LE KICK

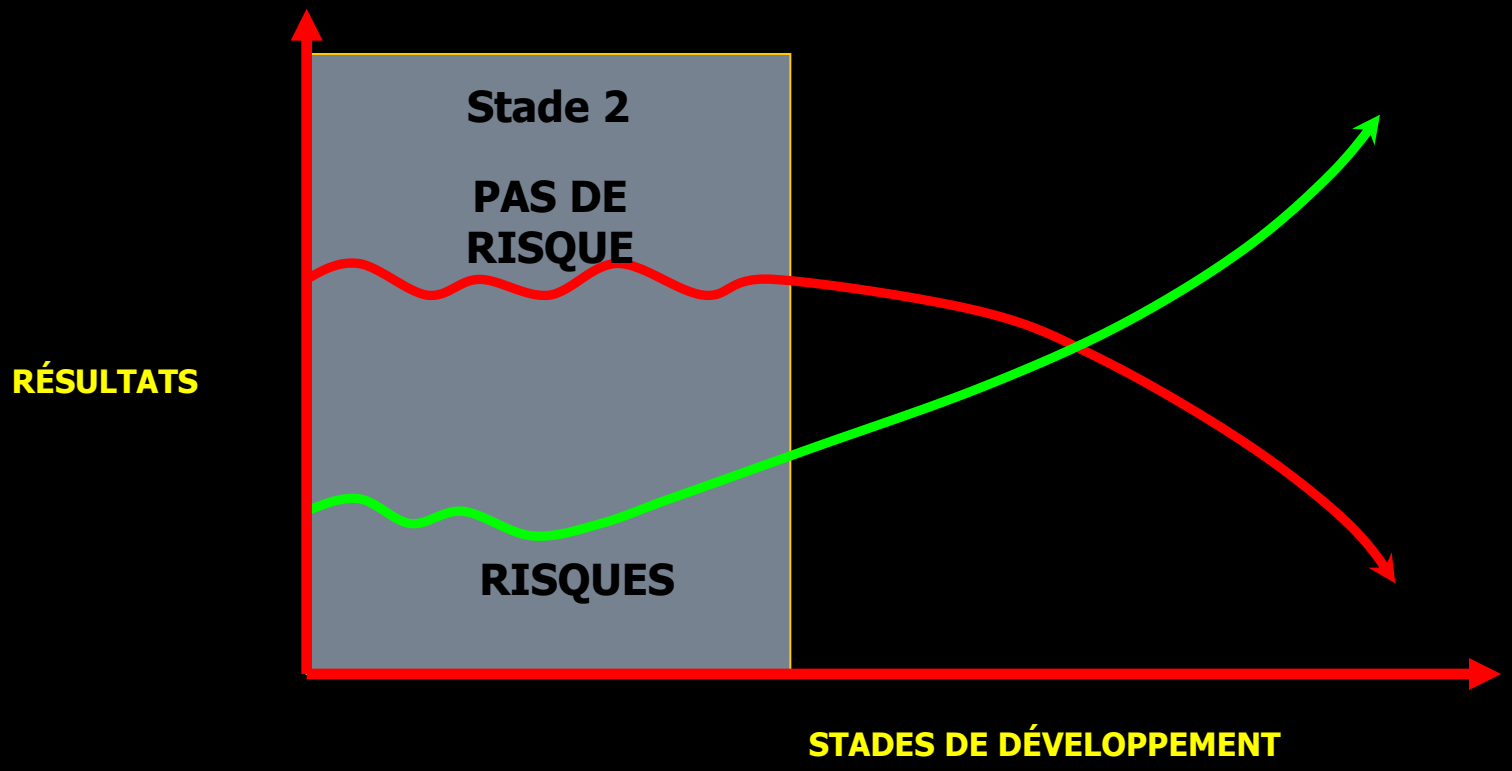
ÇA S'ARRÊTE MAINTENANT !

