



LE RENDEZ-VOUS DES ÉDUCATEURS

- LA GESTION DU MATCH -

FRADET Julien

Conseiller Technique Départemental P.P.F. et Formation

Tél : 06 60 92 94 49

Mail : jfradet@foot85.fff.fr



Le football
du  du jeu



PROJET de
PERFORMANCE
FÉDÉRAL

Lundi 25 janvier
à partir de 19h
en visioconférence

Participation via l'application Teams
(disponible sur ordinateur, tablette et mobile).
Après la réunion à retrouver sur notre site
internet : www.district85.fff.fr/
rubrique clubs - infos pratiques.



© David L. Verron



Objectifs

Garder le lien avec nos éducateurs

**Partager un moment « Foot »
avec vous**



ACCUEIL



Un casque-micro ou des écouteurs



Un carnet de notes et un stylo



Une bonne connexion internet

AVANT



PENDANT



MI TEMPS



APRES



« La Gestion du match »

INCLUSION

Lequel de ces entraîneurs vous inspire le plus ?
Notez dans le chat votre nom, prénom, club puis votre entraîneur modèle !





AVANT (J-1)

LA LOGISTIQUE



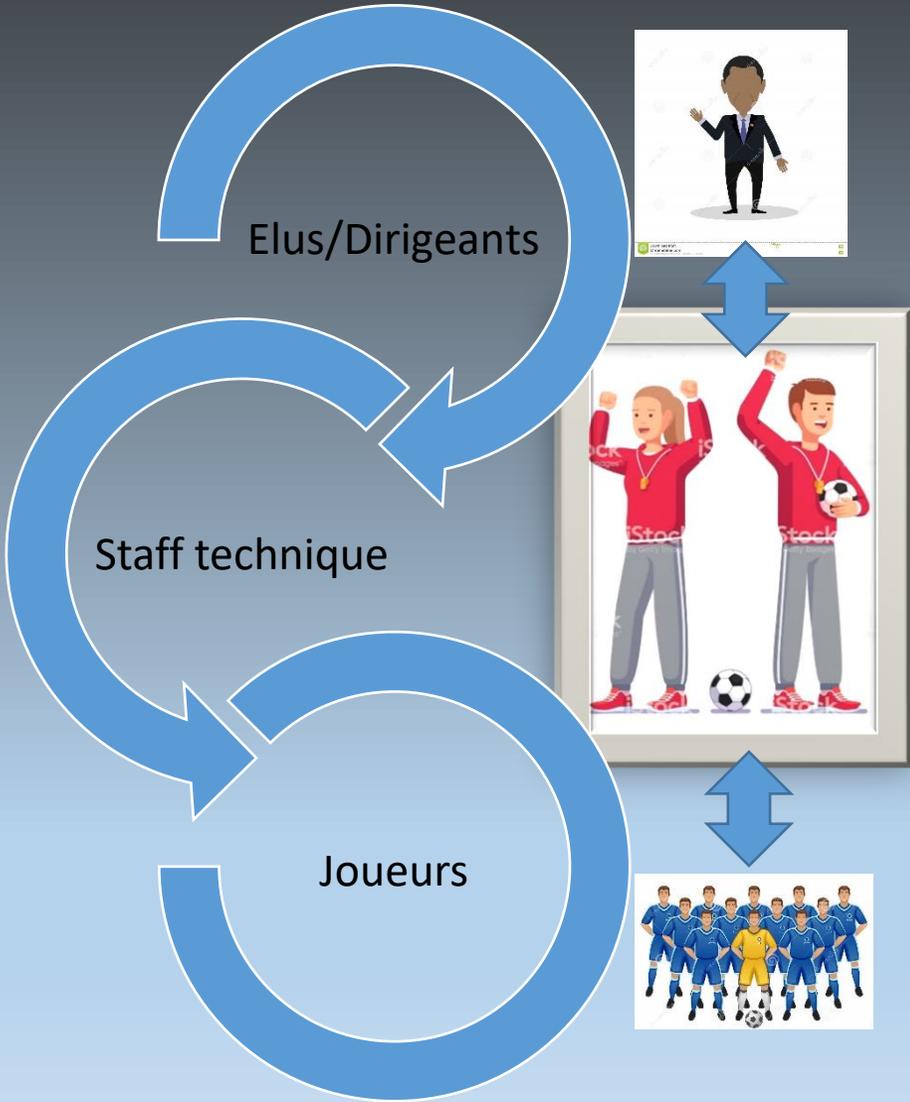


AVANT (J-1)

LA LOGISTIQUE



C
O
O
R
D
I
N
A
T
I
O
N



Accueil (café, collation...)



Transport (commun ou particulier...)



Convocations : date / heure précise / lieu



Repas



FMI : Licences (+ feuille de match)



Equipements (ballons / maillots / coupelles)



Pharmacie



Enceinte-Musique



Bosu, coussin Waf, élastique (sangles TRX)



FORMALISATION FICHES MISSIONS : Cadrage du rôle de chacun pour créer les conditions de la performance



AVANT (J-1)

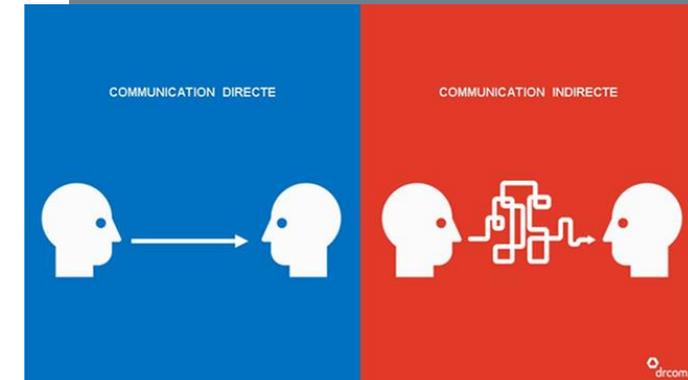
LA GESTION DE L'EFFECTIF



Outil de suivi des joueurs

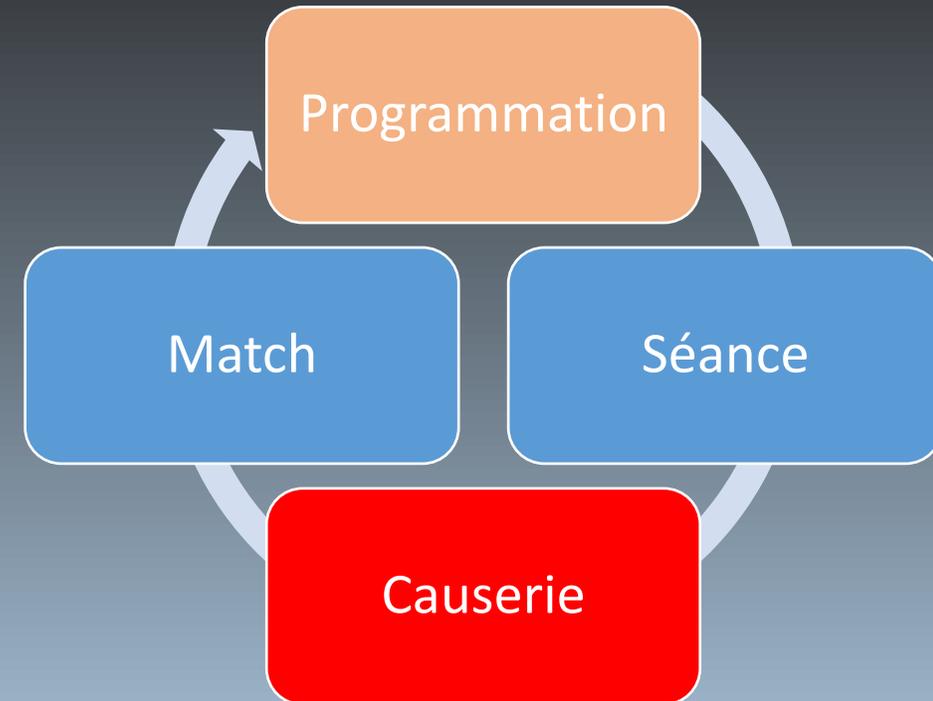


Annonce des compositions des groupes





Ce n'est pas lors de la causerie que l'on transforme des joueurs, mais il s'agit **d'optimiser, de réveiller, de réactualiser, de stimuler** en un temps très court leurs **possibilités individuelles et collectives**.

