

## 1. PREAMBULE

Cet exposé s'inscrit tout d'abord dans le cadre du « recyclage des Educateurs U11 », qui ont été conviés aujourd'hui. Cette action a été programmée dans une période « creuse » au niveau des plateaux, et qui paraissait la plus propice pour intéresser les éducateurs. « Comme le thème abordé concerne les « méthodes pédagogiques » à utiliser dans les séances d'entraînement, il m'a paru opportun d'y associer les autres éducateurs, qui sont obligatoirement confrontés à cet aspect », précise Bernard CUREL.

Nous sommes actuellement dans une période charnière dans la Politique Technique en matière de formation du joueur : depuis la mise en place de la Pré-Formation en 1991 à l'INF Clairefontaine, notre avance sur les pays voisins a fondu, certains nous ayant « copié ». La D.T.N. travaille à l'élaboration d'un projet de jeu, pour rebondir et redonner une nouvelle dynamique à notre football.



## 2. Quel jeu et quel joueur pour demain ? (voir article E.F n°381 de Février 2011 - page 10-11)

La priorité sera donnée au jeu offensif, à la fluidité, et à la réaction à la perte du ballon (pour le récupérer rapidement), afin de ne pas laisser l'adversaire prendre de la vitesse.

Pour arriver à ce projet de jeu, il nous faut développer une unité de pensée, de conception, une cohérence à divers échelons de la formation. Le joueur de demain devra être plus adaptatif aux situations, plus anticipatif, plus créatif. Il devra avoir un temps d'avance sur l'adversaire, dans la lecture du jeu, dans ses choix, et sa prise de décision (agir avant les autres).

**Actuellement**, on forme le joueur et ensuite on s'attache au jeu collectif.

On utilise la « pédagogie directive » (analytique) : l'enfant doit imiter le geste démontré par l'éducateur. On amène à l'enfant des moyens techniques et moteurs à utiliser dans des situations de jeu.

**Actuellement**, on (l'éducateur) est INTERVENTIONNISTE dans le jeu : il donne la solution au joueur

**Actuellement**, on (l'éducateur) joue à sa place : « Tire, passe ton ballon, ... revient, .... mets en touche, .... »

**Actuellement**, on (l'éducateur) ne laisse pas le joueur réfléchir à son action, à s'approprier l'objectif et trouver les solutions pour y parvenir.

**Maintenant et demain**, l'éducateur devra articuler les deux :

« Il n'y a plus de formation du joueur sans formation au jeu collectif »

**OBJECTIF : RENDRE le JOUEUR INTELLIGENT**

## 3. Comment ?

Depuis toujours, la formation du joueur s'inscrit dans une démarche mixte consistant à développer l'intelligence de jeu ainsi qu'une technique efficiente. Il n'est pas question de remettre en cause ce qui a été fait par le passé (et qui a fonctionné), ni de renier les caractéristiques françaises. On ne va pas révolutionner le concept. C'est plus une redéfinition des méthodes dont il s'agit, ainsi qu'une remise en cause de l'éducateur sur son attitude envers le joueur : si je dis ça, quel effet cela aura sur le joueur ?

L'éducateur devra utiliser trois « méthodes pédagogiques » pour s'inscrire dans ce projet de formation du joueur. Actuellement, on les utilise plus ou moins, mais il convient de les normaliser.

## **1. PEDAGOGIE « ANALYTIQUE » (= Pédagogie des Modèles d'exécution = PME)**

a) L'éducateur définit l'objectif et le but à atteindre :

- \* Il précise les consignes à respecter (tâche)
- \* Il démontre, corrige et fait répéter (organisation en conséquence).

b) situations de référence :

- \* Ce sont les situations analytiques où on développe les qualités et capacités du joueur : C'est le travail de motricité chez les 6-12 ans, le travail d'initiation et de perfectionnement technique à base de répétitions.
- \* Ce sont aussi des situations évolutives où l'on peut jouer sur les paramètres suivants : contraintes de temps, d'espace, de sens du jeu. Des formes ludiques peuvent être intégrées.

c) remédiation (correctifs) :

- \* essentiellement par des critères de réalisation (pôle gestuel)
- \* mais également par la prise d'informations (pôle informationnel)

