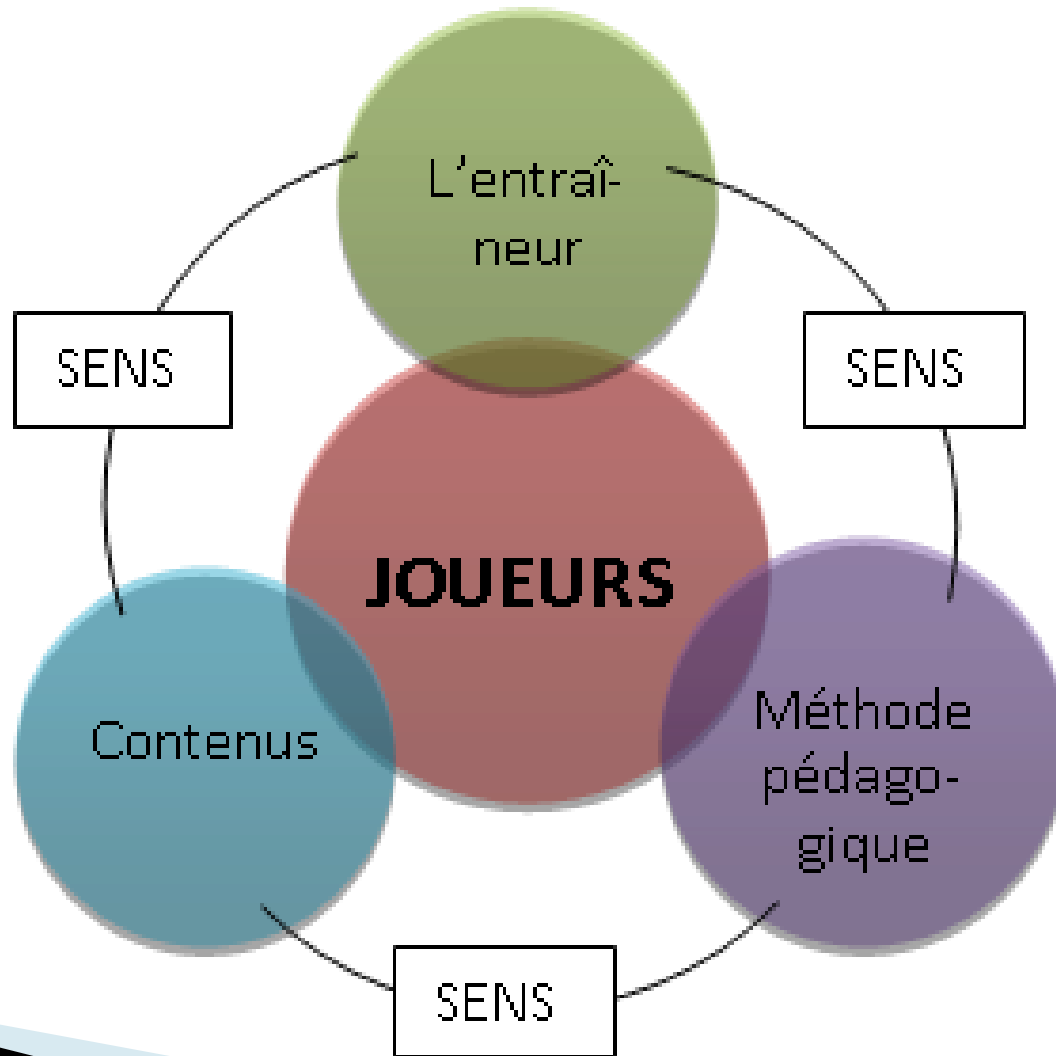




Philosophie de formation chez les jeunes

Philosophie : le joueur au centre du dispositif



Philosophie

- ▶ « On ne forme pas une équipe, on forme un joueur capable de jouer en équipe »
- ▶ « Plus les joueurs sont forts et plus l'équipe sera forte »
- ▶ « Je dois donc chercher à développer la qualité du joueur au service du jeu »

Devise : FORMER, JOUER, GAGNER

Philosophie

Comment entraîner

Quel joueur je veux

Quelles attitudes
je dois adopter

Quelle pédagogie je
dois utiliser

Quels contenus de
formation

- ▶ rendre le joueur **CREATIF** (non stéréotypé) et capable de **s'ADAPTER** à son environnement et de prendre des **INITIATIVES**
- ▶ Il doit être capable d'utiliser le bon geste au bon moment, et de faire le bon choix en fonction de la défense.
- ▶ Il doit, donc, maîtriser ses fondamentaux techniques (le geste et sa réalisation) et lire le jeu (reconnaitre la situation) pour prendre la bonne décision.
- ▶ Il ne faut pas développer des robots mais plutôt des joueurs intelligents capables de s'adapter à leur environnement.

