

LE BREVET FÉDÉRAL

MODE D'EMPLOI



Ci-dessous, vous trouverez un résumé de mon retour d'expérience du Brevet Fédéral Enfant, diplôme passé en 2022 - 2023.

Ces informations brutes sont bien sûr à adapter et à moduler mais peuvent servir de support à toutes celles et ceux qui souhaitent enrichir leur bagage d'éducateur.

Je reste disponible et serais ravi d'échanger avec vous sur les bonnes pratiques d'encadrement de nos jeunes joueurs.

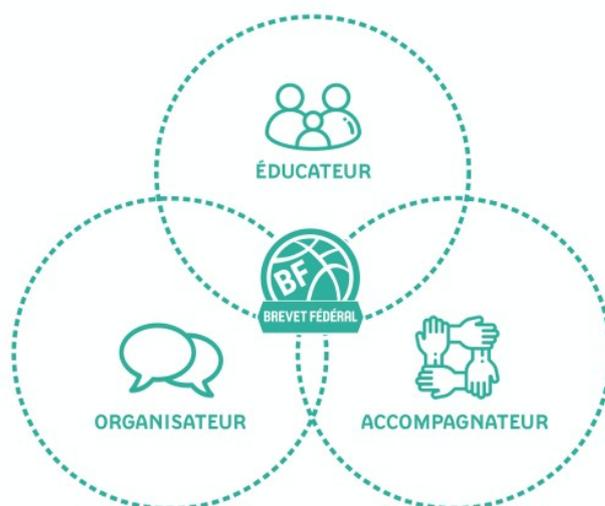
Sommaire :

- 1- posture pédagogique de l'éducateur
- 2- les objectifs U7 U8 U9 U10 U11 U12
- 3- les notions de « jouer seul », « jouer avec », « jouer contre »
- 4- construire un exercice
- 5- développer les « fondamentals »
- 6- favoriser la prise d'initiative
- 7- développer de l'exigence
- 8- intervenir dans le jeu

Sébastien CAIRON

1- POSTURE PEDAGOGIQUE

UNE POSTURE PEDAGOGIQUE FFBB SAVOIR ENSEIGNER



UTILISER UN CADRE ADAPTE

L'ENCADRANT RESPECTE CE CADRE POUR FAVORISER L' ENGAGEMENT
ET L'APPRENTISSAGE DES JOUEURS



STRUCTURANT

- Organisation de l'entraînement: timing, objectifs
- Organisation de l'exercice
- Définir la circulation de l'Information



PROTECTEUR

- Définir et présenter les règles
- Justice: faire respecter les règles
- Valeurs
- Assurer la sécurité



FACILITATEUR

- Permet le développement de la créativité et de la prise d'initiative
- Favorise l'adaptation des joueurs
- Une communication Joueur/Entraîneur
- Accepter et entraîner l'ERREUR



FINALISE

- Définir des objectifs clairs accessibles
- Replacer les objectifs des exercices dans le contexte (projet de jeu et/ou match...) respecter les règles



EDUCATEUR

MODELE

&

RESSOURCE



EDUCATEUR



Un cadre **STRUCTURE + PROTECTEUR**

Etre un modèle dans son attitude, ses postures, sa communication à l'entraînement et en compétition

Être une ressource pour les joueurs, les aidant à développer leurs compétences et à atteindre leur potentiel

COMMUNIQUER: adapter son langage et son comportement en fonction du moment de la séance, du match

ENCOURAGER: être positif dans ses interactions et feedback avec le pratiquant

ENGAGER le pratiquant dans l'activité

FAVORISER la prise d'initiative des joueurs

DEVELOPPER la confiance et l'apprentissage chez le pratiquant par son animation, sa communication

SECURISER la pratique

RESPECTER les différences: Reconnaître la singularité de chaque joueur et respecter les différences entre les pratiquants



ORGANISATEUR

ADAPTER

&

ENGAGER



ORGANISATEUR



Un cadre **STRUCTURE + FINALISE**

*Organiser la pratique en communiquant des objectifs clairs et compréhensibles
Favoriser l'expérience et l'exploration par les joueurs*

PREPARER les situations pédagogiques et sa séance

ADAPTER ses situations aux caractéristiques du public

GERER le temps, l'espace et les conditions de pratiques, le niveau d'opposition...

