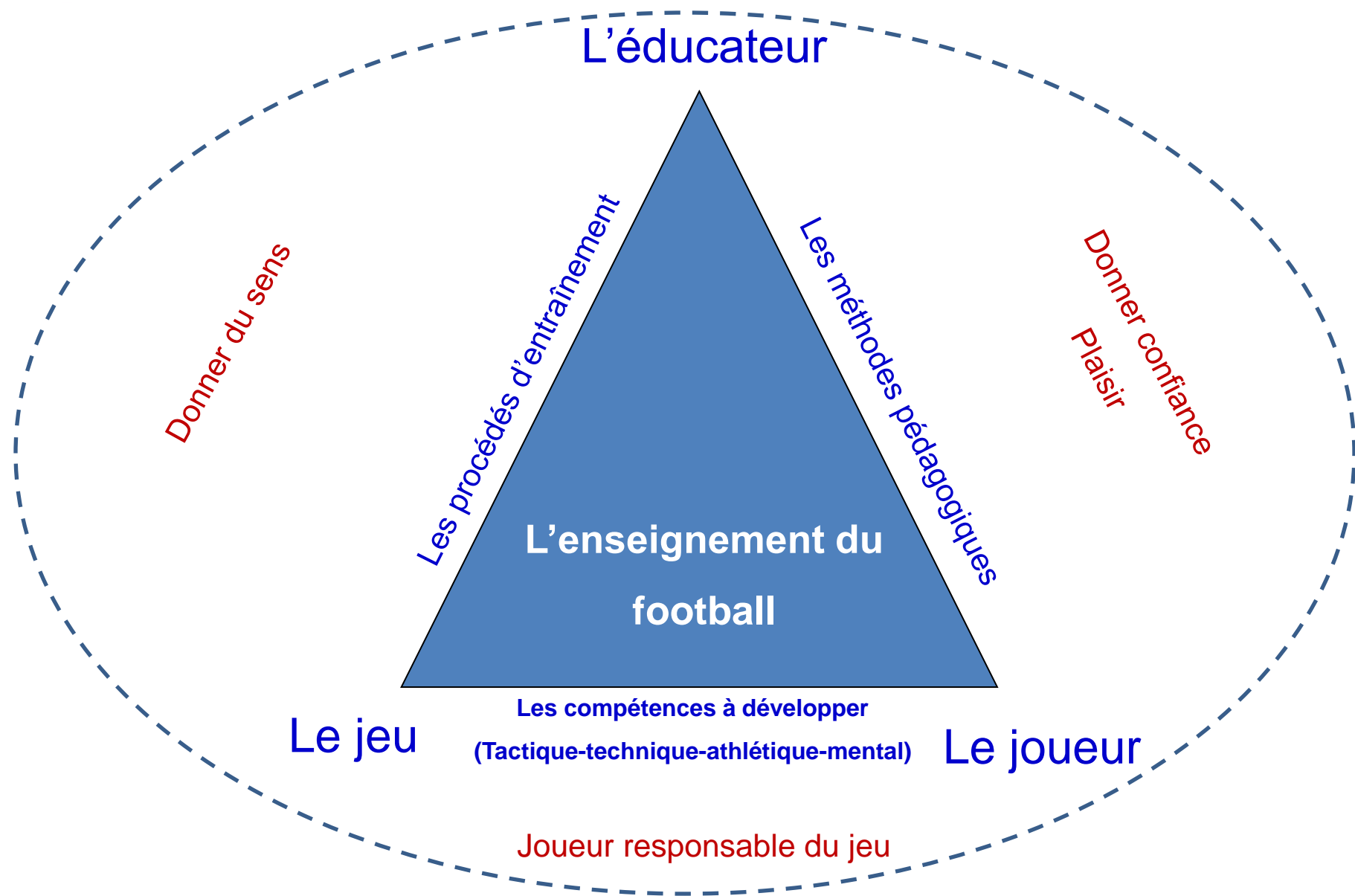




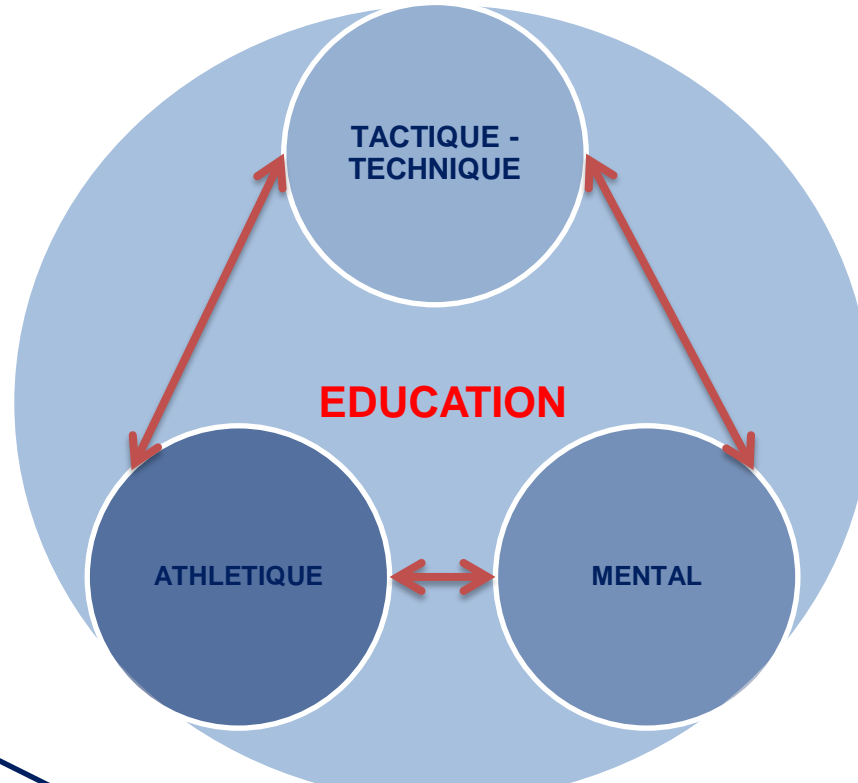
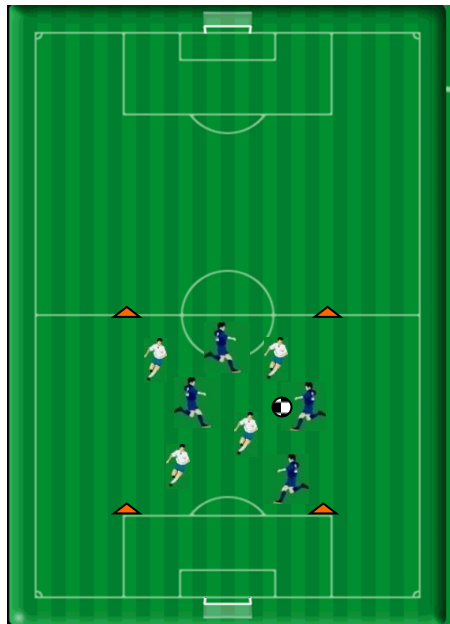
# L'éducateur et l'entraînement



