ATT. comme pour le DEF. (Ces règles sont des pouvoirs d'action : comme des crédits « offerts pour faire » :) ex. : « je peux faire rebondir la balle une fois »
 - le rapport de force entre les équipes : Augmenter le nombre d'ATT. par rapport aux DEF. permet d'augmenter les espaces entre les DEF., et donc le nombre de solutions possibles pour l'ATT.

L'élève et le handball dans les 4 dimensions de la conduite

Ressources sollicitées chez l'élève	Au plan perceptif et décisionnel PERCEVOIR pour DECIDER	Au plan bio-mécanique SAVOIR FAIRE , AGIR	Au plan énergétique QUALITES PHYSIQUES, PHYSIOLOGIQUES, MORPHOLOGIQUES	Au plan affectif et relationnel MOTIVATION, COURAGE, MAITRISE des EMOTIONS, RESPECT des REGLES
DIFFICULTÉS RENCONTRÉES	<p>Une activité perceptive limitée valorisant certaines informations (par ex.: la balle d'où phénomène de grappe) perturbant la prise en compte d'autres indices (espace...) Il est plus difficile de traiter plusieurs infos à la fois.</p>	<p>Des problèmes d'équilibre dans ses déplacements, ses sauts Une motricité globale peu affinée, des dissociations segmentaires difficiles, des difficultés à se situer dans l'espace</p>	<p>Des difficultés à maintenir un effort soutenu MAIS récupération très rapide</p>	<p>Impulsif, l'élève vit l'instant présent Adore le jeu, besoin de confiance, de réussite</p>
COMPÉTENCE à ATTENDRE	<p style="text-align: center;"></p> <p>Développer une activité de lecture du jeu Sélectionner et mettre en relation des indices pertinents pour lui permettre de choisir, pour décider Ex. : changer de statut (ATT./DEF.), améliorer la progression de la balle</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>Jouer en enchaînant des actions comme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • recevoir / passer • passer / se déplacer • tirer / défendre • défendre / intercepter • recevoir / tirer <p>S'équilibrer dans ses déplacements, ses sauts Tirer pour tromper le GB Gagner en pouvoir d'agir</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>Maintenir une activité sollicitante et intégrer progressivement dans son jeu, le développement de ses qualités physiques.</p>	<p style="text-align: center;"></p> <p>S'associer à un projet collectif Jouer et se jouer de ... Accepter l'échec et le dépasser S'impliquer totalement dans l'activité</p>
<p>NB : Les élèves de cycle 3 ne sont pas encore confrontés vraiment aux perturbations morphologiques et affectives de la période pré-pubertaire : Ils disposent d'une grande plasticité au plan <u>perceptif</u> et un grand enthousiasme pour l'acquisition de NOUVEAUX POUVOIRS D'ACTION.</p>				

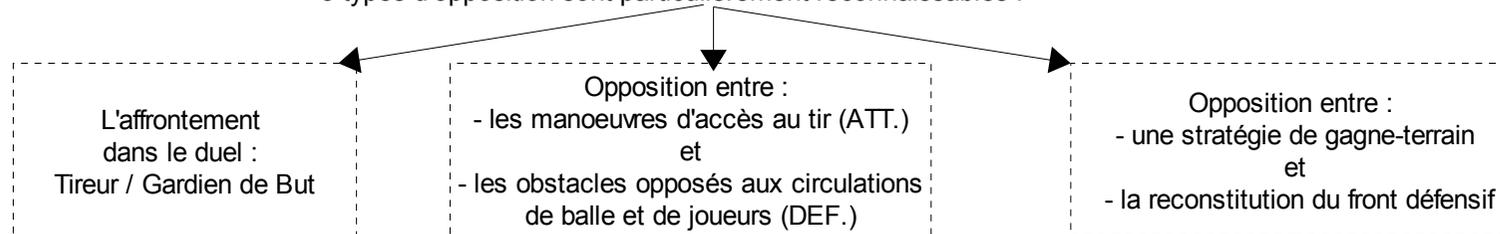
Analyse de l'activité en jeu

La compréhension de la conduite du joueur ne peut se concevoir qu'au travers de l'analyse du processus « lecture – décision tactique – action engagée »
 Le joueur utilise cette analyse du jeu : soit pour obtenir un avantage sur l'adversaire, soit pour limiter la domination de l'adversaire.

