

La formation des moins de 9 ans, des 9-12 ans et des moins de 16 ans



Qu'est-ce qui est commun aux 3 démarches présentées ?

- ☛ **Le choix d'illustrer des thèmes communs** : le duel tireur/GB et l'activité défensive.
- ☛ La même préoccupation traverse les 3 groupes de réflexion : **comment concevoir la formation du jeune joueur dans l'objectif de "produire" des joueurs de haut niveau ?**
- ☛ **Une manière identique de concevoir la formation** en rendant prioritaire l'aspect perceptif et décisionnel et en sollicitant l'activité adaptative du joueur.
- ☛ **Un même tâtonnement dans la mise en œuvre des situations proposées** : pas de modèle à imposer mais une démarche expérimentale pour provoquer l'esprit critique et progresser.
- ☛ **Le souci identique de laisser du temps au temps** et de permettre au joueur en formation de faire ses propres expériences, de tâtonner, de se tromper... (le formateur n'apporte pas les réponses).
- ☛ **Une volonté similaire de prendre en compte l'hétérogénéité des groupes entraînés** en observant les modes de jeu produits pour identifier les problèmes et proposer des situations dans lesquelles le formateur ou le joueur peuvent jouer des contraintes pour les simplifier ou les complexifier.
- ☛ **La même place accordée à la compétition** : elle doit accompagner la formation et être évolutive pour s'adapter aux besoins des joueurs et à leur évolution.

Quel est l'état d'avancement de chaque dossier, à la FFHB ?

Dossier 13-15 ans : parution prochaine d'un document traitant du jeu et de l'entraînement des -16 ans.

Dossier 9-12 ans : de nombreuses parutions déjà disponibles et chaque mois dans la revue "Approches du

Handball" : "Des pistes pour les 9-12 ans".

Dossier moins de 9 ans : actuellement inexistant à la FFHB. À ouvrir ?

Séance des moins de 9 ans

Sophie Arnault, Jean Pierre Gleizes avec une classe de CE 2 (8/9 ans).

Constat :

Les moins de 9 ans existent déjà dans les clubs.
D'autres fédérations s'intéressent à cette catégorie d'âge.

Alors pourquoi la fédération ne répondrait-elle pas à la demande ?

L'enfant de moins de 9 ans ne recherche pas un perfectionnement gestuel, mais le handball peut être utile dans le développement de la coopération (la socialisation de l'enfant) et dans le développement de la motricité en général : coordination, dissociation segmentaire.

A cet âge l'enfant est capable de percevoir, de décider et d'agir à partir du moment où il a une maîtrise minimum du ballon. Certes il faut aller encore plus doucement qu'avec les 9/12, il faut être plus patient, laisser découvrir, ne jamais donner la solution. Il est très important de développer la capacité à chercher, l'animateur a alors pour rôle d'accompagner cette recherche pour éviter les blocages dus à l'échec.

Pour le jeu nous préconisons du jeu à 3 contre 3 plus un gardien sous forme de plateau sans évidemment ni classement ni champion.

Nous devons approcher l'enfant par :

- ☛ L'affectif (envie, plaisir de jouer)
- ☛ La motricité développement des habiletés
- ☛ **La socialisation** développement de la coopération
- ☛ Le cognitif Acquisition de connaissances (re médiation, régulation lorsqu'il y a une différence entre le résultat attendu et le résultat donné).



Situation 1

Objectif de l'entraîneur

- ☛ Duel Tireur - gardien de but

Mise en place et modalités de fonctionnement

- ☛ Prendre un ballon et aller marquer un but.
- ☛ Les déplacements ainsi que les formes de tirs sont libres.

