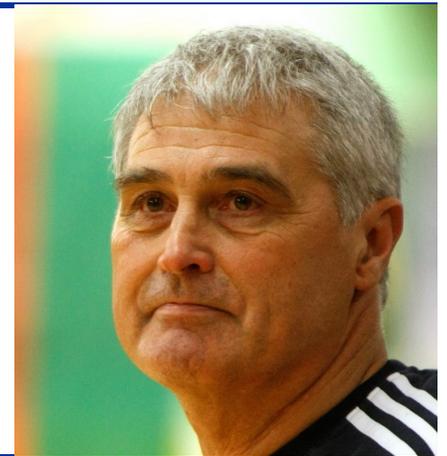


## Connaissances...

### Analyse d'une situation globale d'entraînement

Par Guy Petitgirard



Les entraîneurs ont tendance à proposer des situations globales d'apprentissage dans lesquelles le joueur est censé s'approprier des contenus, des connaissances, des savoir faire. Le joueur a pour mission de puiser et d'organiser des repères dans la multitude des situations qui lui seront proposées tout au long de sa formation.

**L'entraîneur ne pourrait-il pas aider le joueur en régulant et en balisant ces situations pour que les comportements attendus de la part du joueur soient les plus précis et les plus clairs possibles?**

**Que veut avoir l'entraîneur lorsqu'il met en place une situation?**

Une consigne, un plot changé de place peuvent modifier radicalement une situation et les comportements qu'elle fait apparaître.

Pour illustrer notre propos nous analyserons une situation d'opposition attaquants/défenseurs à 3 contre 3 dans un espace délimité avec un gardien de but.

**Le thème de la séance** : améliorer des comportements d'attaque.

Nous analyserons les modes de fonctionnement de différents types d'entraîneurs selon 3 critères:

**Comment l'entraîneur construit sa situation ?  
Comment l'entraîneur anime la situation ?  
Comment l'entraîneur organise son observation ?**

Les caractéristiques décrites à chaque stade sont considérées comme acquises et assimilées au stade supérieur.



## Analyse d'une situation globale d'entraînement

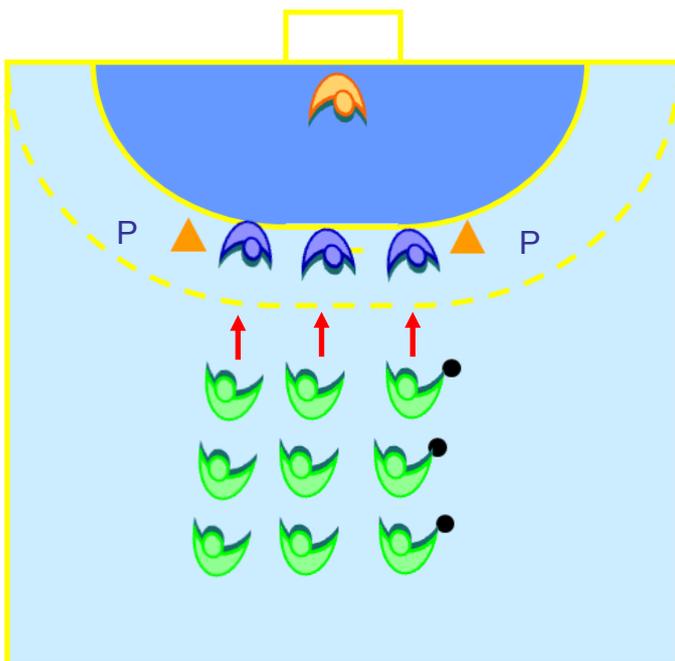


### Comment il anime?

- il passe d'un groupe à l'autre,
- il organise les rotations attaquants/défenseurs,
- il change les gardiens de but,
- il inclut le passeur dans les rotations,
- il soutient l'activité de la voix et insiste sur des déplacements rapides.

### Ce qui organise son observation?

- l'entraîneur est polarisé par le nombre de passages en attaque ou le temps passé en attaque pour organiser ses rotations,
- il comptabilise les réussites et les échecs des joueurs en attaque,
- il surveille l'occupation maximale de l'espace de jeu par les 3 joueurs attaquants.



### 1er stade : l'entraîneur débutant animateur

**Ce qu'il veut :** déclencher une activité handball.

#### Comment il construit sa situation ?

→ il choisit une situation d'opposition en groupe restreint à 3 contre 3.

#### Comment il anime ?

- il organise le groupe sur un seul but,
- chaque groupe de 3 attaquants passe à tour de rôle.

#### Ce qui organise son observation?

→ l'entraîneur focalise son attention sur l'économie générale de la situation :

- les rotations des joueurs,
- le remplacement des groupes de 3 en attaque,
- le changement des gardiens,
- le remplacement périodique des défenseurs.

