

# L'apprentissage

L'éducateur doit s'employer à aider le joueur à développer ses ressources en lui proposant des situations d'apprentissage où chacune sera mobilisée en terme de priorité momentanée (dominante).



## La rotation des dominantes

L'éducateur doit s'employer à aider le joueur à développer ses ressources en lui proposant des situations d'apprentissage où chacune sera mobilisée en terme de **priorité momentanée** (dominante).

Une **rotation méthodique des dominantes** entraînera le joueur dans une **spirale de progrès** à tous les plans, pour autant que l'éducateur sera capable de créer un **climat d'apprentissage** permettant de solliciter et développer les habiletés mentales.



Cependant des **voies rapides** peuvent et doivent être utilisées en ce qui concerne les ressources physiques et la technique spécifique nécessaires à la mise en place de systèmes ou pour assurer la sécurité des joueurs.

Les voies rapides sont celles que l'on emprunte lorsqu'on veut agir sur le jeu, un peu dans l'urgence, en prenant des raccourcis, en sautant des étapes.

Or, si on admet que le joueur construit son jeu, sa formation procède par étapes de découverte, d'exploration, d'assimilation et d'appropriation qui garantissent une stabilité des acquis, mais plus encore une adaptabilité de ses acquis.

Une équipe qui se construit ne procède pas autrement, c'est pourquoi les "voies rapides" doivent rester des **mesures transitoires d'exception**.

### PARTAGE DU PROJET ÉDUCATIF

On comprend l'importance des rapports joueurs - éducateur qui vont déterminer le cadre dans lequel les acteurs vont évoluer. Ce cadre est régi par un certain nombre de règles agréées par l'ensemble du groupe et qu'on appelle "les règles de vie". La cohésion de l'ensemble est garantie par le niveau d'exigence réciproque entre les joueurs et les éducateurs, ce qui confère aux deux parties une obligation de qualité permanente.

Le joueur, qui n'est pas seulement le consommateur d'un contenu conçu et conduit par son éducateur, mobilise ses propres ressources pour progresser en pleine conscience de ce qu'il met en œuvre, ce qui demande partage du projet et des données théoriques.

# L'apprentissage

## Remarques

**L**e haut niveau de pratique actuel ne peut être confondu avec le haut niveau théorique.

Nul ne peut dire quelle sera l'évolution du jeu, tant les possibilités de progrès sont incommensurables. Ce qui est le haut niveau aujourd'hui sera sans doute dépassé demain, comme ce qui faisait lever les foules il y a si peu à l'échelle de l'histoire fait désormais sourire. Voici quelques éléments qui pourraient nous inciter à la modestie :

- C'est l'action combinée de l'entraîneur et des pratiquants qui est source d'innovation et de progrès. L'entraîneur installe le cadre d'évolution à travers le projet de jeu, décèle les indices d'innovation dans l'action des joueurs puis les théorise, rendant possible la construction rationnelle de nouveaux contenus d'enseignement.
- Qui peut prédire l'évolution des qualités physiques, celle des possibilités probables de l'énergie mentale inexplorée et sous-exploitée ?
- Qui a envisagé la véritable mise en synergie des déplacements sur le terrain, en liaison avec des lectures et des prises de décisions véritablement référencées ?
- Qui peut dire à quel moment et comment nous aurons formé des joueurs capables de ne plus lâcher un ballon, de ne plus manquer un plaquage, un coup de pied, de ne plus faire de fautes ?
- Quel sera demain le temps de jeu réel, le nombre de mêlées et d'alignements en touche, la distance parcourue sur le terrain, et toutes ces données chiffrées qui évoluent sans cesse, justement parce que les potentialités des joueurs évoluent.
- Donc c'est bien des possibilités d'évolution des pratiquants qu'il s'agit, dans tous les secteurs de la performance, et dans un cadre qui lui n'évolue pas puisqu'il est délimité par les règles fondamentales : la logique interne de l'activité est immuable mais les possibilités d'évolution de ses modalités sont insondables.
- Nos formes d'enseignement et d'entraînement doivent envisager la totale liberté d'entreprise des joueurs, et ceci ne signifie pas que l'on ne va pas utiliser des principes, voire des systèmes communs, mais que l'on est bien loin de processus d'imitation et de systématisation, au profit d'une prise d'initiative érigée, elle, en système, soutenue et cautionnée par les partenaires et l'entraîneur. Ce que l'on veut imiter aujourd'hui sera dépassé demain.

● Enfin et surtout, ne confondons pas contenus d'enseignement et mise en œuvre d'un continuum d'apprentissage, qui requiert bien autre chose que des connaissances sur le jeu, qui remet le joueur au centre des préoccupations, parce que c'est son évolution à lui que nous traitons. Il ne peut donc s'agir de le confiner dans le moule étroit de nos pauvres représentations sur le jeu, qui se nourrissent de phénomènes de mode à l'exotisme douteux. L'entraîneur a une conception du jeu. Il se l'est construite au fil de son vécu de joueur, de sa formation, de ses rencontres, de sa sensibilité. Cette conception guide sa pensée, mais ne doit pas se transformer en moule dans lequel il voudrait faire entrer son groupe de joueurs.

Avec ce groupe, il doit faire un état des lieux, celui des ressources, puis des besoins, qui sont de deux sortes : les besoins immédiats, et ceux qui seront traités sur la durée.

Cet inventaire est ensuite hiérarchisé, et dès lors, la mise en œuvre doit obéir aux règles de la rotation des dominantes qui requiert toutes ses facultés de diagnostic pour déterminer notamment les facteurs limitants (qui deviennent des dominantes momentanées), qu'il faut traiter pour relancer la progression.

Le projet d'équipe qu'il bâtit ne peut être que la mise en relation de sa conception du jeu (projet de jeu) et du potentiel de son groupe (cumul des ressources).

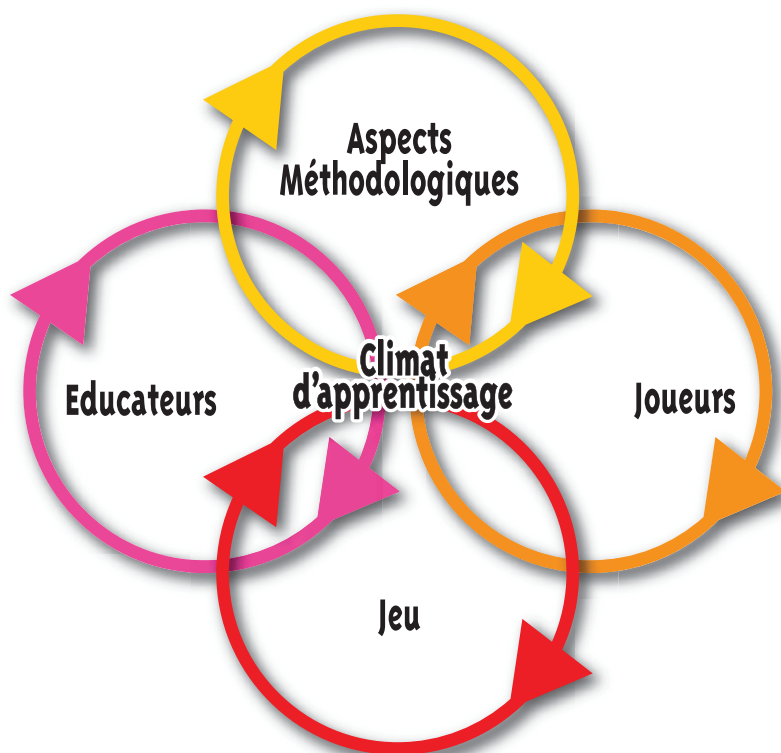
Les exigences de la compétition (ex : début de saison) peuvent amener l'entraîneur à utiliser ce que l'on appelle des "voies rapides". C'est par exemple, la mise en place de systèmes, l'organisation préméditée du déplacement de groupes de joueurs sur le terrain, qui peuvent faciliter la tâche. Les difficultés qui apparaissent alors ont deux origines :

- Les joueurs ne disposent pas d'un bagage suffisant pour répondre à l'imprévu quand il se présente.
- Les systèmes choisis ne sont pas en cohérence avec les principes généraux enseignés sur la durée.



# 'apprentissage

## Le climat d'apprentissage



### NOTRE DÉMARCHE ENGBLOBE TROIS CONCEPTS :

- LES RAPPORTS  
ÉDUCATEURS – JOUEURS
- LA MÉTHODOLOGIE
- LES THÈMES  
ET LES OBJECTIFS

#### LES RAPPORTS ÉDUCATEURS – JOUEURS

On trouve **au centre** du "concept pédagogique" le **dialogue** entre partenaires, à savoir **entre l'Éducateur et le Joueur**. Cette collaboration se caractérise par l'échange d'expériences individuelles et d'informations importantes pour le processus d'apprentissage.

Elle débouche sur des rapports privilégiant la confiance et la responsabilité.

#### LA MÉTHODOLOGIE

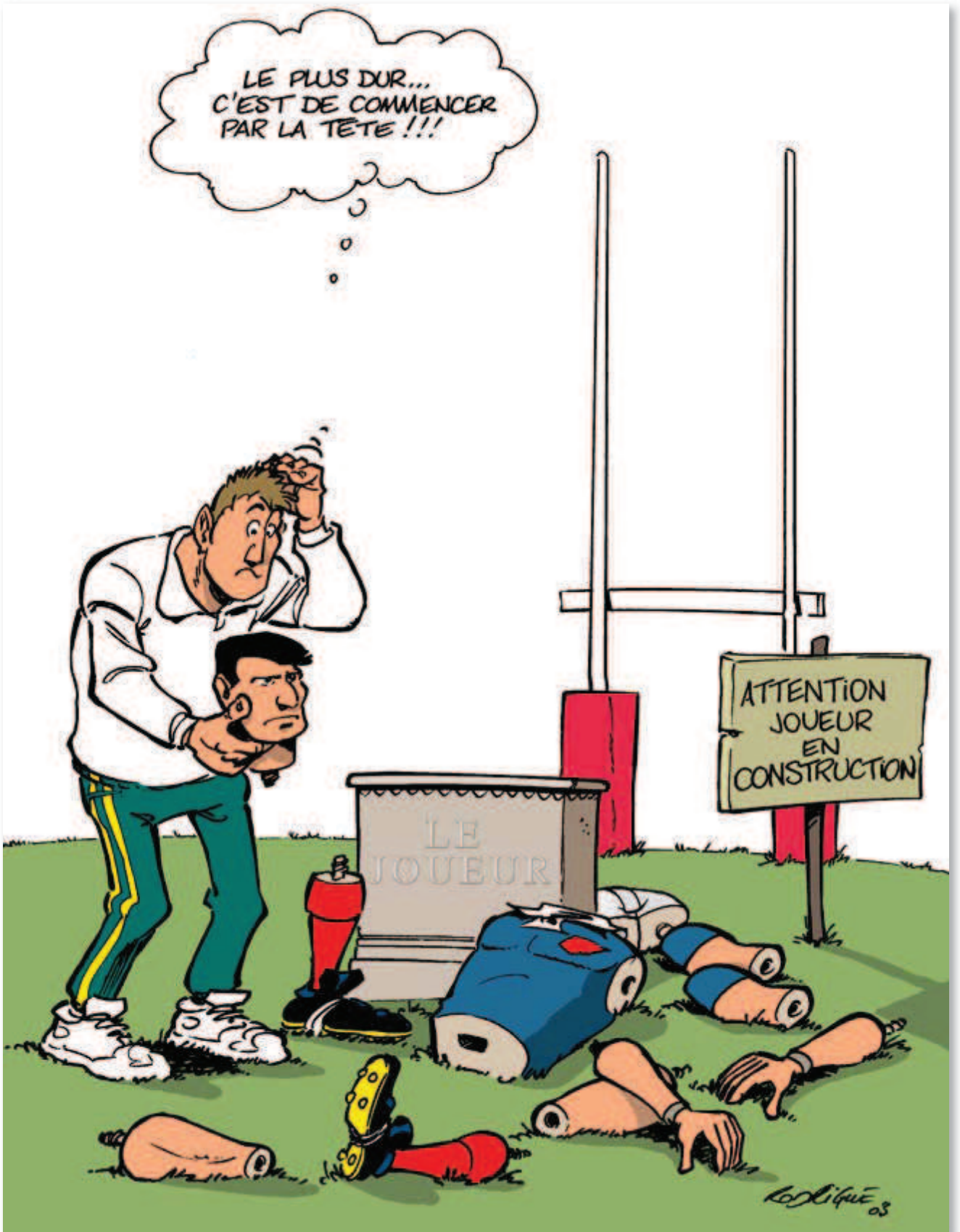
Notre méthodologie consiste à **traiter l'activité** en allant **du simple au complexe** et **du général au particulier**, en respectant une rotation des dominantes momentanées.

Le travail "méthodo-pédagogique" ne sera pas axé uniquement sur une optimisation de la performance, mais devra tenir compte également du développement de la personnalité.

#### LES THÈMES ET LES OBJECTIFS

Extraits de **l'observation du jeu produit** momentanément, ils sont déterminés en référence :

- à notre conception du jeu et de ses fondamentaux,
  - Du Mouvement Général vers les phases Ordonnées,
  - De la tactique vers la stratégie,
  - De la suppléance vers le poste.
- à notre conception du joueur et de ses ressources.



# L'apprentissage

Le respect du cheminement méthodologique, permettra à l'Éducateur de placer les joueurs dans les situations d'apprentissage adaptées à leur niveau momentané et aux perspectives de progrès.

## L'éducateur

Aider le joueur à développer ses ressources pour répondre aux exigences du jeu dans le cadre d'un référentiel cohérent, nécessite la présence d'un éducateur capable :

- D'observer et d'interpréter,
- De concevoir,
- De mettre en place,
- De conduire,
- D'évaluer,
- De réguler.



... donc capable de donner un sens et faire partager ce qu'il enseigne dans un climat de sécurité.

En fonction des niveaux ou des âges des joueurs auxquels il s'adresse, certaines compétences doivent être mises en avant.

Que l'on s'adresse aux "grands" ou aux "petits", le niveau de compétence doit être identique, c'est la nature de ces compétences qui peut être différente.

La reconnaissance des compétences passe par l'obtention de diplômes :

- inscrits dans une filière de formation des cadres,
- officialisés dans le cadre de la grille des obligations faites aux clubs par la F.F.R. en matière d'encadrement,
- notifiés dans le cadre législatif en matière d'encadrement rémunéré.

Ces compétences seront renforcées par la mise en place d'une véritable formation permanente organisée au niveau des différentes structures, à destination de l'Équipe Technique de Club, Départementale ou Territoriale.

S'orienter résolument vers la professionnalisation d'éducateurs à ces différents niveaux d'intervention, favorisera la mise en œuvre d'un plan de formation efficace qui nous permettra de créer un label "École de Rugby Français".





# L'apprentissage

Pour chacune de ces phases de la Formation, il est nécessaire de définir les Objectifs Spécifiques, qui, pour ne pas "brûler les étapes", tiennent compte du jeu produit momentanément, de l'aptitude et des besoins du joueur.

## Les étapes

Le joueur se construit et construit son rugby dans une certaine continuité. Cependant, du débutant au joueur de haut niveau, on peut distinguer quatre grandes étapes dans sa formation.

### L' ENTRÉE DANS L' ACTIVITÉ

Suite à l'accueil des "tout petits", cette phase de découverte et de sensibilisation s'adresse au **joueur débutant**.

