

LE MANAGERAT :

↳ Le match est - un moment de formation du joueur,
- un moment d'évaluation.

↳ Quand intervenir ?

Avant et après le match.
Pendant les temps morts
Aux joueurs qui sont sur le banc de touche
Lors des changements
Pendant la mi-temps

↳ Comment ?



Ce que l'on entend en criant :

« Donne ta balle - Tire - A droite ... »
« Replis »
« Écarte-toi »
« Mais qu'est ce que tu fais, ce n'est pas ça ! »

... et trop d'autres encore !



Ce que l'on aimerait entendre sans élever la voix :

« Il était placé où le Gardien ? Alors où est-ce que tu dois tirer ? »
« Dès que l'on perd le ballon, on essaye de le récupérer »
« Regardes où sont tes partenaires »
« Est-ce qu'un défenseur est à côté d'eux ? »
« Essaie de feinter le défenseur : en changeant de rythme, en l'amenant dans une direction puis dans l'autre... »
« Oriente tes pieds vers le but où tu dois marquer »
« Ce n'est pas grave, tu feras mieux la prochaine fois »

... et bien d'autres encore !

Ce qui doit guider le responsable d'équipe :

« Favoriser une formation qualitative du joueur. »

« De l'activité défensive découlera la richesse et la qualité de la réponse des attaquants. »

« Vouloir gagner sans mettre en péril la formation du joueur. »

« Ne pas perdre au profit de la formation du joueur. »

« Etre entraîneur, manager et éducateur. »

OBJECTIFS GENERAUX A ATTEINDRE EN ECOLE DE HAND

EN DEFENSE.

IL NE DOIT Y AVOIR AUCUN POSTE PREDEFINI, TOUS LES JOUEURS DOIVENT PASSER DANS LES BUTS POUR CONNAÎTRE CETTE SITUATION.

* DEVELOPPER UNE MOBILITE CONTINUELLE EN LARGEUR ET EN PROFONDEUR.

* DEFENSE EN AYANT UNE VOLONTE RECUPERATRICE DU BALLON EN ARTICULANT 2 INTENTIONS TACTIQUES: GENER ET DISSUADER.

* METTRE EN PLACE L'IDEE DE RECUPERATION ET DE PROTECTION EN ETANT TOUJOURS ENTRE LE PORTEUR DE BALLE ADVERSE ET LA CIBLE A PROTEGER.

* DEVELOPPER "LA GESTICULATION" DES DEFENSEURS FACE AU PORTEUR DE BALLE POUR LUI INTERDIRE LA TRANSMISSION DE LA BALLE, LE DISSUADER DE TRANSMETTRE A UN PARTENAIRE PROCHE ET A L' OBLIGER A FAIRE UNE PASSE PLUS LONGUE.

* INTERDIRE LES CONTACTS MAIS METTRE EN PLACE L' IDEE DE GENE A DISTANCE DE BRAS.

* RECHERCHER UNE PRISE DEFENSIVE D' UN ATTAQUANT PAR UN SEUL DEFENSEUR.

* RECHERCHER L' ARRET DU DRIBBLE DU PORTEUR DE BALLE EN JOUANT SUR LA BALLE.

* METTRE EN PLACE L' IDEE D'UN CONTRE QUAND SON ADVERSAIRE DIRECT TIRE AU BUT.

* DEVELOPPER CHEZ L'ENFANT LE PLUS TOT POSSIBLE SON COTE PIEGEUR.

* FORCER L'ADVERSAIRE A COMMETTRE LA FAUTE.

OBJECTIFS GENERAUX A ATTEINDRE EN ECOLE DE HAND

EN ATTAQUE

METTRE EN PLACE UNE EDUCATION A LA PRISE D'INFORMATIONS VISUELLES SUR GRAND ESPACE ET PEU DE JOUEURS.

* SE DEFINIR RAPIDEMENT EN TANT QU' ATTAQUANT OU DEFENSEUR EN FONCTION DE LA POSSESSION DE LA BALLE ET REDUIRE LE TEMPS DE LATENCE ENTRE CES RÔLES EN JOUANT SUR LA RECUPERATION ACTIVE ET GLOBALE AVEC DES INDICES PERTINENTS : INTERCEPTION, TIR MANQUE, TOUCHE.

