



PÉDAGOGIE

Septembre 2018



Le rôle de l'initiateur

L'accueil du jeune joueur

Les règles pédagogiques à l'entraînement

La situation

La grille de séance

L'attitude de l'initiateur en match

En résumé ...

LE RÔLE DE L'INITIATEUR



En relation avec un niveau de jeu ayant les caractéristiques définies pour des **U13**, on attend de lui qu'il puisse, tout en s'assurant de la sécurité totale de tous les pratiquants à tout moment :

- ✦ **Faire jouer ENSEMBLE** ses joueurs, avec une dominante dans le JEU RAPIDE et sa relation avec la mise en place du JEU PLACE.
- ✦ **Transmettre un contenu technique basé sur les fondamentaux** pour permettre aux joueurs de mieux remplir leur rôle au sein du projet collectif,
- ✦ S'organiser en vue de **la gestion d'une situation** (organisation matérielle),
- ✦ Mettre en place **une situation pédagogique adaptée au thème, au public** et la faire évoluer.

Pour être efficace dans ses interventions pédagogiques, on lui demandera de pouvoir utiliser judicieusement corrections et démonstrations en :

- ✦ **Exécutant les gestes techniques en vitesse de démonstration** (postures; images; photos; accentuation des attitudes;....)
- ✦ Étant capable d'appuyer sa démonstration sur **des commentaires brefs et judicieux.**
- ✦ **Exécutant les gestes techniques en situation réelle de jeu** afin que le joueur perçoive au mieux le rythme d'exécution.

L'INITIATEUR devra connaître le contexte du CLUB et du Comité , qui seront l'environnement dans lequel il devra évoluer avec facilité et efficacité.

Ses connaissances de l'arbitrage et du Code de JEU seront de plus en plus affinées et il pourra officier au moins sur des matchs de jeunes.

L'accueil des joueurs



Au niveau de l'accueil des joueurs :

Le joueur peut être:

- ✦ Le consommateur,
- ✦ Le compétiteur,
- ✦ Le ludique.

Il est exigeant sur son temps de jeu, le matériel d'entraînement, les moyens du club ...).

Il peut être impliqué dans la vie du club comme dirigeant, entraîneur, officiel.

Les attentes envers le joueur :

- ✦ Un bon niveau de compétition,
- ✦ Un bon entraîneur,
- ✦ Le respect des engagements du club,
- ✦ Une qualité des prestations qui implique :
 - ✦ Du matériel (ballon, équipements, maillots, shorts, ...),
 - ✦ Une salle, des douches chaudes,...
 - ✦ Un gymnase disponible,
 - ✦ Une bonne organisation pour les rencontres,
 - ✦ Le respect des horaires,
 - ✦ De la convivialité, une bonne ambiance, le plaisir, le loisir,
- ✦ Du temps de jeu, pouvoir jouer,
- ✦ Une bonne communication dans le club

LES RÈGLES PÉDAGOGIQUES



En rouge, les nouveaux points à acquérir sur ce niveau. En noir, les points à bien contrôler à ce niveau.

AVANT LA SÉANCE

- ✦ Il doit avoir les coordonnées des parents et du club,

- ✦ Il est un exemple pour les joueurs par :
 - ✦ sa tenue sportive,
 - ✦ sa ponctualité (arriver au minimum 15 minutes avant le début de la séance),
 - ✦ son assiduité aux entraînements,
 - ✦ éteindre son téléphone.

- ✦ Il prépare son matériel :
 - ✦ Les ballons,
 - ✦ Les chasubles,
 - ✦ Les plots.

- ✦ Il sécurise physiquement et moralement l'environnement de la pratique :
 - ✦ Rien ne doit traîner sur le terrain,
 - ✦ Pas de flaques d'eau (il faut essuyer et délimiter l'endroit où le terrain est mouillé),
 - ✦ protégez les supports des paniers mini basket pour éviter les risques de blessures.

