

LA DEMARCHE



PEDAGOGIQUE



- PREMIER MODELE THEORIQUE

- - L'apprentissage s'appuie essentiellement sur celui des différents « gestes » ou « combinaisons gestuelles ». **Les techniques de bases.**
- - L'enseignant programme ces techniques selon un ordre méthodique.
- - L'application en situations réelles, se situe en fin de cette « période formative » c'est une gratification (le jeu).
- - Le travail collectif est fait **sans opposition**, sous forme de copie de jeu, se référant à des modèles.
- - Dans cette théorie l'enfant est ignorant, c'est une » **boite vide** ».
- - L'activité est morcelée élément par élément et proposée morceau par morceau à l'enfant.

- - **C'est la théorie de l'entassement**



- CRITIQUES .

- - Nécessité pour l'enfant de procéder au ré assemblage des éléments appris, le peut il?
- - Ces techniques ne sont pas le produit de l'enfant, elles lui sont imposées.
- - Ces techniques restent des outils de résolution, mais est il capable de comprendre le jeu? Ne l'ayant pas vécu.



- DEUXIEME MODELE THEORIQUE.

- - L'apprentissage est ici exclusivement basé sur **le jeu**.
- - C'est l'apprentissage dit « naturel », **on laisse faire**.
- - L'enfant apprend en jouant, l'éducateur n'est qu'**organisateur**.
- - On considère que l'enfant a des **potentialités**, qui au contact des expériences du **jeu** deviendront des **capacités**.
- - C'est vrai, mais l'enfant est-il apte, sans aide, à tout apprendre lui-même?



- CRITIQUES:

- - Ce genre d 'expérience n 'offre pas à l 'enfant, la possibilité de se dégager de la globalité.
- - Il lui manque le pouvoir de découvrir des situations précises, de les isoler pour les vivre.(cellule d 'action).
- - Mais cette expérience est nécessaire « **jeu sauvage** » en début d 'apprentissage.



- TROISIEME MODELE THEORIQUE:

- - L 'enfant a des **disposition innées**. Il est capable de s 'auto modifier sous les contraintes **environnementales**.
- - Cette théorie est construite sur 3 notions:
- - **Les dispositions innées de l 'enfant(SNC).**
- - **Le processus de maturation.**
- - **Les fonction structurantes du milieu.**



1 - Les processus de maturation (SNC).

- - L 'enfant évolue, mais il ne peut réaliser que ce que lui autorise son **niveau de maturation**. Mais l 'activité joue un rôle structurant et ne rien lui proposer ou trop peu est un refus au développement.
- - **Périodes critiques** (stades d 'évolution).
- - **Régulation** (proposer le travail qui convient au niveau actuel).



-2 - Les dispositions innées.

- - L 'enfant possède à la naissance des dispositions innées (**SNC**).Il a des **ressources**.
- .Lesquelles deviendrons par les effets de l 'exercice et les processus de maturation des **capacités** .