But à atteindre

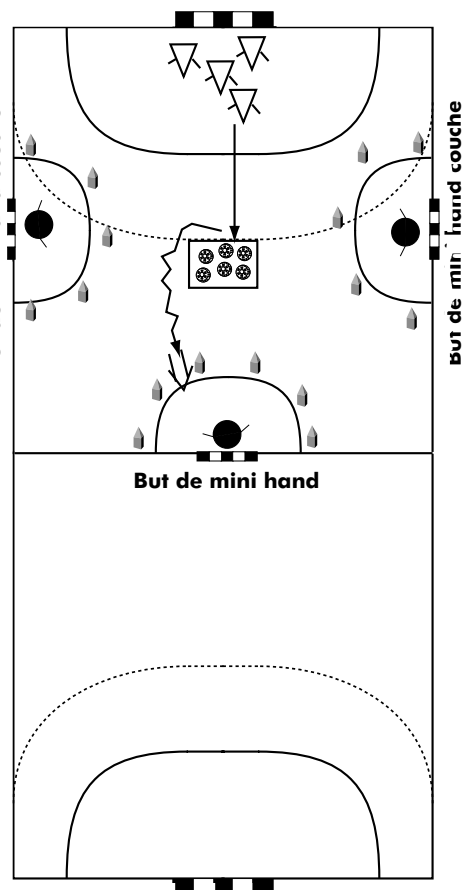
- ☛ Être en réussite.

Consignes de réalisation

- ☛ Aucunes.

Evolution

- ☛ Tirer en sautant.
- ☛ Tirer dans les buts les plus grands, on y met un gardien.
- ☛ Si je marque le but, je remplace le gardien.
- ☛ Si je manque, je vais m'exercer dans les petits buts.



Situation 2

Objectif de l'entraîneur

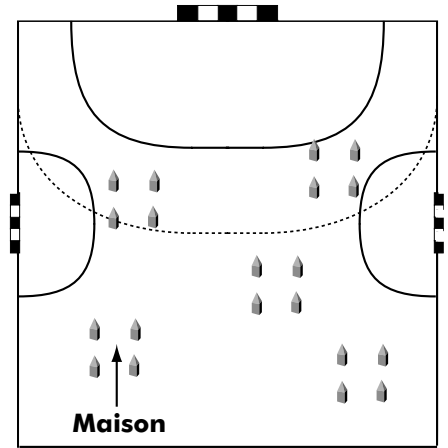
- ☛ Développement des habiletés motrices.

But à atteindre

- ☛ Trotter et regarder l'entraîneur.

Consignes de réalisation

- ☛ Trotter autour des plots et au signal visuel de l'entraîneur, aller dans un carré.
- ☛ Dribbler dans le carré tant que le bras est levé puis repartir.



Evolution

- ☛ Déplacements en lançant la balle en l'air au dessus de la tête.

Situation 3



Mise en place et modalités de fonctionnement

- ☛ Jeu à 3 contre 3 plus le gardien.
- ☛ Interdiction de :
 - rentrer dans les zones,
 - se bousculer,
 - courir trop longtemps avec le ballon.

Situation 4

Gendarmes et voleurs.

Objectif de l'entraîneur

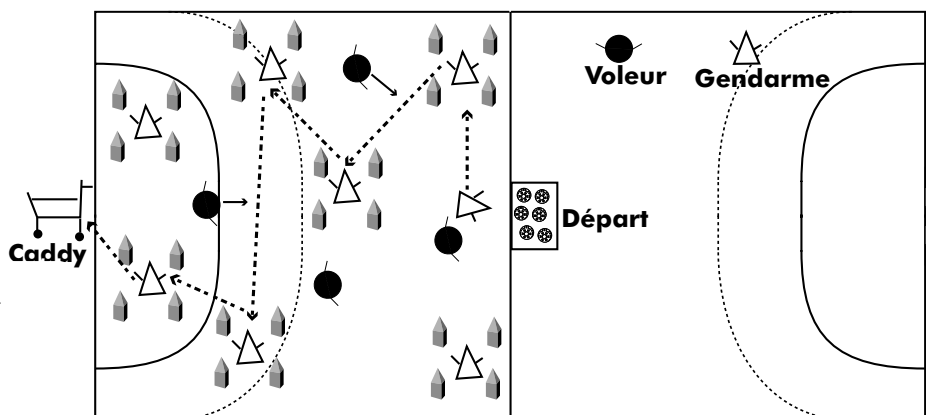
- ☛ Intercepter (voler) la balle.

Mise en place et modalités de fonctionnement

- ☛ 8 gendarmes qui se font des passes et 4 voleurs qui cherchent à intercepter.
- ☛ Les gendarmes sont dans les maisons sauf un, les voleurs à l'extérieur.
- ☛ Pas de dribbles.

Buts à atteindre

- ☛ Pour les gendarmes remplir le caddy.
- ☛ Pour les voleurs, intercepter la balle.



Consigne de réalisation

- ☛ Aucune.

