

# Jeunesse Sportive de Labouheyre

## Ecole de Rugby



# Le Projet Pédagogique



Rédacteurs

P CALLEDE

Responsable de l'EdR

F CAZES-CARRERE

## **Introduction**

Le projet présenté a été élaboré avec le soutien de Jean Baptiste LARTIGAU mandaté par la FFR en tant qu'intervenant STAPS auprès des clubs Landais du Comité Côte d'Argent.

Les besoins étaient multiples, donner aux éducateurs des objectifs, établir une progression dans la formation du joueur, caractériser chaque catégorie d'enfants, faire partager à l'ensemble de l'EdR une démarche commune.

Le projet a été présenté et discuté avec les éducateurs de l'EdR.

Il permet de bien définir, par catégories :

- Les caractéristiques de l'enfant
- Les objectifs sociaux
- Les objectifs liés à l'affectif
- Les objectifs rugbystiques
- La mise en œuvre des séances

Ainsi, chaque catégorie fait l'objet d'une description détaillée du contexte et des attendus.

Chaque éducateur trouvera dans ce projet, les éléments lui permettant de construire sa saison, mais aussi, la vue d'ensemble de ce qui est demandé aux autres éducateurs.

Le projet assure ainsi une cohérence de l'évolution et de la formation de l'enfant, durant les années qu'il passera à l'Ecole de Rugby de Labouheyre.

## **LE PROJET**

### **Préambule :**

Pour nous, l'intérêt d'un tel projet réside dans la nécessité de structurer les moyens tant matériels qu'humains, pour les mettre au service de l'enfant afin qu'il puisse s'épanouir et évoluer dans les meilleures conditions possibles au sein du club.

Pour cela, nous axons notre travail et attention tout particulièrement sur l'accueil et l'accompagnement de l'enfant tout le temps qu'il évolue au stade ainsi que sur la qualité de l'encadrement mis à sa disposition. Cet encadrement ayant pour vocation de donner, dispenser ses savoirs de manière réfléchie pour que l'enfant se développe harmonieusement et efficacement sur les versants sportifs, physiologiques, affectifs et sociaux afin de préparer un futur sportif et un futur citoyen.

Nous essayons d'inscrire notre école de rugby dans une dynamique où les objectifs généraux dépassent l'aspect purement sportif pour participer à l'éducation au sens large de l'enfant.

Dans les devoirs de l'école de rugby, trois points essentiels :

- santé/sécurité : poursuite des objectifs spécifiques (rugby) en gérant la santé et la sécurité des pratiquants.
- plaisir/fidélisation/intégration : prendre du plaisir dans le jeu en se confrontant à la règle, assure la fidélisation du jeune joueur.
- autonomie/valeurs : accès à la citoyenneté, lui permettre d'organiser son projet professionnel, construire son rugby, être acteur dans le club et s'intégrer dans la vie sociale.

Notre politique de formation s'inscrit donc dans ce cadre là.

Attention, il est important de savoir que sur ce qui va être dit par la suite, il n'y a pas prescription. Les grands thèmes à travailler par catégorie correspondent avant tout à ce que l'enfant est surtout capable de faire. Après chaque éducateur est libre de fonctionner à sa guise, les exercices donnés, le sont à titre d'exemple.

## FONCTIONNEMENT GENERAL PAR CATEGORIE D'AGE

Comme cela se fait dans toutes les écoles de rugby, nous travaillons avec les enfants par groupes d'âge en commençant par les « moins de 7 ans » jusqu'aux « moins de 15 ans » avec des contenus qui leur sont propres et répondant de manière adaptée aux exigences imposées par les caractéristiques de l'enfant. Bien entendu, pour établir ce document nous servant de support pour toute personne intéressée, nous nous sommes appuyés sur la documentation fournie par la Fédération Française de Rugby. Cela nous permet d'être en adéquation avec les attentes fédérales.

### « Moins de 7 ans » et « moins de 9 ans » :

C'est l'entrée dans l'activité, période de découverte et de sensibilisation s'adressant au joueur débutant. L'accent est mis sur les aspects sécuritaires et conviviaux de l'environnement de l'enfant. Dans l'approche à proprement parlée du rugby, on va surtout insister sur l'aspect affectif, avec tous les jeux de lutte que cela comprends.