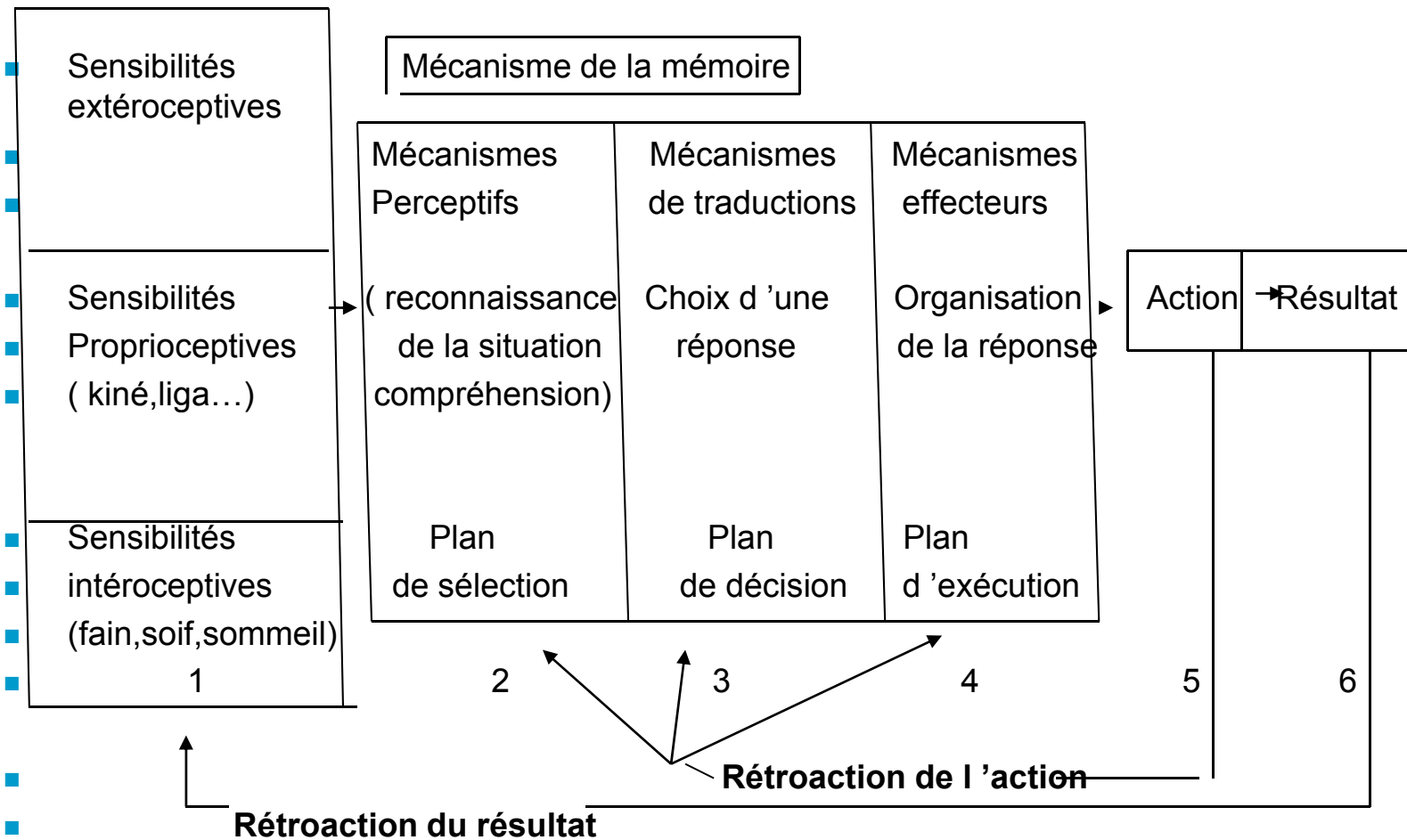
3 - Les formes structurantes du milieu.

- - C'est la richesse du milieu qui permet d'apporter la nourriture nécessaire au
- développement de l'enfant (essai, erreur, essai modifié, mise en mémoire.....)

ENTREE DE L'INFORMATION →

TRAITEMENT →

REPOSE



LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

■ Pour chaque niveau la démarche est la suivante:

- **1-Les comportements observables en jeu (individuels et collectifs).**
 - **2-Les objectifs à atteindre suivant le niveau.**
 - **3-Les moyens permettant d 'atteindre ces objectifs.**

- **1 - JEU**

- Observation,interprétation

- **2 - PROPOSITIONS DE SITUATIONS**

- Effectif total

- Effectif réduit ou collectif de ligne
 - Plan homme contre homme (1X1)

- Si le besoin s 'en fait sentir (facteur limitant)

- **3 - EXERCICES DE TECHNIQUE INDIVIDUELLE**

- **4 - REEVALUATION PAR LE JEU**



PLAN DE SEANCE

- La séance d 'entraînement ne se construit pas au hasard.
- Les différent éléments qui la composent reposent sur une logique et s 'articulent entre eux selon **un plan de séance**.
- La pertinence de ces situations d 'entraînement découle d 'une **évaluation du joueur et du collectif** en situation de jeu, qui doit s 'effectuer à la fois en match ou en début d 'entraînement.
- On veillera, selon les catégories d 'âge et l 'aspect plus ou moins sollicitant des situations, à l 'alternance travail/récupération, mais également à l 'alternance concentration/relâchement.



