



**Colloque EHF - NICE - 8,9 et 10 octobre 2004**

**Convention RINCK**

## **FORMATION INITIALE DU JOUEUR**

**Par M. Esposito Professeur UFRSTAPS Nice  
Membre groupe de pilotage 9/12 ans FFHB**

La séance présentée illustre notre conception du handball ainsi que la conception de la formation à l'activité adaptative requise, de notre point de vue, pour être efficace dans cette activité.

### **Conception du Handball**

« Le handball propose un environnement mouvant changeant en raison des initiatives multiples que prennent sans cesse adversaires et partenaires, mais transformable à son propre avantage par des initiatives que le joueur pourra prendre »

### **Notre conception de l'activité adaptative**

Dans ce contexte environnemental pour que le joueur s'assure un statut dominant, il faut le plus souvent possible, qu'il réduise les plages de temps où il est contraint de réagir à des événements non prévus ; et à l'inverse il lui faut accroître le temps de jeu pendant lequel il peut déclencher et moduler ses actions, non pas en fonction de l'état de la situation de jeu, mais à partir de la prédiction de ce qu'elle sera, probablement, dans un futur proche.

Ce qui est donc prioritaire, pour nous, c'est de faire accéder le joueur à une qualité de lecture des situations de jeu permettant cette prédiction.

Nous avons défini la « lecture » du jeu et des situations comme :

« processus d'attribution de sens à des indices mis en relation par le joueur lui-même afin de prédire l'évolution des situations, ce qu'elles seront dans un futur proche. »

Ainsi par exemple, lors d'un duel tireur/gardien :

le tireur ne se contentera, par exemple, de déployer une activité de tir mais une activité de lecture pour produire une trajectoire là où le gardien ne pourra plus être.

Le déplacement du gardien par rapport à la cible, son organisation motrice laissant présager un déséquilibre, la mobilisation de certains de ses segments, constituent des indices que le tireur peut mettre en relation pour construire de l'information afin d'anticiper le pan de la cible où le gardien ne pourra plus être.

Ainsi, par exemple, pour enrichir le réseau d'échanges avec le porteur de balle :

le partenaire du porteur de balle ne se contentera pas de porter attention à son partenaire, de le regarder, mais déploiera une activité de lecture pour recevoir la balle dans un espace fictif, en appui ou en soutien, en fonction de l'évolution prévue du « crédit d'action » de son partenaire porteur de balle).

Le porteur de balle dispose, en effet, d'un crédit ( possibilité de faire trois pas, de dribbler de conserver trois secondes la balle) mais celui-ci peut-être progressivement ou immédiatement « consommé » par les initiatives du porteur lui-même ou de son adversaire direct.

La lecture consistera donc à prendre en compte le duel qui oppose le porteur de balle à son vis à vis et à prédire grâce à une mise en relation d'indices tels que, par exemple: la distance de combat, la posture de son partenaire, la tenue du ballon par rapport au corps, l'évolution du « crédit d'action » comment évoluera ce duel...

Nous envisageons de former le jeune joueur, la jeune joueuse à cette lecture dans les trois grands affrontements auxquels le jeu les confronte nécessairement.

- Gagne- terrain / reconstitution de front
- Manœuvres d' accès à une situation de marque / obstacles aux circulations
- Duel tireur-Gardien/ duel Gardien-tireur

Nous considérons que pour progresser dans la lecture le joueur doit s'approprier et progresser simultanément dans un certain nombre d'objets d'étude ,par exemple :

- réseau d'échanges (RE) : enrichissement ou perturbation
- couloir de jeu direct (CJD) : exploitation ou opposition
- duel tireur/gardien ou gardien tireur

Dans chacun des affrontements le joueur doit progresser dans les compétences nécessaires à l'enrichissement ou la perturbation du RE , dans l'exploitation du CJD

ou l'opposition au jeu direct, même lorsque la densité augmente du fait de la diminution des espaces de jeu ; la finalité du jeu suppose le progrès permanent dans le duel avec le gardien.

Le formateur peut juger des progrès effectués par ses joueurs dans le RE, l'exploitation du CJD et le duel tireur-gardien, en recourant à l'observation de « modes de jeu » manifestation de la conduite du joueur. Une formalisation schématique de ces modes de jeu, statut par statut (porteur de balle/ partenaire du porteur de balle ; adversaire proche du porteur/adversaire éloigné du porteur ; tireur/gardien) figure en annexe.