#### Caractéristiques de l'enfant :

égocentrique

rêveur, concret et spontané

vision proche/focalisée sur le ballon

peu d'informations traitées à la fois

mauvaise gestion espace, temps

motricité explosive

mauvaise coordination

#### Objectifs sociaux :

s'intégrer dans la vie du groupe, l'apprécier

respecter autrui

respecter les règles de santé et de sécurité

respecter les règles d'hygiène

#### Objectifs affectifs :

résoudre les problèmes affectifs liés au contact avec le ballon, le sol et l'adversaire

prendre du plaisir en combattant loyalement, accepter le contact

prendre du plaisir à jouer en toute sécurité

## Objectifs rugbyistiques :

Les grands thèmes que l'on peut aborder dans cette catégorie d'âge sont :

**dans le mouvement général** : avancer individuellement et collectivement, surtout collectivement (coopération). On peut donc travailler le groupé pénétrant

**pour le porteur de balle** : avancer vers la cible individuellement ou collectivement et évitant les adversaires. Pris debout, je lutte puis me retourne pour faire jouer mes partenaires. Plaqué, je me retourne pour mettre le ballon loin dans mon camp à disposition de mes soutiens, et surtout je lâche le ballon.

**Pour les soutiens** : je suis dans l'axe du ballon (règle du hors jeu) et je viens en aide de mon partenaire porteur du ballon en tendant les bras et me rapprochant de lui si porteur de balle debout. Si plaquage, je ramasse et repars si je suis tout seul sinon je protège le ballon en enjambant le plaqué.

**défense** : individuelle (technique du plaquage de face, latéral et en poursuite importante) et collective : montée à au moins de sur le rideau défensif

## Mise en œuvre :

les séances seront assez courtes, afin d'avoir le maximum d'attention de la part de l'enfant. Cela équivaut à une durée d'environ 50 min à 1h; au-delà l'enfant n'est plus aussi attentif et donc l'intervention en pâtit.

Les séances doivent avant tout avoir un caractère ludique où les phases d'attente sont réduites et où l'on diversifie les situations proposées. A cet âge là, on veut faire adhérer l'enfant à cette pratique qui ultérieurement tendra à la pratique du rugby, pour cela il faut l'intéresser et donc l'amener sur son terrain **qui est celui du jeu** pour que les apprentissages n'en soient que plus performants.

Au niveau purement gestuel, on va s'attarder sur **la technique spécifique à ces catégories**, c'est à dire passer un ballon, le recevoir, le ramasser, l'arracher à un coéquipier, avancer avec le ballon, plaquer.

## « Moins de 11 ans » :

*C'est l'initiation à proprement dite de l'activité rugby, c'est une période où l'on va s'attacher à fidéliser le jeune joueur.*

Du fait des modifications corporelles que l'adolescence engendre, on va accentuer le travail sur les habiletés motrices (grâce à une meilleure concentration de l'enfant) et bien entendu la coordination participant à l'épanouissement général de l'enfant.

## Caractéristiques de l'enfant :

égocentrique

vision proche « couloir »/ballon

peu d'informations traitées à la fois

pas de notion de fatigue

l'enfant connaît mieux son corps

distances mal appréciées

faculté de raisonnement : entre dans l'abstrait

### Objectifs sociaux :

s'intégrer dans la vie du groupe, l'apprécier

respecter autrui

respecter les règles de santé et de sécurité

respecter les règles d'hygiène

### Objectifs affectifs :

résoudre les problèmes affectifs liés au contact avec le ballon, le sol et l'adversaire

prendre du plaisir en combattant loyalement, accepter le contact

prendre du plaisir à jouer en toute sécurité

### Objectifs rugbystiques :

Les grands thèmes que l'on peut aborder dans cette catégorie d'âge sont :

amener l'enfant à être capable d'alterner les deux formes de jeu (au large et pénétrant)

coopération de plus en plus importante, tant offensivement que défensivement

intégration de la règle du hors jeu sur les regroupements

Détermination de trois rôles dans le mouvement général. C'est ça qui permettra de déterminer à l'enfant la réaction qu'il devra avoir dans les différentes situations proposées par le jeu.

**Porteur de balle :** prise d'informations sur placement des adversaires et des partenaires. Défense étalée, prise de largeur et de profondeur redresser les courses et faire de bonnes passes. Défense serrée, capable de faire des passes courtes pour la continuité du jeu sinon conserver au contact avec toutes les attitudes requises dans ce genre d'exercice.