DEROULEMENT DE LA SEANCE

- **1- prise de contact** (explication du thème de la séance ,du travail ,des contenus),(partage des données théoriques).
- **2- Mise en train:**
 - De préférence, en relation avec le thème de la séance(tactique ou technique).
- **3- Partie principale:**
 - Situations pédagogiques.Définir la dominante en fonction de l 'observation faite antérieurement.
 - **Situation en collectif total**
 - **Situation en collectif partiel**
 - **Situation au plan homme contre homme**
 - **Retour en collectif total**
- **4- Jeu**
 - Évaluation des acquis
- **5- Retour au calme**
 - **Bilan de séance:**faire retenir l 'essentiel aux joueurs (partage des données théoriques)



L 'EXERCICE

- **2 sortes d 'exercices, avec ou sans opposants.**
- **Principes:**
 - 1- On ne peut imaginer le jeu sans opposants, (**pas de sens**).
 - 2- L 'opposition est source de compréhension du jeu (**réalité**) et de ses différentes situations.
- Dans l 'action de jeu,il y a **3 niveaux d 'élaboration:**
 - 1- Celui de la **décision tactique** (traitement de l 'information) c'est la compréhension du jeu, choisir la réponse juste.
 - 2- Celui de la réalisation matérielle,**technique** du geste (effecteurs).
 - 3- Le tout dépendant du **capital énergétique** (économie,rendement,puissance



Choix de la forme de travail:

- **1- Pour le niveau de la décision tactique** (juger une situation, et y répondre correctement) seul conviennent les exercices avec opposants. Les situations ouvertes.
- Mise en situation, essai, erreur, essai modifié.....
- **2- Pour le niveau de l'habileté gestuelle (technique)**, les 2 formes avec et sans opposant peuvent être utilisées (situations fermées).
- **3- Pour le niveau de la condition physique**, les 2 formes de travail peuvent être utilisées (circuit intégré) et aussi le travail sans ballon .



Chronologie de la démarche:

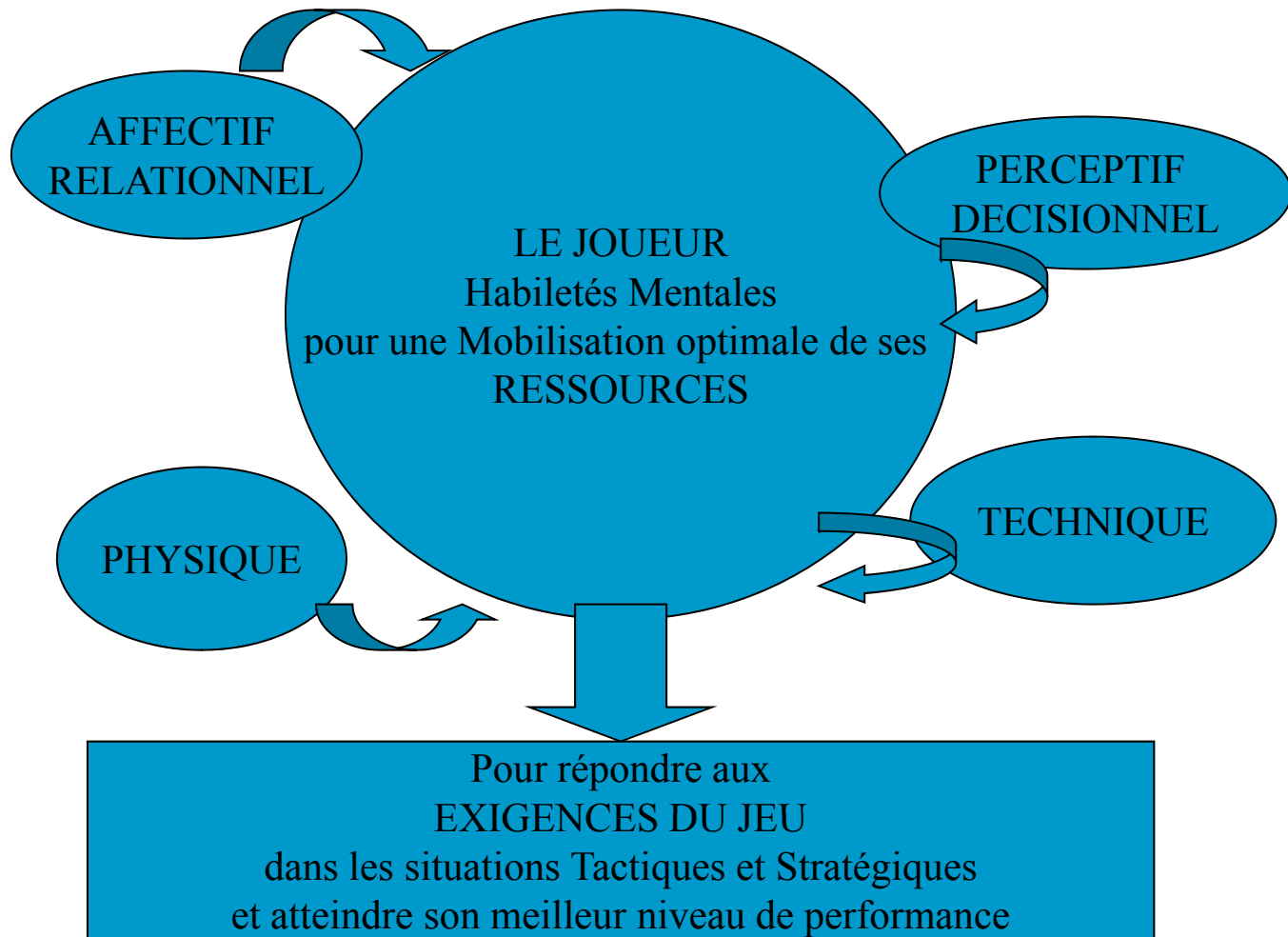
- **1 - Décision tactique**, donner du sens, partir de la compréhension du jeu et des différentes situations (situations ouvertes).
- **2 - Technique individuelle** et collective, maîtriser les outils nécessaires (situations fermées)
- **3 - Préparation physique**, capital énergétique indispensable.
- On doit toujours partir de la **réalité du jeu**, pour y revenir et pouvoir évaluer les progrès. Éviter de pratiquer des exercices sans opposants en premier, l'opposition pouvant devenir par la suite perturbatrice pour le joueur n'ayant pas été confronté à la réalité, au combat, à l'incertitude