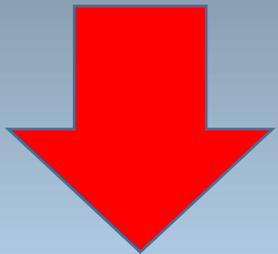


Une causerie ne s'improvise pas, ça se prépare !!

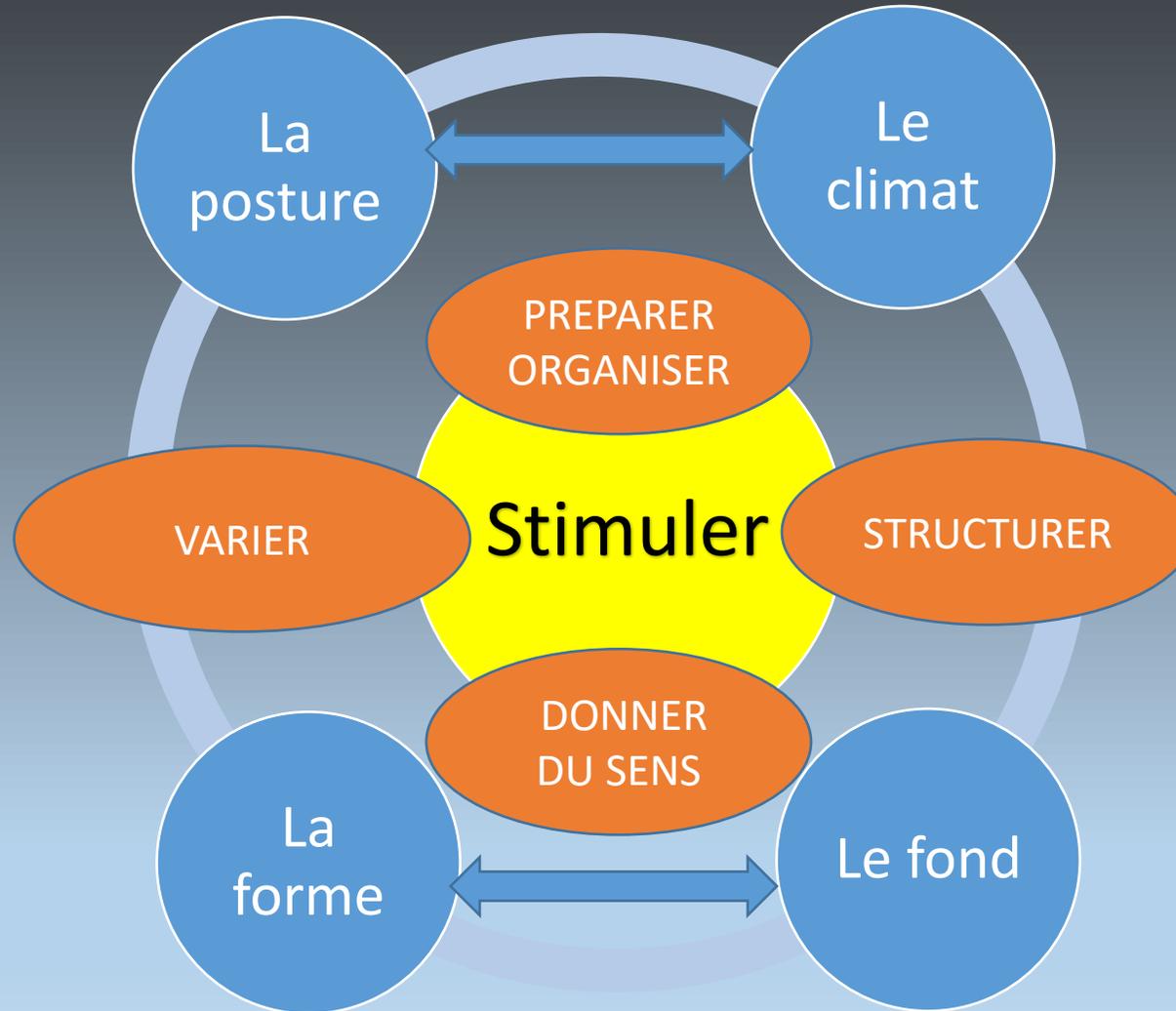
Quels sont à votre avis les ingrédients indispensables de la réussite d'une causerie ?



Insister sur
le résultat
?



Stress, anxiété



Insister sur
le comment
faire ?



Assurance



AVANT (H-1)

L'EDUCATEUR ET LA CAUSERIE



Du vestiaire au coup d'envoi

La posture

- Définir les éléments déclencheurs d'attention (Silence, position, geste, mot code) > Capter l'attention
- Gérer ses émotions (Sérénité, assurance) > Sécuriser-Rassurer
- Etre précis dans les propos (langage commun, importance des mots, positif) > Mettre en confiance
- Varier l'intonation (éviter la monotonie) pour transmettre une émotion > Marquer les temps forts
- Dynamiser par la gestuelle (utilisation des bras) > Démontrer la volonté de transmettre



Le corps ne triche pas : accord entre les paroles et la communication corporelle (non verbale)

Le climat

- Sanctionner les retards et les oublis > Faire respecter le cadre (rigueur indispensable dans la gestion du groupe)
- Durée de la causerie (10 à 15 minutes) > S'adapter à la capacité d'attention (limitée) des joueurs
- L'environnement (vestiaire, salle, club house, extérieur...) > Disposer d'un contexte confortable à la concentration et l'écoute
- Eviter les perturbations (bruits, entrée, sortie) > Eviter le dispersement de l'attention des joueurs
- Le positionnement des joueurs (configuration) > Installer le type de relation pédagogique



AVANT (H-1)

L'EDUCATEUR ET LA CAUSERIE



15 MARS 2019
FRANCE - ESPAGNE

La forme

- Alternance entre des routines (pour rassurer) et des effets de surprises (pour surprendre)
- Les supports (*Ne pas être sur un seul canal > solliciter l'ensemble des canaux – VAK*) :
 - Visuel
 - Auditif *Les joueurs ne retiennent que 7% des paroles prononcées !!!*
 - Kinesthésique
- La pédagogie :
 - Directive (descendant)
 - Active (Participative, questionnement)



Le fond

- Structuration des messages (Chronologie, Contexte, projet de jeu, plan de jeu, état d'esprit)
- Lien avec l'entraînement (Rappel des axes de travail développé)
- Objectifs individuels et collectifs





Selon vous, quels sont les contenus indispensables d'une causerie ?
 Classez les dans un ordre chronologique ?





SELECTION U16

Match de Préparation Tournoi

Mercredi 29 Janvier 2020 à Nieul sur l'Autise



PROGRAMME DE LA JOURNEE



Mercredi 29 Janvier 2020

14H00	Accueil
14H15	Préparation Vestiaires
14H30	Questionnaires « Motivation »
14H40	Causerie
15H00	Photo + Départ Terrain
15H15	Echauffement
15H45	Début du Match (1 ^{ère} mi-temps)
16H45	Début 2 ^{ème} mi-temps
17H30	Bilan du match
17H40	Douche
18H00	Dislocation



CONTEXTE - OBJECTIFS



Challenge CLUBS

GRUPE 1	GRUPE 2
O. MARSEILLE	TOULOUSE. FC
RC. STRASBOURG	OGC. NICE
Sél. VENDEE	STADE RENNAIS
FC. NANTES	BORDEAUX. G

Sodebo
Fondation d'entreprise



OBSERVATION

(EN CONTEXTE : Niveau – intensité...)

PREPARATION

(PROJET DE JEU : Comportements collectifs...)

