



Développer le HAND À 4



Fabrice
BERTRAND

Cet article s'inscrit dans la continuité de ceux déjà parus concernant le Hand à 4. N'hésitez pas à les parcourir à nouveau puisqu'ils présentent la pratique (numéro 185) et explorent successivement :

- Le Hand à 4 et le milieu scolaire (n°186)
- Le Hand à 4, de la formation initiale à la performance (n°187)
- Le Hand à 4 en transversalité des pratiques (n°188)

J'aimerais dédier cet article à la mémoire de Max Giagheddu. Il est de ceux qui ont largement et positivement contribué à faire de moi l'éducateur que je suis.





Quelques enjeux

Pourquoi le Hand à 4 ? Et pourquoi un concept pédagogique ?

Parmi les enjeux auxquels le Hand à 4 peut apporter une réponse appropriée, il y a la consolidation des relations de la FFHandball avec l'Éducation Nationale ainsi que le défi de l'amélioration de la qualité de pratique et d'accueil auquel tous les clubs sont confrontés.

ENJEU N°1

Pour renforcer notre lien historique avec le milieu scolaire, le Hand à 4 peut permettre de :

- Stimuler la programmation de séquences d'enseignement du handball au collège et au lycée
- Consolider la place de la pratique du handball au sein des Fédérations scolaires et universitaires
- Offrir aux enseignants un outil-passerelle au cycle 3 (CM1, CM2, 6ème)

ENJEU N°2

Pour la famille handball, proposer le Hand à 4 permet de :

- S'inscrire dans un continuum de formation des joueurs, des débutants aux confirmés
- Faciliter l'accueil d'un nombre important de pratiquants et de l'hétérogénéité
- Favoriser une meilleure prise en compte des primo-arrivants
- Répondre à un enjeu de santé publique en intégrant dans son ADN l'ambition d'un temps moteur élevé à chaque séance
- Pratiquer le handball à tous les âges de la vie

ENJEU N°3

La FFHandball souhaite formaliser un concept pédagogique afin d'accélérer le déploiement du Hand à 4 en fournissant un cadre théorique. Ce dernier sera utilisé pour guider et structurer l'enseignement ainsi que l'apprentissage, qui servira à clarifier les objectifs, les méthodes et les stratégies d'enseignement, en fonction des besoins des pratiquants, de leur niveau de compétence et du contexte de pratique.

Le concept pédagogique

La séance de Hand à 4 est articulée autour de 4 phases, chaque phase est associée à une couleur :

MoMa (vert)

Versus (rouge)

Skills (jaune)

Play & Power Play (violet)

Pour la phase MoMa par exemple, chaque illustration de situation utilisera un terrain avec un fond vert.



MoMa (vert)



En résumé

Motricité et Manipulation de balle, pour être à l'aise avec son corps et la balle.

Plus en détail

“Une compétence ne saurait se développer et procurer de la satisfaction aux joueurs sans prendre corps dans une maîtrise technique avérée.” (Didier Delignières)

Pour le joueur, la motricité et la manipulation de la balle ne doivent plus être des obstacles à la concrétisation efficace de choix tactiques judicieux. C'est la raison pour laquelle, MoMa, cette phase d'éducation sportive et d'alphabétisation handball propose au joueur de développer des outils techniques et tactiques. “Ces différents outils permettent d'agir sur des objets matérialisés ou non que le joueur doit pouvoir prendre en compte pour produire, sur l'opposition, les effets recherchés.” (Maurice Portes, 2002 “La formation initiale des joueurs et des joueuses en questions.”)

