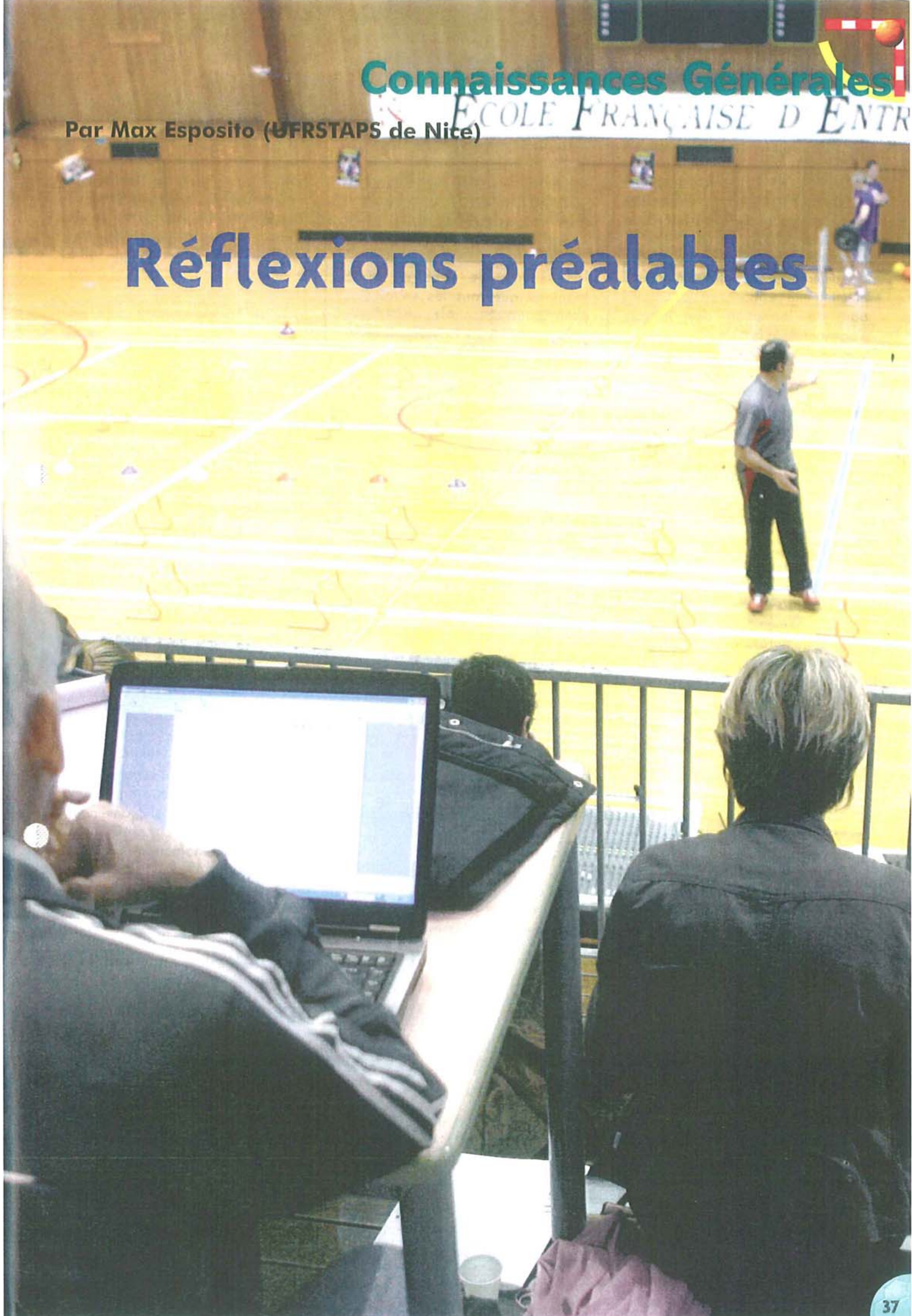


Par Max Esposito (UFRSTAPS de Nice)

ÉCOLE FRANÇAISE D'ENTR

Réflexions préalables



La projection, lors du stage de Landernau, de séances d'entraînement de haut niveau a confirmé notre point de vue sur la nécessité d'un continuum de formation d'une tranche d'âge à l'autre.

Ces différentes séquences démontrent, en effet, une permanence des besoins dans la formation des joueurs s'agissant de la lecture des situations. Ces besoins ne concernent donc pas que la tranche 9-12 ans.

Les entraîneurs adultes font référence, désormais, presque systématiquement, à la nécessité d'une lecture pertinente des situations de jeu.

Notre collectif tente depuis de nombreuses années de faire des propositions (conception, situations, séances, ouvrages, articles) visant à aider à l'optimisation de cette activité de lecture lors de la formation.