Phase II

Fédération de SOCCER du Québec

www.federation-soccer.qc.ca

RAPPEL DE LA PHILOSPHIE



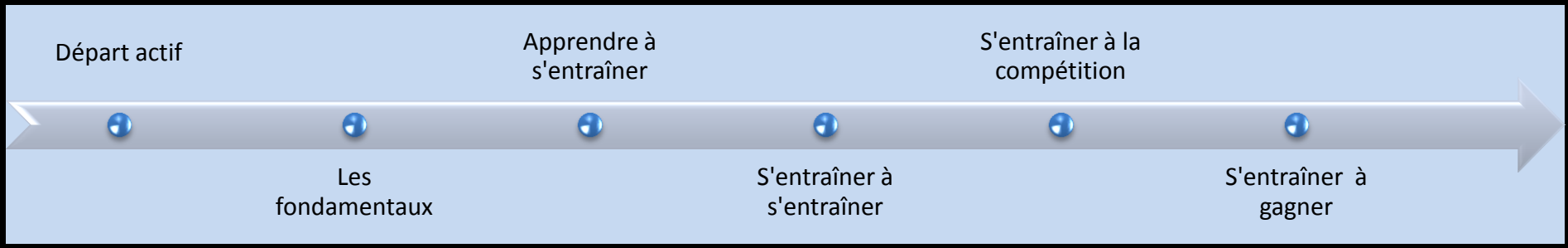
MOMENTUM DU COURS

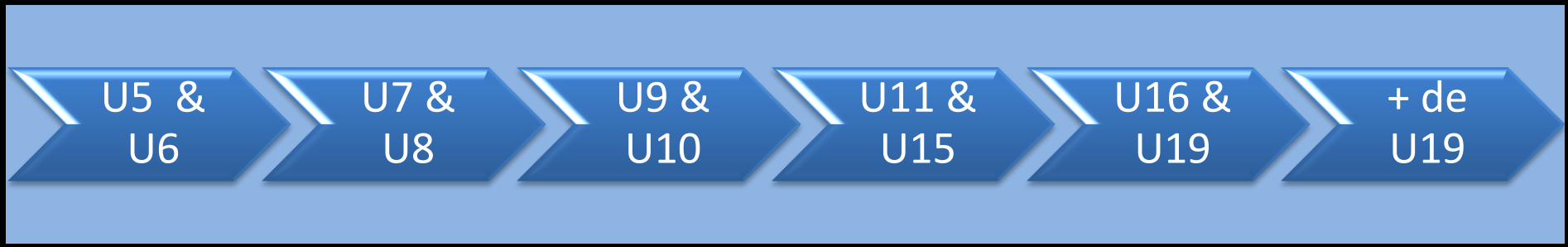
1. Théorie
   - Emploi de la méthode de résolution de problèmes (si possible)
2. séance
   - **démo dans un de vos clubs sur l'organisation par atelier**
3. Documentations complémentaires
   - Document en « porte de grange » sur « Le travail par atelier pour les U5 à U8 »
   - Formats de jeu pour la séance du soccer au Québec

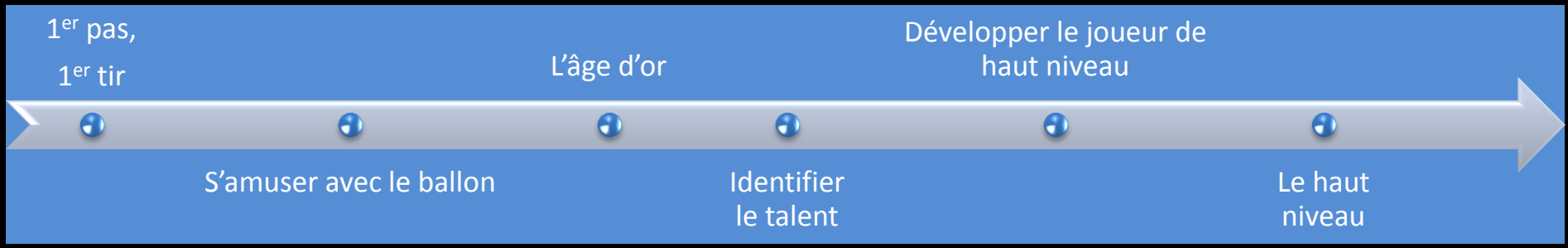
SOMMAIRE

1. Le plan de développement à long terme du joueur : rappel et nouvelles réflexions…
2. Le processus d'apprentissage
3. Le droit à l'enseignement fondamental
4. Les caractéristiques des U7 à U10
5. Les formats de jeu
6. L'organisation des séances
7. Le rôle de l'éducateur (qq. principes pédagogiques)
8. La gestion du «banc »
9. Les conclusions