Exemples de situations

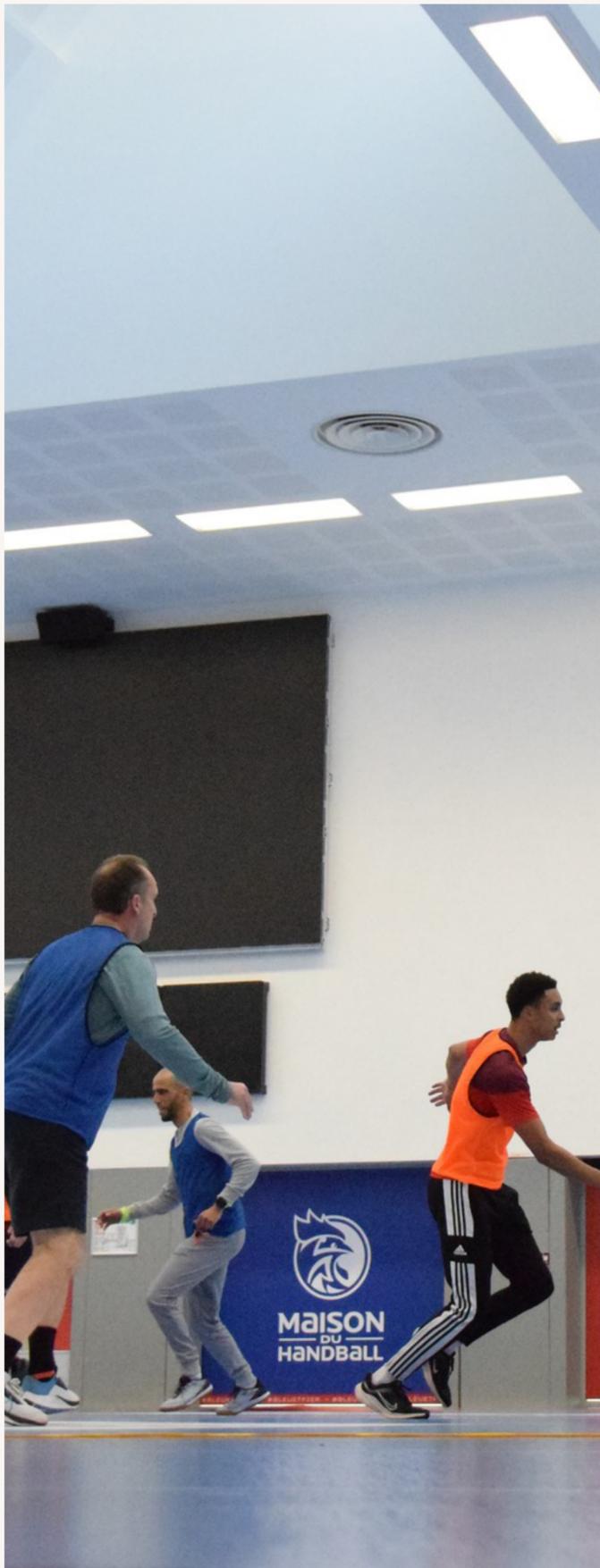
À propos de la Manipulation de balle, le spectre des possibilités est très large et peut aller d'un à plusieurs joueurs, avec une à plusieurs balles.



EXEMPLE DE SITUATION POUR JOUEURS DÉBUTANTS

EXEMPLE DE SITUATION POUR JOUEURS CONFIRMÉS





Versus (rouge)



En résumé

Jeux, duels et défis gardien de but / tireur

Plus en détail

Pour le porteur de balle, Versus est tout d'abord l'opportunité de développer une motricité de débordement lui autorisant l'accès au but.

Ces pouvoirs d'actions nouveaux doivent encourager le porteur de balle à **prendre l'initiative** du duel et offrir un avantage à ses partenaires alors que, dans le même temps, **le défenseur est organisé par l'intention systématique de contraindre le porteur de balle à faire le plus difficile** et donc de lui interdire le plus facile (par exemple, déborder côté bras porteur de balle) dans le plus strict respect des règles du Hand à 4 (neutralisation interdite mais contacts autorisés).

Pour le tireur, Versus insistera notamment sur la découverte puis le perfectionnement d'une gamme de tirs "les pieds au sol". En outre, dès les premiers apprentissages, le tireur sera régulièrement confronté à une opposition constituée du gardien de but et d'un défenseur/contreur. **Son intention sera donc de battre cette double difficulté.** Là encore, il devra s'armer de pouvoirs d'actions nouveaux afin d'enrichir la palette de ses choix tactiques et pour mieux garantir leur concrétisation.