L'accès à un nouveau mode de jeu suppose simultanément un progrès dans la lecture (de nouveaux indices sont mis en relation), dans les connaissances à propos de l'objet d'étude (RE , CJD, duel), dans les savoir-faire.

### **Option d'apprentissage et conception des situations :**

- C'est le joueur qui doit activement se construire ceci implique une transformation très importante du formateur qui doit passer d'une compétence à apporter des solutions à une compétence à poser des problèmes au joueur par la conception de situations déclenchant une activité de lecture telle que nous l'avons définie.

#### - Conception des situations:

a- Elles doivent déclencher en permanence une activité tactique (lecture et décision). Quelques critères permettent d'identifier de ce point de vue leur pertinence :

-- les acquisitions nouvelles doivent être bien identifiées : le joueur devrait pouvoir passer d'un mode de jeu à l'autre.

Ce passage s'accompagne d'un changement de repères du joueur: de nouveaux indices sont effectivement pris en compte (crédit d'action, postures, trajets trajectoire) et mis en relation. Il s'accompagne également d'un enrichissement des connaissances sur le réseau d'échanges lui-même (connaissances tactiques) mais également de savoir-faire différents. Les contraintes de la situation doivent permettre cette dynamique de (trans)formation

b- Les situations doivent offrir des choix au joueur de manière à le conduire à prendre des initiatives parmi d'autres possibles.

-- lors d'une situation d'accès au tir par exemple, le porteur de balle devra pouvoir décider soit d'exploiter immédiatement un couloir de jeu momentanément libéré soit de créer par son action les conditions de création d'un couloir de jeu direct pour l'un de ses partenaires

- - lors d'une situation visant l'enrichissement du réseau d'échanges, les situations devront permettre au joueur , par exemple soit d'agir pour soutenir le porteur de balle et assurer ainsi la conservation du ballon , soit d'agir pour proposer un relais et assurer ainsi un gain de terrain vers la cible à attaquer.

#### - Conception de la régulation:

Lorsqu'un joueur, confronté aux exigences des situations proposées, ne réussit pas il convient de relancer son activité de recherche par une régulation qui peut prendre une forme très matérielle mais peut devenir « cognitive »:

La relance de l'activité de recherche de solution peut se faire par une interaction directe avec les contraintes de la situation: modifier la densité, l'emplacement d'un plot, modification d'une consigne...

Mais elle peut prendre appui sur l'activité cognitive du joueur :

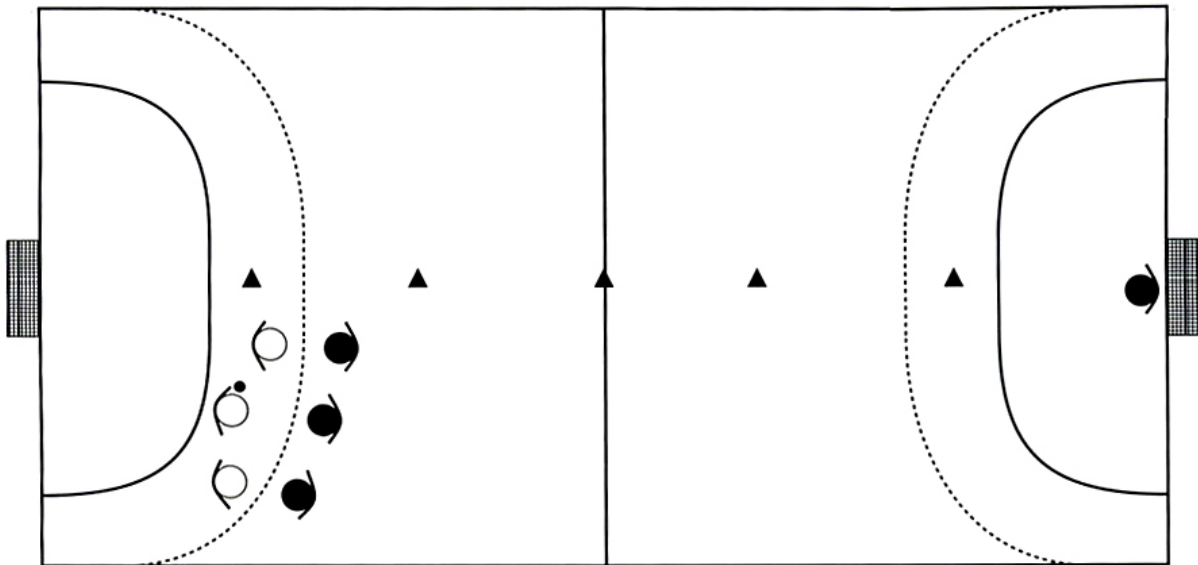
-- recours à la verbalisation des stratégies ; questionnement, échanges entre joueurs afin d'alimenter une nouvelle planification, une orientation différente de l'action afin de tenter de réussir.