EXPLOITER les 5 phases de l'apprentissage pour construire et conduire ses situations

CONSTRUIRE la progression de l'acquisition des compétences: créer des situations évolutives

CONTEXTUALISER les situations en lien avec la réalité du jeu (Espace/Temps/Opposition)

REGULER les objectifs, le déroulé des situations en fonction de l'activité des joueurs



ACCOMPAGNATEUR

GUIDER

&

FACILITER



ACCOMPAGNATEUR



Un cadre FACILITATEUR + PROTECTEUR

Guider et Interroger le joueur sur sa pratique pour lui faire émerger les solutions aux problèmes rencontrés

ECOUTER/QUESTIONNER le joueur pour développer sa compréhension du jeu et créer des réponses

FEEDBACK être patient, être positif dans ses retours, des feedbacks visuels et oraux

DEVELOPPER et STRUCTURER la créativité des joueurs dans la prise d'initiative, les réponses aux Situations, lors des phases d'entraînement et de compétition

COACHER l'erreur, projeter le joueur sur l'action à suivre, gérer les émotions...

OFFRIR des solutions au joueur dans son apprentissage

FAIRE EMERGER les compétences psychosociales du joueur dans sa pratique individuelle et collective

EXPLORER + EXPLOITER + EXECUTER

2- LES OBJECTIFS U7 à U12

U8

LES ENFANTS U7-U8

JOUER

&

S'AMUSER

Les objectifs

Développer un attrait pour la pratique sportive et notamment celle du Basketball, ceci dès le plus jeune âge. Dans un environnement sécuritaire et stimulant où jouer et s'amuser sont au centre de toutes les préoccupations.

L'environnement favorable

- La famille
- L'école
- Le club

La motivation

- Aimer s'amuser grâce au sport et aux jeux

Créer du lien

- Entre :
- Les familles
 - Les jeunes joueur(se)s
 - Les entraîneur(e)s
 - Le club
 - L'école

Les valeurs

- Jouer ensemble
- Amusement
- Joie
- Enthousiasme
- Respect



U8

LES ENFANTS U7 - U8

JOUER

&

S'AMUSER

Les 4 piliers

La pédagogie (des jeux)

- A base de jeux
- Situations amusantes
- La découverte

La posture (de l'entraîneur)

- Être dynamique
- Être à l'écoute
- Encourager les initiatives

Les intentions

- 1c0,5 et 2c1
- Comprendre les rythmes
- Comprendre l'espace,
- Comprendre le temps
« la grappe »

Les compétences

- Agilité
- Équilibre
- Coordination
- Vitesse
- Combinaison



U8

LES ENFANTS U7 - U8

JOUER

&

S'AMUSER

OFFENSIF

Transition(s)

- Progresser sur le terrain pour prendre l'avantage: vers l'avant vite, passer devant vite.

Attaquer (avec / sans ballon)

- Attaquer pour aller marquer
- Demander la balle loin de mon défenseur

X

DÉFENSIF

Transition(s)

- Savoir reconnaître les moments défensifs

Défendre (récupérer, protéger)

- Récupérer le ballon rapidement (gagner ou faire gagner le ballon)

=

MATCH

Terrain, panier et ballon

- Largeur (petit terrain): augmenter le nombre de tir, petit panier à 2,60m, Taille 4 (F&G)

Opposition

- 3c3 : favoriser le fait de toucher la balle souvent, plus d'espace pour s'exprimer

Périodisation + temps de jeu

Adaptation en fonction des effectifs (temps équitable entre joueur(se)s)

U10

LES ENFANTS U9 - U10

JOUER

&

APPRENDRE

Les objectifs

Fidéliser l'enfant à la pratique du Basketball. Toujours dans un environnement « fun » et stimulant, où jouer en apprenant reste au centre des préoccupations.

