R.C.Pays d’ Ancenis

Projet pédagogique Ecole De Rugby

Projet de labellisation de l’école de Rugby

Renouvellement du Label FFR en 2023

Sommaire

Table des matières

Pourquoi un plan de formation ? 4
Comment ? 5
EN COMPLEMENT : LIEN DES DOCUMENTS DE LA FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY : 5
Définition 6
Principes fondamentaux 6
Principes d'action 6
Les axes de jeu 7
L'axe profond 7
L'axe latéral 7
L'axe vertical 7
Les formes de jeu 8
Le jeu groupé 8
Le jeu déployé 8
Le jeu au pied 8
Axes et formes de jeu 9
Plan de circulation des joueurs 10
Repères offensifs dans le mouvement général du jeu 10
Les repères défensifs dans le mouvement général du jeu 10
Le joueur et le jeu 11
Le joueur et l'apprentissage 13
L'apprentissage 15
Démarche totalisante 15
Situations d'apprentissage 16
Situations problèmes 17
La saison 19
La séance 20
Plan de Séance 20
La situation 21
Caractéristiques des publics et incidences pédagogiques 22
Objectif 30
Les situations 31
Les comportements attendus 38
Comment adapter les situations ? 39

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs 39
Je veux favoriser l'attaque 39
Je veux favoriser la défense 39
Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres 39

PREAMBULE

L'école de rugby du Rugby Club du Pays d'Ancenis porte un projet humaniste et social.

Sa vocation est de permettre au plus grand nombre de jeunes, sans discrimination, d'accéder à la pratique du rugby, dans les meilleures conditions de sécurité avec des locaux et des espaces adaptés.

Sa mission est de contribuer à l'épanouissement de la personne.

Cette grande et belle responsabilité s'exerce dans un cadre éducatif qui reste subordonné aux directives techniques de la Fédération Française de Rugby.

Le projet éducatif est ce guide commun, garant de notre unité d'action, qui décline nos valeurs façonnées par l'histoire du rugby, il permet aux différents acteurs de connaître les finalités des activités du Rugby Club du Pays d'Ancenis

L'idée principale est d'apporter aux éducateurs et aux parents désireux de s'investir de quelque façon que ce soit, un ensemble de normes, de références, de structures facilement utilisables qui leur permettra de mettre en place un certain nombre de situations centrées sur l'apprentissage et la pratique du rugby en sécurité. Pourquoi mettre ce jeu, ce sport en valeur ? Parce que le rugby apparaît comme un vecteur unique exceptionnel dans la formation des enfants etdu citoyen.

Pourquoi un plan de formation ?

Les constats actuels concernant nos joueurs seniors font apparaître des carences qui sont le fruit d'une absence d'harmonisation des conceptions de jeu et des pratiques d'entraînement.

L'objectif de notre club est de permettre à tous les joueurs d'atteindre leur meilleur niveau possible et aux meilleurs d'entre eux d'accéder au plus haut niveau de performance.

Tout joueur entrant dans le club doit être considéré comme un « international » en puissance, et a donc droit à la meilleure qualité de travail possible.

Loin de prétendre uniformiser les pratiques, il s'agit au moins de dégager des constantes, des éléments fondamentaux qui couvrent l'ensemble des facteurs de la performance et leur gestion, aussi bien dans les contenus que dans les modalités pédagogiques.

C'est la vocation de ce document.

Comment ?

- Partir d'une conception de jeu qui suscite un consensus autour des principes liés aux situations tactiques et stratégiques.
- Faire l'inventaire des ressources du joueur (affectives et relationnelles, perceptives et décisionnelles, techniques, physiques et mentales) et hiérarchiser les besoins de formation en fonction des priorités momentanées.
- Enoncer ce que devrait connaître l'éducateur et l'entraîneur pour enseigner à tous les niveaux de pratique.
- Harmoniser les modalités pédagogiques pour chaque étape et d'une étape à l'autre.
- Participer à des compétitions adaptées contribuant à la formation des joueurs et recherchant le plus haut niveau de pratique possible.
- Se doter d'un programme d'évaluation longitudinale tout au long de la formation pour contrôler les progrès et assurer un suivi individuel de carrière.
- Obtenir un consensus pour **informer, motiver, former, responsabiliser** tous les acteurs chargés de mettre en place le Plan de Formation

EN COMPLEMENT : LIEN DES DOCUMENTS DE LA FEDERATION FRANÇAISE DE RUGBY :

VOUS TROUVEZ CI-DESSOUS LES DOCUMENTS DE LA FFR.
https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/documents_utiles_edr

NOTRE CONCEPTION DU JEU

Cette conception prend en compte les constantes du jeu pratiqué au plus haut niveau et leur évolution, notamment celles prônées par la DTN et ses relais que sont les Conseillers Techniques de Clubs. Elle laisse place à la créativité permanente des joueurs et des entraîneurs qui débouche sur la construction de référentiels communs et de projets de jeu d'équipes

Définition

Sport collectif de combat, DONC d'affrontement et d'évitement

dans le respect des règles et de l'adversaire

Principes fondamentaux

Avancer en étant le plus **organisé possible.**

Utilisateurs et opposants avancent et assurent la **continuité** du mouvement qui avance **pour modifier le rapport de force à leur avantage**

et

MARQUER

Principes d'action

- Créer du mouvement
- Opposer le fort au faible et le rapide au lent
- Gagner les défis individuels et collectifs
- Pré agir
- Jouer en fonction de l'adversaire, des partenaires et de la situation géographique
- Gagner le ballon et le conserver
- Maitriser l'opposition
- Respecter les règles

Ces principes d'action sont concrétisés par des règles d'action.

Les **règles d'action** se caractérisent par des comportements observables des joueurs et conditionnent l'efficacité des actions.

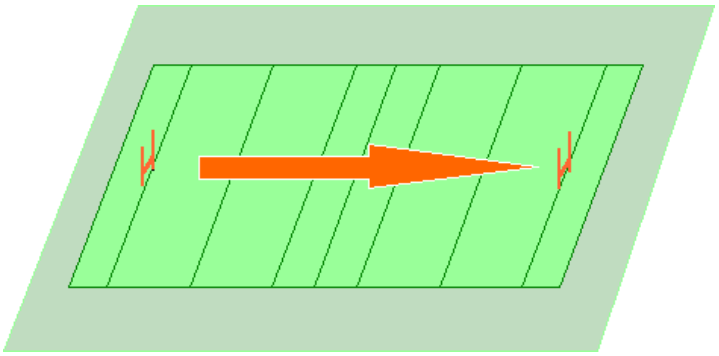
Elles sont elles-mêmes animées par des **moyens d'action** qui mettent en œuvre les aspects physiques et gestuels.

REPERES QUE NOS JOUEURS DOIVENT CONNAITRE

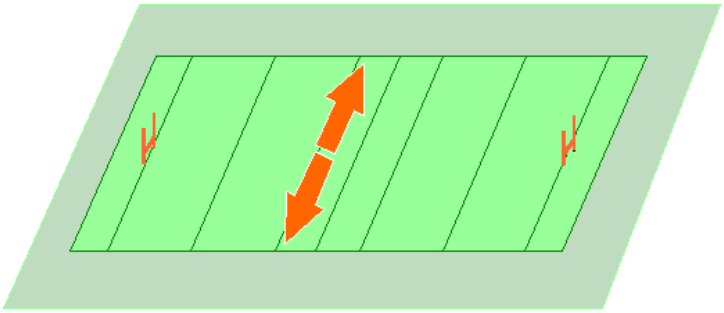
Les axes de jeu

L'axe profond

La balle se déplace en priorité selon un axe parallèle aux lignes de touche



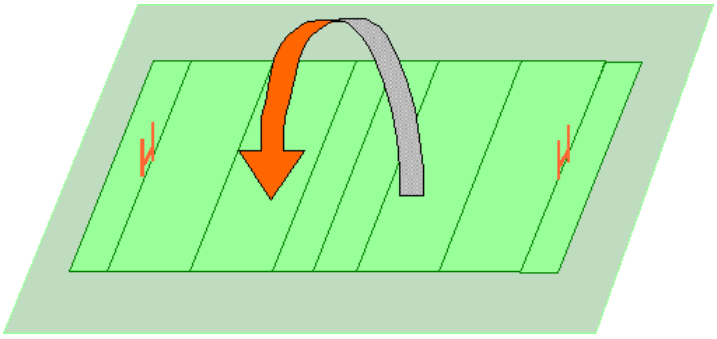
L'axe latéral



La balle se déplace en priorité selon un axe parallèle aux lignes de but

L'axe vertical

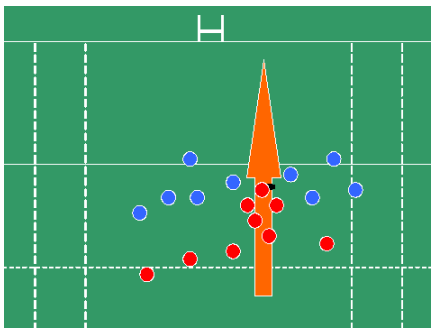
La balle se déplace vers l'avant sans être portée par les joueurs.