- ✦ Il contrôle l'assiduité des joueurs

LES RÈGLES PÉDAGOGIQUES



PENDANT LA SÉANCE

- ✦ Il regroupe les joueurs autour du cercle central :
- ✦ Il doit être concis, simple et surtout compréhensible :
 - ✦ Les joueurs viennent pour pratiquer et non entendre un discours.
- ✦ Faire s’amuser, faire se dépenser :
 - ✦ Une bonne séance est une séance au cours de laquelle les joueurs sont le plus souvent en activité.
 - ✦ Le joueur doit être en contact maximum avec le ballon ou être dans l’action.
- ✦ Mettre en place les situations en :
 - ✦ **Étant rapide (une à deux minutes maximum),**
 - ✦ Évitant les files d’attente (gérer le nombre)
 - ✦ Matérialisant les espaces de pratique (utiliser tout l’espace de disponible),
 - ✦ mettant les joueurs par niveau de pratique.
 - ✦ Mettant des chasubles de couleur dès qu’il y a une opposition entre deux équipes (de deux à cinq joueurs),
 - ✦ **En démontrant**
- ✦ Pendant la situation, il faut :
 - ✦ **Corriger**
 - ✦ Adapter et maîtriser son niveau de langage,
 - ✦ Être positif et bienveillant (encourager, motivez ...),
 - ✦ Être entraînant,
 - ✦ Ne pas arrêter tout le temps :
 - ✦ Laisser se dérouler la situation un maximum.
- ✦ Faire boire régulièrement (chaque enfant doit avoir sa gourde ou sa bouteille au bord du terrain).

LES RÈGLES PÉDAGOGIQUES



APRÈS LA SÉANCE

- ✦ Faire ranger ou rassembler le matériel par les jeunes,
- ✦ Se regrouper pour clore la séance
 - ✦ En rappelant en deux mots ce que l'on a vu durant l'entraînement,
 - ✦ En présentant les données pour la rencontre du weekend (horaire du match, horaire du rendez-vous, préparer des convocations individuelles ...)
 - ✦ En rappelant le jour, l'horaire et le lieu du prochain entraînement,
- ✦ Il s'assure que tous les enfants repartent avec un membre de sa famille ou l'un des parents d'un autre joueur.
- ✦ Si un joueur doit rentrer par ses propres moyens, il doit avoir une autorisation écrite de ses parents,
- ✦ Il attend que l'ensemble de ses joueurs soit parti.

LA SITUATION



L'initiateur doit-être capable de mettre une situation en place **en y apportant des consignes techniques (trois au maximum) et de la faire évoluer.**

Numéro
de la
situation

Durée de la
situation
(15 à 20
minutes
maximum)

Le
matériel
pour faire
la situation

Le
descriptif
de la
situation
par un
dessin

Situation :		Durée :		Matériel :	
Objectifs :		Consignes techniques :			
Déroulement :		<ul style="list-style-type: none"> • • • 			
Évolutions :					

Ce que l'on
veut
travailler (1
objectif par
situation)

Être
capable de
donner 1
ou 2
évolutions

Donner trois
consignes
techniques
concises,
mais précises

Le descriptif
du
déroulement
de la
situation

LA SITUATION



À l'animateur, vous avez appris que la situation est constituée :

- ✿ **D'un objectif** : Une situation doit être mise en place afin de répondre à un objectif. Par exemple, l'apprentissage du tir en course, le lâcher de balle ou l'apprentissage du tir en course sur la main faible, importance des appuis.
- ✿ **D'un nom ou d'un numéro dans la situation** : Il est bien de donner un nom à ses situations afin de pouvoir les remettre en place plus rapidement avec ses joueurs. Le numéro de la situation permet de la situer dans sa séance.
- ✿ **D'une durée** : Cette notion est importante afin de ne pas rester trop longtemps sur la même situation. 15 à 20 minutes semblent être correctes avant de changer de situation. Même si les joueurs n'y arrivent pas aussi bien que vous le souhaitez, ne restez pas plus longtemps sur une situation. Vous reviendrez sur celle-ci à une prochaine séance d'entraînement.
- ✿ **De matériel** : L'animateur précisera le nombre de ballons nécessaires, de chasubles, de plots ou de tout autre matériel pour bien faire fonctionner la situation. Par exemple, 1B/J (1 ballon par joueur), 2B/3J (2 ballons pour trois joueurs) ...
- ✿ **D'un déroulement** : Il faut être synthétique dans la description du fonctionnement de la situation. Vous allez devoir la présenter rapidement aux joueurs en étant concis. Cela va être votre antisèche



LA SITUATION



La situation est constituée :

☀ **D'un schéma**: Un schéma vaut mieux qu'un long discours. Les dessins utilisés au basket sont codifiés :