L'environnement favorable

- La famille
- L'école
- Le club

La motivation

- Aimer jouer
- Apprendre de nouvelles choses

Créer du lien

- Entre :
- Les familles,
 - Les jeunes joueur(se)s,
 - Les entraîneur(e)s,
 - Le club,
 - L'école

Les valeurs

- Jouer avec/contre
- S'engager
- Participer
- Émotions
- Respect



U10

LES ENFANTS U9 - U10

JOUER

&

APPRENDRE

Les 4 piliers

La pédagogie (du jeu)

- A base de jeux
- Situations amusantes
- La découverte
- Essai-erreur

La posture (de l'entraîneur)

- Être dynamique
- Être à l'écoute
- Encourager les initiatives même surprenantes

Les intentions

- 1c1
- 2c1
- Comprendre l'espace,
- Comprendre le temps
- Intelligence dans le jeu

Les compétences

- Agilité
- Équilibre
- Coordination
- Vitesse
- Combinaison



U10

LES ENFANTS U9 - U10

JOUER

&

APPRENDRE

OFFENSIF

Transition(s)

- Exploiter les avantages numériques de base (1c0, 1c0,5 et 2c1)
- Progresser sur le terrain pour prendre l'avantage: vers l'avant vite, passer devant vite.

Attaquer (avec / sans ballon)

- Attaquer la défense principalement en 1c1 (balle en main)
- Jouer dans les espaces libres et/ou ouverts
- Espacement pour favoriser les intentions de jeu

X

DÉFENSIF

Transition(s)

- Replier vite pour protéger le panier

Défendre (récupérer, protéger)

- Arrêter des mouvements vers le panier (défendre le 1c1)

=

MATCH

Terrain, panier et ballon

- Largeur (petit terrain): augmenter le nombre de tir, petit panier à 2,60m, Taille 5 (F&G)

Opposition

- 3c3 ou 4c4: favoriser le fait de toucher la balle souvent, plus d'espace pour s'exprimer

Périodisation + temps de jeu

- 8 périodes de 5 minutes non décomptées (temps équitable entre joueur(se)s)

U12

LES ENFANTS U11 - U12

JOUER

&

S'ENTRAÎNER

Les objectifs

L'enfant grandit et ses choix sont plus affirmés. La pratique du Basketball est affirmée, elle devient une raison d'être, une identification forte (joueurs, vêtements, etc.). La discipline choisie est dorénavant un style de vie, une motivation affirmée.

L'environnement favorable

- L'école et le collège
- La famille
- Le club

La motivation

- Passion pour le jeu
- Apprendre de nouvelles choses
- Se sentir progresser

Créer du lien

Entre :

- Les familles,
- Les jeunes joueur(se)s,
- Les entraîneur(e)s,
- Le club,
- L'école puis le collège

Les valeurs

- Jouer en équipe
- S'engager
- Participer
- Émotions
- Respect
- Générosité



U12

LES ENFANTS U11 - U12

JOUER

&

S'ENTRAÎNER

Les 4 piliers

La pédagogie (du jeu)

- A base de situations variées
- Situations « problèmes »
- Aménagement opposition
- Essai-erreur
- Recommencer
- Jouer

La posture (de l'entraîneur)

- Accompagner
- Être dynamique
- Être à l'écoute
- Encourager les initiatives individuelles et collectives

Les intentions

- 1c1, 2c2 et 3c3
- 2c1, 3c2
- Comprendre l'espace,
- Comprendre le temps
- Intelligence dans le jeu

Les compétences

- Agilité
- Équilibre
- Coordination
- Dissociation
- Vitesse
- Combinaison



U12

LES ENFANTS U11 - U12

JOUER

&

S'ENTRAÎNER

OFFENSIF

Transition(s)

- Exploiter les avantages numériques de base (1c0, 1c0,5, 2c1, 2c1,5)
- Progresser sur le terrain pour prendre l'avantage: vers l'avant vite, passer devant vite.

