

Varier les modes de défense pour apprendre à attaquer

Pascale Jeannin, enseignante en STAPS Paris XIII et entraîneure au club d'Ivry sur Seine, varie les dispositifs et systèmes défensifs, joue sur la taille du terrain, la densité des joueurs, la zone, la cible pour poser des problèmes différents au joueur tout au long de sa formation pour qu'il construise de nouvelles compétences.

L'accès à l'espace libre grâce à un jeu en lecture : le fil rouge de la formation du joueur

Gagner c'est marquer un but de plus que l'équipe adverse. Il faut donc trouver la faille dans le dispositif défensif adverse. Cette faille doit être la recherche assidue de l'accès à l'espace libre de la part des attaquants, quel que soit leur niveau afin de leur permettre d'accéder à la cible. Cet espace peut être un espace en profondeur (avant et arrière), en largeur (sur les côtés et entre les défenseurs), ou encore aérien (au dessus). L'objectif est de proposer un continuum de formation qui favorisera au départ un jeu sur grand espace avec une faible densité de joueurs, pour aller en fin de scolarité vers un jeu favorisant un espace beaucoup plus restreint autour de la zone avec une grande densité de joueurs. Ceci tout en étant consciente que le jeu sur grand et petit espace existe quel que soit le niveau.

Cette ligne directrice de formation axée sur l'accès à l'espace libre, s'accompagne d'une mise à disposition de la défense au service de la transformation des compétences des joueurs en attaque. Ces compétences se construisent au regard des pôles perceptif, décisionnel et moteur. On accède à l'espace libre avec une intention collective précise : permettre à la balle de continuer sa progression vers le but. Ceci nécessite de prendre des informations pour décider rapidement de l'action motrice à réaliser dans la poursuite de cet objectif.

La défense comme moyen de former les joueurs en attaque

À chaque étape de la formation de l'élève handballeur, la défense est envisagée dans la perspective de toujours poser des obstacles surmontables aux élèves en attaque. C'est ce que j'appelle la formation en escalier. À l'issue de chaque étape validée par les joueurs, on monte d'une marche en augmentant la difficulté pour attaquer la défense en modifiant le mode de cette dernière.

Au cœur de la dialectique attaque / défense : les modes de défense

Le dispositif défensif est la répartition des joueurs sur le terrain. Exemples : tout terrain, 1/2 terrain au collège, 3-2 ou 2-3 ; 1-4 ; 0-5 au lycée. Ce qui veut dire que dans le dispositif 2-3 il y a deux lignes de défenseurs : 2 joueurs défendent sur une ligne à 9-10 mètres et les 3 autres sur une seconde ligne à 6 mètres.

Le système défensif est la défense individuelle (homme à homme ou fille à fille), la défense de zone, ou la défense mixte.

Les modes de défense ont une incidence très explicite quant aux comportements offensifs. L'accès des joueurs à l'espace libre est possible par la lecture du jeu des protagonistes, de même que par le développement des savoir-faire sous-tendus par le choix du dispositif défensif. Plus l'Espace de Jeu Effectif Défensif (EJED) sera important, plus les attaquants auront de latitude au niveau de l'espace et du temps pour trouver le chemin de la cible, et à l'inverse, plus l'EJED s'amenuisera, plus les attaquants devront diversifier leurs réponses pour y parvenir et procéder sans cesse à une activité adaptative. Le rapport de force doit être équilibré afin d'inciter les joueurs à s'adapter à la difficulté rencontrée. Ceci nécessite forcément de donner quelques principes défensifs simples, afin de rendre la défense opérationnelle pour notre objectif de formation. Pour autant je ne travaille pratiquement pas la défense de manière spécifique au collège puisque, dans le meilleur des cas, un cycle dure 10 x 1 h 30. Même si je fais le choix d'un système de défense individuelle, il y a toujours une intention défensive collective qui doit animer l'équipe ; au collège, cette intention est la recherche de la récupération de balle.

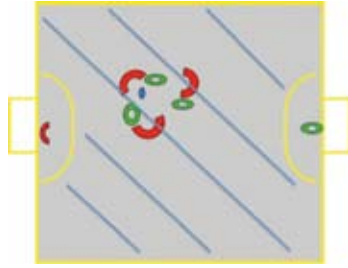
Niveau 1 : défense individuelle sur tout le terrain

Le dispositif

Un terrain de 20x20m : le terrain est réduit pour faciliter l'accès au tir en diminuant la dépense énergétique.

Une zone à 4m de la cible car le gabarit des joueurs ne leur permet pas d'être puissants.

Un but de mini-hand (2,40x1,70m)
3x3 + 1 gardien



Les règles

L'engagement après un but se fait par le gardien pour favoriser l'accès à l'espace libre dans le dos des défenseurs en les prenant de vitesse.

La marque : 1 pt si tir seul cadré (sans présence de défenseur) à 4m ; 2 pts si but marqué mais dévié par le GB ; 3 pts si le gardien ne touche pas le ballon.