Un joueur est représenté par cercle : ○ ou un numéro de 1 à 5,


Le ballon est représenté par une croix X ou un petit cercle plein ●

Un joueur avec ballon sera représenté par (X), 1●, (1)

Un joueur se déplaçant sur le terrain →

Un joueur faisant une passe (1) - - - - ► 2

Un joueur qui dribble 3● 

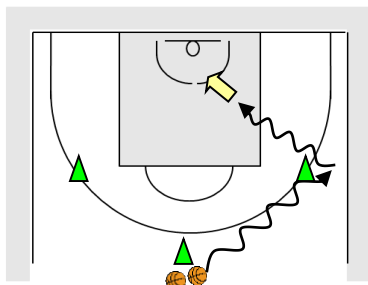
Un joueur qui tire 

À l'initiateur, vous devriez être en mesure d'aller un peu plus loin en apportant à votre situation :

- **Des consignes techniques** : Celles-ci seront au nombre maximum de trois par situation et doivent être concises et précises. L'initiateur devra pour chaque situation les trouver et s'en tenir à celles-ci.
- **Être capable de faire évoluer la situation** : L'initiateur devra prévoir une ou deux évolutions de ses situations.



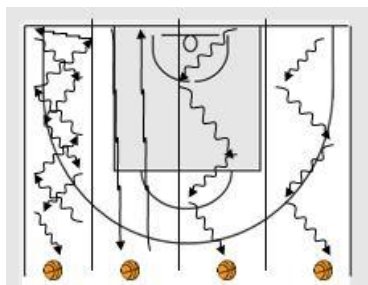
Entraînez-vous:



Objectif :

Déroulement :

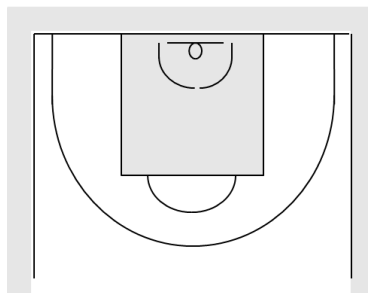
Consignes techniques :



Objectif :

Déroulement :

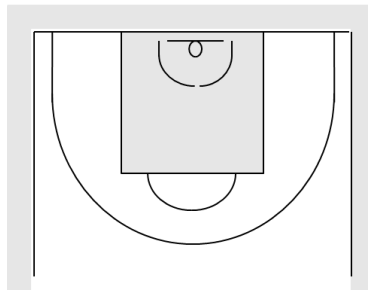
Consignes techniques :



Objectif : Apprendre à dribbler en quittant le ballon des yeux.

Déroulement : Jeu de l'épervier

Tous les joueurs ont un ballon, même l'épervier. L'épervier est au milieu du terrain tandis que les autres joueurs sont sur la ligne de fond. Ils doivent rejoindre en dribblant la ligne de fond opposée sans se faire toucher par l'épervier. Si un joueur est touché pendant la traversée du terrain, il aide l'épervier.



Objectif : Apprendre à dribbler en quittant le ballon des yeux

Déroulement : 1B/J, tous les joueurs dribblent sur le ½ terrain. Au signal de l'entraîneur, les joueurs doivent chasser les ballons des autres joueurs. Au bout d'une minute, le vainqueur est celui qui aura chassé le plus de ballons.

