



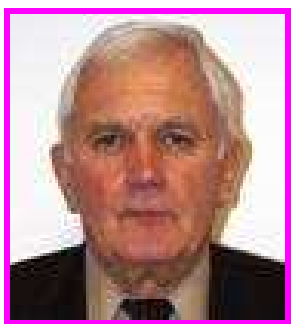
59/62

L'amicaliste

N° : 13 - Mars 2015



Le Futsal, j'y crois !



Lorsque le « Foot en salle » est apparu, il y a plus de vingt ans, j'étais loin d'être un « convaincu » ! Beaucoup d'éducateurs peuvent en témoigner. Je le reconnais humblement et ai changé d'avis ! Et oui... « *Il n'y a que les I..... qui ne changent pas d'avis* » dit-on ! Alors, cela me rassure !!!

Avec ce temps hivernal (froid, pluie, neige), je conseille à beaucoup d'entre vous qui le peuvent évidemment (mais les mairies sont beaucoup plus averties maintenant) d'emmener vos « petits », de l'école de foot en particulier, en salle, disputer des petits tournois, exécuter des petits circuits techniques et autres exercices.

Au chaud, dans de bonnes conditions, ils progresseront beaucoup plus vite et cultiveront le goût du jeu... qu'ils peuvent perdre sur des terrains boueux, au vent et sous la pluie.

Le football, s'il est un jeu évidemment, doit être aussi pour eux un moyen d'expression, de progression... et de plaisir !

C'est beaucoup plus difficile sous la pluie ou la neige et dans le froid...

André Molle Président de
l'A.E.F. 59/62

**La citation
du mois**

Il ne faut avoir aucun regret pour le passé, aucun remords pour le présent, et une confiance inébranlable pour l'avenir.

Jean Jaurès

Nos partenaires



<http://www.mycoachfoot.com/>

Toujours LA pour vous écouter

HAZEBROUCK : 2, Place du Général de Gaulle

☎ N° Indigo 0 820 352 104

0,12€ TTC/MN

ou Connectez-vous sur : cmnne.fr

Crédit Mutuel Nord Europe, SA coopérative de crédit à capital variable
4, Place Richébé 59000 Lille - RCS Lille 520 342 264

Remarque : le site Internet de mycoach (adresse ci-dessus) est en accès gratuit aux amicalistes ; mycoach a repris le journal « L'entraîneur français » et le site de l'amicale nationale des éducateurs de football ; n'hésitez pas à vous connecter...

Infos Formation continue



Modules de formation ouverts à tous

Mais aussi et surtout à la
formation continue **OBLIGATOIRE**
des B.E. 1, B.E.F. et B.M.F.

La formation continue = une obligation de la
formation professionnelle

Dans la newsletter n° 11 de janvier dernier, nous vous avons présenté le catalogue des possibilités de formation continue obligatoire des éducateurs ; pour des raisons d'organisation et la nécessité d'un nombre minimum d'inscriptions, le service formation de la Ligue Nord/Pas de Calais de football a été contraint de modifier ce catalogue ; vous trouvez ci-dessous, mises à jour, les différentes possibilités d'inscription à ces modules :

1. La préformation (Georges Tournay/Anthyme Charlet) – 16 h – Maximum 30 personnes

Mercredi 11 mars 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – Pôle Espoirs Garçons à Liévin
Mercredi 25 mars 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – Pôle Espoirs Garçons à Liévin

2. Le football féminin (Nathalie Jarosz) – 16 h – Maximum 30 personnes

Mercredi 8 avril 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – Pôle Espoir Féminin à Liévin
Mercredi 22 avril 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – Pôle Espoir Féminin à Liévin

3. La préparation mentale dans le football amateur (Alain Delory/Cécilia Delage) – 16 h – Maximum 20 pers.

Vendredi 10 avril 2015 – 8 h 00 / 12 h 30 et 13 h 30 / 18 h 00 – S.C.R. Liévin
Samedi 18 avril 2015 – 8 h 00 / 12 h 30 et 13 h 30 / 16 h 00 – S.C.R. Liévin

4. L'informatique au service du football (André Charlet) – 14 h – Maximum 30 pers. (avec ou sans ordinateur)

Lundi 8 juin 2015 – 9 h 00 / 12 h 00 et 13 h 30 / 17 h 30 – S.C.R. Liévin
Lundi 15 juin 2015 – 9 h 00 / 12 h 00 et 13 h 30 / 17 h 30 – S.C.R. Liévin

5. La programmation annuelle (André Charlet) – 14 h – Maximum 30 personnes

Lundi 13 avril 2015 – 9 h 00 / 12 h 00 et 13 h 30 / 17 h 30 – S.C.R. Liévin
Lundi 20 avril 2015 – 9 h 00 / 12 h 00 et 13 h 30 / 17 h 30 – S.C.R. Liévin

6. Module Arbitrage (COMPLET) ; 2 et 3 mars 2015

7. Module Futsal Perfectionnement

Lundi 23 février 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – S.C.R. Liévin
Mardi 24 février 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – S.C.R. Liévin
Mercredi 25 février 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – S.C.R. Liévin

8. Module Gardien de but

Module 1 – Vendredi 20 mars 2015 – 18 h 30 / 22 h 30 – S.C.R. Liévin
Samedi 21 mars 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 – S.C.R. Liévin
Vendredi 27 mars 2015 – 18 h 30 / 22 h 30 – S.C.R. Liévin
Samedi 28 mars 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 – S.C.R. Liévin

9. Module Santé – Sécurité (COMPLET) ; 4, 5 et 6 mai 2015

10. Module Beach Soccer

Vendredi 8 mai 2015 – 18 h 30 / 22 h 30 – Les attaques
Samedi 9 mai 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 – Les attaques

11. Module C.F.F. 4

Module 1 : Lundi 19 janvier 2015 et Lundi 26 janvier 2015 – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – S.C.R. Liévin
Module 2 : Lundi 2 février 2015 et Lundi 9 février – 8 h 30 / 12 h 30 et 14 h 00 / 18 h 00 – S.C.R. Liévin

Réunion INFOS D.T.N. obligatoire (2 h, une des 2 dates au choix du stagiaire) :

- soit le vendredi 20 mars 2015 de 18 h à 20 h au siège de la Ligue Nord Pas de Calais à Villeneuve d'Ascq
- soit le samedi 13 juin 2015 de 10 h à 12 h au siège de la Ligue Nord Pas de Calais à Villeneuve d'Ascq



**Rappel : obligation de recyclage = 16 h
de formation continue tous les 2 ans
dont 14 h de formation modulaire au
choix + 2 h d'informations D.T.N.**

Module 2 – Vendredi 17 avril 2015 – 18 h 30 / 22 h 30 – S.C.R. Liévin
Samedi 18 avril – 8 h 30 / 12 h 30 – S.C.R. Liévin
Vendredi 24 avril – 18 h 30 / 22 h 30 – S.C.R. Liévin
Samedi 25 avril – 8 h 30 / 12 h 30 – S.C.R. Liévin



Renseignements complémentaires et inscriptions sur :

<http://nordpasdecalsais.fff.fr/cg/6800/www/technique/formations/2117315.shtml>



De l'intérêt des jeux d'entraînement...

