



Par **Erick Mombaerts**
Sélectionneur de l'équipe de France Espoirs

INTRODUCTION

"Tous les concepts pédagogiques sont tirés de théories scientifiques. L'une des missions de la DTN est de les rendre simples, intelligibles pour tous. C'est ce que nous allons tenter de faire ici, en partant du principe qu'il faut faire évoluer ces concepts. Et pour cause, nous ne pouvons pas - sous prétexte que l'on utilise des recettes traditionnelles bien maîtrisées, qui conviennent à notre modèle de pensée - continuer sur une voie qui montre aujourd'hui ses limites, et qui ne correspond plus à l'évolution du jeu, des joueurs, des mentalités, et des méthodes"...

UNE VUE ERRONÉE DU MODÈLE D'APPRENTISSAGE

"Depuis toujours ou presque dans le sport, notre mode de transmission des connaissances repose principalement sur une méthode pédagogique dite "analytique", "directive", "technocentrée", appelée aussi pédagogie du modèle. Toutes relèvent de la même obédience. À savoir, une pédagogie du conditionnement, basée sur "stimulus-réponse". On impose un modèle à l'individu en lui fournissant des informations qui vont l'orienter de façon à ce qu'il acquière ce modèle. Cela correspond à notre conception traditionnelle qui consiste à dire que pour apprendre à jouer au football, il faut d'abord en découper la matière : tactico-technique, athlétique, technique, psychosocial, et mental. Ce découpage a amené les éducateurs à

Entraînement : quelle

Une évolution nécessaire. Le football a changé en même tant que la société. Aujourd'hui, le profil des jeunes licenciés n'est plus celui d'hier. Seule l'obligation de faire progresser notre sport national demeure inchangée. C'est en partant de ce constat que la DTN planche, depuis deux ans, sur une évolution de la formation des cadres et donc, par extension, des pratiquants. Un projet influencé par les travaux du docteur Daniel Bouthier, qui travaille avec la fédération de rugby, et piloté par Gérard Houllier et Erick Mombaerts, auquel nous donnons ici la parole pour tenter d'y voir plus clair.

"décréter" qu'il fallait en premier lieu enseigner la technique à nos jeunes joueurs. Il s'agit aujourd'hui d'une vue erronée, qui vient s'inscrire en faux par rapport à ce que l'on appelle l'apprentissage écologique..."

L'APPRENTISSAGE ÉCOLOGIQUE OU FOOTBALL DE RUE

L'apprentissage "écologique" nous montre que l'on peut apprendre à jouer au foot sans enseignement de la technique. On peut apprendre en jouant. C'est le football de la rue. Celui qui génère tant de champions au Brésil, en Argentine ou en Afrique. Cela veut dire concrètement qu'il suffit de soumettre des individus à des contraintes environnementales pour qu'ils s'y adaptent. Et ce, en partant du postulat que toute personne est dotée d'un système de ressources lui permettant naturellement de s'adapter. Cet apprentissage écologique n'est pas contestable. Ainsi, nous avons deux grands "courants" qui s'opposent : un modèle traditionnel, qui prédomine, basé sur le découpage et l'apport de nouvelles notions selon la tranche d'âge, et un modèle qui s'ap-

puie sur le football de rue où l'histoire nous montre que des gamins, en jouant trois heures par jour, sans éducateurs, sont devenus, en s'amusant, des footballeurs hors norme... On ne peut plus l'ignorer ! Un modèle qui rend le joueur acteur de son apprentissage est aujourd'hui un modèle qui répond mieux à l'évolution du jeu et des mentalités.

QUAND LA PÉDAGOGIE DU MODÈLE AFFICHE SES LIMITES

Ainsi, l'apprentissage "écologique" remet en cause, sans la renier, la pédagogie du modèle. Il faut dire que celle-ci a montré ses limites. Chaque joueur adapte sa technique à ses propres ressources. Il n'y a pas de geste idéal, pas de geste modélisé. La technique de Messi n'est pas celle de Maradona. En fait, il n'y a pas de modèle ! Regardez l'unijambiste devenu champion de golf récemment. Il contredit toute la pédagogie du modèle, laquelle soulève par ailleurs d'autres controverses.

FORMATION AU JEU COLLECTIF

On sait aujourd'hui que le joueur ne se construit pas par étape, mais possède dès le

départ un système de ressources identique au joueur de haut niveau, sans être fonctionnel bien sûr. Cela veut dire qu'on doit prendre en compte, très tôt, la dimension motivationnelle et psychosociale de l'individu, laquelle va dynamiser l'ensemble, agir comme un levier sur ses potentialités, et l'inciter à mettre ses qualités au service du collectif et du jeu. Or, aujourd'hui, on "oublie" cette dimension psychologique, en se disant qu'on pourra toujours l'introduire plus tard. Trop tard ! C'est comme apprendre à marcher. Ce n'est pas à 20 ans qu'on va le faire ! Tout cela pour dire que si l'on ne travaille pas sur l'ensemble des ressources de l'individu, tout le temps, il ne se construira pas dans sa totalité, de façon harmonieuse. C'est un constat qui bat là aussi en brèche la vue analytique du modèle d'apprentissage et son fameux "découpage".