Attaquer (avec / sans ballon)

- Attaquer la défense principalement en 1c1 en franchissant balle en main (à droite et à gauche)
- Se rendre disponible pour recevoir la balle (2c2 et 3c3)
- Espacement pour favoriser les intentions de jeu avec et sans ballon (identifier les espaces favorables)
- Favoriser et encourager les prises d'initiatives et les prises de décisions individuelles (tactique individuelle)

X

DÉFENSIF

Transition(s)

- Replier vite pour protéger le panier et prendre en charge rapidement le ballon

Défendre (récupérer, protéger)

- Perturber la progression du ballon (dribble et passe)
- Récupérer le ballon (« attaquer l'attaque ») en pressant le ballon tout le temps
- Prendre en charge son joueur et se savoir situer dans la logique défensive homme à homme

=

MATCH

Terrain, panier et ballon

- Longueur (grand terrain), grand panier à 3,05m, Taille 5 (F&G)

Opposition

- 4c4 ou 5c5: Plus d'espace pour s'exprimer

Périodisation + temps de jeu

- 8 périodes de 5 minutes décomptées (temps équitable entre joueur(se)s)

3- LES NOTIONS : JOUER ...

JOUER... ...SEUL

Les notions

JOUER SEUL

Jouer SEUL est une caractéristique prédominante de ces catégories d'âge. Le fait de pratiquer un sport collectif participe au développement social et collaboratif de ce jeune public

LES NOTIONS

ABORDER LES NOTIONS « FUNDAMENTALS » DU JEU

- Compréhension basique du temps et de l'espace
- Commencer à appréhender son propre rôle au sein du groupe pendant tous les « moments du jeu »
- Le basket-ball demeure un jeu

ACCOMPAGNER L'ENFANT DANS SON DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

- Progression de la motricité générique dans un premier temps puis la spécifier

ACCOMPAGNER L'ENFANT DANS SON ÉVOLUTION MOTRICE

- Apprendre à attraper, tirer, contrôler le ballon, courir avec et sans le ballon. Progresser dans le contrôle du corps dans les situations de démarrer/freiner/s'arrêter.
- Apparition d'un jeu d'appuis plus complexe, tir (lancer) à partir du mouvement (courir), défense et rebond (sauter).
- Pivoter (tourner) et passer (lancer/attraper).



JOUER... ...AVEC

Les notions

JOUER AVEC

Jouer AVEC est une caractéristique à développer avec ce public. Les jeux socialement reconnus et les situations qui permettent une collaboration et une coopération sont à privilégier. Tenter des actions, jouer avec des contraintes permet d'accompagner vers la réussite mais aussi à apprendre de ses erreurs.

UNE APPROCHE ET UNE MOTIVATION SPÉCIFIQUES

- Le basket-ball est un défi amusant
- L'enfant aime s'améliorer, accepte de perdre et aime gagner (compétition)

DÉCOUVRIR SON RÔLE ET SES ACTIONS

- Commence à participer à des activités d'équipe, y compris avec un ballon, et être capable de se connecter et de coopérer avec d'autres.
- L'enfant développe la compréhension des rôles du groupe par le biais de jeux et d'activités à petite dose, il est heureux de passer le ballon, de gagner ensemble.
- Apprentissage par le biais d'aptitudes motrices et d'activités de jeu qui prépare à l'évolution de l'enfant. L'accent est mis sur le plaisir et l'amusement plutôt que sur l'apprentissage du basket-ball.

LES NOTIONS

DISPOSITIONS MENTALES

- L'enfant continue quand il n'est pas en réussite, n'abandonne pas facilement, même si il montre de l'impatience.
- L'enfant montre une volonté d'essayer de nouvelles choses et ne se décourage pas si il échoue. Se fait des amis et interagit avec son environnement.

EXPÉRIENCE DES JEUX ET DU JEU

- Activités basées essentiellement sur les jeux qui exigent des coéquipiers qui agissent ensemble.
- S'approprier une approche tactique individuelle (1x0,5 et 1x1 et pré-collective (2x2 et 3x3)

JOUER... ...CONTRE

Les notions

JOUER CONTRE

Jouer CONTRE, c'est apprendre à jouer avec opposition, apprendre à transiter entre attaque et défense. Le fait de s'opposer aux autres, l'enfant apprend à gagner et à perdre.