Le jeu des trois couleurs est une forme de jeu régulièrement utilisée par les éducateurs sur les terrains de football. Nous allons tenter, sur la base de ce jeu, de vous proposer d'y intégrer des consignes permettant d'impacter un domaine (mental, tactique, technique et/ou athlétique).

Bref rappel des règles du jeu des trois couleurs :

- constituer trois équipes équilibrées en nombre, en niveau et en poste,
- jeu libre dans un espace sans but à deux équipes contre une,
- définir au départ une équipe « *au milieu* » qui défend,
- les deux autres équipes doivent conserver le ballon sans le faire sortir du terrain,
- le joueur qui perd le ballon ou le fait sortir fait mettre son équipe « *au milieu* »,
- le joueur qui intercepte ou récupère le ballon permet à son équipe de passer en conservation.

En utilisant ce jeu simple de départ, il semble intéressant de réfléchir au problème d'y mettre de la variété en travaillant le thème recherché par l'éducateur. Les propositions ci-après sont faites pour un effectif de 15 joueurs.

Pour un thème technique, l'objectif est que les joueurs répètent le plus souvent possible un geste dans un contexte se rapprochant du match. On peut donc :

- jouer sur un terrain délimité, à 15, en 10 contre 5 (2 équipes contre 1),
- mais aussi sur deux terrains différents en taille, à 9, en 6 contre 3 (2 équipes contre 1) et, à 6, en 4 contre 2 (2 équipes contre 1).

Cela permettra aux joueurs de toucher plus souvent le ballon mais aussi de pouvoir individualiser le travail en faisant, par exemple, des groupes de niveaux sur ces deux terrains.

Il faut simplement être attentif sur l'animation des deux terrains et à la position à adopter pour l'éducateur, de manière à tout voir !!!

Exemples (7) : sur le plan technique

Consignes

3 touches de balle maximum

Passé réalisé dans une des 4 portes (jaunes) sans perdre le ballon = 1 point

Possibilité de modifier l'endroit des portes et d'en mettre une au centre du terrain

Attention : il faut mettre une porte de plus que le nombre de défenseurs ou faire des portes de grande taille

Intérêts

Limiter le nombre de touches de balle augmente la circulation du ballon donc le nombre de passes

Permet d'être précis et appliqué sur les passes

Incite les joueurs à bien se déplacer et à regarder

Orienté le travail défensif donc cela oblige

à appuyer les passes



Consignes

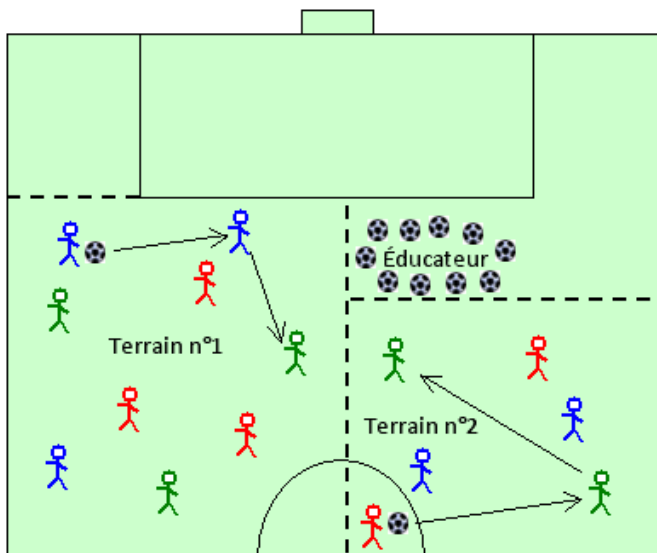
Jeu libre

- Il est interdit de jouer en une seule touche
- Possibilité de limiter le nombre de touches de balle
- Possibilité de mettre deux touches minimum
- Possibilité d'interdire de jouer avec sa couleur

Intérêts

Le jeu libre permet d'avoir plus de temps pour jouer ; le une touche interdit oblige le contrôle et incite le défenseur à serrer le porteur ; le deux touches minimum apprend le joueur à retoucher très vite le ballon et à faire un bon contrôle ; ne pas jouer avec sa couleur apprend à voir avant de recevoir et réduit les possibilités de passes

Thème 2 : le contrôle



Consignes

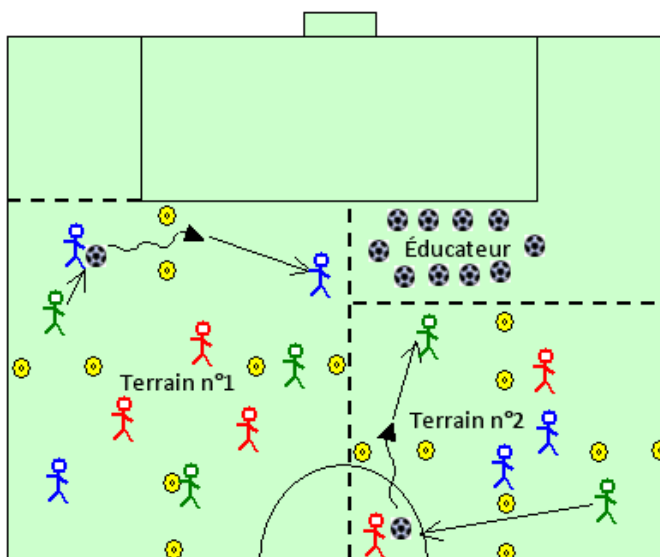
Jeu libre

- Pour marquer 1 point, il faut passer dans une porte (jaune) en conduite et transmettre le ballon à un partenaire sans le perdre
- Possibilité de limiter le nombre de touches dans la circulation du ballon et de garder le jeu libre quand on passe la porte

Intérêts

La consigne valorise la conduite mais l'objectif est double. En effet, au-delà de la conduite, il s'agit de percevoir quand je peux passer la porte et quand je dois plutôt conserver le ballon
Il s'agit de percevoir l'espace libre pour y aller par une conduite rapide et maîtrisée

Thème 3 : la conduite



Consignes

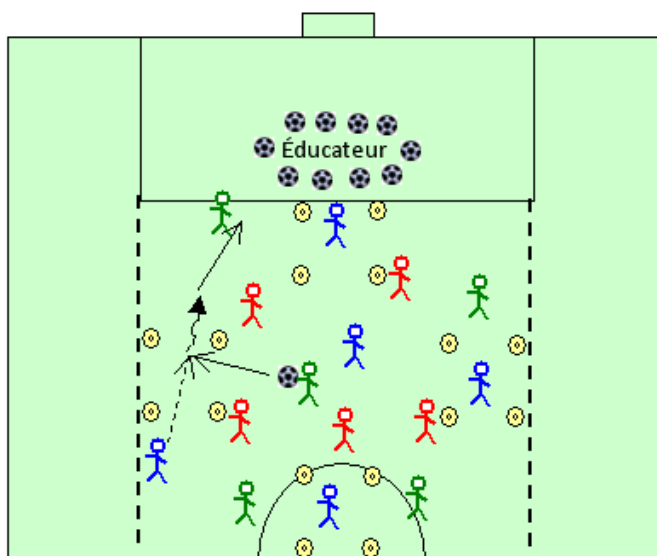
Jeu libre

- Pour marquer un point, il faut trouver, par la passe, un joueur lancé dans un des quatre carrés (jaunes) ou en faisant cinq passes de suite
- Attention**, le joueur ne peut pas être dans le carré au départ du ballon, doit en sortir par la conduite et trouver un partenaire par la passe