-- échanges entre des partenaires sur les expériences, les choix, les conséquences de ces choix.

Cette option se justifie par le fait que de toutes façons le joueur avant d'agir, pendant l'action et après l'action, observe, planifie, s'interroge; il convient pour nous d'alimenter cette activité cognitive.

Il s'agit d'un processus différé de l'action au cours duquel le formateur n'apporte pas de réponses mais alimente la résolution active du problème par le joueur.

## Situation 1



Entrée dans la séance sous une forme ludique mais mettant l'accent sur un objet d'étude : le réseau d'échanges entre porteur et partenaire du porteur de balle.  
La situation vise le progrès dans l'activité du partenaire du porteur de balle et en particulier son passage d'un mode « accompagnateur » à un mode « solliciteur »

### Dispositif

Moitié de terrain en longueur, 3 attaquants contre 3 défenseurs, un joueur « joker » sur la touche, un gardien de but

### But

marquer, sans entrée du joker= 4points/ / avec entrée dans telle ou telle zone, 3, 2 ou 1 point

Les défenseurs marquent 3 points s'ils interceptent la balle/ 2 points s'ils font perdre la balle

### Consignes sur le fonctionnement

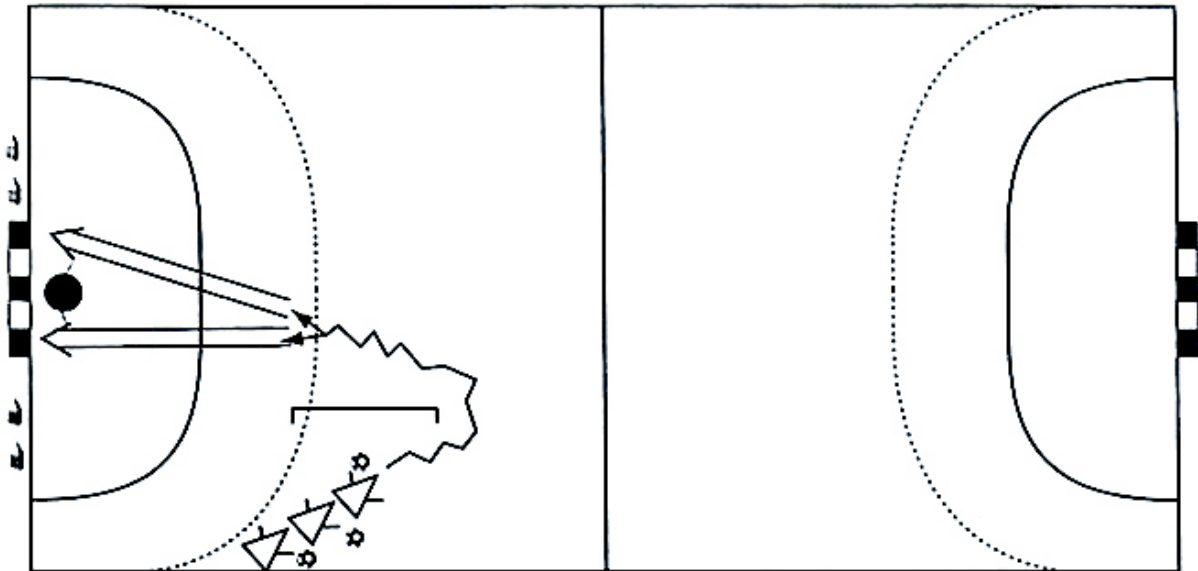
Le jeu commence avec la passe d'un attaquant à l'un de ses partenaires ;

le joueur joker décide d'entrer en jeu ou non en fonction de l'évolution qu'il prédit de la situation.

