

Remerciements à la Revue EPS qui nous autorise à vous présenter cet extrait...

N° 26 **DOSSIERS**

EPS

Nouvelle édition réactualisée + 4 activités

Ce qu'on ne peut ignorer !

ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTS

Acrosport • Athlétisme • Badminton • Basket-ball
Boxe française • Course d'orientation • Danse
Escalade • Football • Gymnastique • Handball
Judo • Natation • Rugby • Tennis
Tennis de table • Volley-ball

Concours EPS : CAPEPS, agrégation, éducateurs territoriaux...

ÉDITIONS
REVUE
EPS

Département de recherche sur l'enseignement de l'EPS
UFR-STAPS Université de Nice Sophia Antipolis

FORMATION INITIALE – FORMATION CONTINUE

Chapitre 5

HANDBALL

CONNAISSANCE DE L'ACTIVITÉ

Historique

Le rôle culturel de l'histoire est d'aider à la compréhension du présent et de contribuer à une prospective. Mettre en évidence les relations entre des faits devrait optimiser ce rôle¹ : l'histoire des interactions entre attaque et défense, celle des obstacles, des problèmes rencontrés par l'attaque ou la défense et de leur résolution, celle des productions originales des joueurs dans leur adaptation aux difficultés.

Nous développerons ici les relations entre les origines du jeu et la permanence historique de la suprématie de certaines nations, puis la dialectique du rapport de force et ses évolutions possibles.

Hiérarchie et origines du jeu

La finale entre l'Allemagne et la Slovaquie, lors du dernier championnat d'Europe, est-elle un anachronisme ou la manifestation d'une logique historique ? La réflexion peut se poursuivre lorsqu'on constate la présence, jusqu'aux dernières phases, de la Croatie, de la Yougoslavie ainsi que le bon résultat de la République Tchèque contre la France.

Si l'on s'en tient aux faits, on peut faire un premier constat et concevoir un premier niveau de logique historique.

On constate d'abord que les championnats du monde sont dominés par les pays d'Europe de l'Est depuis 1970². La liste des champions successifs y est instructive : Roumanie, RFA, URSS, Yougoslavie, Suède, Russie, France, Russie, Suède, France et enfin Croatie (2003). L'analyse des Jeux olympiques confirme cette suprématie mondiale des pays de l'Est et du Nord de l'Europe : Yougoslavie en 1972, URSS, RDA, Yougoslavie, URSS, CEI à Barcelone en 1992 (France troisième), Croatie et enfin Russie à Sydney

en 1999. Les meilleures nations sont européennes, et le plus souvent de l'Est.

La mise en relation de ces résultats et de l'origine du jeu contribue à dégager un second niveau de logique historique³. Plusieurs jeux de ballon et diverses influences pédagogiques ont contribué au développement du handball jusqu'à sa forme actuelle du jeu à sept :

- la *ceska hazena* tchèque est créée 1892 ;
- le *handbold* naît au Danemark en 1904 ;
- des jeux français tels que « le ballon militaire » ont pu également influencer les créateurs du handball ;
- le *torball* (« balle au but ») apparaît en Allemagne en 1915.

Karl Shellenz, professeur à l'ENSP de Berlin, conçoit en 1919 une adaptation du jeu : le handball à onze. Dans le même temps, des jeux proches se développent dans les pays du Nord de l'Europe : Suède, Danemark, Norvège.

Le handball à sept se développe en France sous l'influence de matchs de propagande, pendant l'occupation allemande, et après la tournée de démonstration des équipes scandinaves en 1948 (qui ont adapté le handball à onze aux dimensions des gymnases). Des professeurs d'EPS, dont l'influence se poursuit à l'heure actuelle, participent à son développement.

Ce bref historique confirme l'influence européenne, et plus particulièrement tchèque, allemande et scandinave. Ainsi, malgré les bouleversements politiques du « bloc de l'Est », les nations fondatrices occupent le sommet de la hiérarchie – ou réapparaissent régulièrement au plus haut niveau.

Ce sport, comme les autres, bénéficie d'une dynamique culturelle liée à l'environnement social de ses origines, à des besoins sociaux d'une certaine pratique et à des besoins éducatifs. Cet ancrage culturel explicatif de la permanence des sports est souligné par Bernard Jeu : « *Le sport ne provient pas de n'importe quoi. Il a sa logique propre. Le sport s'inscrit dans le cadre de la culture populaire. Il se construit dans l'histoire où il trouve ses matériaux, ses techniques, son inspi-*

1. « *Il ne s'agit pas d'enseigner des faits mais des structures efficaces. Or il est facile de trouver des enseignants pour enseigner des faits, il est devenu difficile de trouver des enseignants pour enseigner des structures* ». Réflexion attribuée à Laborit par P. Conquet et J. Devaluez dans la revue *Dire*, n° 11, « Éducation de l'action motrice. Éducation fondée sur l'action motrice ».

2. Lire à ce propos : FFHB, *Handball un rebond vers l'avenir*, Savoie gagner, 2001.

3. PAOLINI (M.), PORTES (M.), « Handball », in *Éducation physique et didactique des APS*, AEEPS, 1990, p. 90-102.

LACOUX (J.-P.), *Histoire et histoires du handball français, 1932-1996*, FFHB, 1998.

ration. Il se définit en fonction de la réceptivité d'un milieu social qui y découvre une image de soi. »⁴

Dialectique des rapports entre la défense et l'attaque

L'histoire des interactions entre la défense et l'attaque permet de cibler les adaptations fondamentales encore d'actualité. Nous les présentons séparément pour les besoins de l'analyse, mais il convient de les penser comme une circulation incessante entre les problèmes posés par la défense et les adaptations offensives (ou l'inverse).

► Les types (ou systèmes) de défense

On repère différents types de défense selon le résultat collectif espéré et/ou la résolution des problèmes posés par l'attaque adverse. Ils permettent d'envisager en priorité et de manière évolutive :

- la protection de la cible ;
- la récupération de la balle ;
- l'adaptation tactique au rapport de force, qui peut aller jusqu'au changement du type de défense.

Les joueurs ont des rôles interactifs à remplir pour atteindre le résultat espéré ou la résolution d'un problème particulier. La défense étant structurée par ce réseau de relations, on peut retenir le terme de « système de défense ». Dans cette dialectique permanente, nous retiendrons trois systèmes principaux.

• La « défense de zone »

Principalement orienté vers la balle « dont il faut suivre constamment les trajectoires »⁵, ce type de défense protège la cible en cherchant le surnombre par rapport à l'attaque (côté balle). Elle nécessite la coordination d'intentions tactiques (harceler, couvrir, aider, doubler) et le déplacement coordonné de joueurs (« flottements », « tiroirs »). L'entraide entre joueurs est une caractéristique de ce type de défense.

• La « défense homme à homme »

Principalement orientée en fonction de chaque adversaire, il s'agit « d'une opposition plus personnalisée qui en rend la cohésion extrêmement difficile à obtenir »⁶. L'entraide n'est cependant pas manifeste, les joueurs étant confiants dans leur capacité à prendre en charge leur vis-à-vis. Ce type de défense suppose, pour être efficace, une communication entre joueurs lorsque l'attaque adverse s'adapte en jouant en mouvement ou en mettant en place des aides au porteur de balle (« blocs »). La communication est indispensable pour parer à ces adaptations.

4. JEU (B.), *Le sport, l'émotion, l'espace*, Vigot, 1977.

5. PINTURALT (J.), *Handball à sept, des débuts à la haute compétition*, Borneman, 1976.

6. *Ibid.*

• La « défense mixte »

Elle propose à la fois une défense homme à homme sur un ou deux joueurs adverses et une défense de zone pour les autres.

► Les dispositifs défensifs

La défense peut recourir à des dispositifs variés. On parle de défense alignée (06) ou en deux lignes (1-5, 2-4, 3-2-1). Mais l'important est de repérer la tendance adoptée (zone, homme à homme ou mixte), significative des intentions collectives, quel que soit le dispositif choisi. Ceux-ci peuvent, en effet, présenter les caractéristiques d'une zone, d'un homme à homme ou d'une défense mixte, hormis la 3-3, dont le caractère homme à homme demeure dominant, et la 3-2-1, d'origine yougoslave, qui est fondamentalement une défense de zone.

Le choix du système et du dispositif est souvent stratégique. Il nécessite de connaître avant la rencontre ses forces, ses faiblesses et celles du collectif adverse :

- avec des joueurs compétents dans le duel défensif, on peut envisager une défense homme à homme ;
- des joueurs très grands dans le secteur central et un bon gardien jouant avec le contre autorisent une défense alignée cherchant à mettre en échec les tentatives à mi-distance. Ce choix est d'autant plus pertinent que l'équipe adverse paraît peu performante dans ce domaine ;
- face à des tireurs efficaces à mi-distance, il convient de réduire la distance de combat. Face à des joueurs moins performants à mi-distance mais compétents dans le débordement (« débordeurs/tireurs »), on choisira probablement de jouer plutôt en zone, avec un dispositif présentant moins de profondeur.

La difficulté est cependant d'ordre tactique, la réalité du rapport de force pouvant confirmer ou non la stratégie initiale. La complexité, mais aussi la richesse tactique, est de combiner système et dispositif. La force d'un collectif est d'imposer son système, mais la préparation d'une équipe doit permettre le changement face à un adversaire qui résiste.

► Les types (ou systèmes) d'attaque

Pour les mêmes raisons dialectiques, l'attaque doit résoudre les problèmes posés par la défense et s'organiser autour de résultats collectifs à atteindre. On repère différents types d'attaque qui permettent d'envisager de manière évolutive :

- l'attaque du but ;
- la conservation du ballon ;
- l'adaptation tactique au rapport de force, qui peut aller jusqu'au changement du type d'attaque.

Historiquement, trois grands types d'attaque sont apparus pour s'opposer aux divers types de défense :

- l'attaque mettant en avant le principe de l'intervalle, généralement associé au décalage ;
- l'attaque privilégiant le « un contre un » ou la « manœuvre » ;
- l'attaque privilégiant le jeu en mouvement.