SELECTION

(Stage à 20/22 joueurs)



PROJET DE JEU GENERAL



JOUER AVEC UNE INTENTION (Tech-Tact) – JOUER EN CONTINUITE (Athl-Mental)

MON EQUIPE
A LE BALLON

TRANSITION
+++

MON EQUIPE
N'A PAS LE BALLON

MARQUER UN BUT

CONSERVER
PROGRESSER



DESEQUILIBRER
FINIR

RAPPORT DE FORCE



S'OPPOSER A LA
PROGRESSION



S'OPPOSER POUR
PROTEGER SON BUT

RÉCUPÉRER LE BALLON

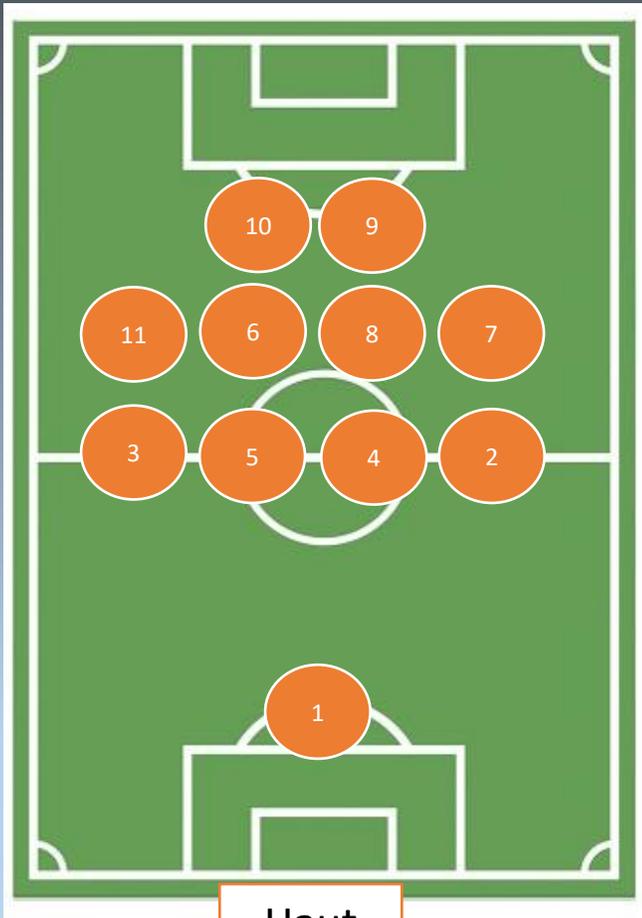


ANIMATIONS DEFENSIVES



Organisation défensive de l'équipe : 1-4-4-2 en zone

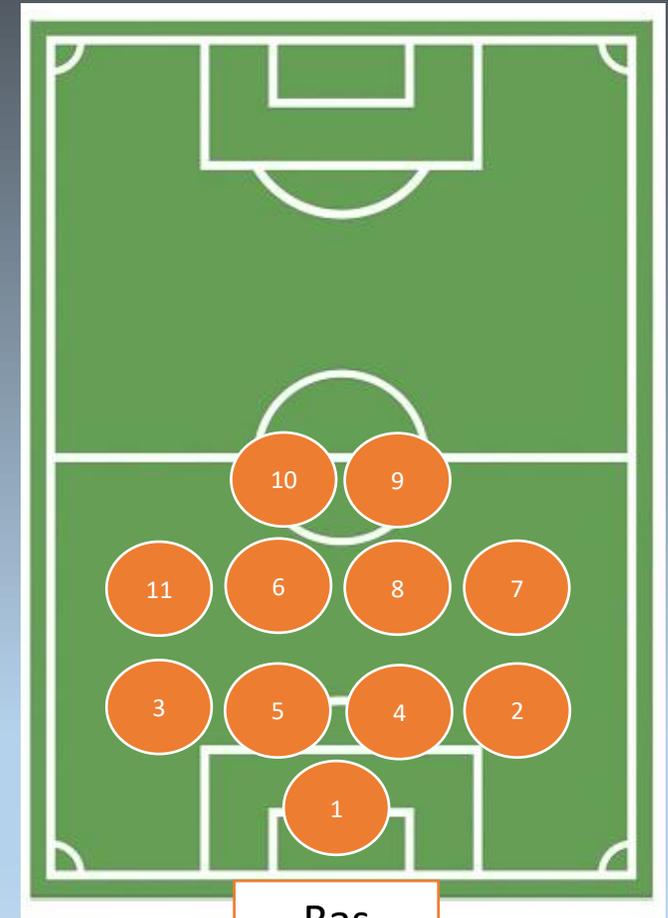
Objectifs : Maîtrise de tous les positionnements de bloc avec quadrillage rationnelle du terrain



Haut



Médian



Bas



ANIMATION DEFENSIVE PRINCIPES DE JEU ET TRANSITIONS



Transition Haute

BLOC EQUIPE

Transition Basse

COMPACT

Distances entre les joueurs

MOBILE

Avancer- Coulisser-Se replier

EFFICACE

Synchronisation

JOUEUR « PRESSION » :

Cadrage sur temps de passe

JOUEURS « AIDE » :

Couverture des angles de passes

JOUEURS « CONTRÔLE » :

Gestion de la profondeur

Engagement total

*Chasser dès la perte
Si surnombre, adversaire en
crise.
Si fragilité, abandonner pour
reformer le bloc médian ou
bas)*

Sacrifice

Protéger le but

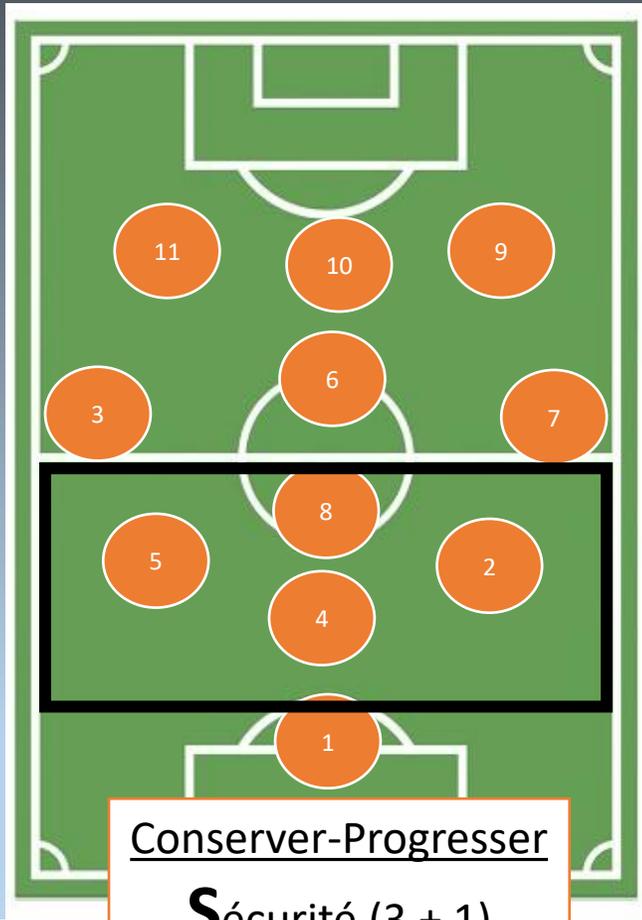


ANIMATIONS OFFENSIVES



Transformation de l'Organisation offensive de l'équipe : 1-3-4-3

Objectifs : Animer le projet collectif en sécurité (Conservation), en supériorité (Déséquilibre) et en spontanéité (Finition)





ANIMATION OFFENSIVE PRINCIPES DE JEU ET TRANSITIONS



Prise d'initiative

Sécurité

Zone de déséquilibre

*Dribble (challenge du 1c1)
Jeu combiné (2c1)*

Zone de Finition

*Au Rdv :
3 Joueurs en
complémentarité*

Zone de déséquilibre

*Dribble (challenge du 1c1)
Jeu combiné (2c1)*

ZONE DE PROGRESSION

COLLECTIVEMENT

Disponibilité et complémentarité pour offrir des choix : réseau de passe sur 3 lignes d'attaques (Joueur appui-Joueur soutien-Joueur relais)

INDIVIDUELLEMENT

Qualité de la 1^{ère} touche
Intention de jouer vers l'avant (Orientation de corps)
Fixer avant de donner (angle de passe)
Masquer/Créer (contre-pied)
Jeu en redemande

Zone de conservation

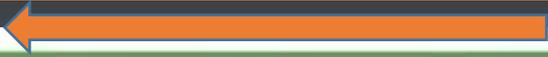
Organiser les triangles (3c1)

Tenir le ballon

Inviter l'adversaire à la pression pour jouer dans son dos



OFF CPA DEF



2 joueurs
Jeu à 2 ou direct (code)

Zone de Finition
1 joueur bloc
4 joueurs lancés
1 transition

2 joueurs
Jeu à 2 ou direct (code)

