

ETAT DES LIEUX HANDBALL SCOLAIRE

(Evolution naturelle du jeu de grand espace à petit espace)

NIVEAU		FORMES COLLECTIVES DE JEU	MODES INDIVIDUELS DE JEU			
			Porteur de Balle	Tireur	Non PB ou Partenaire du PB	Défenseur Adversaire du PB
1	6ème	Jeu de grappes alternées	<u>"Débarrasseur"</u> Se débarrasse de la balle sans intention particulière de passe	<u>Percuteur</u> Tente de tirer aussi fort que possible	<u>Accompagnateur</u> Calque ses déplacements sur ceux du porteur de balle	<u>Agresseur</u> Intervient pour s'emparer de la balle
2	3ème	Jeu d'alternance en progression (CJD) / contournement (CJI)	<u>Viseur</u> Tente de faire une passe vers un partenaire ou vise un espace par son dribble	<u>Eviteur</u> Tente de mettre le ballon loin du gardien en tirant "fort"	<u>Solliciteur</u> Agit pour être vu du porteur de balle	<u>Perturbateur</u> Intervient sur les manipulation de la balle
3	2nde	Jeu de "Blocage et Rebond" (Le jeu rebondit en relais lorsque le ballon est bloqué)	<u>Décideur</u> Cherche un relais favorable	<u>Eviteur / Contourneur</u> Tente de mettre le ballon loin du gardien en l'amenant ailleurs et en tirant "fort"	<u>Relayeur</u> Agit pour prolonger l'action du porteur de balle	<u>Harceleur</u> Intervient sur les crédits d'action du porteur de balle
4	Term (UNSS)	Jeu d'alternance traversée / contournement	<u>Créateur</u> Place un partenaire-relais en situation favorable (Fixation/Débordement)	<u>Contourneur / Feinteur</u> Tente de s'ouvrir des surfaces de cible malgré la couverture du gardien	<u>Relayeur / Libérateur</u> Agit pour favoriser et/ou prolonger l'action du porteur de balle	<u>Neutralisateur / Voleur</u> Intervient sur les déplacements du porteur de balle et sur les trajectoires