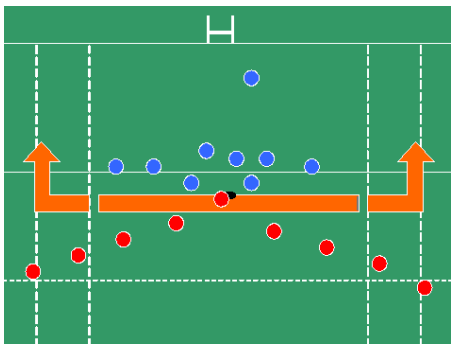
Les formes de jeu

Le jeu groupé

Beaucoup de joueurs, dans un espace étroit jouent dans l'axe profond



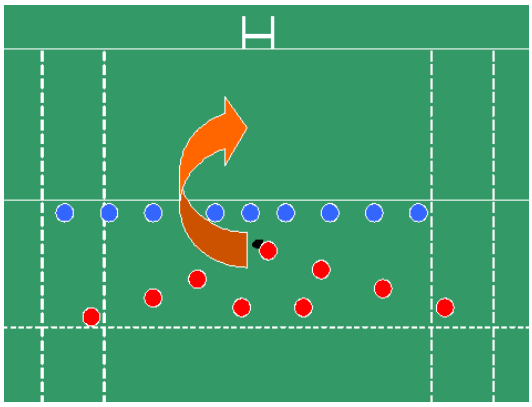
Le jeu déployé



Des joueurs étirés sur la largeur jouent dans l'axelatéral

Le jeu au pied

Le ballon est botté au-delà du barrage pour être récupéré plus près de la ligne adverse



Axes et formes de jeu

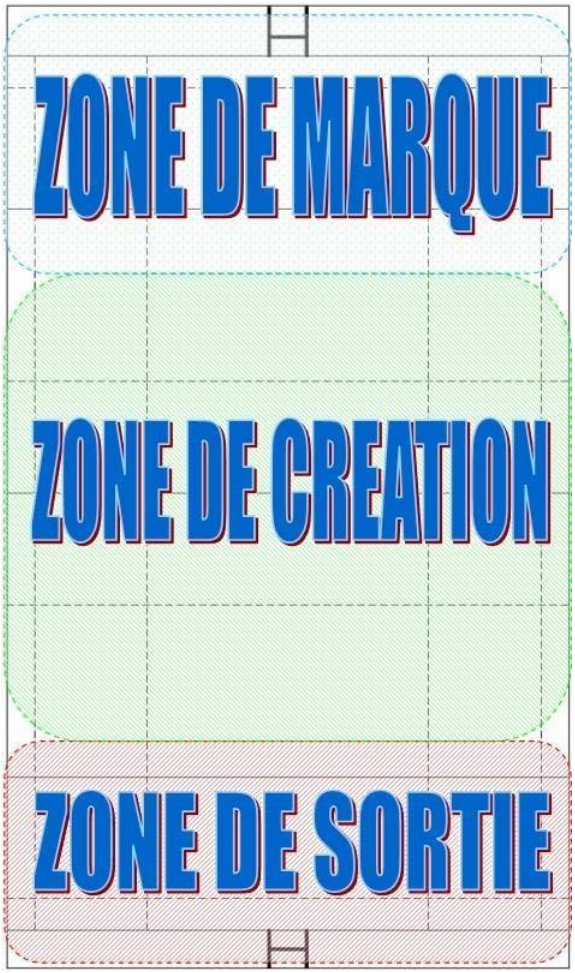
Axe profond Jeu groupé	Axe latéral Jeu déployé	Axe vertical Jeu au pied
Beaucoup de joueurs dans un petit espace tentent de pénétrer ou repousser le barrage adverse. Ils avancent droit vers la cible. C'est un jeu de combat.	Des joueurs étirés sur la largeur s'échangent la balle latéralement pour contourner ou déborder le barrage. C'est un jeu d'évitement.	La balle est envoyée au-delà du barrage. On tentera de la récupérer au point de chute, le plus près de la ligne adverse. C'est un jeu d'évitement

Zone de jeu[1]

Zone de Marque :
Dans cette zone il faut arriver à marquer le plus vite possible que ce soit par les avants ou les trois quarts. Il faut également prendre conscience que des périodes de domination doivent être concrétisées à la main ou bien au pied !

Zone de Création :
Dans cette zone il faut favoriser le mouvement du ballon et des hommes. Il faut que nos joueurs soient capables de prendre des initiatives et que leurs partenaires sachent y répondre de la façon la plus adaptée possible. Leprincipe sera d'essayer d'opposer le fort au faible, le lent au rapide, …

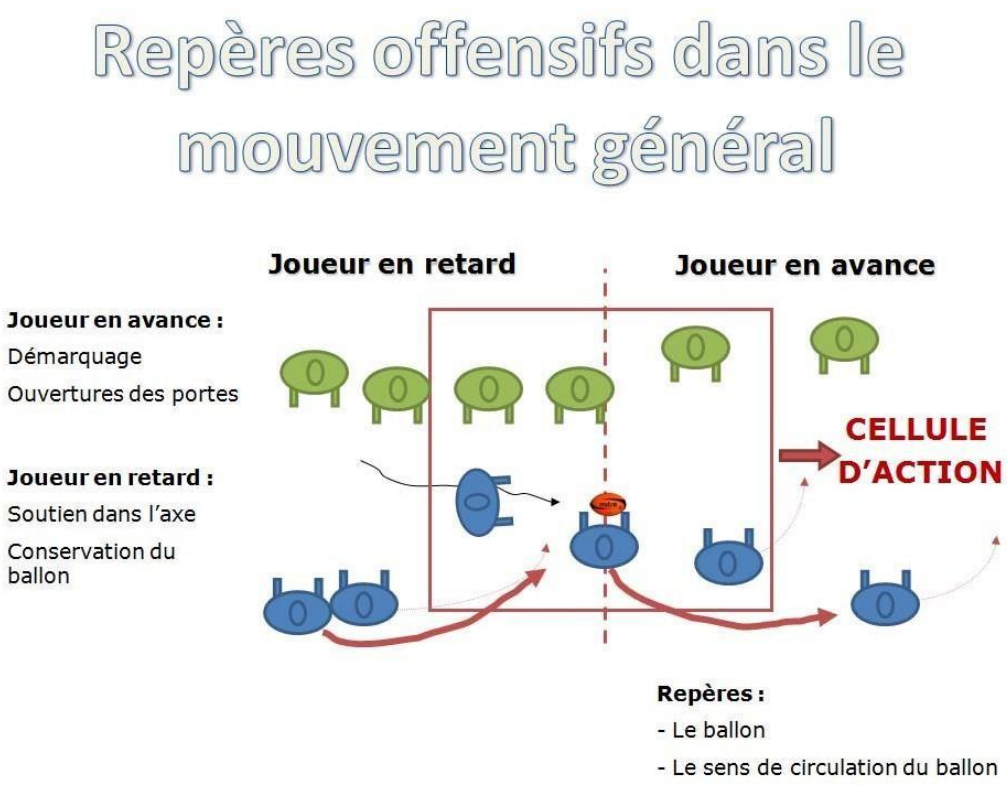
Zone de sortie :
Dans cette zone on privilégiera le jeu au pied pour se sortir de cette zone dangereuse.



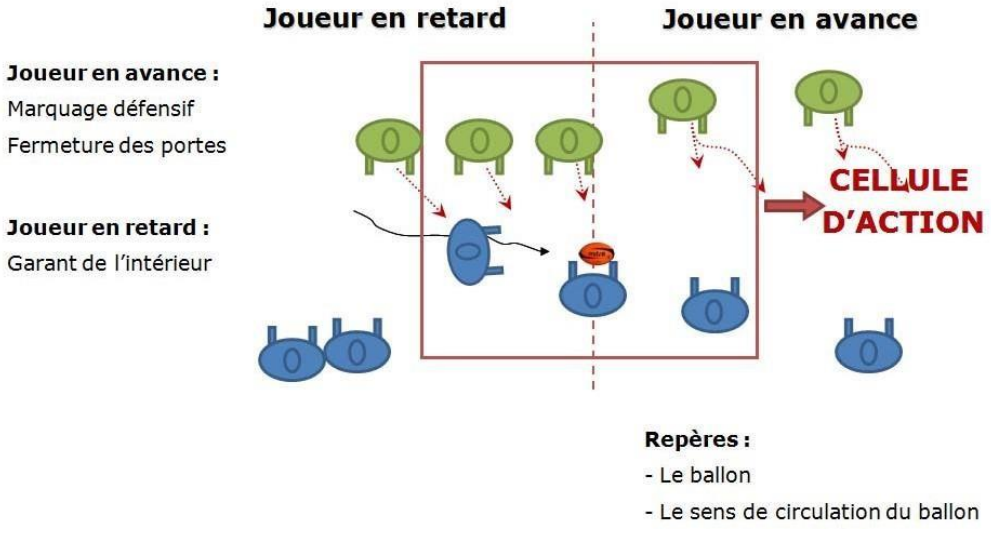
[1] Valable uniquement pour les -14 ans et catégories supérieures. Les catégories inférieures ne sont concernées que par la zone création et la zone de sortie pour les -12.

Plan de circulation des joueurs

Repères offensifs dans le mouvement général du jeu



Les repères défensifs dans le mouvement général du jeu



LE JOUEUR

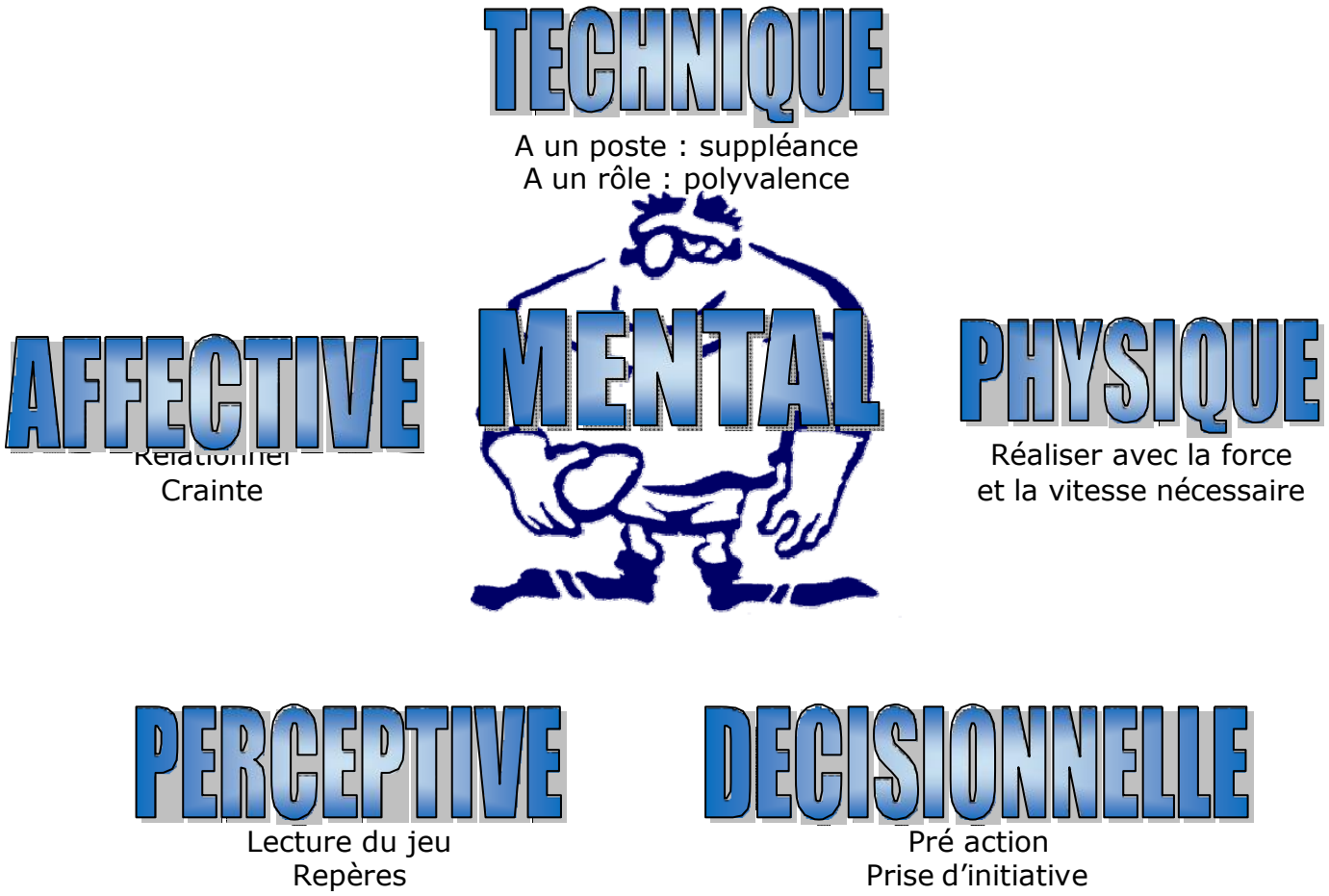
Le joueur et le jeu

Placé dans des **situations tactiques** ou **stratégiques**, le joueur doit prendre des **initiatives** et **s'adapter dans le cadre du référentiel.**

