

# L'APS HANDBALL

## Définitions et logique interne

Définir l'APS n'est pas anodin. La façon d'envisager l'activité support correspondant à la conception de son apprentissage.

La pratique de cette APS provoque des effets particuliers sur la motricité des individus : c'est ce qu'exprime la notion de logique interne.

La structure de l'APS (règlement, contraintes...) conditionne la pratique.

Au-delà de définitions formelles, littéraires que l'on pourrait énumérer (chaque auteur à la sienne), il faut donc, pour bien cerner une activité, construire une modélisation de celle-ci exprimant sa logique interne...

### 1) La conception que l'on a d'une APS oriente et conditionne le contenu de notre enseignement :

Si Hand envisagé comme un jeu de balle .....situations = activité manipulateur

Si Hand envisagé comme un jeu de coopération.....situations = sans opposition

Si Hand envisagé comme un jeu d'opposition.....situations = duel uniquement...

On ne peut pas réduire le Hand à une de ces dimensions, le hand, c'est tout cela à la fois :

**HAND = JEU D'AFFRONTMENT COLLECTIF DE BALLE**

Le but du jeu étant de contrarier l'adversaire...

Le hand n'est donc pas une activité de production de forme (faire un beau Kung-fu), de démonstration, ce qui compte c'est d'atteindre le but du jeu : atteindre une cible malgré l'adversaire et les contraintes réglementaires...

Le HAND est un jeu de STRATEGIE où les joueurs doivent s'adapter à un milieu fluctuant

Ceci lui posant des problèmes particuliers :

### 2) problèmes fondamentaux

- structurer des rapports topographiques entre différents mobiles (balle, soi-même, les autres...)
- inférer des stratégies en terme de probabilités
- faire des choix, prendre des décisions

(résoudre en acte des problèmes dans un environnement instable, de s'adapter à des situations fluctuantes. Jacques METZLER)

### 3) La structure du règlement :

Un règlement en sport collectif est structuré en 3 catégories de règles :

- le but du jeu
- les contraintes (règles définissant la logique interne)
- les conventions (destinées à harmoniser l'organisation d'une rencontre)

Les contraintes du Hand sont liées à :

- des conditions d'intervention sur la balle
- " d'interaction des joueurs entre eux
- " d'obtention du résultat

### 4) Logique interne : ensemble des contraintes qui définissent une activité

Conditions d'intervention sur la balle :

- ballon tenu à une main, 3 secondes maximum
- déplacement sur 3 appuis

Conditions d'interaction des joueurs entre eux :

- 2 équipes en opposition dans un espace limité (assez réduit)
- contact limité

Condition d'obtention du résultat :

- cible verticale défendue par un gardien
- zone interdite devant la cible

S'il manque un de ces éléments, on ne joue plus au Hand. Exemple : si la taille du ballon n'est pas adaptée à l'âge des joueurs et leur empan, ils ne tiendront pas le ballon à une main et commenceront à faire des actions de foot (type touche) ou basket (bras roulé)...

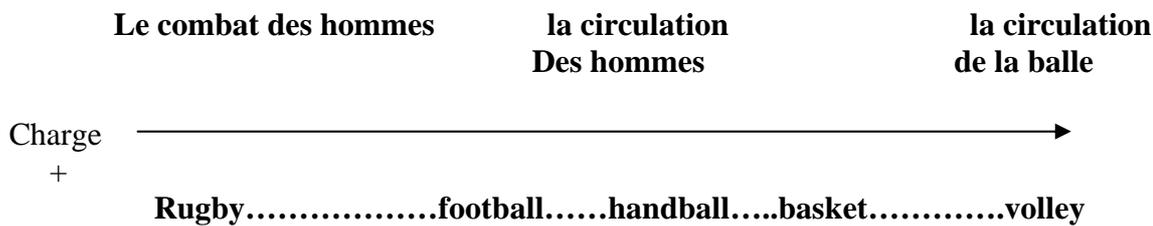
De part ces contraintes, le hand est bien un jeu de vitesse (les cibles sont proches), d'évitement (densité des joueurs et non contact relatif), d'habileté (atteinte de la cible, dribble, passe à une main...), de conquête de territoire face à un adversaire souvent disposé en ligne (du fait de la zone).

D'une façon générale, les contraintes différencient le sport co en 3 catégories :

- jeux de combat collectif (rugby, foot américain...)
- jeux de renvoi (volley, tennis ballon...)
- jeux de démarquage (Hand, basket, foot...)

Le critère marquant la différence semble être prioritairement la distance de charge autorisée par le règlement :

### **Modalités particulières dans l'affrontement**



Enfin, même si cette notion n'apparaît pas explicitement dans le règlement, une rencontre de hand n'a de sens qu'en respectant le principe d'égalité des chances au départ d'une rencontre = rapport de force équitable entre deux équipes garant de l'incertitude du résultat sans lequel le jeu n'a plus d'intérêt...