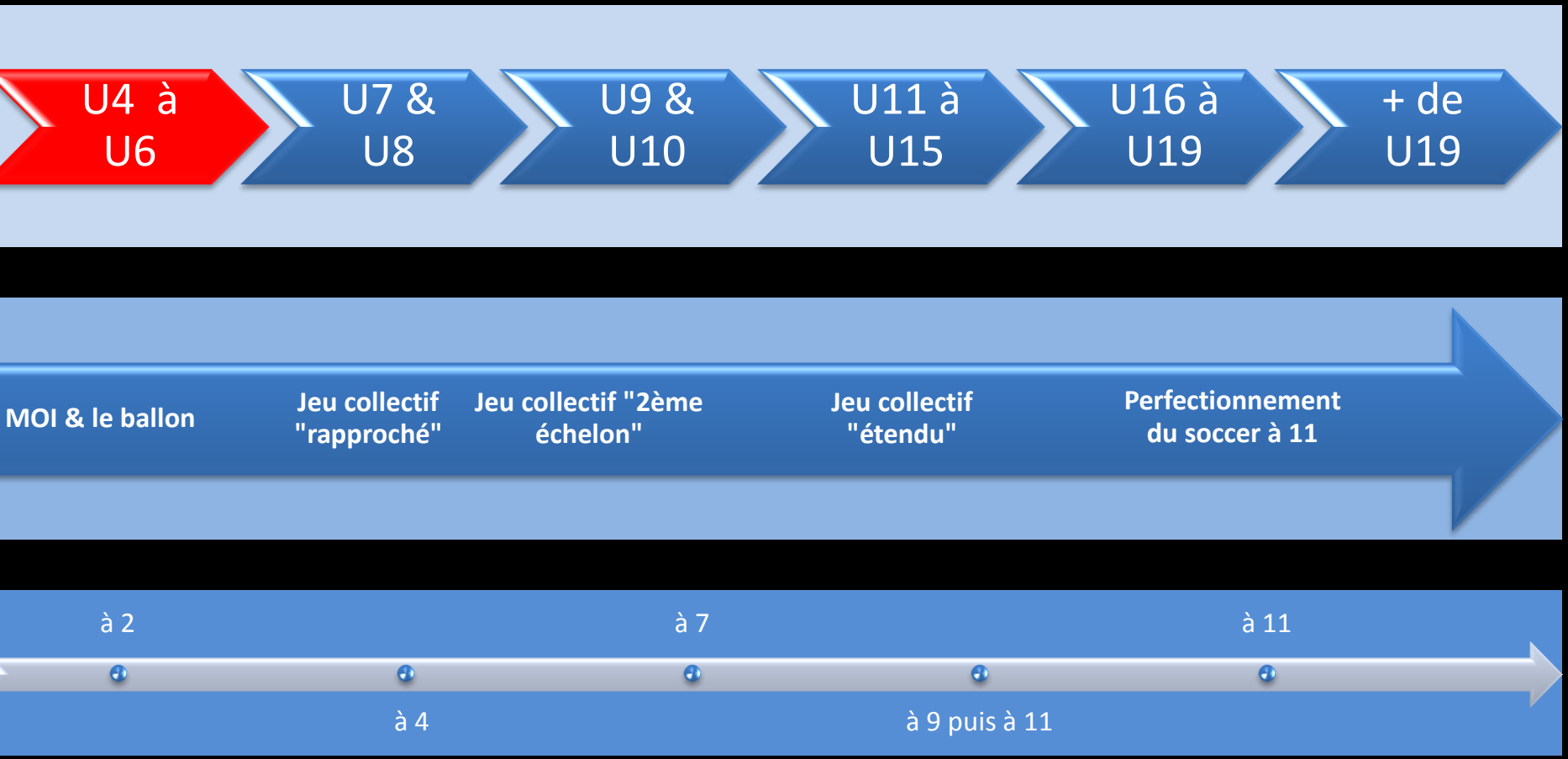
1- LE PLAN DE DÉVELOPPEMENT À LONG TERME DU JOUEUR





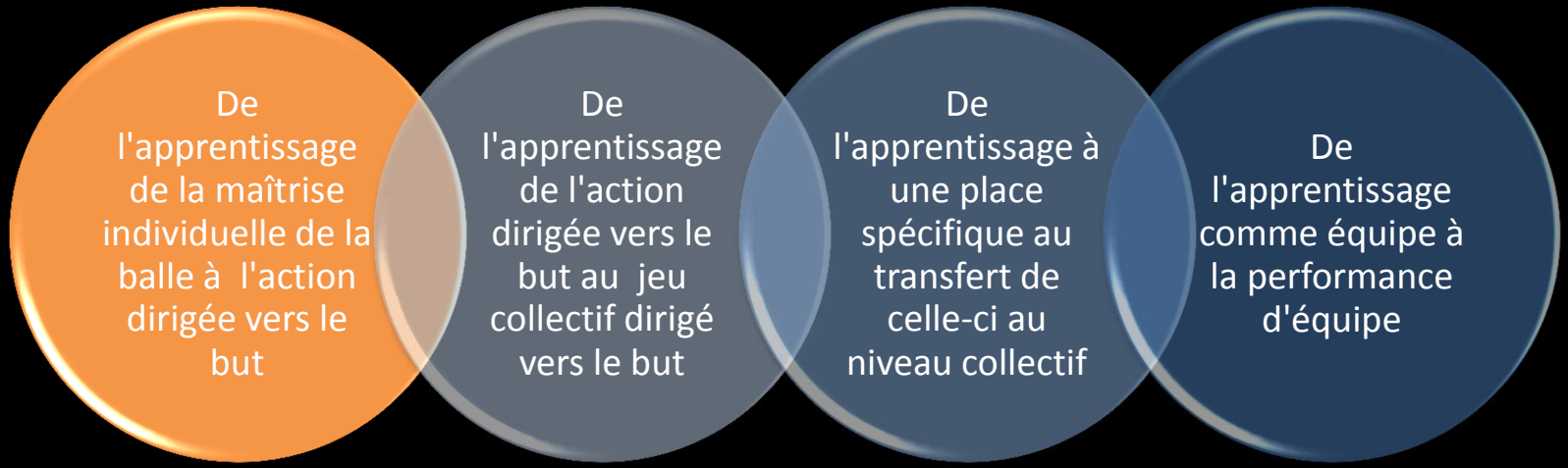


1- LE PLAN DE DÉVELOPPEMENT À LONG TERME DU JOUEUR (2)