LECTURE DU JEU	SYSTEME DE JEU
La **décision tactique** prise par le porteur du ballon doit être **comprise** par tous ses **partenaires.**	La **décision stratégique annoncée** par le leader doit être **connue** de tous ses **partenaires.**

Pour résoudre les problèmes rencontrés dans les **situations tactiques et stratégiques, les joueurs** doivent mobiliser toutes leurs **ressources :**

- Mentales
- Affectives et relationnelles
- Perceptives et décisionnelles
- Techniques
- Physiques



pour répondre aux EXIGENCES DU JEU dans les situations Tactiques et Stratégiques et atteindre son meilleur niveau de Performance

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 deces habiletés (ex : laisser de la place, avant de lancer les situations, pour la réflexion, l'imagerie mentale –"se voir dans l'action avant de la réaliser") puis aider le joueur à se fixer des objectifs.

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'éducateur 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 (cf. les éléments périphériques du schéma).

On comprend l'importance des rapports entre le jeu, le joueur et l'éducateur, mais la cohésion de l'ensemble est garantie par le niveau d'exigence réciproque entre le joueur et l'éducateur, ce qui confère aux deux parties une obligation de qualité permanente … surtout à l'éducateur !

- **Pour l'éducateur :** engagement dans sa mission, formation permanente, créativité, autorité fondée sur sa compétence, esprit de justice, …
- **Pour le joueur :** engagement, motivation, assiduité, respect,…

Ses progrès se réalisent par étapes, qui font l'objet d'une programmation prise en compte dans ce Plan de Formation.

Le joueur et l'apprentissage

Parce que le **Rugby** est un **sport collectif de combat**, les **ressources affectives** sont sollicitées **prioritairement** : **Jouer à combattre**

Mais, pour **aider** le joueur à **mieux combattre**, **toutes les ressources** doivent être **prises en compte :**

- Intelligence du combat
- Efficacité du combat

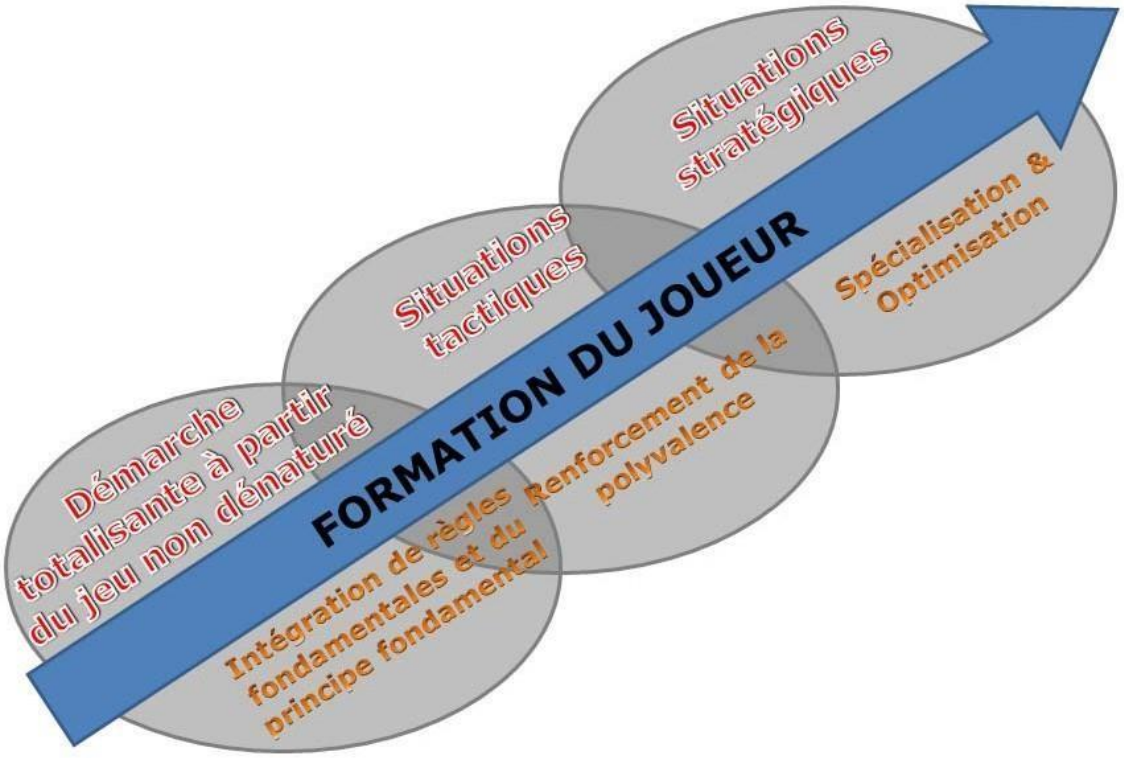
La gestion intelligente et efficace des rapports avec l'adversaire précède et conditionne celle des rapports avec le ballon et sa circulation.

Construction d'un joueur **courageux, intelligent et loyal.**

Nous voulons un joueur disponible, demandeur de progrès et **acteur de son apprentissage.**

Ceci signifie que le joueur n'est pas seulement le consommateur d'un contenu conçu et préparé par son entraîneur, mais qu'il mobilise ses propres ressources pour progresser, en pleine conscience de ce qu'il met en œuvre.

LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE



La démarche totalisante : l'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), elle n'est pas dénaturée (les valeurs qu'elle comporte sont spécifiquement liées au caractère de combat collectif) maispeut être aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur les deux plans de l'incertitude (logique et combat), elle est inconcevable sans courage et loyauté (le joueur est responsable de la sécurité de son adversaire), et ses valeurs éducatives sont d'ordre moral et social.

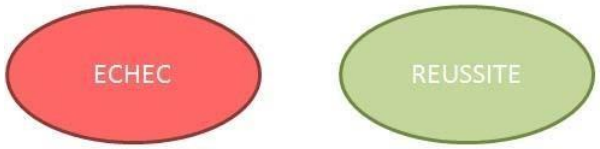
L'apprentissage

EXIGENCES DU JEU

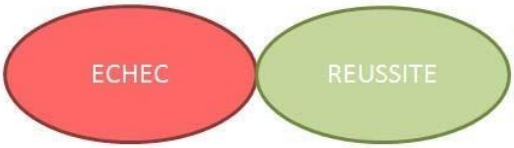
Conception des situations
Observation
Interprétation
Traitement de l'activité
Propositions de situations

RESSOURCES DU JOUEUR

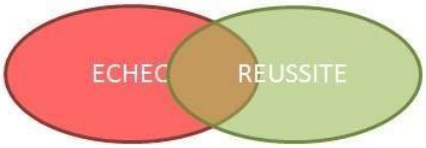
En tenant compte du rapport entre les **exigences de la tâche** et les **ressources du joueur** :



ECHEC



STAGNATION

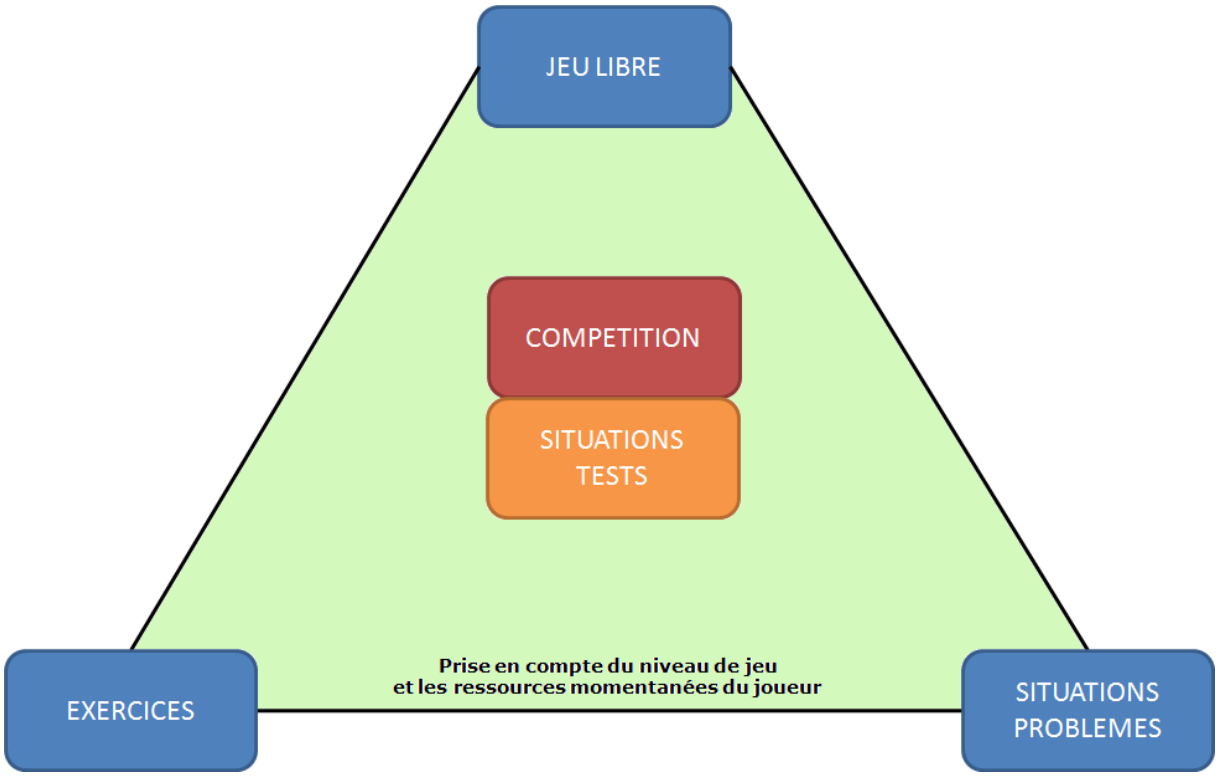


REUSSITE

Démarche totalisante

L'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), elle n'est pas dénaturée (les valeurs qu'elle comporte sont spécifiquement liées au caractère de combat collectif), mais peut être aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur les deux plans de l'incertitude (logique et combat), elle est inconcevable sans courage et loyauté (le joueur est responsable de la sécurité de son adversaire), et ses valeurs éducatives sont d'ordre moral et social.

