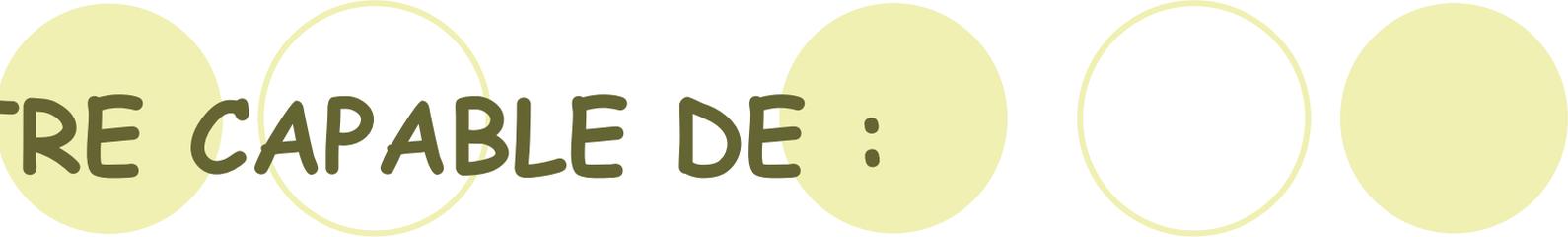


COMPETENCE 4

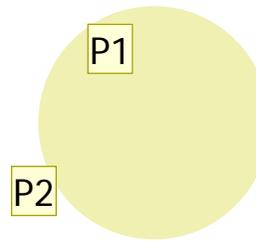
**Prendre en compte
les caractéristiques
du jeu et transmettre
aux participants les
savoirs faire propre à
l'activité Hand Ball**



ETRE CAPABLE DE :

- De s 'appropriier la logique du jeu pour pouvoir la transmettre
- Vérifier la pertinence des comportements observés par rapport aux fondamentaux de l 'activité

- L'ENTRAINEUR, L'ANIMATEUR
- LA CONTINUITE DU JEU
- L'ANIMATION P3
- Le HANDBALL, c'est..... P4
- Le HANDBALL en ATTAQUE
Les savoir faire collectifs
 - Les fondamentaux
 - La relation passeur réceptionneur
 - La relation passeur tireurP5
- Le HANDBALL en ATTAQUE
les savoir faire individuels P6
- Analyse du jeu en ATTAQUE et
Projet de FORMATION chez les jeunes,
chez les adultes P7



● S
● O
● M
● M
● A
● I
● R
● E

Diapositive 3

- P1** **DIAPO 4**
PATOU; 14/10/2004
- P2** **DIAPO 5**
PATOU; 14/10/2004
- P3** **DIAPO 6**
PATOU; 14/10/2004
- P4** **DIAPO 7**
PATOU; 14/10/2004
- P5** **DIAPOS 8/9/10/11/12**
PATOU; 14/10/2004
- P6** **DIAPO 13**
PATOU; 14/10/2004
- P7** **diapos 14 ET 15**
PATOU; 15/10/2004

L'ENTRAINEUR, L'ANIMATEUR

Doit PRENDRE en COMPTE
les CARACTERISTIQUES du JEU

Doit TRANSMETTRE AUX PARTICIPANTS les
SAVOIR FAIRE PROPRE A L'ACTIVITE HB

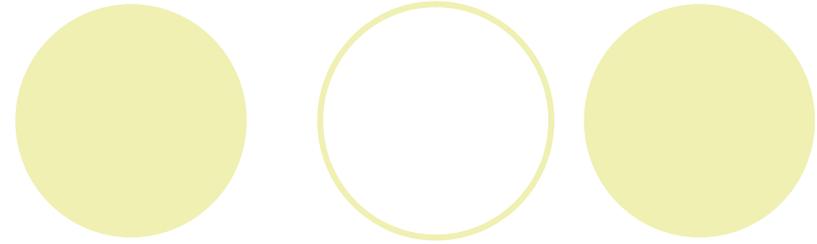
- En étant capable de s'approprier la logique du jeu pour la transmettre
- En observant la pertinence des comportements p/r aux fondamentaux du jeu, en les repérant pour les modifier

LA CONTINUITE DU JEU

Est permise par.....

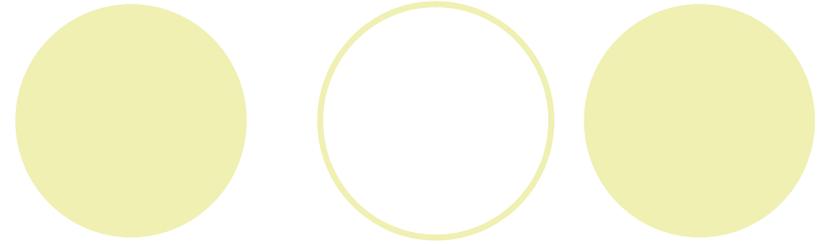
- Le code d'arbitrage
- Les arbitres
- L'alternance et l'utilisation des différentes phases de jeu
La DEFENSE - La MB OU CA -
L'ATTAQUE - Le REPLI DEFENSIF
- L'utilisation du jeu de transition

L'ANIMATION



- Séance avec un objectif
- Activité +++ volume w +++ paroles ---
- Paramètres du jeu
- Développer des compétences
- ++ progrès

Le HANDBALL



- c'est.....
- Des savoir faire propre à l'activité
- Des formes de jeu qui varient selon le niveau de jeu, les catégories d'âge
- Un projet d'entraînement qui consistera a passer de à

Le HANDBALL en ATTAQUE

les savoir faire collectifs

✓ Les fondamentaux

L'occupation de l'espace (écartement, trapèze)

