

Stage syndical des 30 et 31 janvier 2014 : notes prises par C.Gruzelle

Pratique HANDBALL: quelques situations proposées par Bruno Crémonési

Echauffement:

- Dribbler à l'intérieur de la zone des 9m tout en cherchant à en faire sortir la balle des autres. Les joueurs qui ont perdu leur balle sortent de la zone. Ceux qui n'avaient pas de balle au départ récupèrent les balles sorties pour jouer à leur tour à l'intérieur de la zone.

Dribble de protection pas intéressant techniquement car n'existe pas en HB mais prépare au dribble.

- Par 2, face au mur, tirer à tour de rôle en faisant rebondir la balle au sol (ligne jaune), puis idem en tirant dans la partie basse du mur puis à hauteur des yeux.

Situation 1: Course-poursuite " chat et souris" sont placés à 2-3 m de distance, orientés vers le but au centre du terrain. Le chat a la balle et la passe à la souris qui va devoir aller tirer sans se faire toucher par le chat.

a) Le chat attend que la souris ait fait son 1er dribble pour partir

b) évolution : La souris n'a pas le droit de faire un pas avant de dribbler

Dribble de progression (pousser la balle vers l'avant), dribble de contre-attaque

Situation 2: Rôle du NPB

Sur demi-terrain, des souris avec ballon, des chats et des délivreurs

Les souris dribblent. Si elles sont touchées par un chat, elles restent figées, balle au dessus de la tête. Un délivreur peut délivrer la souris s'il y a échange de balle en aller-retour avec la souris.

Evolution: Le chat peut toucher le délivreur pendant la passe; dans ce cas, il y a échange de rôle entre le chat et le délivreur.

On peut jouer sur l'espace, le nombre de chats, de délivreurs

Situation 3:

3 groupes de niveau de 9 joueurs (joueurs engagés, moyens, débutants) sur 3 terrains tracés dans la largeur. Sur chaque terrain, 3 équipes de 3 : 2 éq jouent, la 3è en attente **BUT:** aller poser la balle derrière la ligne

PB : Déplacements illimités, pas d'autre consigne.

Intervention non-PB: pas le droit de tenir ou d'accrocher le PB Tourner avec l'équipe en attente toutes les 2mn ou tous les 2 buts

Grosse intensité de jeu. Pas de duel tireur-gardien (donc pas vraiment du HB, plutôt jeu traditionnel)

Evolution 1: Donner des pouvoirs au PB (déplacement illimité) mais aussi au défenseur : si le défenseur touche, le PB perd la balle.

Marquer en tirant sur un but gardé par un gardien (qui a le droit de sortir de sa zone). Les joueurs ne peuvent que survoler la zone.

Evolution 2: Si le PB est touché, il perd son crédit d'action, c'est à dire qu'il peut passer ou tirer mais ne peut pas se déplacer

Crédit d'action = 3 pas et dribble

Le PB doit chercher et aller prendre un espace libre (en regardant si la cible est protégée ou pas), les défenseurs vont chercher à fermer ces espaces. Mais si un espace se ferme, un autre s'ouvre.

Evolution 3: Le défenseur touche mais en étant placé entre sa cage et l'attaquant. Toucher en étant placé devant le PB, puis même chose en le touchant à 2 mains.

Ensuite, limiter les pouvoirs du PB: ex : pour se déplacer le PB n'a droit qu'à "dribble-3 pas-dribble"

Démarche : utiliser la règle pour obtenir des transformations comportementales = qu'est-ce que cela induit en terme de qualité de jeu ?

Situation 3x3 bien car tous les joueurs sont confrontés au moins 1 x au duel tireur-gardien et plusieurs techniques de tir viennent naturellement.

TOUS TIREURS, TOUS MARQUEURS, TOUS GARDIENS, TOUS TRAVERSEURS DE GRANDS ESPACES, TOUS VOLEURS DE BALLON

Situation 4 : toujours dans l'optique de chercher et prendre des espaces libres

3x3 à l'intérieur des terrains de badminton: si on marque après avoir intercepté le ballon dans une passe, le but compte double. On peut interdire le dribble sauf dribble de progression pour aller marquer quand il n'y a pas de défenseur.

Le jeu dans un espace réduit complexifie la prise d'espace (plus compliqué en termes de pouvoir d'action du joueur). Permet aussi de réduire la vitesse.

Dribble d'attente : sur place

Dribble de contournement : pour se dégager de l'adversaire

Dribble de progression : seul jusqu'au but en ligne droite

Ces situations permettent aux filles peu habituées aux jeux de balle de jouer et d'avoir la balle sans être confrontées à des obstacles techniques.

Ne pas vouloir passer trop vite au règlement fédéral. L'activité fédérale est réajustée pour garder un rapport de force entre attaque et défense (>>évolutions règlementaires).

Modifier les règles pour que les élèves soient en situation de réussites technico-tactiques. Permettre aux élèves d'évoluer dans le jeu.

Articulation technique/tactique : les erreurs techniques ne sont pas forcément dues à un manque de savoirs techniques mais à un trop-plein d'informations à analyser en même temps.