### L' INITIATION

C'est une période d'exploration pendant laquelle on doit s'attacher à fidéliser le **joueur débrouillé**.

### LE PERFECTIONNEMENT

Le joueur a choisi le rugby comme activité sportive principale. Cette phase, dans laquelle doit être renforcée la socialisation (le joueur appartient à une équipe), doit être également une période de détection.

C'est une phase qui débouche sur la spécialisation et dans laquelle doivent être opérées les sélections, (**joueur confirmé**).

### L' OPTIMISATION

C'est la période de spécialisation dans le jeu et de développement optimal de l'ensemble des ressources. L'autonomie des joueurs doit être renforcée, (**joueur vers son meilleur niveau**).

#### Les tout petits

- 9 ans

École

- 11 ans

Collège

- 13 ans

#### À 13 ans

- 15 ans

Collège

Lycée

- 17 ans

Apprent.

#### À 17 ans

- 19 ans

Lycée

Université

- 21 ans

Fo. Prof.

Vie active

- 23 ans







# l'apprentissage

## REPÈRES

### NIVEAU 1 :

**Joueur :** privilégier la résolution des problèmes affectifs.

**Jeu :** avancer, s'approprier les règles fondamentales.

### NIVEAU 2 :

**Joueur :** développer les ressources perceptives et décisionnelles.

**Jeu :** coopérer, assurer la continuité du mouvement qui avance.

### NIVEAU 3 :

**Joueur :** solliciter en priorité les capacités adaptatives (suppléance et polyvalence).

**Jeu :** renforcer la notion de rôle et les principes de circulation des joueurs en situations tactiques.

### NIVEAU 4 :

**Joueur :** optimiser les ressources (spécificité).

**Jeu :** renforcer la notion de poste et les règles de circulation des joueurs en situations stratégiques.

Quatre niveaux ont été déterminés "arbitrairement" pour mieux se repérer dans le processus d'apprentissage.

## Les niveaux de jeu

**N**ous rappelons (cf. "étapes") que le joueur se construit et construit son rugby dans une certaine continuité.

L'éducateur fait partie intégrante de cette auto-construction, puisque ses interventions constituent une aide nécessaire (co-construction) pour chacune des étapes.

Afin de mieux se situer et agir, il doit identifier dans chacune des étapes des comportements individuels et collectifs caractéristiques.

### L'observation doit prendre en compte le jeu produit et ses exigences :

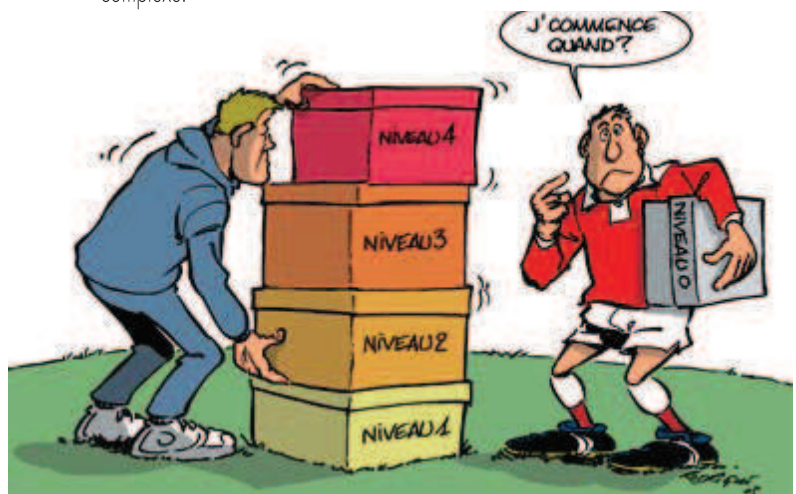
#### Pour avancer en continuité

- participer, avec ou sans ballon, au jeu de mouvement,
- gérer les contacts, les luttés,
- déclencher des lancements de jeu,
- respecter les règles,
- organiser les phases ordonnées.

#### ainsi que les ressources momentanées des joueurs :

- affectives et relationnelles,
- perceptives et décisionnelles,
- techniques,
- physiques,
- mentales.

L'évaluation et l'interprétation qui en résulte autorisent l'éducateur à déterminer des niveaux de jeu pour lesquels il pourra, dans un climat d'apprentissage sollicitant les habiletés mentales, fixer des objectifs et proposer des modalités pédagogiques, dans le respect d'une démarche allant du général au particulier et du simple au complexe.





# 'apprentissage

## Niveau 1

### Comportements observables

#### ● PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

- peu de mouvements en avançant ou actions individuelles de course : repère utilisé, le ballon, (pour le posséder), puis le ballon et la ligne de but (pour le faire avancer),
- des maladresses,
- pas d'avancée en continuité, les passes sont le fait du hasard ou elles sont effectuées pour se débarrasser du ballon,
- les plaquages sont rares, ce sont le plus souvent des blocages debout, ou des accrochages, l'opposition s'effectue le plus souvent en reculant.

#### ● GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

- des attitudes de crainte par rapport au contact avec le sol, ou à l'adversaire,
- les regroupements sont nombreux, pas structurés, anarchiques, les joueurs sont plusieurs de la même équipe à lutter pour le ballon,
- les joueurs s'engagent différemment dans l'intensité, mais il n'existe pas de différenciation des rôles,
- des joueurs au cœur du regroupement se montrent très actifs,
- d'autres joueurs s'investissent moins intensément en périphérie,
- certains restent satellites par crainte ou par tactique.

#### ● DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

- les lancements de jeu sont peu intelligents, ils opposent les points forts aux points forts adverses,
- il existe souvent des blocages immédiats,
- les joueurs déclenchent par des actions de contournement individuelles,
- pas de jeu sans ballon, ni de "pré-action", sur ces phases de lancements.

#### ● RESPECTER LES RÈGLES

- non respect des règles fondamentales,
- méconnaissance des droits et devoirs sur le plan de la loyauté et de la sécurité,
- actes d'anti-jeu : cravates, certains croche-pieds, raffuts trop violents,
- réaction trop énergique pour se débattre, poussée sur quelqu'un qui ne s'y attend pas...
- gestes dangereux pour soi, ses adversaires ou ses partenaires,
- le jeu au sol : certains joueurs conservent le ballon au sol,
- le hors-jeu : le soutien est réalisé en avant du porteur du ballon,
- la marque : le joueur jette le ballon dans l'en-but, sans l'aplatir.

### Objectifs

Bien que la résolution des problèmes liés à l'incertitude de combat soit prioritaire, ceux de l'incertitude logique n'en sont pas moins présents. Les objectifs se situent principalement au niveau psycho-affectif :

- prendre du plaisir à combattre loyalement,
- réguler son énergie dans le jeu de combat collectif,
- respecter l'adversaire, jouer à combattre.

Mais également au niveau des fondamentaux du jeu :

- apprendre par nécessité les règles fondamentales : la marque, le hors-jeu, le tenu, les droits et les devoirs,
- avancer seul ou en grappe,
- empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe,
- s'investir dans la lutte collective.

### Situations d'apprentissage

#### ● LES SITUATIONS TESTS

La situation de référence à 6 contre 6, 8 contre 8 permet l'évaluation des comportements (terrain étroit environ 15 m de large). Une situation test de 1 contre 1 permet également de mesurer le potentiel tactique et affectif dans un rapport homme contre homme.

#### ● LES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

Le jeu ancien permet de revivre, et de faire comprendre la nécessité des règles à l'occasion d'une première séance (jeu de bataille).

#### ● LES EXERCICES

- exercices d'habileté motrice générale (courir, sauter, rouler, etc...) avec ou sans ballon,
- jeux de luttes individuelles ou collectives,
- jeux quadrupédiques.

#### ● LES COMPÉTITIONS ADAPTÉES

Règles de jeu adaptées (cf. Rugby Digest).

### Démarche

À ce niveau, la démarche doit être totalisante, c'est-à-dire que le joueur construit son rugby, et le jeu construit le joueur. L'activité proposée implique les différents plans de l'individu (affectif, cognitif, moteur), elle n'est pas dénaturée, elle est aménagée pour être sécurisante et permettre des progrès sur les deux plans de l'incertitude de combat et de la logique.

# 'apprentissage

## Niveau 2

### Comportements observables

#### ● PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

- les joueurs avancent individuellement mais passent le plus souvent au moment du blocage, ils attendent d'être pris pour assurer la continuité,
- le soutien au porteur est peu efficace, les joueurs sont nombreux dans l'axe, plus ou moins éloignés du porteur mais peu nombreux sur le plan latéral,
- le joueur opposant est centré sur le porteur du ballon, il commence à être efficace lors des plaquages, il met l'adversaire au sol,
- les joueurs en opposition ne sont pas encore organisés collectivement, ils ne constituent pas toujours un rideau efficace,
- le soutien en opposition est peu ou mal réalisé.

#### ● GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

- les regroupements avancent, le ballon est conservé mais pas libéré au bon moment,
- les attitudes sont plus efficaces pour la poussée, le buste est placé, le joueur s'engage avec la tête et les épaules, les jambes sont fléchies,
- l'organisation au contact n'est pas bien maîtrisée, le joueur n'est pas fléchi, stable sur ses appuis, le ballon n'est pas éloigné rapidement de l'adversaire,
- le soutien sur les blocages commence à devenir efficace, la répartition des rôles apparaît (arracher, ramasser, pousser, ou repousser sur mêlée spontanée ou maul).

#### ● DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

- certains lancements sont effectués en avançant mais pas toujours adaptés aux points faibles de l'adversaire,
- les principes de soutien en utilisation suffisent pour être efficace face à des oppositions mal organisées, les joueurs ne sont pas tous alignés et n'avancent pas ensemble dans le premier rideau.

#### ● RESPECTER LES RÈGLES

- les joueurs ont intégré les règles fondamentales,
- la manière de marquer en aplatissant le ballon derrière ou sur la ligne de but,
- le hors-jeu dans le jeu courant : très peu d'en-avant volontaire,
- le jeu au sol : lorsqu'ils sont au sol les joueurs ne jouent plus le ballon,
- les joueurs ont assimilé les notions élémentaires de touche et touche de but,
- le joueur ne respecte pas toujours le règlement sur les phases de blocages,
- il joue le ballon avec les mains lors de mêlée spontanée,
- les joueurs ne se lient pas ou ne participent pas toujours d'une manière licite aux regroupements, ils sont hors-jeu.

### Objectifs

#### ● PSYCHOLOGIQUES ET SOCIOLOGIQUES

- prendre du plaisir à combattre loyalement,
- réguler son énergie dans le combat collectif,
- respecter l'adversaire, jouer à combattre.

#### ● PERCEPTIFS ET DÉCISIONNELS

- avancer seul ou en grappe et avancer en utilisant les partenaires proches,
- empêcher d'avancer seul ou collectivement dans la grappe et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires proches,
- s'investir dans la lutte lors des phases de blocages,
- s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon,
- se placer pour franchir la ligne d'avantage dès le lancement du jeu (sur coup franc ou pénalité) lorsque l'adversaire est désorganisé.

### Situations d'apprentissage

#### ● LES SITUATIONS TESTS

Le jeu à 8 contre 8, 1+1 contre 1+1 sur terrain étroit.  
2 contre 1+1.

#### ● LES SITUATIONS PROBLÈMES

Le jeu de relais constitue une des situations mères à ce niveau, le passe-muraille, les jeux de plaquage, le jeu du miroir.

#### ● LES EXERCICES

Utiliser les mêmes exercices qu'au niveau 1.

#### ● LES COMPÉTITIONS ADAPTÉES

Jeu à 8 sans mêlées ni alignements "ordonnés", par exemple le jeu à 8 avec aménagement du règlement (cf. Rugby Digest).

### Démarche

La démarche utilisée reste une démarche totalisante, active. L'éducateur met en place des situations de jeu à effectif complet (8 contre 8) adaptées, comportant une pression d'apprentissage afin de permettre aux joueurs de mettre en œuvre des compétences qu'ils ont sur un plan potentiel. L'éducateur détermine les objectifs, définit les principes d'action. Ceux-ci peuvent être donnés au départ ou émerger au travers des bilans en cours de situation. Il organise les groupes, la durée, l'espace, les règles ; il fait jouer, anime, encourage. Il effectue des bilans en rapport avec les objectifs pendant la situation et remet en pratique. Il réalise un bilan en fin de situation. Une attention particulière doit être apportée à l'ordre des objectifs ; en effet le niveau de jeu évolue sur les plans de l'utilisation et de l'opposition (les principes sont identiques). Il faut donc alterner ces deux types de mise en situation.

Les situations de références 2 x 1+1 doivent principalement être travaillées dans le collectif (idem 1).

# 'apprentissage

## Niveau 3

### Comportements observables

#### ● PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

- les joueurs avancent et passent le plus souvent avant d'être pris, ils ne choisissent pas toujours le partenaire le mieux placé pour assurer la continuité.
- le jeu au pied est quelquefois utilisé mais le ballon est le plus souvent rendu à l'adversaire sans pression.
- le soutien au porteur devient efficace, les joueurs se placent à la fois sur la largeur et dans l'axe du porteur, mais pas toujours en fonction de l'adversaire.
- le joueur opposant se décentre du ballon, il commence à être efficace lors des plaquages, il avance et met l'adversaire au sol.
- les joueurs en opposition sont organisés collectivement, ils constituent et reconstituent souvent un premier rideau sur toute la largeur qui avance.
- le soutien en opposition est mieux réalisé, le deuxième rideau se met en place à l'intérieur du premier rideau.
- l'opposition est capable de récupérer et contre-attaquer sur les pertes de ballon provoquées.

#### ● GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

- les regroupements avancent, le ballon est conservé et libéré au bon moment en fonction de la ligne d'avantage (libération lente ou rapide) en fin de niveau.
- les attitudes sont plus efficaces pour la poussée, le buste est placé. Le joueur s'engage avec la tête et les épaules, les jambes sont fléchies, la poussée s'effectue de bas en haut.
- l'organisation au contact est mieux maîtrisée, le porteur est fléchi, stable sur ses appuis, le ballon est éloigné rapidement de l'adversaire
- l'organisation du joueur au sol est également plus efficace, il libère et pose le ballon du bon côté.
- le soutien sur les blocages devient efficace, la répartition des rôles (arracheur, pousseur...) est effective.

#### ● DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

- certains lancements deviennent stratégiques, ils sont effectués en avançant avec un début de différenciation des rôles (avants, trois-quarts, demis...).
- les joueurs commencent à s'adapter aux points faibles de l'adversaire,
- ils placent un perforant en face d'une zone fragile ou utilisent le jeu au pied s'il n'y a pas de rideaux profonds.
- les principes de soutien en utilisation suffisent pour être efficace face à des oppositions mal organisées.
- les joueurs opposants ne sont pas toujours alignés et n'avancent pas ensemble dans le premier rideau.

#### ● RESPECTER LES RÈGLES

- les joueurs ont intégré les règles fondamentales.
- les joueurs respectent le règlement sur les phases de blocages : hors-jeu, forme de liaisons.
- certains joueurs se retrouvent hors-jeu sur le jeu au pied de leurs partenaires.

- ils ne respectent pas toujours les règles complémentaires sur les nouvelles phases ordonnées à effectif réduit (mêlées, alignements à 3 : hors-jeu, nombre de joueurs participants...).

#### ● ORGANISER LES PHASES ORDONNÉES

- une ébauche d'organisation est observable lors des touches réduites, ou des mêlées à 3, les joueurs utilisent les principes d'efficacité acquis dans les étapes précédentes,
- le placement dans les mêlées n'est pas toujours efficace, les liaisons ne sont pas parfaites.

