



Introduire la prise de décision chez les 9-11 ans



Stage LSQM - 7 mai 2011- Aubier/Honco Lévis

Michel Fischer



Sommaire

- Introduction
- « Le Kick, ça s'arrête maintenant! »
- La prise de décision
- Les exercices pour l'entraînement à la prise de décision
- Les jeux réduits pour l'entraînement à la prise de décision
 - Le mini-football
- Les matchs à thème pour l'entraînement à la prise de décision
- Conclusion
- Varia

L'utilisation du masculin a pour but d'alléger le texte

M. Fischer

2





Introduction

- Bienvenue
- Michel Fischer:
 - Maîtrise en psychopédagogie, Département d'Éducation Physique, Université Laval (Prise de décision au soccer)
 - Sport-études ARSQ depuis 2003
 - Responsable AAA Royal-Sélect de Beauport (U13 à Senior) depuis 2007
- Partie A: présentation de l'entraînement à la Prise de Décision (PD)
- Partie B: démonstrations d'exercices et jeux sur la PD
- Le **joueur** AAA de **demain** se bâtit avec vous!



M. Fischer

3



Les objectifs

- Introduire les concepts de l'entraînement à la prise de décision et faire les liens avec "Le Kick, ça s'arrête maintenant"
- Échanger, partager sur la prise de décision
- Donner un répertoire d'activités pour l'entraînement à la prise de décision
- Illustrer les prises de décision par de la vidéo ou sur le terrain





« Le Kick, ça s'arrête maintenant »



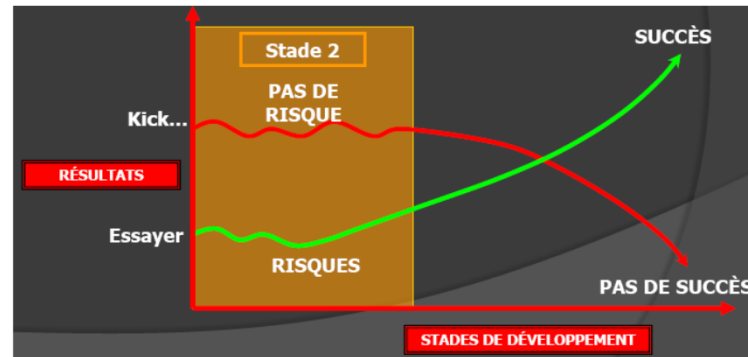
- Kick = Jeu long ou direct vers l'avant sans volonté de construire
 - Jeu décousu
 - Jeu axé sur le physique et non l'intelligence
 - Pas de développement technique
 - Pas de réflexion des joueurs
 - Pas de plaisir du jeu: les joueurs n'ont pas le ballon!



M. Fischer



Le développement vs Le Kick



- Avantages du Kick:
 - Succès immédiat car jeu d'erreurs présentes à cet âge
 - Succès immédiat si joueurs en avance physiquement
 - Simple à mettre en oeuvre
- Problèmes du Kick:
 - Pas de développement (psychomoteur, sociomoteur) des joueurs
 - Pas de succès à moyen et long terme car les écarts physiques s'estompent
 - Le joueur subit le jeu, est spectateur

- Modifier cette approche → joueur = acteur:
 - Le jeu est une succession de situations différentes qu'il faut apprendre à gérer
 - Impliquer le joueur dans cet apprentissage
 - Développer les aspects psycho et sociomoteurs du joueur
 - Bâtir le succès à moyen et long terme





La prise de décision

- Définition: tactique = prise de décision *in vivo*
- Avantages:
 - Développe des joueurs intelligents
 - Les joueurs s'impliquent dans leur développement
 - Développe les aspects psycho et sociomoteurs
 - Succès à moyen et long terme
- Pour que les joueurs prennent des décisions, il faut souvent avoir une opposition → **intérêt des jeux**