La notion d'appui/soutien, la circulation de balle

Le jeu en soutien pour assurer la conservation du ballon, la continuité du jeu

Le jeu de passe et suit (circulation ballon, joueur) qui permet de réorganiser l'attaque

Le jeu en appui avec le pivot et les arrières, les ailiers et les arrières

Les postes en attaque

Le duel Tireur Gardien

Situation finale qui concrétise le travail d'une attaque, l'action d'un joueur, 2 acteurs (le GB doit réduire la surface de la cible, obliger à ... et le joueur mettre le ballon hors de portée du GB)

Le HANDBALL en ATTAQUE

les savoir faire collectifs (suite)

✓ La relation PASSEUR/RECEPTIONNEUR

C'est assurer la continuité du jeu, c'est libérer le ballon

C'est la relation entre deux joueurs, UN PB, UN RECEPTIONNEUR

● Quand la relation n'est pas assurée:

rupture dans le jeu, perte de balle

le PB se fait attraper (motricité, orientation)

le réceptionneur a un engagement inadapté, un mauvais placement, pas de travail préparatoire

👉 LE PROJET d'entraînement SERA :

courir, attraper, lancer pour passer, pour tirer (organisation motrice qui laisse le doute le + longtemps possible) Il faut agir sur la distance de combat, l'organisation motrice, la réalisation d'une bonne passe, sur le jeu du réceptionneur

Le HANDBALL en ATTAQUE

les savoir faire collectifs (suite)

✓ LA RELATION PASSEUR/TIREUR

Pour le PB: Libération du ballon (50 % du but), prendre en compte la position du défenseur

Pour le tireur: jouer en courant, dans les espaces libres, respecter le timing, percevoir la position du des défenseurs, du gardien.

Il peut traverser, contourner le GB et posséder une gamme de tir +++++

☞ LE PROJET d'entraînement SERA

courir, attraper, lancer pour passer, pour tirer (organisation motrice qui laisse le doute le + longtemps possible) Il faut agir sur la distance de combat, l'organisation motrice, la réalisation d'une bonne passe, sur le jeu du réceptionneur

Développer la gamme de tir

Pour l'arrière: appui, suspension, en courant, avec le faux appui

Pour l'ailier: suspension (HT et orientation du pied)

Pour le pivot: suspension (dos au but avec 1x1, course interne, course externe)

Le HANDBALL en ATTAQUE

les savoir faire collectifs (suite)

✓ LA NOTION de SURNOMBRE et d'EXPLOITATION du SURNOMBRE

Le jeu à 5 autour

- OCUPATION DE L'ESPACE MAXIMUN
- AILIER OPPOSE AU BALLON (jet de coin)
- RECHERCHE DE L'INTERVALLE, ENTOURER la DEFENSE
- JEU AVEC UN JOUEUR DEDANS (à partir d'un départ par ex) REEQUILIBRER OCCUPER

Le HANDBALL en ATTAQUE

les savoir faire collectifs (suite)

- Situation à partir du jeu de la base arrière,
 1. Jeu dans les intervalles EXT/INT du n° 2 pour trouver une situation de shoot (décalage) surnombre 3x2 ET 2x1
 2. Créer un pt de fixation à partir d'un 1x1, d'un croisé DC/ARR (cela laisse beaucoup d'espace de jeu pour le 3ème joueur)
 3. A partir d'un croisé ARR/DC, l'arrière reste dessous, démarquage sans ballon décalage, renversement
 4. Croisé à 3 course occupation de l'espace repérer l'espace libre, le joueur libre pour le shoot
 5. Rotation d'arrière simple (écarter, fixer, conserver)
- Situation à partir du jeu de la base avant
Départ d'ailier (Mvt de joueur, changement de secteur écartement, conservation, enchaînement, occupation de l'espace)
- La base arrière au service de l'ailier
A partir des actions de la base arrière, croisé, rotation, rentrés DC, amener le ballon sur les côtés essentiellement à partir d'une situation de surnombre 3x2, 2x1

Le HANDBALL en ATTAQUE

les savoir faire individuels

✓ Couloir de jeu direct (je suis PB ou PPB)

repère orientation des épaules vers le but espace libre

✓ Le tir (je suis PB)

protéger son ballon, courir, avoir une gamme de tirs variées, varier les temps de déclenchement, les trajectoires

✓ Le débordement (je suis PB)

Manœuvre d'un adversaire qui est arrêté ou en mvt pour tirer,

Manœuvre d'un adversaire qui est arrêté ou en mvt et attirer l'adversaire direct de mon partenaire pour libérer un bon ballon
situation de surnombre

✓ La prise d'intervalle

C'est un espace libre fixe ou mouvant, entre deux joueurs, se prend en courant

ANALYSE DU JEU EN ATTAQUE ET PROJET DE FORMATION

- Constat chez les débutants

Grappe, pas de réseau d'échange
Efficacité limitée

Loin de la cible

Jeu direct
Réseau d'échange proche

Proche de la cible

- Projet de formation

Jeu de progression en contournement

Contourner
Traverser
en utilisant des couloirs de jeu

ANALYSE DU JEU EN ATTAQUE ET PROJET DE FORMATION

- Constat chez les débutants adultes

Jeu direct
Nombreux dribbles
MB inorganisée

Loin de
la cible

Porte la balle
Pas de mise en situation de tirs
Tirs nombreux
Attaque de courte durée

Proche de
la cible

- Projet de formation

Organisation de la MB
Jeu direct en prise de vitesse

Jeu en:

Passé et va, passé et suit
Appui/soutien

- Dispositif en attaque

Continuité

Postes clés

Écartement et étagement
Contournement Traversée
Exploitation du surnombre