### Objectifs

#### ● PSYCHOLOGIQUES ET SOCIOLOGIQUES

- prendre du plaisir à combattre loyalement,
- réguler son énergie dans le jeu de combat collectif,
- respecter l'adversaire, jouer à combattre.

#### ● PERCEPTIFS ET DÉCISIONNELS

##### Dans le mouvement général

- avancer en utilisant les partenaires proches et plus éloignés, c'est-à-dire choisir la forme de jeu la plus efficace pour continuer d'avancer.
- empêcher d'avancer seul et s'organiser pour s'opposer avec ses partenaires sur plusieurs rideaux.

##### Sur les phases de fixation

- s'investir dans la lutte lors des phases de blocage.
- s'organiser individuellement et collectivement pour conserver ou récupérer le ballon.

##### Dans les phases ordonnées

- se placer pour franchir la ligne d'avantage dès le lancement du jeu (sur coup franc ou pénalité et phases ordonnées à collectif réduit).

### Situations d'apprentissage

#### ● LES SITUATIONS TESTS

- Le jeu à 8 contre 8, le 2+1 contre 2+1 en situation de déséquilibre.

#### ● LES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

- Travailler le mouvement général du jeu en opposition par la mise en place des rideaux défensifs et du jeu en utilisation par l'alternance intelligente des formes de jeu ainsi que la gestion des relances.

#### ● LES EXERCICES

Organisation des joueurs sur les contacts. Travail systématique du jeu au pied.

#### ● LES COMPÉTITIONS ADAPTÉES

Du jeu sans mêlées ni alignements "ordonnés" au jeu avec phases ordonnées à collectif réduit (3 ou 5 en mêlée). Jeu à 7.

### Démarche

Il n'existe plus à ce niveau une démarche unique utilisée par l'entraîneur. En effet en fonction des objectifs, il se sert de situations-problèmes afin de développer les aspects de l'intelligence tactique, mais il met en place également des exercices de perfectionnement technique sur le plan de la polyvalence gestuelle.

# 'apprentissage

## Niveau 4

### Comportements observables

#### ● PARTICIPER AVEC OU SANS BALLON AU JEU DE MOUVEMENT

Deux types de circulation des joueurs et du ballon co-existent, se renforcent et se précisent :

- circulation des joueurs dans les phases de mouvement général et les phases de fixation fugitives avec une redistribution des joueurs en situation de déséquilibre momentané qui repose sur la lecture du jeu à partir d'un cadre référencé - le plan de circulation.
- circulation des joueurs dans les phases de fixation avec regroupement et les phases ordonnées avec une redistribution des joueurs à l'équilibre nécessitant des organisations collectives et des relances ou des lancements de jeu codifiés, annoncés et connus de tous.

Ces deux types de circulation interdépendantes s'enrichissent mutuellement, se perfectionnent et se complexifient progressivement. Elles permettent une circulation du ballon plus pertinente, une distribution défensive plus efficace et, surtout, facilitent le changement du statut opposant utilisateur ou utilisateur opposant.

#### ● ORGANISER LES PHASES ORDONNÉES

La spécificité du jeu au poste se précise et les organisations collectives deviennent de plus en plus efficaces.

#### ● GÉRER LES CONTACTS, LES LUTTES

À partir du cadre de circulation des joueurs (tactique et stratégique), les joueurs subissent ou provoquent des arrêts du ballon qui entraînent des luttes pour sa conservation ou sa récupération.

La redistribution des joueurs, lors de ces arrêts du ballon, l'organisation collective des luttes, associées au perfectionnement de la technique individuelle et au renforcement des qualités physiques, permettent de choisir entre une sortie rapide ou retardée du ballon, de décider du côté et de la forme de jeu à utiliser pour la relance, ou bien d'adopter une circulation défensive adaptée.

#### ● DÉCLENCHER LES LANCEMENTS DE JEU

Tous les lancements de jeu deviennent stratégiques et sont annoncés. Ils se complexifient au fur et à mesure du développement des moyens d'action (ressources perceptives et décisionnelles, techniques spécifiques et qualités physiques).

Les lancements sont parfois programmés sur plusieurs temps de jeu, mais laissent toute liberté au porteur du ballon de prendre des initiatives lorsque se présente l'opportunité.

Progressivement ses partenaires répondront de manière adaptée à sa prise de décision.

Les systèmes défensifs seront d'autant plus efficaces qu'ils permettront une redistribution en rythme et en nombre des opposants dès qu'ils auront compris les intentions des utilisateurs et perçu l'espace menacé momentanément.

#### ● RESPECTER LES RÈGLES

Il ne s'agit plus seulement, à ce niveau, de connaître le règlement, mais de le respecter (souci d'efficacité et de sécurité).

Les joueurs ont totalement intégré les notions de l'utilisation de la règle et doivent s'adapter à la pratique de l'arbitrage.

### Objectifs

Ce sont les mêmes qu'au niveau précédent mais les comportements sont affinés, perfectionnés.

#### ● PSYCHOLOGIQUES ET SOCIOLOGIQUES

Doivent être prises en compte les contraintes et les difficultés que génèrent de nouvelles formes de pression (résultats, médiatisation, finances, relations avec l'employeur, relations familiales...) qui permettent d'envisager l'initiation à une démarche d'entraînement mental (prise en compte d'habiletés telles que la concentration, la motivation, la confiance...).

#### ● PERCEPTIFS ET DÉCISIONNELS

Les mêmes qu'au niveau précédent en ce qui concerne les situations à dominante tactique.

En ce qui concerne les situations à dominante stratégique, rester dans le système choisi et prendre une initiative dès que l'opportunité se présente. Savoir répondre à cette initiative.

#### ● TECHNIQUES

Renforcer la technique spécifique du jeu au poste et assurer la polyvalence sous une forte pression.

#### ● PHYSIQUES

Renforcement musculaire avec ou sans charge.

Amélioration de la vitesse.

Développement des filières "aérobie" et "anaérobie".

### Situations d'apprentissage

#### ● LES COMPÉTITIONS ADAPTÉES

La pratique des compétitions à XV du meilleur niveau est l'objectif à atteindre.

Cependant cela ne doit pas faire oublier que les joueurs peuvent vivre des pratiques à XII ou à VII.

#### ● LES SITUATIONS TESTS

2 + 2 contre 2 + 2.

#### ● LES SITUATIONS PROBLÈMES

Dans les situations tactiques (suppléance).

Dans les situations stratégiques (tâches liées au poste à l'intérieur du système).

#### ● LES EXERCICES

Utiliser tous les exercices d'habileté gestuelle, de technique spécifique, de renforcement musculaire ... mais surtout ne pas oublier de les recontextualiser.

### Démarche

Le dosage dans l'alternance de situations de jeu libre, de jeu dirigé, de situations problèmes en collectif total, de ligne ou homme contre homme, et d'exercices doit être impérativement respecté.

# 'apprentissage

## SITUATIONS TERRAIN

## COMPÉTITION

JEU LIBRE

JEU DIRIGÉ

JEU À THÈMES

SITUATIONS  
PROBLÈMES

SITUATIONS FERMÉES

EXERCICES

## SITUATIONS HORS DU TERRAIN

## PROGRAMMATION PLANIFICATION

L'alternance des situations d'apprentissage sera planifiée, programmée dans un souci de cohérence et de logique, en fonction, principalement, des constats et des enseignements puisés dans la compétition.

## Les situations d'apprentissage

Les situations d'apprentissage sont multiples. Elles se déroulent en alternance et s'articulent méthodiquement, sur le terrain ou en dehors.

### 1 Les situations hors du terrain

S'appuyant sur des supports tels que vidéo, tableau, dialogue, elles constituent un moyen, avec le terrain, de partage des données théoriques entre les joueurs et l'éducateur.

### 2 Les situations sur le terrain, qui peuvent se dérouler avec ou sans opposition ...

#### ● LES COMPÉTITIONS :

Elles occupent une place centrale parmi les situations d'apprentissage, car elles placent le joueur dans la plénitude des exigences du jeu.

Elles constituent pour l'éducateur le point de départ de la construction d'autres situations et le moyen privilégié de l'évaluation. Le climat favorisant les apprentissages, le plaisir et la fidélisation des joueurs devra être garanti.

#### ● LE JEU LIBRE, LE JEU DIRIGÉ

C'est le moment où le joueur s'exerce à ce qu'il sait faire et peut exprimer, dans le plaisir, sa créativité et ses qualités d'adaptation.

L'éducateur peut faire évoluer son implication du "laisser faire" (simple observateur ou arbitre) au "jeu à thèmes" où le traitement ne consistera qu'à garantir des mises en situation correspondant aux objectifs visés.

#### ● LES EXERCICES

Nous classons dans cette catégorie tous les exercices préparatoires, les répétitions gestuelles, les situations sans opposition, avec utilisation de matériel (joug, boucliers...).

Ce peut être également un moment de renforcement des acquis ou encore l'occasion d'automatiser certaines réponses.

L'éducateur veillera à assurer le lien entre ces mises en situation et le jeu et fera preuve d'une très grande exigence sur le plan de la réalisation.

#### ● LES SITUATIONS "PROBLÈMES"

Ces situations générales ou particulières sont toujours extraites du jeu produit momentanément par le joueur.

Leur construction et leur conduite nécessitent de la part de l'éducateur des compétences, basées sur sa connaissance du jeu et des joueurs.

En faisant évoluer :

- les collectifs de travail,
- les rapports de force,
- l'utilisation de consignes ...

l'éducateur permettra aux joueurs d'apprendre à reconnaître, puis de résoudre les problèmes rencontrés dans les situations tactiques et stratégiques : construction et appropriation de repères qui généreront créativité et adaptation.

Aucune de ces situations ne suffit à elle seule à régler tous les problèmes rencontrés. En revanche, leur combinaison est susceptible de construire, souvent par paliers, les compétences menant aux résultats attendus. Au même titre, la diversité et la complémentarité des intervenants aident le joueur à se construire.

# 'apprentissage

## Présentation des situations "problèmes" Comment sont-elles organisées ?

### NOM DE LA SITUATION

### ÉTAPE ET NIVEAU

#### Objectif(s) de l'Éducateur

améliorer les capacités du joueur à répondre aux exigences de la tâche.

#### Comportements attendus

Réalisation de la tâche et appropriation des processus de réalisation, notamment par la construction de repères.

**Dispositif :** comment la situation est-elle organisée ?

**Groupe :** nombre de joueurs par équipe ou organisation

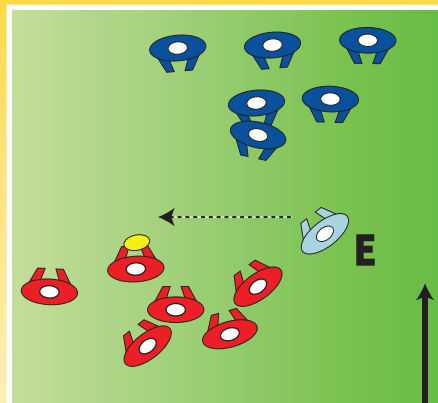
**Espace :** largeur et longueur cibles si elles existent

**Temps :** durée = séquence de jeu nombre de manches ou nombre de ballons joués

**Matériel :** ballons, balises, chasubles ...

**But :** but de la tâche proposée

**Score :** en relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.



#### Exemple de lancement :

E donne à un joueur démarqué

#### Consignes :

Précisions sur la mise en place et le fonctionnement (type d'opposition, utilisation).

#### Règles :

aménagement possible de règles.

#### Critères de réussite :

Éléments qui permettent au joueur et à l'Éducateur de savoir si le but de la tâche est atteint.

**Lancement du jeu :** Préciser comment le jeu démarre, la circulation des joueurs sur et hors du terrain.

Il est en cohérence avec le niveau des joueurs et les objectifs poursuivis (cf. comment créer des rapports de force différents au lancement ?).

### POUR ÉVALUER – RÉGULER

#### COMPORTEMENTS OBSERVÉS

Les comportements habituellement repérés ainsi que les régulations envisagées.

#### INTERVENTIONS POSSIBLES

Afin que la situation reste dans la fourchette de réussite du joueur avec un décalage optimum.

### POUR FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION

#### VARIABLES

Différents types de variables :

- **espace :** largeur, profondeur, zone.
- **rapport de force :** nombre, position (cf. comment créer un rapport de force au lancement?).
- **effectif complet ou réduit.**
- **type d'opposition :** avec ou sans consignes.
- **type d'utilisation.**
- **ballon(s) :** nombre, posés, lancés, où ?, Quand ?,

Comment ? À qui ?

- **règles :** aménagées ou non.
- **système de score**

#### EFFETS RECHERCHÉS

- Varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes.
- Changer de dominante.
- Modifier les objectifs.
- Passer du général au particulier.



# 'apprentissage

## Conseils pour la conduite des situations "problèmes"

### 1 Placer les joueurs en situation active :

L'adaptation pour être efficace doit être active. La lecture du jeu n'est pas une banale prise d'information passive mais bien un moyen pour donner du sens à son action grâce à l'utilisation de repères et indices toujours plus nombreux et précis construits dans le collectif, conduisant à un référentiel commun.

### 2 Placer le joueur en situation d'incertitude :

L'instabilité ainsi créée amènera le joueur à fonctionner par prédiction et anticipation, donc à connaître et comprendre de plus en plus finement les mécanismes de jeu dans les situations successives et évolutives.

### 3 Donner du sens à la séance :

Restituer la situation dans le contexte du projet de jeu, sensibiliser le joueur au lien indispensable à établir entre les données théoriques et l'action.

### 4 Evaluer-Réguler :

S'attacher au moyen d'un questionnement, à « mesurer » l'écart, quand il est significatif, entre les réponses des joueurs et les comportements attendus. Le niveau d'acquisition constaté devra permettre de réguler les comportements et de fixer de nouveaux objectifs.

### 5 Donner un projet :

Le retour sur une situation, même avec l'utilisation du questionnement et la régulation des réponses, ne suffit pas pour entamer la

séquence suivante dans les meilleures conditions. Cela signifierait qu'un groupe de joueurs, à l'issue de ce retour, est capable de lui-même de se fixer des objectifs pour la situation suivante de manière pertinente, et ce n'est pas le cas, en tout cas pas de manière harmonieuse.

C'est pourquoi l'éducateur doit aider ce groupe à centrer son attention sur un objectif et ses modalités en donnant un projet simple et concis.

### 6 Requérir rigueur et concentration aux entraînements :

Les progrès souhaités ne peuvent s'obtenir que si les joueurs font preuve d'une attention soutenue et d'une grande concentration lors de la présentation et le déroulement des situations proposées. La mise en place préalable des pré-requis (règles de vie et de travail, partage judicieux des données théoriques) faciliteront la poursuite de ces objectifs.

Laisser le temps pour cette concentration : susciter des méthodes telles que la fixation d'objectifs individuels (à l'échelle d'un entraînement ou d'un exercice) et l'imagerie mentale. Introduire la notion de contrat individuel et collectif à respecter dans la fixation d'objectifs.