Pour D. Costantini, certains principes restent d'actualité : « *Devant une défense de type zone, nous devons privilégier la circulation du ballon, devant une homme à homme, la circulation des joueurs. [...] Ce qui ne veut pas dire qu'il faut s'abstenir de bouger dans le premier cas ou de faire circuler la balle dans le second* »⁷. Les rapports de force actuels imposent la combinaison, au cours d'une même attaque, de ces modes d'attaque fondamentaux.

► Les dispositifs offensifs

Pour parvenir à dominer l'adversaire, il existe des dispositifs évolutifs selon les réactions défensives :

- dispositif en 5-1 (cinq joueurs « autour » et un joueur « dedans », le pivot) ;
- dispositif en 4-2 (quatre joueurs autour et deux joueurs dedans).

Pour jouer en 4-2, l'attaque peut s'y prendre de deux manières :

- en faisant « entrer » immédiatement un deuxième joueur dès la mise en place de la phase d'attaque ;
- en faisant « entrer » un deuxième joueur après un premier temps de conservation du ballon et un temps fort matérialisé par du jeu en mouvement. Ce jeu en mouvement conduit un joueur à quitter son poste et à entrer dans le dispositif défensif. Les autres joueurs doivent alors équilibrer les quatre postes principaux. Dès lors, l'attaque peut soit exploiter immédiatement les problèmes de répartition provoqués par ce changement, soit jouer en « tourne-autour » de ces deux joueurs dedans jusqu'à trouver une solution. D. Costantini rappelle qu'une mise hors de position d'une première ligne de défense peut être obtenue par « *un dispositif initial inverse de celui de la défense... ou par un dispositif calqué initialement que l'on va déformer* »⁸.

La complexité du rapport de force actuel conduit, pour « *s'opposer à des défenses de plus en plus difficiles à typer, de plus en plus actives* »⁹, à combiner les systèmes d'attaque et les dispositifs, et même à enchaîner en continuité les divers modes d'attaque fondamentaux.

7. COSTANTINI (D.), « Dialectique attaque/défense », *Approches du handball*, n° 21, 1994, p. 10-21.

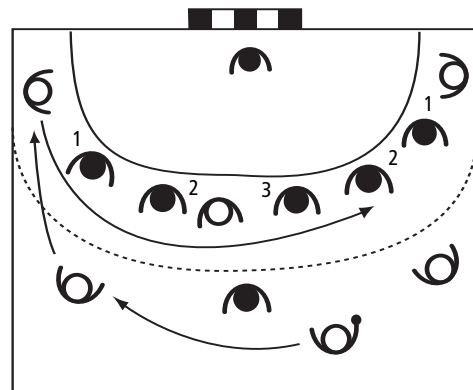
8. COSTANTINI (D.), *Les stratégies de jeu, dialectique attaque/défense*, « Hand-vidéo », FFHB, 1986.

9. *Ibid.*

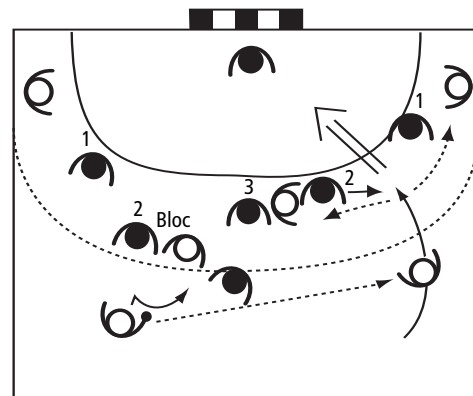
Ainsi, face à une défense en deux lignes 1-5, on recherche dans un premier temps à résoudre un problème de répartition par l'entrée d'un joueur de la base avant (ou arrière) et la réorganisation des postes principaux (jeu en mouvement). L'attaque peut se poursuivre par un duel en un contre un d'un arrière latéral vers l'intérieur (cet arrière bénéficiant d'un bloc, éventuellement du pivot sur le défenseur n° 2) et par l'attaque de l'intervalle externe par l'autre arrière latéral (bénéficiant d'un bloc du second pivot sur le défenseur n° 3). Nous avons là une attaque combinant les divers modes :

- jeu en mouvement (entrée d'un joueur et réorganisation des postes principaux) ;
- un contre un ;
- attaque de l'intervalle.

1) Temps de jeu en mouvement



2) Un contre un d'un arrière arrivant « interne » et attaque de l'intervalle externe de l'autre arrière



Cette complexité du rapport de force conduit à travailler l'efficacité des relations entre joueurs autour et joueur(s) dedans. Les instances fédérales ont proposé une école française d'entraîneurs consacrée à ce thème. L'entraîneur national, D. Costantini, a consacré un chapitre entier aux relations avec le joueur dedans dans son ouvrage *Handball*¹⁰.

10. COSTANTINI (D.), *Handball*, Éditions Revue EPS, 1997.

Nous avons également approfondi ces relations entre joueurs autour et joueur(s) dedans¹¹.

Évolution possible du rapport de force

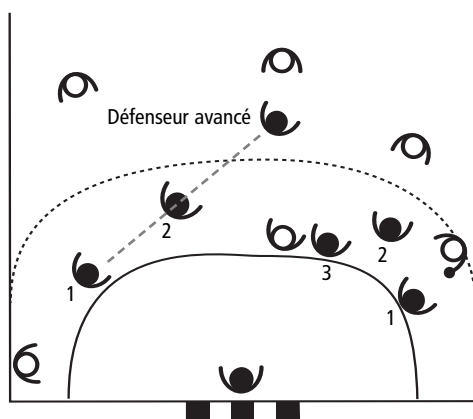
► En défense

Deux tendances actuelles peuvent jouer un rôle dans l'évolution défensive : l'activité générale de la défense et la continuité du jeu.

Activité générale : des « défenses attaquant l'attaque » sont déjà apparues. Les nations du Maghreb proposent des défenses homme à homme très agressives, avec un dispositif 3-3. Ces formes de défense sont difficiles à maintenir dans le temps car elles impliquent une forte dépense énergétique. D'autres recherches consistent à perturber l'attaque en gérant au mieux ce problème énergétique. Nous ne présenterons qu'un des exemples développés par D. Costantini¹².

Exemple de défense « active »

Le défenseur avancé :
 – dissuade les échanges d'un côté à l'autre ;
 – interdit un trajet vers l'intérieur.
 Les défenseurs 1 et 2, à l'opposé du ballon, recherchent l'alignement sur le défenseur avancé pour repousser l'attaque.



Continuité du jeu : il convient également de maîtriser la contradiction entre l'utilisation de spécialistes de la défense¹³, entrant en phase défensive dès la perte de balle et sortant en phase d'attaque, et la nécessaire continuité du jeu imposé par l'attaque (montée, puis jeu de transition).

11. Nous présentons une quinzaine de situations animées pour la formation des joueurs sur le site Internet www.tacticsports.com. Elles proposent des contenus envisageables dans un contexte scolaire, lorsque le thème du réseau des échanges est retenu et que des difficultés apparaissent dans les relations entre joueur autour et joueur(s) dedans. ESPOSITO (M.), « La relation base arrière/joueurs dedans », in *Projet équipe de France masculine*, cellule NTIC, UFR STAPS. CD-Rom présentant le projet de jeu de l'équipe de France A, consacré aux relations entre joueurs autour et joueur(s) dedans en attaque et lors du jeu de transition.

12. COSTANTINI (D.), « Recherche sur les défenses actives », *Approches du handball*, n° 35, 1996, p. 13-28.

13. FFHB, *Handball un rebond vers l'avenir*, Savoir gagner, 2001.

► En attaque

On peut également envisager l'évolution du rapport de force à travers la notion de continuité.

Enchaîner en continuité et avec efficacité la montée de balle et le jeu de transition est facteur de progrès¹⁴. Le jeu de transition est cette étape particulière de l'attaque où l'on constate l'échec relatif de la montée et où l'on cherche à profiter du remplacement défensif en imposant un temps fort par la mise en œuvre d'un enclenchement.

• La continuité et la mise en jeu rapide

Les collectifs les plus performants maîtrisent cette arme pour solliciter le repli défensif adverse, empêcher les « défenseurs spécialistes » d'entrer et espérer attaquer en surnombre pendant quelques instants.

• La continuité par la combinaison des divers types d'attaque au cours d'une même phase

Cette orientation, que nous avons déjà développée (voir p. 3), pourrait devenir une constante.

• La continuité de l'activité individuelle du joueur en attaque.

Le retour du jeu « hors secteur » choisi par la France lors des finales du championnat du monde, en 2001, a posé un problème de répartition à la défense adverse. En envoyant à la finition un droitier à droite (Fernandez) et un gaucher à gauche (Casal), l'équipe a exploité l'incertitude ainsi créée. Cette continuité de l'activité individuelle du joueur en attaque impose une activité permanente à son poste, mais également de jouer le rôle que l'on attend de lui, en mouvement, dans un autre secteur.

Les diverses entrées à deux joueurs dedans nécessitent cette continuité dans l'activité et un changement de compétences : pouvoir diviser la zone ou jouer en poste, entrer en relation efficacement avec les joueurs autour. La formation des joueurs doit envisager cette continuité et le développement de compétences nouvelles. Cette polyvalence ne doit pas se faire au détriment de la spécialisation à un poste préférentiel. On parlera alors de « plurivalence »¹⁵.

► La prédominance du jeu en adaptation

La notion de « jeu en lecture » prend de plus en plus d'importance par rapport au « jeu programmé »¹⁶. Il est déjà l'apanage de quelques duos qui se trouvent avec virtuosité à la moindre erreur adverse, comme les Suédois Olson (arrière droit) et Wislander (pivot).

14. *Ibid.*

15. *Ibid.*

16. PASSEMARD (P.), SORIN (L.), « Jeu en lecture/jeu programmé en attaque », *Approches du handball*, n° 46, 1998, p. 29-34.

Certains handballeurs célèbres (par exemple, le Français Richardson ou le Croate Balic, demi-centre et lecteur inspiré des situations lors du dernier championnat d'Europe) jouent en adaptation et leurs initiatives individuelles sont souvent décisives. Mais, pour parvenir à cette adaptation en continu, il faut concevoir une formation accordant une place importante à l'activité perceptivo-décisionnelle.