**Soutien intérieur :** en retard par rapport au ballon, disponible, il se rapproche du porteur de balle et en sera le premier soutien en cas de contact (en se liant ou nettoyant si plaquage) ou prise d'intervalle en réduisant la distance de passe

**Soutien extérieur :** soit converge vers le porteur s'il y a phase de lutte (en se liant ou en déblayant) , soit se démarque sur la largeur ainsi que la profondeur pour assurer la continuité du jeu en permettant au porteur de balle de faire des passes

Il est indispensable pour l'enfant, afin d'assurer un maximum de sécurité et d'efficacité dans le jeu, de travailler les positions sur les plaquages ainsi que sur les phases de combat que ce soit sur maul ou sur mêlée spontanée. Travail également sur l'apprentissage des cinq règles fondamentales qui doivent être très bien connues sur la fin de cette catégorie.

### Mises en œuvre :

L'aspect ludique prime toujours autant pour intéresser le jeune joueur et en faciliter les apprentissages. On reste de plus dans la même logique de déroulement de séance en évitant les temps d'attente trop importants afin qu'il y ait un maximum de temps de jeu, et en usant de consignes claires et précises pour éviter toute surcharge informationnelle et faciliter leur compréhension.

On va s'attacher à donner des repères de jeu à l'enfant par rapport au ballon, à ses coéquipiers, aux adversaires et au terrain. Décentration du regard pour commencer à repérer puis jouer dans les espaces laissés libres. Au niveau gestuel, on va continuer dans la logique des catégories d'âge précédentes, puis

ajouter pour les plus aguerris des situations d'affrontement direct pour développer le placage de face et favoriser la percussive et conservation du ballon par les utilisateurs.

## « Moins de 13 ans »

le joueur s'implique davantage dans son activité, c'est une phase de socialisation importante où l'enfant a le sentiment d'appartenir à une équipe. C'est également « l'âge d'or » des acquisitions motrices et ce, grâce à une capacité d'apprentissage accrue.

Non seulement on va rentrer de manière plus spécifique dans l'activité rugby mais surtout on va axer le travail sur le développement des habiletés motrices et de la coordination de l'enfant pour lui donner *un bagage et un répertoire gestuel riche et d'une grande utilité pour l'avenir.*

### Caractéristiques de l'enfant :

prise en compte de ses partenaires et adversaires proches

vision proche, début de vision périphérique

abstrait totalement installé, comprend mieux et plus vite

prévoit, commence à anticiper

désir de compréhension et de progression

traite de plus en plus d'informations

### Objectifs sociaux :

s'intégrer dans la vie du groupe, l'apprécier

respecter autrui

respecter les règles de santé et de sécurité

respecter les règles d'hygiène

### Objectifs affectifs :

résoudre les problèmes affectifs liés au contact avec le ballon, le sol et l'adversaire

prendre du plaisir en combattant loyalement, accepter le contact

prendre du plaisir à jouer en toute sécurité

tendre vers une certaine autonomie

### Objectifs rugbyistiques :

Dans cette catégorie là, les grands thèmes à aborder seront :

amener l'enfant à utiliser les trois formes de jeu

éclaircir et optimiser les phases de conquêtes

mise en place de système défensif

Cette fois ci, on est sur la mise en place d'un système à quatre rôles dans le mouvement général. Avec tout d'abord le porteur de balle, le soutien en retard par rapport au ballon, le soutien en avance par rapport au ballon et le soutien axial. Système indispensable à intégrer avec ses repères car il permettra au joueur par la suite de s'adapter de manière efficace aux différentes situations proposées par le jeu.

**le porteur de balle** : doit prendre les informations sur la position des adversaires mais également sur celle de ses partenaires afin d'avoir une réponse tactique adaptée aux problèmes posés par la défense (large : jeu pénétrant, serrée : jeu déployé, désorganisée : fixer pour le joueur en avance...), utilisation des différentes formes de jeu au pied...

**soutien en retard par rapport au ballon** : je suis proche du porteur je continue ma course pour apporter des solutions, je suis loin du porteur, je prends la largeur ou je peux choisir ma ligne.

**je suis en avance par rapport au mouvement du ballon** : je prends la largeur jusqu'à que le joueur me précédant devienne porteur du ballon, dans ce cas là j'arrête ma prise de largeur pour redresser ma course. Toujours garder de la vitesse pour amener du déséquilibre dans la défense adverse. Si le porteur est bloqué, je peux apporter mon soutien en convergeant vers lui ce qui peut lui amener une solution de plus.

A cette période là il est important de donner à l'enfant un référentiel d'action commun à toute l'équipe. Celui là même qui leur permettra de réagir de la même manière qu'elle que soient les situations proposées. Le travail des points de fixations est très important, il permettra d'optimiser la possession de balle en luttant efficacement. Cela se mettra en place par l'incorporation des notions de « duel gagné » et de « duel perdu » par le porteur de balle. Ce sont ces notions là qui dicteront l'attitude du porteur et des soutiens au combat. Ce travail induira obligatoirement l'éducateur à insister sur la technique propre aux phases de fixation pour bien entendu des questions de sécurité.