Pas de contact pour laisser du temps au PB pour voir et décider.

Un marché de stabilisation pour récupérer la balle en course est autorisé.

Ce qui est visé grâce à l'attaque de ce dispositif défensif

– Porteur de balle

Progresser vers la cible balle en main pour accéder à un tir seul en courant, ou passer si un défenseur s'interpose entre le joueur et la cible.

Prendre l'information sur le placement de son défenseur et du couple attaquant/défenseur le plus proche pour une prise de décision rapide concernant ces 3 alternatives : courir/dribbler, courir/passer, courir/tirer en course pour marquer.

– Pour le non porteur

Contribuer à l'enrichissement du réseau d'échanges en essayant d'anticiper l'endroit où le PB aura besoin d'aide. Se défaire de son propre défenseur, identifier les espaces libres et s'y engager pour offrir une solution de passe, se positionner en avant ou sur le côté à distance de passe : 4 à 6m.

Ce que font les élèves au début :

Les NPB « sollicitateurs » se rapprochent du ballon et emmènent avec eux les défenseurs, ce qui favorise la grappe.

Il y a beaucoup de pertes de balle car la densité des joueurs dans l'espace où se trouve le ballon est importante. Il y a donc peu de tirs et certains le refusent. Le duel tireur/gardien est à l'avantage du gardien, le PB tire généralement sur le gardien, c'est un « percuteur ».

Matches et observation

4 équipes s'affrontent sur les 2 terrains et 2 équipes observent.

Les observateurs notent sur un terrain dessiné où s'effectuent les tirs et combien de points chaque tir rapporte.

L'enseignant regarde ce qui se passe sur chaque terrain et retient la tendance générale, pour dans un deuxième temps procéder à un bilan avec les élèves.

Situation de remédiation¹

Même dispositif, mais une zone d'1,5m x 1,5m est créée au milieu du terrain pour un joker.

Ce joker peut jouer un rôle de relayeur si ses partenaires n'offrent pas de solution au PB. Il facilite la progression du ballon sollicitant le PB à un choix. (cf. site Échauffements et tirs)

Ce qu'ils apprennent :

– **Observables dans le jeu** : le jeu est plus fluide, progresse d'une cible à l'autre (pas toujours rapidement), plus d'accès au tir. La distance de passe est construite entre 6 à 8 mètres dans un timing qui s'affine.

– **PB** : il prend des informations et utilise avec pertinence le dribble, la passe ou le tir. La passe à rebond apparaît parfois. C'est un « contourneur-passeur ». Il assume sa responsabilité de tireur lorsque l'occasion se présente. Davantage de buts lors des tirs en course.

– **NPB** : reçoit sa balle en course, dans un espace libre proche du PB mais sans investir son espace. Il est en passe de devenir un « relayeur ». Début de dissociation segmentaire : pieds orientés vers la cible (dans le futur) et mains orientées vers le PB (dans le passé).

Des observables qui permettent de déterminer si le niveau 1 est atteint

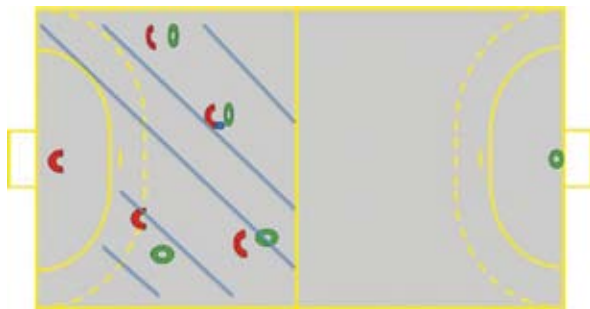
D'une manière générale, dès que l'attaque prend le pas sur la défense (le rapport de force est favorable à l'attaque), il est temps de changer de dispositif.

L'observable : le nombre d'accès aux tirs augmente.

Le jeu est devenu un jeu en étagement, en profondeur d'une cible à l'autre.

À ce niveau, les PB et les NPB accèdent à l'espace libre dans le dos des défenseurs.

Niveau 2 : défense individuelle sur ½ terrain²



Une défense individuelle sur demi terrain.

Un terrain de 20x40m.

La zone à 5m, cible habituelle (3m x 2m),
4x4 + 1 gardien

Ce qui change entre le niveau 1 et 2 :

L'espace de jeu offensif est plus dense, il y a maintenant 8 joueurs dans le demi terrain où se trouve la cible à attaquer. Ceci devrait les contraindre à jouer entre les défenseurs dans un espace plus latéral, c'est à dire jouer davantage en écartant le jeu. La prise d'information est plus complexe. L'atteinte de l'espace libre nécessitera de décider et d'agir plus vite, balle en main (PB) ou pas (NPB), dans un espace de jeu de plus en plus restreint à l'approche de la zone.