Règlement

Il nous semble préférable, dans le cadre scolaire, que les élèves s'approprient l'essentiel des règles fondamentales du handball, qui fondent la spécificité de l'activité. Ce cadre réglementaire est présenté ci-contre (voir « Un système de contraintes spécifiques »).

APPROCHE DIDACTIQUE¹⁷

Enjeux de formation et spécificité de l'activité

Handball et groupement d'activités sports collectifs

Nous irons à l'essentiel concernant la traditionnelle réflexion concernant l'enjeu de cette activité. Le handball est d'abord un sport collectif mettant en avant la nécessité de coopérer dans un contexte d'opposition réglementée. En ce sens, comme les autres sports collectifs, il peut contribuer :

- à la mise en œuvre d'une dynamique de groupe avec un projet commun et une définition de rôles fonctionnellement interdépendants pour mener à bien ce projet ;
- au développement de la lecture des situations requise pour comprendre, c'est-à-dire au sens de la psychologie cognitive, pour se représenter la catégorie de situation dans laquelle se trouvent les joueurs, pour prendre en compte le projet collectif et les adaptations adverses afin de décider d'une action parmi des choix possibles, pour prendre en compte, enfin, le projet d'un partenaire et/ou d'un adversaire direct.

Ainsi, le handball peut être choisi, comme tout autre sport collectif, pour le développement de ressources relationnelles et perceptivo-décisionnelles.

Spécificité de l'activité

Le handball présente un système de contraintes spécifique qui génère une activité adaptative particulière. Après avoir développé ce système, nous mettrons en évidence les problèmes qu'il pose aux joueurs dans différents types d'affrontement, puis l'activité adaptative spécifique qu'il requiert.

► Un système de contraintes spécifiques

Le système de contraintes du handball reste inchangé, même si le législateur invente des règles pour accélérer le jeu. En effet, les règles fondamentales constitutives du système de contraintes spécifique du handball ne peuvent changer, au risque de créer un autre jeu. M. Paolini et M. Portes évoquent l'idée de « permanences »¹⁸. Nous avons produit un cadre les mettant en relation¹⁹.

• Finalité du jeu

Le handball est une activité de marque. Les joueurs doivent marquer, par leur activité collective, davantage de buts que l'adversaire. On marque environ un but par minute en handball. On peut être champion du monde, après prolongation, par un ou deux buts d'écart.

• Conditions de la marque

Il s'agit d'un lancer manuel à distance d'un ballon manipulable à une main, dans une cible verticale gardée. Celle-ci mesure 3 mètres sur 2 mètres.

• Caractéristiques de l'aire de jeu et conditions de son utilisation

Deux cibles sont situées sur les largeurs d'une aire rectangulaire, totalement disponible pour tous les joueurs, à l'exception des deux surfaces de but situées devant les cibles, à l'intérieur desquelles seul le gardien de but évolue librement. En revanche, les joueurs peuvent les survoler.

• Conditions d'égalité des chances entre les deux équipes

À des possibilités limitées d'action avec le ballon (tenue limitée dans le temps, porté limité dans l'espace, progression en dribble réglementée) s'opposent des possibilités limitées de charge sur le porteur (contact et opposition au déplacement autorisés sans pousser, ceinturer, frapper). Ainsi, l'attaque cherche à éviter des contacts réglementés, et donc spécifiques, en utilisant des possibilités licites.

17. En tant que membre du collectif « 9-12 ans » de la Fédération française de handball, l'auteur présente dans cette partie des conceptions intimement liées aux orientations et aux productions de ce collectif.

18. PAOLINI (M.), PORTES (M.), « Handball », *Éducation physique et didactique des APS*, AEEPS, 1990, p. 90-102.

19. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.

À des possibilités presque illimitées d'échange s'opposent des possibilités presque illimitées d'intervention sur les trajectoires de balle, de contrôle des réceptionneurs.

► Les trois types d'affrontement²⁰

L'interpénétration de l'espace de jeu et le système de règles imposent divers affrontements auxquels doivent s'adapter les joueurs. On peut concevoir la résolution plus ou moins rapide des problèmes posés lors de ces affrontements selon l'opposition adverse.

• *Le « gagne-terrain » et la reconstruction de fronts défensifs*

Cet affrontement manifeste le fait que, contraints par les règles, les joueurs doivent s'approcher de la cible pour espérer marquer, l'équipe qui a perdu la balle s'opposant directement à cette intention (espaces interpénétrés). Pour des niveaux plus débrouillés ou confirmés, on parle de montée de balle à laquelle s'oppose le repli défensif. Dans cet affrontement, certains joueurs montrent davantage de compétences que d'autres dans le réseau d'échanges ou dans sa perturbation, dans les choix entre poursuite de la progression et échange vers l'avant, dans l'arrêt d'un porteur de balle.

• *L'accès au duel tireur/gardien et l'opposition aux circulations de balle*

L'équipe qui n'a pas pu marquer sur la montée de balle, mais qui n'a pas non plus perdu la balle, se trouve face à un nouveau problème : il lui faut franchir un rideau défensif plus ou moins étagé, plus ou moins aligné. Le réseau d'échanges, les tentatives de débordement sont rendus plus complexes par l'augmentation de la densité (autant de joueurs dans moins d'espace). Les interventions défensives sur le porteur de balle, sur les trajectoires et sur les déplacements des non porteurs peuvent bénéficier de cette densité. À des niveaux plus élevés, on parle d'attaque à laquelle s'oppose la défense. Dans cet affrontement, certains joueurs montrent davantage de compétences que d'autres dans le réseau d'échanges ou dans sa perturbation, dans les alternances de jeu autour et de jeu dedans, dans l'exploitation du couloir de jeu direct ou dans sa reconstruction. Les élèves compétents ici ne sont pas obligatoirement les mêmes que dans l'affrontement précédent.

• *Le duel tireur/gardien et gardien/tireur*

On peut accéder au duel en ayant dominé son adversaire direct ou en étant encore sous sa pression. Pour

objectiver cette réalité, nous avons évoqué la notion de couple « porteur de balle (tireur potentiel)/adversaire direct ». Le duel avec le gardien ouvre une nouvelle interaction : le couple « tireur/gardien ». Elle tient nécessairement compte de l'état et de l'évolution de l'interaction précédente. Entrer en duel tireur/gardien suppose la prise en compte évolutive de deux duels interactifs. Beaucoup de joueurs se contentent de tirer au but et n'entrent pas en duel²¹. Le gardien doit également prendre en compte l'état et l'évolution probable du couple « tireur/adversaire direct », qui influence l'état et l'évolution de son propre couple avec le tireur. Certains gardiens se contentent de réagir pour parer et n'entrent pas en duel. Certains joueurs ayant montré des compétences dans les autres types d'affrontement peuvent connaître des difficultés dans celui-ci.

► Les conduites typiques

Des conduites typiques sont repérables lors des affrontements. Nous réservons le terme de « forme de jeu » à l'observation des prestations des équipes en interaction dans l'espace de jeu effectif et celui de « mode de jeu » aux prestations d'un joueur impliqué dans un statut.²²

• *Les formes de jeu*

Nous représentons ci-contre quelques exemples de formes de jeu observables dans les affrontements « gagne-terrain/reconstruction de fronts défensifs » et « manœuvres d'accès au tir/opposition aux circulations »²³.

Ces formes de jeu représentent le produit observable et évolutif des interactions offensives et défensives. Transformer ces prestations suppose la résolution des difficultés rencontrées collectivement et individuellement. Un projet en handball doit pour cela envisager :

- la recherche collective des effets à obtenir sur l'équipe adverse ;
- le développement de compétences collectives et individuelles permettant d'obtenir ces effets avec régularité (voir tableau « Effets recherchés et compétences requises en attaque », p. 8-9).

20. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.
PORTES (M.), *Handball des 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.

21. ESPOSITO (M.), « Du tir au duel tireur/gardien », *Approches du handball*, n° 54, 1999, p. 37-42.

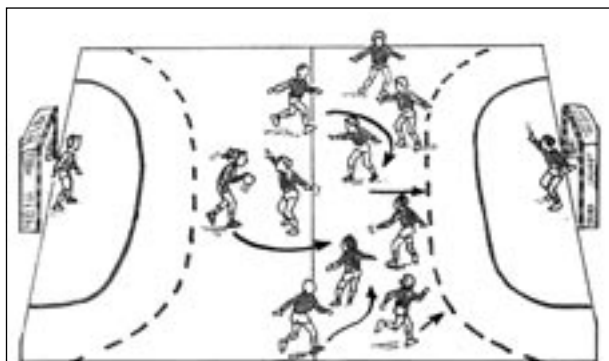
22. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.

PORTES (M.), *Handball des 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.

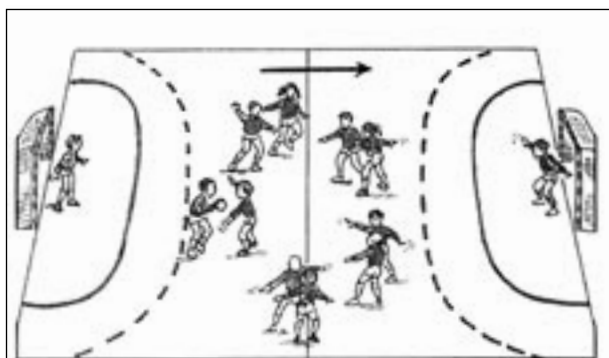
23. PORTES (M.), ESPOSITO (M.), RONGEOT (F.), « Compétences spécifiques et contenus d'enseignement en EPS », *Revue EPS*, n° 274, 1998, p. 15-19.

FORMES DE JEU

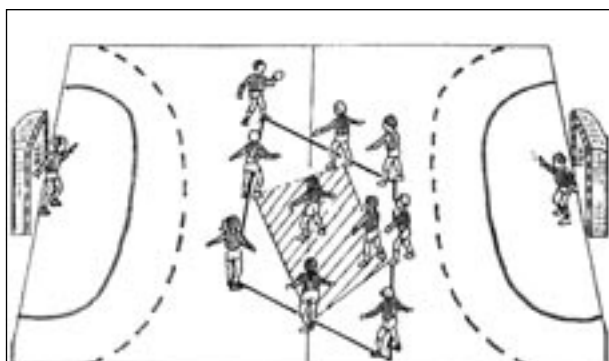
AFFRONTEMENT
« Gagne-terrain »
« Reconstruction de fronts défensifs »



Niveau 3. « Jeu d'alternance en progression/contournement »
L'évaluation du rapport de force et la prise de risque décident de l'alternance entre la progression et le contournement.