#### **Quelques définitions :**

Claude BAYER : « le handball réalise l'opposition de deux équipes dans une lutte incessante pour disposer du ballon, cette activité sportive suppose donc obligatoirement la compétition »

Emile ERBANI, J.P. FOURQUET : « l'essence du jeu proposé est l'opposition ; il y a un enjeu dans le jeu qui est sans cesse contrecarré par les adversaires »

J.F. GREHAIGNE : « dans un rapport d'opposition, c'est une coordination d'actions afin de récupérer, conserver, faire progresser le ballon en ayant pour but d'amener celui-ci dans une zone de marque et marquer »

E. ERBANI : « jeu d'affrontement ou de duel entre deux équipes afin d'assurer la victoire au nombre de points marqués. Ce duel médié par un engin qui permet la marque, se déroule dans un espace défini et génère un réseau d'interactions entre les équipes et les joueurs »

#### **Et l'apport des classifications pour cerner le handball :**

Pierre PARLEBAS : classe le hand par mi les activités de coopération-opposition, de conduites sociomotrices où la communication motrice est essentielle...

Bernard KNAPP : attribue au hand le développement d'habiletés ouvertes, liées à l'incertitude du milieu par opposition aux habiletés fermées, facilement reproductibles dans un milieu stable (ex :athlétisme)

J.C. SERRES classe la hand dans les téléocinèses où il s'agit d'atteindre un but, un objectif contrairement aux morphocinèses où l'on reproduit une forme (gym) ou aux sémiocinèses où l'on exprime des sentiments, des émotions (danse)

Pour Bernard JEU, le hand est une activité de compétition à espaces interpénétrés, de signe contraires, jeu de « horde et de territoire » ...

Modélisation = système reflétant la signification profonde de l'activité Handball

Le Handball est

Un affrontement collectif entre deux équipes

jeu de stratégie

Médié par une balle

Jeu de démarquage

Privilégiant la circulation des joueurs

Et / ou du ballon

Dans des conditions particulières

De rapport à la balle, à l'espace, aux autres

respect du règlement  
Et de l'adversaire

ESSENCE du jeu = rapport antagoniste, dialectique entre deux équipes

Qui s'exprime en termes contradictoires :

- jouer contre et / ou avec
  
- attaquer et / ou défendre
  
- prendre des risques et / ou assurer (certitude / incertitude)  
en fonction du rapport de force...

Conclusion, synthèse et conséquences sur conception d'apprentissage pour la formation du joueur :

**HAND = JEU SPORTIF COLLECTIF d'OPPOSITION**

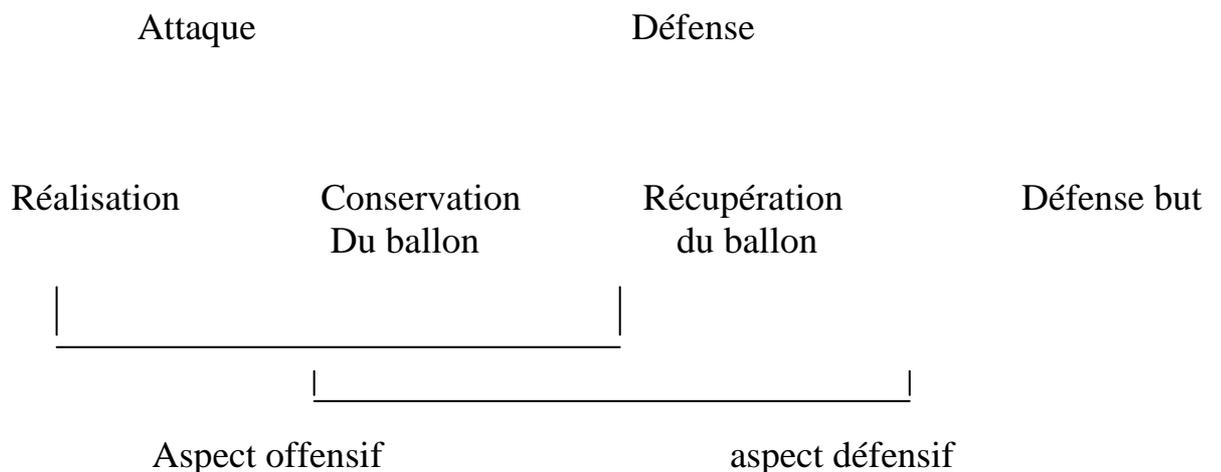
JEU : importance de l'activité ludique chez l'enfant (PIAGET, WALLON...), notamment sur le plan social

Lié à l'essence de l'activité (classification de CAILLOIS...Ludus)

Lien avec motivation...facteur décisif dans l'apprentissage

SPORTIF : cadre fédéral

COLLECTIF : conception du système des sport-co avec son caractère continu et fondamentalement réversible du jeu



Remarque : modélisation intéressante qui donne un sens différents à l'articulation simple des phases

OPPOSITION : rapport dialectique avec un groupe antagoniste qui suppose un apprentissage comme une gestion du « désordre » crée par équipe adverse et non une application formelle de combinaisons...

Le concept clé vis-à-vis de la formation du joueur étant celui de l'ADAPTATION

Hervé LOUIS

Bibliographie :

Revue SPIRALES n°1

Jean Francis GREHAIGNE : « L'enseignement des sports collectifs à l'école » ; Ed. De Boeck Université, 1999.