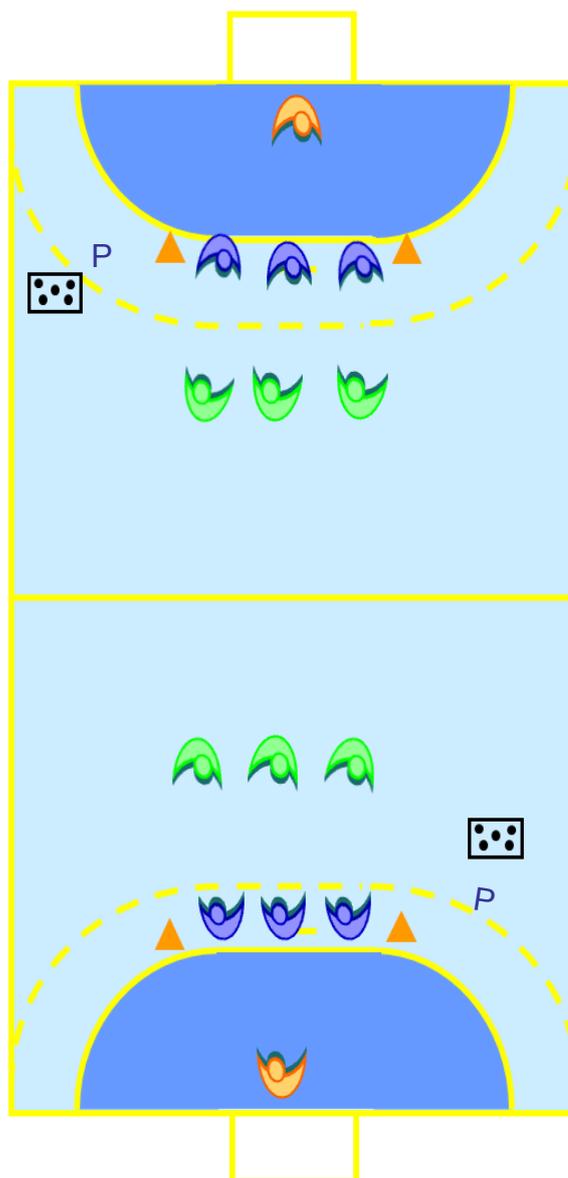
→ l'entraîneur veille à ce que l'activité se déroule dans les règles de sécurité.

### 2ème stade : l'entraîneur énergéticien

**Ce qu'il veut :** déclencher une activité pour tous.

#### Comment il construit sa situation ?

→ il organise les joueurs dans l'espace pour occuper tout le monde.



## Analyse d'une situation globale d'entraînement

### 3ème stade : l'entraîneur qui fidélise

**Ce qu'il veut :** déclencher une activité pour tous dans laquelle il introduit la notion de plaisir.

#### Comment il construit sa situation ?

→ l'organisation générale est la même que précédemment,

→ il introduit soit :

- un décompte de points,
- un défi,
- un contrat,
- un changement attaquants/défenseurs si les attaquants ne marquent pas.

#### Comment il anime ?

→ il passe d'un groupe à l'autre,

→ il aide au décompte des points,

→ il encourage,

→ il valorise les réussites,

→ il régule l'espacement entre les plots pour conserver un équilibre attaquants/défenseurs.

#### Ce qui organise son observation ?

→ l'investissement des joueurs dans la situation,

→ l'intensité et le rythme d'exécution,

→ l'enthousiasme déclenché.

### 4ème stade : l'entraîneur confirmé

**Ce qu'il veut :** observer les comportements et chercher à les modifier ou à les faire évoluer.

#### Comment il construit sa situation ?

→ la construction de la situation est la même que précédemment.

#### Comment il anime ?

→ il commente les comportements qu'il voit apparaître en valorisant ceux qui lui semblent positifs,

→ il régule l'espace entre les plots pour que l'attaque réussisse.

#### Ce qui organise son observation ?

→ il observe les modes de résolution du problème : prise d'intervalle, traversée, 1 contre 1, démarquage sans ballon, croisés, et les valorise,

→ il observe et corrige les comportements du porteur de balle, des non porteurs de balle, du passeur éventuellement.

### 5ème stade : l'entraîneur prédicteur.

**Ce qu'il veut :** prédire les comportements qu'il va pouvoir observer.

#### Comment il construit sa situation ?

→ il prépare sa situation en ayant en tête les comportements possibles que cette situation peut faire naître.

#### Comment il anime ?

→ il précise aux joueurs les comportements qu'il aimerait voir,

→ il insiste sur l'occupation de l'espace en largeur,

→ il demande des réceptions de balle en course,

→ il corrige les problèmes de distance de combat dans les duels,

→ il demande une aide au porteur de balle,

→ il précise aux joueurs les comportements qu'il aimerait voir,

→ il est intransigeant sur la qualité des transmissions,

→ il corrige les attaques dans les mauvais intervalles,

→ il interroge les joueurs sur les modes de résolution de la situation.