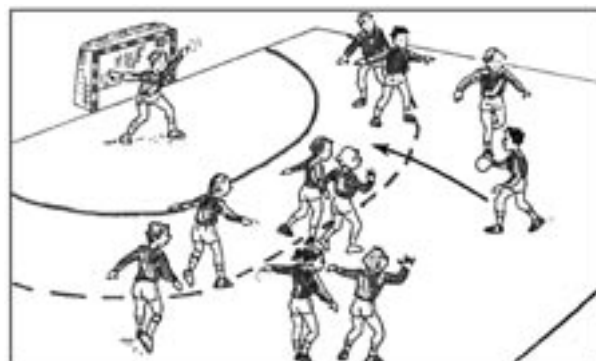


Niveau 2. « Jeu de progressions contrariées »
L'activité défensive plus ou moins efficace face au problème et le porteur de balle décident de l'alternance du jeu sur la largeur ou la profondeur.

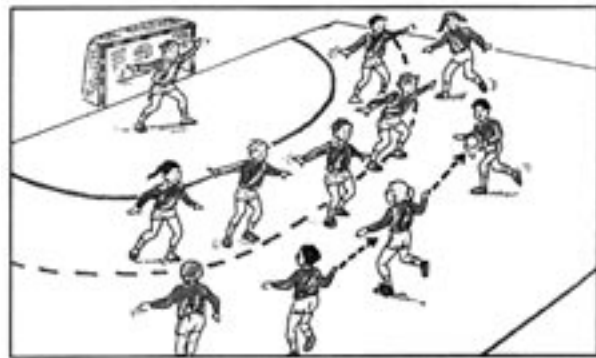


Niveau 1. « Jeu de grappes alternées »
L'incertitude des trajectoires de la balle amène à la confusion des espaces de jeu offensif et défensif.

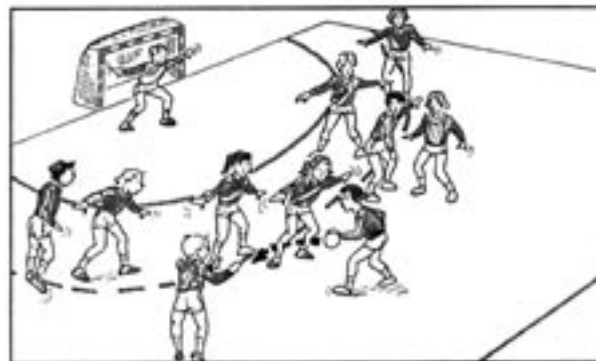
AFFRONTEMENT
« Manœuvres d'accès au tir »
« Opposition aux circulations de balle »



Niveau 3. « Jeu d'alternance traversée/contournement »
L'évaluation du rapport de force et la prise de risque décident de l'alternance entre la traversée et le contournement (seuls ou avec l'aide d'un partenaire).



Niveau 2. « Jeu de relais/contournement »
Le jeu se déroule à la périphérie, l'utilisation du couloir de jeu direct est occasionnelle.



Niveau 1. « Jeu de blocage (ou de rebond) »
Les possibilités de passe courte vers le porteur de balle décident de l'utilisation de la largeur ou de la profondeur.

Les tableaux ci-dessous et ci-contre présentent, pour chaque type d'affrontement, quelques exemples d'effets recherchés en relation avec les compétences collectives et individuelles requises. Ils sont construits à partir d'une synthèse de nos productions²⁴.

Effets recherchés et compétences requises en attaque		
	« Gagne-terrain »	« Reconstruction de fronts défensifs »
Effets recherchés	<ul style="list-style-type: none"> – Retarder ou empêcher l'organisation défensive pour offrir au porteur de balle, libéré de son défenseur direct ou poursuivi, un accès rapide à l'espace de marque. 	<ul style="list-style-type: none"> – Retarder l'atteinte de l'espace de marque par le porteur de balle adverse. – Arrêter le porteur de balle. – Récupérer la balle.
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences collectives <ul style="list-style-type: none"> – Participer à la progression du ballon vers la cible adverse. – Participer à l'enrichissement du réseau d'échanges. • Compétences individuelles <ul style="list-style-type: none"> Pour le porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – progresser vers la cible en éliminant des défenseurs ; – ou échanger après avoir mobilisé des défenseurs. Pour le partenaire du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – disperser des défenseurs adverses ; – participer à l'enrichissement du réseau d'échanges en vue de la progression du ballon vers la cible. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences collectives <ul style="list-style-type: none"> – Participer à la production d'obstacles. – Participer à la réduction du réseau d'échanges. • Compétences individuelles <ul style="list-style-type: none"> Pour le défenseur proche du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – perturber ou arrêter la progression du porteur de balle de manière licite ; – participer à la réduction du réseau d'échanges (action sur le crédit d'action du porteur de balle). Pour le défenseur éloigné du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – participer à la reconstruction de fronts défensifs ; – participer à la réduction du réseau d'échanges en exploitant l'action sur le crédit d'action²⁵.

24. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.
 PORTES (M.), *Handball des 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.
 PORTES (M.), ESPOSITO (M.), RONGEOT (F.), « Compétences spécifiques et contenus d'enseignement en EPS », *Revue EPS*, n° 274, 1998, p. 15-19.

25. Les règles fondamentales offrent au porteur de balle un certain nombre de possibilités en matière de progression en dribble, de nombre de pas, de tenue de balle. Ce potentiel représente le « crédit d'action ». Ce crédit peut être diminué à tout moment, en particulier sous la pression d'un défenseur proche. L'adversaire direct du porteur et le défenseur éloigné doivent donc prendre des informations sur l'évolution de ce crédit afin de construire leurs actions.

Effets recherchés et compétences requises en attaque		
	« Manœuvres d'accès au tir »	« Opposition aux circulations de balle »
Effets recherchés	<ul style="list-style-type: none"> – Agir sur le dispositif défensif, sur sa densité, pour libérer des espaces de marque. – Disperser / concentrer. 	<ul style="list-style-type: none"> – Opposer constamment une forte densité de joueurs à l'activité du porteur de balle. – Créer une activité défensive importante dans les secteurs d'efficacité prévisibles.
Compétences requises	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences collectives <ul style="list-style-type: none"> – Participer à la mobilisation des défenseurs. – Participer à l'enrichissement du réseau d'échanges liant les joueurs autour et le(s) joueur(s) dedans. – Participer aux alternances entre le jeu direct et le jeu indirect. • Compétences individuelles <ul style="list-style-type: none"> Pour le porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – contourner ou traverser dans le couloir de jeu direct ; – mobiliser des défenseurs pour libérer de nouveaux itinéraires vers la cible pour les partenaires. Pour le partenaire du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – alléger localement la densité défensive ; – participer à l'enrichissement du réseau d'échanges ; – constituer des obstacles au déplacement des défenseurs dans le couloir de jeu direct. 	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences collectives <ul style="list-style-type: none"> – Participer à la reconstruction de fronts défensifs s'opposant à la progression vers le but. – Participer à la réduction du réseau d'échanges. – Réduire les possibilités d'alternances autour/dedans. • Compétences individuelles <ul style="list-style-type: none"> Pour le défenseur proche du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – réduire les possibilités d'action du porteur : <ul style="list-style-type: none"> • fermer l'accès au couloir de jeu direct, • orienter à son avantage le trajet du porteur, • récupérer la balle de manière licite. Pour le défenseur éloigné du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> – réduire le réseau d'échanges ; – participer à la densité défensive dans le couloir de jeu direct ; – participer à la récupération de balle en jouant un rôle sur les trajectoires (intercepter, dissuader).

• *Les modes de jeu*

Les prestations individuelles des joueurs impliqués dans une interaction avec un adversaire peuvent être objectivées par leur mode de jeu (voir p. 10)²⁶. L'observation du mode de jeu révèle le niveau de compétence régulièrement produit par un joueur lorsqu'il est impliqué. Par exemple :

- dans le réseau d'échanges (enrichissement ou réduction) ;
- dans le couloir de jeu direct (exploitation, reconstruction ou opposition) ;
- dans les alternances entre jeu autour et jeu dedans, dans le duel tireur/gardien et gardien/tireur.

Les niveaux de compétence individuels ont été déjà présentés dans d'autres ouvrages et dans le CD-Rom du colloque DREEPS de 1998²⁷. Les exemples de modélisation sont extraits de l'ouvrage de la DTN de handball²⁸.

Chaque niveau traduit un progrès observable, mais permet également à l'enseignant de formuler des hypothèses de transformation de toute une activité corporelle corrélative de cette modification. Permettre à un joueur, grâce à des situations pertinentes, de passer d'un mode de jeu à l'autre, c'est transformer radicalement son activité de lecture (système de repères du joueur), ses connaissances et ses savoir-faire.

26. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.
 PORTES (M.), *Handball des 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.
 PAOLINI (M.), PORTES (M.), « Handball », *Éducation physique et didactique des APS*, AEEPS, 1990, p. 90-102.

27. ESPOSITO (M.), PORTES (M.), RONGEOT (F.), « Formation à l'autonomie décisionnelle en handball », *Recherche sur l'intervention en EPS et en sport*, Colloque international d'Antibes, 16-18 décembre 1998, DREEPS Nice.
 28. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.

MODES DE JEU EN FONCTION DES STATUTS

MODES DE JEU OFFENSIFS DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction dans l'action avec la balle, dans le lancer de la balle.

Traverseur /
contourneur

Passeur
Tireur

Agit pour créer les conditions favorables au jeu direct.

Contourneur

Passeur
Tireur

Recherche un passage aisé vers la cible.

Poursuivi /
lanceur devant

Recherche la progression vers la cible en l'absence d'obstacle.

Protecteur /
jeteur

Alterne volontiers conserver la balle / s'en débarrasser.

MODES DE JEU OFFENSIFS DU PARTENAIRE DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction pendant que le porteur agit avec la balle.