Les règles peuvent évoluer, interdiction du dribble.

La transformation d'un mode de jeu à l'autre suppose un progrès dans l'activité de lecture. Le joueur doit prédire l'évolution possible du réseau d'échanges, son entrée précoce faisant perdre des possibilités de points à son équipe. Des indices prédictifs de cette évolution sont à mettre en relation : crédit d'action du Pdb / intensité du harcèlement du défenseur proche / possibilités résiduelles d'échanges avec les autres partenaires.

## Situation 2



L'objet d'étude visé concerne le duel tireur gardien. Le formateur cherche à faire passer ses joueurs d'un mode « percuteur » à un mode « éviteur ».

### Dispositif :

Un gardien de but et quatre balises, 2 à droite des buts et deux à gauche

Un banc placé en dehors des 9m

Une colonne de tireurs, chacun ayant un ballon en main

### But :

Marquer en (se) jouant de la vitesse du gardien

### Consignes de fonctionnement :

La situation démarre avec le dribble du porteur de balle

Le gardien doit aller toucher une balise dès que le dribbleur a commencé son dribble

Le tireur ne peut tirer qu'après avoir franchi le plan du banc

Cette situation impose une contradiction à résoudre et génère une alternative :

- s'organiser rapidement pour produire une trajectoire qui prendra de vitesse le gardien au risque d'être loin de la cible
- s'approcher pour réduire la distance mais au risque de devoir « jouer » autrement de la vitesse du gardien (tir à l'opposé du déplacement du gardien)

Le passage d'un mode de jeu à l'autre suppose une transformation de l'activité de lecture.

Des indices sont à prendre en compte et à mettre en relation afin de prédire l'évolution du duel, par exemple :

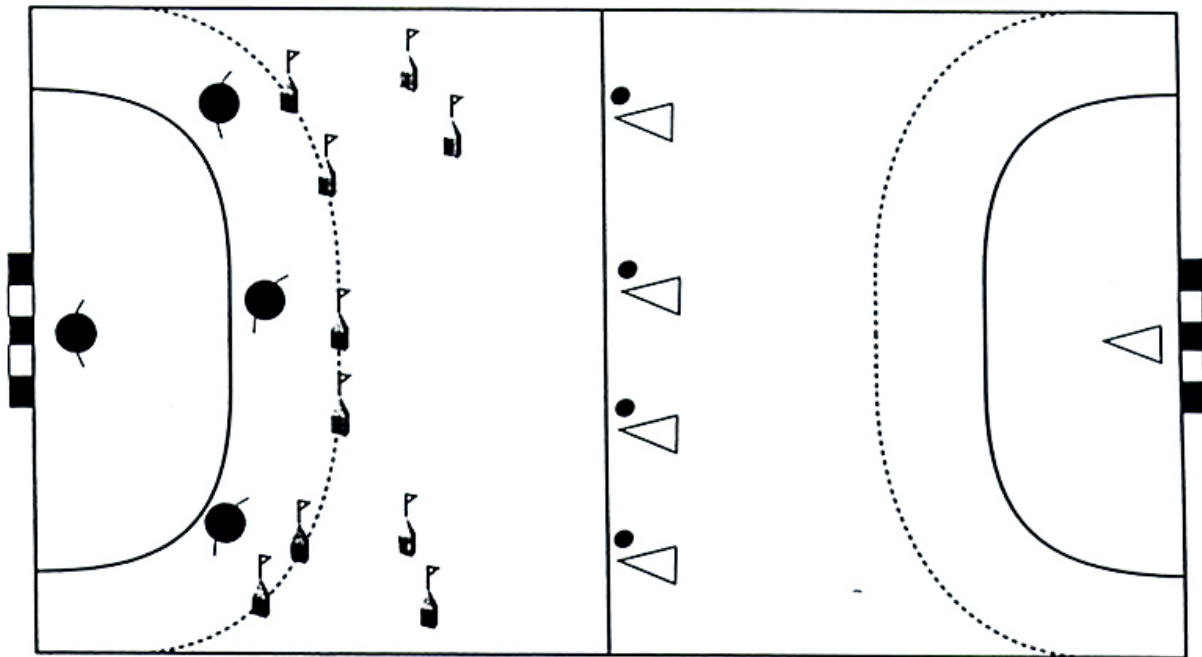
vitesse actuelle du gardien et les conséquences / pan(s) de la cible pouvant encore être ou non balayé(s) par le gardien.

