

## ANALYSE DIDACTIQUE HANDBALL

### Sommaire

<b>1 DEFINITIONS</b> : .....	<b>2</b>
<b>2 PROBLEME FONDAMENTAL</b> : .....	<b>2</b>
<b>3 LES ENJEUX DE FORMATION</b> : .....	<b>2</b>
<b>4 CARACTERISTIQUES DU HANDBALL</b> : .....	<b>2</b>
<b>5 OPPOSITION ET RAPPORT DE FORCE</b> : .....	<b>3</b>
5.1 DES INDICES PERMETTENT DE JUGER L'ETAT DU RAPPORT DE FORCE : .....	3
5.2 ACTIONS OFFENSIVES POUR GAGNER LE RAPPORT DE FORCE : .....	4
5.3 ACTIONS DEFENSIVES POUR GAGNER LE RAPPORT DE FORCE : .....	4
<b>6 LES DIFFERENTES PHASES DE JEU ET PLANS DE REGULATION DE L'ACTION,</b> .....	<b>4</b>
6.1 DANS LA PHASE DE GAGNE TERRAIN : .....	5
6.2 DANS LA PHASE DE MANOEUVRE DEVANT LA SURFACE DE BUT . .....	5
6.2.1 <i>En attaque</i> : .....	5
6.2.2 <i>En défense</i> : .....	5
6.3 DANS LA PHASE DE DUEL TIREUR/GB. : .....	6
<b>7 POSTES CLES, JEU AU POSTE ET DISPOSITIFS ET ACTIONS DANS LES DUELS</b> .....	<b>6</b>
7.1 CONCLUSION : ALTERNATIVE TACTIQUE ET ADAPTATION A UN RAPPORT D'OPPOSITION .....	6

### Bibliographie

Marc AUBERT & Coll., 1998, EPS : la remise en forme des APS en milieu scolaire. Coll. : Démarches innovantes. CRDP de Dijon.

C. BAYER, 1995, L'enseignement des jeux sportifs collectifs, 4<sup>ème</sup> Edition, Ed Vigot.

M. BILLARD, 1999, JF GREHAIGNE et JY LAROCHE, L'enseignement des sports collectifs à l'école. Ed DE BOECK Université.

Dossier EPS n° 17 : Didactique des SCO à l'école. : Groupe « SCO » de l'académie de Dijon.

JC MARCHAL, 1990, Jeux traditionnels et jeux sportifs. (Bases symboliques et traitement didactique). Ed. VIGOT

J. MARIOT, 1992, Handball, Coll. De l'école aux associations, Ed. VIGOT.

## 1 Définitions :

Activité d'opposition et de coopération qui se joue dans un espace interpénétré, et un cadre réglementaire, dont le but est d'atteindre par un lancer manuel de ballon une cible verticale gardée et mise à distance.

**C'est 1 compétition** entre 2 équipes qui luttent incessamment pour disposer du ballon et marquer plus de buts que l'adversaire. Donc dans toutes les situations du jeu, il y a de l'opposition et de la coopération.

Le HB est un jeu d'affrontement collectif médié par un B, où l'activité de démarquage (ou d'évitement) est constante voire vitale. Le HB sollicite l'action d'un groupe sur lui-même en interaction avec un autre groupe, pour atteindre une cible verticale (gardée par un GB, et située dans une zone réservée) plus souvent que l'adversaire dans des conditions spécifiques de jeu.

## 2 Problème fondamental :

Résoudre en acte, à plusieurs, des problèmes peu ou pas prévus pour assumer dans la même action, l'attaque de la cible adverse et la défense de sa propre cible...

Les contradictions :

- Coopérer/s'opposer,
- Action individuelle/action collective,
- Continuité/rupture d'une action.

## 3 Les enjeux de formation :

### Enjeu socio-culturel :

- La performance des équipes nationales;- Le nombre des licenciés;- La place du handball dans l'espace des sports (Pociello, 1981);- Répartition assez homogène sur le territoire.

### Enjeu éducatif :

Vivre l'appartenance au groupe - participer à l'élaboration du projet collectif (coopération) ; en effet c'est un **jeu de coopération** donc les choix et les actions du joueur doivent être cohérents avec le projet offensif ou défensif de l'équipe.

– respect des règles et des autres

### Enjeu éthique :

Respect des règles sinon réprimer tout acte d'antijeu et toute irrégularité grossière = sanctions progressives disciplinaires.

### Enjeu lié au problème fondamental :

En sports collectifs, le problème fondamental consiste à «résoudre en acte, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus a priori tant dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité, pour assumer contradictoirement la progression et/ou la conservation de la balle en phase offensive, la récupération de la balle et/ou la protection de sa cible en phase défensive.». [inspirée de Metzler (1987, 144)]

**Pour résoudre les successions de problèmes et faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe =** Acquisition de conduites motrices décisionnelles

**Jeu rapide de démarquage** où il y a une succession de duels à gagner = Acquisition d'une motricité spécifique au handball correspondant aux possibilités règlementaires données au PdB, au Def. et aux caractéristiques de la cible et du ballon.