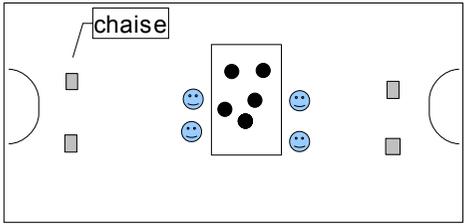
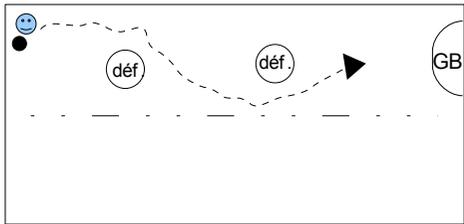
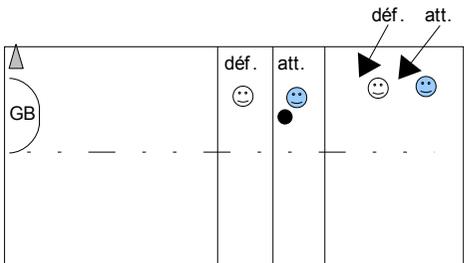
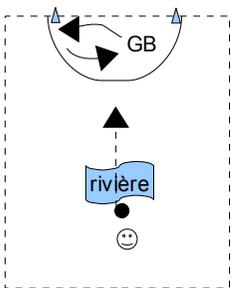
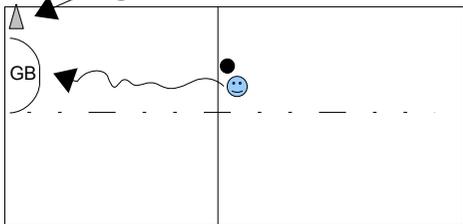
Pour clarifier l'analyse de l'activité en jeu, il faut se centrer sur :

- la position du porteur de balle (PB) par rapport à la cible (proche, près, loin)
- la densité des joueurs dans l'espace occupé (faible ou forte, espace large ou réduit)

3 types d'opposition sont particulièrement reconnaissables :



<i>Rapports d'opposition inter-individuels</i>		<i>Rapports d'opposition collectifs</i>	
Duel Tireur (ATT.) / GB (DEF.)	Porteur de balle (ATT.) / Défenseur direct (DEF.)	Accéder au tir (ATT.) / Faire obstacles aux circulations de balle et de joueurs (DEF.)	Gagne-terrain / Reconstitution du front défensif
Tirer pour marquer	Pour marquer malgré l'adversaire	Pour marquer malgré l'adversaire vers le collectif	Pour aider à faire progresser la balle
1. Seul 2. Rajouter un GB : - but marqué = remplacer le GB - but raté : rapprocher le tireur du GB 3. Rajouter un passeur	→ 1 contre 1, contourner le plot pour aller marquer	→ Idem 1 X 1	→ La balle doit passer par chaque palier

Rapport d'opposition inter-individuel		Rapport d'opposition collectif	
Duel : Tireur (ATT.) / GB (DEF.)	Porteur de balle (ATT.) / Défenseur direct (DEF.)	Accéder au tir (ATT.) / Faire obstacles aux circulations de balle et de joueurs (DEF.)	Gagne-terrain / Reconstitution du front défensif
Tirer Fort et Précis 	 Idem avec départ à 2, avec 2 ballons (varier l'espace en largeur)	 Idem 2 X 1 3 X 2 , 3 X 3	Pour jouer en passant 4 x 4 : terrain en largeur 5 x 5 : terrain en longueur 1. On joue au HB mais on ne peut utiliser le dribble que sur un seul rebond 2. On joue sans dribble mais il est INTERDIT de toucher le Porteur de Balle. 3. Idem mais on ne peut pas redonner le ballon à celui qui vous l'a passé. 4. Règles normales
Pour se jouer des tireurs 	1 X 1  → Déf. touche le plot , ATT. reçoit la balle et essaie d'atteindre la		