Libérateur /
relayeur

Agit pour favoriser et/ou prolonger l'action du porteur de balle.

Relayeur

Agit pour prolonger l'action du porteur de balle.

Solliciteur

Agit pour être vu du porteur de balle.

Accompagnateur

Calque ses déplacements sur ceux du porteur de balle.

MODES DE JEU DE L'ADVERSAIRE DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction pendant que le porteur agit avec la balle.

Harceleur

Intervient sur le crédit d'actions du porteur de balle.

Bloqueur

Intervient sur les déplacements du porteur et les manipulations.

Perturbateur

Intervient sur les manipulations de la balle.

Agresseur /
voleur

Intervient pour s'emparer de la balle.

MODES DE JEU DU PARTENAIRE DE L'ADVERSAIRE DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction pendant le duel entre le porteur de balle et l'adversaire du porteur de balle.

Défenseur /
exploiteur

Intervient sur le réseau d'échanges selon le crédit d'actions du porteur.

Contrôleur /
intercepteur

Intervient sur les trajectoires du ballon à partir d'une contribution à la réduction du réseau d'échanges.

Intercepteur

Intervient sur les trajectoires de balle.

Agresseur /
voleur

Intervient comme adversaire direct du porteur de balle.

MODES DE JEU DU TIREUR

Stratégies et modalités pour gagner le duel tireur/gardien.

Traverseur

La neutralisation momentanée de surfaces corporelles l'organise.

Contourneur

L'ouverture de surfaces de cible l'organise.

Éviteur /
feinteur

La mise préalable hors de position du gardien l'organise.

Éviteur

La puissance du tir et la mise à distance du gardien l'organisent.

Percuteur

La puissance du tir l'organise.

MODES DE JEU DU GARDIEN : Stratégies et modes d'action pour gagner le duel gardien/tireur.

Provocateur /
inducteur

La volonté d'inciter le tireur à faire ce qui est souhaité l'organise.

Protecteur /
anticipateur

La réduction des parties de cible à combler l'organise.

Anticipateur

Les indices pris sur le comportement du tireur en préparation de tir l'organisent.

Réactif

L'attente des caractéristiques des premiers centimètres de la trajectoire de tir l'organise.

Les deux tableaux suivants (p. 97-98) développent les transformations :
 – du partenaire du porteur de balle lorsqu'on vise l'enrichissement du réseau d'échanges ;
 – du tireur lorsqu'on vise l'amélioration du duel « tireur/gardien ».
 Chaque passage d'un mode à l'autre correspond à un niveau de compétence dans le thème abordé²⁹.

Transformations visées pour le partenaire du porteur de balle				
	Constats	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
D'« accompagnateur » à « solliciteur »	<ul style="list-style-type: none"> – Le joueur calque ses déplacements sur ceux du porteur de balle. Il ne se perçoit pas comme prolongateur de l'offensive. 	<ul style="list-style-type: none"> – Savoir que le porteur de balle a une activité limitée et qu'il faut se rendre disponible. – Comprendre que l'activité d'un partenaire ne se limite pas à s'approcher du porteur. 	<ul style="list-style-type: none"> – Duel porteur/défenseur proche et évolution possible de ce duel (crédit d'action, distance entre le porteur et le défenseur proche, couple « ballon/corps du porteur »). – Espace effectif occupé par ce duo par rapport à l'espace disponible vers l'avant ou l'arrière du porteur. 	<ul style="list-style-type: none"> – Courir à portée d'échange avec le porteur. – Contrôler son équilibre pour intercepter le ballon en courant vers un espace fictif en avant ou en arrière du porteur.
De « solliciteur » à « relayeur »	<ul style="list-style-type: none"> – Le joueur est orienté par le couple « porteur de balle/défenseur proche ». – Il est en difficulté pour se débarrasser de son vis-à-vis. 	<ul style="list-style-type: none"> – La poursuite de l'action vers la cible est liée à l'enrichissement du réseau d'échanges vers l'avant du porteur. Cette condition est optimisée lorsque son propre vis-à-vis est dominé dans le duel. 	<ul style="list-style-type: none"> – Duel porteur/défenseur proche (crédit d'action...). – État et évolution du couple le liant à son adversaire direct. – État et évolution du couloir de jeu direct. 	<ul style="list-style-type: none"> – Appeler la balle dans un espace fictif d'échanges vers l'avant et dans le couloir de jeu direct, en changeant de direction et de rythme de course, pour se démarquer de son adversaire direct. C'est un nouveau savoir-faire intégrant le précédent.
De « relayeur » à « relayeur/libérateur »	<ul style="list-style-type: none"> – Le joueur est orienté par le démarquage de son adversaire direct. Cet investissement le limite dans la palette des aides possibles au porteur. 	<ul style="list-style-type: none"> – Comprendre que l'aide efficace est fondée sur des alternatives : libérer un espace pour le porteur ; le relayer vers l'avant ; intervenir pour l'aider en agissant directement dans l'espace proche de son adversaire. – Comprendre qu'on peut participer à l'enrichissement du réseau d'échanges en intervenant sur l'allègement de la densité défensive ou en cherchant à construire un obstacle utilisable par le porteur. 	<ul style="list-style-type: none"> – État et évolution du couple le liant à son adversaire direct et du couple « porteur/adversaire proche ». – Espace occupé par d'autres couples dans l'espace de jeu offensif. – État et évolution du couloir de jeu direct. 	<ul style="list-style-type: none"> – Construire un trajet avec des incertitudes (attirer son vis-à-vis) et libérer le couloir de jeu direct. – Courir et s'équilibrer dans l'espace proche du défenseur proche du porteur dans le respect de la loi 8 pour constituer un bloc.

29. Ces tableaux représentent une synthèse de nos productions (voir notes 20 et 21).

Transformations visées pour le duel tireur/gardien				
	Constats	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
Du jeu de percussion à la prise de vitesse du gardien	<p>– Le porteur/tireur potentiel est en arrêt à 6 mètres ou poursuivi latéralement par un défenseur.</p> <p>– La trajectoire est tendue, souvent sur le gardien.</p>	<p>– Déconstruire les conceptions existantes (le cadre des buts ou le gardien est considéré comme la cible).</p> <p>– Construire de nouvelles représentations (vers des connaissances) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le gardien réagit à l'amorce des trajectoires de balle ; • la réussite du tireur dépend du rapport entre la durée de la trajectoire du ballon et celle du déplacement du gardien. 	<p>– Faire passer le joueur d'une activité de lecture (le conduisant à ne pas différencier le cadre du but et le gardien) à une mise en relation d'indices (tels que la vitesse de déplacement du gardien par rapport aux pans de la cible pouvant ou ne pouvant plus être « balayés » par le gardien du fait de cette vitesse) pour le conduire à tirer là où le gardien ne pourra plus être...</p>	<p>– Produire des trajectoires mettant le gardien à distance, tendues près de poteaux ou de la barre transversale :</p> <ul style="list-style-type: none"> • en utilisant des durées de tenue de balle différentes ; • en jouant sur le couple « corps/ballon » (ballon près ou loin du corps) ; • en observant les effets de son propre envol au-dessus de la zone ; • en choisissant en fonction des distances par rapport à la cible et des angles consécutifs à son trajet ou à la pression défensive.
D'un « tireur/éviteur » à un « tireur/éviteur/feinteur »³⁰	<p>– Le tireur est orienté par la « puissance » et la mise à distance du gardien.</p> <p>– Il est en difficulté lorsque le gardien est stabilisé.</p>	<p>– Il s'agit de la même problématique concernant les représentations : savoir que le gardien est sensible et influençable par des indices précédant le déclenchement de la trajectoire. Il peut être soumis à des déséquilibres provoqués volontairement par des contre-informations produites par le tireur (visuelles ou avec le segment porteur du ballon).</p>	<p>– Mettre en relation le positionnement et les déplacements des segments longs du gardien et les surfaces momentanément libérées pour tirer là où le gardien ne peut plus être. Les actions du gardien sont suscitées par des contre-informations émises volontairement par le tireur. Il peut les exploiter à condition de les avoir mises en relation.</p>	<p>– Produire des trajectoires variées avec des impacts loin du gardien en jouant sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • la distance par rapport au gardien ; • les angles induits de divers envols au-dessus de la zone ; • la durée de tenue du ballon, le couple « corps/ballon » et les modifications de la tenue du ballon.

30. Nous avons détaillé les modes de jeu les plus fréquemment rencontrés en milieu scolaire

Une activité adaptative

Nous postulons que l'activité la plus nécessaire à l'adaptation, en handball, est celle de lecture, définie comme « *processus d'attribution de sens à des indices mis en relation par le joueur lui-même* »³¹. Cette activité doit permettre au joueur de « *prédire l'évolution des situations, ce qu'elles seront dans un futur proche* ». Ce postulat est en cohérence avec notre conception de l'environnement handball. Il s'agit pour nous « *d'un environnement fluctuant, changeant en raison des initiatives multiples que prennent sans cesse adversaires et partenaires, mais transformable à son propre avantage par les initiatives que le joueur saura prendre* »³². Dans ce contexte, imposant souvent des traitements incomplets, les joueurs doivent lire le plus rapidement possible les certitudes, les stabilités, les régularités, mais également élaborer des hypothèses sur les incertitudes, les irrégularités, les instabilités produites par les initiatives des partenaires et des adversaires. L'adaptation consiste, par la lecture, à « *réduire les plages de temps où le joueur est contraint de réagir à des événements non prévus ; et à l'inverse d'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 au moment où l'action engagée aboutira* »³³.

Dans cet environnement complexe, formaté par un système de règles spécifiques, l'activité de lecture doit permettre aux joueurs :

- de reconnaître les affrontements dans lesquels ils se trouvent impliqués ;
- de prévoir l'évolution possible du jeu. Un tireur ne déploie pas seulement une activité de tir, mais aussi une activité de lecture pour placer la balle là où le gardien ne peut plus être. Son partenaire ne se contente pas de lui « apparaître », mais déploie 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'actions du porteur de balle ;
- d'aboutir à des choix et des décisions visant à participer efficacement aux effets recherchés par son collectif sur l'adversaire ;
- de choisir le mode de jeu adapté à ses décisions.

