

Les moins de 11 ans

L'INITIATION

Exploration et Fidélisation

C'est une période d'exploration pendant laquelle on doit s'attacher à fidéliser le joueur débrouillé. Vers 9-11 ans, la capacité de maîtrise de concentration apparaît et on peut demander des gestes de plus en plus fins, donc une activité plus technique (sauf pour les chargés lourdes)

Apprendre en jouant / Jouer en apprenant

L'éducateur utilisera :

- Le jeu total pour que les enfants s'imprègnent des valeurs de l'activité et pour donner un sens aux autres situations d'apprentissage
- Des situations problèmes qui vont lui permettre de mobiliser et développer prioritairement les ressources perceptives, décisionnelles techniques
- Des exercices à caractère ludique pour aider le joueur à répondre aux exigences futures sur le plan technique

	Objectifs de travail	Comportements attendus
Jeu de mouvement	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la continuité du jeu en évitant le blocage • Prendre en compte le partenaire • Arrêter le porteur de balle 	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer dans l'axe du porteur de balle • Passer le ballon en relais • Soutenir le porteur de balle sur le plan latéral • Plaquer le porteur de balle • Défendre avec son partenaire proche
Gestion des contacts et des luttes	<ul style="list-style-type: none"> • S'investir dans le regroupement • Rendre le ballon disponible 	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer les différents rôles : Arracher - protéger - ramasser • Placer son buste • Fléchir ses jambes et être équilibré • Amener le ballon loin de la ligne de front et l'utiliser
Lancement de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Se placer pour franchir la ligne d'avantage au plus vite 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire avancer le premier rideau • Réagir vite à la mise en place • Organiser les soutiens au porteur de balle
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> • Intégrer les règles fondamentales • Respecter le hors-jeu sur les phases de blocage 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans le placage • Placer son dos et sa tête, serrer les bras • Se replacer pour soutenir ses partenaires • Etre peu pénalisé • Ne pas faire mal • Ne pas se faire mal

Situations d'apprentissage

I/ Phase de mouvement général et fixation

A/ Circulation offensive, défensive, gestion des luttes et contacts

- [Situation 1](#)
- [Situation 2](#)
- [Situation 3](#)
- [Situation 4](#)

B/ Circulation offensive, défensive, gestion des luttes et contacts, relance du mouvement

- [Situation 5](#)

C/ Circulation défensive, gestion des contacts

- [Situation 6](#)

II/ Phase de mouvement général

A/ Circulation défensive, jeu déployé

- [Situation 7](#)

B/ Contre-attaque à partir du premier rideau

- [Situation 8](#)

III/ Phase de fixation et ordonnée

Relance du mouvement, lancement de jeu

- [Situation 9](#)

A titre d'exemple

ORGANISATION D'UNE SEANCE AVEC UN COLLECTIF DE MOINS DE 11 ANS

Objectif

Par rapport aux ressources du joueur

Thème

Choisi par rapport au jeu

Présentation de la séance

Le choix du thème devra être argumenté en le replaçant comme étant la suite logique des observations et évaluations précédentes d'entraînements, stages ou compétitions. La présentation des objectifs et des thèmes doit permettre aux enfants de se les appro-

questionnement, l'imagerie, l'analyse vidéo, le rappel des phases de jeu peuvent être des moyens pour mieux appréhender les réels échecs observés. Ainsi ces objectifs seront mieux identifiés et assimilés. Les enfants doivent dépasser l'étape de la compréhension pour passer à celle de l'appropriation. Il est indispensable que le projet soit partagé tant par l'encadrement que par les joueurs, ce n'est qu'en ces conditions qu'ils donneront du sens à leurs actions

Mise en train

L'objectif est certes de préparer physiquement et physiologiquement l'enfant à l'activité (élévation de la température interne, augmentation de la musculature, ...) mais la mise en train doit également introduire la séance tant au niveau des diverses ressources du joueur (affective/relationnelle et perspective/décisionnelle) que des exigences du jeu. L'enfant doit ainsi se protéger des risques de blessure et aussi se préparer aux spécificités de la séance. On dit souvent qu'un observateur extérieur doit pouvoir deviner le thème de la séance uniquement en observant la mise en train

On pourra s'appuyer sur les exercices présentés dans les fiches des moins de 7 et des moins de 9.

Corps de la séance

Le choix des situations est fait pour recontextualiser le thème de la séance. L'éducateur place ainsi l'enfant dans une situation la plus possible du contexte d'opposition réelle, tout en maintenant ses exigences propres à l'objectif :

- Augmenter progressivement l'intensité du rapport d'opposition et ainsi atteindre des affrontements proches de ceux des tournois.
- Focaliser l'attention des enfants sur les comportements observés et attendus, en ciblant ceux spécifiques au thème de la séance
- Proposer des repères afin d'aider les joueurs à atteindre leurs objectifs

Situation 1

Effectif total : 2 équipes de 6 à 8 joueurs

(Cf : situations d'apprentissage)

Situation 2

Effectif réduit : 1+1 contre 2 et 2 contre 1+1

(par exemple)

Situation 3

En collectif total, réinvestissement des acquis dans une situation de même type que la situation 1

BILAN

Indispensable pour vérifier et renforcer les acquis

Extraits du document FFR/DTN : Plan de Formation du Joueur Tome 2