


Compétence attendue Niveau 2 :

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

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p><u>Connaissances du joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance plus affinée des règles du handball - Intégrer des rôles plus spécifiques du HB, défensif et offensif (jeu en pivot, aile, jouer le 1 contre 1 pour fixer 2 défenseurs) - Différencier les situations d'attaque : contre-attaque ou attaque placée - Comprendre que pour accéder à la cible, il existe des façons rapides ou assurées pour y parvenir - Se situer dans un rôle lors de la contre-attaque ou lors de l'attaque placée - Comprendre que l'activité défensive est modifiée en fonction de la position respective du ballon et du joueur concerné - Discerner les perspectives de travail à partir de données objectives - Savoir s'échauffer spécifiquement à l'activité <p><u>Connaissance aide/observateur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles - Gestes et vocabulaire de l'arbitre - Des observables concernant les situations de contre-attaque ou d'attaque placée et ceux relatifs aux tirs en situation favorable - Gestion d'un tournoi 	<p><u>Attaquant PB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer et exploiter une situation favorable de marque : utiliser le corps –obstacle pour jouer le 1 contre 1, passe et va, passe et suit - Déclencher un tir en suspension : <ul style="list-style-type: none"> ● séquence temporelle de 2/3 appuis avec passage sur le pied d'appel pour déclencher l'impulsion ● Utiliser un armé circulaire avant le tir ● Dissocier temps d'impulsion et temps de tir - Construire la contre-attaque : monter la balle par des échanges très courts dans l'espace et le temps (montée étagée en Z) ou par une longue passe (course en C du non-porteur) - Adapter l'attaque au système défensif adverse : se placer autour de la défense et utiliser des joueurs en appui pour s'engager, déséquilibrer en faisant circuler le ballon (utiliser la largeur) et différencier les échanges (court, long) - Discriminer en fonction du rapport de forces l'opportunité d'une contre-attaque assurée et d'une contre-attaque nécessitant de jouer placé - Intégrer des rôles plus spécifiques du HB, défensif et offensif (jeu en pivot, aile, jouer le 1 contre 1 pour fixer 2 défenseurs) - Choisir les rôles à tenir en attaque placée et les respecter pour équilibrer <p><u>Attaquant NPB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se démarquer en rompant l'alignement porteur / défenseur / non-porteur avec des courses (dans les espaces libres) permettant de se placer à distance de passe <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser la récupération de la balle , soit défense étagée ou homme à homme <ul style="list-style-type: none"> ● Bras en balayage devant le PB pour l'amener à conserver la balle plus de 3'' ● Tourner la tête pour conserver dans son champ de vision le PB, la cible à défendre et l'adversaire direct pour couper les lignes de passe - Harceler dans les règles pour éviter la faute ou d'être débordé immédiatement - Définir l'entraide en défense par une communication entre les lignes <p><u>GB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bien s'aligner, s'équilibrer pour s'opposer au tir en suspension et au tir sur le côté - Relancer rapidement le jeu prioritairement à l'opposé du ballon, à distance optimale <p><u>Aides ou observateurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer des résultats et informations fiables liés aux tirs en situation favorable, aux types de défense adoptés - Arbitrer à plusieurs une rencontre 	<p><u>Joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Etre solidaire au sein de l'équipe et tolérer les erreurs de chacun , accepter les remarques de tous - Formuler un projet collectif et personnel sur la base de données objectives - Gérer son effort pour être performant dans la régularité - Accepter les décisions des arbitres même si elles sont défavorables à mon équipe, même si elles sont litigieuses voire contraires à mon jugement - Savoir expliquer ses choix sous tendant ses actions - Etre capable de s'échauffer spécifiquement, seul ou en groupes. - Trouver un équilibre optimal entre le souci de s'affirmer et la nécessité de contribuer au travail collectif - Collaborer avec objectivité et indulgence au bon déroulement d'une rencontre en situation d' auto ou de co-arbitrage - Participer avec lucidité au sein de son équipe à l'évaluation et la remise en cause d'un projet de jeu collectif lié à l'alternance entre jeu rapide et jeu placé - Etre tolérant et lucide dans la mise en place du projet collectif au regard de la différenciation des niveaux techniques de chacun <p><u>Arbitre / Aide :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'investir avec méthode et rigueur dans l'observation des prestations (résultats et actions) de ses partenaires - Etre juste dans ses décisions d'arbitre - Prendre des responsabilités dans les rôles et les tâches d'accompagnement - Accepter de diriger un échauffement

Liens avec le socle

Pilier 1 : maîtrise de la langue française

Pilier 6 : connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective, comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences- Pilier 7 : développer ses ressources, prendre des initiatives.