1. Voir sur le site Échauffements et tirs.

2. Voir sur le site Niveaux 3 et 4

Les règles

Engagement du milieu de terrain, ce qui replace automatiquement la défense dans son demi terrain. Règles habituelles, mis à part le contact qui est aménagé, les élèves peuvent toucher le PB en le contrôlant de face au niveau des épaules, ainsi la neutralisation n'est pas possible.

La marque : 1 pt si tir seul cadré (sans présence de défenseur) à 4 m ; 2 pts si but marqué.

Ce qui est visé grâce à l'attaque de ce dispositif défensif

Manœuvrer son défenseur avec (déborder) et sans ballon (se démarquer) pour accéder à l'espace libre qui se réduit dans son dos, ou à côté. Tirer en suspension. Prendre l'information sur le placement de son défenseur et des couples attaquant/défenseur les plus proches pour une prise de décision rapide concernant les 3 alternatives suivantes : courir/dribbler/manœuvrer dans son Couloir de Jeu Direct (CJD), courir/dribbler ou passer, courir/tirer seul en suspension pour marquer ou passer. Comme la densité de joueurs est plus importante, les attaquants doivent décider plus vite et trouver une alternative dans le dos ou entre les défenseurs. Il y a plus d'informations à traiter car les joueurs sont plus nombreux.

Ce qu'ils font au début

Les PB ont tendance à s'engager sur le défenseur, et les NPB ont des difficultés à se rendre disponibles. L'action s'arrête souvent, car la coopération n'est pas simple. Qu'ils aient épuisé ou pas leur crédit d'actions – ils essaient rarement de déborder leur vis à vis dans leur CJD – les PB attendent la solution d'un partenaire en difficulté pour se démarquer dans le bon timing.

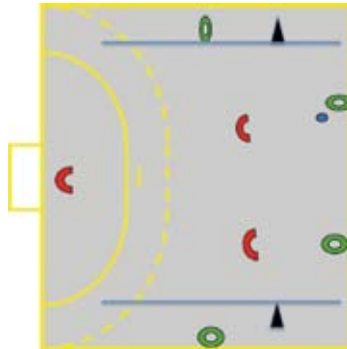
Situation de remédiation

½ terrain, un couloir de 4 m de chaque côté, le couloir central de 12 m. 2x2 +1 joker de chaque côté.

Les défenseurs sont sur une ligne distante de 4 m des attaquants.

Le jeu démarre par une passe des attaquants, c'est le signal pour que les défenseurs puissent intervenir.

L'espace de jeu est plus restreint et contraint le PB à s'engager dans l'espace libre pour tirer et quand le défenseur est plus fort et que le dribble de débordement n'a pas fonctionné, il devra passer à un partenaire disponible.

**Ce qu'ils apprennent**

– Observables dans le jeu : les joueurs commencent à utiliser timidement le CJD, les NPB parviennent à contribuer favorablement au réseau d'échanges lorsque la densité de joueurs est faible, cela est plus complexe lorsque la densité est plus importante. La distance de passe est construite entre 8 à 10 mètres. Les tirs excentrés apparaissent car le dispositif défensif les oblige à investir un espace plus latéral, mais ce sont les tirs au centre qui sont les plus efficaces.

– PB : pour manœuvrer le défenseur et accéder à un espace libre, le PB apprend à changer de rythme et d'espace. Il acquiert le dribble de débordement en maîtrisant la notion de corps obstacle, en exerçant une

pression plus ou moins importante sur le ballon et en variant la hauteur du dribble. Il devient « traverseur ». Lorsque le défenseur le gêne véritablement dans sa progression, il assure la continuité de la progression de la balle, en donnant la balle à un partenaire disponible (libre du marquage de son défenseur) dans le bon timing.

– NPB : le jeu sans ballon des partenaires du PB, devenus « relayeurs » est capital pour aider à la continuité de la progression de la balle : les élèves apprennent à se démarquer. Le timing du duo PB/NPB s'affine. Le NPB change de rythme et d'espace pour recevoir la balle dans l'espace libre où le PB envoie la balle. Se démarquer, d'après J. Mariot³, c'est le DODDDD : Démarquage, Orienté par rapport à la cible et au PB, Dissocié : pieds dans le futur, mains dans le passé, Devant le PB, en Déplacement, en Disponibilité manuelle (appel de balle).

Les joueurs jouent en étagement et commencent à écarter le jeu.

Comme au niveau 1, dès que le rapport de force est majoritairement favorable à l'attaque, il est temps de changer de dispositif.

Accéder à un espace libre de plus en plus restreint avec une densité de joueurs accrue, grâce à l'utilisation de modes de défense utilisant moins de volume, favorise le développement d'une motricité de plus en plus fine. Ceci s'effectue au service d'une lecture du jeu – prise d'information sur son adversaire direct et sur les couples attaquants/défenseurs – qui permet d'accéder à une activité adaptative, car la contrainte spatio-temporelle est toujours plus présente. ♦

3. J. Mariot, *Le handball de l'école aux associations*, in Revue EPS, 1992.