### 7 Ne rien lâcher :

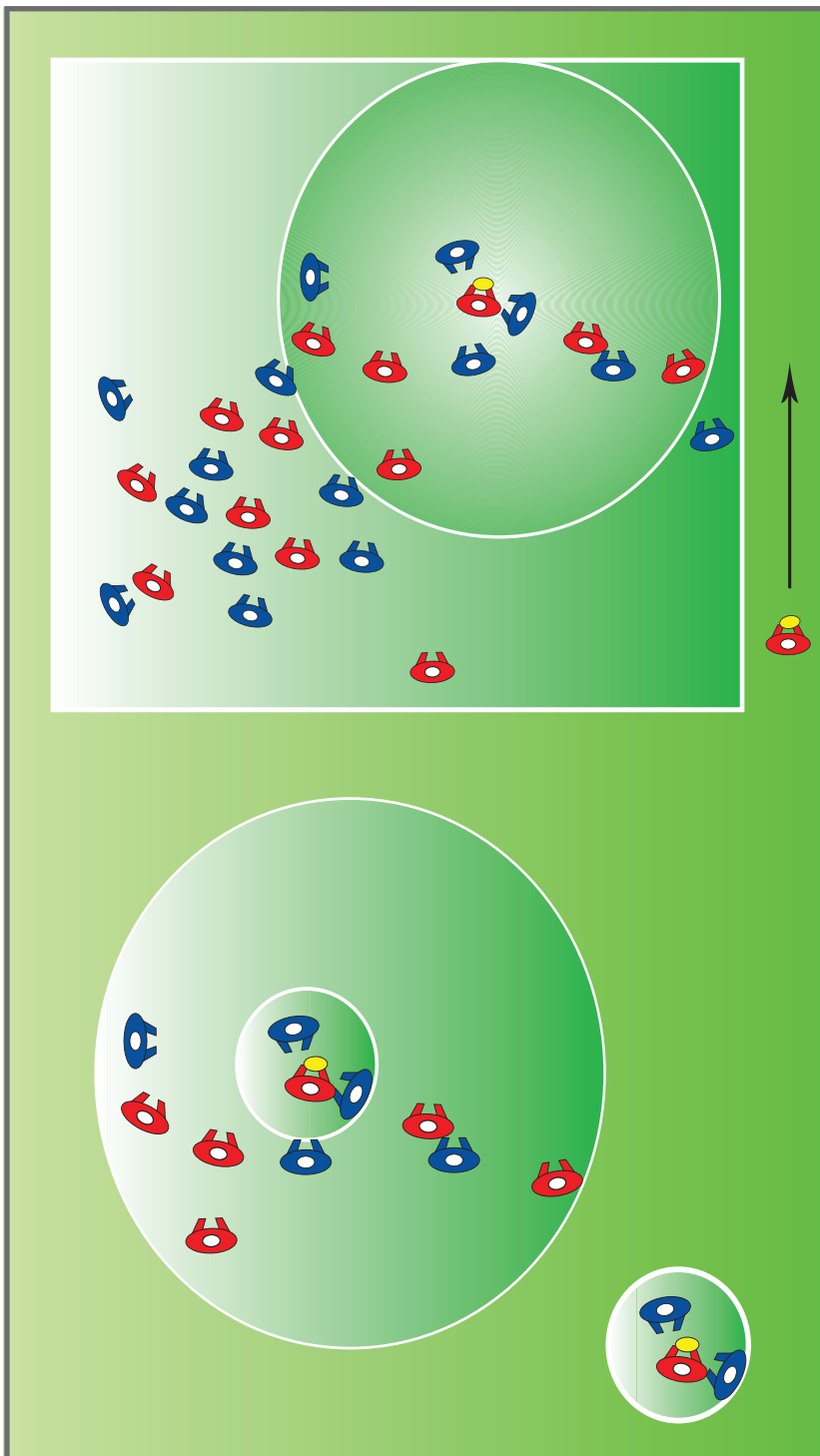
Sur l'ensemble des attendus d'une situation (collectifs et individuels), de telle sorte que chacun soit conscient de ce qu'il reste à améliorer.

### 8 Résister

À la tentation de reproduire nos habitudes de travail quand il faut se résoudre à les améliorer ou à les changer, parce qu'elles n'ont pas suffisamment fait leurs preuves.

# 'apprentissage

## Nécessité d'analyser les rapports de force aux différents plans



### EXEMPLE

**En collectif total :** situation très avantageuse pour les rouges qui doivent logiquement tout mettre en œuvre pour exploiter rapidement ce déséquilibre (pas d'arrêt du mouvement qui avance).

**En collectif partiel :** situation avantageuse pour les rouges mais très proche du rééquilibrage.

**En homme contre homme :** situation très désavantageuse pour les rouges : "comment maintenir la possibilité pour mon équipe de jouer rapidement tout en préservant la conservation du ballon ?".

Il ne faut pas oublier que cette analyse des rapports de force doit aussi tenir compte des **potentiels des joueurs**.

# 'apprentissage

## Mise en œuvre des situations "problèmes"

### Conception

**A** partir de l'observation du jeu produit, il s'agit de déterminer les objectifs généraux et (ou) spécifiques, et de formuler les comportements attendus dans les trois grandes phases du jeu (mouvement général, fixation et phases ordonnées), les deux types de situation (tactique, stratégique) en choisissant les priorités momentanées. Elles peuvent être dans une situation tactique, d'ordre affectif, perceptif et décisionnel, technique polyvalente, physique ; et dans une situation stratégique, se référer à l'analyse, la technique spécifique, la communication, les principes travaillés en situation tactique.

### Mise en place

#### ● LE COLLECTIF DE TRAVAIL

Quels que soient les collectifs utilisés, les situations proposées seront, en règle générale, en équilibre numérique (exemple : 3x3), mais le lancement pourra permettre de jouer momentanément une situation de 3x2 + 1 ou de 3x1+1+1. En début de séance, le travail en collectif total éveillera l'attention des joueurs, posera le problème et commencera à le résoudre partiellement.

Le travail en collectif de ligne permettra de mieux coordonner les actions de chacun des joueurs engagés dans l'action. Le travail en homme contre homme affina les réponses.

Il est possible d'utiliser parfois des situations sans opposition pour automatiser des gestes ou actions coordonnés, bien assimilés.

Le retour au collectif de ligne, mais surtout au collectif total est nécessaire pour "ancrer" les bonnes réponses. Cette dernière situation sera utile à l'éducateur, qui pourra ainsi mesurer les réelles acquisitions des joueurs.

#### ● LE TERRAIN

De l'herbe! Aux dimensions adaptées aux situations et au collectif en action. En règle générale, elles doivent respecter les conditions réelles de jeu.

#### ● LE MATÉRIEL

Il est indispensable d'utiliser :

- des maillots de couleur différente, mieux encore des chasubles réversibles (il faut apprendre à voir et à voir vite)
- des balises légères et basses ("tees" de botteur) permettront de fixer les limites du terrain, les points de départ, les passages obligés...
- les ballons devront être de qualité et de taille adaptées ; La sécurité du joueur doit être assurée.

### Conduite de la situation

#### ● CONDITIONS DE TRAVAIL

Il n'est pas toujours possible de proposer des conditions matérielles parfaites (qualité des installations, éclairage, conditions climatiques...). Mais il est impératif de créer un climat de sécurité, de sérénité, de plaisir, d'exiger des moments d'application et d'attention suffisants pour amener les joueurs à un état de motivation, de concentration et de vigilance améliorant l'apprentissage.

#### ● PROJET

Celui de l'éducateur doit devenir celui du joueur, le joueur doit être demandeur de progrès.

- Il est nécessaire de valoriser l'aspect ludique en utilisant la notion de contrats et de défis, et en exacerbant la notion de marque (score),
- le but de la situation (toujours exprimé en termes de jeu) doit être connu de tous les joueurs,
- les critères d'(auto) évaluation doivent être communiqués et compris.

#### ● CONSIGNES – REPÈRES

Les consignes collectives, courtes et précises, doivent être privilégiées. Les consignes de mise en place (nombre de joueurs, temps de départ...), connues de tous, doivent être distinctes de celles de fonctionnement qui permettent d'apprécier les choix et les réalisations du groupe auquel le problème est posé prioritairement. L'éducateur doit aider les utilisateurs en leur proposant des repères qu'ils peuvent (re)construire. Dans le même temps, il donne des consignes aux opposants (la plupart du temps à l'insu des utilisateurs). Si le problème est posé aux opposants, l'éducateur agira de manière inverse. Avant chaque lancement, il est nécessaire de laisser du temps au joueur pour la "visualisation" de sa tâche et la sollicitation de ses capacités mentales.

#### ● LANCEMENT

Il est prévu en plusieurs temps : laisser le temps à la préaction et permettre au joueur (ou au groupe de joueurs) d'adopter un dispositif efficace pour attaquer l'adversaire, organisé de telle façon que puissent apparaître les réponses attendues. Il s'agit de "reproduire" les conditions réelles de jeu dans des situations avantageuses, d'équilibre, ou désavantageuses (numériques et positionnelles).

Exemple :

- L'éducateur souhaite voir réaliser du jeu pénétrant :
- le dispositif opposant est dispersé, échelonné...
- le dispositif utilisateur est en colonne ;

D'autres lancements viendront complexifier la situation, en imposant une pression supplémentaire aux utilisateurs.



# 'apprentissage

## Comment créer des rapports de force différents lors des lancements ?

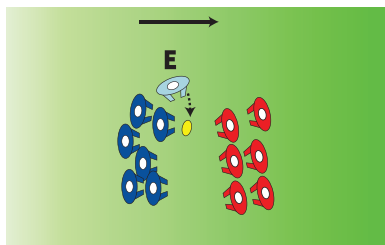
(QUAND LE BALLON DEVIENT DISPONIBLE POUR LE JEU)

FAVORISER LA PRÉACTION DES JOUEURS dès les premières scéances en utilisant des PRÉ-LANCEMENTS (courses de l'Eduteur, ballon lancé en l'air et récupéré par l'Eduteur puis donné, ballon qui roule au sol, passages de balises, signaux sonores de départ, jeu ou consignes préalables ...)

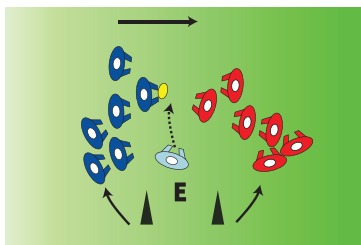
**En équilibre :** il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

Conséquences possibles : des blocages rapides du jeu, l'obligation pour les utilisateurs de rompre cet équilibre en leur faveur, une facilitation des réponses défensives ...

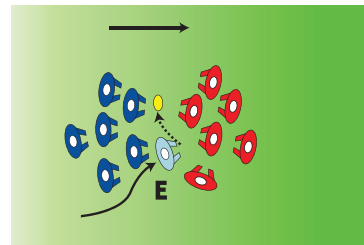
### EXEMPLES AVEC OU SANS PRÉ-LANCEMENTS



Ballon donné à l'arrêt,  
pas de pré-lancement.



Pré-lancement par passage  
de balises "symétriques" en même temps  
par les deux groupes.

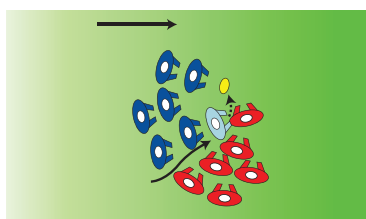


Pré-lancement par course de E,  
tous les joueurs peuvent avancer  
quand E donne le ballon.

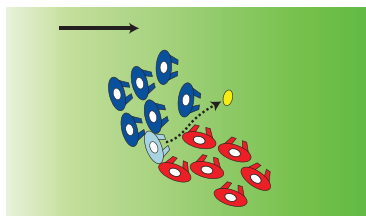
**En déséquilibre :** qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires en situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants. Conséquences possibles : favoriser le jeu de l'un des deux groupes, minimiser le rôle des dominants, faciliter la mise en évidence de l'efficacité du respect des principes fondamentaux du jeu, simplifier ou complexifier la tâche...

### EXEMPLES

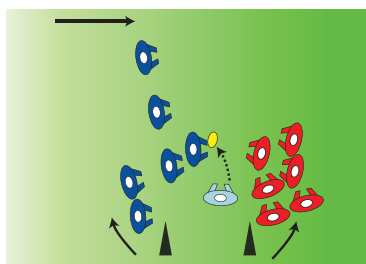
Du très FAVORABLE pour les  ...



Par sa course et en obligeant les opposants à ne pas le dépasser, E met tous les utilisateurs en avançant et beaucoup d'opposants en reculant.

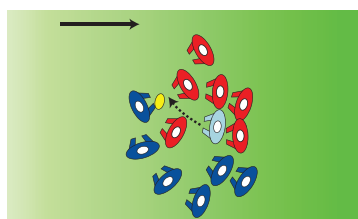


E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.

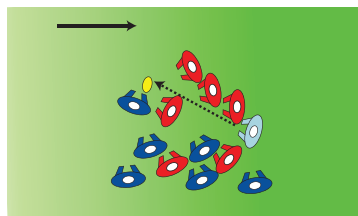


Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrées des opposants.

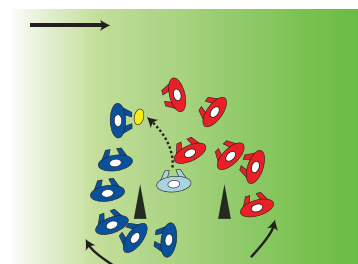
... au très DÉFAVORABLE pour les  ...



Par sa course et en obligeant les opposants à le suivre de très près, E met tous les utilisateurs en reculant et tous les opposants en avançant.



E fait rouler le ballon dans le camp des utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



E lance le ballon en l'air, les opposants entrent sur le terrain ; quand E reçoit le ballon dans les mains, entrées des utilisateurs.

**Remarque :** En ce qui concerne les situations stratégiques, le lancement doit respecter les conditions réglementaires et structurelles

# 'apprentissage

## Evolution de la situation proposée

**N**ous avons vu, dans le paragraphe "lancement", que l'éducateur peut jouer sur le déplacement du matériel (balises), l'espace, la densité des joueurs, les consignes (temps d'intervention...) et ainsi modifier momentanément le rapport de forces pour faciliter ou augmenter la difficulté des tâches (notion de pression, de rythme d'exécution).

### ● DU SIMPLE AU COMPLEXE :

- Facile à voir (dispositif significatif, consignes strictes) et facile à jouer (utiliser le déséquilibre, repère évident, une seule forme de jeu à utiliser...).
- Facile à voir (dispositif plus complexe) et difficile à jouer : (accentuer le déséquilibre et le conserver, repères perturbés, plusieurs formes de jeu doivent être alternées...).
- Difficile à voir (dispositif structuré) et difficile à jouer : créer un déséquilibre. La plupart du temps, le choix des formes de jeu à utiliser est stratégique.

### ● DU GÉNÉRAL AU PARTICULIER

- Des situations généralisantes (proches du jeu "global") aux situations spécifiques.
- Des situations ouvertes (alternative ou choix) aux situations fermées.

### ● LA ROTATION DES PRIORITÉS

- La même forme de situation peut être utilisée pour mettre en œuvre des capacités et ressources différentes.
- Le joueur doit être capable de voir, juger, décider et agir.

Sa perception, son jugement, sa décision et sa réponse ne doivent pas être déformés, voire occultés par la crainte ou par un sentiment de trop grande dominance qui limitent la coopération (aspect affectif et relationnel). Il doit voir et reconnaître la situation pour accomplir la tâche immédiate (aspect perceptif), le geste réalisé doit être suffisamment efficace (aspect technique, polyvalence gestuelle) et exécuté avec la vitesse et la force nécessaires (aspect physique).

Si tous ces facteurs sont interdépendants, il est cependant nécessaire de fixer momentanément des priorités qui évoluent en fonction des besoins constatés. Celles-ci doivent être hiérarchisées en terme de dominante momentanée.