Situations d'apprentissage



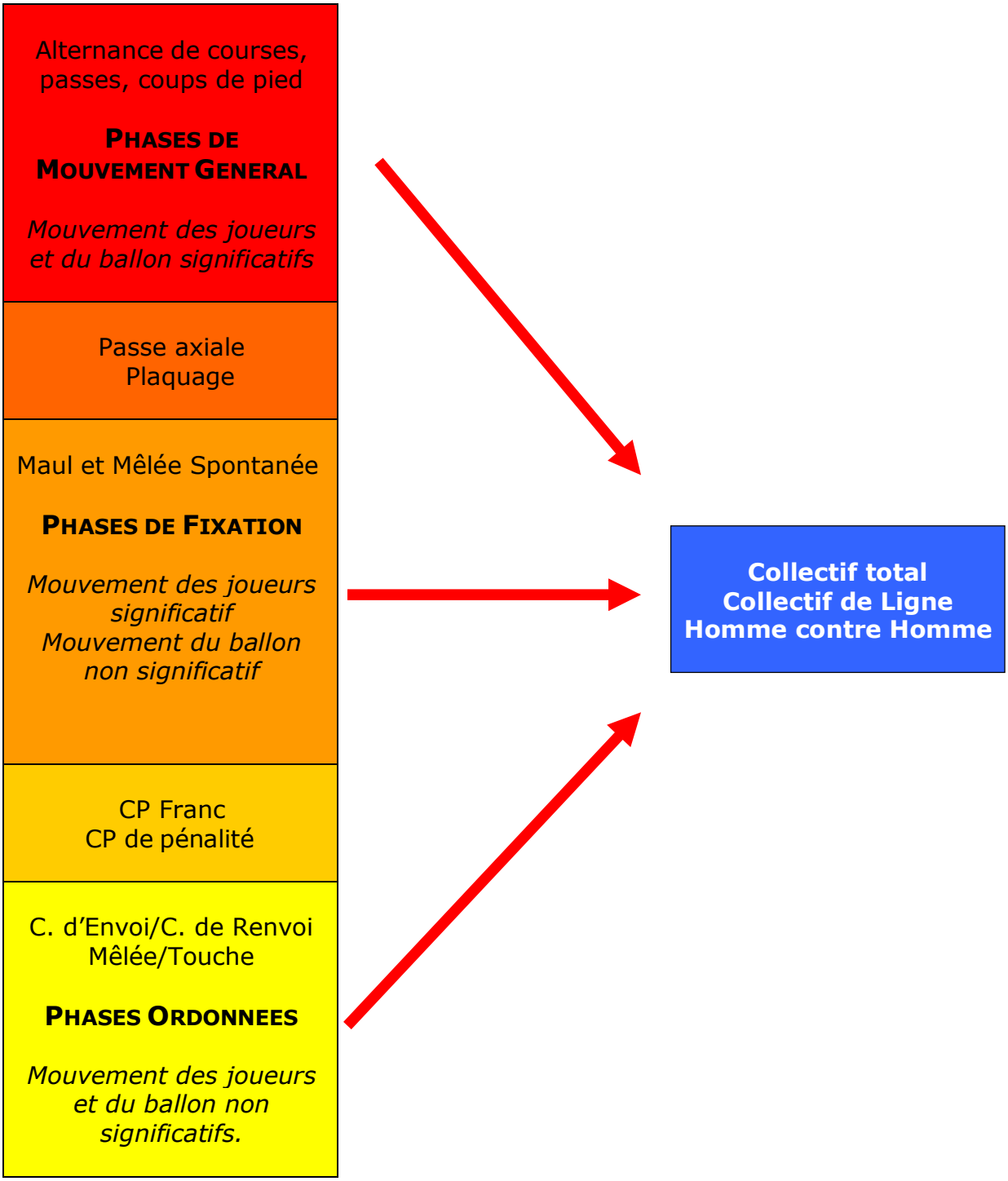
Les **compétitions** et les **situations tests** sont le véritable indicateur des compétences du joueur, ce sont des moments privilégiés d'évaluation.

Le **jeu libre** est un moment de jeu qui peut avoir un thème dominant, mais au cours duquel le joueur dispose d'une liberté totale d'action et d'expression : ce peut être un moment où il invente son jeu au delà de ce que l'entraîneur pouvait attendre, puisque c'est bien le joueur qui fait progresser le jeu.

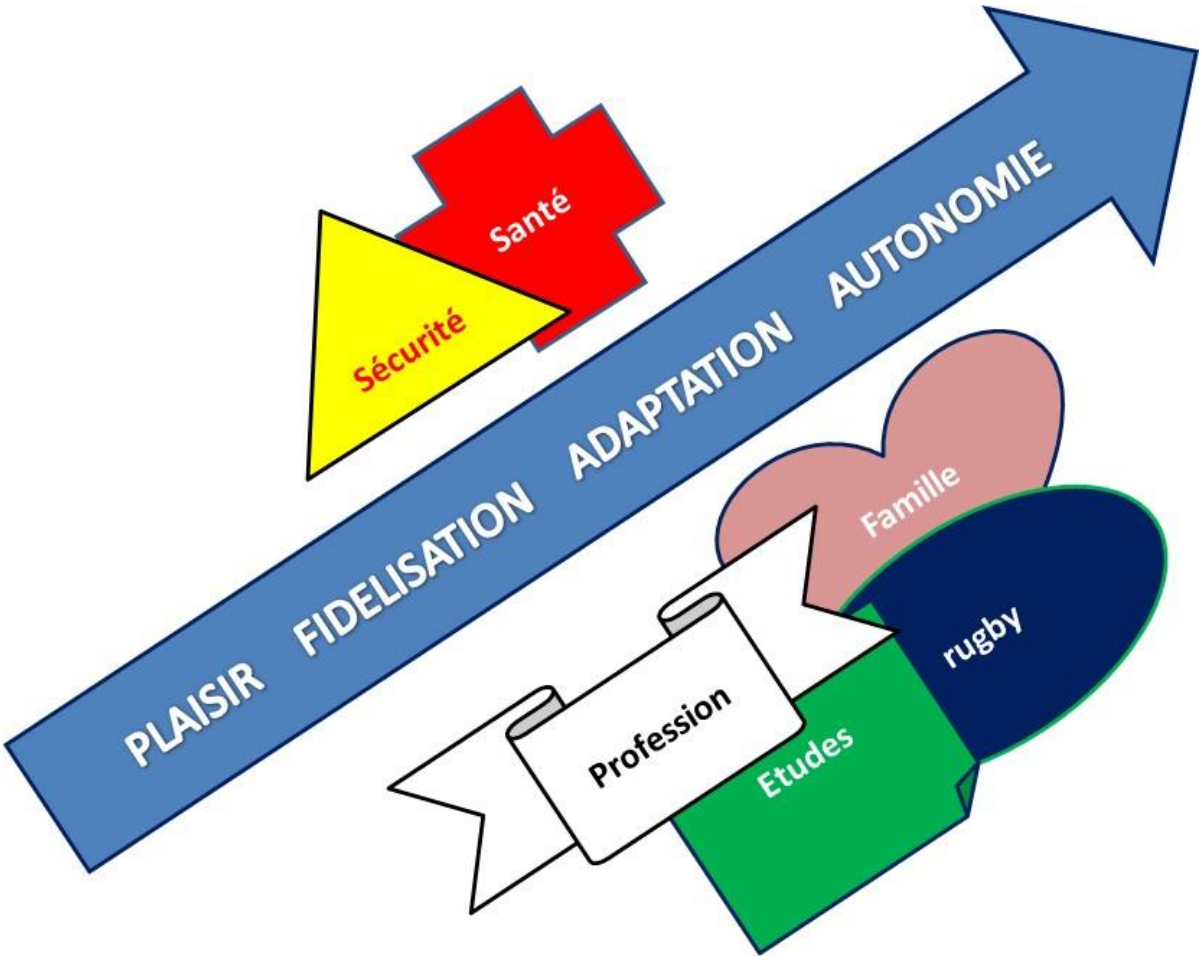
Les **situations problèmes** sont proposées pour obtenir des réponses correspondant à des comportements attendus, elles peuvent être plus ou moins ouvertes, c'est-à-dire induire un nombre variable de réponses (une au minimum !) et comporter des dominantes différentes (perceptives et décisionnelles, techniques, …).

Les **exercices** sont des moments d'affinement des réponses, notamment des éléments techniques, ce sont le plus souvent des situations fermées, elles font appel également à des composantes psycho-motrices et n'ont pas forcémentun rapport direct avec l'activité ou le niveau momentané des joueurs (Ex : jeux de coups de pied avec des moins de 11 ans).

Situations problèmes



OBJECTIFS GENERAUX



Aider le joueur à devenir demandeur de progrès

CONSTRUCTION DE L'ENTRAINEMENT A L'ECOLE DE RUGBY

La saison

La saison à l'école de Rugby doit être programmée en fonction du cycle Ecole – Vacances et non en fonction du rythme des compétitions.

- **Début de la saison :** début septembre
- **Fin de saison :** fin juin

L'objectif de l'école de rugby est de développer l'ensemble des ressources du jeune joueur, dans un cadre propice à l'apprentissage (sécurité, respect, confiance, plaisir du jeu, …), pour qu'il puisse atteindre son plus haut niveau de performance.

L'ensemble des ressources mobilisées par le joueur doit être développé en fonction de l'augmentation des exigences du jeu et de la maturité de l'enfant.

Les moyens pédagogiques pouvant être utilisés pour cet apprentissage sont :

- La compétition
- Le jeu libre
- Les situations pédagogiques
- Les exercices

Dans la programmation il faudra alterner ces moyens pour avoir un apprentissage le plus performant possible.

La compétition doit avoir pour l'éducateur un moyen d'évaluation des progrès pour se fixer des objectifs d'apprentissages (qui ne sont pas toujours formulés aux enfants).

La situation d'apprentissage (poser un problème qui doit être résolu par l'enfant) doit le plus souvent possible être mise en place avant l'exercice (apprentissage d'un geste technique particulier à une situation).

