

**Etape 1 => définir les objectifs éducatifs que je veux atteindre grâce au football**

**Etape 2 => définir ma conception du football en fonction de mes savoirs (mes connaissances), de mes savoir-faire (expériences pratiques sur le terrain, mon vécu de joueur, mon expérience d'éducateur) et de mes savoir-être (mes comportements)**

**Etape 3 => en fonction de ma conception du football et de mes convictions, définir ses orientations en terme de projet de jeu, de principes de jeu, d'animation de jeu, ...**

**Etape 4 => définir l'ensemble des points à travailler en terme technique, tactique, athlétique et mental (psychologique, social, émotionnel)**

**Etape 5 => définir pour chaque catégorie la programmation annuelle à respecter**

**Etape 6 => définir pour chaque catégorie les caractéristiques de mon public**

**Etape 7 => définir l'organisation de mes séances**

Le processus (ou méthode d'organisation) pédagogique qui va me permettre de construire ma séance repose sur:

•Des outils pédagogiques: les procédés.

procédés d'entraînement	Définition	Invariants	Organisation souhaitée	Intérêts	Les Méthodes pédagogiques	L'éducateur	Le joueur
<b>Les JEUX</b>	Forme de travail basée sur une égalité numérique avec des objectifs et des buts communs	- Sens de jeu - Partenaires /Adversaires -Ballon - Objectifs et buts identiques	- Objectifs : Non communiqués au joueur - Buts : définis - Consignes : définies	Le joueur s'adapte aux contraintes du jeu. Il découvre des solutions. Il construit des réponses adaptées	LAISSER JOUER OBSERVER  Pédagogie active	- Aménage l'espace et le nombre de joueurs - Fournit le but et les consignes - Laisse découvrir - Observe le comportements des joueurs sans ballon	- S'adapte au jeu - Découvre des solutions - Construit des réponses adaptées aux contraintes
<b>Les SITUATIONS</b>	Forme de travail sur des groupes de joueurs en interactions (ex: ligne – 2c1...) avec des objectifs et buts commun ou pas	- Sens de jeu - Partenaires / Adversaires - Ballon	- Objectifs : Fixés partiellement - Buts : définis - Consignes : définies	Le joueur est confronté à une situation lui posant un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu	QUESTIONNER ORIENTER  Pédagogie active	- Aménage l'espace et le nombre de joueurs - Fournit le but et les consignes - Questionne, aide, guide et conseille durant l'action	- S'adapte au problème - Réfléchit aux solutions
<b>Les EXERCICES</b>	- Analytiques : Forme de travail de base avec une prise d'information faible (Joueur -> ballon)	- Sens de jeu ou pas - Partenaires ou pas - Ballon	- Objectifs : Fixés au joueur - - Buts : définis - Consignes : définies	Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques. Il imite ou copie. Il se corrige parla répétition du geste	DEMONSTRER  Pédagogie directive	- Fournit l'objectif, définit précisément le but et les consignes de la tâche - Démontre et corrige par rapport à un geste technique	- Exécute le mouvement ou les gestes techniques. Il procède par imitation
	- Adaptatifs : Travail à choix multiple (gestes ou joueurs) enrichi avec des prises d'information plus importantes	- Sens de jeu - Partenaire(s) ou pas - Adversaire(s) ou pas - Ballon - Choix (gestes ou joueurs)					

•Une démarche d'accompagnement: une méthode d'enseignement liée aux procédés :

- L'entraîneur laisse le joueur seul découvrir et s'adapter à la situation: démarche auto-adaptative (P.M.A.A).
- L'entraîneur accompagne le joueur dans l'appropriation des solutions. (P.M.D.T).
- L'entraîneur «donne» le savoir. Il montre les solutions (P.M.E).

•Un climat d'apprentissage :

Placer le joueur dans une situation favorisant les apprentissages qui seront réinvestis:

En pédagogie on parle d'écart optimal: c'est la zone d'apprentissage cible dans laquelle on cherche à placer le joueur pour qu'il progresse:

A l'entraînement: Si les aménagements et méthodes sont trop éloignés de la réalité: les transferts d'apprentissage ne se feront pas lors des situations réelles (matches) car les contraintes y seront multiples.

Si trop difficile, on n'atteint pas les objectifs et on se décourage.

Si pas assez de difficultés, pas assez d'adaptabilité développée, peu d'exigence avec soi-même.

L'éducateur doit naviguer en utilisant de façon variable les outils (jeux, exercices, situation).

Varié les modes d'intervention et les adapter aux moyens utilisés, au moment, au public et à son état (fatigue, concentration).

Adapter ses types d'intervention à son caractère propre: rester soi-même en corrigeant ce qui peut l'être.

**L'éducateur ne doit pas donner les solutions, il doit poser les problèmes justes qui permettront aux joueurs de trouver le chemin des solutions.**

**Etape 8 => définir la planification détaillée pour chaque catégorie**

**Etape 9 => définir mes séances d'entraînements pour travailler chaque point de la planification choisie**

**Etape 10 => définir des tests qui vont permettre d'observer objectivement la progression des joueurs et ainsi de vérifier l'efficacité de la planification choisie**