## 4 Caractéristiques du handball :

Le système de contraintes permanentes est constitué de :

- Les conditions de marque : le ballon franchit entièrement le plan frontal de la cible (6m<sup>2</sup>), protégée par un gardien. 1 but = 1 point. (Système de marque et type de cible)
- Les caractéristiques de l'aire de jeu : milieu stable, 40m./20m., espaces interpénétrés, la cible se trouve dans 1 zone réservée au gardien de but.

- Les conditions de l'égalité des chances : corps obstacle au déplacement de l'adversaire, tenue du ballon à une main et progression avec le ballon limitée, possibilité de contrôler son adversaire avec les mains. Droit des joueurs entre eux.
- La pression temporelle : toutes les règles qui limitent le temps d'action et la pression temporelle exercée par les adversaires.

Ceci influence les droits de joueurs.

Cf. 1<sup>ère</sup> unité contradictoire (droits entre joueurs / actions balle en main)

Cf. 2<sup>ème</sup> unité contradictoire (droits entre les joueurs / degré de précision pour marquer)

## 5 Opposition et rapport de force :

A l'**origine des actions des joueurs**. Il y a des **principes opérationnels** (lois) qui sous-tendent les rapports d'opposition et de coopération entre les joueurs.

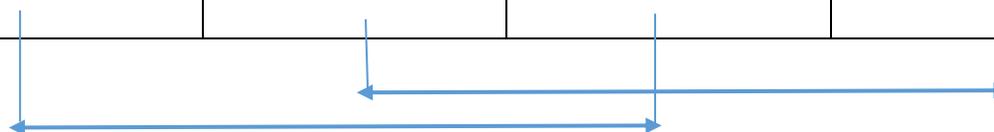
Ils peuvent s'énoncer en tenant compte du contexte de rapport de force comme dans ce tableau :

<b>EN ATTAQUE</b> (en coopérant) :	<b>EN DEFENSE</b> (en s'opposant) :
<p><u>Faire progresser le ballon vers la cible adverse</u></p> <p><u>Conserver le ballon.</u></p> <p><u>Se mettre en situation favorable de tir :</u> Jouer en mouvement Utiliser et/ou créer des espaces libres Gagner le duel avec son adversaire direct.</p> <p><u>Marquer</u> Tirer/viser Gagner le duel avec le GB.</p>	<p><u>Gêner la progression du ballon</u> Stopper le porteur de balle Se replier entre l'adversaire et la cible</p> <p><u>Récupérer le ballon le plus tôt possible.</u></p> <p><u>Protéger sa cible</u> Intercepter le ballon. Stopper le porteur de balle. Gêner les actions de son adversaire direct. Dissuader la passe. Contrer le tir. Aider son partenaire proche.</p>

Ce qui donne le sens à l'opposition c'est le ballon et la cible.

Le rapport de force est toujours entrain de changer (SPIRALE) car chacune des 2 équipes essaie de le faire basculer en sa faveur.

<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>	
Progresser vers la cible et marquer	Conserver le ballon	Récupérer le ballon	Protéger sa cible
Intention offensive	Attitude défensive	Attitude offensive	Attitude défensive



### 5.1 Des indices permettent de juger l'état du rapport de force :

- Le surnombre (ou infériorité numérique)
- L'espace occupé collectivement = Densité de joueurs = jeu de marquage / démarquage jouer dans les grands espaces (faible densité)
- Les espaces libres (devant ou derrière, couloir de jeu direct et zone favorable de tir dans espace effectif de marque)
- Vitesse et orientation des déplacements des autres joueurs

- La distance à la cible
- L'accélération
- Capital d'actions du porteur de balle
- Ligne d'avantage (épaule) sur le défenseur direct.
- Le ballon / cible
- L'ensemble " GB/cible "
- Couple " PB/adversaire direct "
- Les autres couples d'adversaires
- L'ensemble " tireur/B. "
- Le couple " tireur/GB.
- Le couple " tireur/défenseur direct "

### 5.2 Actions offensives pour gagner le rapport de force :

Etager et écarter l'espace effectif de jeu grâce à l'occupation permanente des 4 postes clés

Circulation rapide et précise du ballon pour prendre de vitesse le défenseur (renversement, décalage, saut de poste)

Circulation des joueurs entre les défenseurs (intervalle ou entre 2 lignes avec joueur d'appui) ou changeant de secteur (croisé)

Aide d'un ou 2 joueurs dedans (blocs et écrans)

### 5.3 Actions défensives pour gagner le rapport de force :

Faire barrage = fermer les espaces : protéger l'axe central et excentrer les adversaires.

