

Ne pas sacrifier l'agréable pour l'utile !

Un joueur veut jouer. Concevoir des contenus d'entraînement adaptés, c'est d'abord se poser les bonnes questions quant aux réelles motivations de nos joueurs.

Que viennent chercher nos joueurs à l'entraînement, qu'ils soient enfants, adolescents ou adultes ? Voilà la question que nous devons tous nous poser dans la réalisation des contenus de séance. La réponse est simple : la même chose qu'en match ! À savoir : jouer, toucher souvent le ballon, dribbler, marquer, mais aussi vivre les bons (et les moins bons) moments de la vie de groupe.

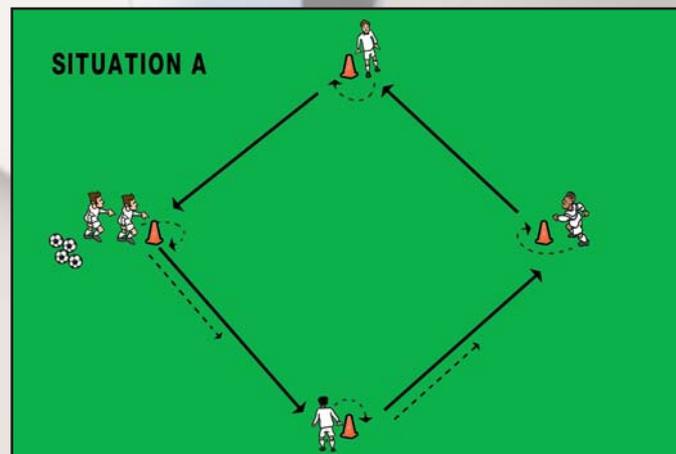
(trop) bien faire se traduit soit par des exercices vidés du "piment" essentiel à la motivation du joueur, l'enjeu, soit par des situations complexifiées à l'excès qui réduisent exagérément la liberté dans le jeu et donc le plaisir des joueurs. Une approche qui a également une incidence sur le climat de la séance. Et pour cause : aveuglé par la "fabrication" de "ses" futurs "bons joueurs", oubliant l'agréable au profit de l'utile, l'éducateur, face à un effectif en difficulté ou peu enthousiaste, ne fait qu'utiliser "reproches technico-tactiques" et "rappels à l'ordre disciplinaires" sur un ton agacé, quelque fois même parfois agressif. Ainsi, il convient de savoir faire la part des choses et de se poser les bonnes questions. Notre passion ne doit pas nous éloigner de l'essentiel... ! ■

Notre passion ne doit pas nous éloigner de l'essentiel !

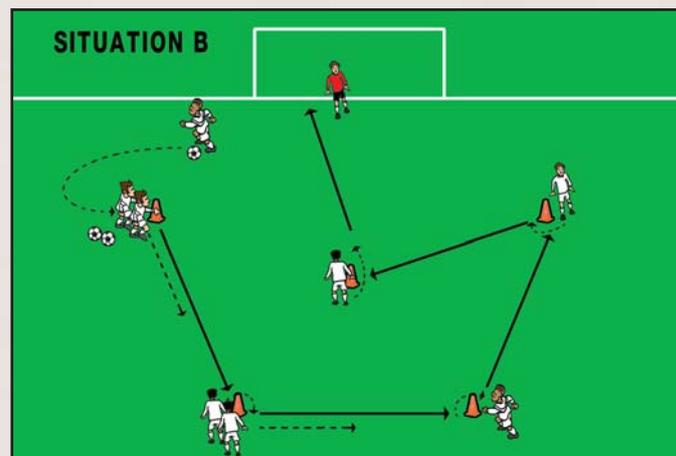
En résumé, être actif et vivre des émotions. En d'autres termes, les joueurs recherchent l'agréable ! Or, obnubilé par un "acharnement", certes louable, à faire progresser ses joueurs et surtout son équipe, l'éducateur propose en priorité l'utile (travail technique, match "dirigé"...). Comme beaucoup d'entre nous, il est victime en quelque sorte de sa passion ! La semaine, cette volonté de

COMMENTAIRE

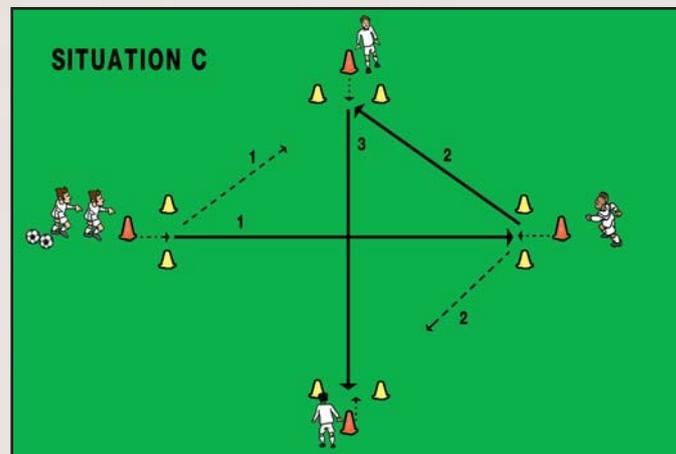
Ces 3 situations proposent, à première vue, le même travail technique basique. Cependant, les situations B et C s'avèreront plus attrayantes du fait d'un tir au but en fin de circuit (B) et notion d'enjeu (s'informer et ne pas se tromper) en C.



SITUATION A : Les joueurs passent et suivent leur ballon



SITUATION B : Idem A, mais arrivé devant le but, le joueur tire puis se replace au départ du circuit.



SITUATION C : Le joueur doit passer là où est allé se placer le joueur précédent (exemples : le N°2 passe à la colonne où s'est placé le N°1, le N°3 passe à la colonne où s'est placé le N°2, etc...)

Par

Jean-Marc Berthaud



Conseiller Technique
Départemental