

ANIMATION PEDAGOGIQUE HANDBALL -

COMMENT FAIRE PROGRESSER LE JEU COLLECTIF A TRAVERS DES SITUATIONS DE JEUX ?

Nous avons tout d'abord vu comment à travers une situation de jeu il était possible de construire les règles fondamentales en conservant l'idée d'une progression de balle vers la cible.

Nous avons vu qu'il était possible de privilégier la défense en autorisant l'arrêt de la progression dès le contact d'un défenseur (sans perte de balle), en conservant l'idée d'une progression vers la cible.

Nous avons ensuite choisi de travailler 3 (thèmes qui sont des problématiques de la catégorie d'âge) objectifs :

1. Diminuer le phénomène de grappe.
2. Favoriser le changement de statut (ATT>DEF, DEF>ATT, comment passer de « je me reconnais ATT ou DEF » à « je passe de l'un à l'autre RAPIDEMENT »).
3. Privilégier le comportement défensif (amener un 1^{er} niveau d'organisation défensive)

DISPOSITIF	OBSERVATIONS
<p>1 . JEU DU MULTIBUT :</p> <p>Le terrain est aménagé avec quatre cibles : les deux habituelles et deux zones de buts au niveau de la ligne médiane. 4 gardiens de but. 2 buts par équipe avec une zone interdite.</p> <p>1^{er} temps un seul ballon 2^{ème} temps deux ballons.</p>	<p>On observe un élargissement de la surface occupée. Les jeunes doivent percevoir les cibles à ATTAQUER et les cibles à DEFENDRE, 2 comportements qui « devraient » progressivement à ne plus prendre en compte que le Ballon.</p>

	Avec deux ballons, difficulté d'arbitrage.
<p>1. Joueur joker</p> <p>Jeu classique avec un couloir de chaque côté du terrain dans lequel sont placés deux joueurs jokers qui aident les attaquants (des deux équipes).</p>	<p>Le joueur est peu utilisé : problème de largeur de terrain ? le terrain étant suffisamment large les joueurs suffisamment à l'aise pour contourner seuls les défenseurs ? Solution envisagée : segmenter le terrain en zones sur le sens de la longueur pour jouer sur la PROFONDEUR avec des règles de progression.</p> <p>La densité de joueur par zone serait définie au départ.</p>
<p>2. Changement de statut</p> <p>1^{re} règle : Si tous les attaquants n'ont pas passé la ligne de milieu du terrain le but ne compte pas</p> <p>2^{ème} règle : Si tous les défenseurs ne sont pas revenus dans leur moitié de terrain, le but compte double</p>	<p>Objectif ; développer l'action collective et les rôles de chacun dans les différents statuts.</p> <p>Interrogation : Comment devient-on équipe attaquante ? 1^{er} acteur : gardien</p>
<p>3. Privilégier le comportement défensif</p> <p>1^{er} jeu : les attaquants partent de la zone sur engagement du gardien par une passe. Les attaquants sont placés derrière la ligne du fond et doivent contourner les attaquants pour arrêter la progression de la balle en touchant le porteur.</p> <p>2^{ème} jeu sur le même principe mais les défenseurs sont répartis (de part et d'autre de la ligne médiane) en dehors du terrain le long des lignes de touche.</p>	<p>La première version est difficile. Les défenseurs n'arrivent pas à s'organiser pour rattraper les attaquants. On pourrait envisager de faire partir les défenseurs dos à dos avec les attaquants ?</p> <p>La deuxième version est plus simple pour les défenseurs.</p> <p><u>Le comportement à faire acquérir au défenseur est son placement entre la cible et les attaquants.</u></p>