### DOMINANTE PERCEPTIVE

Questionnement type : Comment étaient placés les adversaires, où se situaient les portes, où étaient placés les partenaires pour jouer, quel effet notre jeu a-t-il produit sur les adversaires ...?

### DOMINANTE TECHNIQUE

Questionnement type : Que dois-je faire : avant de recevoir le ballon, quand j'ai le ballon, après avoir donné le ballon ?

### DOMINANTE PHYSIQUE

Trouver le moyen de garantir un maintien des temps et types de sollicitation énergétique (utilisation de plusieurs ballons, balises à contourner... nombre de répétitions, rapport temps de travail temps de repos...).



# 'apprentissage

## Fin de la situation

Il est souhaitable de laisser continuer l'action, qu'il y ait apparition de la réponse attendue ou pas, de manière à privilégier l'aspect ludique et créatif à mettre en œuvre, l'aspect énergétique et faire vivre éventuellement la réversibilité (passer de la situation d'utilisateur à celle d'opposant et inversement).

## Evaluation immédiate et corrections

Les situations doivent être vécues un certain nombre de fois. Les efforts, les intentions du joueur et le "cheminement" pour tenter de résoudre le problème posé doivent être autant valorisés que les réussites.

L'éducateur ne peut pas se contenter de constater l'activité produite par le joueur, il doit mesurer l'échec et la réussite, analyser et hiérarchiser les causes des difficultés rencontrées.

En précisant le but de la situation, en rappelant les consignes et les repères (qui ont été construits progressivement par les jeunes),

l'éducateur provoquera une réinterprétation de la tâche et déclenchera une activité de recherche d'autres solutions. Le joueur se verra ainsi offrir la possibilité d'aménager lui-même la situation. Les corrections apportées sous forme de questionnement feront référence aux objectifs prioritaires, conduiront l'éducateur à un réajustement de la situation et parfois à une régulation en proposant une nouvelle situation et des exercices de renforcement.

Attention cependant à ne pas questionner systématiquement en fin de situation et consacrer plus de temps au questionnement qu'à l'activité elle-même.

## Evaluation différée

Il s'agira de mesurer le réinvestissement en jeu libre et surtout en situation de compétition.

### Nota : Définitions possibles de "La Ligne".

- Les avants, les arrières,
- Les joueurs engagés dans la même forme de jeu,
- Les joueurs engagés dans la même action de jeu.



# 'apprentissage

## Articulation méthodique des situations d'apprentissage

### EXEMPLE

#### ● OBSERVATION

De nombreux ballons sont perdus ou ne sont pas libérés suffisamment rapidement lors des contacts avec l'adversaire (plaquage ou blocage) dans une situation favorable ou à l'équilibre.

#### ● INTERPRETATION

##### Le jeu :

Le porteur du ballon s'éloigne de son soutien et subit l'arrêt du ballon.

Le soutien latéral intérieur (chargé de l'épaule) arrive au contact après son adversaire direct.

Le soutien axial est mal positionné et n'accélère pas au moment de l'impact

Le joueur extérieur ne pèse pas sur son adversaire direct.

En résumé, le plan de circulation des joueurs est mal intégré.

##### Le joueur :

Problèmes perceptifs

Le porteur ne se donne pas les moyens d'attaquer son adversaire direct et le "fuit".

Ses partenaires ne respectent pas les repères du plan de circulation

Problèmes techniques

Le porteur oriente mal ses appuis, est mal positionné (équilibre) au moment de l'impact. Le soutien n'accélère pas après la passe. La direction de course du soutien axial est trop latérale.

#### ● THEMES ET OBJECTIFS

**Le jeu :** principe fondamental : assurer la continuité du mouvement qui avance.

Principes d'action : conserver le ballon et le libérer.

Règles d'action : circulation des joueurs, organisation collective.

**Le joueur :** perceptif : repères pour avancer collectivement.

**Technique :** soutien intérieur : passe et accélération.

**Porteur :** orientation de la course et attitude au contact.

**Soutien axial :** positionnement par rapport au porteur du ballon.

Accélération au moment de l'impact du porteur.

#### ● SITUATIONS PROPOSÉES



### 12 contre 12 et son évolution

#### ● 1 - Jeu "libre" animé par l'éducateur.

Mise en évidence des problèmes au moment de l'impact et rappel des rôles de chacun.

#### ● 2 - Jeu dirigé avec score 8 contre 8 avec 8 en observation

Lancement de jeu en situation d'équilibre ou légèrement favorable. Au signal "garde !" de l'éducateur, le porteur provoque son adversaire direct et va au contact.

1 point si le soutien latéral intérieur prend de vitesse son adversaire direct pour l'épaule (la plupart du temps il y a conjugaison de l'action du porteur qui se rapproche du soutien latéral intérieur et de celui-ci qui accélère après la passe).

1 point si le ballon est jouable immédiatement par le soutien axial.

#### ● 3 - Même jeu mais sans score

Échec en situation 2.

Stop ! Retour arrière, isolement des 4 joueurs. Missionnement des joueurs impliqués. Lancement en avançant par l'éducateur.

Le même processus doit être utilisé même en cas de réussite.



# 'apprentissage

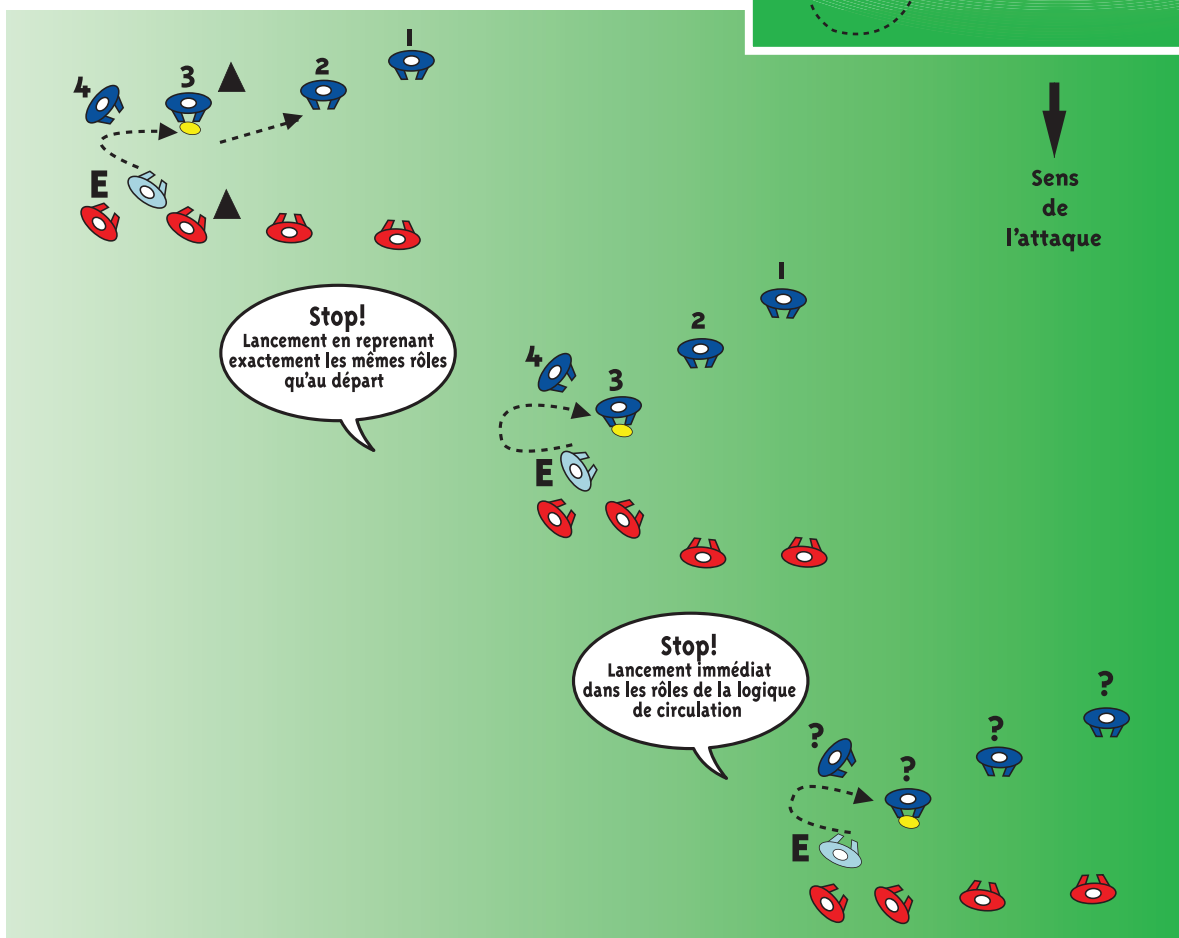
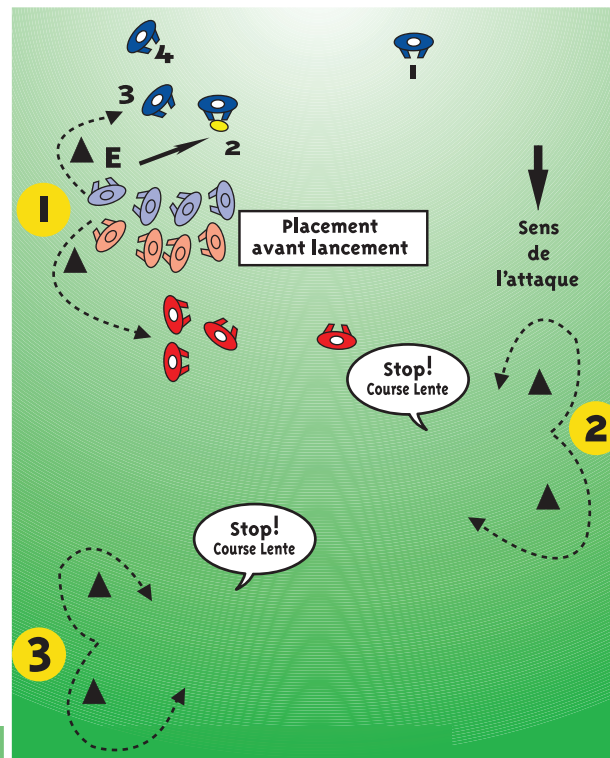
## B. la situation à 4 contre 4 et son évolution

### 1. RÉALISATION GÉNÉRALE

E donne le ballon à A3 ou A2 qui joue ou garde. (consignes de E)

On rejoue 3 fois la même situation en 1, 2 et 3 (consignes différentes de E)

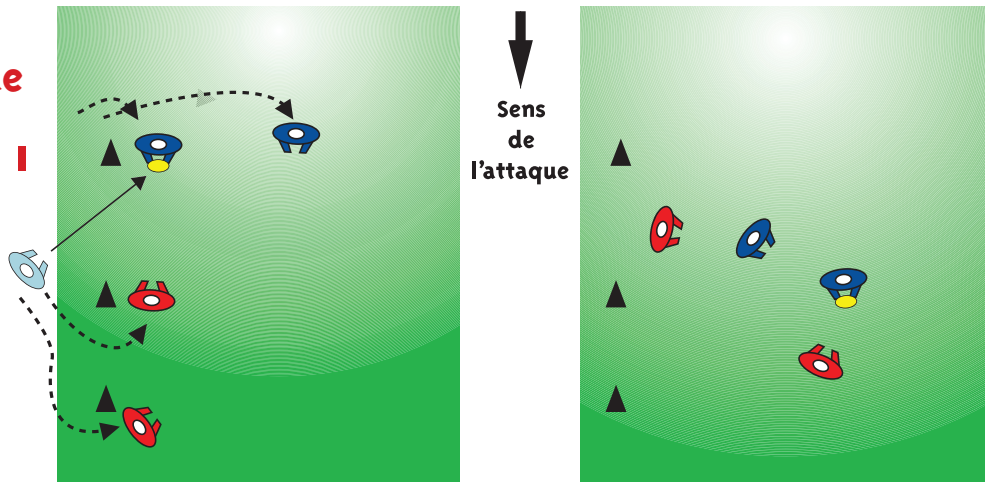
### 2. RÉALISATION PARTICULIÈRE, ON MISSIONNE A1, A2, A3, A4



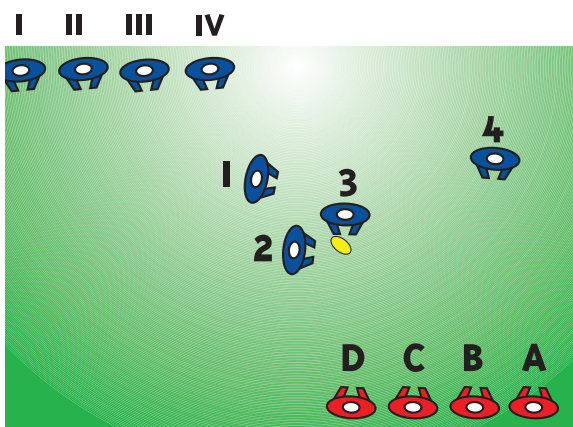
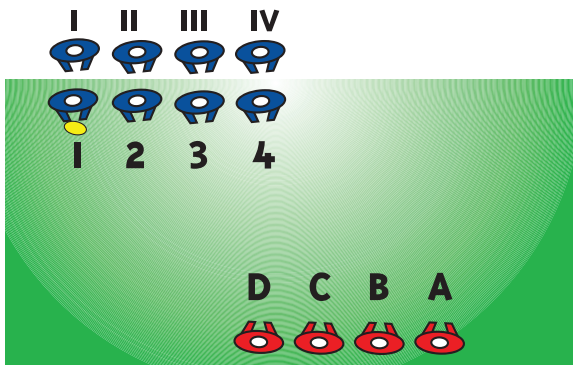
Au cours de cette situation mettre en évidence le problème technique de la "passe accélération"

# 'apprentissage

## C. Isolement de la situation 2 contre 1 + 1



Travail de la "passe - accélération"



## D. Travail sans opposition

### 3 VAGUES EN "TIROIR".

Au départ les joueurs sont serrés.

Pour démarrer 1 lance le ballon en l'air, ses partenaires 2, 3 et 4 se déplacent sur la largeur tant que le partenaire qui précède n'a pas reçu le ballon dans les mains. En bout de ligne 4 envoie en cloche à A pour permettre le déplacement sur la largeur de B, C et D, circulation du ballon jusqu'à D qui envoie en cloche à I... (la vague 1, 2, 3, 4 prend la place de la vague A, B, C, D en serrant...)

... Toutes les règles d'action définies dans le plan de circulation doivent être respectées. Pour le vérifier, possibilité d'utiliser des consignes évolutives telles que :

"bloque !" le porteur prend l'attitude d'être bloqué par l'adversaire, vérifier que le joueur chargé de l'épaulement intervient rapidement pour l'arrachage.

"pénètre !" le porteur prend l'attitude d'offrir son couloir de jeu pour faire pénétrer son soutien axial, vérifie que ce rôle est effectivement tenu...

## E. Situation à 4x4

## F. Collectif total avec score

# 'apprentissage

Comprendre la richesse des apports de la compétition invite à mettre en place toutes les modalités pour en tirer le plus noble, cela implique également des efforts pour l'organisation dans la saison ...