Comportements attendus

- ☛ Début d'organisation pour lancer et recevoir la balle dans la maison.

- ☛ Début d'organisation pour intercepter.

Evolution

- ☛ Rapprocher ou éloigner les maisons.

Situation 5

Retour à la situation 2 qui n'a duré que quelques minutes.



Remarques sur la séance :

L'échauffement n'est pas nécessaire.

La distribution des chasubles est indispensable pour se reconnaître sur le terrain.

Ne pas dépasser plus de 3 joueurs de champ car la prise d'informations est plus facile et le joueur touche plus souvent la balle.

Utiliser les joueurs libres pour leur donner un rôle : arbitrer, compter les buts.

Sur but, changer de gardien.

Les règles se mettent en place au fur et à mesure de la nécessité.

Séance des 9-12 ans

Par Anne Seigneur

Les situations proposées visent essentiellement à faire accéder les tireurs à de nouvelles connaissances et à leur apprendre à prendre en compte et à mettre en relation des repères et indices qu'ils négligent.

Ces situations peuvent être mises en place sur plusieurs espaces de jeu simultanément, en fonction du nombre de joueurs et joueuses. Elles peuvent être adaptées en fonction de l'âge et du niveau des joueurs

et joueuses, en "jouant" sur la dimension des buts et de la surface de but, la taille et la composition des ballons...

Situation 1 Duel tireur/GB

Situation déjà publiée dans
Approches du Handball

Résultats à produire par les joueurs

- ☛ Pour les couples de tireurs (T1 et T2) : marquer 2 buts.
- ☛ Pour le gardien : arrêter, dévier, toucher... les 2 tirs.

Dispositif de départ

- ☛ En binôme : un binôme gardien-passeur, et des binômes de tireurs (T1-T2) avec une balle chacun.
- ☛ 2 espaces de tir matérialisés par des plots.

Règles de fonctionnement

- ☛ T1 passe la balle à P,
- ☛ immédiatement, T2 lance la balle à T1 qui court vers le but et tire entre les plots à 6m,
- ☛ P passe la balle à T2 qui tire entre les plots à 8m,
- ☛ respecter un temps d'arrêt entre chaque binôme.

Chaque binôme comptabilise son nombre de points :

- tireurs : 2 buts marqués = 3 pts,
1 but marqué = 1 pt,
- gardien : chaque tir touché = 1 pt.

- ☛ T1 et T2 changent de côté à chaque passage,
- ☛ changer le binôme GB-P après 4 passages des binômes de tireurs (tous les binômes jouent aux postes de gardien et de passeur).

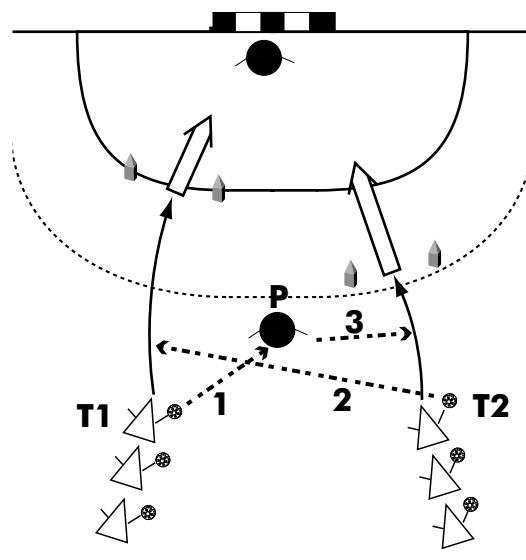
Régulations - relances

- ☛ Augmenter ou réduire le temps entre les 2 tirs successifs :
 - varier la distance espace de tir-cible,
 - accélérer/retarder la passe de P à T2,

- rapprocher/écarter les secteurs de tir par rapport à l'axe médian du terrain.
- ☛ Augmenter ou réduire la cible.

Comportements attendus

- ☛ T1 doit rechercher une trajectoire et un impact de tir déséquilibrant le gardien : mettre la balle à distance du gardien,
- ☛ T2 doit "profiter" des déséquilibres du gardien provoqués par la parade du tir de T1 :
 - tirer vite à l'opposé, prise de vitesse du gardien,
 - tirer plus tard, prise "à contre-pied" du gardien.