# Introduction



## Développer tous les facteurs



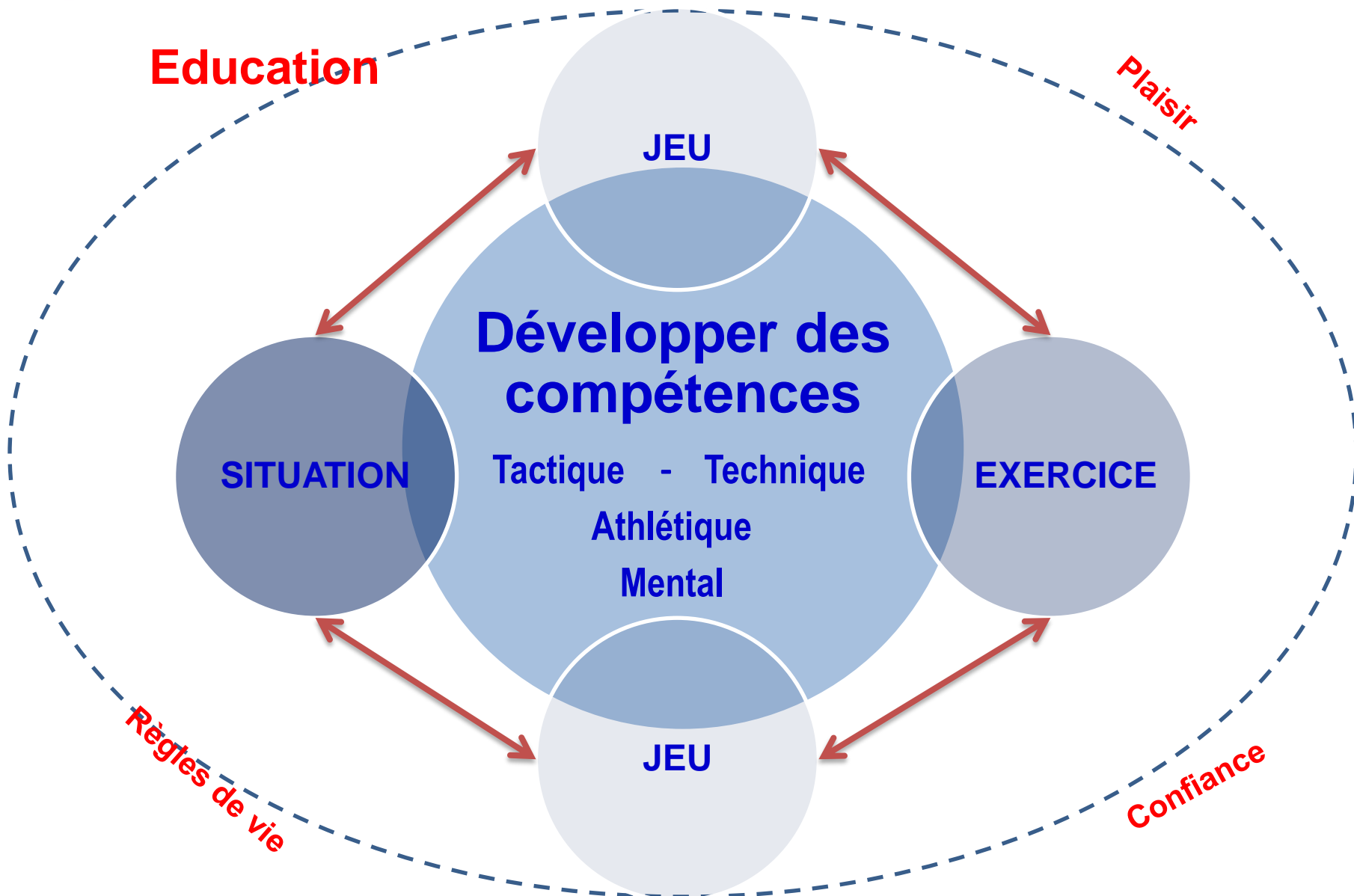
- Le Jeu
- Complexe
- Vouloir Jouer

- Le Joueur
- Simple
- Savoir Jouer  
Pouvoir Jouer

- Le Jeu
- Complexe
- Savoir, pouvoir, vouloir  
Jouer ensemble



# Le concept appliqué à la séance





# Les procédés d'entraînement en U15

Les procédés d'entraînement	Définition	Invariants	Organisation souhaitée	Intérêts
<b>Les jeux</b>	Forme de travail basée sur une égalité numérique avec des objectifs et des buts communs	Sens de jeu Partenaires /Adversaires Ballon Objectifs et buts identiques	Objectifs : Non communiqués au joueur Buts : définis Consignes : définies	Le joueur s'adapte aux contraintes du Il découvre des solutions Il construit des réponses adaptées
<b>Les situations</b>	Forme de travail sur des groupes de joueurs en interactions (ex : ligne – 2c1...) avec des objectifs et buts communs ou pas.	Sens de jeu Partenaires / Adversaires Ballon	Objectifs : Fixés partiellement Buts : définis Consignes : définies	Le joueur est confronté à une situation lui posant un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu
<b>Les exercices</b>	<b>Analytiques</b> Forme de travail de base avec une prise d'information faible (Joueur -> ballon)	Sens de jeu ou pas Partenaires ou pas Ballon	Objectifs : Fixés au joueur Buts : définis Consignes : définies	Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques Il imite ou copie Il se corrige par la répétition du geste
	<b>Adaptatifs</b> Travail à choix multiple (gestes ou joueurs) enrichi avec des prises d'information plus importantes	Sens de jeu Partenaire(s) ou pas Adversaire(s) ou pas Ballon Choix (gestes ou joueurs)		