## La Compétition

**OBJECTIF ET MOYEN PÉDAGOGIQUE, FONCTION ÉDUCATIVE, SOCIALE ET... ÉCONOMIQUE**

**PLAISIR DE PROGRESSER DE S' AFFRONTER DE GAGNER**

C'est probablement son double statut qui lui confère autant d'importance dans le processus d'apprentissage : à la fois objectif et moyen, elle est le seul véritable révélateur du travail accompli et du chemin qu'il reste à parcourir pour atteindre l'excellence, et puis c'est elle et elle seulement qui fait de ce jeu un spectacle, et lui donne une fonction sociale et économique.

Le jeu que nous souhaitons enseigner est un jeu qui gagne, et qui procure du plaisir au joueur : celui d'y engager et d'y faire progresser l'ensemble de ses ressources dans un contexte d'opposition exacerbé par la compétition.

## SI LA COMPÉTITION EST DONC LE MOMENT DE VÉRITÉ, SES FONCTIONS SONT MULTIPLES :

**PÉDAGOGIE**

C'est en fait un cas particulier des situations d'apprentissage, mais elle en fait partie et produit à elle seule des acquis par le caractère extrême des problèmes posés.

**DIAGNOSTIC**

Elle restitue tout ou partie du contenu de l'entraînement, permet d'en évaluer l'impact et situe les nouvelles exigences. C'est le moment et le moyen privilégié d'évaluation qui situe la référence momentanée, nécessitant des outils à vocation individuelle et collective.

**OPTIMISATION**

C'est le seul moment où le rapport d'opposition que l'on installe parfois à l'entraînement est sans concession, sollicitant donc un rendement maximal des ressources. Cette élévation instituée des exigences de la tâche aspire les ressources vers le haut..

**DÉTECTION**

Impossible, ou pas réaliste, de l'effectuer à un autre moment..

**FIDÉLISATION**

Plaisir de gagner, mais avant, plaisir de conjuguer des efforts avec des partenaires et de les inscrire dans un projet commun, autour d'un référentiel intelligent qui valorise le rôle de chacun.

# 'apprentissage

Le joueur est au centre du schéma de formation ...

## L' Evaluation du Joueur

### ÉTAT DES LIEUX

Le joueur est au centre du schéma de formation, et cette place est symbolique : elle signifie que le processus de formation part d'un état des lieux initial des ressources du joueur, à partir duquel on utilise des contenus adaptés pour l'aider à construire son jeu.

### ÉTAPES

Une formation se fait par étapes, on aura donc besoin à tout moment de faire de nouveaux inventaires pour déterminer les nouveaux objectifs et aller vers l'étape suivante.

### DOMAINES

C'est la fonction de l'évaluation, qui mesure les différents facteurs de la performance :

- Perception - décision.
- Technique.
- Physique.
- Mental.

### LIEUX

Les terrains de l'évaluation sont en priorité ceux de la pratique, qu'elle soit en jeu ou purement physique, et les outils sont de plusieurs ordres :

### OUTILS

- Tests : physiques ou en jeu (situations test à effectif réduit).
- Observation référencée (grilles et critères).

### FONCTIONS

Les fonctions de l'évaluation sont diverses :

- Support de la formation et suivi du joueur.
- Orientation.
- Détection.
- Sélection.

### AUTO-ÉVALUATION POUR UNE MEILLEURE AUTO-CONSTRUCTION

La particularité de ces évaluations en rugby est leur caractère subjectif, qu'on aimerait pouvoir rendre plus objectif, mais c'est difficile tant nous sommes confrontés à de "l'immesurable", en dehors des tests physiques. Pour pallier ces inconvénients, on construit des outils dont l'utilisation doit être confortable et... on se met à plusieurs, si possible. L'auto évaluation est un outil fondamental dans l'auto-construction du joueur. Là aussi, elle peut se faire à tout moment, et sur différents modes. Le simple questionnement est déjà un premier outil.

### FICHES PROFIL

On utilise également des "fiches-profil", qui ont une fonction diagnostique et prospective : on y énumère des points forts et des points faibles dans les 4 grands domaines, on les évalue (note) et ils déterminent de nouveaux objectifs, donnant un sens à l'activité et aux efforts entrepris pour atteindre son meilleur niveau.



# Les compétitions



## Extraits du Projet Fédéral

### I. COMPÉTITIONS ADAPTÉES

#### ● PRÉAMBULE :

Conserver des schémas de compétitions identiques, les mêmes règlements fédéraux, les mêmes passerelles inter-divisions fédérales sur plusieurs saisons sera un IMPÉRATIF.

Cela permettra une plus grande compréhension du grand public et facilitera, avant tout, l'action de l'ensemble des dirigeants.

#### ● GÉNÉRALITÉS :

- Aller vers une simplification rationnelle du Règlement fédéral : être en permanence à l'écoute des besoins des clubs.
- Impulser la promotion dans la hiérarchie nationale de certains clubs.
- Développer le principe des regroupements avec comme objectif premier la possibilité de permettre à un maximum de jeunes de jouer à un bon niveau.



# Les compétitions

L'organisation et la répartition des compétitions doivent être prévues de telle sorte que les objectifs éducatifs liés à leur utilisation ne soient pas compromis par un manque de cohérence. Ce secteur est donc à intégrer dans le processus éducatif, prenant en compte toutes ses composantes, et relève d'une concertation entre administrateurs et éducateurs.

## RESPECT DES 3 PHASES.

### CALENDRIERS EN CONSÉQUENCE.

Elles sont forcément précédées d'une phase de préparation et suivies d'une période de récupération, et la nécessité absolue de respecter ces trois phases doit présider à l'organisation des calendriers.

## SAISON ORGANISÉE EN REGROUPANT LES TYPES DE COMPÉTITION POUR UNE MEILLEURE COHÉRENCE.

La multiplication des types de compétition rend plus difficile la programmation, le mélange des genres est une difficulté supplémentaire pour les joueurs et l'encadrement. C'est pourquoi il paraît plus judicieux de les regrouper par "familles" au cours de la saison (ex. de familles : Coupes d'Europe, Championnat de France, Tournoi des VI nations, Coupe Taddéi, compétitions de jeu à 7, etc ...).

## RESPECT DES NIVEAUX.

### PHASES FINALES MOINS LONGUES ET MOINS NOMBREUSES.

Une fois que la saison a débuté, le passage d'un niveau à un autre porte préjudice à la cohérence d'une compétition et en fausse les résultats.

Il faut en outre mettre en œuvre des phases finales plus regroupées en nombre et en durée, leur donnant également, surtout chez les jeunes, davantage de convivialité (ex : phases finales organisées en tournoi).

## RESPECT DE LA PROGRESSIVITÉ DES EFFECTIFS.

Les progrès de nos jeunes sont également liés à une progressivité dans les effectifs : du jeu à 6 chez les tous petits, ils passent à 8, 10, 12 puis 15 en moins de 17 ans. Les principes et contraintes du jeu dans ces catégories ne sont pas différents du jeu à 15, mais la multiplicité des sollicitations ainsi que les aspects liés à la sécurité favorisent l'épanouissement du jeune et préparent son arrivée dans le jeu à 15.



# Les structures



## Extraits du Projet Fédéral

### 1. LA POLITIQUE DE DÉTECTION

- **METTRE EN PLACE UNE STRATÉGIE** dans chaque région selon des critères objectifs définis au plan national (projet D.T.N.).
- **MAINTENIR LA DÉTECTION** autour des diverses compétitions TADDEÏ - Tournois des Ovalies du Levant et du Ponant (couverture nationale complète). Intersecteurs moins de 18 ans
- **EFFECTUER ANNUELLEMENT LE SUIVI** des joueurs susceptibles d'intégrer la filière du Haut Niveau.
- **RECRUTEMENT SUR LES PÔLES ESPOIRS :**  
La F.F.R. doit proposer à ses meilleurs jeunes d'intégrer ces structures par une sectorisation du recrutement.
- S'associer à la F.I.R.A - A.E.R. pour la création des stages internationaux "jeunes".
- Restructurer plus fonctionnellement les Centres Élites : fonctionner sur des périodes bloquées, parallèlement à l'équipe de France.
- Créer une compétition Espoirs réservée aux clubs d'Élite professionnels pour faciliter l'intégration des jeunes joueurs.
- Conduire une action concertée avec les responsables de Clubs pour faciliter le suivi des joueurs concernés.

### 3. LES CENTRES DE FORMATION CLUBS D'ÉLITE, DÉPARTEMENTS, RÉGIONS, COMMUNAUTÉS URBAINES, COMMUNAUTÉS D'AGGLOMÉRATIONS

- Établir un cahier de charges précis entraînant une labélisation fédérale.
- Permettre à la D.T.N. d'avoir un rôle prioritaire dans le suivi des activités des centres de formation.

### 2. LE RENFORCEMENT DES STRUCTURES

- Renforcer les structures adaptées (Pôles Espoirs) permettant le suivi sportif et scolaire afin d'obtenir les résultats les meilleurs dans les deux domaines.
- Les rattacher à la section fédérale traitant du haut-niveau.
- Choisir un encadrement compétent : désignation d'un Entraîneur National exclusivement en charge de ce domaine (associer un Cadre Technique ou un C.R.T. à chaque pôle Espoir).

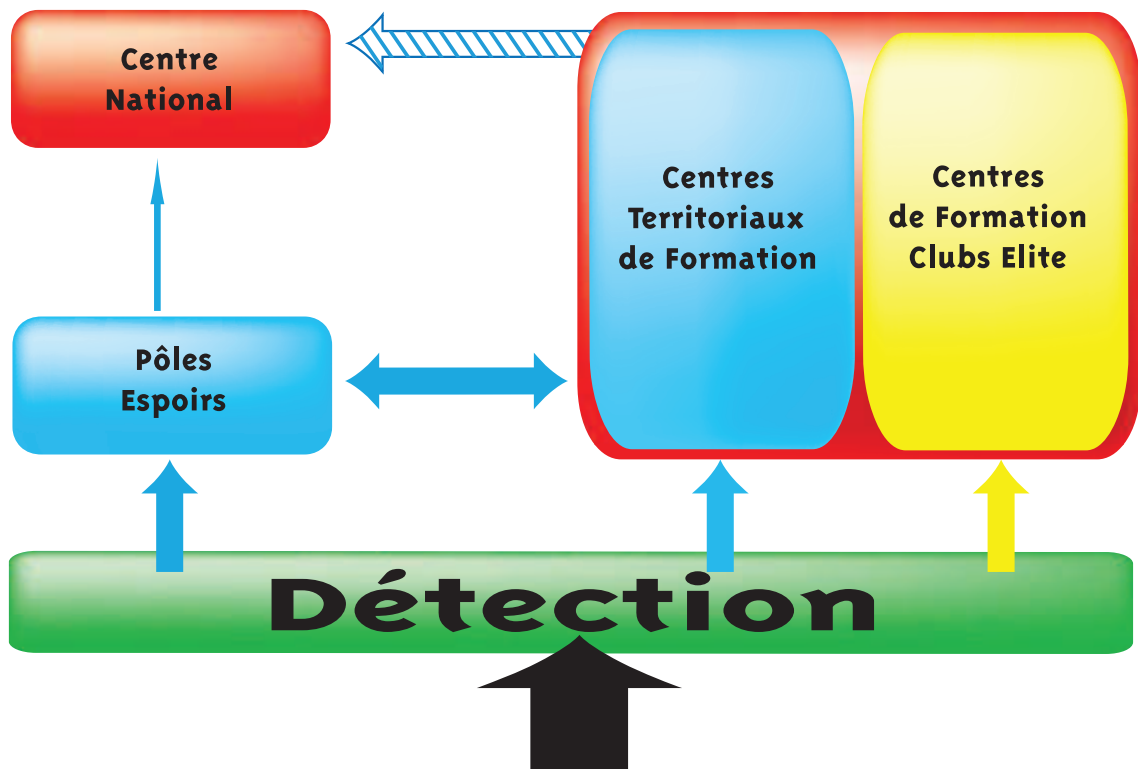
### 4. LE C.N.R.

- Le rendre opérationnel.
- Le mettre au service de l'ensemble du Rugby français : clubs, comités...
- Y installer à demeure la Direction Technique Nationale dans son ensemble.





# es structures



# Les structures

Le club est la cellule de base de la structure fédérale. Responsable de la formation initiale, il favorise l'épanouissement de tous et facilite pour les meilleurs la participation aux actions départementales, régionales et nationales et encourage l'orientation de sa jeune élite vers les structures d'excellence.



## Les différents niveaux de structure

### Les Clubs

- **STRUCTURE D'ACCUEIL DE QUALITÉ :**

Séduire et fidéliser.

Lieu de formation qui alimente et valorise sa propre équipe d'encadrement.

Vie associative : vecteur de socialisation.

- **L'ÉCOLE DE RUGBY**

Formation initiale du jeune. Équipe d'éducateurs animée par un coordonnateur. Alternance entre entraînements et compétition dans un rapport optimal.

Jeu à effectif réduit.

- **LES ÉQUIPES DE JEUNES**

Début des échanges à l'intérieur des secteurs : les clubs se groupent pour des entraînements par niveaux coordonnés par les éducateurs départementaux.

Jeu à 12 et à 15.

- **LES ÉQUIPES ESPOIRS**

- **LES CENTRES DE FORMATION DES CLUBS**

Préparent les jeunes espoirs de club aux contraintes du professionnalisme.

Assurent le suivi scolaire et l'insertion professionnelle.

Le respect du cahier des charges leur donne droit à un label délivré par le Ministère des Sports et la F.F.R.

### Comités Départementaux et Territoriaux

- Mettent à disposition des moyens humains et matériels pour les actions de formation, promotion et compétition.
- Organisent et coordonnent les compétitions des écoles de rugby.
- Mettent en place les CPS : regroupements de clubs par secteurs sur des actions de formation et de détection. Les joueurs sont regroupés par niveaux.
- Assurent la continuité des actions à travers les stages départementaux et territoriaux (sélections et compétitions).
- Créent des filières de Formation régionales : Dispositifs mis en place pour accompagner la jeune élite régionale vers l'excellence et y associer les entraîneurs de club en partageant les contenus et modalités.
- Mettent en place des conventions pour les Sections Sportives des collèges et lycées.
- Les Centres Universitaires viennent compléter ce dispositif.

# es structures

Selon les niveaux et les potentiels, les joueurs sont placés dans des structures adaptées afin d'optimiser leur préparation tout en préservant les chances de réussite scolaire, professionnelle et sociale.

## Les Pôles Espoirs

### ● Lycées à recrutement inter-régional

Premier échelon de la Filière de Haut Niveau, ils accueillent l'élite détectée pour les tranches 16-18 ans.

### ● Internat, suivi scolaire et sportif individualisé.

L'ensemble des facteurs de la performance est pris en compte de façon systématique en liaison avec les objectifs définis par la DTN.

## Le C.N.R. (Pôle France)

### ● Accueille une promotion par an de candidats à l'équipe de France moins de 19 ans.

Internat, suivi scolaire et sportif individualisé.

Optimisation des ressources.



# es structures

L'accession au haut niveau doit respecter une progression ...

## La filière haut niveau "jeunes": la détection

**PROGRESSIVITÉ**

**ENTRETIEN DE LA MOTIVATION**

**SYSTÈME AU SERVICE DES OBJECTIFS**

**D.T.N. ET E.T.R.**

**DÉBUT DES FILIÈRES RÉGIONALES ET NATIONALES**

**STAGES SÉLECTIONS ÉVALUATION**

**E.T.R. ET E.T.T.**

**PRIORITÉ À LA FILIÈRE DÉPARTEMENTALE. ÉVALUATION AU SERVICE DU JOUEUR, DES ÉDUCATEURS DE CLUB ET DE DÉPARTEMENT. VALORISATION DES CADRES DÉPARTEMENTAUX. ORIENTATION VERS LES PÔLES ESPOIRS**

### Généralités

L'accession au haut niveau doit respecter une progression, elle implique également que la motivation ne soit pas émoussée prématurément par une copie des modèles adultes tant en matière de pratiques de compétition que de celles d'entraînement.