Intérêts

Cela permet de travailler la synchronisation et le timing entre les 2 joueurs dans l'appel et la passe
On retrouve la prise de balle en mouvement et la vitesse d'exécution
La possibilité éventuelle des cinq passes permet de fixer les défenseurs et d'éviter ainsi qu'ils ne se positionnent et restent chacun dans un carré

Thème 4 : la prise de balle en course



Consignes

Jeu à la main

Pour marquer 1 point, il faut faire une passe à la main à un joueur qui doit transmettre le ballon de la tête à un troisième joueur sans perdre le ballon ni le faire tomber

Possibilité de remettre à celui qui me fait la passe
Idem pour le jeu de volée

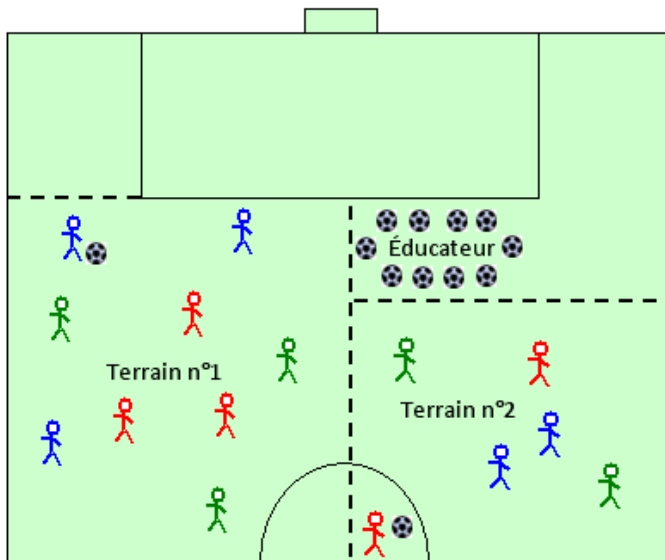
Intérêts

Ce jeu permet de retrouver beaucoup de situations de jeu aérien

Il permet d'apprendre à recevoir le ballon d'un côté et de le transmettre de la tête de l'autre

Jeu ludique et plaisant

Thème 5 : la tête et la volée



Consignes

Jeu à la main

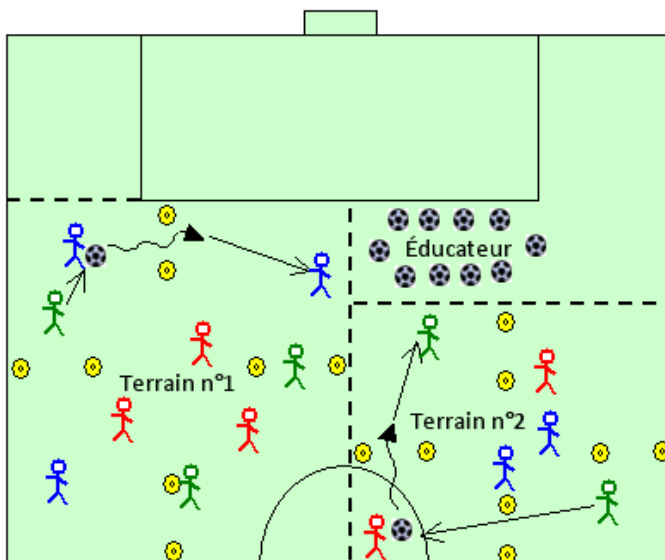
Pour marquer 1 point, il faut faire une passe à la main à un joueur qui doit, sans les mains, passer en conduite de balle dans une porte et transmettre le ballon au pied à un 3^{ème} joueur. Ce dernier peut prendre le ballon à la main ou se le monter dans les mains au pied

Intérêts

Ce jeu permet de retrouver beaucoup d'amortis et de mises au sol sous forme jouée

Il permet d'apprendre à maîtriser un ballon aérien
Jeu ludique et plaisant

Thème 6 : l'amorti et la mise au sol



Consignes

Jeu libre

On peut jouer dans toutes les zones

Pour marquer 1 point :

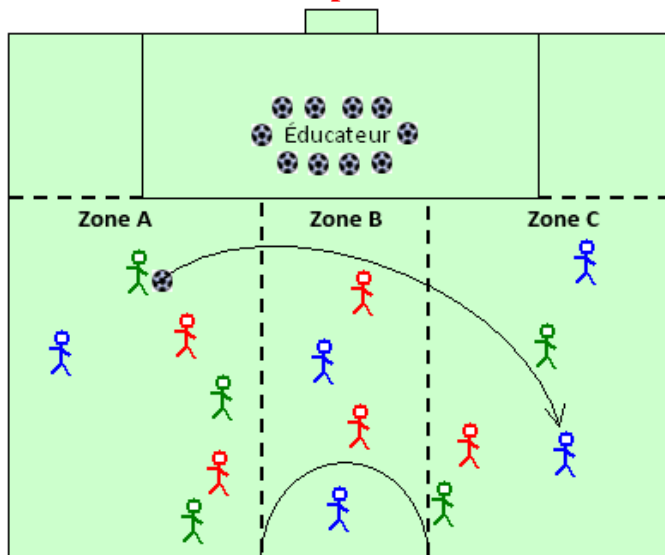
- soit, 6 passes de suite dans une zone
- soit, transmettre le ballon de la zone A à la zone C (ou inversement de la zone C à la zone A) sans qu'il rebondisse en zone B (zone centrale)

Intérêts

Inciter au jeu long

Percevoir le moment de la conservation (les 6 passes) et le moment où il faut sortir de la pression adverse (soit par le jeu court, soit par le jeu long)

Thème 7 : la passe aérienne



Exemples (9) : sur le plan tactique individuelle

Consignes

Jeu libre

L'équipe qui n'a pas, au bout de 3 passes, 1 joueur au moins dans chaque zone, passe en défense
Diminuer le nombre de touches de balle augmente les transitions

10 passes = 1 point

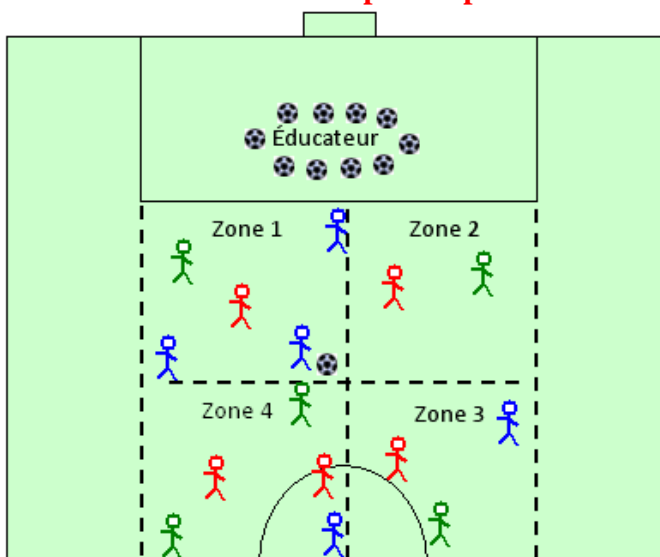
Intérêts

Cela oblige à occuper toutes les zones

Cela permet d'apprendre aux joueurs à se déplacer les uns par rapport aux autres

Cela apprend aux joueurs à regarder et s'informer de l'endroit où se situent les partenaires de jeu