2- LE PROCESSUS D'APPRENTISSAGE

U5 & U6 → U7 & U8 → U9 & U10 → U11 & U15 → U16 & U19 → + de U19

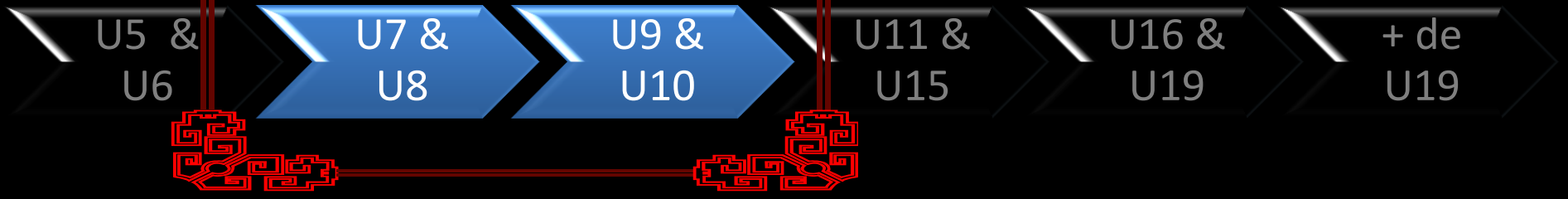


3- LE DROIT À L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL

U5 & U6 | U7 & U8 | U9 & U10 | U11 & U15 | U16 & U19 | + de U19

U7 & U8 + U9 & U10 = Même qualité pour tous et toutes

3- LE DROIT À L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL (2)



- Les caractéristiques des U7 à U10
- Les formats de jeu
- L'organisation des séances
- Le rôle de l'éducateur (qq. principes pédagogiques)
- La gestion du « banc »
- Le contenu et méthodologie des entraînements (2012)

4- LES CARCTÉRISTIQUES DES U7 À U10

Déjà longuement évoquées dans le document « DLTJ de base » mais :

1 - Rencontrer les besoins (motivation) fondamentaux de

JOUER

2- Rencontrer les besoins (motivation) fondamentaux de

APPRENDRE

3- Rencontrer les besoins (motivation) fondamentaux de

COMPÉTITIONNER

4- Rencontrer les besoins (motivation) fondamentaux de

SOCIALISER

5- LES FORMATS DE JEU

SOCCER À 4 FORMATS DE COMPÉTITION POUR U6, U7 & U8

Il n'y a pas de format de compétitions U4 & U5 !

SPHÈRE DE L'INITIATION - STADE : LES FONDAMENTAUX

Organisation de classe « Local » et si possible centralisé

Âges	Gardien	Nbre. maxi. de joueurs par équipe	Arbitre	Éducateur sur terrain	Classement	Durée de jeu	Taille du ballon	Larg. terrain	Long. terrain	Dimension maxi. des buts
U 6	Non	8	Non	Oui	Non	4*10	3-4	20-25	35-45	Cônes
U 7*	Oui	8	Non	Oui	Non	4*12	3-4	20-25	35-45	1.52*2.44
U 8*	Oui	8	Facultatif	Facultatif	Non	4*12	3-4	20-25	35-45	1.52*2.44

5- LES FORMATS DE JEU (2)