Pour ce qui est de la défense, on continue à travailler sur l'affectif car on va se retrouver avec des groupes hétérogènes. Ensuite sur un plan plus tactique, il faut insister sur l'organisation ainsi que le cadrage défensif, mais également sur la notion d'avancer sur le porteur de balle.

### Mises en œuvre :

*L'aspect ludique* est toujours aussi important pour intéresser l'enfant. Ceci étant on peut commencer à faire de l'analytique sous forme d'ateliers techniques moins ludiques que ceux faits précédemment mais sans tomber dans l'excès. On reste dans la même logique de déroulement de séance en évitant les temps d'attente trop importants avec un maximum de temps de jeu, et en usant de consignes claires et précises pour toujours éviter toute surcharge informationnelle et faciliter leur compréhension.

Pour ce qui est de l'aspect purement rugby :

On va continuer à fonctionner en donnant *des repères au joueur* pour ne pas le cantonner à des situations pré-établies mais *en développant son esprit d'analyse et sa lecture du jeu*. Tout cela le rendant plus à même de s'adapter aux situations proposées par les partenaires et les adversaires en situation de jeu.

On continue à travailler la gestuelle propre au rugby en rentrant plus dans le détail, en étant plus précis sur les passes et la manière de les faire, sur le jeu au pied, sur la réception de ballons, en diversifiant les situations de placages...

### « Moins de 15 ans »

On entre cette fois ci dans la période dite de perfectionnement. En effet, l'enfant a choisi le rugby comme activité sportive principale, il faut donc continuer à l'accompagner en lui proposant des exercices de plus en plus spécifiques, l'amener à une spécialisation au poste en prenant en compte ses critères morphologiques ainsi que sa motivation. « L'excellente capacité d'apprentissage, à ce stade, doit être exploité d'emblée pour l'assimilation de gestes précis ».

C'est à cette période également que commence la détection, il faut donc l'intégrer et tout mettre en oeuvre pour que le groupe s'épanouisse et évolue dans le cadre le plus propice aux apprentissages possible. Cela permettant bien entendu aux meilleurs éléments de se perfectionner en restant au service du groupe.

A ce stade, doit être renforcé la socialisation (le joueur appartient à une équipe et participe à des compétitions officielles), l'enfant va se réaliser au travers de son équipe. Rôle primordial de l'éducateur qui ne doit pas se contenter d'entraîner l'enfant même si l'attrait de la compétition y joue beaucoup. Il doit en s'appuyant sur son autorité fonctionnelle (ses compétences) et non sur son statut :

- gérer les différences morphologiques : création de groupes de travail (travail au poste), et tendre vers l'individualisation.
- surveiller les états de fatigue
- éviter la dévalorisation de l'adolescent par le discours, des remarques déplacées. La critique doit être justifiée pour être constructive
- impliquer le joueur dans la vie de l'équipe mais également du club
- faire respecter les règles de vie et de jeu

#### **Caractéristiques de l'enfant :**

augmentation de la masse musculaire ainsi que de la taille ce qui amène des problèmes de motricité

il a la vision proche ainsi que la périphérique

l'abstrait est totalement installé : il comprends mieux et plus vite

il s'insere dans un projet de jeu collectif

il traite de plus en plus d'informations

il commence à gérer son effort

il s'identifie à son idole

il a le désir de s'affirmer individuellement

il revendique une certaine autonomie

#### **Objectifs sociaux :**

s'intégrer dans la vie d'un groupe

apprécier la vie de ce groupe

respecter autrui

respecter les règles de santé et de sécurité

respecter les règles d'hygiène

### Objectifs affectifs :

prendre du plaisir à combattre loyalement : accepter les contacts

prendre du plaisir à jouer en sécurité (respect adversaire...)

développer un esprit de compétiteur : motivation, détermination...

développer une certaine autonomie

prendre des initiatives

respecter et assumer des rôles

### Objectifs rugbystiques :

Dans cette dernière catégorie de l'école de rugby, on va paufiner tout le travail fait en amont en étant bien entendu plus précis sur les consignes. En effet l'enfant à cette âge là a choisi le rugby comme pratique principale, il sera donc plus exigeant sur les contenus que l'on va lui proposer. Il va y avoir également des grandes différences morphologiques au sein même du groupe que l'on va encadrer. De ce fait une gestion intelligente (groupes de niveaux, morphologiques...) permettra à l'ensemble de s'épanouir et d'évoluer dans des situations optimales d'apprentissages.