Comment
entraîner

Quelles attitudes je dois
adopter

- ▶ J'accepte que le joueur fasse des erreurs. Mais je veille à ce qu'il ne reproduise pas toujours les mêmes erreurs.
- ▶ J'encourage et je renforce positivement la prise d'initiative.
- ▶ Je développe la confiance du joueur.
- ▶ Je favorise l'apprentissage en mettant les joueurs en activité (par le jeu ou par la répétition).

- ▶ L'entraîneur n'est plus un dictateur mais un accompagnateur ou guide. Cela n'empêchant pas l'entraîneur quand cela le nécessite d'adopter une attitude plus sévère pour cadrer les joueurs qui confondent liberté d'expression sur le terrain et manque de respect...

Comment
entraîner

Quelle pédagogie je dois utiliser

- ▶ C'est la **situation pédagogique** mise en place qui doit, prioritairement, **favoriser l'apprentissage** (et non l'intervention de de l'entraîneur).
- ▶ Je donne du sens et de la compréhension,
Le joueur fait et sait pourquoi il fait

Les moyens pédagogiques

Phase A : fondamentaux techniques (1c0, 2c0)

Phase B : fondamentaux techniques avec défense guidée (associer la technique avec une prise de décision)

Phase C : fondamentaux techniques avec défense contrôlée (associer la technique avec une opposition raisonnée)

Phase D : fondamentaux techniques avec défense réelle (1c1)

Phase E : fondamentaux dans le jeu (2c2, 3c3, 4c4, 5c5)

Construction séance

1 – Bloc Technique

Travail technique (sans opposition) phase A

Travail technique avec prise de décision phase B

Travail technique avec opposition contrôlée phase C

2 – Bloc 1 contre 1

avec opposition réelle, retardée, aménagée ou pas phase D

3 – Bloc jeu réduit (du 2c2 au 4c3)

Situations de jeu réduit phase E

4 – Bloc jeu (4c4 ou 5c5) phase E

Jeu à thème en A/R, en séquence où l'entraîneur n'arrête pas le jeu. Valoriser le thème de la séance mais replacer dans le jeu

	dominante de la séance		séance <u>JEU RAPIDE</u> type	
1	travail technique Prise de décision opposition contrôlée	JR 1	1c0 tir en course 1c1 tir en course avec défense en coopération	
2	1 contre 1	JR 2	1c1 retard défensif	
3	jeu réduit	JR 3	2c1 surnombre 2c2 avec retard défensif	
4	jeu	JR 4	3c3 en continuité	

La pédagogie

- ▶ Ne pas confondre RIGUEUR et AUTORITE
- ▶ Mettre les joueurs face à leurs responsabilités et leurs lacunes (à l'entraînement et en compétition). Exemple point fort et point faible en match
- ▶ Trop d'informations (corrections, consignes...) techniques ou tactiques nuisent à la créativité des jeunes et donc à leur épanouissement.
- ▶ Ne être perfectionniste en voulant corriger toutes les erreurs...car c'est le joueur dans la situation qui va essayer, se tromper, recommencer et réussir. L'information doit être pertinente et courte.
- ▶ Ne pas arrêter le jeu sans cesse. Les joueurs apprennent en faisant.
- ▶ Parler aux joueurs pour leur dire où vous voulez qu'ils aillent. Les joueurs s'investiront toujours plus s'ils comprennent.
- ▶ Observer les comportements

Comment
entraîner

Quels contenus de formation

Les paliers dans la formation

U7-U9

FUNDamentals

S'amuser en s'entraînant

U9-U11

**Apprendre à
s'entraîner**

Enseigner les
fondamentaux au service
du jeu (apprentissage)

U11-U13-U15

**S'entraîner à
s'entraîner**

Enseigner les
fondamentaux au service
du jeu (perfectionnement)

Enseigner les
fondamentaux au service
du collectif

**P1 du
CQP**

U15-U18

**S'entraîner à la
compétition**

Enseigner les
fondamentaux au service
de la stratégie

Enseigner le jeu et la
stratégie