Par ailleurs, la contrainte réglementaire du Hand à 4 (tirs directs prohibés) offre au tireur un contexte de duel avec le gardien de but l'encourageant à recourir à d'autres modes de jeux que "artilleur-percuteur" dans lequel seule la recherche de puissance du lancer l'organise.

Ainsi, le tireur doit donc chercher à développer des intentions de contournement du gardien de but :

- Par sa suspension qui "ouvre" des parties de la cible
- Et/ou par le biais d'une trajectoire de balle indirecte

Enfin, l'utilisation d'une zone en demi-cercle autorise l'initiation précoce à des situations de duel dans les secteurs excentrés. La recherche de tirs en sautant dans ces espaces extérieurs doit amener des possibilités accrues de marque.

Réciproquement, pour le gardien de but, Versus est l'opportunité d'abandonner le mode "réactif", un mode de jeu dans lequel l'attente des caractéristiques du début de la trajectoire du tir l'organise, même s'il pourra y recourir parfois. En coopération avec le défenseur/contreur, Versus doit donc permettre au gardien de but de développer une intention, celle, en permanence, de se déplacer pour se placer dans l'impact le plus probable grâce à la prise en compte d'indices pertinents.

Lorsque le tireur aura eu un accès aisé à la zone et que le gardien de but se retrouve "seul" pour agir, l'intention sera toujours de contraindre le tireur à faire le plus difficile. Pour le gardien de but, le surcroît d'incertitude provoquée par l'absence de défenseur doit l'encourager à jouer et inciter le tireur à rechercher un point d'impact "attendu" pour faciliter sa propre anticipation.



EXEMPLE DE SITUATION POUR JOUEURS DÉBUTANTS



Skills (jaune)

En résumé

La situation de transformation avec une progression pédagogique

Plus en détail

Des situations construites avec l'intention d'**offrir un temps d'activité conséquent**, qui confrontent le joueur à une alternative tactique et/ou technique et qui permettent autant que faire se peut le recours aux tâtonnements et à l'autorégulation.

Comme Maurice Portes l'écrivait déjà en 2002 (La formation initiale des joueurs et des joueuses en questions) "La nature des problèmes rencontrés ne change pas avec l'âge et la qualité des joueurs. Ce qui change c'est le degré d'exigence des contraintes à affronter pour les résoudre : les espaces et le temps disponibles pour agir se réduisent, les pouvoirs d'action des adversaires s'accroissent et se diversifient, la lisibilité de leurs intentions s'opacifie, etc."

La progression pédagogique dans ces situations doit donc être envisagée comme autant d'étapes et de sauts qualitatifs illustrant une succession de comportements typiques significatifs d'un niveau grandissant de maîtrise de la compétence.

Prenons pour exemple la séquence d'enseignement en 6 étapes pour des joueurs débutants (phase jaune Skills) :

Dans la deuxième étape, le porteur de balle cherche à se rapprocher de la cible (au 3ème étage) pour augmenter ses chances de marquer. Il doit pour cela choisir entre dribbler ou

passer en fonction de l'état du couloir de jeu direct.

Puis, dans une troisième étape, il sera amené dans la situation de 3 contre 2 à - en plus - prendre en compte l'avantage, c'est-à-dire : quel est le partenaire - parmi deux - qui offre la meilleure solution de passe ?

Quelques sauts qualitatifs plus tard, nous pourrions imaginer une situation toujours à 3 contre 2 mais qui proposera des espaces plus réduits, par exemple avec des défenseurs situés plus à proximité de leur zone.



SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT EN 6 ÉTAPES POUR JOUEUR DÉBUTANT

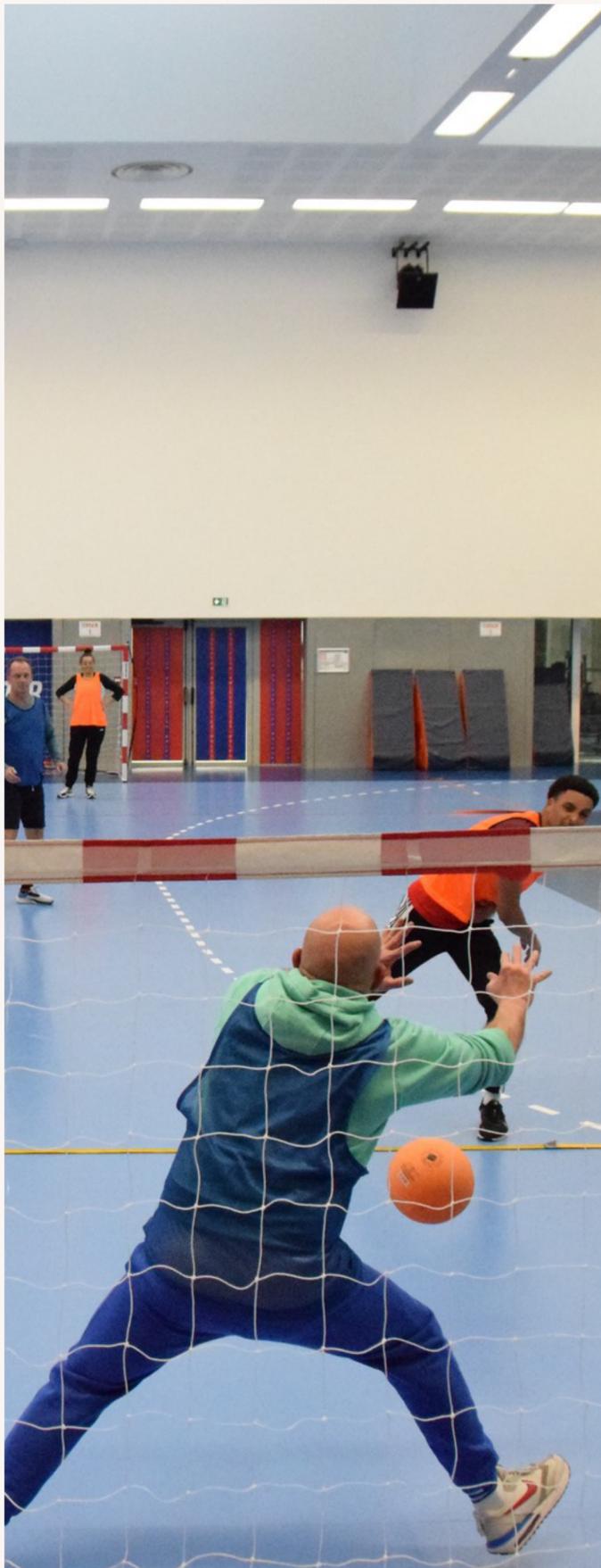
Un exemple de cycle d'apprentissage pour les joueurs débutants (à suivre dans un prochain numéro d'Approches des Handballs) :

→ Progresser vers la cible à 3 contre 2 (découverte du couloir de jeu direct, alternative entre passer ou dribbler...)

Un exemple de cycle d'apprentissage pour les joueurs confirmés (à suivre dans un prochain numéro d'Approches des Handballs) :

→ Relation base arrière / pivot





Play & PowerPlay (violet)



En résumé

Jeu en égalité numérique ou en supériorité numérique avec, éventuellement, des règles aménagées.

Plus en détail

Le Hand à 4 est par nature un concentré de handball. Il permet de confronter tous les pratiquants aux problèmes fondamentaux du jeu par la mise en œuvre d'unités tactiques isolables et favorables à la formation du joueur.

Durant cette phase de jeu, Play & PowerPlay, le joueur est immergé dans un environnement inconstant, complexe et dynamique tout comme au handball à 7. Dans ce milieu résistant fait de stabilité et d'instabilité, la performance du joueur consistera à transformer l'environnement à son avantage pour assurer une dominance sur le rapport de force adverse qu'il soit individuel ou collectif.