DÉFENSE

TRANSITER

- Le jeu en défense commence dès la perte du ballon. L'équipe et le joueur agissent rapidement pour récupérer le ballon et protéger le panier.
- Repérer les situations de défense.

RALENTIR - EMPÊCHER - PROTÉGER

- Il faut prendre en charge le ballon qui représente le danger immédiat (percevoir le danger), et dans l'intention de récupérer le ballon.
- L'enfant cherche à se repérer dans l'espace et le panier à défendre
- L'enfant cherche à repérer et rejoindre « son adversaire » le plus rapidement possible.
- Apprendre à contrôler le ballon, l'espace et les mouvements

RÉCUPÉRER - INTERCEPTER - LE REBOND

- Récupérer la balle en interceptant la balle (dans le dribble, dans la passe, en provoquant une erreur adverse).
- Le rebond fait partie de la volonté de conquérir le ballon et initie le jeu de relance.

JOUER... ...CONTRE

Les notions

JOUER CONTRE

Jouer CONTRE, c'est apprendre à jouer avec opposition, apprendre à transiter entre attaque et défense. Les jeux socialement reconnus et les situations qui permettent une collaboration et une coopération sont à privilégier. Tenter des actions, jouer avec des contraintes permet d'accompagner vers la réussite mais aussi à apprendre de ses erreurs.

ATTAQUE

TRANSITER

- Le jeu en attaque commence dès la reconquête du ballon. L'équipe et le joueur agissent rapidement pour se projeter vers l'avant.
- Repérer les situations d'attaque.

UTILISER LES BASIQUES

- l'enfant utilise ses basiques pour déborder, franchir éliminer le défenseur pour se créer un tir dans le jeu réduit ou en surnombre.
- Il découvre la nécessité de varier les rythmes et à se coordonner pour devenir efficace face à la défense.

SE CONNECTER - S'ECARTER (NI TROP PRÈS, NI TROP LOIN)

- L'enfant essaie de ne pas jouer à côté de son défenseur et de ne pas se rapprocher du porteur de balle.
- Le fait de ne gérer les distance d'opposition et du porteur de balle, permet à l'enfant de favoriser l'évolution du ballon et de l'attaque

RÉCUPÉRER - LE REBOND

- Le fait de rater est caractéristique de ces jeunes catégories. Lorsqu'un tir est tenté, l'intention d'aller au rebond est systématique pour reconquérir le ballon une nouvelle fois.

4- CONSTRUIRE UN EXERCICE

CONSTRUIRE UN EXERCICE

BREVET FÉDÉRAL
ENFANTS

L'ENTRAÎNEUR(E)

| PRÉPARE L'EXERCICE EN DÉFINISSANT | ORGANISE, GÈRE ET FORMALISE | EVALUE |
|--|--|---|
| <p>Le thème et les compétences visées au regard :</p> <ol style="list-style-type: none"> Des besoins et des progrès des enfants Du projet de l'équipe, du groupe d'entraînement De l'évaluation prévue <p>Le(s) objectif(s) (être capable de) :</p> <ol style="list-style-type: none"> Donner l'objectif de l'exercice (l'objectif correspond à ce que vous voulez que les enfants apprennent). <p>Grâce à cet objectif l'entraîneur(e) pourra mesurer, apprécier la progression des enfants</p> <ol style="list-style-type: none"> L'objectif doit être simple, clair, observable Le temps est organisé <p>Construire des exercices pour développer :</p> <p>Les "Fundamentals" :</p> <p>Avec, Contre</p> <p>Le jeu : jouer et apprendre</p> | <p>ORGANISE ET GÈRE</p> <p>La(les) durée(s) permettant : l'intégration des consignes (3 max), de garder la concentration (environ 10'-12')</p> <p>Le déroulement avec la prise en compte du contexte :</p> <ol style="list-style-type: none"> Le nombre d'enfants, Le matériel disponible, L'espace disponible (tout terrain, 1/2 terrain) Le temps (1h., 1h.30) La difficulté, fatigue, intérêt, plaisir <p>Sa pédagogie :</p> <ol style="list-style-type: none"> Exigence/tolérance, Les consignes de déroulement/fonctions Variante permettant la réussite ou l'erreur Les défis pour augmenter la concentration et la motivation <p>FORMALISE</p> <p>Sa ou ses situations à l'écrit Dessine à l'aide de schémas</p> <p>L'exercice peut se présenter sous différente forme : exercice, parcours, concours, jeu, circuit, etc.</p> | <p>ECRIRE</p> <p>Ecrit le(s) point(s) que vous allez particulièrement surveiller lors de l'exercice, souvent 1 seul suffit.</p> <p>EVALUE</p> <p>Choisir ses critères d'évaluation :</p> <ol style="list-style-type: none"> Observables puis mesurables Subjectifs ou objectifs : vis-à-vis des enfants (zone de progrès, zone d'erreur), Vis-à-vis de sa pratique d'entraîneur(e) (quelle pédagogie pour quels effets attendus ou inattendus !) |