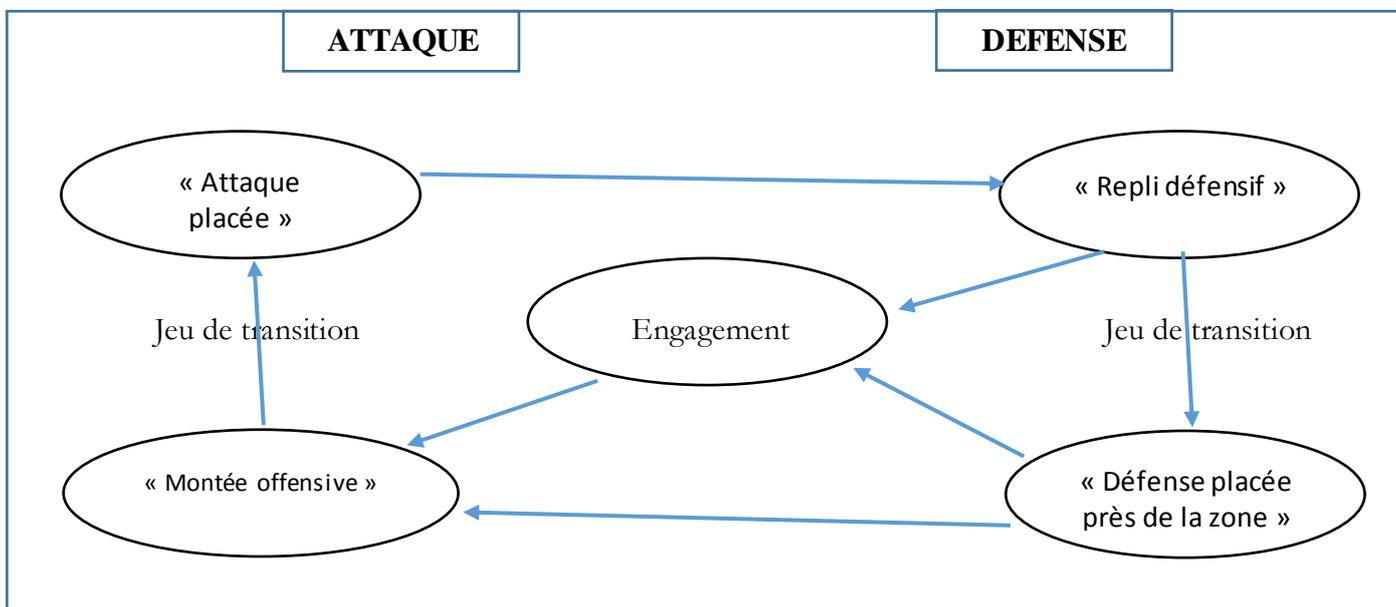
Circulation des joueurs = homme à homme ou zone = changement ou glissement

Intercepter le ballon

## 6 Les différentes phases de jeu et plans de régulation de l'action,

Contre-attaque Montée de balle (CA directe ou relais en 1 ou 2 vagues) – jeu de transition (profite de la désorganisation de la défense) – jeu regroupé devant la cible (Attaque = circulation de joueurs et de ballons avec aide / Défense = circulation et placement de joueur sur adversaire ou sur circulation du ballon) – défense homme à homme stricte ou avec changement (pressing plus ou moins haut) et défense de zone sur circulation du ballon (faire barrage, fermer les espaces à plusieurs).

**Les différentes phases de jeu** M. PORTES et Coll. comparées à celles de M. ESPOSITO :



Ces phases caractéristiques correspondent à des situations topologiques du B par rapport au but adverse et à une succession chronologique. Elles ont un objectif spécifique (INTENTIONS PRIORITAIRES poursuivies par les joueurs dans cette phase) et un type de jeu (ACTIONS PARTICULIÈRES) s'y développe.

Il y a toujours **alternance** : Il faut réguler en permanence l'alternative :

Jeu direct (CJD)	Jeu indirect
Jeu en profondeur	Jeu latéral
Jeu de pénétration	Jeu de contournement
Petit espace	Grand espace
Jeu rapide	Jeu lent

### 6.1 Dans la phase de gagne terrain :

Elle se déroule sur grand espace / faible densité (tout le terrain) et se caractérise par la rapidité des actions. (intentions : prendre de vitesse les adversaires).

- Contre attaque directe : le B parvient en zone de marque en une seule passe.
- Montée offensive rapide ou montée de B. : quand la CA directe est impossible, il s'agit d'utiliser un ou deux relais pour amener rapidement le B en zone de marque.
- Jeu continu : quand l'équipe bute sur le repli défensif mais décide d'exploiter la phase intermédiaire où la défense n'est pas encore stabilisée en profitant de son activité de placement/replacement.