Equilibre
2 joueurs

Transition
OFF
2 joueurs

Mur
1 ou 2 joueurs

1 joueur fermeture
Mixte
6 joueurs

Mur
1 ou 2 joueurs



LE GROUPE



1^{ère} Mi-temps

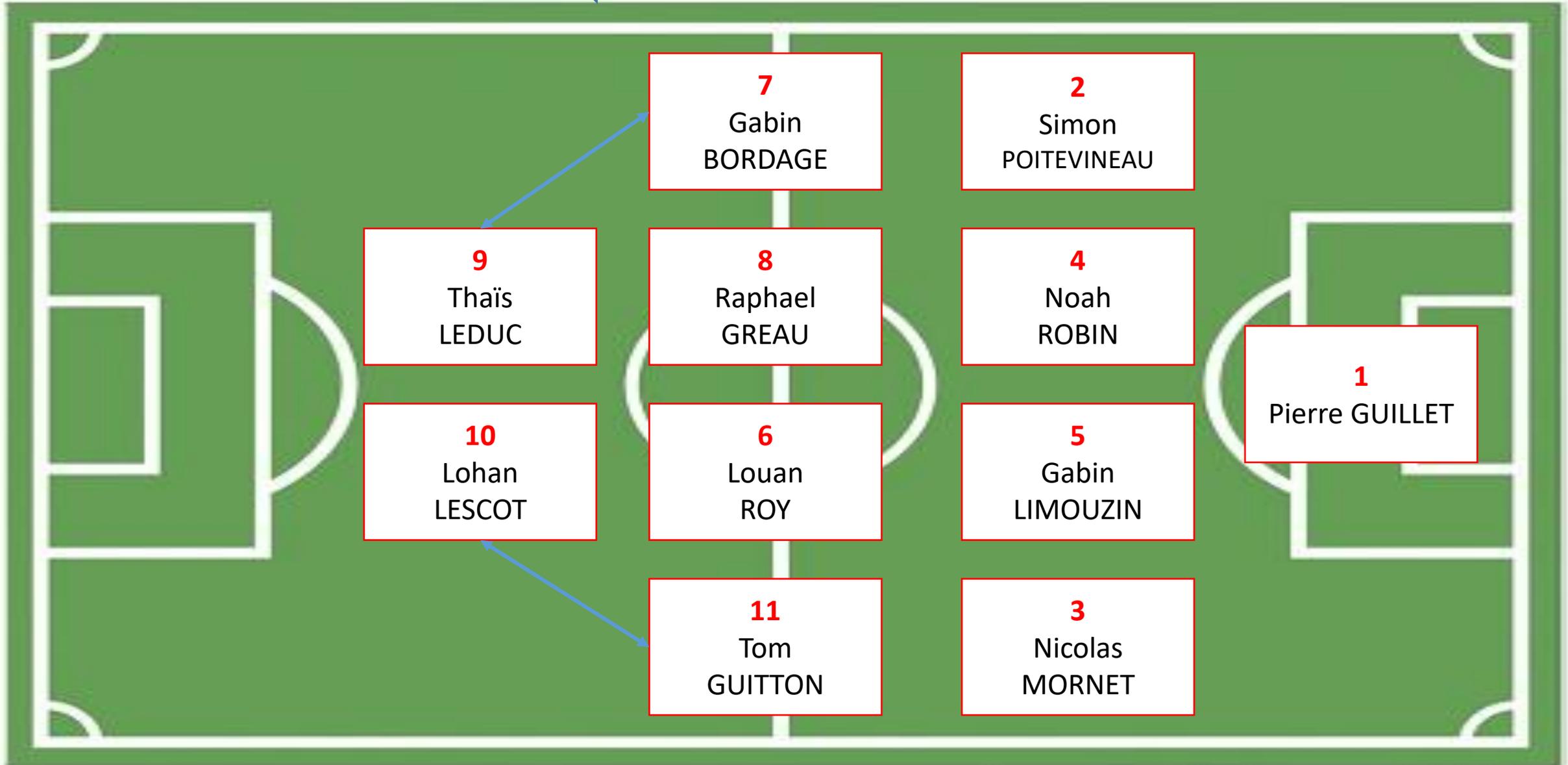
- 1 GUILLET Pierre
- 2 POITEVINEAU Simon
- 3 MORNET Nicolas
- 4 ROBIN Noah
- 5 LIMOUZIN Gabin
- 6 ROY Louan
- 7 BORDAGE Gabin
- 8 GREAU Raphael
- 9 LEDUC Thaïs
- 10 LESCOT Lohan
- 11 GUITTON Tom

2^{ème} Mi-temps

- 1 RONDARD Noa
- 2 FORGET Elias
- 3 GRATON Quentin
- 4 BONICHON Jules
- 5 GARREAU Samuel
- 6 GUILMINEAU Eliott
- 7 TCHATCHO Kenzo
- 8 GABORIEAU Axel
- 9 SAVINAUD Paul Louis
- 10 LEVRON Mathis
- 11 FOLLY Kriss
- 12 STIMPFLING Romain