Régulation :

Le formateur peut « organiser » un défi entre le tireur et le gardien : prédire par exemple de marquer si le gardien est contraint de toucher telle ou telle balise ou au contraire défier le tireur lorsque le gardien choisit lui-même la balise qu'il devra toucher.

De ces défis surgira peu à peu une forme d'égalité des chances nécessitant de progresser dans les savoir –faire permettant toujours de (se ) jouer du gardien et de produire des trajectoires hors de sa portée.

### Situation 3



L'objet d'étude visé est ici le couloir de jeu direct. Le porteur de balle à l'issue de la situation doit pouvoir exploiter un couloir de jeu libre de manière éphémère ou contourner pour rechercher un autre itinéraire libéré de l'action défensive vers la cible.

#### Dispositif :

5 attaquants sur la ligne médiane, un ballon chacun  
3 défenseurs  
5 portes matérialisées par des poteaux plastiques  
un gardien de but

But : pour entrer en duel avec le gardien chaque porteur de balle doit avoir franchi deux portes en dribblant

Les défenseurs cherchent à interdire le passage à travers une porte, ils ne poursuivent pas le porteur mais peuvent voler la balle dans le dribble dans un espace d'un à 2 m

#### Consignes sur le fonctionnement :

Les défenseurs déclenchent leur action dès le premier dribble

Les attaquants doivent rechercher les accès libres vers le but (CJD) et ne doivent pas être touchés en traversant une porte.

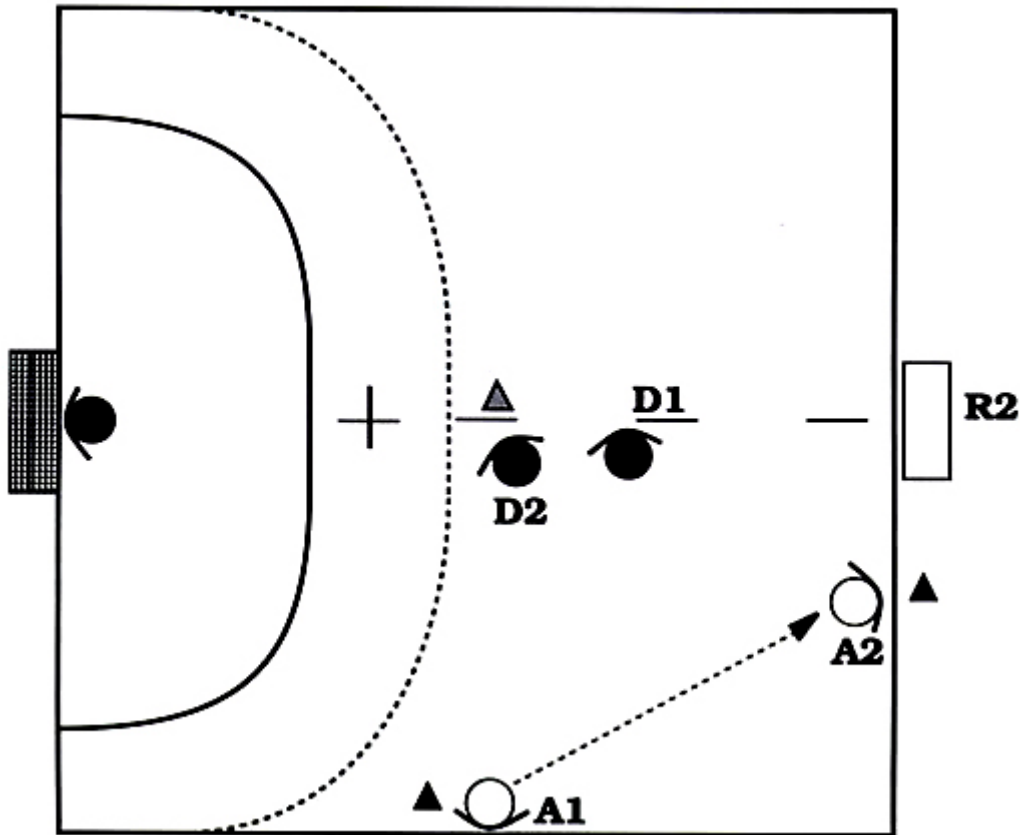
Cette situation est intéressante dans la mesure où les contraintes de l'environnement ainsi créé favorise le passage d'un mode « contourneur » à un mode « contourneur-traverseur ». Elle confronte en outre le dribbleur à une alternative : prendre de vitesse pour franchir une porte avant la fermeture d'un défenseur ou contourner pour rechercher un autre « couloir de jeu direct » disponible.