Notre système actuel prévoit que le jeune entre dans une logique régionale en moins de 16 ans, qu'il y reste 3 saisons en entrant progressivement pour les meilleurs dans le système national, et c'est bien assez tôt si l'on songe que l'essentiel de sa carrière doit se dérouler entre 20 et 30 ans, et qu'il l'a débutée vers 8 ans !

### Les moins de 16 ans

Issus des sélections départementales ou régionales et d'une coordination qui s'effectue entre les membres de l'équipe technique territoriale, ils vont constituer l'équipe de comité qui participera aux tournois dits "Ovalies" (est et ouest), après avoir effectué leurs premiers stages de comité.

Ils appartiennent également aux "filières régionales de formation" dont on rappellera qu'elles sont gérées au niveau des objectifs et des contenus par les Équipes Techniques Régionales, mais par les Équipes Techniques Territoriales pour les modalités d'application et le fonctionnement.

Ils participeront ensuite s'ils le désirent aux stages rugby été "ouverts" au cours desquels ils seront évalués dans tous les domaines de la performance. Les résultats de ces évaluations seront consignés dans un fichier national.

### Les moins de 15 ans

C'est l'époque de ses premiers stages et sélections, mais à l'échelon départemental exclusivement.

C'est important également pour les encadrements des départements qui voient là une occasion de se confronter à des stages de bon niveau, puis d'encadrer des sélections au cours des tournois inter-départementaux qui devraient avoir lieu au niveau territorial, couverts donc par l'Équipe Technique Régionale, qui en profite pour détecter les meilleurs, en vue des pôles espoirs. Lors des stages départementaux, des évaluations peuvent avoir lieu, qui débouchent sur des objectifs de travail "négociés" entre le jeune, l'encadrement départemental et de club préfigurant ce qui va se passer l'année suivante dans les filières régionales, mais surtout entretenant la logique de progrès et d'objectifs.



# es structures

- E.T.R. ET E.T.T.
- CLUBS
- CENTRES DE PERFECTIONNEMENT DE SECTEUR
- INITIATION À L'ÉVALUATION

- CLUBS
- PRIORITÉ À LA FORMATION SPECIFIQUE AU JEU ET À SA COMPRÉHENSION
- LES HABILITÉS

## Les moins de 15 ans

L'essentiel de leur parcours s'effectue en club, et les CPS sont pour eux une occasion de progresser en étant regroupés par niveaux, c'est également un lieu d'échange qui les initie à cette idée qu'il est bon de sortir parfois de son club pour s'ouvrir de nouvelles perspectives.

Les encadrements de club doivent eux aussi bénéficier des outils d'évaluation, pour habituer les jeunes à mesurer les progrès et à mieux intégrer la notion d'objectifs.

## Avant ...

Les enfants de 12 ans et moins, ont suffisamment d'objectifs à atteindre avec la compréhension des principes fondamentaux et des règles, et avec un développement psychomoteur harmonieux qui requiert un soin méticuleux dans le choix des formes de travail, puisque c'est à cette époque que vont se finaliser les grandes habiletés, conditionnant notamment les possibilités techniques du jeune joueur.

## Les outils d'évaluation

Il faut distinguer 2 catégories : ceux qui sont à destination du fichier national et ceux qui sont utilisables par les encadrements de club et de département.

La batterie dont nous disposons doit donc être accessible, facilement utilisable et peu consommatrice de temps tout en gardant une réelle utilité.



# Les structures

## IMPORTANT

Les Pôles Espoirs sont des structures d'entraînement et de formation intégrées au dispositif du Haut Niveau mis en place par la Fédération Française de Rugby en direction de ses joueurs présentant de fortes potentialités afin d'assurer un renouvellement régulier et de qualité des équipes nationales



## Les Pôles Espoirs

Dans le cadre du réaménagement de la Filière du Haut Niveau de la Fédération Française de rugby, la Direction Technique Nationale a conforté les Pôles Espoirs rugby dans leur rôle de formation de l'élite des joueurs âgés de 15 à 18 ans.

La reconnaissance de ce dispositif par la Commission Nationale du Sport de Haut Niveau (C.S.H.N.) pour une durée de 4 ans renouvelable a généré aux Pôles Espoirs, des moyens qui permettent d'offrir aux sportifs les meilleures conditions d'accueil.

Les joueurs recrutés dans les Pôles doivent y trouver les conditions optimales pour mener de front un projet scolaire et une formation rugbystique de haut niveau.

Le Ministère de l'Éducation Nationale, le Ministère des Sports et la Fédération Française de Rugby mobilisent et conjuguent leurs moyens en direction des Pôles labellisés.

Ainsi, les jeunes admis dans un Pôle Espoir bénéficient des prestations et avantages suivants :

- l'inscription sur la liste "Espoirs" du Ministère des Sports,
- l'aménagement réel des emplois du temps dans la filière scolaire choisie,
- un suivi scolaire et médical personnalisé,
- une formation rugbystique dispensée par des cadres reconnus par la Direction Technique Nationale,
- une prise en charge partielle (2/3) des frais de scolarité par la F.F.R., l'accès favorisé à l'Équipe de France des moins de 18 ans.

Les Pôles Espoirs Rugby sont répartis sur le territoire en fonction du paysage rugbystique français : un bassin de recrutement est clairement identifié pour chacun d'entre eux.

Aucun amalgame ne peut être fait entre ces structures et les Sections Sportives mises en place par les Rectorats.

Afin de préserver l'équilibre de ces jeunes et de favoriser au mieux leur adaptation aux exigences du Haut Niveau, la Direction Technique Nationale souhaite que, durant la première année au Pôle, les joueurs restent licenciés dans leur club d'origine, sauf avis contraire des parents ou autre cas de force majeure.

Annuellement, la Commission Centrale des Arbitres pourra présenter pour l'admission dans chaque Pôle Espoir deux jeunes stagiaires qui suivront une formation spécialisée sur l'arbitrage.

# es structures

## Conditions d'admission dans les pôles espoirs

Peuvent être proposés ou faire acte de candidature à l'admission dans un Pôle Espoir les joueurs licenciés à la F.F.R. appartenant aux catégories moins de 15 ans, moins de 16 ans et exceptionnellement moins de 17 ans.

Le dossier de candidature est à retourner aux responsables des Pôles Espoirs, dans les établissements d'accueil.

La candidature n'est recevable que si l'élève est dans une situation de scolarité et d'orientation conforme aux normes en vigueur dans l'enseignement public.

La sélection se fait à la fois sur des critères sportifs et scolaires.

## Modalités de recrutement des candidats

### ● APPEL À CANDIDATURE PAR LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

La Direction Technique Nationale, par l'intermédiaire de ses cadres techniques régionaux et départementaux, détecte au travers des regroupements, stages, sélections départementales et régionales les jeunes talents présentant de fortes potentialités pour la pratique future du rugby de haut niveau.

### ● ADMISSION DANS UN POLE ESPOIRS

Seuls sont admis les élèves qui, après avoir satisfait aux exigences du Pôle Espoirs, manifestent une motivation et un niveau scolaire suffisants.

La décision définitive concernant l'entrée au Pôle Espoirs ne peut être prononcée qu'après avoir pris connaissance de l'avis du conseil de classe du troisième trimestre.

Cette décision reste de la responsabilité du chef d'établissement dans lequel le Pôle Espoirs est rattaché et de celui dans lequel l'élève sera scolarisé.

Aucune admission n'est prononcée sans un pronostic raisonnable de réussite scolaire dans le cursus choisi.

Il ne s'agit pas seulement pour les équipes pédagogiques et administratives des Pôles Espoirs, de "fabriquer" de bons rugbymen, mais d'amener au succès scolaire le plus grand nombre possible d'élèves qui leur sont confiés.

Ces Pôles Espoirs sont donc accessibles à tout élève dont le dossier d'orientation laisse envisager une scolarité normale ; ils ne sont pas réservés qu'aux seuls bons élèves, pas plus qu'ils ne peuvent être ouverts à des jeunes dont le dossier scolaire est notoirement insuffisant.



# es structures

## Le Centre National de Rugby et le Pôle France

Le Centre National du Rugby se doit de répondre aux données du sport de demain et aux besoins de la société actuelle. La quête de performance répond aujourd'hui à des exigences qui nécessitent d'avoir des structures en mesure d'utiliser toutes les technologies nouvelles.

En ce sens les méthodes d'entraînement, de préparation physique ou psychologique, voire le matériel procèdent d'une évolution en adéquation avec les évolutions technologiques. Le centre doit être un outil, qui va toucher les joueurs, des débutants au plus haut niveau de pratique, les cadres, entraîneurs, éducateurs, les arbitres, mais aussi les dirigeants, le public, le cadre institutionnel, le monde économique, les médias, dans lequel chacun doit trouver sa place.

Un outil pour renforcer l'identité française de formation et de jeu (l'école du rugby français) générant ainsi une dynamique qui permettra d'être compétitif et de programmer de manière optimale les événements sportifs où nous serons engagés.

L'implication de la D.T.N., sera déterminante dans ce plan d'action qui visera à mieux détecter, mieux former, mieux perfectionner en s'appuyant sur des services et des infrastructures de pointe ayant trait :

- au médical,
- à la recherche, à l'expérimentation, à la vidéo,
- à l'informatique,
- à l'évaluation.

### UTILISATION :

- tous les stages de préparation des équipes nationales,
- tous les stages de formation nationale des cadres, des joueurs, des arbitres et dirigeants en liaison avec tous les ministères concernés,
- le pôle permanent d'entraînement (pôle France masculin et féminin)

avec une large ouverture :

- à l'ensemble du rugby français - Comités Territoriaux - fédérations affinitaires - clubs
- aux nations étrangères, dans le cadre de la F.I.R.A.-A.E.R.,
- aux autres nations.

mais aussi, au monde sportif (C.N.O.S.F. et autres fédérations), au monde économique, particulièrement aux partenaires de la F.F.R. :

- congrès, séminaires, colloques privés, etc.

sans oublier, dans le cadre d'un projet, l'environnement proche :

- la Région Ile de France,
- le Département de l'Essonne,
- les villes de Linas et Marcoussis.

**La création de ce centre d'Excellence traduit la volonté de mettre en place une politique sportive clairement définie qui doit permettre d'optimiser le potentiel du rugby français.**





# La formation des éducateurs

Se référer aux statuts et règlements de la Fédération Française de Rugby en vigueur



## Les Objectifs

### ● OBJECTIF QUANTITATIF

- Un éducateur formé par collectif à entraîner.

### ● OBJECTIF QUALITATIF

- Assurer une formation concrète et vivante permettant à l'éducateur de dispenser un enseignement MÉTHODIQUE qui prenne en compte les exigences du jeu et les ressources et la sécurité du joueur.

- Responsabiliser les stagiaires, les impliquer dans leur cursus de formation, afin qu'ils deviennent demandeurs de progrès et acteurs de leur propre formation.
- Ouvrir à une situation professionnelle éventuelle :
  - Tendre vers un diplôme qui pourrait être homologué par l'ÉTAT.



# La formation des éducateurs

## Brevets fédéraux

### Présentation de la filière formation fédérale

#### ● TROIS PUBLICS, TROIS BREVETS :

- Brevet fédéral éducateur école de rugby (jusqu'à la catégorie moins de 13 ans)
- Brevet entraîneur jeune (catégorie moins de 15 et moins de 17 ans)
- Brevet entraîneur (catégorie moins de 19 ans et plus)

Ces Brevets sont non hiérarchisés et définis par : un public spécifique, un niveau de compétition, une structure de pratique.

#### ● PRINCIPES ORGANISATEURS :

Les Brevets fédéraux sont construits en respectant la méthodologie de construction des brevets professionnels :

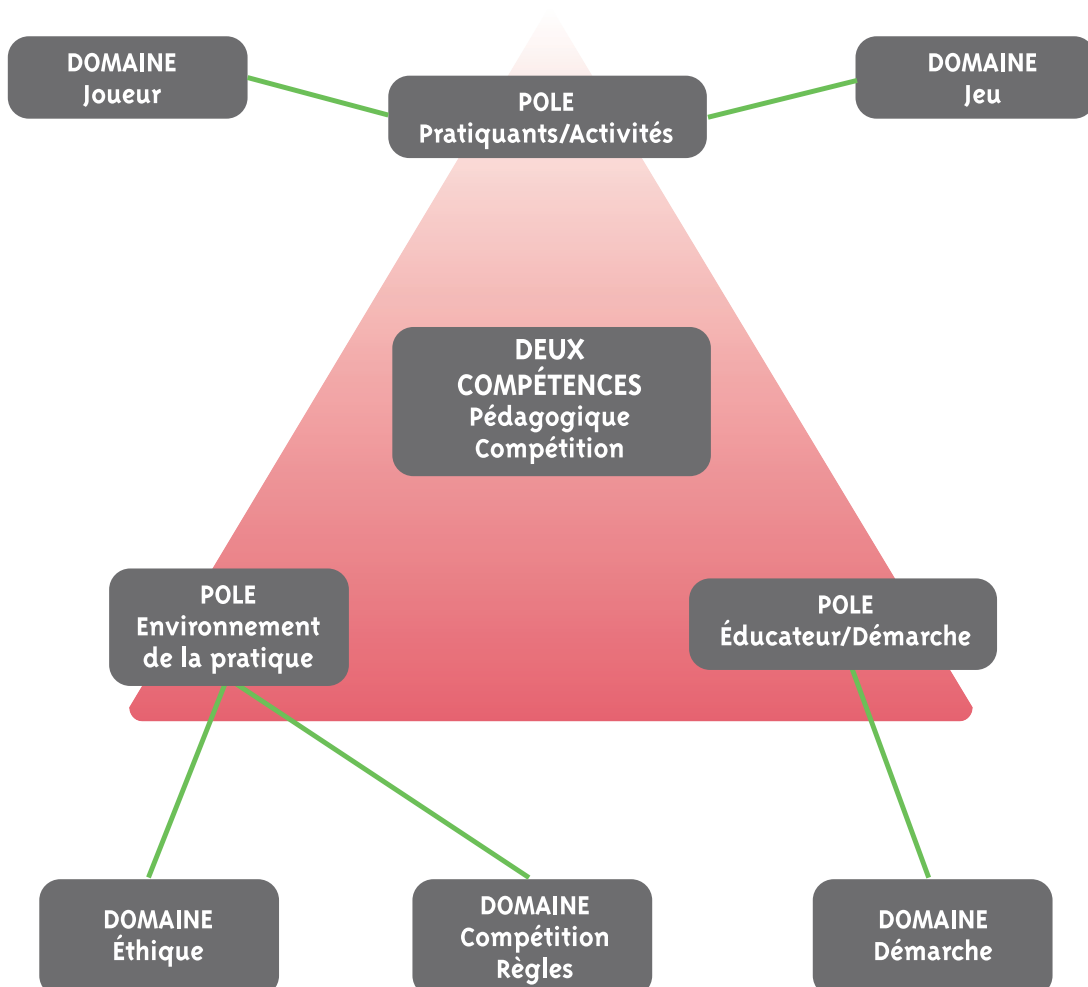
- Analyse de l'activité professionnelle
- Élaboration d'une fiche descriptive d'activités
- Construction du référentiel de certification OI + OTI
- Conception du dispositif de formation en alternance
- L'alternance entre le club, lieu privilégié de la formation et le centre de formation
- L'accessibilité par Validation d'Acquis d'Expérience Fédérale (VAEF) pour tout ou partie du diplôme
- La souplesse : UC indépendantes