A ce stade là, on va continuer à développer l'utilisation des trois formes de jeu, optimiser les phases de conquête, l'organisation offensive et défensive. C'est à ce moment là que l'on peut mettre en place quelques lancements de jeu simples.

Maintenant, on peut travailler sur la détermination de quatre rôles dans le mouvement général :

**le porteur de balle** : lui à un rôle prioritaire, savoir quelle forme de jeu va t'il utiliser. Cela se faisant bien entendu en prenant les informations sur les adversaires ainsi que sur les partenaires. Si la défense est désorganisée : fixer et donner à un partenaire, si la défense est organisée en un seul rideau : jeu au pied, si la défense est organisée sur plusieurs rideaux : jeu pénétrant...

**soutien en retard par rapport au ballon** : loin du ballon il doit prendre la largeur ou se placer en second rideau, près du porteur il apporte une solution offensive sur son intérieur ou est le premier soutien en cas de blocage du porteur de balle

**soutien axial au porteur de balle** : rester sur l'épaule intérieure du porteur de balle, prendre l'information sur le signal du PDB, sur ses courses important pour amener de l'incertitude sur la défense

**soutien en avance par rapport au porteur de balle** : prise de largeur jusqu'à ce que le joueur le précédant ait le ballon. Là il redresse pour jouer dans les espaces libres. Importance de jouer face à la défense et de changer de rythme avant la prise de balle.

On continue à travailler sur le référentiel commun de jeu. L'approche des phases des fixations reste la même au niveau des notions de « duel gagné » et de « duel perdu » cependant on va devenir plus exigeant sur les comportements au combat du porteur de balle ainsi que de ses soutiens. En effet, ces phases de jeu prennent de plus en plus d'importance au cours de leurs rencontres, de ce fait afin d'optimiser leur rugby il va falloir que ces phases là ne deviennent pas un handicap ou un frein au déroulement du jeu.

Au niveau du jeu courant on travaille également la relance du jeu afin de pouvoir enchaîner plusieurs phases de jeu en gardant une organisation offensive permettant de proposer plusieurs solutions au porteur de balle.

Au niveau de l'organisation défensive, on reste bien entendu sur les principes de montée collective et d'agressivité sur l'homme afin de renverser le rapport de force, pour cela il faudra affiner la technique du plaquage mais également beaucoup insister sur la communication.

### Mise en œuvre :

On reste dans ce continuum d'apprentissages ludiques, que ce soit pour les exercices techniques ainsi que l'approche stratégique du jeu, mais également pour le début de préparation physique que l'on met en place. Comme dit précédemment, c'est à ce stade qu'apparaît le système des sélections. De ce fait, il est conseillé de commencer tout ce qui est début de préparation physique (développement de la filière aérobie, vitesse, étirements sous forme diversifiés) afin, de bien entendu préparer les jeunes joueurs aux compétitions, mais également de les initier à ce qu'ils sont susceptible de rencontrer, pour certains d'entre eux, dans les sports études ou la pratique à un niveau élevé.

On commence aussi à rencontrer des situations plus techniques, propres à chaque poste qui sera inéluctablement moins ludique et ce sans toutefois tomber dans l'excès. On continue à éviter les longues répétitions de séquences en essayant de varier au mieux les jeux et situations sans s'éparpiller. Eviter les temps d'attente trop longs, il faut un temps de jeu effectif important. **D'où l'importance de préparer son travail avant la séance, afin de réagir à toute éventualité.**

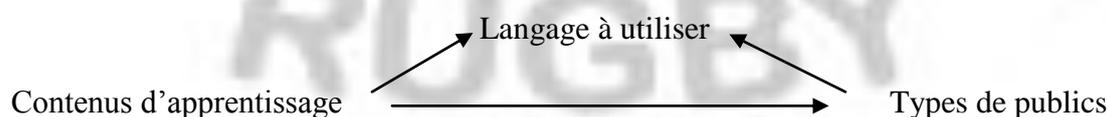
## LA RELATION EDUCATEUR – JOUEUR

### Communication : Le langage de l'éducateur

La communication est un concept général qui est souvent utilisé dans le langage courant. Partons de sa définition dans le petit Larousse : « Fait de communiquer, d'établir une relation avec autrui ». C'est le fait de communiquer qui se définit dans notre cas par « faire passer quelque chose d'une personne, transmettre » (Petit Larousse). En résumé il s'agit de transmettre quelque chose à autrui. Trois idées principales se dégagent de ce concept :

- Avoir un contenu, avoir des informations
- Les transmettre
- A un public, à des personnes.