S'ASSURER DE...



Point de vigilance

POUR LE JEUNE JOUEUR

- Multiplier les objectifs (au-delà de 3), souvent 1 seul suffit.
- Appliquer sa préparation sans prendre en compte la progression des enfants, sans s'adapter aux erreurs et aux réussites du moment
- Avoir une attitude et une parole inappropriées (hurler, exiger, etc.)
- Complexifier des exercices

5- DEVELOPPER LES FUNDAMENTALS

ORIENTER LES HABILÉTÉS DE L'ENFANT : « FUNDAMENTALS » PART.1

BREVET FÉDÉRAL
ENFANTS

« JOUER », « JOUER AVEC », « JOUER CONTRE » POUR DÉVELOPPER LES "FUNDAMENTALS"

INTENTIONS

Le Basket-ball est un sport d'opposition dans lequel le joueur doit résoudre des problèmes par des mouvements réalisés avec ou sans le ballon. Concernant l'enfant, la priorité est qu'il apprenne à résoudre des problèmes par le mouvement de son corps dans des jeux simples et généralistes sans ballon. Dans la continuité et en parallèle de cet apprentissage, l'enfant doit apprendre à résoudre des problèmes spécifiques au basket-ball par le mouvement avec ou sans ballon grâce à des situations jouées spécifiques avec le ballon.

| CARACTÉRISTIQUES « BASICS » | FUNDAMENTALS Le corps de l'enfant est « prêt à apprendre » | Les combinaisons des habiletés motrices |
|--|--|--|
| <p>Les enfants (entre 8 et 12 ans) possèdent généralement les caractéristiques suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Actif (très, trop) et bruyant dès lors qu'ils sont en activité Se fatigue rapidement, mais récupère aussi rapidement Souple, ne nécessitant de travail de souplesse Faible endurance à l'effort Un niveau de concentration limité La coordination main-œil et la coordination générale est en cours de construction Prise en compte de l'espace limité Mauvaise équilibre et temps de réaction faible Les arrêts et les démarrages sont non maîtrisés Faible sens du rythme | <p>LES HABILÉTÉS...</p> <ul style="list-style-type: none"> Marcher / Courir (2D) Sautiller / Sauter (3D) Atterrir (se réceptionner) Garder l'équilibre Se fléchir / se grandir S'arrêter Démarrer Changer de direction Tourner / Pivoter Se baisser/Se lever (se redresser) <ul style="list-style-type: none"> Lancer Attraper Manipuler <ul style="list-style-type: none"> Voir / Viser <ul style="list-style-type: none"> Attaquer Défendre | <p>Enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles (les habiletés) pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.</p> <p>Combiner une course + un saut + un lancer (peut importe l'ordre) pour mieux contrôler son corps, l'espace, les rythmes, la balle.</p> <ol style="list-style-type: none"> Actions combinées <ul style="list-style-type: none"> Courir - Lancer Courir - Attraper Courir - Passer Attraper - Courir Attraper - Lancer Dribbler - S'arrêter Etc. Actions combinées <ul style="list-style-type: none"> Sauter - Attraper - Courir Courir - S'arrêter - Passer Courir - S'arrêter - Lancer Courir - Attraper - Dribbler Courir - Attraper - Lancer Attraper - S'arrêter - Dribbler Etc. |

6- FAVORISER LA PRISE D'INITIATIVE

FAVORISER LA PRISE D'INITIATIVE

BREVET FÉDÉRAL
ENFANTS

« VOIR », « AGIR », « (RÉ)ESSAYER », « SE TROMPER », « CRÉER »

INTENTIONS

Dans le jeu, le joueur doit 1) voir, 2) décider et 3) agir. Former un jeune joueur implique l'action, l'apprentissage, l'amélioration de cette action voir/agir.