	Éducateur École de Rugby	Entraîneur Jeunes moins de 15, 17	Entraîneur (voir oblig. fédérales)
Publics	←→		
Objectifs	←→		
Compétition	←→		
Structure	←→		
Transfert	BP	Niveau 3	Niveau 3

# La formation des éducateurs

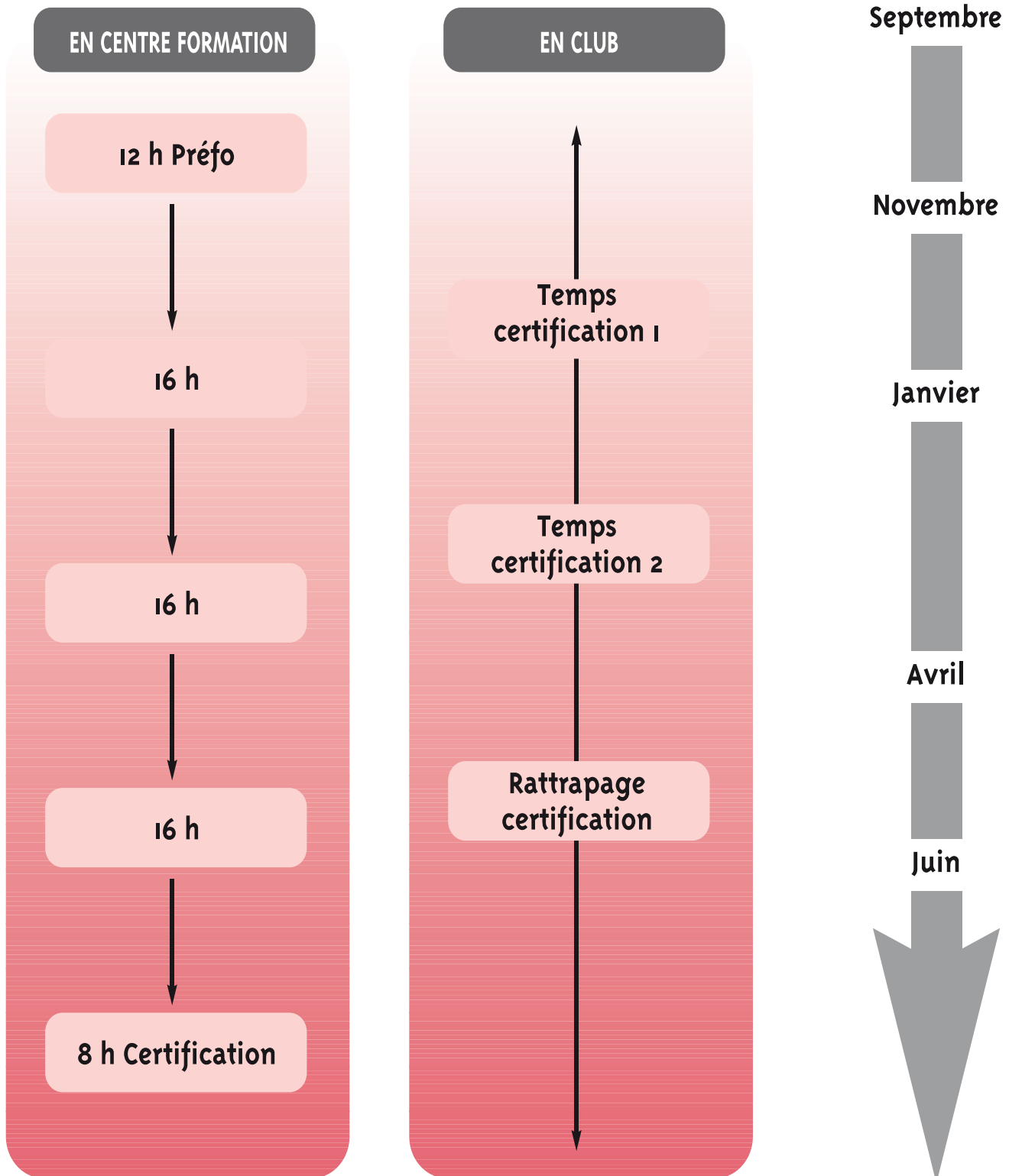
## ● OBJECTIFS DE LA FORMATION :

- Acquérir **2 compétences** :
  - Conduire et animer des séances d'initiation de perfectionnement, ou d'entraînement
  - Accompagner le groupe en compétition
- ➔ Portant sur **3 pôles d'intervention** :
  - Le pratiquant et ses caractéristiques
  - L'éducateur, l'entraîneur et sa méthode
  - L'environnement de la pratique et ses valeurs
- ➔ Nécessitant **5 domaines de connaissance** :
  - Le jeu
  - Le joueur
  - La démarche
  - Le règlement
  - L'éthique



# La formation des éducateurs

● LE DISPOSITIF :



# La formation des éducateurs

## ● EN CENTRE DE FORMATION :

### ● Préformation

- 12 h
- Remise d'un livret de formation :
  - > Présentation formation
  - > Convention de stage
  - > Journal de bord

### ● Formule

- 48 h non compactable
- > Avec au minimum (3 x 16 h)

### ● Certification

- 8 h
- Journal de bord



## ● EN CLUB :

### ● Stage en alternance

- 50 h minimum encadré par un tuteur

### ● Deux temps de certification

- Situation évaluée compétition et
- Situation évaluée pédagogique

### ● Possibilité d'un rattrapage d'un temps de certification

## Le livret de formation

### • Sous forme d'un classeur

- | fiche présentation de la formation
- | fiche renseignements personnels (numéro affiliation FFR obligatoire)
- | fiche convention de stage et certification
- | fiche modalités d'évaluation
- | fiche calendrier de formation (niveau territorial)
- | fiches de séances dans le livret de bord
- | fiche compétition



# La formation des éducateurs

## ● SCHEMA GÉNÉRAL :

Brevet	Prérogatives	Fiche descriptive Activités	Domaines connaissances	Dispositif de certification
<b>Éducateur École de Rugby</b>	- Publics/objectifs - Structure - Niveau de compétition	Découvrir Initier Accompagner Arbitrer Éthique	L'enfant Le rugby de l'enfant Démarche péda Règlement Éthique sportive	2 UC* définies par 2 OTI* 2 épreuves
<b>Entraîneur Jeunes moins de 15, 17 ans</b>	- Publics/objectifs - Structure - Niveau de compétition	Perfectionner Spécialiser Organiser Arbitrer Éthique	L'adolescent L'approche du jeu à 15 Démarche péda Règlement Éthique sportive	2 UC* définies par 2 OTI* 2 épreuves
<b>Entraîneur</b>	- Publics/objectifs - Structure - Niveau de compétition	Optimiser Organiser Manager Évaluer Éthique	Ressources humaines Le jeu Démarche péda Règlement Éthique sportive	2 UC* définies par 2 OTI* 2 épreuves

\* UC : unité capitalisable

\*\* : OTI Objectif terminal d'intégration

## ● 3 BREVETS NON HIÉRARCHISÉS MOBILISANT DES COMPÉTENCES COMMUNES :

### ● Concevoir

- Analyse la demande des publics
- Planifie les objectifs et Programme les contenus
- Prépare les séances, les situations pédagogiques et leur évaluation
- Planifie les objectifs et Programme les contenus

### ● Organiser

- Organise les groupes de pratiquants : groupes de niveaux...
- Organise les conditions de la pratique en sécurité : réglementation spécifique

### ● Communiquer

- Présente les objectifs à atteindre et définit les tâches et les rôles
- Favorise la participation et développe un climat favorable\* aux progrès des pratiquants

### ● Evaluer

- Analyse la pratique
- Propose des remédiations et guide les apprentissages
- Évalue les acquis



# La formation des éducateurs

## Pré-requis

### ● POUR ENTRER EN FORMATION

- Être licencié FFR.
- Être en activité avec un collectif sous responsabilité d'un tuteur.

### ● POUR VALIDER LA FORMATION

- Être âgé de plus de 18 ans.
- Valider les épreuves certificatives.
- Posséder l' Attestation Formation Premier Secours.
- Encadrer un collectif correspondant au brevet demandé pendant la saison de formation.
- Être Licencié Capacitaire en Arbitrage\* en fin de formation (Entraîneur jeunes et Entraîneur).  
\*au-delà 50 ans pas de possibilité d'arbitrer

### ● PRÉROGATIVES ÉDUCATEUR "ÉCOLE DE RUGBY" :

- Concevoir, mettre en œuvre, évaluer des séances pédagogiques organisées visant à :
  - Faire découvrir l'activité Rugby
  - Initier les pratiquants au sein de la structure associative
- Gérer le groupe en compétition :
  - Accompagner les pratiquants
  - Arbitrer les compétitions de la catégorie correspondante
- Assurer la sécurité des pratiquants

### ● PRÉROGATIVES "ENTRAÎNEUR JEUNES" :

- Concevoir, mettre en œuvre, évaluer des séances d'entraînement organisées visant à :
  - Mobiliser et développer les ressources des pratiquants
  - Spécialiser les joueurs au regard des exigences du jeu et de son évolution
- Gérer le groupe en compétition :
  - Organiser l'équipe
  - Arbitrer les compétitions correspondantes
- Assurer la sécurité des pratiquants

### ● PRÉROGATIVES "ENTRAÎNEUR" :

- Concevoir, mettre en œuvre, évaluer des séances d'entraînement organisées visant à :
  - Améliorer la performance individuelle des joueurs
  - Optimiser l'organisation collective de l'équipe
- Manager le groupe :
  - Favoriser l'implication à l'entraînement
  - Préparer, gérer, évaluer le groupe en situation de compétition
- Assurer la sécurité des pratiquants



# La formation des éducateurs

## La certification

- LA CERTIFICATION EST ORGANISÉE DANS LE CADRE DU COMITÉ TERRITORIAL SOUS LA RESPONSABILITÉ D'UN CADRE TECHNIQUE.

LE BREVET PEUT ÊTRE OBTENU :

- Par formation initiale suivie de la certification.
- LA CERTIFICATION SE SITUE EN FIN DU CURSUS DE FORMATION
  - Elle exige un stage pratique conventionné.
  - Elle s'appuie sur une activité pédagogique continue durant la saison (journal de bord).
  - Posséder l' Attestation Formation Premier Secours.
  - Encadrer un collectif correspondant au brevet demandé pendant la saison de formation.
  - Être Licencié Capacitaire en Arbitrage\* en fin de formation (Entraîneur jeunes et seniors) .

\*au-delà 50 ans pas de possibilité d'arbitrer

### ● POUR CHAQUE BREVET, LA CERTIFICATION COMPRENDRA :

Une épreuve en situation pratique (structure d'alternance. Club)  
Une épreuve en situation distanciée (centre de formation)

- par ex : épreuve sur dossier péda, entretien, fiches d'évaluation banque de sujets péda / situation types Et/ou
- par ex : cas concret à formuler, plus entretien

### ● LE STAGE PRATIQUE :

La commission territoriale de formation valide le stage pratique par convention.

- Convention de stage (Créer doc)
- Structures habilitées
- Durée
- Conditions de déroulement
- Tutorat
- Le journal de bord :

### ● QUELLES MESURES TRANSITOIRES ?

Ancien	Situation	Nouveau	VAF
1 <sup>er</sup> cycle	Educateur		Educateur école de rugby
	Jeunes		Entraîneur jeunes
	Seniors		Entraîneur
2 <sup>e</sup> cycle Educateur	École de Rugby	Éducateur école de Rugby	
	Moins de 15 ans	Éducateur école de Rugby	Entraîneur jeunes
2 <sup>e</sup> cycle Entraîneur	Jeunes	Entraîneur jeunes	Entraîneur
	Seniors	Entraîneur	Entraîneur jeunes



# La formation des éducateurs

## La V.A.E.F.

### Validation des Acquis de l'Expérience Fédérale

Les obligations en matière d'encadrement des équipes de club sont devenues effectives depuis le 1<sup>er</sup> Septembre 2001. Ces obligations nécessitent aussi de faciliter l'accès à la formation fédérale de l'ensemble des personnes encadrant les pratiquants, en mettant en place un dispositif de VAEF.

#### ● Qu'est ce que la VAEF ?

C'est un dispositif d'évaluation permettant d'attribuer tout ou partie d'un brevet fédéral à tout intervenant qui en fait la demande et pouvant justifier d'une expérience acquise dans le domaine de l'encadrement technique et pédagogique de collectifs au sein de la Fédération Française de Rugby.

L'évaluation est menée à partir d'un dossier, à retirer au près des des Comités Territoriaux, dans lequel le candidat devra faire apparaître les différentes compétences qu'il a pu acquérir, à partir d'exemples de situations vécues.

#### ● Conditions nécessaires à l'accession à ce dispositif :

Pour que cette demande soit recevable par les Commissions de Formation des Comités Territoriaux le candidat devra :

- Etre licencié FFR
- Etre en situation réelle d'encadrement d'un collectif au moment de la demande et pouvoir justifier de l'avoir été pendant au moins 3 ans lors de 5 dernières années.
- Etre titulaire de l'AFPS



# Table des Matières

<b>Le Mot du Président</b>	<b>3</b>
<b>Le Mot du Directeur Technique National</b>	<b>4</b>
<b>Vers une école du Rugby Français</b>	<b>5</b>
Pourquoi un plan de formation ?	5
Comment ?	6
<b>Objectifs généraux</b>	<b>7</b>
Extrait du projet fédéral	8
La santé et la sécurité	9
Le dopage	18
<b>Objectifs Spécifiques</b>	<b>21</b>
<b>Le jeu</b>	<b>22</b>
Principes fondamentaux, Principes d'action	23
Règles d'action	24
Situations tactiques et situations stratégiques	25
Les phases de jeu	26
Phases de mouvement général	27
Phases de fixations	32
Phases Ordonnées	38
Le projet de jeu et d'équipe	42
<b>Le joueur</b>	<b>43</b>
Le joueur et ses ressources	43
Habilités mentales	45
Perception et prise de décision	46
Technique	47
Physique	48
<b>L'apprentissage</b>	<b>49</b>
La rotation des dominantes	49
Le climat d'apprentissage	51
L'éducateur	53
Les étapes	55
Les niveaux de jeu	57
Les situations d'apprentissage	63
Conseils pour la conduite des situations problèmes	65
Articulation méthodique des situations d'apprentissage	72
La compétition	75
L'évaluation des joueurs	76
<b>Les Compétitions</b>	<b>77</b>
Extrait du projet fédéral	77
<b>Les Structures</b>	<b>79</b>
Extrait du projet fédéral	79
Les différents niveaux de structures	82
La filière de haut niveau jeunes : la détection	84
Les pôles espoirs	86
Le centre national du Rugby	88
<b>La formation des éducateurs</b>	<b>89</b>
Les Objectifs	89
Brevets fédéraux	90
La V.A.E.F.	97

Conception/réalisation/ PAO :

art (page)  
04 90 66 23 30

Dessins :

Michel Rodrigue

Photos :

Isabelle Picarel  
J.L.L. Burnett

Impression :

Imprimerie A. Barthélemy et du Comtat  
04 90 03 60 10