SOCCER À 7 FORMATS DE COMPÉTITION POUR U9 & U10

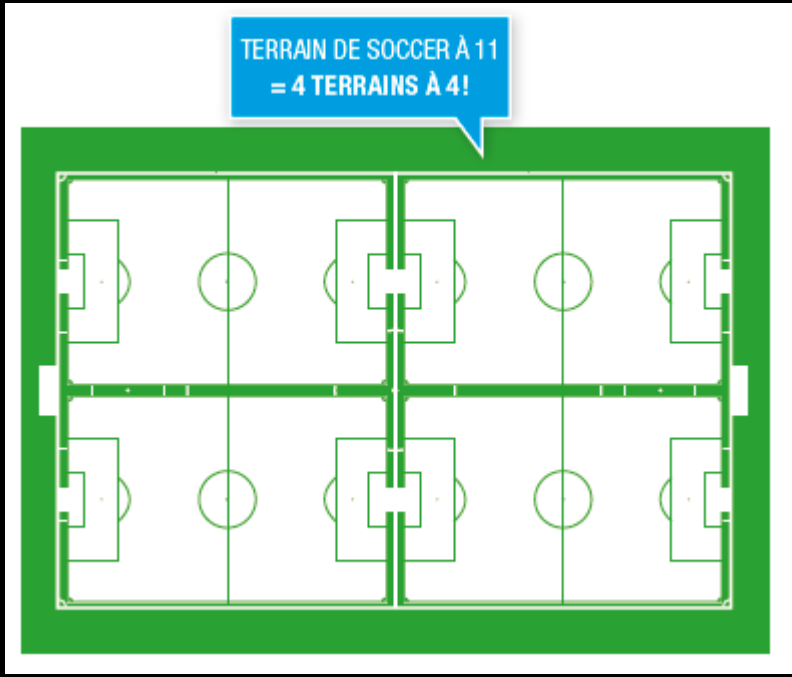
SPHÈRE DE L'INITIATION - STADE : L'ÂGE D'OR DES APPRENTISSAGES

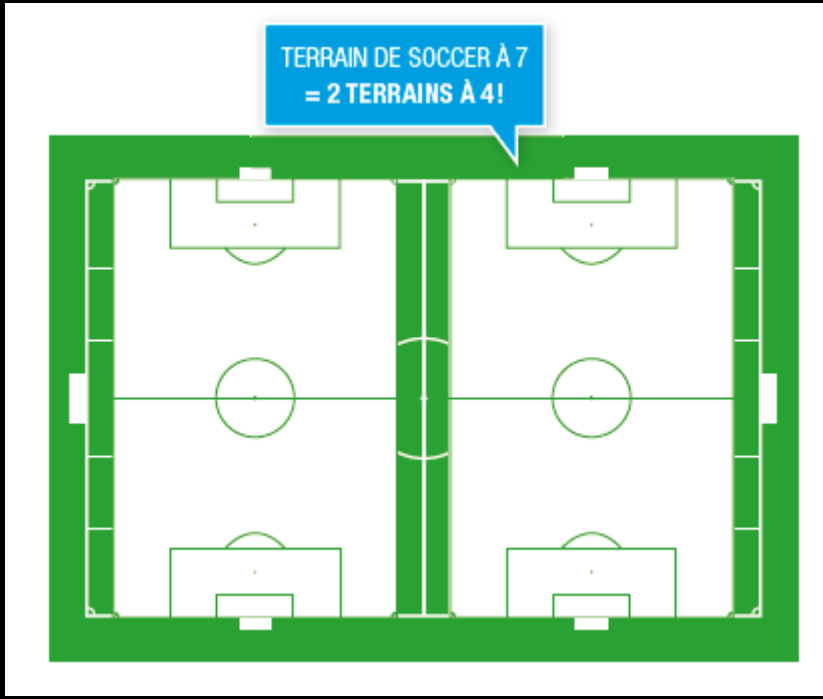
Organisation de classe « Local » ou « A »

Âges	Gardien	Nbre. maxi. de joueurs par équipe	Arbitre	Éducateur sur terrain	Classement	Durée de jeu	Taille du ballon	Larg. terrain	Long. terrain	Dimension maxi. des buts
U 9	Oui	10	Oui	Non	Non	2*25	4	40- 45	45-60	1,83*5,49
U 10	Oui	10	Oui	Non	Non	2*30	4	40-45	45-60	1,83*5,49

Règlement spécifique du soccer à 7.

5- LES FORMATS DE JEU (3)