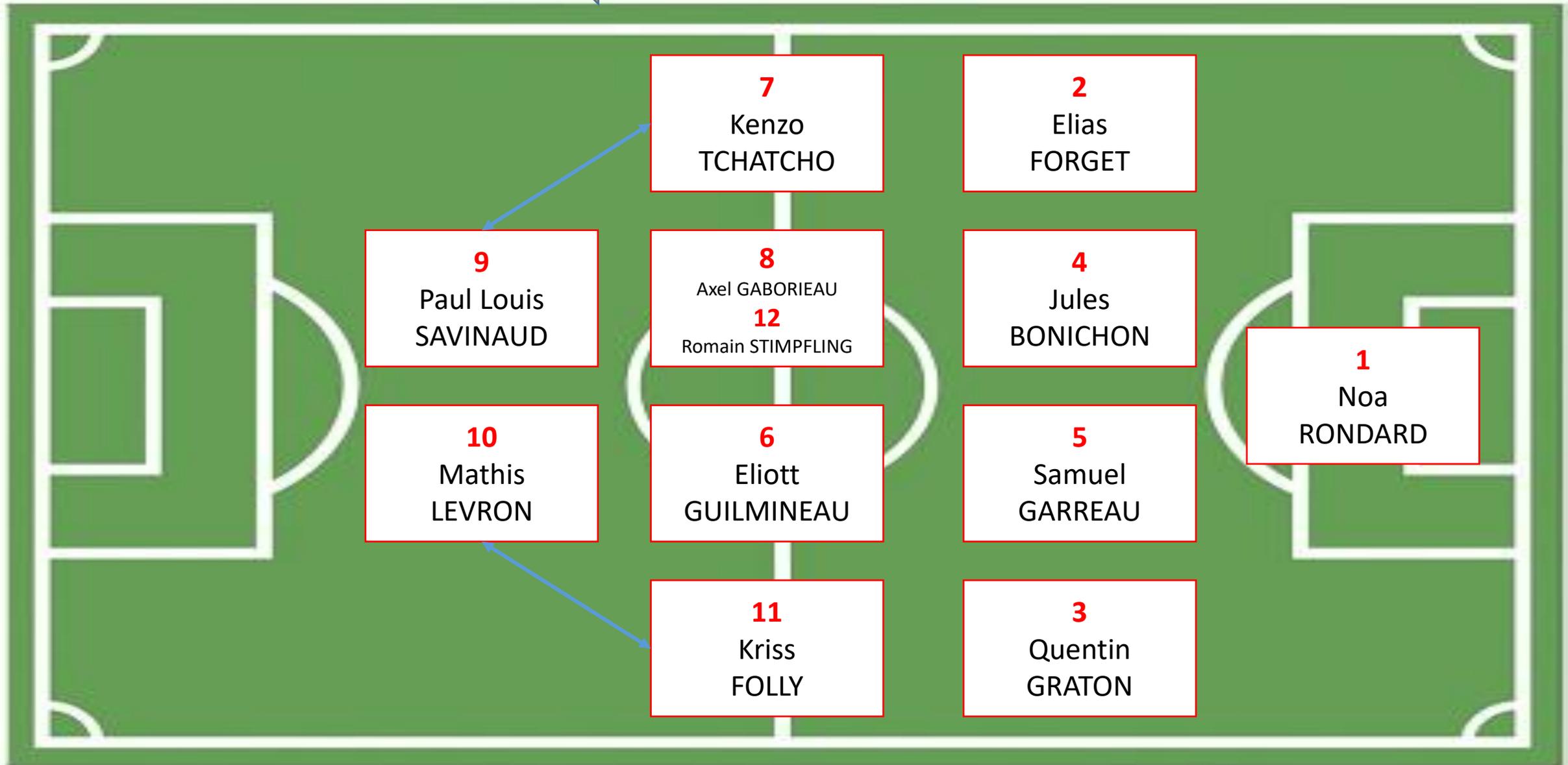


COMPOSITION D'EQUIPE 1



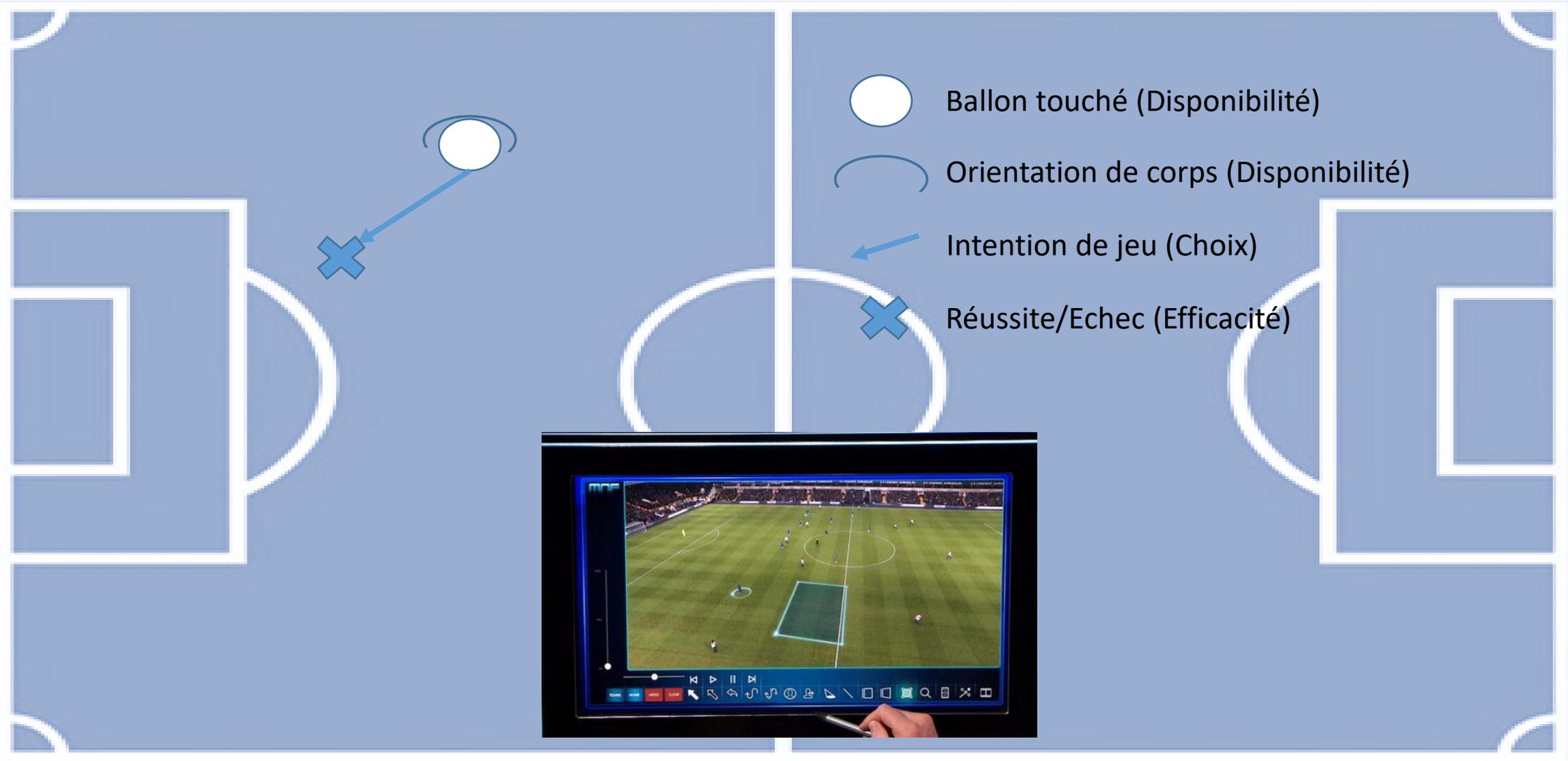
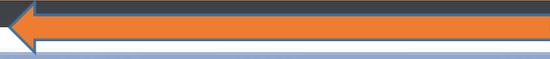


COMPOSITION D'EQUIPE 2





OBSERVATION INDIVIDUELLE





LES VALEURS



PARTAGE
d'un projet de Vie

Etre **ENSEMBLE** en
permanence
du début à la fin

RESPECT
d'un projet de Jeu

Partager des **INTENTIONS**
DE JEU COMMUNES

FIERTE
d'un Maillot de
sélection de son
département

Défendre ses **COULEURS**
et ses **VALEURS**



CONCLUSION



P

PLAISIR

R

RESPECT

Ê

ENGAGEMENT

T

TOLÉRANCE

S

SOLIDARITÉ

A être une EQUIPE

« TOUT SEUL ON VA PLUS VITE,
ENSEMBLE ON VA PLUS LOIN »



attitude



AVANT (H-0H45)

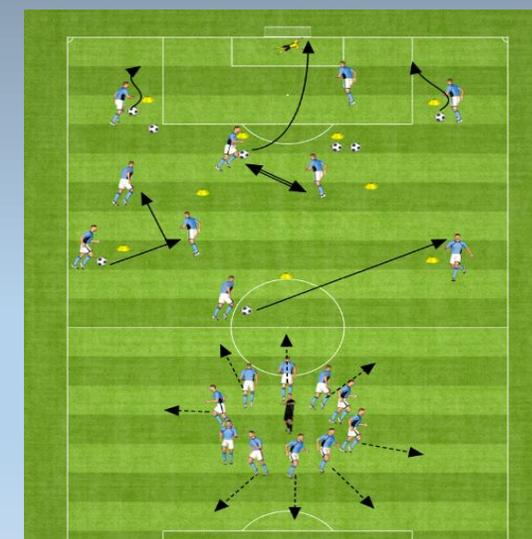
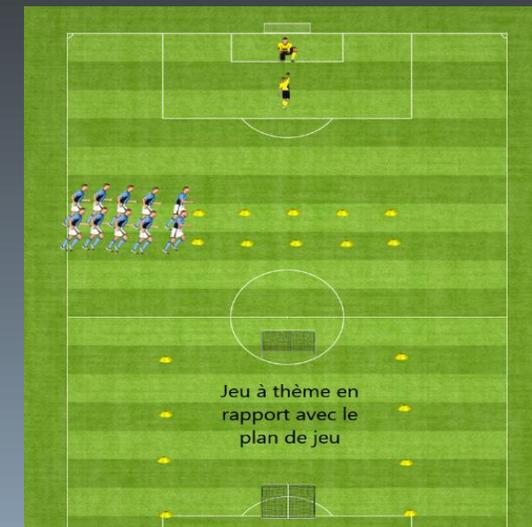
L'ÉCHAUFFEMENT



Les principes

« Chaque joueur est différent »

- Progressif (athlétique et mental)
- Alternance temps individuel et temps collectifs
 - Autonomie-Individualisation
 - Prise en charge Staff
- Intégration du ballon
- Préparation au contexte du jeu et du poste



3 partages d'expérience Sur votre posture durant le match

Les nominés sont ...



Le moins chevelu...



Le plus vieux...



Le plus jeune...