31. PORTES (M.), *Handball des 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.

32. DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et d'entraînement*, FFHB, 1997.

33. PORTES (M.), *Handball des 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.

Les cycles et les situations proposés doivent permettre au joueur de déployer une activité en cohérence avec la lecture requise en handball. Les remédiations proposées par l'enseignant viseront à enrichir l'activité adaptative.

Conception des cycles et des apprentissages en milieu scolaire

L'enseignement du handball passe par un certain nombre d'opérations :

- situer les prestations actuelles telles qu'elles se manifestent lors des interactions collectives dans l'espace de jeu effectif (repérer, par exemple, la forme de jeu la plus représentative du groupe classe) ;
- décider de l'objet à construire ou à transformer en priorité pour espérer résoudre les difficultés des élèves ainsi objectivées dans l'espace de jeu effectif (réseau d'échanges, alternance de jeu autour et de jeu dedans, couloir de jeu direct, duel tireur/gardien) ;
- situer les prestations individuelles des joueurs telles qu'elles se manifestent dans les interactions attaquants/défenseurs (repérer, par exemple, les modes de jeu les plus représentatifs des joueurs par rapport à l'objet d'étude retenu) ;
- concevoir des situations visant le passage d'un mode de jeu initial à un mode de jeu visé.

Situations d'apprentissage³⁴

Duel tireur/gardien

La conception des situations tient compte d'un certain nombre de postulats :

- respecter la réalité du rapport de force que rencontre le joueur dans l'affrontement. Le joueur est souvent poursuivi et doit organiser un duel tireur/gardien en gérant la pression d'un adversaire ;
- permettre le déclenchement d'une véritable activité adaptative ;
- proposer au joueur de choisir entre des alternatives ;
- permettre au joueur de transformer à son avantage l'environnement afin d'induire certains comportements chez le gardien ;
- contribuer à faire passer le joueur d'un niveau de compétence à un autre, et donc viser des acquisitions en lecture, en connaissances et en savoir-faire.

La situation proposée fait suite à des apprentissages

34. Les exemples de situations proposés sont extraits de précédents travaux. Les références figurent en note.

ayant permis la construction de la cible et le passage d'un mode de jeu « percuteur » à un mode « éviteur »³⁵ (voir tableau « Transformations visées pour le duel tireur/gardien », p. 12).

► Situation 1

• Objectif

Choisir d'entrer en duel sur un mode « éviteur » ou « éviteur/feinteur » selon le contexte.

• But

Pour deux tireurs : marquer sans que le gardien touche la balle.

• Dispositif

Sur un demi-terrain : un gardien, deux colonnes de tireurs à l'intérieur des 9 mètres (orientés vers les passeurs), deux passeurs neutres au niveau de la ligne médiane, un défenseur à l'intérieur des 9 mètres. Trois plots matérialisent une ligne à 12 mètres des buts.

• Consignes de fonctionnement

Les deux tireurs font un appel vers leur passeur respectif et reçoivent la balle, puis ils reviennent vers le gardien pour entrer en duel. Le défenseur part des 9 mètres et choisit d'intervenir sur l'un ou l'autre des porteurs de balle dès qu'ils ont franchi la ligne de plots à 12 mètres.

La situation sollicite l'activité de lecture des tireurs puisqu'il faut prévoir quels seront les effets du premier duel sur les possibilités résiduelles du gardien.

Comment exploiter à son avantage les conséquences de ce premier duel ? Il existe plusieurs choix possibles. Le tireur peut concrétiser son intention en produisant une trajectoire qui prend de vitesse le gardien (gardien dominé, encore engagé dans le duel précé-

dent, ou revenant très vite en face du second porteur de balle) ou en tentant de découvrir les modalités permettant de battre un gardien dominant (sorti vainqueur du duel précédent et/ou se trouvant équilibré face à ce second tireur). Cette situation, qui génère deux duels consécutifs, permet de recourir à un mode de jeu ou à l'autre en fonction de la mise en relation de certains indices et de son évolution (voir tableau p. 12).

► Situation 1 bis (variante)

La situation 1 bis est une variante, qui poursuit le même objectif.

• Dispositif

Sur un demi-terrain : un gardien, deux couples de joueurs de chaque côté de la ligne de but (orientés vers les passeurs), deux passeurs neutres au niveau de la ligne médiane.

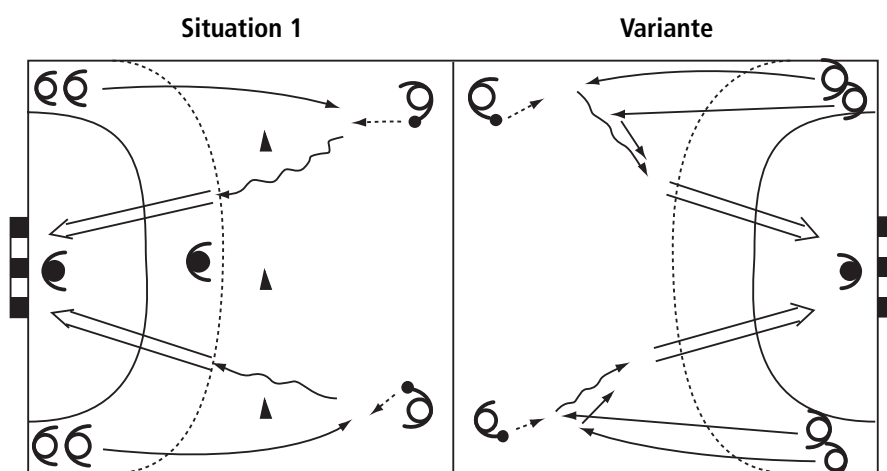
• Consignes de fonctionnement

Les deux couples s'élancent en même temps vers les passeurs. Le joueur qui s'approprie le ballon devient attaquant, l'autre devient défenseur et intervient sur son adversaire direct.

Les ballons sont lancés de façon à créer une incertitude quant à leur trajectoire. Les vitesses de course et les oppositions défensives étant variables, les duels se présentent avec un léger décalage temporel.

► Les remédiations possibles

Lorsque les joueurs éprouvent des difficultés à feinter le gardien, on peut placer un joueur derrière le but qui indiquera au second tireur, confronté à un gardien dominé, un pan de la cible qu'il estime accessible. Il doit également prélever des indices sur le tireur pour déterminer ce qui permet la marque lorsque le gardien est dominant et équilibré face au second



35. ESPOSITO (M.), « Du tir au duel tireur/gardien », *Approches du handball*, n° 54, 1999, p. 37-42.

tireur (voir tableau p. 12).

L'enseignant laissera un temps d'exploration libre de cette nouvelle possibilité pour permettre une auto-adaptation des joueurs au problème. Puis, il pourra adopter une forme plus cognitive de remédiation. Il demandera par exemple : comment faire croire au gardien que l'on va produire une trajectoire haute à droite alors qu'elle sera basse à gauche ? Ou bien il autorisera un échange entre le joueur placé derrière le but et les tireurs afin de favoriser l'émergence des conditions de réussite.

► Les transformations attendues

De cette confrontation expérientielle directe avec le problème en tant que tireur, puis en tant qu'observateur derrière les buts, diverses verbalisations doivent dégager :

- les indices pris sur le gardien qui, mis en relation, permettent d'anticiper tel ou tel pan de la cible probablement accessible au tireur qui entre en duel ;
- les actions préalables au déclenchement de la trajectoire, qui génèrent des mobilisations de segments ou des déplacements réactifs du gardien. Il s'agit de mettre en relation un ensemble de feintes possibles, du regard ou du geste, pouvant produire des régularités de comportement chez le gardien, et qui sont à exploiter.

Ce qui est donc en jeu dans l'alternative entre auto-adaptation et assistance des apprentissages par verbalisation, ce sont de nouvelles connaissances et une transformation du système de repères, mais également de nouveaux savoir-faire (voir tableau « Transformations visées pour le duel tireur/gardien », p. 12) :

- savoir que le gardien peut être influencé par la trajectoire du tireur au-dessus de la zone, par son regard, par la mobilisation du bras porteur de balle ;
- savoir que chacun de ces paramètres peut entraîner chez le gardien des déséquilibres momentanément exploitables.

Les indices mis en relation pour prédire l'évolution du duel peuvent être :

- le trajet et sa vitesse, les conséquences d'une trajectoire du tireur au-dessus de la surface sur le trajet du gardien (dans le cas d'un mode de jeu « éviteur ») ;
- le placement des segments du gardien et les pans de la cible rendus accessibles ou non par cette organisation ;
- les conséquences des feintes sur l'organisation motrice du gardien, libérant de nouveaux pans accessibles au tir.

Le joueur apprend à réinvestir ce qu'il a construit dans les situations précédentes :

- une organisation motrice lui permettant de pro-

duire des trajectoires prenant de vitesse le gardien ;

- une organisation motrice et des dissociations lui permettant d'induire des comportements exploitables et des trajectoires traversant le plan du gardien en douceur au rebond ou à travers.

Exploitation et reconstruction du couloir de jeu direct

► Les compétences et les ressources mises en jeu

Le couloir de jeu est un objet à construire par le joueur. Il représente un accès à privilégier vers la cible, un itinéraire possible, mais son exploitation est éphémère. Le développement de compétences permettant d'exploiter ou de reconstruire un autre itinéraire direct vers le but impose la résolution d'un certain nombre de problèmes. En effet, pour être efficace, le joueur doit assurer trois actions contradictoires :

- accélérer sa vitesse de course initiale afin de progresser selon un itinéraire choisi pour atteindre la cible avant la fermeture du couloir de jeu direct ;
- préparer un éventuel freinage d'urgence pour éviter un défenseur faisant obstacle dans le couloir de jeu direct (et/ou contrariant la progression initiale prévue) afin de reconstruire, en continuité, un autre itinéraire vers la cible ;
- conserver le ballon malgré les changements de vitesse, de direction et les tentatives de « vol dans le dribble » par le (ou les) défenseur(s).

La réussite dépend de la modulation de la vitesse de course, mais aussi de l'organisation posturale et de la conservation du ballon. La résolution de ce problème nécessite le développement d'un ensemble de ressources biomécaniques, informationnelles et affectives.