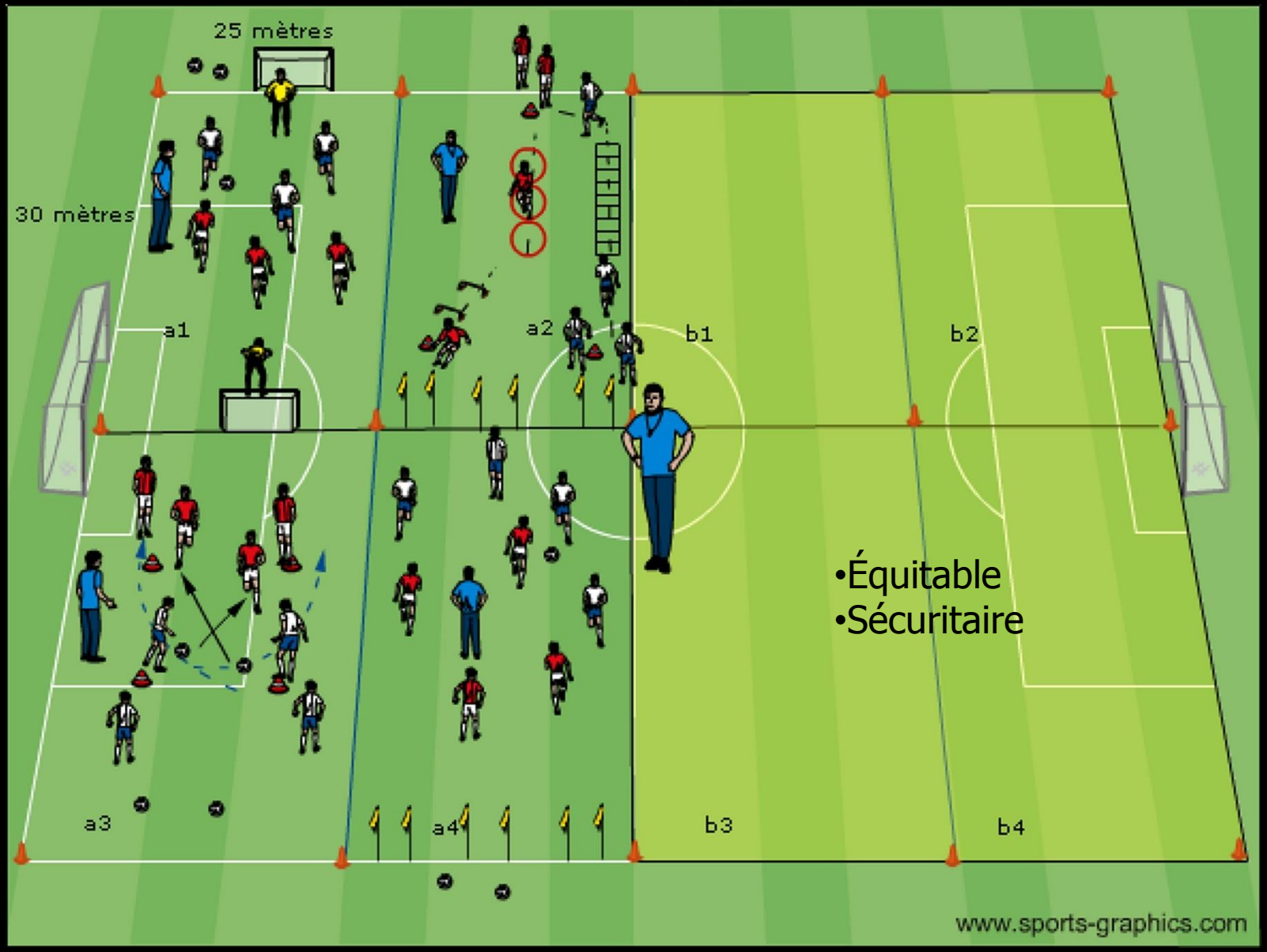




6- L'ORGANISATION DES SÉANCES

Le travail par atelier !

6- L'ORGANISATION DES SÉANCES (2)



6- L'ORGANISATION DES SÉANCES (3)

Les avantages :

- Les séances réunissent TOUS les joueurs du club et d'une même catégorie
- Tous les joueurs reçoivent la même qualité de formation
- Tous les joueurs sont « vus » de la même façon par l'éducateur responsable
- Les séances fonctionnent indépendamment du nombre de joueurs (dans l'exemple de 8 à 64 joueurs!)
- Les entraînements par atelier peuvent être répétés séance après séance sans créer de lassitude
- Moyennant une adaptation, le travail par atelier peut être utilisé pour toutes les catégories (incluant les séniors)
- L'absence d'un accompagnateur n'est pas un problème insurmontable
- Les séances peuvent s'adapter à facilement tous les environnements
- Le matériel est placé à l'avance pour l'ensemble des groupes (et d'autres catégories d'âges)

www.sports-graphics.com

6- L'ORGANISATION DES SÉANCES (4)

Les besoins :

•Nécessite une rencontre préalable entre l'éducateur responsable et les accompagnateurs

•**Nécessite l'implémentation d'une vision club (cours de DTC)**

www.sports-graphics.com

7- LE RÔLE DE L'ÉDUCATEUR (QQ. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES)