La programmation va s'appuyer sur des cycles d'apprentissage de 6 à 8 semaines qui correspondent au cycle scolaire. Les séances d'entretien ou de rappel ont pour objectif de maintenir un apprentissage antérieur, dans ce casune ou deux suffisent.

La séance

Une fois que le programme de la saison est défini, après une période d'évaluation et de rappels, il faudra construire chaque séance selon un modèle défini. Il faut qu'une séance aborde un seul thème (défini dans le cycle de travail) et qu'il soit décliné pour les situations en collectif total ou en collectif partiel ou réduit.

Le modèle de séance permet de favoriser l'apprentissage de chaque individu en fonction de ses compétences. Il va aussi favoriser l'intégration des nouveaux apports en les rendant logiques et progressifs.

Plan de Séance

- **Echauffement :**
  - Parcours de motricité
  - Jeu (dont les règles ne vont pas à l'encontre des apprentissages récents pour ne pas parasiter l'appropriation)
  - Jeu libre
- **Etirements ou éducation aux étirements (en fonction de l'âge et de la maîtrise de ceux-ci par l'éducateur) Situation problème en collectif total**
- **Situation problème ou exercice en collectif réduit (groupes de niveau)**
- **Jeu libre (sert à vérifier si des modifications de comportements des joueurs sont observables)**

REGLES DE FONCTIONNEMENTS DES SEANCES

Nous allons toujours du simple au complexe et du général au particulier.

La situation

Nous la construisons à partir de l'objectif qui a été défini par l'observation de nos joueurs en jeu (compétition ou jeu libre).

La situation va toujours reposer sur la perception du rapport d'opposition entre l'équipe en attaque et celle en défense et les choix qui en résultent.

Il faut mettre en place le rapport d'opposition correspondant à l'objectif de travail et aux exigences du jeu pratiqué par les joueurs.

Le rapport d'opposition va dépendre du temps disponible (pour observer et agir), du placement des joueurs et de leurs latitudes de mouvement.

Ex : Plus il y a de temps pour décider et plus le mouvement des joueurs est limité alors plus la situation est facile.

Le rapport d'opposition sera construit par le lancement et les consignes (au groupe qui ne travail pas).

La situation doit dans tous les cas respecter les règles en vigueur dans la compétition pratiquée par les joueurs qu'elle va mettre en jeu.

Il faut par ailleurs respecter les lois de la situation pédagogique quifavorise l'apprentissage de chaque joueur.

- **L'opposition :** Créer des conditions réelles de jeu
- **Le lancement :** (voir plus haut)
- **L'alternative :** Possibilité de faire un choix adapté à la situation
- **La réversibilité :** Possibilité de passer du statut d'attaquant à celui de défenseur dans la même séquence
- **La répétition :** Il faut que chaque joueur ait un temps de travail suffisant pour apprendre.
- **Les consignes :** Elles sont données à l'équipe qui fait travailler

La situation elle seule ne suffit pas à faire progresser les joueurs. Le travail de l'éducateur dans l'animation (climat propice à l'apprentissage) et dans la qualité de ses retours sont essentiels à l'apprentissage.

Caractéristiques des publics et incidences pédagogiques

Les M6 et les M8 du RCPA		
Plan social	**Plan physique et morphologique**	**Plan intellectuel et psychologique**
• Age de la première licence. • Découverte du club (nouvel espace de socialisation) et du rugby. • Grande section maternelle – CP – CE1 • Très proche de sa cellule familiale. • Période privilégiée de l'apprentissage des règles de vie et du groupe.	• Mal coordonné, mouvements généralisés du corps. • Difficultés motrices pour enchainer plusieurs actions motrices. • Expression totale lors des déplacements avec le ballon. • Besoin de se dépenser mais peut aussi être apathique. • Horreur de l'immobilité imposée. • Age de l'équilibration (vélo) et de la latéralisation. • Dynamique et spontané. • Faible puissance musculaire, fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire. • Différence entre âge civil et osseux importante. • Perception visuelle limitée.	• Egocentrisme dominant. • Faible capacité d'attention et de concentration. • Besoin d'affection et de sécurisation en permanence. • Mauvaise perception de l'espace et du temps. • Adore imiter. • Se construit au travers « un monde imaginaire ». • Besoin de repères, de sollicitations et d'encouragements. • Besoin d'écoute et de curiosité. • Cherche à être le plus fort, le plus rapide (défis, concours...).
Incidences pédagogiques		
• Entretenir des relations avec la famille (parents, grands-parents) • Prendre en compte les enfants issus de famille monoparentale. • Construire un cadre sécurisant et socialisant.	• Fractionner l'activité en proposant des séquences courtes (10 à 12') afin de bien équilibrer les temps d'efforts et les temps de repos. • Renfoncer la psychomotricité par des jeux avec ou sans ballons. • Le jeu sera l'outil principal de développement.	• Renforcer la confiance : Stimuler-Encourager-Valoriser • Matérialiser les aires de jeu pour l'aider à se repérer dans l'espace. • Mettre en action rapidement. • Explications brèves, simples et imagées. • Etre à l'écoute.

Les M10 du RCPA		
Plan social	**Plan physique et morphologique**	**Plan intellectuel et psychologique**
• Respect des valeurs familiales • CE2-CM1 • Volonté d'apprendre et de comprendre • Joueurs = copains • Formation de groupe • L'égocentrisme s'estompe • Laisse progressivement la place à l'altruisme • Besoin de reconnaissance • Il est fan de rugby et de sport en général	• Faible puissance musculaire • Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire • Fatigabilité	• Bonne maitrise corporelle • Apparition de la vision périphérique • Latéralisation en cours • Sollicitation de la mémoire (visuelle et auditive) • Développement de la capacité d'attention
Incidences pédagogiques		
• Entretenir des relations avec la famille • Construire un cadre sécurisant (règles…) • Développer club et l'esprit d'équipe • Développer la socialisation • Alterner entre des situations d'initiative individuelle et des situations collectives	• Attention aux répétitions traumatisantes • Arrêt de la pratique en cas de problème • Privilégier vitesse et endurance • Respecter l'activité fractionnée en proposant des séquences courtes (12 à 15') • Bien équilibrer les temps d'effort et les temps de repos • Le jeu sera l'outil principal de développement	• Matérialiser les aires de jeu pour l'aider à se repérer • Utiliser un langage simple • Renforcer la psychomotricité avec et sans ballon • Proposer des parcours et des jeux plus complexes • Début de l'expression tactique : • Différencier le statut Att/Déf • Se situer dans l'espace de jeu • Reconnaître le partenaire et l'adversaire

Les M12 du RCPA		
Plan social	**Plan physique et morphologique**	**Plan intellectuel et psychologique**
• La famille est un facteur d'équilibre respect des règles de vie • Modélisation du père • CM2 – 6e • Volonté d'apprendre et de progresser • Premières responsabilités • Grande disponibilité et grande réceptivité • L'altruisme se développe • Regard tourné vers les autres • Besoin de s'affirmer • Bonne remise en cause	• Premières différences liées à la pré-puberté (garçons-filles), les filles sont souvent plus grandes et plus lourdes que les garçons • Début de la formation musculaire • Raideurs musculaires et articulaires dues à la croissance • Pertes d'amplitude dans les gestes • Amélioration des capacités cardio-pulmonaire • Douleurs musculaires et tendineuses	• Amélioration de l'adresse • Amélioration de la synchronisation et de l'enchaînement des gestes • Meilleure perception de l'espace de jeu • Difficulté à voir loin (jeu long) • Bonne perception du temps (trajectoires…) • Capacité de raisonner sur des schémas collectifs simples • Reconnaissance des phases défensives et offensives
Incidences pédagogiques		
• Entretenir des relations avec la famille • Construire un cadre sécurisant et éducatif • Développer l'esprit club et l'esprit d'équipe • Alterner entre des situations d'initiative individuelle et des situations collectives • Educateur doit être : Disponible, consistant, communiquant	• Attention aux répétitions traumatisantes • Privilégier vitesse et endurance • Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis • Augmenter la durée des séquences • Bien équilibrer les temps d'effort et les temps de repos • Le jeu sera l'outil principal de développement	• Optimiser la psychomotricité avec et sans ballon (enchaînements de tâches) • Education tactique • Notion de choix, d'intentions tactiques (apprentissage des règles d'action) • Développement technique au service des réponses tactiques

Les M14 du RCPA

Plan social	Plan physique et morphologique	Plan intellectuel et psychologique
• Premières oppositions au sein du foyer familial • 5e - 4e • Emploi du temps chargé • Besoin de sécurité • Volonté d'apprendre et de progresser • Développe l'esprit critique • Défense des couleurs du club (club = référent) • Création de petits groupes de camarades (clans) • Recherche de sa personnalité et de la confiance en soi • Son monde : la télévision, les jeux vidéo, la musique	• Croissance par pic, les garçons dépassent les filles en taille et poids • Attention aux pathologies de croissance. L'enfant souffre de douleurs articulaires • La maturation du système nerveux • Raideurs musculaires et articulaires dues à la croissance • Pertes d'amplitude dans les gestes • Le système pulmonaire et cardio-vasculaire arrive à maturation • Fragilité osseuse, cartilagineuse et musculaire. les nuits sont agitées, il est plus fragile et fatigable (ex la maladie)	• Schéma corporel perturbé du à l'allongement des segments • Restructuration de l'espace-temps • Implantation de la pensée abstraite • Esprit logique (capacité de faire des hypothèses…) • Capacité de raisonner sur des schémas collectifs plus complexes • Reconnaissance des temps de jeu
Incidences pédagogiques		
• Entretenir des relations avec la famille • Construire un cadre sécurisant et éducatif (règles…) • Développer l'esprit club et l'esprit d'équipe • Questionner pour développer l'esprit critique • Responsabiliser • Educateur doit être : Disponible, consistant, communiquant	• Pas de charges lourdes •Barème différencié G/F • Poursuivre le travail de réactivité et de fréquence des appuis • Age propice au travail d'endurance • Augmenter la durée des séquences (15à 20') • Attention à gérer la fatigue et les douleurs de l'enfant (arrêts préventifs) : contrôle médical incontournable • Les procédés seront les outils principaux de développement	• Retravailler la psychomotricité avec et sans ballon en ayant recours à des enchaînements de tâches mais aussi des exercices plus simples • Travail tactique • Notion de choix, d'intentions tactiques (apprentissage des règles d'action), décrypter les temps de jeu • Développement technique au service des réponses tactiques (enchaînements de gestes proches des conditions réelles de jeu)

PLANIFICATION

-8 ans	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil
Affectif :											
Ballon											
Adversaires											
Sol											
Partenaires											
Moteur :											
Coordination											
Latéralisation											
Règlement :											
Règles fondamentales											
Hors-jeu											
Tactique :											
Avancer seul											
Avancer en coopérant											
Technique :											
Plaquage											
Attitudes au contact											
Transmission (Passe)											