Nous avons même évoqué une entrée par le « perceptivo-décisionnel » pertinente dans la tranche 9-12 ans.

Cependant nous pensons que cette activité doit être en permanence sollicitée lors des entraînements dans les catégories supérieures. Le joueur se confrontant à des rapports de force de plus en plus complexes doit pouvoir s'appuyer sur ce domaine de ressources. Même si d'autres domaines contribuant à l'explosivité, à la motricité spécifique prennent de l'importance, il convient, de notre point de vue, d'entretenir et d'enrichir encore l'activité de lecture.

Ce postulat trouve donc un écho dans le discours d'entraîneurs de collectifs adultes, qui, de plus en plus, constatant certaines lacunes, regrettent une faiblesse dans l'activité de lecture de leurs joueurs.

Les séances de l'EFE en 2006 montrent que tous les entraîneurs cherchent à obtenir des effets sur le rapport de forces adverse et choisissent une modalité technique à faire s'approprier par les joueurs pour obtenir cet effet. Mais ces mêmes entraîneurs, cependant, constatent au cours de la séance les limites des joueurs en matière d'adaptation. La séance de P. Canayer est très représentative de ce point de vue.

Notre collectif a proposé lors du stage un « modèle » de fonctionnement du joueur en situation qui pourrait, peut-être permettre « le fil rouge » de formation à l'activité de lecture quelque soit les catégories.

Confronté à un problème, le joueur quelque soit son niveau de jeu, doit produire des effets sur un rapport de forces. Ces effets paraissent être de même nature quelles que soient les catégories. Par contre pour produire ces effets, le joueur devrait avoir à sa disposition un certain nombre d'outils (techniques, tactiques). Ceux-ci sont, par contre, évolutifs selon le niveau de pratique.

Enfin, ces divers « outils » permettent en fait d'agir sur des « objets » représentant autant de « connaissances à acquérir ». Il s'agit par exemple d'agir

sur un couloir de jeu direct pour le rendre inaccessible à un porteur de balle, ou d'agir sur le réseau d'échanges pour le perturber et récupérer éventuellement la balle... Ces objets, on le constate, se retrouvent chez le débutant et le champion.

Maurice Portes propose dans son ouvrage un développement de ce système mettant en relation :

Effet(s)-Objet(s)-Outils...

Nous avons donc demandé aux stagiaires de transformer leur pratique quotidienne d'entraîneurs lors de la conception des situations en envisageant en préalable une réflexion sur les effets qu'ils souhaitaient voir obtenir lors des diverses interactions collectives ou individuelles (en attaque ou en défense), sur le ou les objets qui seraient la cible des apprentissages, et les outils à construire pour obtenir ces effets...

Plusieurs situations ainsi conçues font l'objet d'une production dans la revue *Approches du Handball*. Nous proposons notre propre contribution à cette recherche de « fil rouge » de formation en présentant une situation. Cette situation bien que destinée au public de joueurs 9-12 ans peut, probablement, en envisageant certains aménagements, rester pertinente, de part les adaptations qu'elle suggère, pour d'autres catégories...



Connaissances Générales



Dispositif

Moitié de terrain d'attaque, trois secteurs : central, externe à droite et à gauche sont matérialisés par des plots. Un gardien de but et deux défenseurs. Une colonne de joueurs sur la ligne médiane, tous porteurs d'un ballon.

Règles de fonctionnement de la situation :

La situation commence lorsqu'un porteur de balle progresse en dribble en choisissant l'espace central ou l'un des espaces externes pour attaquer le but. Les défenseurs doivent coordonner leurs actions pour interdire l'accès au but du porteur de balle. Les autres porteurs de balle peuvent à tout moment décider de partir en dribble ou de poser leur ballon et choisir un rôle de partenaire du porteur de balle.

Effet à produire dans cette situation :