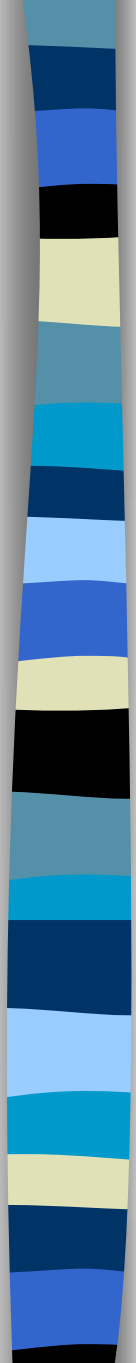


OBJECTIFS DES SITUATIONS PEDAGOGIQUES

- **1 - LE JEU:**
- Les situations proposées sont toujours issues des problèmes rencontrés pour les joueurs dans les différentes phases de jeu:
 - **PHASE DE MOUVEMENT GENERAL**
 - **PHASE DE FIXATION**
 - **PHASE STATIQUE**
- Les situations sont décrites avec des effectifs variables:
 - **COLLECTIF TOTAL**
 - **COLLECTIF PARTIEL OU DE LIGNE**
 - **PLAN HOMME CONTRE HOMME**
- Les situations seront proposées suivant leur objectif tactique, stratégique ou technique en situations ouvertes ou fermées.

■ LE JOUEUR:



- 
- On peut aisément comprendre que le joueur en match ait besoin de « fonctionner » selon ce schéma pour être performant. Il faut donc le mettre à l'entraînement dans des conditions lui permettant de développer ses habiletés mentales (motivation, concentration, vigilance, activation de l'énergie, confiance, résistance à la pression....) en partageant avec lui les aspects théoriques qui construisent le référentiel de l'équipe (repères communs) et en mettant en place des modalités pédagogiques qui suscitent un développement de ces habiletés (ex: laisser du temps avant de lancer la situation pour la réflexion, l'imagerie mentale, se voir dans l'action avant de la réaliser) puis aider le joueur à se fixer des objectifs de processus de performance.
 - Le cadre dans lequel le joueur va évoluer est régi par un certain nombre de règles agréées par l'ensemble du groupe staff-joueurs que l'on appelle « les règles de vie ». L'établissement et le respect de ces règles sont une condition indispensable de la réussite.
 - Le rôle de l'entraîneur est désormais d'évaluer le niveau des ressources du joueur en regard du niveau de jeu momentané, de proposer les situations d'apprentissage pertinentes en jouant sur l'alternance entre les différentes ressources à mobiliser en priorité.