Priorité moment	
5	
4	
3	
2	
1	

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M8	5X5	T+2	T+2	T+2	T+2	JCO 5X5	JCO 5X5	JCO 5X5	JCO 5X5	JCO 5X5	JCO 5X5

-10 ans	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil
Affectif :											
Ballon											
Adversaires											
Sol											
Partenaires											
Moteur :											
Coordination											
Latéralisation											
Dissociation											
Règlement :											
Règles fondamentales											
Hors-jeu											
Tactique :											
Avancer seul											
Avancer en coopérant											
Technique :											
Plaquage											
Attitudes au contact											
Transmission (Passe)											
Jeu au pied											

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M10	5X5 10x10	T+2 J CO	J CO 5X5	J CO 5X5	J CO 5X5	RE 7X7	RE 7X7	RE 7X7	RE 7X7	RE 7X7	RE 7X7

-12 ans	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil
Affectif :											
Ballon											
Adversaires											
Sol											
Partenaires											
Moteur :											
Coordination											
Latéralisation											
Dissociation											
Manipulation balle											
Règlement :											
Règles fondamentales											
Hors-jeu (jeucourant)											
Hors-jeu (maul/ruck)											
Hors-jeu (jeu au pied)											
Tactique :											
Avancer seul											
Avancer en coopérant											
Lecture des rapports d'opposition											
Gestion géographique du jeu											
Technique :											
Plaquage											
Attitudes au contact											
Transmission (Passe)											
Mêlée											
Jeu au pied											

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M12	5X5 10x10	T+2 J CO	J CO 5X5	J CO 5X5	J CO 5X5	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10

-14 ans	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avr	Mai	Juin	Juil
Affectif :											
Ballon											
Adversaires											
Sol											
Partenaires											
Moteur :											
Coordination											
Latéralisation											
Dissociation											
Manipulation balle											
Règlement :											
Règles fondamentales											
Hors-jeu (jeucourant)											
Hors-jeu (maul/ruck)											
Hors-jeu (jeu au pied)											
Tactique :											
Avancer seul											
Avancer en coopérant											
Lecture des rapports d'opposition											
Gestion géographique du jeu											
Technique :											
Plaquage											
Attitudes au contact											
Transmission (Passe)											
Mêlée											
Touche											
Jeu au pied											

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M14 M15F	7X7 10X10	T+2 J CO	J CO 7x7	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10
	7X7 15X15	T+2 J CO	J CO 7x7	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15

LES SITUATIONS TESTS

Objectif

Notre objectif sera d'évaluer les capacités des joueurs à résoudre les problèmes rencontrés dans les situations tactiques. Pour cela nous avons dégagé 8 situations dites de référence. Ces situations seront abordées en fonction de laprogression du joueur au niveau tactique et de son évolution au sein des catégories du club.

Cat	1 Vs 1	1+1 Vs 1	2 Vs 1	2+1 Vs 1+1	2+1 Vs 2	2+1 Vs 2+1	3+1 Vs 2+1	3+1 Vs 3+1
-6								
-8								
-10								
-12								
-14								
-16								

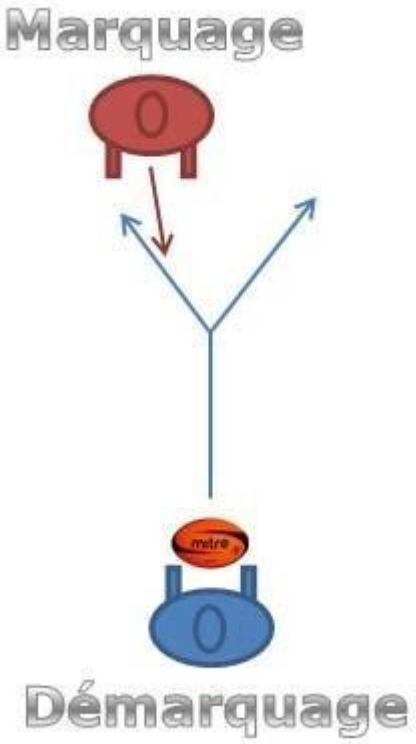
Les situations

Les situations présentées peuvent être déclinées ou mises en place et réinvesties en collectif réduit et/ou global.

On sera vigilant sur trois points particuliers :

- **La notion de duel :** les joueurs doivent être capables de prendre en compte des initiatives et de les jouer à plein
- **La lecture du rapport d'opposition :** les joueurs doivent être capables d'identifier si le rapport d'opposition est favorable, équilibré ou défavorable
- **Le travail sur la notion d'utilité** des soutiens offensifs et/ou défensifs

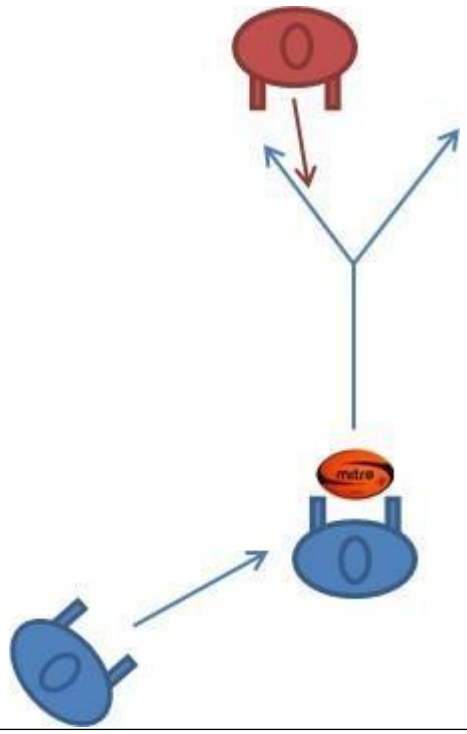
1 Vs 1



Porteur de balle : jouer le duel

Opposant direct : jouer le duel

1 + 1 Vs 1



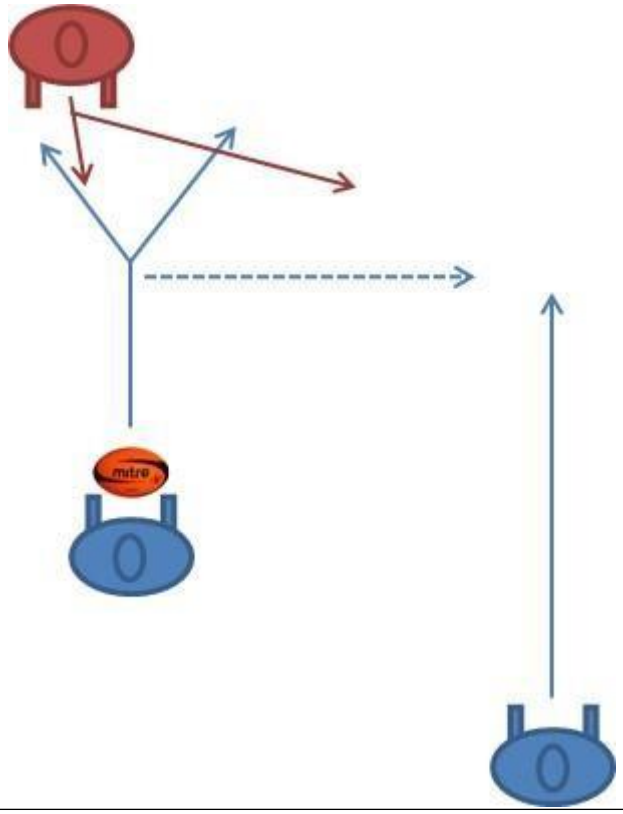
Porteur de balle : jouer le duel

Opposant direct : jouer le duel

Soutien offensif : se diriger vers le porteur sans le dépasser

Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverser la pression

2 Vs 1



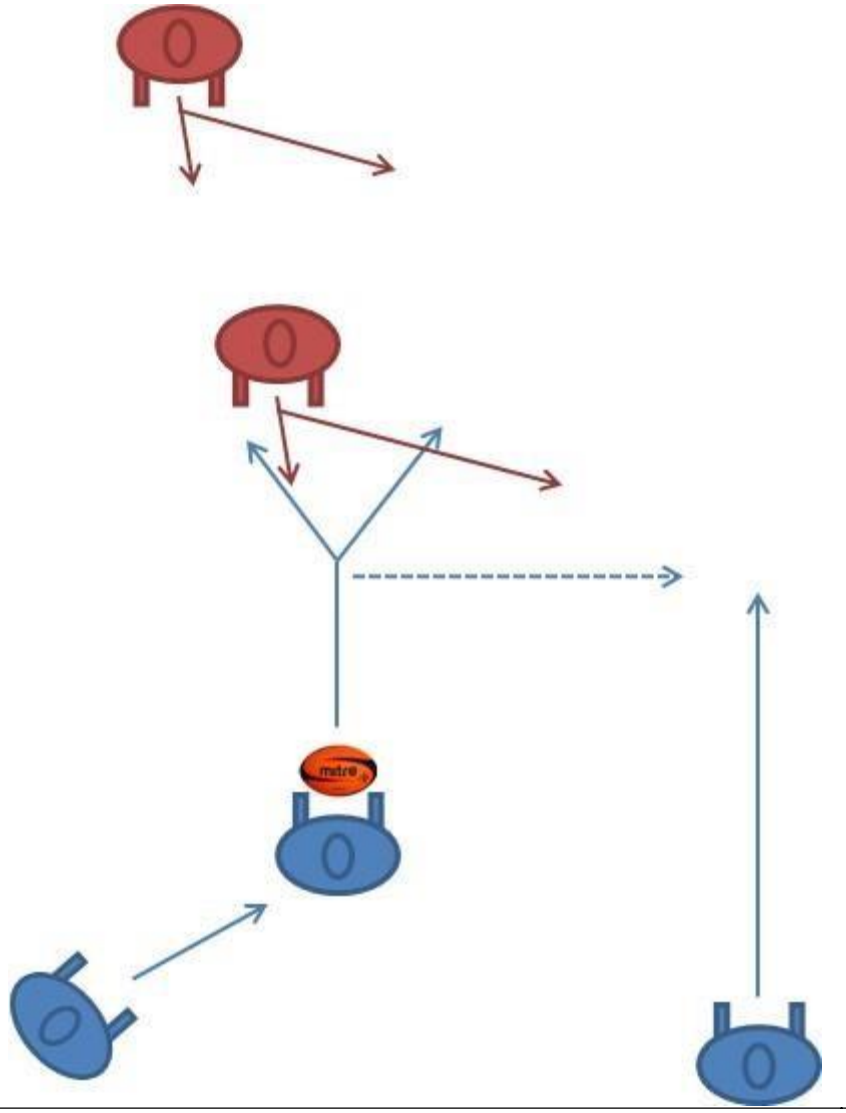
Porteur de balle : juger s'il faut jouer le duel ou faire jouer