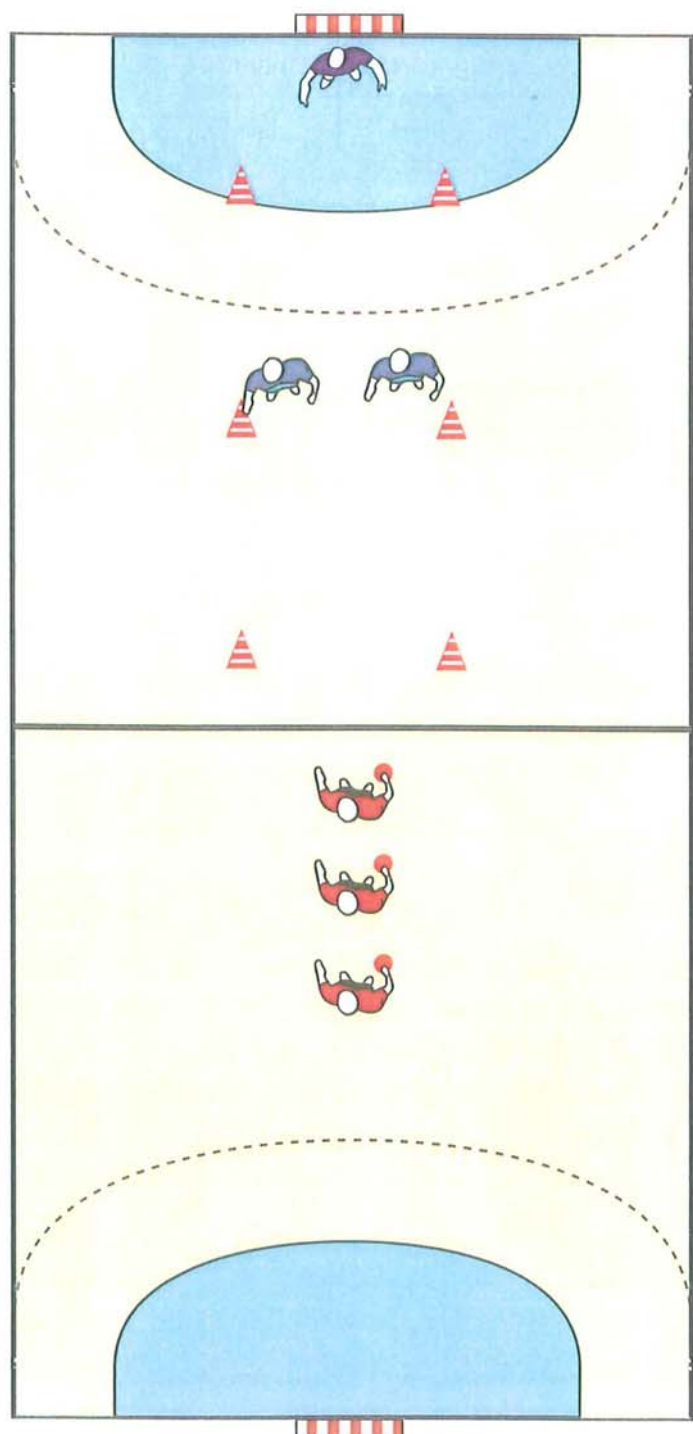
La recherche de la concentration de défenseurs en un point de l'espace défensif et, corrélativement, la libération d'espaces momentanément libérés.

Les objets à construire dans la pensée tactique des joueurs sont :

Le couloir de jeu direct à exploiter grâce à ses compétences de porteur de balle et /ou la création de couloir de jeu direct exploitable par des partenaires.

Les outils tactiques et ou techniques devant être construits pour atteindre l'effet espéré :

La prise de vitesse ou l'évitement d'adversaire s'opposant à la progression dans le couloir de jeu direct, et corrélativement un échange de renversement vers un partenaire dans un autre couloir momentanément libéré de l'action défensive



Connaissances Générales

Activité perceptivo-décisionnelle en « jeu » :

Pour le porteur de balle engagé dans la recherche d'un accès au but, mise en relation d'un certain nombre d'indices lui permettant de prévoir l'évolution possible de la situation :

Mise en relation entre sa propre vitesse, la distance à la cible et la vitesse de « fermeture » du défenseur proche, la position ou le déplacement du défenseur « éloigné » la prise en compte de la libération, du fait de son action, d'espace(s) libéré(s) soit dans le secteur immédiatement proche soit dans un secteur éloigné

Pour le joueur suivant devant intervenir :

Ce joueur doit décider, en fonction d'une mise en relation d'indices portant sur le crédit d'action du porteur précédent, l'évolution du rapport de forces et les espaces se libérant :

- Soit de partir en dribble afin d'exploiter les conséquences de l'action du porteur précédent et en choisissant donc, d'attaquer dans les espaces momentanément libérés afin d'exploiter lui-même la situation et d'aller au duel tireur gardien le plus rapidement possible (... s'il échoue dans sa tentative il devrait avoir attiré, fixé l'un ou

l'autre des défenseurs et le joueur suivant devra exploiter...).

- Soit poser son ballon et rechercher l'exploitation des espaces libérés en sollicitant un échange de balle
- Soit poser son ballon pour venir apporter une aide au porteur de balle précédent s'il le juge rapidement en difficulté

Le partenaire suivant ayant les mêmes choix à opérer de même pour tous les joueurs de la colonne d'attaquant

Nous pouvons donc modéliser le fonctionnement espéré du joueur devant ainsi se « rajouter » en exploitant l'évolution produite dans la situation :