Situation 2

Activité défensive

Situation déjà publiée dans
Approches du Handball

Passer de harceleur "agresseur" à harceleur orienteur/protecteur

Constat :

L'attention du joueur débutant est centrée de façon quasi exclusive sur le ballon, il veut se l'approprier sans prendre en compte la règle et sans mise en place de "mécanismes différés".

Objectif pour l'éducateur :

Faire émerger d'autres comportements défensifs pour que l'enfant puisse choisir différents types d'interventions.

L'aider à construire des conduites défensives qui prennent en compte le joueur porteur de balle, la cible et l'espace.



Fonctionnement

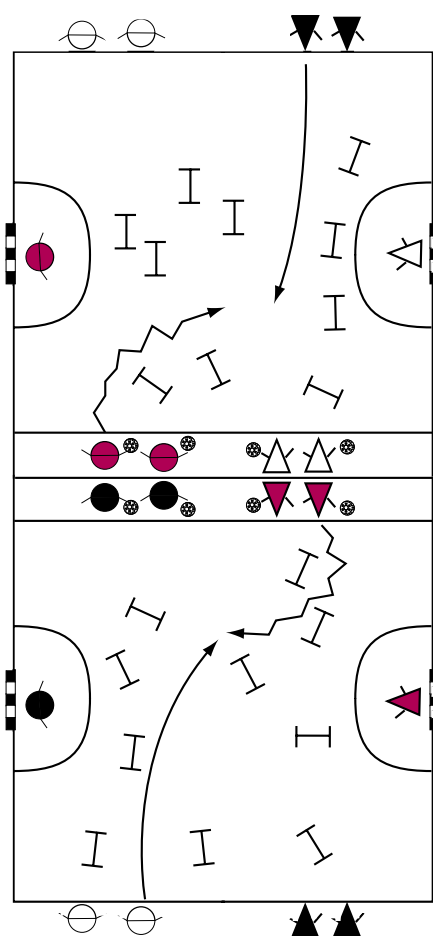
- ☛ 4 équipes,
- ☛ 1 gardien dans chaque but,
- ☛ 1 ballon par couple attaquant/défenseur (duel 1 contre 1),
- ☛ des obstacles (bancs, alignement de balises...),
- ☛ terrain en largeur,
- ☛ comptage de points (par couples, par équipes),
- ☛ conduite de balle en dribble,
- ☛ interdiction de passer au-dessus des obstacles.

Tâches

- ☛ Le défenseur peut orienter le joueur vers les obstacles,
- ☛ le défenseur peut toucher le porteur de balle,
- ☛ le défenseur doit protéger sa cible,
- ☛ l'attaquant doit passer entre les obstacles sans se faire toucher,
- ☛ l'attaquant doit marquer le but dans les deux cas, touché ou pas.

Règles du jeu

- ☛ Le défenseur touche l'attaquant lorsqu'il passe entre deux obstacles, 1 pt,
- ☛ le défenseur protège efficacement son but (contre), 1 pt,



- ☛ l'attaquant touché continue son action et marque le but, 1 pt,
- ☛ l'attaquant passe sans être touché et marque le but, 2 pts.

Régulations

(par l'enfant ou l'entraîneur)

- ☛ Selon le niveau, accepter des reprises de dribble de l'enfant,
- ☛ en fonction des rapports de force, varier les lieux des départs des attaquants et des défenseurs,
- ☛ en fonction des réponses du type prise de vitesse, faire émerger d'autres comportements : feintes de courses, dans une direction et..., jouer avec les obstacles...,
- ☛ varier les couples,
- ☛ déplacer les obstacles, augmenter le nombre d'obstacles.

Evolution

- ☛ Il ne s'agira plus de toucher le porteur de balle. Le défenseur devra faire barrage de son corps (règles handball) pour orienter l'attaquant vers des directions moins favorables,
- ☛ augmenter le nombre d'obstacles et diminuer la largeur des issues,
- ☛ déplacement du défenseur mains dans le dos ou tenues au-dessus de la tête (préservé l'aspect ludique en liaison avec des contraintes motrices).

Séance des moins de 16 ans

Par Roger Flament en charge des moins de 16 ans à la fédération

Séance à dominante :

- ☛ Perception des signaux,
- ☛ décisions, choix d'actions à mettre en œuvre,

Objectif de l'entraîneur

- ☛ Echauffement, mise en action.