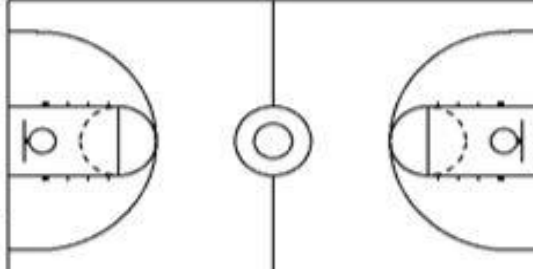
LA GRILLE de SÉANCE

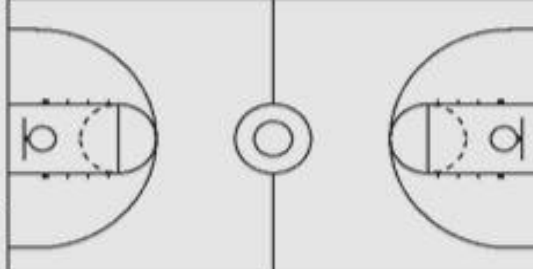


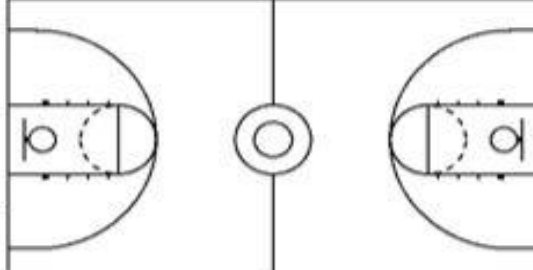
SEANCE D'ENTRAINEMENT

DATE :	DURÉE :	MATÉRIEL :
Thème :	EFFECTIF :	

Situation :		Durée :	Matériel :	
Objectifs :		Consignes techniques :	<ul style="list-style-type: none"> ☺ ☺ ☺ 	
Déroulement :				
Evolutions :				

Situation :		Durée :	Matériel :	
Objectifs :		Consignes techniques :	<ul style="list-style-type: none"> ☺ ☺ ☺ 	
Déroulement :				
Evolutions :				

Situation :		Durée :	Matériel :	
Objectifs :		Consignes techniques :	<ul style="list-style-type: none"> ☺ ☺ ☺ 	
Déroulement :				
Evolutions :				

Situation :		Durée :	Matériel :	
Objectifs :		Consignes techniques :	<ul style="list-style-type: none"> ☺ ☺ ☺ 	
Déroulement :				
Evolutions :				

L'attitude de l'initiateur en match



Le respect de l'adversaire

Même si cela se produit de moins en moins, il arrive encore de découvrir des scores ressemblant à ça... (100-02) C'est négatif pour les deux équipes...

Concernant l'équipe faible, ce genre de rencontre est destructrice, techniquement et psychologiquement allant jusqu'à l'abandon pur et simple du Basket et donne une image négative de ce sport d'équipe et des valeurs qui s'y rapportent.

- Les joueurs sont frustrés et démotivés.
- Impossibilité de construire un jeu et donc de marquer un panier.
- Ils arrivent péniblement au milieu de terrain avant de se faire massacrer.
- Dépense d'énergie physique et mentale négative.

Bilan : Aucun intérêt de jouer, aucun plaisir. Cela nourrit un sentiment d'échec violent, allant du manque de contrôle individuel (rancœur) à l'abandon pur de la pratique du Basket.

Concernant l'équipe dominante, elle n'a aucun mérite, elle satisfait l'égo de l'équipe partiellement et de façon éphémère.

- Le plaisir de gagner est gâché par trop de facilité.
- Entraînant le développement du comportement dominant, et de supériorité.
- Pas de travail technique offensif sur $\frac{1}{2}$ terrain, car il y a que des balles volées.
- En cas de récurrence, cela peut créer d'une réputation négative auprès du et des autres clubs.

Bilan : Perte de crédibilité sportive = gâche le plaisir de la victoire, manque d'esprit sportif.

Comment faire autrement ?...Pour que les perdants se réalisent et gardent espoir pour la suite de la saison :

1. Dans le cas d'une rencontre de ce type, en fin du premier quart temps, l'équipe dominante doit stopper sa défense sur tout le terrain et se positionner en milieu de terrain.
2. L'équipe dominante ne doit pas chercher à intercepter le ballon et accepter que l'équipe adverse progresse en passe et en dribble pour finaliser son attaque par un tir.
3. L'équipe dominante récupère donc le ballon dans sa zone défensive qu'à travers 2 types d'actions :
 - a. Sur une remise en jeu parce que l'équipe adverse a produit une violation ou marqué un panier.
 - b. Sur rebond défensif après tir manqué.
4. En profiter pour donner plus de temps de jeu à ceux qui d'habitude restent plus longtemps sur le banc.

Ce comportement « Fair Play » de l'équipe victorieuse va automatiquement permettre à l'équipe plus faible de marquer des paniers et ainsi amener de la joie chez son adversaire.

La joie étant communicative, elle fédère l'ensemble de la salle qui applaudira.