Opposant direct : jouer le duel

Soutien offensif : se démarquer

Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverserla pression

2 + 1 Vs 1 + 1



Porteur de balle : juger s'il faut jouer le duel ou faire jouer

Opposant direct : jouer le duel

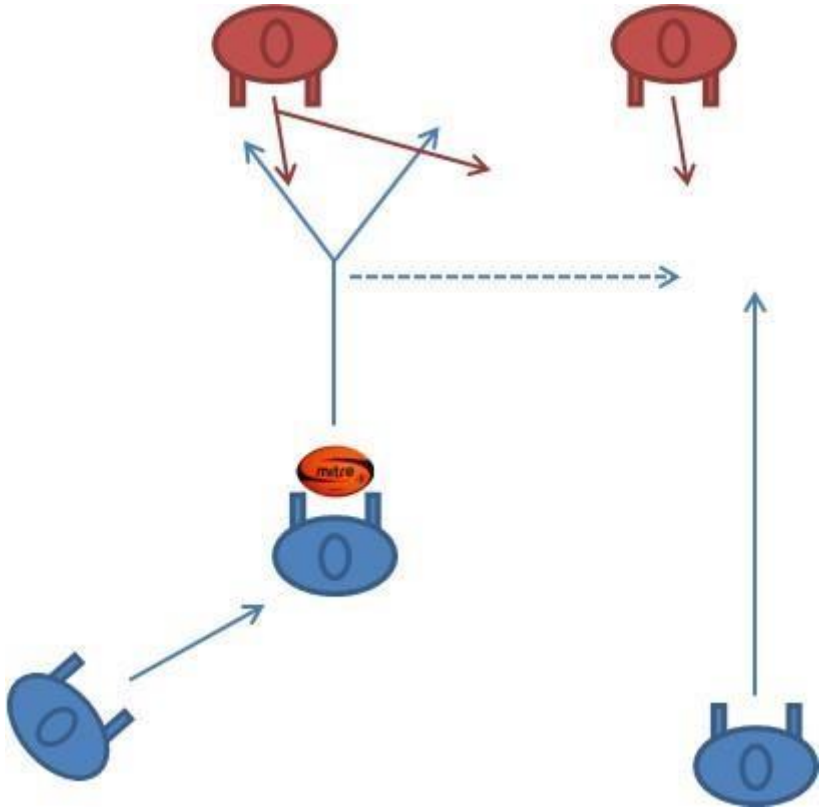
Soutien offensif : se démarquer

Soutien défensif : se diriger vers le porteur sans le dépasser

Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverser la pression

Si duel gagné : le soutien défensif intervient. Le soutien offensif joue en fonction du porteur de balle

2 + 1 Vs 2



Porteur de balle : juger s'il faut jouer le duel ou faire jouer

Opposant direct : jouer le duel

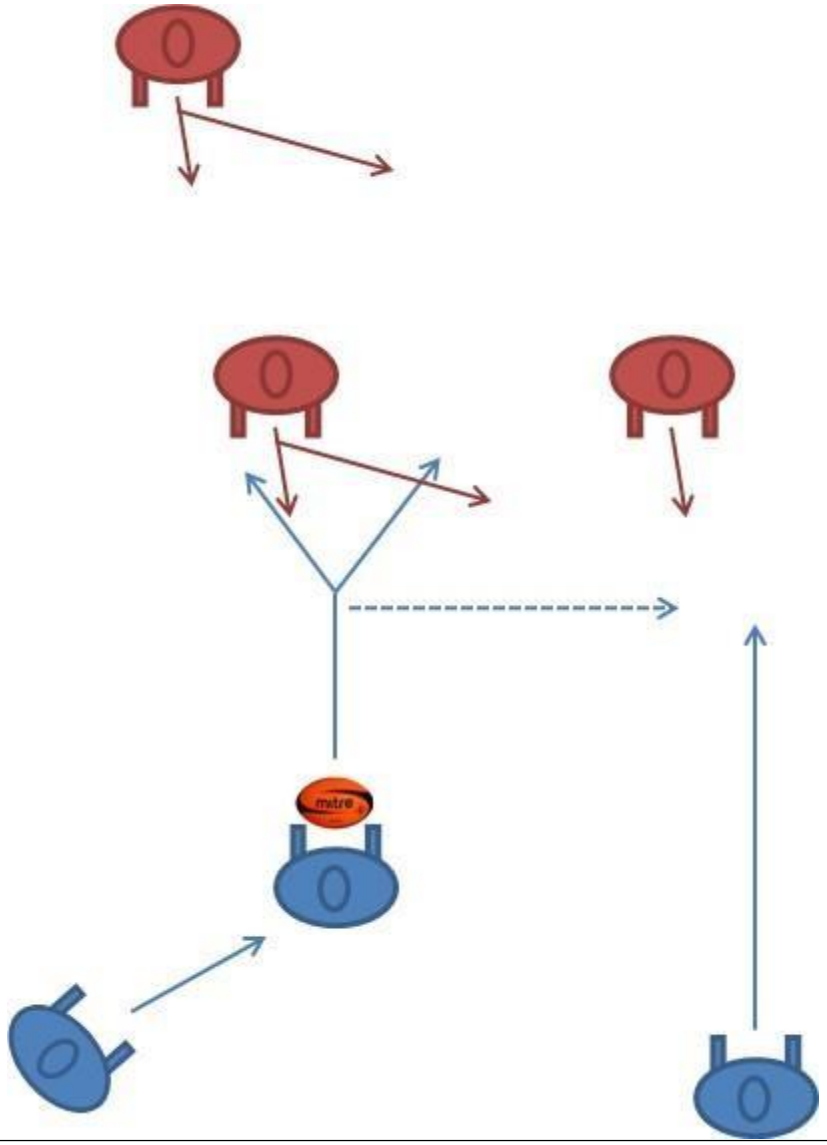
Soutien offensif : se démarquer

Soutien défensif : se diriger vers le porteur sans le dépasser

Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverser la pression

Si duel gagné : le soutien offensif joue en fonction du porteur de balle

2 + 1 Vs 2 + 1



Porteur de balle : juger s'il faut jouer le duel ou faire jouer

Opposant direct : jouer le duel

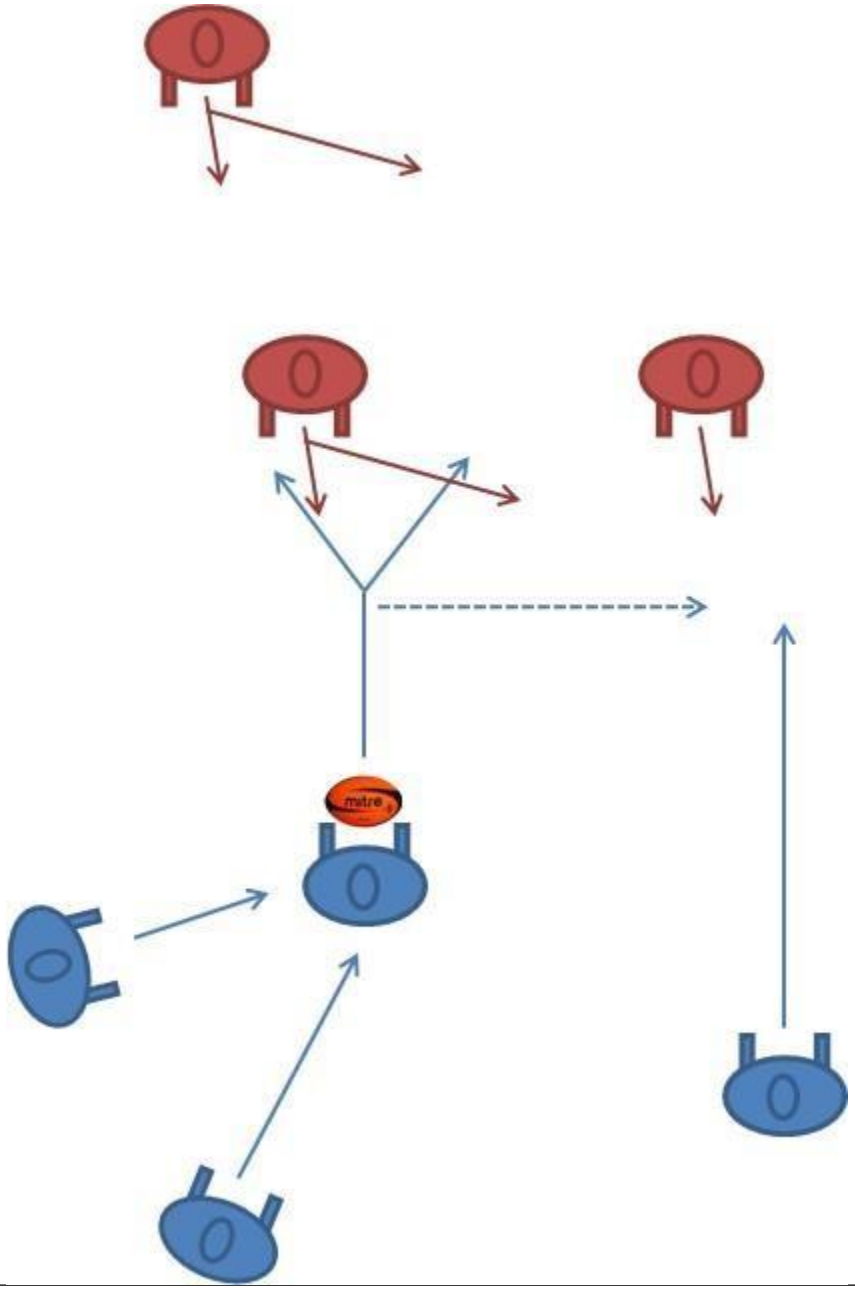
Soutien offensif : se démarquer

Soutien défensif : se diriger vers le porteur sans le dépasser

Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverser la pression

Si duel gagné : le soutien offensif joue en fonction du porteur de balle. Le soutien défensif intervient