Thème 1 : occuper l'espace



Consignes

Jeu libre

On ne peut pas faire plus de deux passes dans une même zone de jeu

10 passes = 1 point

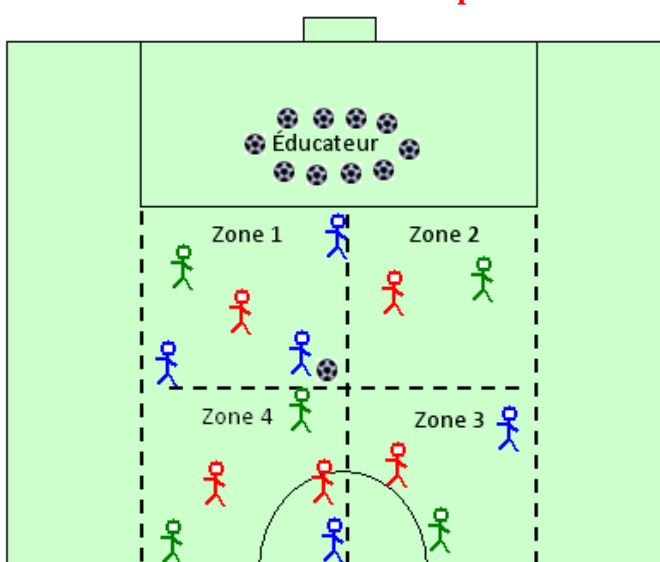
Intérêts

Cela oblige à proposer des solutions dans toutes les zones et à bien occuper l'espace

Il ne s'agit pas seulement de bien occuper l'espace, encore faut-il savoir bien l'utiliser en analysant l'espace

Les joueurs vont devoir s'organiser en réseau(x) et équilibrer le « bateau » pour pouvoir changer de zone rapidement

Thème 2 : utiliser l'espace



Consignes

Jeu libre

Minimum obligatoire : 1 passe par zone

Un joueur ne peut pas toucher le ballon, deux fois de suite, dans la même zone ; 10 passes = 1 point

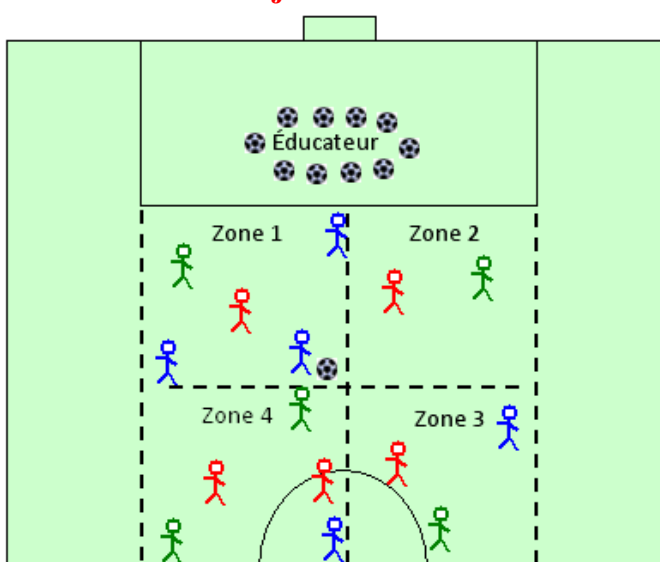
On peut aussi proposer de marquer 1 point supplémentaire lorsque l'on arrive à faire 1 une / deux (attention : toujours, en changeant de zone)

Intérêts

Cela oblige le joueur à changer de zone et à avoir le réflexe de donner puis redemander ; cela incite le jeu à 2 et le jeu à 3 ; ce jeu aura donc forcément un coup énergétique plus important

Il peut donc aussi être aménagé dans un objectif de travail athlétique

Thème 3 : jouer et redemander



Consignes

Jeu libre

Pour marquer un point, il faut réussir à faire au moins cinq passes dans une zone puis trouver un joueur dans une autre zone sans perdre le ballon

Intérêts

Cela oblige les joueurs à s'organiser pour conserver le ballon dans un petit espace tout en gardant des solutions plus lointaines

L'intérêt est de faire prendre conscience aux joueurs qu'il ne faut pas toujours faire cinq passes, au risque de perdre le ballon mais d'être dans l'alternance ; il y a des moments où l'on peut jouer court et des moments où il faut vite sortir de la densité ; l'objectif est de trouver le bon moment

Thème 4 : fixer dans une zone pour jouer dans une autre



Consignes

Jeu libre

Pour marquer un point, il faut trouver un joueur dans une zone dans laquelle il n'est pas au départ de la passe

Intérêts

Cela apprend les joueurs :

- à coordonner leurs déplacements
- à se déplacer dans un espace libre
- à jouer dans un espace
- à jouer dans l'espace de jeu du partenaire
- à libérer des espaces

Thème 5 : recherche d'un joueur lancé



Consignes

Jeu libre puis libre ; une touche puis deux touches maximum puis tout en une touche

10 passes = 1 point

Interdiction de jouer avec sa couleur

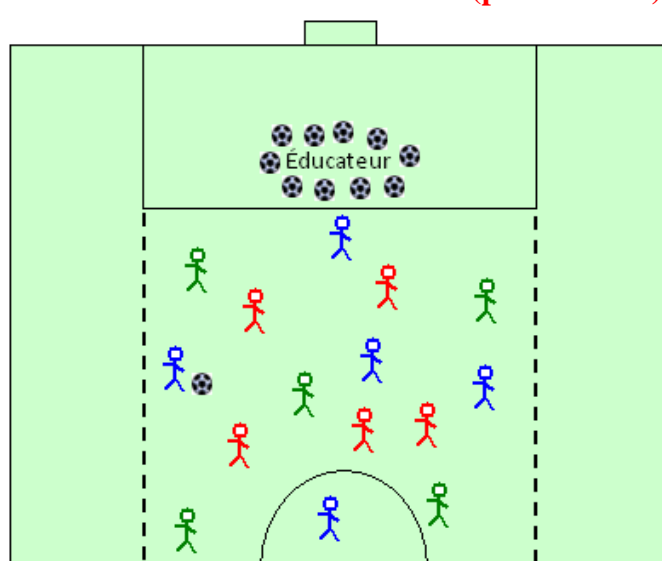
Autre possibilité : le ballon est perdu si on est touché par un adversaire...