* METTRE EN PLACE UNE MOTRICITE GENERALISEE AVEC TOUJOURS UNE ACTIVITE LUDIQUE PREPONDERANTE : JEUX D'ECHAUFFEMENT.

* METTRE EN PLACE DES VARIABLES JOUANT SUR L'AMBIDEXTRIE.

* DEFINIR CLAIREMENT TOUTE SITUATION AVEC UN BUT, LES REGLES A OBSERVER EN REGROUPANT LES ELEVES ; LAISSER LE TEMPS AU JEU.

* DEVELOPPER UN JEU OÙ LA PREFERENCE IRA AU DYNAMISME, A LA MOBILITE PLUS QU' A L'ENGAGEMENT PHYSIQUE DANS LES SITUATIONS DE JEU

* METTRE EN PLACE UN ARBITRAGE ADEPTE AUX PHASES D'OPPOSITION DES JOUEURS EN LEUR LAISSANT LE TEMPS D'INTEGRER LES INFORMATIONS: NE PAS SIFFLER TOUJOURS LES REPRISES DE DRIBBLE, LES ZONES D'UN PIED; MAIS ÊTRE INTRANSIGEANT SUR LES FAUTES PROVOQUEES : COUPS PORTES A L'ADVERSAIRE.

* DEVELOPPER DES JEUX OU SITUATIONS SANS DRIBBLE POUR FAVORISER LA PRISE D'INFORMATIONS

* METTRE EN PLACE DES EXERCICES DE TIR EN MOUVEMENT VERS LE BUT: ASSOCIER COURSE-RECEPTION.

* METTRE EN PLACE DES SITUATIONS JOUANT SUR L' ESPACE ET LE TEMPS POUR LEUR FAIRE COMPRENDRE L' IDEE DU DEMARQUAGE PAR UNE RECHERCHE DE L'INFORMATION (LA BALLE, LA CIBLE A ATTAQUER, L' ADVERSAIRE DIRECT) FAIRE DISSOCIER LA TÊTE ET LE TRONC.

* METTRE EN PLACE DES SITUATIONS OÙ ON PRIVILEGIE L'ORIENTATION DES JOUEURS PAR RAPPORT AU BALLON.

* PRIVILEGIER TOUTES LES PRISES DE BALLE EN MOUVEMENT

* DEVELOPPER L'ARME CIRCULAIRE SUR LES SITUATIONS DE TIR ; CELA AUGMENTE LA FORCE PAR TENSION MUSCULAIRE, AVOIR UN RENVOI PUISSANT, CACHER LE BALLON AUX YEUX DU GARDIEN DE BUT.

* AUGMENTER LES SITUATIONS EN JEU EFFECTIF OFFENSIF POUR CREER DES ESPACES VIDES ET DEVELOPPER L'IDEE DE S'ENGAGER DAN CEUX-CI: L' APPEL DE BALLE DOIT AVOIR DU SENS.

La formation initiale

**Le responsable de l'équipe
est centré sur le jeu en fonction :**

- Des objectifs de formation abordés à l'entraînement.
- Des productions de l'équipe et du joueur.

Sans pour autant ...

- Intervenir sur l'arbitre.
- Etre plongé dans un climat passionnel de la rencontre (perte de lucidité).
- Utiliser des interventions prescriptives (*va à droite, donne la balle, tire, ...*)

Le responsable d'équipe est diffuseur d'infos pertinentes ...

QUAND ?	→	Pendant les changements Pendant les temps morts Pendant la mi temps.
A QUI ?	→	Au joueur (en priorité) A l'équipe
COMMENT ?	→	Phrases courtes Infos précises ayant un sens pour le joueur
OU ?	→	Donner les consignes sans élever la voix et s'assurer de la disponibilité du joueur
POURQUOI ?	→	Le jeu est l'espace d'expression du joueur. In- tervenir sur le jeu c'est prendre le risque de perturber plus que l'aider à se construire.
QUELLES INTERVENTIONS ?	→	L'aspect affectif (<i>calme, rassure, dédramatise, ...</i>) L'aspect technique et tactique (<i>retour sur réalisation, ...</i>)