• Les ressources informationnelles

Le joueur doit mettre en relation certains indices sur l'état et les transformations du duel l'opposant à un défenseur « poursuiveur », « fermeur » ou « bloqueur ». Cela doit lui permettre de prédire l'évolution possible du duel qui l'oppose au défenseur. Ces indices peuvent avoir trait :

- aux trajets relatifs du porteur et du joueur défenseur entrant en duel avec lui dans le couloir de jeu direct. Les directions, les vitesses de ces trajets sont autant d'indices significatifs ;
- aux distances relatives évolutives, également significatives ;
- aux organisations motrices relatives, porteur de balle équilibré dominant ou à la poursuite de son ballon (donc déséquilibré par rapport à l'organisation motrice du défenseur proche), équilibré malgré sa vitesse ou en déséquilibre prévisible.

Cette mise en relation d'indices doit permettre au por-

teur de prédire l'évolution de l'état du couloir de jeu direct (où pourrait se faire le point de rencontre des trajets ? dans quelles conditions ?) et de décider du mode de jeu le plus adapté (traverser ou contourner).

• *Les ressources affectives*

Le joueur doit s'engager dans des actions en privilégiant la prise de risque ou la sécurité :

- prendre le risque de traverser avec un contact raisonné pour accéder directement à la cible ;
- différer cet accès pour assurer la conservation du ballon et la construction d'un nouvel itinéraire vers le but.

Les situations proposées³⁶ tiennent compte des contradictions décrites. Elles permettent de faire passer le joueur de « contourneur » à « contourneur/traverseur » dans les deux types d'affrontement (gagne-terrain et accès au tir). Nous avons choisi de décrire les premières adaptations dans le gagne-terrain.

► **Situation 2**

• *Objectif*

Déclencher chez le porteur de balle une activité de recherche de choix possibles vers le but dans le cadre du gagne-terrain.

• *But*

Pour les attaquants : traverser en dribble l'aire délimitée par les plots sans être touchés et tirer pour marquer. Pour les défenseurs : toucher un maximum de dribbleurs.

• *Dispositif*

Sur un terrain complet : deux gardiens, deux lignes de cinq attaquants, quatre défenseurs dans le cercle de basket-ball. Une aire de surface variable cons-

truite avec quatre plots.

• *Consignes de fonctionnement*

Les défenseurs doivent toucher un plot dès le signal du jeu donné par l'apparition du premier dribble, puis chercher à toucher le plus possible de porteurs de balle. La seconde ligne d'attaquants entre en jeu dès que les défenseurs sont à nouveau dans le cercle.

► **Les remédiation possibles**

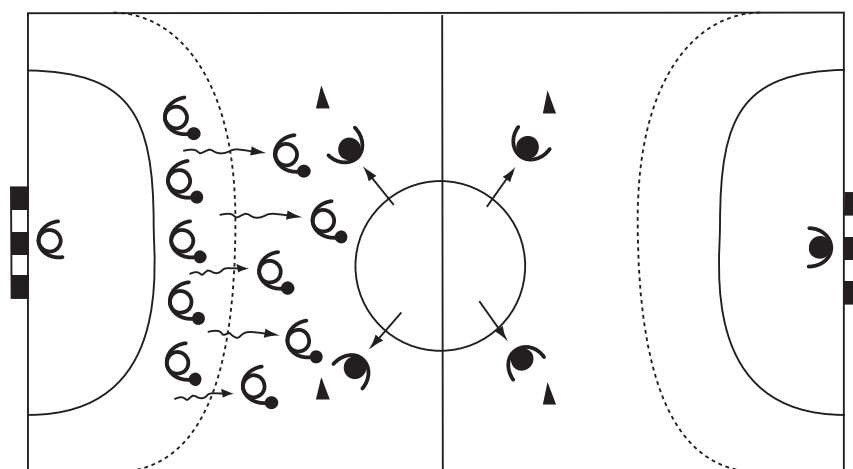
On peut proposer diverses remédiations :

- permettre aux attaquants et aux défenseurs de modifier l'« aire de chasse » ;
- inciter les élèves à une autre manière de faire en variant l'organisation de départ des lignes ou en organisant un départ en colonne de plusieurs joueurs ;
- faire verbaliser les élèves sur les avantages et les inconvénients de partir le premier ou le dernier en dribble ;
- faire verbaliser les élèves sur les stratégies possibles pour exploiter le retard d'un défenseur en train de toucher un plot ;
- faire verbaliser les élèves sur l'intérêt d'exploiter les conséquences de l'action des dribbleurs précédents ayant attiré vers eux un ou plusieurs défenseurs.

► **Les transformations attendues**

Cette situation permet de faire émerger l'objet couloir de jeu direct, ses états et son évolution. Il peut être disponible de manière éphémère et être exploité. Il peut être rendu momentanément difficilement exploitable par le retour de défenseur(s) tentant de toucher les porteurs de balle. Cette situation permet également de faire émerger une alternative fondamentale en handball : traverser, prendre de vitesse

Situation 2



36. ESPOSITO (M.), « Dribble de progression avec opposition », *Approches du handball*, n° 39, 1997, p. 13-18.

ou éviter. Cette décision est fondée sur la lecture des indices, leur mise en relation et sur la maîtrise des contradictions déjà évoquées.

Réduction du réseau d'échanges

La situation que nous présentons³⁷ permet d'envisager une palette de remédiations pour déclencher en permanence l'activité adaptative requise en handball³⁸. Elle représente donc à la fois une illustration de la transformation des modes de jeu du couple « défenseur proche/défenseur éloigné du porteur de balle » et une réflexion sur le rôle de la remédiation dans l'assistance aux apprentissages.

► Situation 3

• Objectif

Cette situation est conçue de façon à ce que le joueur passe du rôle de « perturbateur » à celui de « bloqueur » pour le défenseur proche du porteur et de celui d'« intercepteur » à celui de « contrôleur » pour le défenseur éloigné.

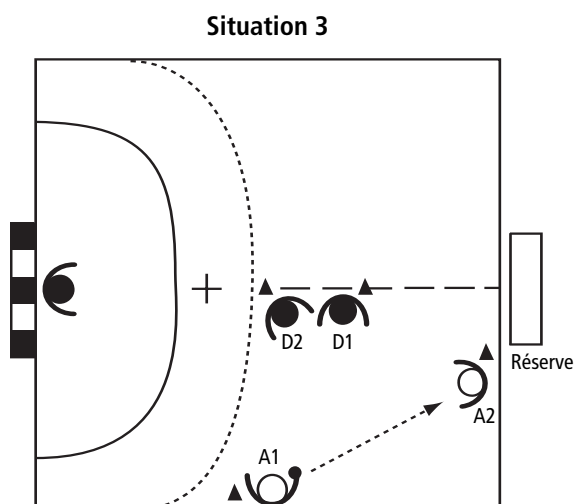
• But

Pour les attaquants : marquer. Pour les défenseurs : récupérer la balle et marquer en la posant dans une zone prévue à cet effet.

• Dispositif

Sur un quart de terrain : deux attaquants, l'un sur la ligne de touche (A1), un ballon en main, l'autre sur la ligne médiane (A2), deux défenseurs situés près de leur plot (l'un à 9 mètres, l'autre à 12 mètres), un gardien. Une zone située derrière la ligne médiane où les défenseurs posent les ballons récupérés.

• Consignes de fonctionnement



37. *Approches du handball*, numéro spécial Vescemont, 1993.

38. ESPOSITO (M.), FLAMENT (R.), « Régulation et activité adaptative du joueur de handball », *Approches du handball*, n° 61, 2001, p. 12-17.

La situation débute lorsque A1 fait une passe à A2. Les défenseurs peuvent alors intervenir. Le duo d'attaquants suivant commence à jouer lorsque les défenseurs sont revenus à leur point de départ.

► La sollicitation de l'activité adaptative requise en handball

Cette situation impose une double réversibilité intéressante :

- enchaînement permanent possible attaque/défense selon l'évolution du réseau d'échanges et les actions des défenseurs ;
- enchaînement de tous les statuts, chaque défenseur pouvant être, selon le réseau d'échanges, adversaire proche d'un porteur de balle ou adversaire éloigné agissant sur le partenaire du porteur de balle.

La continuité des actions et leur adaptation dans un contexte mouvant est rendue possible par les initiatives des partenaires ou des adversaires. Cette situation permet en effet des choix sous forme d'alternative : agir sur le crédit d'action pour réduire les possibilités du porteur dans le couloir de jeu direct ou agir sur le réseau d'échanges.

► Les remédiations possibles

• Pour déclencher une activité de lecture

L'enseignant peut conduire les joueurs à s'interroger sur les interventions autorisées possibles sur le porteur de balle et les conséquences espérées quant aux chances d'interception par le partenaire. Il peut ensuite les inviter à tester leurs choix. Les relations entre les actions du défenseur proche et le reliquat des trajectoires possibles, donc plus faciles et plus prévisibles pour le défenseur éloigné, doivent être intériorisées par aller-retour entre les expériences concrètes et les reculs réflexifs.

L'enseignant peut engager une réflexion sur les indices permettant de prédire ces trajectoires : mettre en relation le trajet imposé au dribbleur, la pression exercée par le défenseur proche lorsqu'il oriente ou bloque l'organisation motrice du porteur et la position actuelle (ou le trajet) du partenaire du porteur. Le défenseur éloigné peut donc prédire les trajectoires éventuelles et se placer de manière à les interdire ou à les autoriser pour mieux les couper. Il devient « contrôleur ».

• Pour déclencher l'acquisition de connaissances sur la réduction du réseau d'échanges

Afin d'optimiser les apprentissages, l'enseignant peut proposer des équipes composées de joueurs devenus experts soit dans la réduction des possibilités du porteur, soit dans l'exploitation de cette réduction (jeu sur la trajectoire). On peut organiser des

défis avec des équipes présentant des compétences différentes et un débat sur l'intérêt de posséder un bon « harceleur », un bon « bloqueur » et/ou un bon « contrôleur ».