3 + 1 Vs 2 + 1



Porteur de balle : juger s'il faut jouer le duel ou faire jouer

Opposant direct : jouer le duel

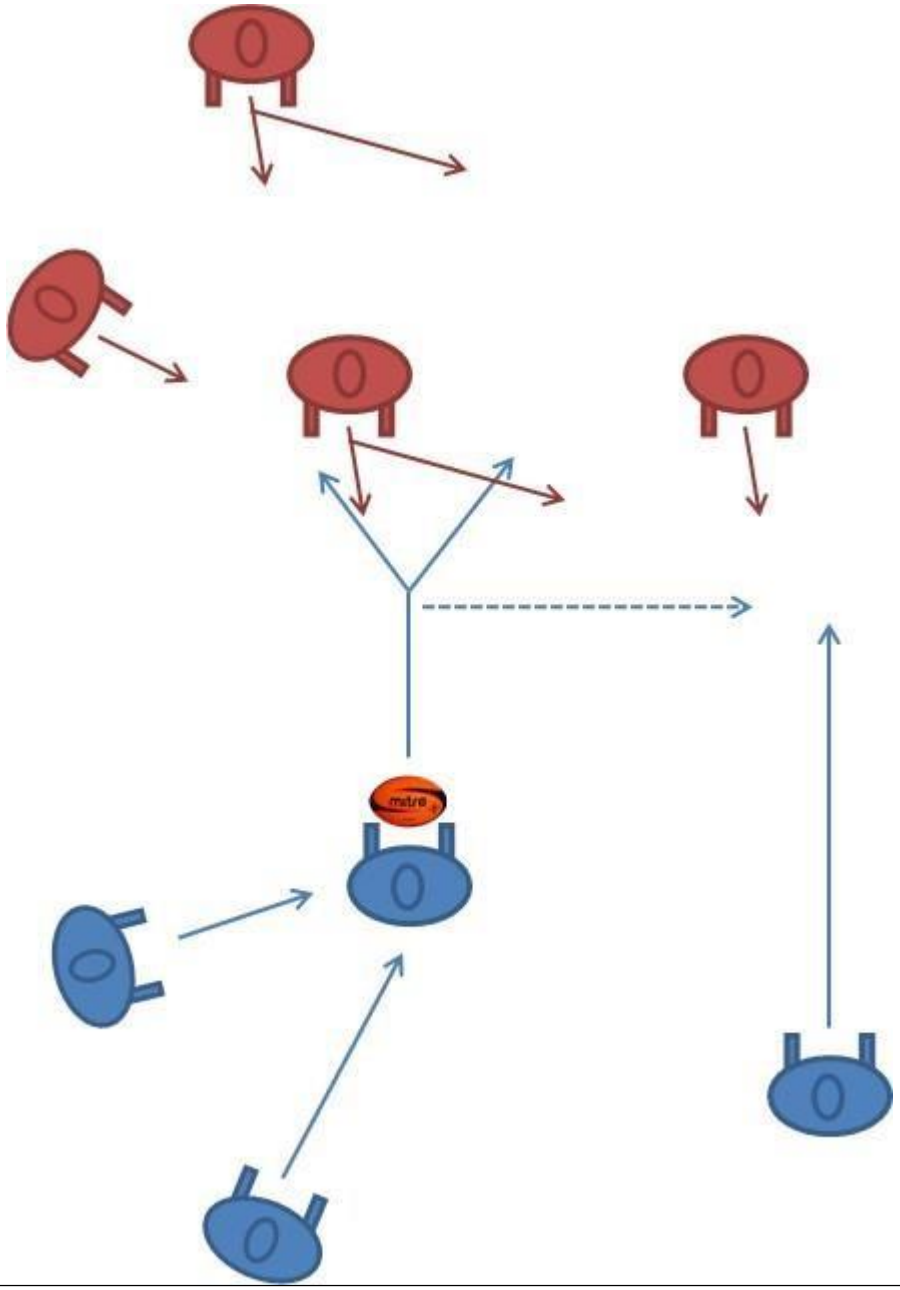
Soutien offensif : se démarquer

Soutien défensif : se diriger vers le porteur sans le dépasser

Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverser la pression

Si duel gagné : le soutien offensif joue en fonction du porteur de balle. Le soutien défensif intervient

3 + 1 Vs 3 + 1



Porteur de balle : juger s'il faut jouer le duel ou faire jouer

Opposant direct : jouer le duel

Soutien offensif : se démarquer

Soutien défensif : se diriger vers le porteur sans le dépasser

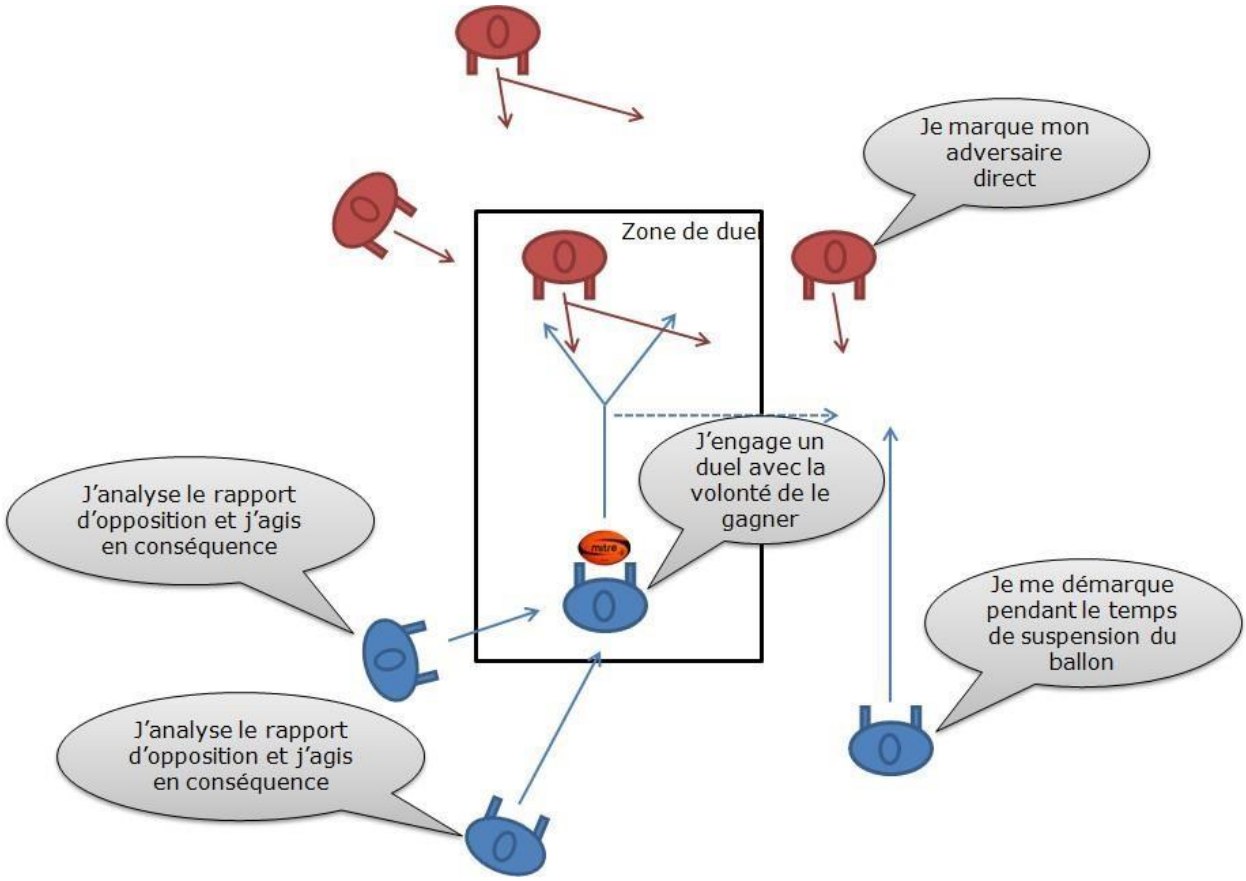
Si duel perdu : aide du soutien qui peut venir jouer dans la continuité, aider à la conservation du ballon. Essayer d'inverser la pression

Si duel gagné : le soutien offensif joue en fonction du porteur de balle. Le soutien défensif intervient

Les comportements attendus

Porteur	Opposant direct
Flexion sur les appuis ¾ sur la pointe de pied (léger déséquilibre avant) Tête dans l'alignement du dos Dos droit Regard vers l'avant	
Ballon tenu à deux mains légèrement décollé du corps Aller chercher l'adversaire sur sont point faible Manipuler le ballon pour l'éloigner du défenseur Au contact : être mobile, déclencher le duel Vouloir franchir sans être pris et chercher à rester debout avec le ballon disponible	Bras écartés Se baisser Placer et protéger sa tête Impacter avec l'épaule Ceinturer l'adversaire Tirer avec les bras et pousser avec la Tête et les jambes Accompagner au sol en maintenant le tenu jusqu'au sol Se relever rapidement pour contester la possession du ballon

Les repères



Comment adapter les situations ?

Je veux limiter l'intensité des contacts entre les joueurs

- J'agis sur les formes de lancement de jeu :
  - Les groupes d'attaquants et de défenseurs sont à 1 ou 2 mètres l'un de l'autre. Le meneur se situe entre les joueurs et donne à la main le ballon à une équipe
  - Donner le ballon à un (aux) attaquant(s) en le faisant rouler au sol pour donner plus de temps aux défenseurs pour avancer
  - J'agis sur les espaces :
    - Rapprocher les attaquants et les défenseurs
    - Rétrécir la largeur du terrain

Je veux favoriser l'attaque

- J'agis sur les formes de lancement :
  - Je retarde l'entrée du (des) défenseur(s) par rapport à celle du (des) attaquant(s) en décalant le signal d'entrée du (des) défenseur(s)
- J'agis sur l'espace :
  - En faisant parcourir une distance plus importante au(x) défenseur(s)
  - En élargissant la largeur du terrain
- J'agis sur le nombre de joueurs :
  - En diminuant le nombre de défenseurs par rapport au nombre d'attaquants
  - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement)

Je veux favoriser la défense

- J'agis sur les formes de lancement :
  - En retardant l'entrée ou la disponibilité des attaquants par rapport aux défenseurs
  - Le meneur lance le ballon en l'air aux attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher
  - Le meneur fait rouler le ballon au sol vers les attaquants et ainsi permet aux défenseurs de s'approcher
- J'agis sur les espaces :
  - En réduisant l'espace entre les attaquants et les défenseurs
  - En laissant la défense se replacer avant un nouveau lancement de jeu
  - En diminuant la largeur du terrain
- J'agis sur le nombre de joueurs :
  - En diminuant le nombre d'attaquants par rapport aux défenseurs
  - En rééquilibrant les gabarits (taille, poids, sexe, engagement)

Je veux favoriser le jeu dans les espaces libres

- J'agis sur les formes de lancement : introduire un 2ème ballon dans un espace libre et déclarer le 1er ballon « mort »
- J'agis sur les espaces : en élargissant le terrain
- J'agis sur le nombre de joueurs :
  - En réduisant le nombre de joueurs
  - En réduisant le nombre de défenseurs