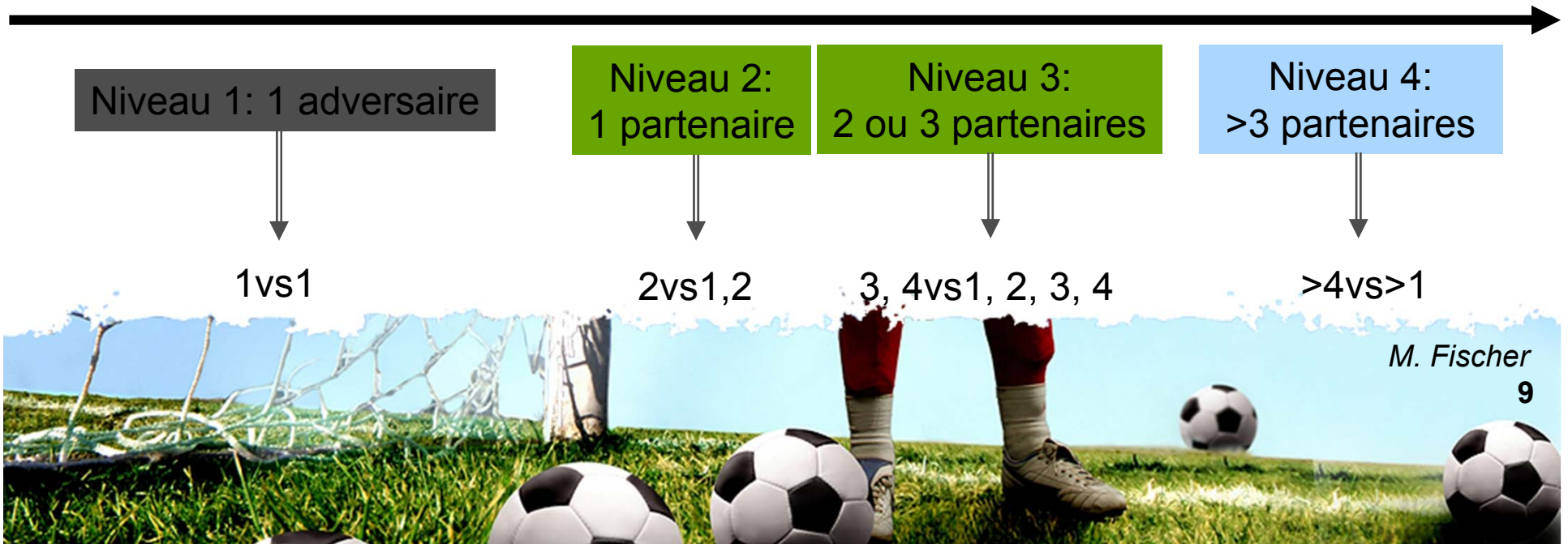
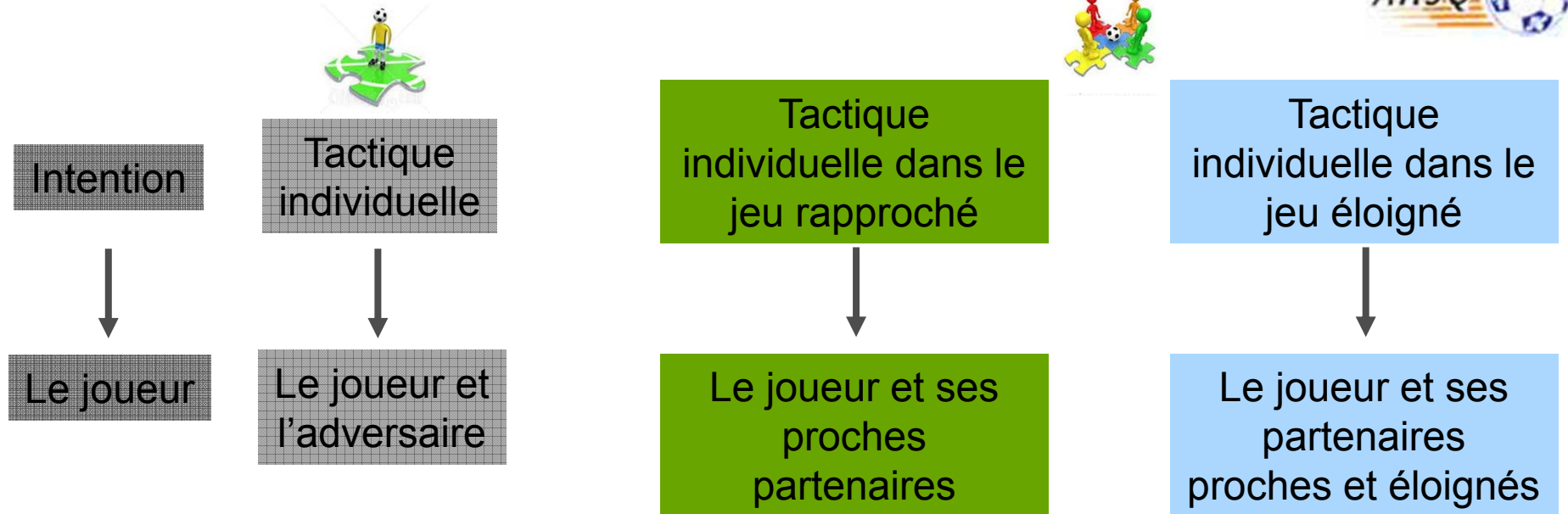


