



ECOLE D'ENTRAINEURS 2004

L' ENTRAINEUR ET SON ENVIRONNEMENT

Pierre Durand

SAMEDI 18 SEPTEMBRE 2004 (3/3)

Introduction :

Citation de Jacques VERNERAY : ...

Enseigner des techniques : OUI , mais aussi des ATTITUDES qui vont servir aux joueurs durant toute leur vie

AVEC LES JOUEURS :

Apprentissage de l'autonomie ; les joueurs peuvent apprendre sans l'entraîneur même si l'entraîneur reste indispensable pour apprendre.

Avant ma première séance :

Connaître ses joueurs : les appeler par leur prénom

Après 15 jours coordonnées des joueurs

Connaissance de la compétition qu'ils vont aborder (règlement)

Connaître ma démarche

Avoir un référentiel commun à l'entraînement et en match définir le jeu : qu'est ce que je fais en C.A avec MES JOUEURS : personnalisation

Dans la séance :

Développer une attitude positive :

- je m'intéresse à tout le monde : pas au plus fort ou aux joueurs qui me font gagner les matches

- Donner des feed-back : donner des retours sur l'action positifs : regarder les points forts des joueurs et pas uniquement les points faibles => feedbacks visuels (plaquettes, résultats affichés, ...), feed-back auditifs => avoir un langage audible et adapté au public.

- Recherche d'un cadre motivant (cahier de l' INSEP N° 22 - MISSOUNE) :

=> avoir des objectifs (à court terme, à moyen terme, à long terme) essayer de leur faire mémoriser ce qui les fait réussir (partage avec les joueurs)

- Anticiper les apprentissages - Expliquer ce qu'on fait et pourquoi on le fait - Apprendre à observer l'autre pendant l'entraînement et pendant les matches (qui est le meilleur passeur adverse)

- Gérer les réussites et les échecs (adapter ses contenus et son discours au niveau des joueurs) => pour faciliter l'apparition du stress, mise en place de rituels (avoir une attitude rassurante).

- Avoir des contenus nouveaux qui vont déstabiliser les joueurs pour pouvoir toujours intéresser les joueurs

- développer une stratégie d'encouragement

- Féliciter directement le joueur dans l'action - conseiller tactiquement et techniquement le joueur quand celui-ci perd de sa lucidité : recadrage.

Responsabiliser ses joueurs :

- comment ils se comportent entre eux (locaux propres, langages entre coéquipiers, ...)

- gestion autonome des ateliers quand l'entraîneur n'est pas présent (Prise en main des étirements)

- Savoir écouter ses joueurs (connaître leurs préoccupations, leurs angoisses) gestion matériel, de l'espace, des effectifs (Ex : 17 = nombre premier => anticiper avant que le problème apparaisse en direct)

BELLINGER : compétences de l'entraîneur transférables en entreprise ? => rôle des répétitions travailler la répartition des rôles définir une organisation et la partager définir des directives de jeu volonté de faire progresser l'ensemble des joueurs

ETRE EDUCATEUR apprendre à jouer en osmose : "une équipe qui se parle est une équipe qui vit" CONSTANTINI - Décembre 2002 - Colloque AFEF 69)

Apprendre à débloquer l'esprit des joueurs (ex : apprendre à avoir peur de personne)

Privilégier le travail de débriefing privilégier les remises en causes personnelles et celles des joueurs

Favoriser l'appartenance à l'équipe pratiquer la réassurance des joueurs (redonner aux joueurs leur confiance)

RELATION AVEC SON ENTRAINEUR ADJOINT :

Il doit jouer un rôle de complémentarité par rapport à l'entraîneur définir les règles d'intervention du binôme entraîneur et de l'adjoint il est une personne importante de l'équipe Il peut avoir différents rôles (ex : statistiques en benjamins : combien de fois on a tiré) APPRENDRE DE L'AUTRE

RELATION AVEC L'ARBITRE :

Mettre la forme dans le dialogue S'intéresser avec courtoisie à l'arbitre RELATION AVEC LES PARENTS :

Communication nécessaire responsabiliser les plus motivés (Réunion de tous les parents)

RELATION AVEC LE CORPS MEDICAL :

Etre attentif à ce que dit le corps médical (Kiné, ostéopathe, ...) => Maladies de la croissance, ...

CONCLUSION :

L'entraîneur est un éducateur, une personne qui motive ses joueurs, compétente, responsable, sachant se remettre en cause afin de savoir