Mettre en place des situations favorables à la prise d'initiative du joueur est le meilleur moyen de développer la capacité du joueur à prendre des décisions et donc à voir et agir.

Cela permet également de développer la créativité et la confiance en soi de l'enfant.



Points de vigilance

- Avoir un discours négatif (non, ce n'est pas ça, etc.), empêchant la prise d'initiative du joueur(se).
- Proposer des entraînements avec peu de situations jouées ou uniquement en 5c5, limitant la prise d'initiative de chaque joueur
- Proposer un jeu compliqué et fermé qui restreint la liberté du joueur .
- Donner toutes les solutions au joueur en amont , laisser le joueur(se) découvrir les possibles.
- Intervenir souvent en téléguidant le joueur avant ou pendant l'action.

| DISCOURS DE L'ENTRAÎNEUR(E) Climat de confiance | SITUATIONS PROPOSÉES PAR L'ENTRAÎNEUR(E) | INTERVENTIONS DE L'ENTRAÎNEUR(E) pendant l'entraînement et le match |
|---|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Avoir un discours ultra-positif, incitatif qui encourage la prise d'initiative du joueur 2. Accueillir avec bienveillance les suggestions faites, qu'elles soient pertinentes ou non. 3. Si l'erreur est humaine, l'effort fourni pour trouver une solution doit toujours être valorisé. | <p>ATTENTES... Les attentes de l'entraîneur sont cohérentes avec le niveau de ses joueur(se)s. Pour cela il doit avoir une évaluation juste de son groupe (ressources). Ce que le groupe peut faire et ne pas faire.</p> <p>ORGANISER...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mettre en place des situations pour favoriser la prise d'initiative qui mène (ou non) à la réussite. 2. Présenter des situations où les habiletés sont organisées autour de prises de décision, de tentatives en rapport avec leur capacité. Il faut enrichir leur expérience et leur intelligence de jeu. 3. Utiliser les jeux réduits pour optimiser la prise d'initiative de chaque joueur(se). 4. Proposer un jeu simple et ouvert pour donner de la liberté au joueur. La liberté est source de créativité. | <p>POSTURE...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incite, encourage le joueur(se) à essayer (réessayer) et laisse la place à l'erreur (recommencer). • Laisse le joueur(se) trouver les solutions dans les situations, puis le guider si nécessaire. • Intervient avec délicatesse, et après l'action du joueur(se) • Questionne sur le résultat qu'il soit positif ou négatif, puis accompagne et encourage. |

7- DEVELOPPER DE L'EXIGENCE

COMMENT DÉVELOPPER DE L'EXIGENCE ?

BREVET FÉDÉRAL
ENFANTS

Développer un état d'esprit basé sur le plaisir, le plaisir de progresser, de se développer, ce qui amènera de la motivation personnelle et de l'exigence.

S'ASSURER DE...



Point de vigilance

1. Un discours basé uniquement sur les résultats à court terme
2. Favoriser/Privilégier les joueurs qui ne répondent pas aux 3 critères d'exigences
3. Des situations d'entraînement redondantes, ennuyantes, monotones
4. Des situations avec beaucoup de temps d'attente, qui traduisent peu d'activité
5. Trop de situations à vide (contre 0), sans jeu, sans opposition
6. Imposer de la concentration et de l'intensité toute la séance