Mise en place et modalités de fonctionnement

- ☛ 2 équipes, 1 ballon.
- ☛ Passe à dix sur tout le terrain.

But à atteindre

- ☛ Se faire 10 passes sans perdre la balle.

- ☛ mise en relation des joueurs.

Ces situations sont commentées par Jacky Bertholet (CTS Rhône Alpes) et

seront le point de départ des échanges pendant le panel qui a suivi.

Situation 1

Consignes de réalisation

- ☛ Ne pas redonner la balle à celui qui l'a donnée.
- ☛ La balle doit franchir la ligne médiane pour valider une passe.

Comportements attendus

- ☛ La forme ludique devrait générer du dynamisme.
- ☛ Démarquage par rapport aux défenseurs.
- ☛ Recherche des espaces libres.
- ☛ Se mettre en relation avec le porteur de balle :

- Non porteur : changements de direction, ruptures dans les courses, induction, feintes.
- Porteur : Orientation, déplacements, forme de passes, protection du ballon, feintes.

Evolution

- ☛ Après 3 passes dans une zone on traverse le terrain en montée offensive pour poser la balle dans la zone adverse.

Situation 2

Objectif(s) de l'entraîneur

- ☛ Situation axée sur le duel tireur gardien de but.

Mise en place et modalités de fonctionnement

- ☛ 3 colonnes de joueurs sur la ligne médiane avec 1 ballon chacun.
- ☛ Aller tirer des 9 mètres.

But à atteindre

- ☛ Enchaîner des manipulations variées avec un tir en dehors des 9 mètres où le demande le gardien.

Comportements attendus

- ☛ Variété des manipulations et des formes de tir.
- ☛ réponse à la demande du gardien

Evolution

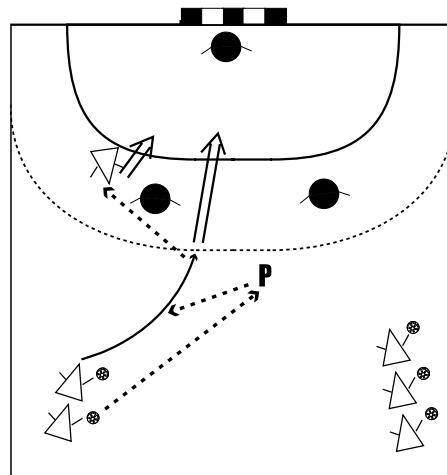
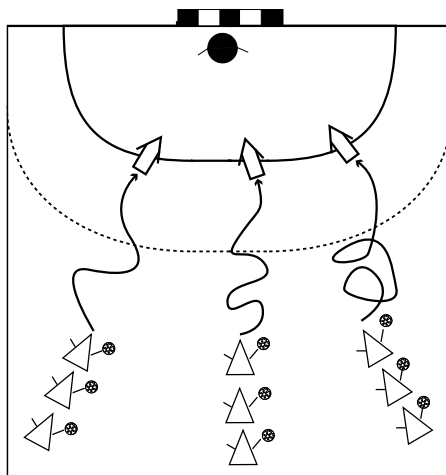
- ☛ Mettre un défenseur à 9 mètres.

Comportements attendus

- ☛ Battre le défenseur et prendre des informations sur le gardien.

Variante

- ☛ Idem avec un pivot.



C'est une situation facilitante car il y a surnombre sur des espaces réduits mais elle est contraignante dans la mesure où il y a beaucoup d'informations à gérer.

C'est l'une des caractéristiques essentielles de la catégorie : construire point à point le jeu sur petit espace.



Situation 3

Objectif de l'entraîneur

- ☛ Intégrer les éléments précédents dans le jeu.

Mise en place et modalités de fonctionnement

- ☛ Tournoi par groupe de 4.

But à atteindre

- ☛ Rechercher la victoire.

Comportements attendus

- ☛ Prise en compte des situations, comportements et stratégies pour résoudre les problèmes de manière collective et individuelle.

Evolution

- ☛ On peut jouer sur les règles (dribble, marcher).

- ☛ Favoriser la défense (toucher balle en main).
- ☛ Jouer sur la marque (2 points si but sur tir en dehors des 9 mètres).
- ☛ Jouer sur les conditions d'engagement.
- ☛ Jouer sur les conditions de changement de statut.

