

Compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des principes de vie collective

Attaquer et marquer

Par Jean-Pierre Gleizes

Investir le domaine des jeux collectifs au cycle 3 permet de développer des compétences motrices variées mais également de solliciter les capacités perceptives et décisionnelles de l'enfant.

Au handball, l'enfant doit sans cesse s'adapter à l'évolution du jeu : percevoir, décider, agir sont les capacités requises pour être un joueur efficace. L'axe de travail privilégié dans cette séance est celui de l'attaque.

Lorsque l'équipe est en possession du ballon :

- quels sont le nombre et la qualité des passes ;
- comment la balle progresse-t-elle vers le but adverse ;
- quelles sont les stratégies pour déjouer

les adversaires ?

Lorsque les joueurs sont défenseurs :

- récupèrent-ils le ballon le plus vite possible ;
- quelles sont les stratégies pour intercepter la balle ;
- gênent-ils les actions de jeu et comment ?

Pour entrer dans l'activité

Objectifs

Les enfants connaissant l'activité, on leur propose une situation de jeu global avec contraintes.

Jouée avec un effectif réduit, sur un terrain adapté, facilitant la prise d'informations, la lisibilité des conduites motrices, elle favorise l'action de tous. Elle permet une fréquence de tirs importante, finalité de l'activité qui constitue la principale motivation du joueur. Elle confronte les élèves aux enjeux caractéristiques du handball :

- la maîtrise du ballon : passes et dribbles ;
- l'orientation du jeu : progresser pour se mettre en position de tirer au but ;
- les premières notions de jeu collectif : l'attaque et la défense.

Dispositif

Un terrain de mini-hand (20x10 m environ) ; deux mini-buts ; un ballon adapté. Deux équipes de cinq élèves : trois joueurs, un gardien, un arbitre.

Temps de jeu : 8 minutes.

Consignes

- jouer au handball en respectant les seules principales règles données (marquer des buts, interdiction des contacts, défense d'entrer dans la zone) ;
- ne pas redonner la balle au joueur qui vous l'a passée ;
- appliquer la règle du marcher si nécessaire.

Observation

Dès que les élèves ont atteint une autonomie de jeu, l'enseignant peut analyser les comportements individuels selon des critères adaptés aux phases de jeu.



Illustrations : C. Tercelin

Pour progresser

À partir de ces observations, l'enseignant va déterminer des contenus propices aux apprentissages des élèves. Nous détaillons ci-après un exemple de situation pour chacune des composantes fondamentales du rôle d'attaquant. En fonction de l'effectif de la classe et des conditions matérielles, on organisera plusieurs terrains de jeu pour permettre la participation active de tous les élèves en même temps.

Un contre un

Objectif

Tirer et marquer malgré la présence d'un adversaire.

Dispositif

Un demi-terrain, avec un but protégé par sa zone interdite.

Huit élèves : un passeur positionné dans l'axe central, à l'opposé du but ; trois binômes d'attaquants avec un ballon, placés à l'extérieur du terrain, un gardien de but (cf. dessin p. 23).

Consignes

Le premier binôme joue :

- lancer la balle au passeur, et courir (tous les deux) pour le contourner ;
- le passeur choisit de relancer le ballon à l'un des deux joueurs qui devient alors attaquant et doit aller marquer le but ; l'autre, devenu défenseur, tente d'intercepter la balle dans le dribble ou de gêner le tir. Le passeur ne peut donner la balle au même enfant plus de deux fois de suite.

Déroulement

Les binômes sont modifiés fréquemment et l'attaquant qui marque remplace le gardien. Chaque élève comptabilise ses buts marqués et les interceptions de balle réussies.

Gagne-hand

Objectif

Faire progresser la balle.

Dispositif

Chaque terrain est divisé en quatre zones parallèles, dans lesquelles se répartissent les élèves de chaque équipe (un gardien et un défenseur, deux joueurs dans chacune des deux zones centrales, un attaquant, un arbitre).

Consignes

- pour les attaquants : marquer des buts en faisant passer la balle successivement au moins une fois dans chaque zone d'action ;
- pour les défenseurs : s'opposer en gênant les passes, en interceptant ;
- pour les arbitres : interrompre le jeu lorsqu'un joueur sort de sa zone.

Déroulement

Les équipes s'opposent en deux manches de 4'30" et, toutes les 1'30", les joueurs changent de secteur. Les points sont comptabilisés ainsi :

- chaque attaque qui aboutit dans la zone de but apporte 1 point et 2 si elle est suivie par un tir réussi ;
- si la balle est interceptée ou perdue par les attaquants, les défenseurs marquent 1 point ;
- des pénalités sont accordées lorsque les règles ne sont pas respectées (le marcher, la faute défensive ou deux sorties de zone annulent 1 point).

Tireur expert

Objectif

Apprécier les espaces libres pour accéder au tir.

Dispositif

Un demi-terrain de hand comportant un but, protégé par la zone interdite, quatre « portes », matérialisées par des plots et



réparties devant les buts.

Quatre attaquants avec chacun une balle, deux défenseurs et un arbitre.

Consignes

- pour les attaquants : se déplacer en dribblant et passer par une porte libre pour aller tirer au but ;
- pour les défenseurs : dès le signal de l'attaque, se positionner devant une porte pour empêcher l'accès au tir.

Déroulement

L'arbitre donne le signal du début du jeu. Les attaquants s'élancent, choisissant leur trajectoire selon les espaces disponibles. Après leur tir au but, ils récupèrent leur ballon, se replacent sur la ligne de départ pour une nouvelle phase de jeu. Ils bénéficient de cinq attaques pour marquer des buts, ensuite les rôles sont échangés.

Prolongements

Le retour à la situation de jeu global permet aux élèves de réinvestir les apprentissages réalisés dans les situations analytiques et de mesurer leurs progrès. Pour l'enseignant, elle peut servir d'évaluation des acquis ou de nouveau diagnostic pour adapter le contenu des séquences ultérieures. ●

Jean-Pierre Gleizes,

Membre de la commission technique des 9-12 ans, FFHB ;
CPC-EPS, Carcassonne (11).

Pour en savoir plus

D'autres situations adaptées sont présentées dans *Le handball des 0/12 ans*, Ed. revue EPS, et *Handball à l'école*, coll. Essais de réponses, Ed. Revue EPS, *Mes dix premiers entraînements*, FFHB, publications auxquelles a collaboré l'auteur.