PENDANT

L'EDUCATEUR ET LE MATCH



*Laisser jouer
Observation/Analyse de l'équipe adverse
et de ses joueurs*



*Intervenir sur des temps appropriés
(recadrage tactique, conseils, encouragements)*



Echanger avec son STAFF

Prendre des notes



*Assurer les changements
Conditionner le joueur rentrant*





Téléguider



(Déresponsabilise et « gave » les joueurs)



Démontrer un comportement excessif



(Perte de lucidité-mauvaise influence sur les joueurs)

Se focaliser sur l'attitude des adversaires et l'arbitrage



(Dispersion de l'attention)

Démontrer un comportement passif

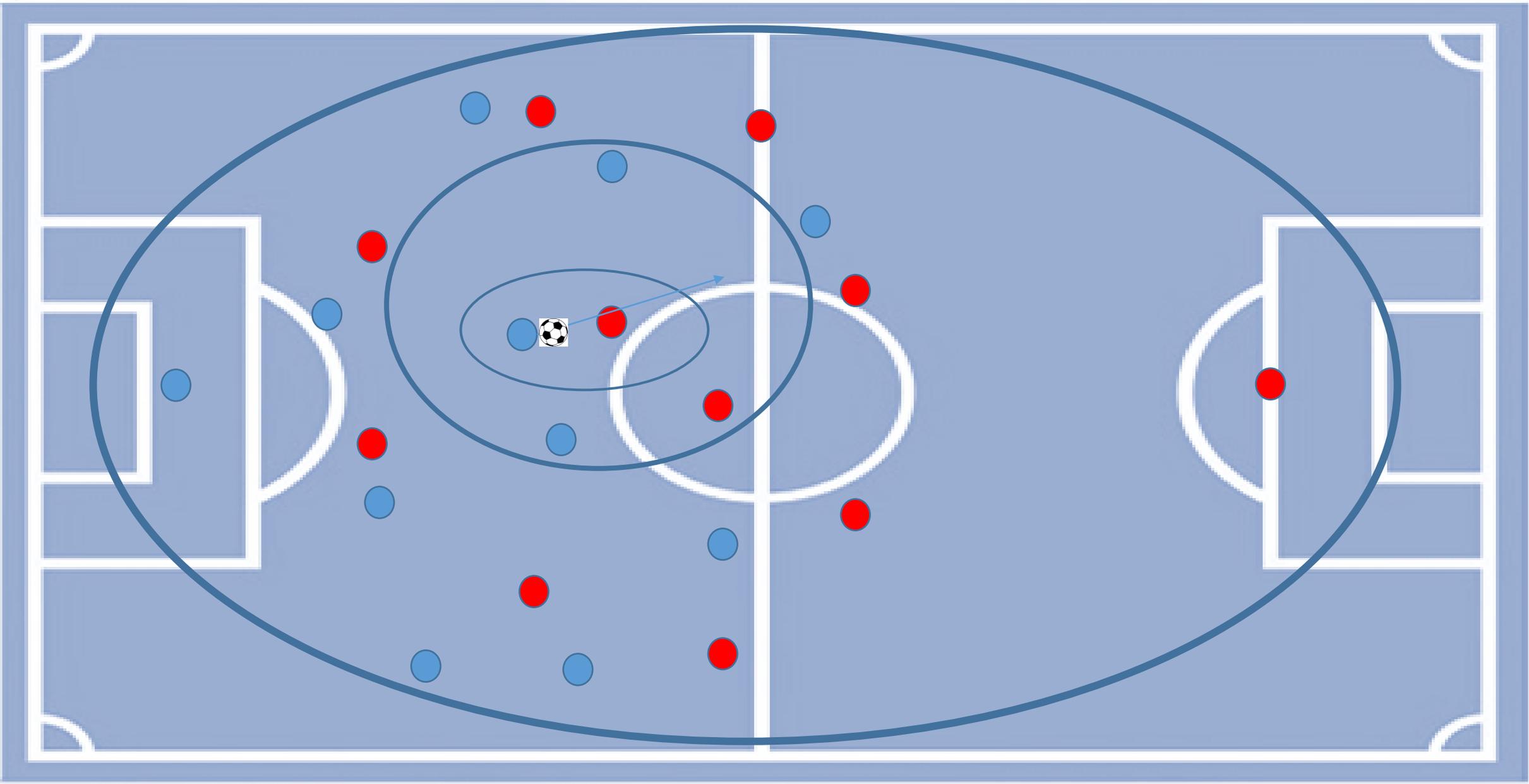


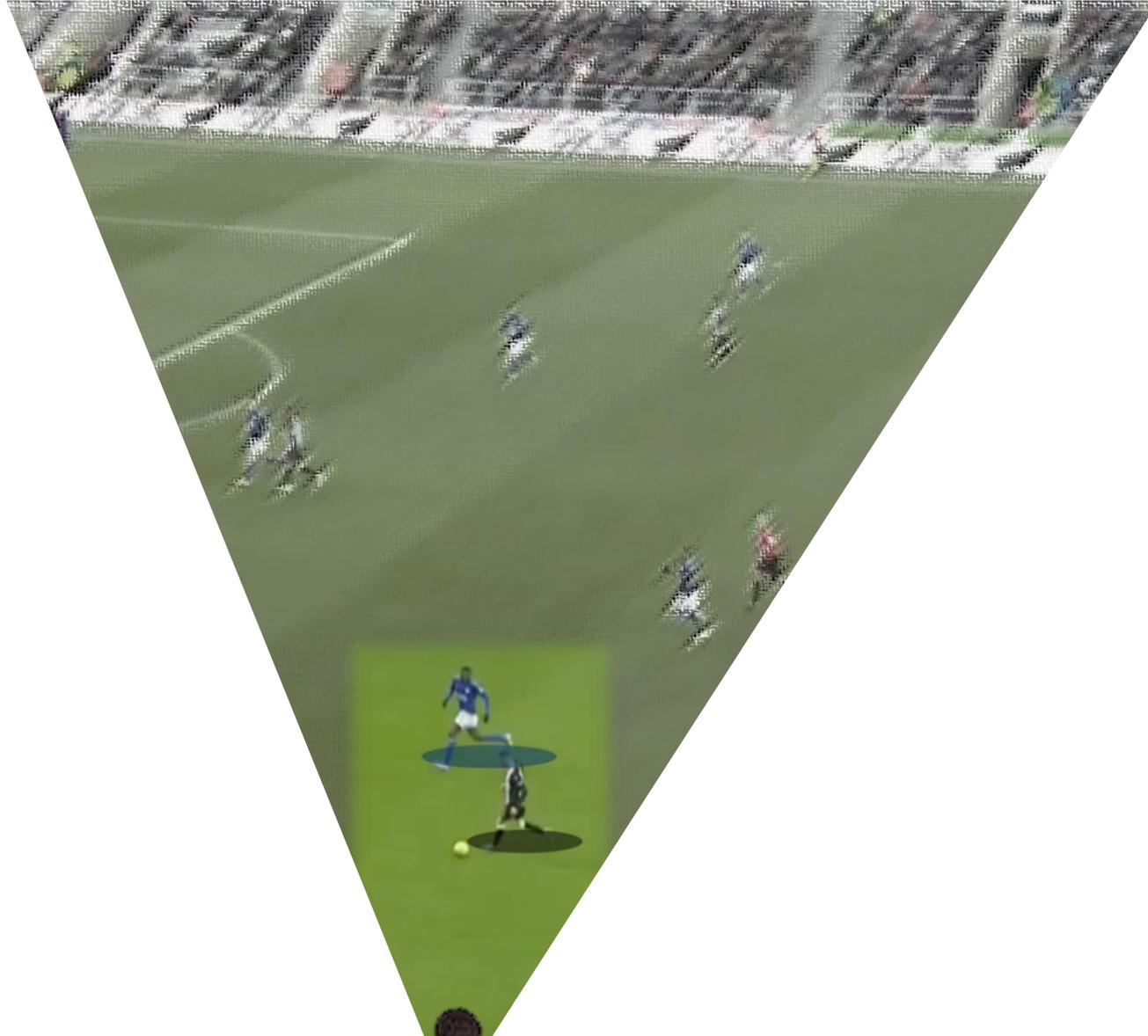
(Pas d'influence sur les joueurs)