## 2. PEDAGOGIE « AMENAGEE » ( = Pédagogie des Modèles de décision tactique = PMDT )

a) Aménagement d'une situation de jeu resserrée :

- \* l'éducateur précise le but à atteindre
- \* l'éducateur **laisse un « temps de découverte » au joueur** (essai – erreur) = tâtonnement.
- \* l'éducateur peut intervenir en montrant une solution (parmi d'autres)
- \* l'éducateur suscite d'autres alternatives chez les joueurs (répétitions des différentes alternatives)

b) situations de référence : \* 2 contre 1 , 3 contre 1 (avec progression) , 3 contre 2  
\* situation avec une ligne

c) remédiation (correctifs) : \* essentiellement par le questionnement des joueurs  
\* reconnaissance des repères pour définir le choix (prise de décision).

## 3. PEDAGOGIE « ADAPTATIVE » ( = Pédagogie des Modèles auto-adaptatifs = PMAA )

**= c'est la pédagogie « globale »**

a) situations de référence : jeux réduits, jeux à thèmes (jeux scolaires pour les petits)

b) L'éducateur aménage l'espace et l'effectif (joker, supériorité, égalité) :

- \* l'éducateur précise le but à atteindre et les règles (consignes)
- \* l'éducateur laisse un « temps de découverte » au joueur (essai – erreur) = tâtonnement.
- \* l'éducateur peut arrêter le jeu (rappeler aux joueurs les principes généraux)

c) remédiation (correctifs) : \* essentiellement par le questionnement des joueurs  
\* reconnaissance d'une situation connue.

### CONDUITE à TENIR (recommandations à l'éducateur) :

➔ **2 minutes** : au début du jeu, s'efforcer de ne pas parler aux joueurs **pendant 2 minutes** sur ce qu'il faut faire, ne pas faire (s'autoriser juste à les encourager, les stimuler : « c'est bien », « continuez », « pensez au but à atteindre »).

➔ **IMPLIQUER** le joueur pour favoriser l'**appropriation** des principes de jeu, qu'il n'attende pas à ce que se soit vous qui lui donniez la solution (il s'y habitue). Le joueur sollicite ses capacités adaptatives et créatives par une confrontation à des problèmes de jeu. **Il développe ainsi ses PROPRES ressources.**

➔ L'éducateur **QUESTIONNE**, donne confiance : il écoute les REPONSES des joueurs et les démontre (ou fait démontrer). L'appropriation est alors multipliée.

➔ **EVITER de TROP parler et de mettre la pression.** Les aménagements (zones, consignes) suffisent à l'appropriation.

METHODES PEDAGOGIQUES	L'EDUCATEUR	LE JOUEUR	LES TACHES
Pédagogie des Modèles Auto-Adaptatif <b>PMAA</b>	-Aménage l'espace et le nombre de joueurs -Fournit le but et les consignes de la tâche -Laisse découvrir la tâche -Questionne pour faire émerger les meilleures réponses	-S'adapte à la tâche -Découvre des solutions -Construit des réponses adaptées aux contraintes	JEUX REDUITS JEUX SCOLAIRES
Pédagogie des Modèles de décision tactique <b>PMDT</b>	-Aménage une situation pour résoudre un problème précis -Suscite les alternatives -Incite la prise d'information	-Expérimente -tâtonne -Confirme par la répétition	Situations avec un groupe réduit (ligne, 2 x 1...)
Pédagogie des Modèles d'Exécution <b>PME</b>	-Fournit l'objectif, définit précisément le but et les consignes de la tâche -Démontre et corrige par rapport à un geste technique	-Exécute le mouvement ou les gestes techniques -imite ou copie -corrige par la répétition du geste	* Exercices D'EVEIL TECHNIQUE * Exercices de COORDINATION GENERALE

## 4. CONCLUSION

**Nous devons être capables de REMETTRE en QUESTION nos modes d'intervention au regard des jeunes qui nous sont confiés.**

Les bases de notre enseignement doivent aborder une meilleure connaissance du jeu, et la maîtrise des méthodes pédagogiques adaptées.

**Nous devons ETRE CAPABLES de modifier notre comportement afin QUE CE SOIT LE JOUEUR qui s'approprie le jeu et son activité.**