Nous allons étudier ces différents points clés de la communication au niveau de la relation entre les éducateurs et les joueurs. Après avoir décrits rapidement les contenus (savoir), on développera les différentes caractéristiques relatives à chaque personne. Puis en troisième partie, par des exemples concrets, on s'attachera à faire le lien :



- Les contenus :

Avant toute action de communication il est important d'avoir un contenu à transmettre. Dans notre cas, nous dirons plutôt d'avoir des contenus à transmettre. En effet, en rugby ceux-ci sont nombreux et surtout de nature différente. Ils sont définis comme des facteurs de la performance et sont classés en 5 catégories :

- le facteur physique
- le facteur technique
- le facteur tactique
- le facteur stratégique
- le facteur mental (psychologie et social).

Le but n'est pas de les développer car ce n'est pas le sujet. Cependant il est important d'attirer l'attention sur le fait qu'avant toute chose il est indispensable de maîtriser l'ensemble des facteurs de la performance. Si l'éducateur n'en possède qu'une partie ou qu'il en transmet des erronés par manque de formation personnelle ou par manque de mise à niveau de ses savoirs la finalité de son travail risque d'être très en dessous des objectifs à atteindre. Si l'on quantifie ces contenus on s'aperçoit qu'il y a un gros travail d'assimilation à faire. En plus il ne suffit pas de les intégrer, il faut aussi les apprendre. Transmettre un contenu non compris c'est prendre le risque qu'il ne soit pas compris par les joueurs. C'est pour cela que l'on parle de **maîtrise** des contenus.

→ Autrui : un public particulier

### **Les traits de caractères** : (facteur mental)

L'être humain, de part sa singularité est une personne particulière avec ses propres caractéristiques d'existence. En d'autres termes, chaque personne est différente. Ce constat est à la fois rassurant car nous ne sommes pas des clones mais d'un autre côté il est alarmant car il faudrait avoir une méthode d'apprentissage par joueur !! Il paraît évident qu'en sport collectif il est utopique de vouloir individualiser les entraînements sur l'ensemble des facteurs de la performance car il n'y a pas le temps nécessaire pour cela surtout lorsqu'un éducateur s'occupe de 10 joueurs et plus. En effet, il lui faudrait un langage particulier pour chaque joueur afin que la transmission des contenus soit la plus efficace possible.

Pour palier à ce problème, par le biais des recherches psycho-sociales, il est possible de repérer des facteurs mentaux communs aux individus afin de les catégoriser en groupe et d'avoir un langage particulier à un groupe et non plus à une personne. C'est ainsi qu'ont été mis en place les traits de caractères : l'introverti, l'extroverti, le râleur, le clown, le lunatique, l'impulsif, l'attentif, l'intelligent, le motivé, l'agressif, le lymphatique, l'étourdi, l'égoïste, l'altruiste, le leader... A chaque caractère il faudra un langage particulier qui sera adapté. Le but n'est pas de changer un trait de caractère car cela prend du temps et faut-il aussi que cela soit possible. La méthode est plutôt de lier les traits de caractères à la nature et aux objectifs des contenus d'apprentissages, nous verrons cela dans la partie « transmission de savoir ».

Voici les définitions de traits de caractères (liste non exhaustive) cités ci-dessus.

**L'introverti** : l'enfant est renfermé sur lui-même, il est timide, il communique peu souvent lorsque les autres engagent la discussion. La plupart du temps il a peur de faire mal et il n'ose donc pas prendre de l'initiative.

**L'extraverti** : c'est le contraire de l'introverti, l'enfant communique beaucoup voire beaucoup trop. En règle générale, il dissipe le groupe en racontant des bêtises. Sur le terrain, il va prendre beaucoup d'initiative dont la majorité sera mauvaises.

**Le râleur** : l'enfant n'est jamais content qu'il ait bien agi ou mal agi. Il veut toujours avoir raison. Il ne va pas forcément vouloir jouer toutes les actions de jeu. S'il joue mal il va se défendre en critiquant les autres qui l'on fait échouer car ce n'est jamais sa faute. Il sera impartial avec les fautes de jeu des autres. Si la discorde est trop forte avec un partenaire, un adversaire ou un éducateur, il se met dans un coin, ne joue plus et rôle.