Pour réussir le porteur de balle doit progresser sur la lecture de l'évolution du CJD. Le trajet du défenseur (orientation dans l'espace), sa vitesse doivent être mis en



relation avec la distance du porteur de balle à la porte et sa propre vitesse afin de prédire l'évolution de la situation : disponibilité ou non du couloir de jeu.

#### Situation 4



Réseau d'échanges : Perturbation du RE

Pour passer de « perturbateur » à « bloqueur » et de « intercepteur » à « contrôleur »

#### Dispositif

sur un quart de terrain, 2 attaquants, au départ l'un sur la ligne de touche un ballon en main, l'autre sur la ligne médiane ; deux défenseurs au départ près de leur plot ; un gardien, une zone permettant de poser les ballons récupérés par la défense.

#### But

Marquer ou récupérer la balle et marquer en la posant derrière la ligne médiane dans la zone prévue

#### Consignes sur le fonctionnement

la situation commence avec l'échange entre le duo d'attaquant de la ligne de touche vers la ligne médiane ; les défenseurs peuvent intervenir dès l'échange ; le duo d'attaquant suivant ne commence à jouer que lorsque les défenseurs sont revenus près de leur plot.

Cette situation impose une double « réversibilité » intéressante : enchaînement possible attaque/défense en permanence selon l'évolution du réseau d'échange et des actions des défenseurs ; mais également enchaînements de tous les statuts,

chaque joueur défenseur pouvant être selon le réseau d'échanges : adversaire proche d'un porteur de balle ou adverse éloigné agissant sur le partenaire du porteur de balle.

La continuité des actions et leur adaptation dans un contexte mouvant, changeant du fait des initiatives des partenaires ou adversaires, sont donc offertes. Elle permet en outre des choix sous forme d'alternatives : agir sur le crédit d'action pour réduire les possibilités du porteur dans le CJD ou agir sur le réseau.

#### Régulation :

Le formateur peut engager une réflexion sur les indices permettant de prédire les trajectoires : mettre en relation , le trajet imposé au dribbleur/ la pression exercée sur lui par le défenseur proche lorsqu'il oriente ou bloque/ l'organisation motrice du PdB / la position actuelle ou le trajet du partenaire du PdB.

Le défenseur éloigné peut donc prédire les trajectoires éventuelles et se placer de manière à les interdire ou les autoriser pour mieux les couper, il devient « contrôleur ».

### **Situation 5**

Situation jouée à 5 contre 5 et deux gardiens.

Cette situation peut être envisagée comme une synthèse au cours de laquelle sont revisités tous les objets d'étude abordés.

L'autorisation du dribble pendant une période permettra de redonner du sens aux apprentissages visant l'exploitation du couloir de jeu direct. L'interdiction du dribble dans un second temps permettra de réactualiser les apprentissages relatifs au réseau d'échanges (enrichissement ou perturbation). L'introduction d'un jeu « sur-réglé », avec perte de balle pour une équipe lorsque le porteur est touché trois fois, permettra là encore de rendre signifiant, pour le partenaire du porteur de balle, la nécessité d'être un « solliciteur » efficace.

#### **Bibliographie :**

- 9-12 ans modes de jeu et entraînement (FFHB)
- Mes premiers entraînements de handball (FFHB)
  
- M. Portes « la formation initiale des joueurs et joueuses de handball (FFHB)
- M. Esposito Dribble de progression avec opposition Approches du Handball n° 39
- M. Esposito « Du tir au duel tireur- gardien Approches du Handball n° 54