| L'ENTRAÎNEUR(E) | L'ENFANT |
|--|--|
| <p>Commencer par l'exigence de l'entraîneur</p> <p>Pour cela l'entraîneur(e) doit être: Les « 4 P »</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Passionné(e) 2. Présent(e) 3. Préparé(e) 4. Patient(e) <p>Dans sa posture, il fera preuve de dynamisme et d'enthousiasme.</p> | <p>Poursuivre avec les attentes des joueur(se)s</p> <p>Rappeler régulièrement les 3 critères d'exigence aux joueurs(ses) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. LA PRÉSENCE : être présent régulièrement aux entraînements, stages, rencontres => niveau de participation 2. L'ATTENTION : être attentif et concentré => niveau d'attention, de concentration 3. L'ACTIVITÉ : être actif et engager (intense) => niveau d'activité et d'intensité |
| <p>Le 5ème P est LE PLAISIR</p> <p>Le plaisir de :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jouer (s'amuser) 2. Pratiquer (essayer) 3. Découvrir (changer) 4. Faire (reproduire) 5. Gagner | <p>COMMENT ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour cela l'entraîneur(e) doit être: Les « 4 P » • Proposer des situations dynamiques, variées, motivantes • Proposer des situations jouées (avec partenaire et/ou adversaire) • Proposer/accepter des temps de relâchement pendant la séance |



8- INTERVENIR DANS LE JEU

COMMENT INTERVENIR DANS LE JEU ?

BREVET FÉDÉRAL
ENFANTS

« VOIR », « AGIR », « (RÉ)ESSAYER », « SE TROMPER », « CRÉER »

INTENTIONS

Dans le jeu, le joueur doit 1) voir, 2) décider et 3) agir. Former un jeune joueur implique l'action, l'apprentissage, l'amélioration de cette action voir/agir.

Mettre en place des situations favorables à la prise d'initiative du joueur est le meilleur moyen de développer la capacité du joueur à prendre des décisions et donc à voir et agir.

Cela permet également de développer la créativité et la confiance en soi de l'enfant.



Points de vigilance

L'ENTRAÎNEUR(E)

INTERVENTIONS DE L'ENTRAÎNEUR(E) pendant l'entraînement et le match

INTERVIENT...

De façon approprié et mesuré pendant le jeu, autant à l'entraînement qu'en en match. De ce fait il va fortement contribuer au développement du-de la joueur-se :

1. de l'engagement important
2. de la tactique individuelle
3. de l'autonomie
4. de la prise de responsabilité
5. de la créativité

Moins l'entraîneur intervient plus le joueur enrichit son expérience par la pratique et par le nombre de situations jouées qui se présentent à lui et qu'il doit résoudre.

POSTURE...

L'entraîneur se focalise sur les intentions de jeu et pas sur les erreurs de réalisation ou de réussite.

Donner des intentions de jeu et les rappeler quand c'est nécessaire. C'est-à-dire, quand les joueurs-ses ne sont pas dans ces bonnes intentions.

1. Laisser le-la joueur-se trouver les solutions à un problème rencontré dans le jeu quand il-elle en est capable, en les questionnant (qu'est ce qu'on aurait pu faire de mieux ?)
2. Guider si l'enfant ne trouve pas la solution et ponctuer l'intervention par des notes positives (« on va y arriver », « allez on essaie »)
3. Laisser la liberté d'action au-à la joueur-se dans le jeu: choisit son action (passer, dribbler, tirer).
3. Limiter le nombre d'interventions: mieux vaut éviter de parler que de trop parler.
4. Favoriser le feed-back positif (encourager, féliciter, valoriser, etc.)
5. Accepter/Tolérer l'erreur; faire comprendre au-à la joueur-se qu'il-elle peut faire des erreurs, l'essentiel est d'essayer autre chose.
6. Echanger a posteriori avec le-la joueur-se sur son erreur pour qu'il-elle la comprenne et essaie de la corriger par la suite
7. Proposer des solutions si l'erreur est récurrente

- Parler/intervenir tout le temps
- Donner trop d'informations en même temps (2 à 3 max)
- Choisir à la place du joueur (« Tire! », « Passe ! »), ne pas être le joystick du jeu !
- Donner systématiquement une piste de solutions au joueur
- Sanctionner l'erreur (changement par exemple)
- Corriger tout le temps l'erreur à la place du joueur