#### Ce qui organise son observation ?

→ les comportements des joueurs dans :

- les solutions proposées,
- la qualité des courses proposées,
- la qualité des prises de balle,
- les attaques d'intervalle,
- les duels,
- les croisés,
- les tirs.

→ il adapte ses interventions en fonction des joueurs et de la situation.



## Analyse d'une situation globale d'entraînement

### 6ème stade : l'entraîneur expert

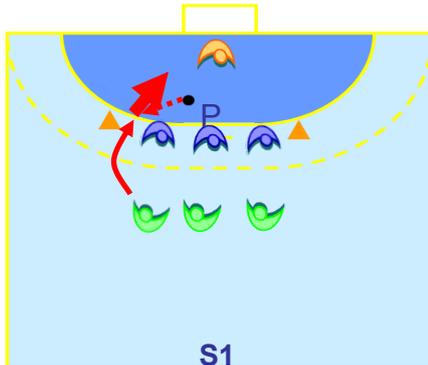
**Ce qu'il veut :** provoquer les comportements précis qu'il veut voir apparaître.

#### Comment il construit sa situation ?

→ il essaye de définir ce qu'il veut voir apparaître en priorité. Soit il veut voir :

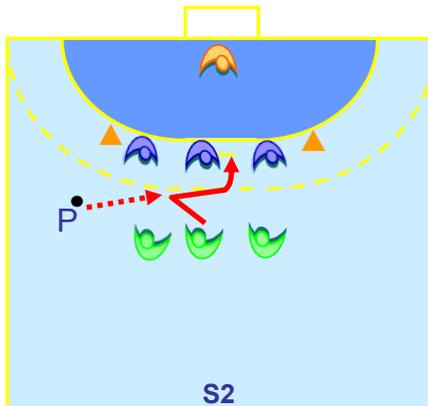
##### ■ Comportement de traversée (S1) :

- il positionne le passeur dans les 6 mètres,
- il sait que les défenseurs vont avoir à se tourner pour regarder la balle derrière eux,
- il suppose que les attaquants vont pouvoir courir dans les espaces pour recevoir et traverser.



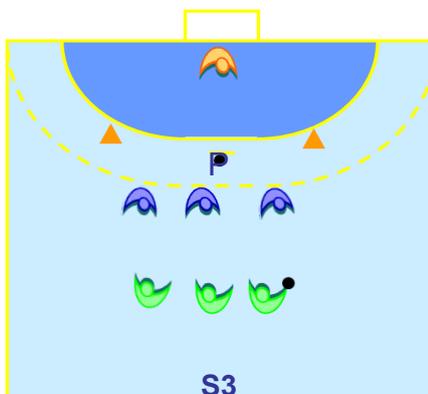
##### ■ Comportement de 1 contre 1 ou de démarquage sans ballon (S2) :

- il sait qu'en donnant comme consigne aux défenseurs de jouer en homme à homme il devrait voir apparaître des 1 contre 1 ou des démarquages sans ballon.



##### ■ Comportement de tir de loin (S3) :

- il ajoute une règle de fonctionnement à la situation en positionnant la zone à 9 mètres,
- il utilise le passeur à 6 mètres qui devient contreur.



#### Comment il anime ?

→ il valorise les comportements précis qu'il veut voir apparaître,

→ il adapte ses interventions pour chaque joueur,

→ il interroge les joueurs sur les solutions qu'ils ont trouvés,

→ il modifie les paramètres (place du passeur, écartement des plots, consignes...) pour faire naître les comportements qu'il désire voir apparaître,

→ il dresse un bilan en fin de situation,

→ il change de situations dès qu'il a obtenu pour l'ensemble du groupe les résultats espérés.

#### Ce qui organise son observation ?

→ l'adaptation des comportements attendus par l'ensemble des joueurs?

→ l'activité précise des joueurs en fonction de leur caractéristiques (motrices, morphologies).

Nous pouvons affirmer qu'à partir d'une situation d'opposition à 3 contre 3, c'est l'entraîneur qui en jouant sur les différents paramètres sera responsable de la formation de joueurs de traversée ou de débordement ou de tireur de loin.

Notre responsabilité dans le traitement des situations est donc très importante. Le danger dans la formation des cadres serait de ne former que des entraîneurs proposant des situations soit :

→ globales dans lesquelles le joueur « s'auto-forme »,

→ soit n'ayant qu'une forme de réponse possible et répétée en permanence pendant toute la formation.

Dans l'exemple d'attaque qui nous concerne la répétition de situations (de traversées, prises d'intervalle, de débordement, de tireur de loin) aurait tendance à ne former qu'un seul type de joueur : traverseur, débordeur ou tireur.

Il nous semble que l'alternance dans les comportements serait beaucoup plus formatrice pour obtenir un joueur capable de s'adapter aux problèmes défensifs. Seul l'entraîneur peut s'assurer de cette alternance. En ce sens sa responsabilité est grande dans la formation du joueur.