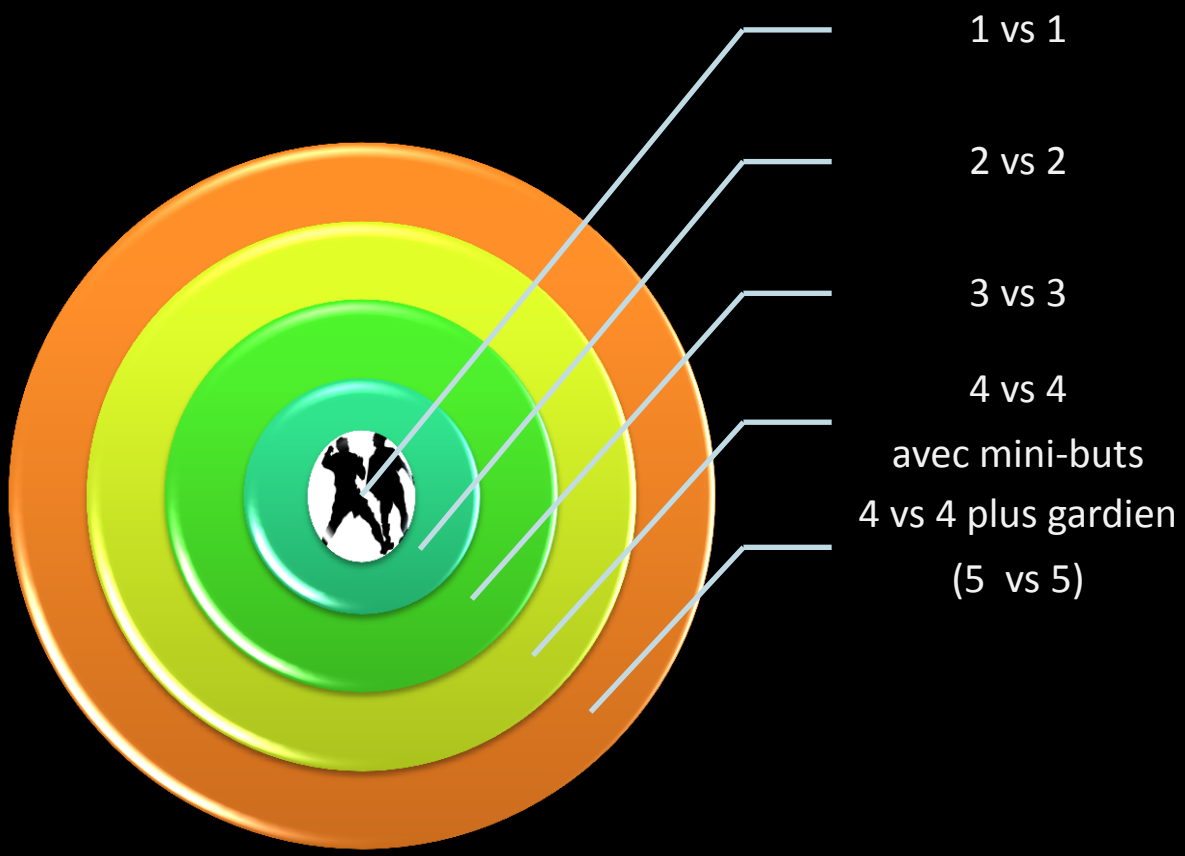
- Enseigner, c'est répéter!
- Enseigner, c'est cumuler !
- Progressivité : sans pression → pression moyenne → pression maximale
- Principes d'enchaînements et de permutations
- Résoudre l'effet « grappe »

7- LE RÔLE DE L'ÉDUCATEUR (QQ. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES) (1)

Enseigner, c'est répéter!

7- LE RÔLE DE L'ÉDUCATEUR (QQ. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES) (2)

Enseigner, c'est cumuler! *(exemple : comment arrivé au (4+G) vs (4+G))*



7- LE RÔLE DE L'ÉDUCATEUR (QQ. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES) (3)

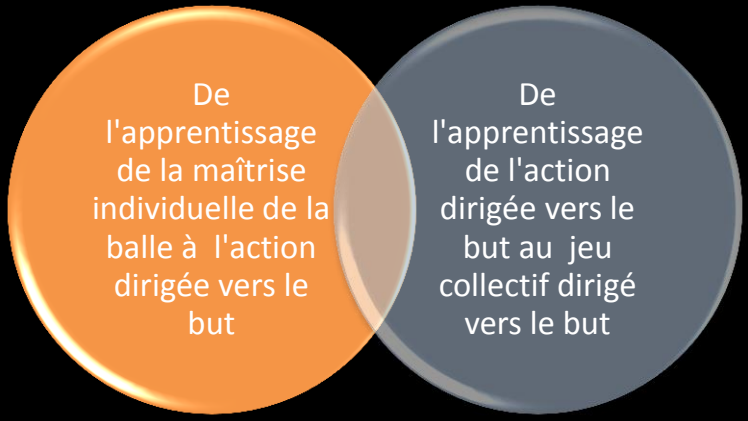
Progressivité : sans pression → pression moyenne → pression maximale

7- LE RÔLE DE L'ÉDUCATEUR (QQ. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES) (4)

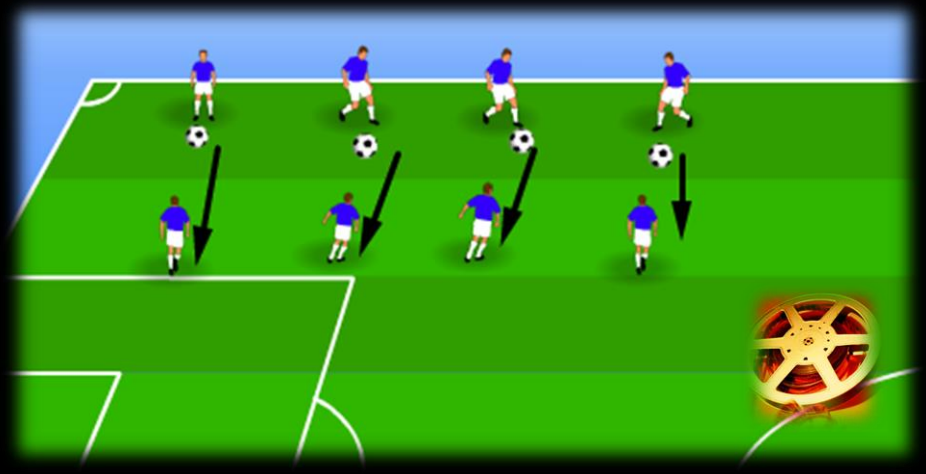
Principes d'enchaînements et de permutations