Intérêts

Le fait de jouer avec les couleurs oblige à s'informer surtout lorsque l'on a de moins en moins de temps avec la diminution du nombre de touches de balle

Ballon perdu si on est touché oblige à surveiller sans cesse la position de l'adversaire

Thème 6 : voir avant de recevoir (prise d'infos)





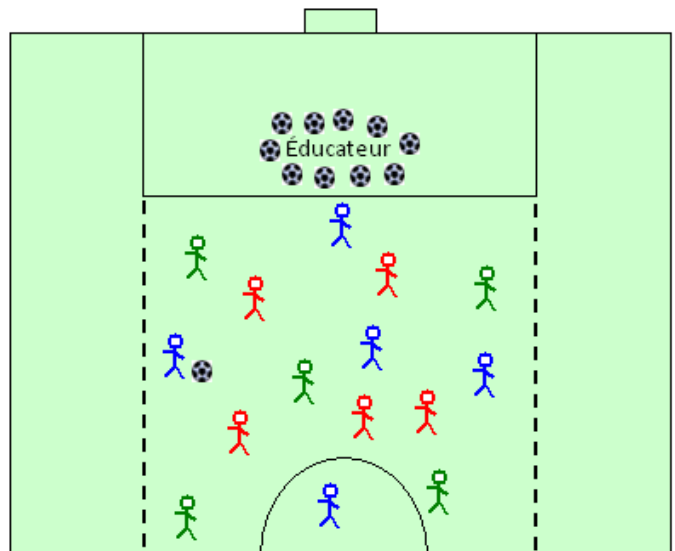
Consignes

Jeu libre puis libre ; une touche puis deux touches maximum puis tout en une touche
 Pour marquer 1 point, il faut, lorsque je fais une passe à un partenaire, donner le prénom du joueur qui doit ensuite être trouvé en une touche
 Si réussite, le point est marqué

Intérêts

Cela apprend à anticiper le jeu et à s'informer de la situation avant de jouer
 Cela incite le joueur à regarder la situation et à trouver les partenaires disponibles autour de celui à qui il transmet le ballon

Thème 7 : lire le jeu (prise d'infos)



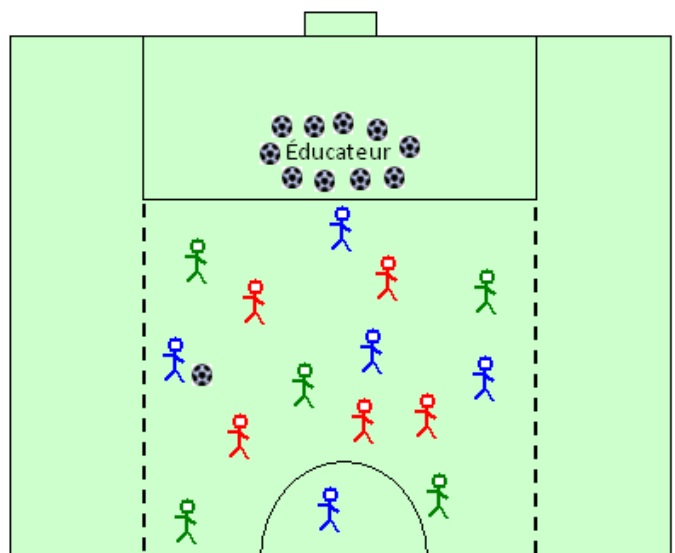
Consignes

Thème 8 : la transition (récupération pour les uns / perte pour les autres)

Jeu libre puis limiter le nombre de touches de balle.
 À la récupération du ballon, l'équipe qui vient de défendre doit stopper le ballon à l'extérieur du carré pour pouvoir inverser les rôles ; à l'inverse, seuls les joueurs de l'équipe ayant perdu le ballon peuvent défendre et empêcher l'inversion des rôles
 Possibilités de faire le même jeu en remplaçant le stop ball par un nombre de passes à effectuer

Intérêts

Cela incite les joueurs à effectuer une transition rapide
 Cela permet aux joueurs de s'organiser rapidement pour récupérer le ballon et ne pas passer en équipe qui défend (« au milieu »)



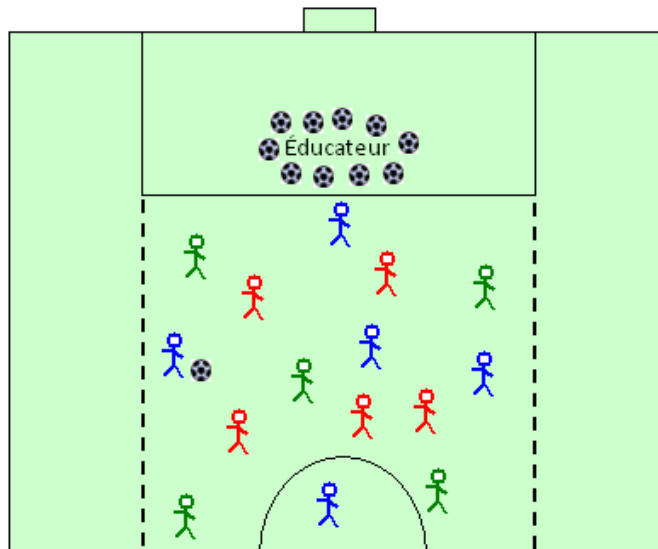
Consignes

Libre – une touche puis tout en une touche
Possibilité d'ajouter une consigne : interdiction de jouer avec sa couleur

Intérêts

Le fait, pour un défenseur, de savoir qu'un attaquant ne peut jouer qu'en une touche, l'incite à anticiper et analyser la passe qu'il va faire
S'il anticipe correctement, il a de grandes chances d'intercepter un maximum de ballons de manière à quitter l'équipe « au milieu » et à passer en conservation, ce qui est le but de chacun...

Thème 9 : l'interception



Remarques complémentaires

L'apprentissage tactique par le jeu des trois couleurs a ses limites car il ne reflète pas tout à fait la réalité du match. En effet, la densité n'est pas respectée (d'une égalité numérique à une situation de deux équipes contre une seule) et il n'y a pas de sens au jeu (pas de but à attaquer ou à protéger). En revanche, il permet de travailler et répéter les comportements tactiques plus individuels (prise d'informations, jeu en redemande, etc...), les constantes pédagogiques (cadrage du porteur, jeu en mouvement, transition, etc...) et les intentions de jeu.

Attention : il faut veiller à éviter le phénomène d'horloge (*le ballon tourne en rond dans le carré*) qui peut être fréquent dans le jeu des 3 couleurs.

On peut, sans problème, intégrer les gardiens dans ce type de jeu (importance du jeu au pied et du fait d'apprendre à sentir le jeu). Il faut, tout de même, éviter de mettre plusieurs gardiens dans la même équipe. Enfin, on peut même parfois leur adapter une consigne spécifique (ex : dans le jeu sur la passe aérienne, au lieu d'amortir ou de contrôler le ballon, on peut les autoriser à faire une prise de balle suivie d'une passe avec les mains ; on s'approche ainsi de la réalité du jeu).



Pour rappel

Ces pages techniques existent dans la newsletter de l'amicale des éducateurs de football de la Ligue Nord/Pas de Calais depuis la newsletter n° 3 d'avril 2014. **Ces pages sont surtout les vôtres.** Elles n'ont pas valeur de modèle mais d'exemple. Le plus difficile pour l'entraîneur, c'est souvent de varier ses séances, d'innover, de surprendre. Il est donc important d'avoir sous la main des idées diverses, des exemples de toutes sortes, des entraînements ou des parties d'entraînement qui pourront inspirer d'autres parties ou d'autres séances. Votre avis à ce sujet peut servir à tous ; alors, n'hésitez pas à le donner.

Pour information : nous proposerons un exemple de séance « Seniors » dans la newsletter n° 14...