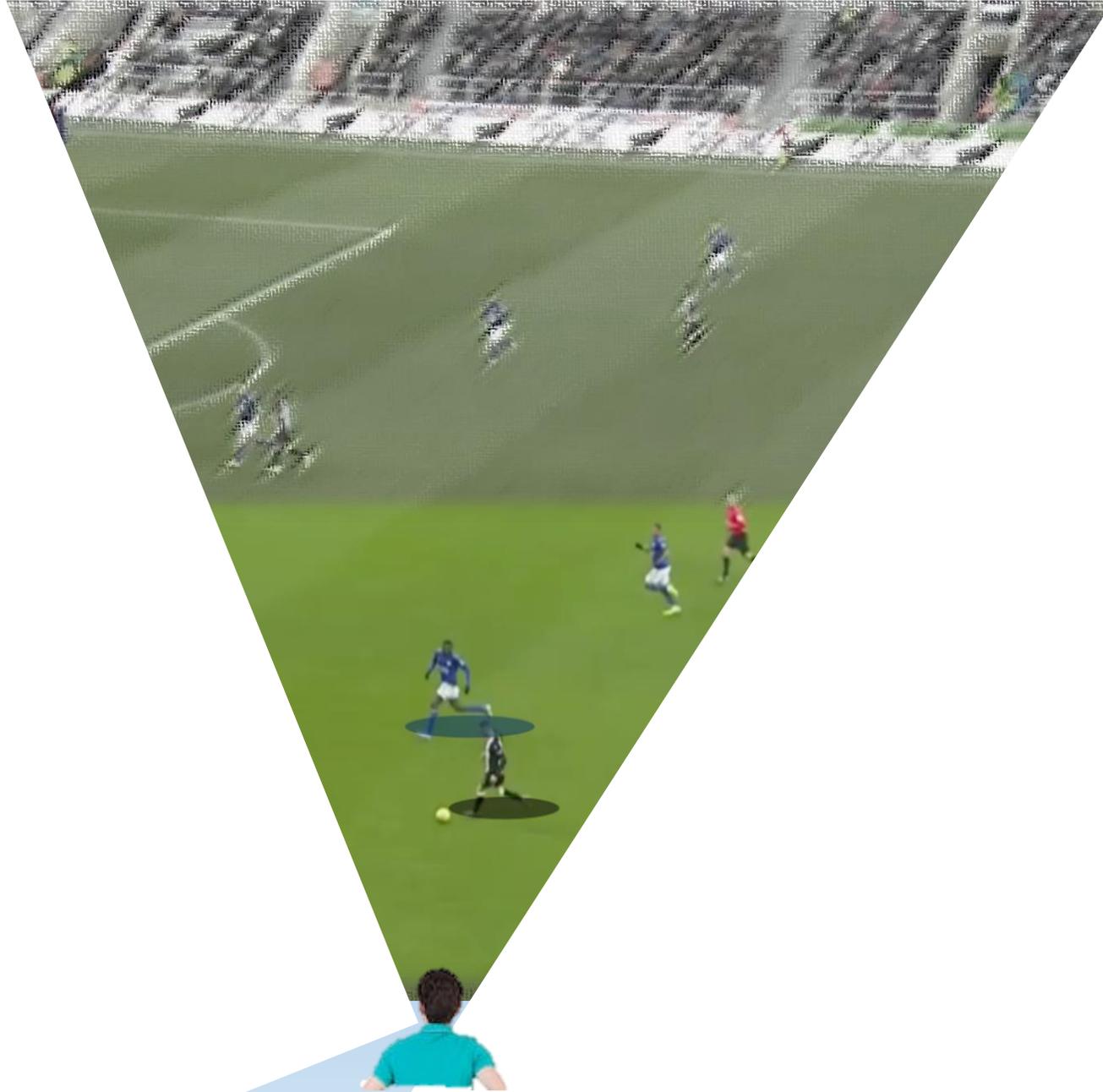


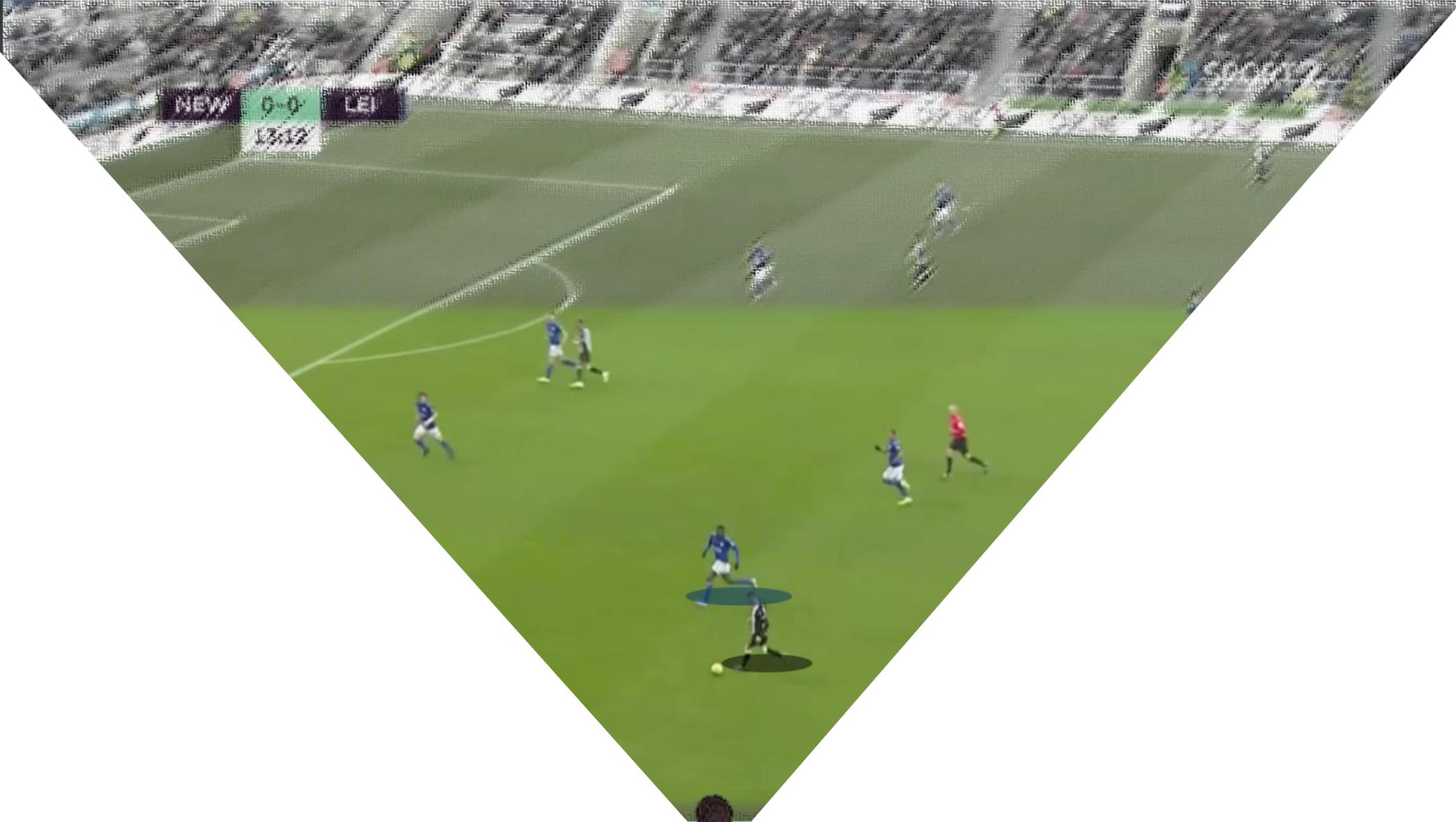
PENDANT

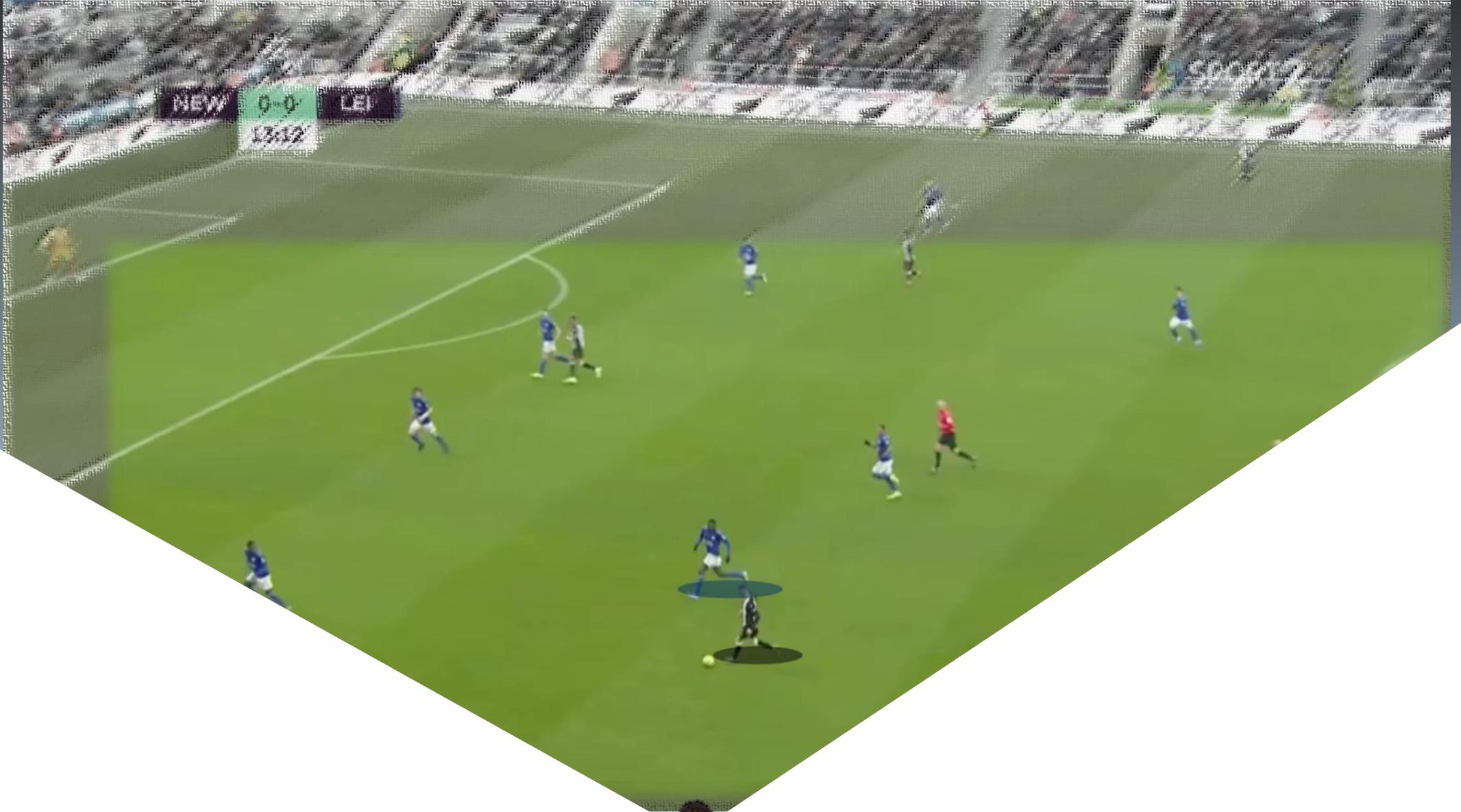
L'EDUCATEUR ET LE MATCH

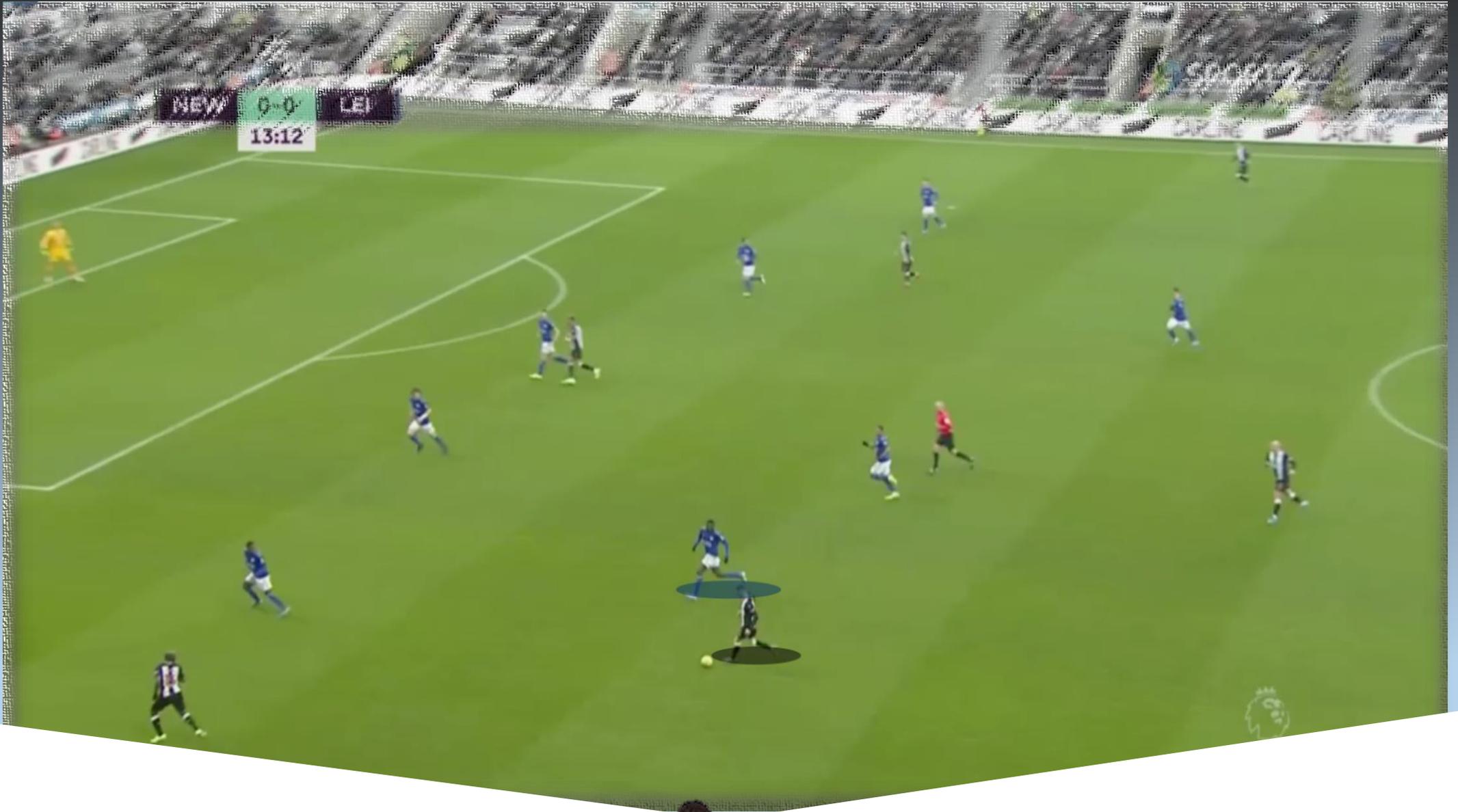














PENDANT

LA MI-TEMPS



1) Récupération / retour au calme (hydratation, laisser les joueurs souffler)

2) Réajustement (collectif – individuel) / aux consignes et objectifs de jeu (les + et les –).

- Courte, Précise (conviction) et structurée...

Ne pas commenter l'histoire de la 1^{ère} mi-temps – Maitrise des émotions

- Axer le discours sur l'analyse collective : principe du constat=solution

2 éléments technico-tactiques max par phase de jeu

- Encourager – Valoriser – Donner confiance.



3) Préparer le scénario (contexte) de la 2^{ème} mi-temps (Remobilisation mentale)

- Détails individuels/Changement de joueurs/système

- Conditions climatiques (vent...)

- Anticipation de la réaction de l'adversaire à la reprise





APRES

L'EDUCATEUR ET LA FIN DE MATCH



Joueurs

**Bilan succin,
structuré et concis**
**Eviter réactions à
chaud, excessives**



Médias

Se projeter ...
(Planning d'entraînement,
match suivant, nouveau
challenge)





APRES

L'EDUCATEUR ET LA FIN DE MATCH



Educateur = un manager communiquant

