

Handball niveau 2

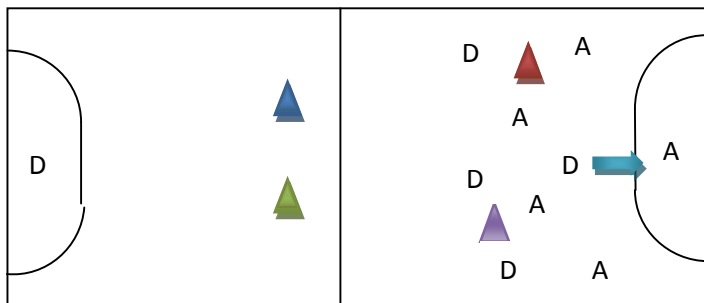
Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en assurant des montées de balles rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Thème : Choix d'une contre-attaque ou d'une attaque placée dès la récupération de balle		
Connaissances :	Capacités :	Attitudes :
<p><i>Du pratiquant :</i> Règles du marcher et dribble et du passage en force</p> <p><i>En attaque :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Définir une contre-attaque, une montée de balle rapide et une attaque placée - Dissocier les règles du passe-et-va et passe- et suit - Projets d'actions en fonction des positions occupées et gardien de but - Connaître les différents dribbles d'attente et de progression - <p><i>Observateur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les indicateurs de conservation et de progression du ballon - Les expliquer aux joueurs - Connaître le pourcentage des choix pertinents face à l'organisation défensive 	<p><i>Du pratiquant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un projet collectif en construisant des repères communs pour mettre un partenaire en situation favorable de tir - S'informer rapidement avant d'agir sur l'espace de jeu et le niveau d'adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires - Prendre en compte et mesurer le rapport de force <p><i>PB :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire de choix pertinents d'actions pour atteindre la cible (passes courtes/ longues ou dribbles de progression / d'attente) - Créer des espaces libres pour ses partenaires (jeu d'évitement ou de débordement) <p><i>NPB :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Joueur en fonction de sa position sur le terrain pour se démarquer en appui ou en soutien - Aider et participer à une progression de balle la plus favorable par rapport à la défense 	<p><i>Du pratiquant :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la construction et réalisation d'un projet collectif - Accepter la répartition des rôles dans l'équipes - Prendre ses responsabilités en fonction du rôle joué - S'applaudir, encourager, relativiser les erreurs de chacun et proposer des solutions - Reconnaître ses fautes - Tenir compte des conseils donnés <p><i>De l'observateur :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mettre à disposition des autres pour s'entraider - Faire preuve d'objectivité et de tolérance
<p>Pré-requis : les élèves savent jouer collectivement en montée de balle rapide et en défense, un certain nombre d'entre eux reculent rapidement en zone arrière pour protéger le but dès la récupération adverse</p>		
<p>Objectif de la situation : Jouer en fonction de la position des défenseurs soit en montée de balle rapide soit attaque placée (précisions ci-dessous)</p>		

Mise en œuvre élève apte :

Mise en place d'un exercice par vagues où les équipes sont homogènes entre elles
(la défense reste 5 min dans cette position)



Consignes :

La mise en jeu est un tir d'un « défenseur », les nouveaux attaquants récupèrent le ballon et jouent. Dès la récupération du ballon par l'équipe adverse, les autres défenseurs doivent contourner (ou toucher) un plot précis donné par l'enseignant (par exemple : « contourne le plot vert »)

Les attaquants doivent s'organiser en conséquence. L'attaque est terminée dès que les défenseurs ont récupéré la balle.

Réussite si l'équipe a réalisé au moins 3 fois sur 5 le bon choix en fonction du rapport de force proposé.



Mise en œuvre les élèves inaptes :

1^{ère} phase : les élèves tentent de comprendre la situation demandée aux aptes et tentent de répondre aux questions sur le jeu offensif en les observant.

Leurs réponses sont écrites en rouge.

1) Dès la récupération du ballon, les attaquants doivent-ils jouer vite ? Pourquoi ?
Oui, l'équipe tente de prendre de vitesse la défense en accélérant le jeu si l'ensemble des conditions sont réunies.



2) Le gardien doit-il lui aussi jouer vite ? Argumentez.
Oui, il est à ce moment-là considéré comme le 1^{er} attaquant de l'action car il possède le plus souvent le ballon en 1^{er} après un tir des adversaires.

3) Classer par ordre de priorité ce que doit faire le porteur de balle s'il ne peut pas tirer :

- Avancer en dribblant si aucun partenaire n'est démarqué (3)
- Regarder rapidement le placement des partenaires et des défenseurs (1)
- Faire une passe à un joueur démarqué (2)

4) Classer par ordre de priorité ce que doivent faire les non porteurs de balle :

- Se démarquer si nécessaire (4)
- Se placer rapidement soit près du porteur (en zone arrière) soit loin du porteur (soit en zone avant) (3)
- Choisir un espace libre en fonction des positions des adversaires et des partenaires (2)
- Regarder le ballon (1)

5) Quel est le projet collectif à définir ?

- Que fait le joueur le plus près du porteur ?

Il se place en appui ou en soutien pour un éventuel jeu proche.

Et les 2 autres ?

- *Ils se placent en Zone avant (juste après la ligne médiane) pour une éventuelle attaque rapide).*

2nde Phase :

Les joueurs inaptes débattent avec les joueurs d'une équipe en fonction de l'organisation à adopter par rapport à la position de la défense. Ils peuvent s'expliquer sur les différentes tactiques à adopter en fonction du type de défense proposée.

Tableau à compléter ensemble (aptes et inaptes) :

Nombre de défenseur (-s) en Zone arrière des attaquants	Nombre de défenseur (-s) en Zone avant	<u>Choix de l'équipe :</u>	
0 et le tireur	3	Attaque placée	Montée de balle rapide
<p>L'attaque placée s'avère être la solution la plus pertinente pour à la fois conserver le ballon et tenter de déstabiliser l'adversaire.</p> <p>Pour le PB : <u>jouer calmement</u> pour ne pas perdre la balle avec le seul joueur resté – ancien tireur –</p> <p>Si le défenseur le presse, <u>passer à un partenaire démarqué</u></p> <p>Si le seul défenseur redescend aussi loin du ballon, le PB utilise le <u>dribble de progression</u> pour monter le ballon (la zone centrale devient alors une zone de transition) et peut utiliser le <u>dribble d'attente</u> pour favoriser le démarquage de ses partenaires lors de la phase d'attaque placée</p>			
2 et le tireur	1	Attaque placée	Montée de balle rapide
<p>La <u>montée de balle rapide</u> est préconisée en occupant de manière homogène le terrain en profondeur (2 vers l'avant et sur les ailes) et en largeur (sur le côté opposé du ballon) pour une action efficace afin de prendre de vitesse l'équipe adverse)</p>			
1 et le tireur	2	Attaque placée	Montée de balle rapide
<p>Cette situation est la plus compliquée.</p> <p><u>2 non-porteurs restent dans l'espace proche du PB et le dernier part rapidement vers l'avant.</u></p> <p>Ensuite, l'équipe s'adapte en fonction des rapports de force individuels et collectifs :</p> <ul style="list-style-type: none">- Soit <u>arrêt d'une tentative d'une attaque rapide</u>- Soit <u>contre-attaque avec sans doute des duels à réaliser</u> pour les différents porteurs			

L'utilisation d'un tableau ou d'un schéma du terrain pour situer les joueurs et les déplacer peut faciliter la compréhension des intentions tactiques. Les inaptes peuvent également filmer les élèves aptes en améliorant la réflexion par l'observation des actions réalisées.