• *Pour agir sur le contexte à son avantage*

L'enseignant peut inciter les joueurs à chercher une règle visant à réduire les incertitudes générées par les initiatives du porteur de balle, puis une (ou des) action(s) visant, au contraire, à augmenter les contraintes qui pèsent sur lui. Par exemple :

- tout porteur de balle touché doit s'arrêter (exploiter les conséquences) ;
- tester des feintes concernant l'intention réelle sur le porteur (feinte par réduction de la distance, puis remplacement en « barrage » entre le but et le porteur de balle en maintenant une certaine distance, puis réattaquer le porteur).

► **Les transformations attendues**

Il s'agit, pour les défenseurs, de passer d'un mode de jeu à l'autre et d'acquérir des connaissances sur la réduction du réseau d'échanges. On peut diminuer le crédit d'action d'un porteur de balle en orientant sa course, en la bloquant et en agissant simultanément sur le dribble, ce qui permet de favoriser l'intervention défensive sur un éventuel échange. On peut perturber les possibilités du réseau d'échanges en dissuadant les trajectoires résiduelles ou les autoriser pour mieux intercepter ces trajectoires anticipées.

Enrichissement du réseau d'échanges

Les ouvrages et revues traitant du handball proposent beaucoup de situations concernant l'enrichissement du réseau d'échanges³⁹. Nous proposons donc une seule situation⁴⁰.

► **Situation 4**

• *Objectif*

Pour le partenaire du porteur de balle : passer du rôle d'« accompagnateur » au rôle de « solliciteur ».

• *But*

Marquer sans entrée du joker rapporte 3 points ; marquer après l'entrée du joker sans qu'il touche le ballon rapporte 2 points ; marquer après échange avec le joker rapporte 1 point. Les défenseurs marquent 3 points s'ils interceptent la balle, 2 points s'ils la font perdre.

• *Dispositif*

Sur une moitié de terrain en longueur : trois attaquants situés dans la zone des 9 mètres adverse, trois défenseurs qui leur font face, un joker sur la touche, un gardien de but.

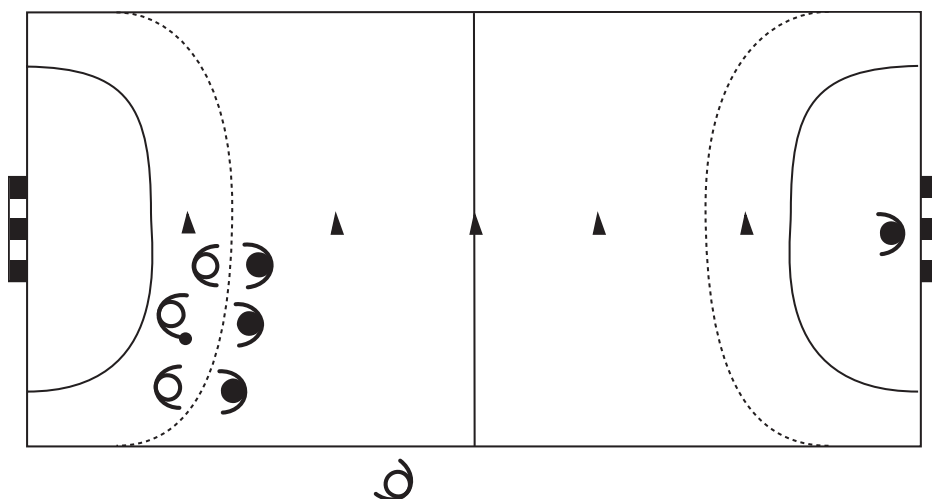
• *Consignes de fonctionnement*

Le jeu commence par la passe d'un attaquant à l'un de ses partenaires. Le joker décide d'entrer en jeu (ou non) en fonction de l'évolution des possibilités (ou non) d'échange qu'il prédit.

► **Les remédiations possibles**

L'enseignant peut faire verbaliser les élèves sur les conditions rendant nécessaires l'entrée du joker ou,

Situation 4



39. Nous rappelons qu'une quinzaine de situations sur ce thème, pour tous les niveaux, figurent sur le site de situations animées : www.tacticsports.com. *Le handball des 9-12 ans* (Éditions Revue EPS, 1989) propose des situations telles que « gagner du terrain par zones », « passer par le cercle ou le(s) joker(s) », « passer par la touche », qui contribuent à l'enrichissement du réseau d'échanges et à l'accès aux compétences collectives et individuelles (voir tableaux p. 94, 95, 97).

40. *Approches du handball*, numéro spécial Vescemont, 1993. Les effets de l'enrichissement du réseau d'échanges sont à mettre en relation avec le tableau « Transformations visées pour le partenaire du porteur de balle » (voir p. 97).

au contraire, sur les actions des attaquants permettant de se passer de cette aide. Il peut proposer au joueur d'agir sur l'environnement (largeur de l'espace de jeu initial, densité) pour obtenir l'un des effets précédents afin de faire émerger des connaissances sur le réseau d'échanges, son enrichissement ou sa réduction.

► Les transformations attendues

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

Le partenaire du porteur de balle doit comprendre que si le porteur est limité dans son action, se rendre disponible ne consiste pas toujours à s'approcher de lui. Il doit construire une distance d'échange et un point fictif pour favoriser la progression du ballon vers le but sans risque.

Remarque : cette situation favorise le passage d'un mode « solliciteur » à un mode « relayeur » en ajoutant un défenseur en même temps que le joker⁴¹.

Conclusion

Nos propositions sont orientées par des « théories d'action ». La relation entre la lecture et les connaissances, les représentations, les conceptions qui orientent cette lecture et, en définitive, les décisions des joueurs sont des exemples d'influence cognitiviste et constructiviste. Ces influences expliquent probablement notre postulat concernant les modes de jeu, à la fois manifestation d'une conduite observable et de processus sous-jacents (cognitifs et informationnels), sur lesquels l'enseignant doit élaborer des hypothèses. Elles orientent notre conception des apprentissages avec la mise en place d'un environnement didactique mettant en avant la résolution de problèmes et un guidage de ces apprentissages afin de faire passer d'un mode de jeu à l'autre. Cet environnement didactique visant à déconstruire des conceptions, construire de nouvelles connaissances par le biais de

conflits d'élève à élève ou d'élève à tâche ou encore par « conflit socio-cognitif » renvoie probablement au modèle allostérique de A. Giordan⁴². D'autres propositions existent, orientées par d'autres théories d'action⁴³.

BIBLIOGRAPHIE

Approches du handball, numéro spécial Vescemont, 1993.

Handball, un rebond vers l'avenir, Savoir gagner, 2001.

Le handball des 9-12 ans, Éditions Revue EPS, 1989.

COSTANTINI (D.), « Dialectique attaque/défense », Hand-vidéo, Fédération française de handball, 1986.

COSTANTINI (D.), « Dialectique attaque/défense », *Approches du handball*, n° 21, 1994, p. 10-21.

COSTANTINI (D.), « Recherche sur les défenses actives », *Approches du handball*, n° 35, 1996, p. 13-28.

COSTANTINI (D.), *Handball*, Éditions Revue EPS, 1997.

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE, *9-12 ans, modes de jeu et entraînement*, FFHB, 1997.

DUBERTRAND (H.), *Passeport handball*, Éditions Revue EPS, 2004.

ESPOSITO (M.), « Dribble de progression avec opposition », *Approches du handball*, n° 39, 1997, p. 13-18.

ESPOSITO (M.), PORTES (M.), RONGEOT (F.), « Formation à l'autonomie décisionnelle en handball », *Recherche sur l'intervention en EPS et en sport*, Colloque international d'Antibes, DREEPS Nice, 16-18 décembre 1998.

ESPOSITO (M.), « Du tir au duel tireur/gardien », *Approches du handball*, n° 54, 1999, p. 37-42.

ESPOSITO (M.), FLAMENT (R.), « Régulation et activité adaptative du joueur de handball », *Approches du handball*, n° 61, 2001, p. 12-17.

ESPOSITO (M.), « La relation base arrière/joueur(s) dedans », *Projet équipe de France masculine*, Cellule NTIC, UFR STAPS.

GIORDAN (A.), « Apprentissages : face aux obstacles, un nouveau modèle », *colloque Sorbonne*, 1989.

GIORDAN (A.), « (Re)construire les connaissances », *Sciences humaines*, n° 38, p. 22-25.

JEU (B.), *Le sport, l'émotion, l'espace*, Vigot, 1977.

LACOUX (J.-P.), *Histoire et histoires du handball fran-*

41. Pour les développements, voir tableau « Transformations visées pour le partenaire du porteur de balle », p. 97.

42. GIORDAN (A.), « Apprentissages : face aux obstacles, un nouveau modèle », Colloque Sorbonne, 1989.

GIORDAN (A.), « (Re)construire les connaissances », *Sciences humaines*, n° 38, p. 22-25.

43. MARIOT (J.), « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », *Revue EPS*, n° 258, 1996, p. 57-62.

MARIOT (J.), « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », *Revue EPS*, n° 261, 1996, p. 59-64.

MARIOT (J.), DELERCE (S.), « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », *Revue EPS*, n° 283, 2000, p. 61-66.

DUBERTRAND (H.), *Passeport handball*, Éditions Revue EPS, 2004.

çais : 1932-1996, FFHB, 1998.

MARIOT (J.), « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », *Revue EP.S*, n° 258, p. 57-62,

MARIOT (J.), « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », *Revue EP.S*, n° 261, p. 59-64.

MARIOT (J.), DELERCE (S.), « Nouvelle approche didactique fonctionnelle », *Revue EP.S*, n° 283, p. 61-66.

PAOLINI (M.), PORTES (M.), « Handball », in *Éducation physique et didactique des APS*, AEEPS, 1990, p. 90-102.

PASSMARD (P.), SORIN (L.), « Jeu en lecture/jeu programmé en attaque », *Approches du handball*, n° 46, 1998, p. 29-34.

PINTURAUULT (J.), *Handball à 7, des débuts à la haute compétition*, Borneman, 1976.

PORTES (M.), *Handball de 8-9 ans à 15-16 ans, la formation initiale des joueurs et joueuses en questions*, FFHB, 2002.

PORTES (M.), ESPOSITO (M.), RONGEOT (F.), « Compétences spécifiques et contenus d'enseignement en EPS », *Revue EP.S*, n° 274, 1998, p. 15-19.