LES LOIS DE L 'EXERCICE

■ PRINCIPES GENERAUX:

- L 'exercice est la conséquence d 'une observation.
- Les joueurs doivent retrouver dans la situation proposée des éléments du jeu, et l 'on peut parler de l 'exercice comme d 'une situation de jeu aménagée.
- Ce sont ces aménagements qui sont régis par des lois



1 - L 'OPPOSITION

- En jeu , la présence d 'adversaires crée des situations qui,elles mêmes, dictent les actes et les gestes adaptés.Il est important que l 'on sache reconnaître les situations qui impliquent tes ou tels gestes et cela doit faire l ' 'objet d 'un travail spécifique.
- L 'intérêt du travail en opposition dans un premier temps est de créer des conditions réelles de jeu et de placer les joueurs dans un contexte à la fois tactique et technique.Ce qui ne signifie pas que l 'on exclut le travail à vide,pour améliorer l 'exécution, une fois la situation reconnue.
- La convergence entre un geste prémédité et une situation de jeu n 'est souvent que le fait du hasard, exceptions faites de certaines combinaisons à haut niveau qui « embarquent »l 'adversaire pour créer une situation voulue.



2 - LOI DE L 'ALTERNATIVE:

- C 'est la conséquence de ce qui est dit plus haut.Pour que le groupe ou le joueur puisse effectuer un geste adapté, il faut qu 'il soit placé en situation de choix avec au moins deux solutions (situation ouverte).
- Ex: Le 2X1
- Selon le choix que fait le défenseur,on peut: Fixer passer ou feinter la passe.
- Là aussi , si le geste est prémédité, on a une chance sur deux.
- S 'il est adapté à la situation, on peut se tromper.
- D 'ou travailler en situation ouverte avant de travailler en situation fermée.

3 - LANCEMENT DE L 'EXERCICE

- Il est important de retrouver dans l 'exercice la réalité du jeu.
- Il faut recréer la dynamique du mouvement, pour qu 'il soit transférable en match.
- Les lancements doivent être dynamiques et non figés , pour créer les conditions de match.
- D 'ou donner du sens, du mouvement par les déplacements de l 'éducateur, ses différentes formes de lancements (loin, près, à la main , au pied , en l 'air , au sol.....). Le mouvement des joueurs , avance, retard (modifier le rapport de force) surnombre, infériorité, leur entrée dans le jeu (balises).....
- Il faut amener le joueur à reconnaître les repères dont il aura besoin dans le jeu , sur les adversaires, les partenaires , le ballon.



4 - LA REVERSIBILITE

- Il faut préparer le joueur au changement de statut, utilisateur défenseur et ainsi à la contre attaque
- Il y a similitude de déplacement et repères entre le mouvement offensif et défensif.
- Il faut laisser se développer le mouvement contradictoire.
- Ex :La notion de déplacement dans l'axe du porteur garantit le soutien offensif et défensif.



5 - LA REPETITION

- C'est l'une des conditions de l'apprentissage, elle permet de réguler l'exercice.
- La méthode des essais et des erreurs permet de complexifier ou de simplifier l'exercice pour induire le comportement du joueur et lui faire découvrir de nouvelles habiletés correspondant à son niveau (maturation).



6 - CONSTRUCTION DE L 'EXERCICE.

- ON a trop tendance à s 'attacher à la forme,il faut donner du sens et se rapprocher le plus possible des contraintes de la réalité du jeu.
-
- Méfions nous des exercice des exercice en rond ,en carré etc.....
- L 'exercice doit présenter les fondamentaux du jeu, ou isoler une dominantes tactique, stratégique, technique, vitesse, puissance.
- Pour créer les conditions favorables à ses objectifs l 'éducateur se servira:
 - **du nombre de joueurs.**
 - **De consignes: Sur les opposants, les utilisateurs.**
 - **Du cadrage:De l 'espace, des entrée ,des zones.**
 - **Des lancements.**