**Le clown** : c'est un extraverti qui n'arrête pas de faire l'imbécile. Il dissipe le groupe hors du terrain mais il peut le faire aussi sur le terrain lorsque la « connerie » lui prend. Ses actions de jeu peuvent être complètement stupides et désorienter ses partenaires voire les adversaires.

**Le lunatique** : il se caractérise par un changement régulier d'humeur et/ou de comportement de façon imprévisible. Il va passer d'un état de calme à un état d'anxiété, un coup il est concentré un coup il est dans la lune. Sur le plan moteur, il passe du « mollasson » à l'explosif. En résumé, c'est un enfant qui a un investissement et une performance en dent de scie.

**L'impulsif** : il agit par impulsion. Il a donc deux types de comportements : lorsqu'il est impulsif et lorsqu'il est « normal ». C'est un lunatique avec un seul changement de comportement, il est donc plus prévisible et gérable que lui.

**L'attentif** : c'est l'enfant qui est toujours à l'écoute, qui est sérieux. Souvent il essaie de « bien faire » dans le sens où il tente de reproduire ce que demande l'éducateur. Il a entre autre une forte capacité à respecter les consignes de jeu.

**L'intelligent** : il comprend tout au premier coup car il a une capacité accrue à contextualiser par l'imaginaire les informations que donne l'éducateur. Il pose beaucoup de questions et est perpétuellement en recherches de solutions. Il veut toujours comprendre.

**Le motivé** : c'est un passionné, il est toujours à l'heure. Il ne comprend pas tout mais il se donne toujours à fond car il veut gagner. Suivant ses capacités, il faut faire attention que son envie ne soit pas trop forte car il peut faire des actions dangereuses.

**L'agressif** : c'est quelqu'un de nerveux et de violent. Il a tendance à ne pas accepter l'autorité. Il lui est très difficile de respecter les règles de jeu, ses partenaires et ses adversaires. Il est difficile à gérer, il faut canaliser toute son énergie vers la « bonne voie ».

**Le lymphatique** : c'est le « mollasson » par excellence. Il est toujours à la traîne à deux à l'heure. Il faut sans cesse le motiver. Cependant il n'est pas forcément un mauvais joueur car c'est son attitude (son image) qui lui donne l'aspect d'être mou. Il peut cacher en lui des capacités qu'il faut faire émerger.

**L'étourdi** : c'est le maladroit, la tête en l'air. Même s'il est attentif, il oublie souvent que ce soit par une communication verbale (des consignes, des explications) ou par une communication visuelle (organisation spatiale du terrain). Parfois, il peut paraître paumé sur un terrain.

**L'égoïste** : c'est un égocentrique et un individualiste. Il ne pense qu'à lui et qu'à son plaisir sans se préoccuper de ceux des autres. Que les actions de jeu soient collectives ou individuelles il va ramener leur réussite à une satisfaction personnelle sans se soucier de l'importance qu'auront eu les autres pour permettre cette réussite.

**L'altruiste** : il est au service du collectif. Il joue plus pour l'autre que pour lui-même. Il prend autant ou plus de plaisir à faire marquer qu'à marquer lui. Cependant il faut faire attention à ce qu'il ne loupe pas d'occasions par excès de collectif.

**Le leader** : c'est quelqu'un qui est performant sur le terrain et qui sait bien communiquer avec les autres. Il est rarement remis en question par ses partenaires car il est exemplaire. Il faut savoir s'appuyer sur lui pour faire passer des messages. Il faut faire attention aux « faux leaders » qui ont toutes les qualités requises mais qui par individualisme ou par égoïsme peut déstabiliser un groupe au lieu de le renforcer.

Le but est donc de repérer le trait de caractère de chaque afin d'être le plus efficace possible dans la transmission des savoirs. Cependant certains enfants en cumulent plusieurs ce qui complique d'autant plus la tâche. En effet, il se peut qu'un enfant soit altruiste et lymphatique ou bien agressif et lunatique... Pour complexifier encore un peu, l'éducateur a en face de lui un groupe de joueurs qui est en permanence en interaction entre eux.

Ce qui veut dire qu'il y a une multitude d'influences qui circulent dans le groupe. Celles-ci peuvent varier les comportements des joueurs.

Autrement dit certains joueurs peuvent changer momentanément de comportements quand ils sont en relation avec d'autres joueurs. Par exemple un altruiste avec un égoïste peut devenir à un moment donné dans une action donnée individualiste car il ne voudra pas le faire marquer ou le mettre dans une bonne situation de jeu.