« Un collectif est un ensemble d'individualités. On ne peut donc pas s'adresser à tous de la même manière. Certains joueurs ont besoin d'être rassurés, quand d'autres n'éprouvent pas de besoin particulier. L'éducateur doit prendre en compte cette diversité des personnalités qu'il a en face de lui. Maintenant, quel que soit le profil du joueur, chacun a besoin d'être encouragé et soutenu. C'est essentiel. Certains joueurs ressentent encore davantage l'envie qu'on les mette en valeur, qu'on souligne leurs capacités, car ils peuvent avoir tendance à se sous-évaluer eux-mêmes. »



M. FIZE (Sociologue)



« LA CAUSERIE c'est comme une mini-jupe, elle doit être assez longue pour couvrir le sujet et suffisamment courte pour maintenir l'intérêt » Winston Churchill

« Il y a ceux qui cherchent des excuses et ceux qui trouvent des solutions » Anonyme

« L'entraîneur médiocre parle, le bon explique, le super démontre et le meilleur inspire. » John Kessel

« Occupez vous du jeu, je m'occupe du résultat » Erick Mombaert

MERCI DE VOTRE ATTENTION



 **LE RENDEZ-VOUS
DES ÉDUCATEURS**

- LA PRISE D'INFORMATIONS -

Lundi 1^{er} février
à partir de 19h
en visioconférence

Participation via l'application Teams
(disponible sur ordinateur, tablette et mobile).
Lien de la réunion à retrouver sur notre site
internet : www.district85.fff.fr /
rubrique clubs - infos pratiques.