L'APPROPRIATION

La pédagogie du modèle est assortie d'une pédagogie directive : "fais ceci, fais pas cela". Là, c'est l'éducateur qui a la connaissance. Or, la clé de la pédagogie aujourd'hui, c'est

Erick Mombaerts

pédagogie pour demain ?

l'appropriation. On n'apprend rien au joueur, c'est le joueur qui apprend ! C'est lui qui est acteur de son apprentissage. C'est lui qui doit réinvestir ses savoir-faire dans le jeu. On ne peut pas jouer à sa place, ni le téléguider depuis le banc de touche ! Le joueur est responsable du jeu. Responsable, donc porteur d'initiatives et autonome. Il devient maître d'oeuvre. Ce n'est pas étonnant si l'on a de nos jours des joueurs déresponsabilisés, démotivés, stéréotypés, et qui n'ont pas une bonne formation au jeu collectif. La pédagogie directive ne peut répondre à la dimension collective du football. Elle découpe, donc elle ne resitue pas, elle ne recontextualise pas. Bref, il n'y a plus cette intelligence adaptative, qui permet au joueur d'anticiper et de gagner du temps sur son traitement de l'information ! La formation au jeu collectif et l'appropriation des connaissances réclament aujourd'hui la mise en place d'un concept moderne : la pédagogie active.

3 TYPES DE PÉDAGOGIE ACTIVE

Quand on parle de concept traditionnel en évoquant la méthode analytique, on parle ici "en règle générale". Mais il existe certains bastions en France où l'on a déjà commencé à travailler différemment, il y a de cela quelques années. Par exemple à Nantes, à Castelmaurou, ou au sein de la ligue Rhône-Alpes. Toujours est-il que l'idée, à travers la pédagogie active, est de rendre le joueur acteur et auto-

nome. C'est à lui de décider sur le terrain, et de décider juste. Pour pouvoir faire ce choix, encore faut-il l'amener, dans des exercices d'entraînement, à comprendre que dans une situation donnée, il y a quatre choix dont un très bon, un bon, un moyen, et un mauvais. Aujourd'hui, trois types de pédagogie active peuvent être utilisés pour répondre aux problématiques de la formation collective et de l'appropriation.

I- PÉDAGOGIE ADAPTATIVE

Il y a la pédagogie des modèles auto adaptatifs. Je l'ai traduite en pédagogie adaptative. C'est celle utilisée au Barça. Elle est très efficace, mais demande une compétence extrême de la part des éducateurs. Il s'agit de soumettre le jeune joueur, dans le cadre d'un jeu à thème (c'est-à-dire qui se rapproche le plus possible de la réalité du jeu) à des aménagements (zones, consignes, etc...) tellement bien choisis qu'ils induisent les réponses du joueur. On est donc bien ici sur un modèle écologique, où l'individu va acquérir de façon très naturelle tous les principes de jeu, toutes les règles d'action, par le biais de la confrontation aux contraintes. C'est un processus à long terme qui permet de développer autant les qualités mentales (gestion des émotions, stress...) que techniques et tactiques. Ici, l'éducateur prend beaucoup de recul. Il effectue quelques interventions mais sans plus. Il est surtout là pour donner quelques feed-back. La situa-

tion renferme d'elle-même toutes les réponses. Le transfert sur l'individu est maximal.

2- PÉDAGOGIE DU GUIDAGE

La pédagogie des modèles de décision tactique, que j'ai appelée pédagogie du guidage, est celle qui semblerait être la plus efficace à moyen terme. Dans la pédagogie adaptative, l'aménagement est un guidage, mais léger. Là, ce guidage va être renforcé. On soumet l'individu à des situations plus réduites, moins complexes. On va jouer à 2 contre 1, 3 contre 2... Ici, c'est surtout l'opposition que l'on va aménager. On demande par exemple aux défenseurs d'opérer un marquage individuel. Au début, les joueurs vont être dans une phase exploratoire, ils vont essayer de trouver les solutions aux problèmes que leur posent l'opposition. Ils sont en recherche active. De deux choses l'une : soit ils trouvent des solutions, que l'on va valider, soit ils ne trouvent pas. C'est alors à l'éducateur d'orienter, de "guider", le joueur. Comment ? Par le questionnement. Il ne faut pas lui donner la réponse tout de suite. On le sollicite sur le plan intellectuel. Il est même intéressant qu'ils échangent à plusieurs. Une fois que la solution est trouvée, on la réintroduit dans le jeu. Il y a, là encore, un vrai savoir-faire à faire acquérir à nos éducateurs qui doivent bien maîtriser le processus de l'aménagement des situations pour faire émerger les "bons" problèmes.

3- PÉDAGOGIE DES MODÈLES D'EXÉCUTION

Cette pédagogie consiste enfin à automatiser les réponses en répétant des phases d'action (par exemple l'échange à trois) - même sans opposition - où chacun adapte ses gestes à ses propres ressources, avec l'idée de toujours rechercher la justesse, et ce de plus en plus vite. À partir de là, l'éducateur impose des critères de réalisation qui fixent le niveau d'exigence. Ainsi l'individu, qui cherche à se rapprocher de ces critères de réussite, accéderait ensuite à l'automatisation par la répétition.

DANS QUEL ORDRE UTILISER CES 3 TYPES DE PÉDAGOGIE ?

Il suffit tout simplement de respecter le processus d'apprentissage universel. Comment un bébé apprend ? Il apprend toujours par une phase de découverte, exploratoire. Puis il fait fonctionner les choses (phase d'appropriation). Enfin, il répète les gestes (phase d'automatisation). L'apprentissage passe toujours pas ces trois phases. Il s'agirait donc, aujourd'hui, de respecter ce processus naturel qui correspond ici à nos trois types de pédagogie active. Des pédagogies qui maintiennent une certaine exigence, tout en favorisant le climat d'apprentissage via un nouveau relationnel entre l'entraîneur et l'entraîné, climat qui colle mieux avec les nouvelles mentalités. Tous ces schémas pédagogiques reviendront, tôt ou tard, à revoir notre conception de la séance... ■