# Les méthodes pédagogiques

Les Procédés d'entraînement	Les Méthodes pédagogiques	L'éducateur	Le Joueur
<b>LES JEUX</b>	<b>LAISSER JOUER OBSERVER</b>  Pédagogie de la découverte	Aménage l'espace et le nombre de joueurs Fournit le but et les consignes Laisse découvrir Observe le comportements des joueurs sans ballon	S'adapte au jeu Découvre des solutions Construit des réponses adaptées aux contraintes
<b>LES SITUATIONS</b>	<b>QUESTIONNER ORIENTER</b>  Pédagogie du guidage	Aménage l'espace et le nombre de joueurs Fournit le but et les consignes Questionne, guide et conseille durant l'action	S'adapte au problème Réfléchit aux solutions
<b>LES EXERCICES</b>	<b>DEMONTRER</b>  Pédagogie du modèle	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 Il imite



## Organisation d'une séance U15

Partie	Durée	Objectifs spécifiques	Procédés d'entraînement	Méthodes pédagogiques
1	10'	S'échauffer	Au choix	Au choix
2	20'	S'approprier les règles d'action collectives	Les jeux	Pédagogie de la découverte
5' : Hydratation - Récupération				
3	20'	S'approprier les règles d'action individuelles et collectives	Les situations	Pédagogie du guidage
4	20'	Perfectionner les moyens techniques et/ou athlétiques	Les exercices	Pédagogie du modèle
5' : Hydratation - Récupération				
5	20'	Transférer les apprentissages	Les jeux	Pédagogie de la découverte/guidage
5' : Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs				



# La programmation Hebdomadaire de l'entraînement U15

## Programmation Hebdomadaire

2 séances par semaine :

Lors de la séance numéro 2, l'exercice technique est remplacé par un exercice athlétique de vitesse

Septembre Semaine 1	Phases de jeu	Règles d'actions collectives et individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Mercredi	Conserver Progresser	<p><b>Occuper l'espace en largeur et profondeur</b></p> <p><b>VOIR</b> Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités.</p>	<p><b>Les passes courtes</b> <b>Les prises de balles et enchaînement</b></p>	<p><b>Psychomotricité</b></p> <p><b>Gainage</b> <b>Souplesse</b></p> <p><b>Endurance</b></p>
Vendredi	Conserver Progresser	<p><b>Occuper l'espace en largeur et profondeur</b></p> <p><b>ETRE VU</b> Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien</p>		<p><b>Psychomotricité</b> <b><u>Vitesse</u></b></p>

**A l'échauffement, prévoir des exercices de psychomotricité**





# La programmation mensuelle de l'entraînement U15

## Programmation mensuelle

Une phase de jeu offensive et une défensive abordées par cycle  
 Une règle d'action collective abordée par phase de jeu et par cycle soit :  
 2 séances par semaine soit 8 séances au total par cycle :  
 6 séances consacrées au jeu offensif  
 2 séances consacrées au jeu défensif

Septembre	Phases de jeu	Règles d'actions collectives et individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Semaine 1 Semaine 2 Semaine 3	Conserver Progresser	<p><b>Occuper l'espace en largeur et profondeur</b></p> <p>VOIR Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les possibilités. ETRE VU Se déplacer dans les intervalles Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien</p>	<p>Les passes courtes Les prises de balles et enchaînement</p>	<p><u>Vitesse</u></p> <p>Gainage Souplesse</p> <p>Psychomotricité Endurance</p>
Semaine 4	<p><b>S'OPPOSER EN VUE DE RALENTIR LA PROGRESSION OU DE PROTEGER LE BUT</b></p>	<p><b>Gérer l'infériorité numérique à 1 contre 2, 2 contre 3</b></p> <p>Ne pas se jeter en vue de favoriser le retour des partenaires. Utiliser le recul frein</p>	<p>La charge, le tackle, le contre</p>	