Réagissez sur ces pages techniques en envoyant vos messages, vos avis, vos remarques, vos contributions à l'une ou l'autre des adresses Internet ci-dessous :

jc.froissart@hotmail.fr ; anthymecharlet@orange.fr ; ancharlet@nordnet.fr

Merci à tous...



Artois



Un label tant attendu



Le club de Sallaumines A.O.S.C. vient de recevoir une bonne nouvelle.

En effet, récompense attendue depuis longtemps par le président M. Millien, la labellisation de l'école de football vient d'être attribuée au club du bassin minier.

Hassan, directeur technique jeunes et responsable de l'école de football revient sur la labellisation obtenue par le club :

« Le label F.F.F. des écoles de foot est un certificat de qualité décerné par la **F**édération **F**rançaise de **F**ootball, par l'intermédiaire de son instance départementale, le district Artois de football.

Cette reconnaissance garantit un travail de qualité de l'ensemble des éducateurs de notre école de football (football d'animation de « U 6 » à « U 13 ») qui, soutenus par la direction du club, oeuvrent pour l'épanouissement et le développement de chacun sur les plans social, éducatif et sportif, tout en maintenant de saines relations avec leur environnement.

Le district vient officiellement de donner son aval à la labellisation de notre école de football après nous avoir évalués et validés dans les trois domaines : social, éducatif et sportif.

*Nous avons donc rempli et atteint un nombre de critères et de niveau d'objectif définis par le cahier des charges de l'instance départementale de la **F**édération **F**rançaise de **F**ootball.*

Dans le cadre de ce gage de qualité et de confiance, nous nous engageons dans une logique de développement de la qualité de notre école de football, encore plus grande.

*Nous avons donc rendez-vous le **mercredi 25 février 2015 à 18 h 45** à la salle Maurice Thorez pour la remise du label en présence, autour de notre président et de l'ensemble du club, de Monsieur le Maire, de Monsieur le Président du district et des membres de la commission foot animation du district artois. »*



Soirée de mise à l'honneur des clubs à Haisnes



Le mardi 10 février 2015, le District Artois, par l'intermédiaire de son président Jean Louis Gamelin et de ses techniciens Franck Gonçalves et Makhloufi Rebattachi, a récompensé ses clubs dynamiques. En effet, suite à la grande action Anim'futsal – Anim'synthé, qui a lieu les quatre samedis de janvier, en salle et sur terrain synthétique, une cinquantaine de clubs se sont vus remettre des dotations de ballons pour avoir prêté leurs installations.

De plus, certains clubs ont vu leur label renouvelé à cette occasion : Haisnes E.S., Beuvry U.S., Arras A.S.P.T.T., Wingles S.C.P.P., Laventie E.S. et Oignies A.S.S.B.

Enfin les sections sportives ont également été mises à l'honneur et ont reçu leur dotation. Cette soirée, qui se voulait conviviale, s'est terminée autour d'un petit apéritif, soigneusement préparé par les bénévoles du club de l'E.S. Haisnes, après qu'une loterie soit venue agrémenter la soirée déjà riche en cadeaux. Pour le district Artois, ce fût une première mais nul doute qu'il y en aura d'autres.

et encore plus d'infos sur

<http://chtieducartois.footeo.com>



Côte d'opale



Qu'est-ce que bien jouer ?

Introduction

Par Florian Brame
Éducateur A.S. Marck

Autour des terrains, dans les vestiaires, les buvettes ... de nombreuses personnes émettent des avis sur les qualités ou encore les défauts d'une équipe. Nous entendons souvent : « *cette équipe joue mal* », « *ils ont gagné mais ils n'ont pas bien joué* », mais aussi « *dommage qu'ils aient perdu, ils jouent vraiment bien* ». Ces phrases ont tendance à m'interpeller, ainsi je me pose souvent la question : mais qu'est-ce que bien jouer ? Bien jouer, c'est jouer comme Barcelone ? Bien jouer, c'est jouer à l'italienne ?

Selon moi, le beau jeu est aléatoire, il dépend de nombreux paramètres et fort est celui capable de définir précisément ce qu'est le beau jeu pour toutes les équipes.

Avant de débattre sur ce sujet, il faut préciser que ces propos **s'adressent davantage à des équipes seniors** qu'à des jeunes en quête de progression.



Être entraîneur, c'est faire face à de nombreuses problématiques. Il est dans un souci constant de tirer le maximum de ses joueurs afin d'avoir un résultat. Dans le monde des seniors et encore plus à l'heure actuelle où nombreux sont les présidents exigeants, voulant tout, tout de suite, nous ne pouvons négliger la part primordiale qu'occupe le classement d'une équipe. Dans une interview délivrée à la presse, Luis Fernandez a dit : « *gagner, ce n'est pas tout, c'est la seule chose* ». Autant dire que c'est pour cette seule et unique raison que l'entraîneur veut faire « *bien jouer* » son équipe.

Chacun a sa philosophie, sa manière de voir le foot, sa conception, ses principes et cela est essentiel mais il faut parfois être capable de s'extirper de nos convictions pour aller chercher le succès. De nombreuses questions se posent : l'entraîneur doit-il s'adapter aux joueurs ? Les joueurs doivent-ils s'adapter à l'entraîneur ? Il n'y a, à mon avis, pas de réponse exacte, l'essentiel étant que chacun y trouve son compte. À haut niveau, l'entraîneur peut choisir les joueurs aux profils adaptés à sa conception, rares sont les équipes de niveau amateur ayant le privilège de pouvoir choisir.

L'entraîneur va alors bâtir un « *projet de jeu* » adapté à son équipe. Le projet de jeu est bien souvent pensé par le coach et décidé par l'ensemble de l'équipe. Ainsi des choix dûs aux capacités techniques, tactiques, athlétiques mais également mentales des joueurs vont être faits. Celui qui arrive à faire bien jouer son équipe est celui qui optimise la performance de ses joueurs, qui exploite au maximum leur potentiel. Pour parler plus concrètement, il me semble intéressant d'évoquer certains exemples.

Nous allons traiter, dans un premier temps, différents systèmes de jeu avec des avantages et des inconvénients. Ainsi nous donnerons quelques repères afin de répondre à diverses questions : pourquoi utiliser un système et pas un autre ? comment l'utiliser ? Puis, nous nous attarderons sur les différentes animations à utiliser à l'intérieur d'un même système et les raisons pour lesquelles on utilise cette animation et non une autre.



Le 4 – 3 – 1 – 2

4 défenseurs, 3 milieux défensifs, 1 milieu offensif, 2 attaquants



Au plan défensif

L'avantage de ce système est la densité de joueurs présente à l'intérieur du jeu. Ainsi, en mettant un maximum de monde dans l'axe, mon équipe protège davantage l'accès au but.

De la même manière, ce système permet de résoudre le problème des joueurs s'intercalant dans les espaces inter-lignes, le n° 6 gérant les décrochages des attaquants ou milieu offensif et le n° 10 gérant un minimum l'influence que peut avoir un milieu défensif dans une équipe. En revanche les couloirs sont davantage délaissés et les latéraux ont une certaine liberté. Si les latéraux adverses ne sont pas performants à la relance et/ou ne participe pas, alors cela ne présente pas de problèmes majeures.