Par ailleurs, les intérêts du Hand à 4, c'est-à-dire du jeu à effectif réduit dans des espaces contraints et avec une forte réversibilité, sont nombreux. Nous aurons l'occasion de revenir dans un autre numéro sur les effets bénéfiques liés à l'utilisation des SJR (Situations à Jeux Réduits), mais nous pouvons d'ores-et-déjà lister des impacts positifs sur :

- L'apprentissage
- La filière aérobie
- La motricité générale et spécifique
- La prise d'initiatives
- La prise de décisions sous contraintes

Le Hand à 4 s'ancre en partie dans la pédagogie des modèles de décisions tactiques

(PMDT) qui propose des situations amenant les pratiquants à distinguer les principaux éléments d'un rapport de force qui organise la logique de la pratique. En adoptant le cadre de la PMDT, l'opposition est systématiquement envisagée, elle amène à proposer des situations qui basculent d'un équilibre momentané à un déséquilibre du rapport de force qu'il va falloir gérer pour défendre sa cible ou attaquer celle de son adversaire. Ainsi, le Hand à 4 amènera le pratiquant à se confronter systématiquement à des situations où la conséquence du choix sera immédiatement perçue.

Cette phase de jeu, Play & PowerPlay, permet également de confronter les attaquants à toutes les configurations typiques de l'activité lorsque, par exemple, les adversaires reconstruisent un front défensif à proximité de leur zone.

En égalité numérique (Play) :

→ Jeu à 3 arrières



→ Jeu à 2 arrières + 1 pivot



En supériorité numérique (PowerPlay) :

→ Jeu à 4 autour



→ Jeu à 3 arrières + 1 pivot



La séance

La séance de Hand à 4 est systématiquement constituée de 4 phases (MoMa, Versus, Skills et Play & PowerPlay), chaque phase étant associée à une couleur. Il faut donc **réunir les 4 couleurs pour construire une séance** de Hand à 4.

Il est bien entendu possible d'envisager un plan de séance qui, dans son acception classique, proposerait l'enchaînement suivant : MoMa > Versus > Skills > Play & Power Play.

Mais **les 4 phases peuvent (devraient) s'envisager dans un enchaînement différent** en fonction du scénario pédagogique envisagé.

Par exemple, nous pourrions tout à fait imaginer pour des joueurs débutants l'enchaînement suivant :

- Une entrée dans la séance par le jeu (P&PP)
- Une situation d'alternance dans les systèmes sollicités (MoMa)
- Une situation de transformation (Skills)
- Une dernière séquence à forte dépense énergétique (Versus)

En fonction du contexte, de la trajectoire d'apprentissage, de la motivation des joueurs, la stratégie d'enchaînement des 4 phases devrait donc être différente.

Et puisque le Hand à 4 promeut une pratique qui permet la mise en activité d'un nombre important de joueurs, vraisemblablement de niveau hétérogène, cette stratégie pourrait être différente sur chacun des trois terrains utilisés dans le gymnase.

Enfin, nous pourrions envisager que tous les joueurs vivent une expérience différente



FICHE SITUATION

SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT POUR JOUEURS DÉBUTANTS

alors qu'ils sont tous au même moment dans la même phase, en fonction de la nature des regroupements par terrain :

- Compétence sportive ou typologie de besoins
- Mixité
- À la croisée de l'âge handballistique (nombre d'années de pratique) et de l'âge relatif (croissance et maturation ne sont pas uniformes)

Quoiqu'il en soit, et comme Michel Pradet (professeur agrégé d'EPS, enseignant à l'INSEP) l'appelle de ses vœux depuis de nombreuses années, **notre intention doit être de maximiser le temps moteur et l'implication de tous les joueurs durant la séance.**



RÈGLEMENT HAND À 4

Mis à jour en Juillet 2024