### 6.2 Dans la phase de manoeuvre devant la surface de but.

#### 6.2.1 En attaque :

Elle se déroule dans un espace plus petit et se caractérise par une forte densité des joueurs rendant l'exploitation et la création d'espaces libres plus difficile.

Il y a deux grandes possibilités de jeu :

- Créer et exploiter un intervalle pour aller au but.
- Mettre un joueur en situation favorable pour tirer au dessus de la défense.

Il y a deux grandes formes de jeu :

- Le jeu direct caractérisé par : engagement direct dans l'intervalle (en prise de vitesse ou sur bloc ou écran), ou le débordement en 1 contre 1.
- Le jeu indirect caractérisé par : des passe et va sous forme de croisés, de contournements avec changement de secteur, de permutations entre attaquants, ou, des combinaisons plus ou moins complexes entre au moins deux joueurs.

Toutes les actions recherchent la continuité du jeu.

Ce n'est possible que si chaque joueur enchaîne les actions:

- D'engagement dans l'intervalle
- De replacement face à un intervalle
- D'appel de B dans un espace libre
- De rééquilibrage en cas de changement de secteur d'un partenaire.

#### 6.2.2 En défense :

Toutes les actions recherchent la rupture du jeu, c'est à dire la récupération du B.

La récupération du B est possible sur :

- Interception directe
- Récupération du B grâce à une faute de l'attaque provoquée par l'activité des défenseurs.

Les intentions défensives privilégiées selon la stratégie et l'organisation défensive sont :

- Gênner, harceler, stopper le PB.
- Aider, couvrir le partenaire et dissuader contrôler pour les défenseurs proches du PB.
- Intercepter, dissuader et contrôler pour les défenseurs loin du PB.

### 6.3 Dans la phase de duel tireur/GB :

Cf. doc / approche du HB

Elle est caractérisée par les composantes stratégiques et tactiques du duel ; les notions de lecture, d'anticipation et d'incitation.

Augmente le temps d'action / diminuer l'incertitude	Diminuer le temps d'action / augmenter l'incertitude
---	--

Le tireur, en réduisant le temps de réaction du GB et en augmentant l'incertitude de la trajectoire de ses tirs, tente de :

- A partir de l'identification des parties du but libres, de battre le GB par des tirs rectilignes et puissants, lobés ou à rebonds, masqués ou avec effets.
- Inciter le GB à engager des actions précoces irréversibles (déplacements, perte d'appuis, mobilisation violente d'un segment...).

Le gardien, grâce à la lecture, l'anticipation et l'incitation, tente, pour pouvoir détourner ou intercepter le tir, de : (réaction, anticipation, incitation)

- Lire la trajectoire du B. (sur des tirs de loin et/ou peu puissants parce que le temps disponible est suffisamment long pour réagir.) ou les intentions du tireur (parce que l'anticipation permet un temps de réaction plus court.).
- Inciter le tireur à déclencher un tir prévisible dans sa forme et son impact.

MARIOT : HB : **dialectique (unité de contraire) sémiotrice** opposant l'attaquant au défenseur, l'attaque à la défense à travers différentes phases de jeu.

Le P de B est **décideur** / le NP de B est **créateur**.

## 7 Postes clés, jeu au poste et dispositifs et actions dans les duels

4 postes clés en attaque – écarter – étager

Ailiers – pivot – demi-centre – arrières.

Dispositifs défensifs : aligné ou étagé, pressing + ou – haut, défense de zone / trajectoires du ballon ou défense homme à homme / joueur.

Duels liés à des actions de marquage, de protection de cible (alignement + fermeture d'intervalle + contre), d'aide (glissement ou changement)

Dispositifs offensifs en réaction avec 1 ou 2 joueurs dedans.

Duels liés à des action de démarquage ou d'évitement (prise de vitesse, contre-pied), d'aide sans ballon (bloc, écran) ou d'aide avec ballon (changement de secteurs)

### 7.1 Conclusion : Alternative tactique et adaptation à un rapport d'opposition :

les actions sont organisées en fonction de : Occuper les espaces - Créer le surnombre - Prendre de vitesse

- Si la défense est groupée, alors l'attaque contourne.
- Si la défense est dispersée alors l'attaque pénètre.
- Si la défense est en barrage alors l'attaque passe au-dessus.
- Et réciproquement : si l'attaque tente de pénétrer alors la défense se regroupe.

...

- Si le rapport de force est en sa faveur : attaque = aller vite / défense = récupérer le B.
- Si le rapport de force est équilibré : attaque = créer le surnombre / défense = contrôler et dissuader.
- Si le rapport de force est en sa défaveur ; attaque = conserver le B. / défense = flotter et aider.