En cas contraire, il est important de bien définir les rôles de chacun afin que la coordination des mouvements se fasse de la meilleure des manières. L'entraîneur doit alors être clair et simple dans ses consignes : qui fait quoi ?

Lorsque le latéral adverse est dans ses 35 m, c'est alors à un des deux attaquants de faire l'effort afin de le gêner dans sa progression (Schéma A). Lorsqu'il passe cette zone, c'est alors au n°6 côté ballon de sortir dessus, le 6 axé se décalant légèrement côté ballon et le 6 opposé rentrant dans l'axe (Schéma B).

Schéma A



Schéma B



Au plan offensif

Ce système nous permet de jouer avec deux attaquants, ce qui n'est pas négligeable dans la mesure où de nombreuses équipes bénéficient de plusieurs attaquants mais n'en utilisent qu'un dans un souci d'équilibre d'équipe. De plus, on joue avec un n° 10 (ce type de joueur aime rarement évoluer sur un côté et manque bien souvent d'agressivité ou encore de dimension athlétique pour évoluer en milieu défensif). Ces trois joueurs vont ainsi pouvoir combiner et déséquilibrer l'adversaire en coordonnant leurs mouvements de manière à créer des espaces (un décroche, l'autre prend la profondeur, un est plus rentrant, l'autre s'écarte...). Le jeu sur les côtés est géré par les latéraux lesquels doivent avoir la particularité de participer énormément au jeu (dans le foot moderne, la majorité des centres proviennent des latéraux).





Lorsque l'un d'entre eux est en possession du ballon, l'espace sur le côté est pris par l'attaquant côté ballon, le second jouant le rôle d'attaquant axé (Schéma A), l'autre couloir est, quant à lui, occupé par l'autre latéral en cas de renversement de jeu. De la même manière, si notre équipe est en possession du ballon en étant positionné haut sur le terrain, ce sont les latéraux qui occupent le rôle d'excentré (Schéma B). Les latéraux sont rarement suivis par les excentrés adverses et si tel était le cas, ils sont en réaction. La question qu'on peut alors se poser va concerner le positionnement de chacun lors de la transition ? Le latéral étant situé fort haut, qui défend lorsqu'on perd le ballon ?

On va alors parler de compensation, le 6 côté ballon va alors avoir pour mission d'aller couper en cas de perte de balle ou encore de ralentir la progression adverse afin de permettre le retour du latéral. Il faut également préciser qu'une certaine sécurité est toujours apportée du fait que les deux centraux et le n° 6 axé doivent rester en place.



Schéma
A



Schéma
B



... suite au prochain numéro...

Retrouvez les fiches d'adhésion pour la saison 2014-2015, sur notre site :

<http://aefcotedopale.footeo.com/>



Escaut



Une initiative originale

Zoom sur un moyen de recréer un sentiment d'appartenance à un club et de tisser des liens dans celui-ci...



Chacun connaît, s'est passionné peut-être, pour les célèbres albums « Panini » dédiés aux footballeurs professionnels.

C'est un concept dérivé, conçu pour le monde amateur, qui a séduit les dirigeants de l'U.S.M. Au club de Marly, les vignettes illustrant les 454 joueurs et dirigeants, s'arrachent comme des petits pains...

*Article « La Voix du Nord » du 11-02-2015
et reportage sur « France 3 » du 10-02-2015*

Dans la commune, comme dans le vaste monde footballistique valenciennois, tout le monde en parle ! L'album du club de l'U.S.M. fait fureur. « *On n'imaginait pas que cela aurait eu un tel succès* », témoigne le Président du club Thierry Peudecœur, lui qui s'est laissé séduire par le concept (*lire ci-dessous*) après avoir reçu un simple mail. Cela avait réveillé en lui de jolis souvenirs : « *Quand j'étais gamin, je collectionnais les vignettes Panini...* ».



Que l'on s'arrache la vignette de Zidane, d'accord, mais celle du petit Gabriel en « U7 » à Marly..., il fallait y croire... et ça marche ! Juste avant Noël, le concept est livré. « *Nous avons vendu 400 paquets de vignettes en une heure... Puis 1 500 en trois jours* », relate le vice-président Jean-Claude Le Clainche. Un mercredi, les éducateurs ont vécu l'enfer : le club était en rupture de stock. Petits et grands se sont pris de passion pour leur album à compléter. « *On a un dirigeant qui a créé un tableau Excel, pour récapituler les vignettes qui lui manquent* », raconte le président. Un autre licencié a créé une page Facebook, où se croisent l'offre et la demande. « *C'est surprenant de voir les gamins échanger des vignettes avec les adultes* », note le président. « *On voulait faire de ce projet un moyen de communication, de cohésion* ». Son pari est réussi.

Le projet a créé du lien, de la sympathie entre les 454 licenciés du club. « *Des gamins qui ne disaient pas bonjour, par timidité, viennent saluer aujourd'hui les éducateurs, les dirigeants, les autres joueurs. On se reconnaît, on se serre la main* », témoigne le vice-président.

Vocation sociale

Dans notre monde où la réussite se juge souvent avec le niveau des profits, il est à souligner que cela n'a jamais été le but recherché par l'U.S.M. Tout juste a-t-il engrangé quelques centaines d'euros de bénéfice. Rappelant notamment les partenariats signés avec le collège Terroir et le lycée professionnel Mansart, ou encore les trois emplois d'avenir avec la ville, le président a cette conviction : « **le club a aussi une vocation sociale** ».



Le vice-président de l'U.S.M. Jean-Claude Le Clainche, son petit-fils Hugo (n° 170 dans l'album) et le président Thierry Peudecœur (de gauche à droite)

Mettant en avant « *les valeurs de respect ou de cohésion* », l'éducateur Julien Frémeaux a bien envie de **soumettre le projet à la F.F.F., dans le cadre du plan éducatif fédéral**. « *On pourrait peut-être avoir un label et inspirer d'autres clubs* ». Ceux d'Escaudain, Saint Amand ou encore Raismes se sont déjà renseignés pour avoir leur album. Un phénomène, on vous l'a dit !!!

Un concept né en Espagne

« *J'ai découvert le concept en Espagne* », raconte Franck Martel, le fondateur de l'Album du Club. En 2012, il travaillait à Madrid, où son fils, alors âgé de 11 ans, jouait au foot, en amateur. Il se rend compte du succès de ces albums et décide d'importer le concept en France en 2014.

Un entrepreneur natif du Cambrésis

Quatre clubs du Nord, dont celui de Marly, ont servi de « *test* » pour lui, et ce n'est pas un hasard : l'entrepreneur est natif de Caudry. Ses parents tenaient une maison de la presse et diffusaient le quotidien « *La Voix du Nord* » !!!

Aujourd'hui, Franck Martel dirige une société, spécialisée dans les coffrets cadeaux, vendus en Espagne. Il a aussi un pied-à-terre à Saint-Jean-de-Luz, d'où il a lancé sa deuxième entreprise, l'Album du Club. Les tests ont été concluants : « *Les enfants se prennent pour des stars, et c'est un élément de cohésion pour les clubs* », constate-t-il. Depuis le lancement de ses produits, une cinquantaine de clubs en France et en Espagne se sont laissés séduire à l'instar de l'U.S.M.