Les mécanismes de la prise de décision

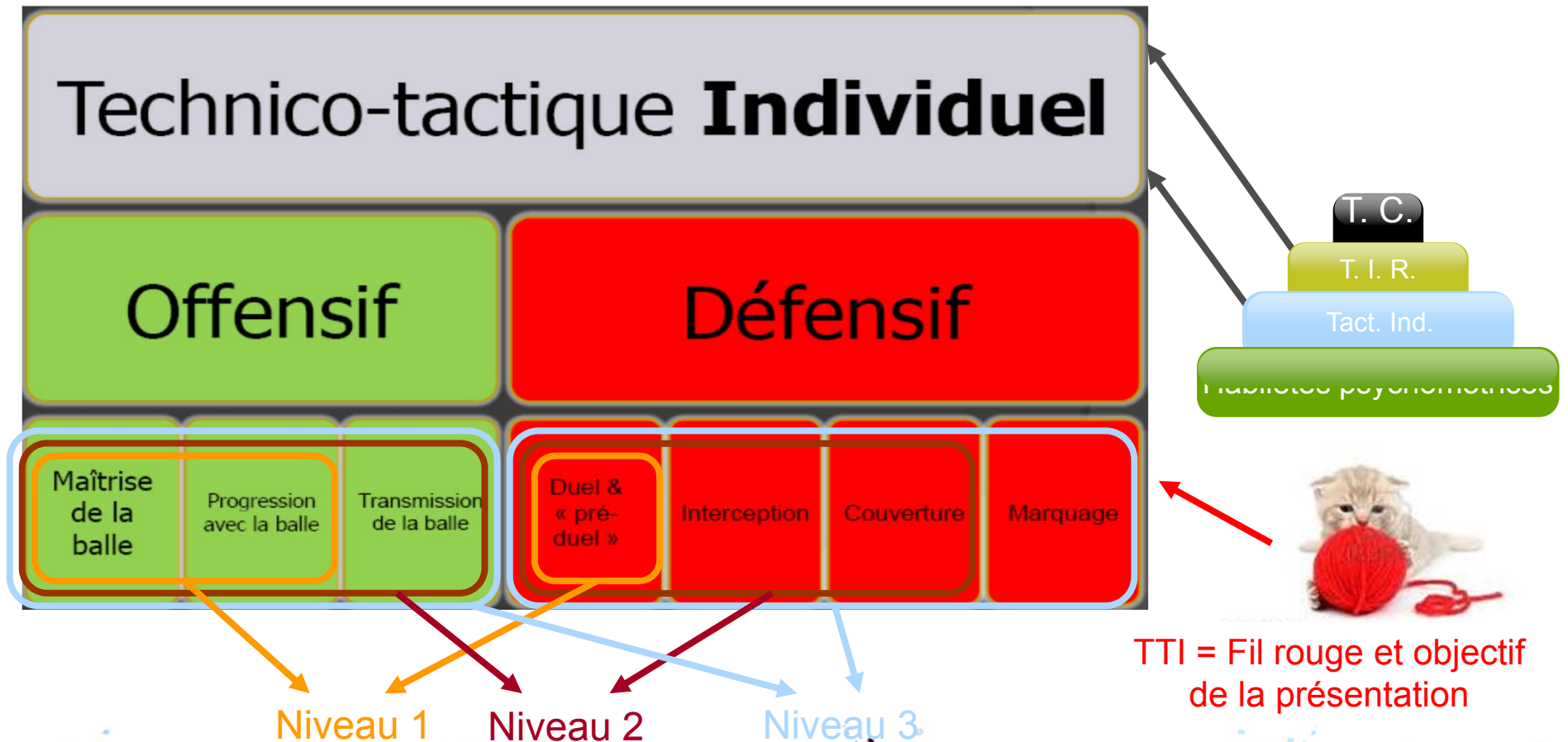




Les degrés de la prise de décision



Le travail par niveaux: liens avec « Le Kick, ça s'arrête maintenant »





Des exemples de prise de décision

- Maîtrise du ballon
 - " Si mon adversaire vient d'un côté, j'oriente mon contrôle du côté opposé "
 - " Si j'ai un adversaire dans mon dos d'un côté, je tourne côté opposé "
- Progression
 - " Si j'ai un espace libre d'adversaire, je conduis le ballon en accélérant dans cet espace "
- Transmission
 - " Si j'ai un contact visuel avec un coéquipier libre devant moi, je lui donne le ballon "
- Pré-duel
 - " Si le joueur conduit le ballon vers moi, j'oriente mon corps de $\frac{3}{4}$ pour le faire aller d'un côté "



M. Fischer



Les objectifs par niveaux

- Niveau 1 (U9?):
 - Axer sur le ludique
 - Axer sur le jeu
 - Axer sur l'individu
- Niveau 2 (U10?):
 - Introduire la coopération
 - Introduire les exercices
- Niveau 3 (U11?):
 - Développer la coopération rapprochée

→ **Beaucoup de jeux réduits**

- **Perception visuelle**
- **Prise de décision**
- **Nombreuses répétitions**





Rappel sur les types de séances

Méthode Global Analytique Global (GAG)

Types d'activités
d'entraînement