L'attitude de l'initiateur en match



Avant la rencontre :

- ✦ Accueil de l'adversaire
- ✦ Avoir une tenue correcte (proscrire les casquettes, pas de téléphone, pas d'écouteur ...)
- ✦ Créer une routine pour ses joueurs :
 - ✦ Prise en main du groupe,
 - ✦ Respect d'autrui (dire bonjour à tous les acteurs de la rencontre),
 - ✦ Prise en main de l'échauffement (moment de concentration et de travail) 30 minutes avant le début de la rencontre.
 - ✦ Regrouper ses joueurs entre 1 à 3 minutes avant le coup d'envoi
 - ✦ Rappel des intentions de jeu offensifs et défensifs
 - ✦ Rappel des savoir-être

Pendant la rencontre :

- ✦ Avoir un discours positif et bienveillant,
- ✦ Avoir une attitude dynamique (ne pas être prostré sur son banc),
- ✦ **Faire jouer tout le monde, le jeu prime sur l'enjeu !!!**
- ✦ Recadrer les comportements inappropriés des joueurs, mais aussi des parents,
- ✦ En fonction des règlements, réguler les oppositions sur le terrain (voir à se mettre d'accord avec l'entraîneur adverse),
- ✦ Pour les temps-mort, laisser un temps aux joueurs et surtout limiter les informations : une en attaque et une en défense

L'attitude de l'initiateur en match



Ne pas parler aux arbitres,

Se concentrer sur ses joueurs,

Ne pas diriger (télécommander) constamment ses joueurs, mais les réguler (plutôt sur les temps calmes que sont les lancers francs, les changements),

Coacher les intentions et les comportements et non pas la réussite,

Attention à laisser du temps aux joueurs sur le terrain pour qu'ils puissent s'exprimer.

Après la rencontre:

- ✦ Aller serrer la main des adversaires, des arbitres et de la table de marque,
- ✦ Faire ranger l'espace du banc de touche (mettre les bouteilles à la poubelle ...),
- ✦ Rassembler les joueurs dans le vestiaire, et être très bref,
- ✦ Terminer toujours par un point positif,
- ✦ Faire prendre sa douche aux joueurs,
- ✦ Offrir un goûter aux adversaires et à ses joueurs (participation des parents),
- ✦ S'assurer que tout monde reparte bien.

L'attitude de l'initiateur en match



ET SURTOUT À NE PAS FAIRE :

- ❖ Pas de briefing vestiaire avant la rencontre,
- ❖ Ne pas parler aux arbitres durant le match, ni aux adversaires (joueurs et entraîneur),
- ❖ Ne pas humilier un joueur en lui criant dessus, en l'insultant ou en le frappant,
- ❖ Pas d'agression verbale, ni physique,
- ❖ Limiter la stratégie, laisser les joueurs prendre du plaisir,
- ❖ À la mi-temps, les joueurs ne vont pas voir les parents,
- ❖ Ne pas régler ses comptes après le match avec les différents acteurs (officiels, adversaire, public ...)



L'initiateur devra être capable à la fin de sa formation :

- ✦ De préparer une situation d'entraînement en précisant les trois consignes techniques indispensables,
- ✦ De mettre en place une situation de manière rapide (moins de deux minutes) et en toute sécurité pour les joueurs,
- ✦ Que tous les joueurs soient au maximum en activité lors des situations mises en place,
- ✦ De mettre des chasubles de couleurs différentes dès que la situation met en opposition deux ou plusieurs groupes de personnes (à 2, on constitue déjà un groupe !!!)
- ✦ De ne pas interrompre la situation et d'être dynamique durant celle-ci,
- ✦ D'avoir une attitude responsable durant les rencontres,
- ✦ D'apporter des solutions techniques aux joueurs dans leur progression.

GRILLE d'EVALUATION



Au niveau pédagogique, l'initiateur a :	OUI	NON
Été ponctuel en arrivant 15 minutes avant l'entraînement		
Eu une tenue adaptée pour pouvoir faire l'entraînement		
Regroupé l'ensemble des joueurs au début de l'entraînement		
Mis en sécurité les joueurs		
Évité les files d'attente		
Gérer le matériel		
A mis une couleur par équipe dès qu'il y a eu opposition		
Mis les joueurs par niveau		
Maitrisé les espaces d'évolution		

Au niveau pédagogique, l'initiateur a :	OUI	NON
Une posture dynamique		
Mets sa situation rapidement en place (max 2mns)		
Donné des consignes claires, brèves et précises		
Donné des repères techniques (3 maxi)		

Découverte

En cours d'acquisition

Acquis