Il faut dire que le modèle économique est attractif pour les clubs. « *On sait qu'ils ont des budgets serrés. C'est nous qui prenons les risques, il faut que cela ne leur coûte rien* », explique Franck Martel. Sa boîte s'occupe de tout : des photos, de la mise en page, de l'impression, jusqu'à la livraison des albums et des vignettes.

Le président de l'U.S.M. témoigne : « *Nous avons acheté les albums 3 € pour les revendre 5 €. Les paquets de 10 vignettes à 1 € sont revendus 1 €* ». Peu de profit pour l'U.S.M., on l'a dit, mais un concept séduisant, dont on n'a sans doute pas fini d'entendre parler...

Pour en savoir plus sur le sujet
www.lalbumduclub.com

L'hygiène du jeune footballeur

Définition

Ensemble des pratiques qui visent à protéger et améliorer la santé
Pratiques qui ont pour but de conserver la santé, notamment pour les personnes ayant une activité physique et sportive intense

Les idées reçues

À formuler à partir d'une question :

- ✓ l'hygiène des **dents** est-elle importante ?
- ✓ le **sommeil** est-il nécessaire pour le footballeur ?
- ✓ pourquoi les joueurs doivent-ils prendre la **douche** après l'activité ?
- ✓ doit-on **boire** uniquement quand on a soif pendant l'effort ?
- ✓ s'**étirer** sert-il à quelque chose ?
- ✓ y a-t-il un effet de l'**alcool** et du **tabac** sur le sportif ?
- ✓ doit-on se **soigner** n'importe quand ?
- ✓ le **pied** doit-il être protégé, soigné, bien essuyé ?
- ✓ peut-on s'**alimenter** de n'importe quelle manière ?



Les conséquences

- ✓ problèmes musculaire, d'esthétique,
- ✓ état de fatigue, risque de blessures,
- ✓ bien récupérer, être bien dans sa peau,
- ✓ risque de blessure, moins de rendement musculaire,
- ✓ permettre une meilleure récupération musculaire,
- ✓ risque de dépendance et de perdre son souffle,
- ✓ rendre la blessure plus importante, plus grave,
- ✓ risque de problèmes d'inflammation, mycoses,
- ✓ risques majeurs de surpoids, d'anémie.



Les alternatives

- ✓ se brosser les dents, se faire soigner régulièrement,
- ✓ dormir 9 à 10 heures par nuit,
- ✓ manger équilibré, à heures fixes, sans sauter les repas,
- ✓ préparer son nécessaire de toilette,
- ✓ ne jamais commencer à boire d'alcool ou à fumer,
- ✓ boire régulièrement pendant et hors l'effort,
- ✓ être bien chaussé, bien protégé,
- ✓ profiter des périodes de récupération en séance pour s'étirer,
- ✓ signaler la blessure ou la douleur le plus tôt possible.



Conseils pour l'intervenant

pour aborder le sujet

- ✓ au fait, savez-vous ce qu'est un repas équilibré ?
- ✓ moi, je préfère le *Coca light*, et vous ?
- ✓ Dis, toi, combien d'heures as-tu dormi, cette nuit ?

Qui contacter pour intervenir ?

- ✓ médecin fédéral,
- ✓ médecin familial,
- ✓ médecin scolaire.

Le rôle de l'éducateur ne se limite pas aux lignes de touche du terrain...

Agir en éducateur...

À la lecture de la circulaire relative à l'évolution du football d'animation votée lors de l'assemblée générale de la ligue du football amateur du 9 février 2013 pour une application à partir du 1^{er} juillet 2013, on trouve notamment, concernant les lois 5 et 6 :

Arbitrage à la touche des U13 sous la responsabilité de l'éducateur :

- Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison.
- Période maximale de 15 minutes par joueur.
- Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.
- En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune ou un adulte volontaire.

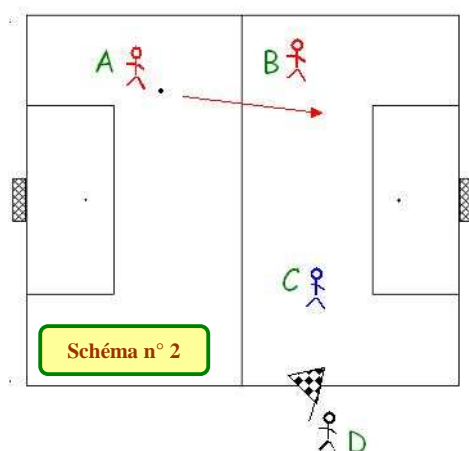
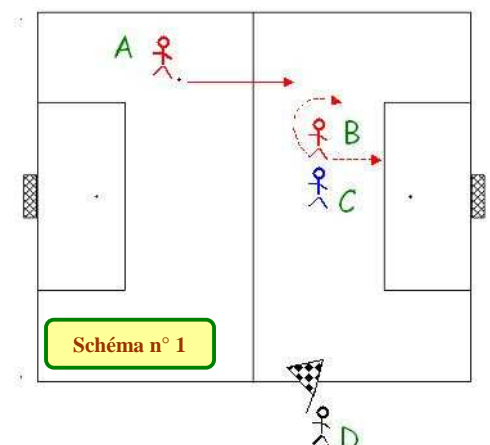
Que doit penser l'éducateur de ce conseil de la réforme du football d'animation ?

On peut répondre de plusieurs façons à cette question, mais on peut déjà dire :

- si tout le monde connaissait bien les règles, nous aurions fait un grand pas en avant,
- apprendre le strict respect des règles semble un minimum en phase d'apprentissage,
- et d'autre part, il faut toujours agir en **ÉDUCATEUR** de **FOOTBALL**.

Le but de l'éducateur est d'abord et avant tout d'apprendre aux jeunes à bien jouer au football. Par exemple, il expliquera à un joueur attaquant qu'il vaut mieux, lors de son appel de balle, plutôt que d'aller tout droit, faire une course en banane pour éviter le piège du hors jeu.

S'il effectue cette leçon le mercredi à l'entraînement et que ce joueur se retrouve le samedi, pendant au moins une période du match, en situation du joueur **D** ci-contre dans le schéma n° 1, il comprendra encore mieux, en observant notamment le déplacement du joueur **B**, le conseil de son éducateur ; ce dernier aura ainsi contribué à former un attaquant intelligent dans ses déplacements, dans le jeu...



De même, il expliquera, pendant l'entraînement, à un joueur défenseur que dans une phase de jeu où l'attaquant adverse lui semble hors de portée, il suffit souvent de faire un pas ou deux en avant au bon moment pour mettre cet attaquant en situation de hors jeu.

S'il effectue cette leçon le mercredi à l'entraînement et que ce joueur se retrouve le samedi, pendant au moins une période, à la place du joueur **D** ci-contre dans le schéma n° 2, il comprendra encore mieux, en observant notamment le déplacement du joueur **C**, le conseil de son éducateur, lequel aura contribué à former un défenseur intelligent dans le jeu...

La récente réforme du football d'animation instituée à partir de la saison 2013/2014 apporte des modifications très propices à la construction du jeune footballeur. **Les éducateurs ont un rôle primordial dans l'application intelligente de ces nouvelles modalités.** Ne ratons surtout pas l'occasion d'apporter chacun notre pierre à l'édifice... Il en va de l'amélioration constante de notre football...

Merci d'avance à tous ceux qui agiront dans ce sens...