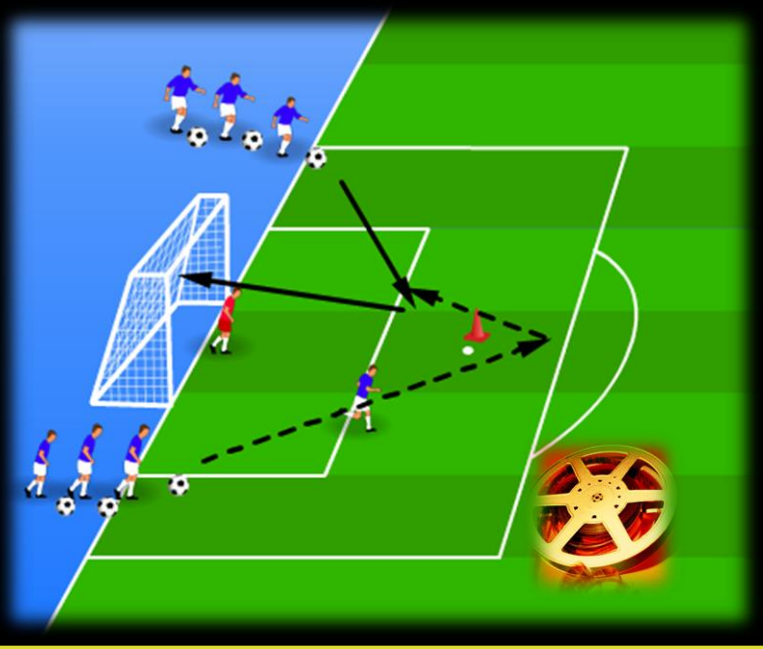
7- LE RÔLE DE L'ÉDUCATEUR (QQ. PRINCIPES PÉDAGOGIQUES) (5)

Résoudre l'effet « grappe » ***(ébauche de piste de réflexion)***



LE KICK
ÇA S'ARRÊTE MAINTENANT !
Phase II





8- LA GESTION DU «BANC »

- En soccer, pourquoi fait-on des changements ?
- Le principe de temps de jeu égal pour tous ?
- En soccer, pourquoi limiter le nombre de changements ?
- Les problèmes d'ordre financier ou d'organisation ?

8- LA GESTION DU «BANC » (2)

- En soccer, les changements sont réalisés principalement pour deux raisons :
  - Répondre à un problème technico-tactique important et demandant une prise de décision rapide de l'entraîneur.
  - Pour remplacer un joueur blessé.
- **Au haut niveau**, le remplacement peut occasionnellement être employé pour gagner du temps. Il peut servir parfois à titre punitif.
- Le principe de temps de jeu égal pour tous (sous certaines conditions : présence à l'entraînement, qualité du travail,…) n'est pas remis en cause. En aucun cas le temps de jeu ne sera plus important si on remplace les joueurs très souvent. En effet le temps de jeu total de l'équipe est immuablement de 11 (joueurs) * 90 minutes = 990 minutes que l'on change aux 5 minutes ou qu'on effectue les changements à la mi-temps.
- De changements trop nombreux nuisent fortement à l'équilibre tactique de l'équipe
- Physiquement, le 2ème souffle au niveau cardio-respiratoire est atteint après une dizaine de minutes. Le joueur atteint sa pleine mesure du point de vue physique après ces délais ! Nos joueurs ne seront jamais bien préparés physiquement si on les remplace trop rapidement
- **La solution organisationnelle et budgétaire : le travail par atelier!**

8- LA GESTION DU «BANC » (3)

•L'habitude de changement trop nombreux et trop rapide provient de l'influence d'autres sports (hockey). Cette façon de procéder n'a absolument aucune justification ni du point de vue tactique ni physique. Généralement, le nombre de joueurs sur le banc est disproportionné par rapport au nombre de joueurs sur le terrain. Idéalement pour un match à 11 vs 11, 4 réservistes sont largement suffisants (2ème gardien compris). Il faut envisager de façon très sérieuse le fait d'avoir moins de joueurs de réserve sur le banc. Il est bien plus profitable d'inscrire une équipe supplémentaire

9- LES CONCLUSIONS