### **Les facteurs de la performance :**

Les traits de caractère font parti du comportement social de l'enfant qu'il soit chez lui, à l'école, au rugby ou n'importe où. Si on prend les facteurs de la performance cités précédemment, chaque joueur a un niveau particulier dans chacun d'eux. Il est possible de catégoriser les joueurs suivant leur(s) point(s) fort(s). En effet, certains joueurs sont :

Techniques

Physiques

Intelligents (tactique et stratégie)

Puis, il y a les polyvalents qu'ils soient en difficulté/moyens/bons/très bons, dans tous les domaines.

Comparé à un sénior, le niveau des joueurs dans les catégories jeunes dépend en grande partie de leur niveau de développement.

### **Les niveaux de développement de l'enfant :**

Le joueur de la catégorie des moins de 7 ans à la catégorie des moins de 19 ans évolue tant sur le plan physique que sur le plan intellectuel. Par conséquent, à chaque catégorie sa formation au niveau des facteurs de la performance suit ce principe d'évolution (cf. le plan de formation qui la respecte). Cependant il existe des enfants qui sont en avance ou en retard par rapport à ce développement. On parle alors de retard ou d'avance biologique pour ce qui concerne le physique (puissance, morphologie) et de retard ou d'avance intellectuel pour tout ce qui est intelligence du jeu (tactique et stratégie). Un enfant peut avoir un retard ou une avance de plus ou moins 2 ans ce qui signifie qu'on peut trouver des différences de 4 ans de développement dans une même catégorie d'âge. Par exemple, un enfant de 11 ans qui a 2 ans de retard biologique « le petit maigrelet » avec un autre qui a 2 ans d'avance « le grand costaud ». En plus, comme les catégories d'âge ont 2 années, il se peut qu'on ait une différence de 5 ans entre 2 enfants !!

En conséquence, la transmission des contenus et le type de langage utilisé seront fonction du niveau de développement de l'enfant.

### **Les autres facteurs :**

Les autres facteurs correspondent à tous les éléments qui peuvent changer le comportement de l'enfant. Ceux-ci se situent dans son environnement :

- influence des parents ou de la famille en général
- des copains de classe
- des médias (TV)
- des jeux vidéo
- etc...

Il faut rester attentif à ces facteurs car ils expliquent dans bien des cas des changements soudain de comportement.

→ Les transmissions des savoirs

Suivant les contenus et le joueur (l'apprenant) l'éducateur utilise une forme de transmission adaptée. En premier lieu, il est important de respecter quelques grands principes pédagogiques.

### **Les principes pédagogiques :**

- Ne jamais donner la solution aux joueurs
- Valoriser les joueurs surtout ceux qui sont en échec
- Faire jouer au maximum (temps de jeu effectif)
- Etre rigoureux dans le thème et les objectifs travaillés

→ Ne jamais donner la solution aux joueurs

Il ne faut jamais donner des ordres aux enfants. Dans chaque action de jeu il y a une cause et un effet. **Le langage à tenir par l'éducateur est toujours orienté sur la cause.** Par exemple, au niveau de la passe, celle-ci est l'effet, la cause étant « je vais être plaqué ou bloqué donc je dois chercher un partenaire pour continuer l'action de jeu (continuer à avancer) ». Dans ce cas, au lieu d'ordonner « fait une passe », il vaut mieux dire « regarde, cherche un partenaire ».

Dans certains cas, il est difficile de trouver un verbe simple et court pour signifier la cause. C'est le cas pour « avancer ». En effet, pourquoi avancer (effet) car il n'y a personne devant moi (cause). Pour contourner ce problème et utiliser le verbe « avancer » dans notre langage, il suffit de faire un jeu de **questions de l'éducateur/réponses par l'enfant**. Voici un exemple :

Quel est le but du jeu ? → Marquer.

Que faut-il faire pour marquer ? → Aller dans l'en-but.

Comment aller dans l'en-but ? → En avançant.

Quelqu'un t'empêchait-il d'avancer ? → Non

Alors que devais-tu faire ? → Avancer.

→ Valoriser les joueurs surtout ceux qui sont en échec

Les moyens pour y parvenir sont le respect des consignes et la réussite des objectifs. En effet, dans chaque exercice/situation de jeu, il y a des consignes et des objectifs : tout respect de l'un ou de l'autre doit faire l'objet d'une valorisation. Il y a 3 types de résultat :

- le joueur qui atteint l'objectif en respectant les consignes est en situation de réussite totale.
- le joueur qui n'atteint pas l'objectif mais qui respecte les consignes est en situation de « semi-réussite ».
- le joueur qui atteint l'objectif en ne respectant pas les consignes est en situation de « semi-réussite ».

Les 2 premiers cas doivent être gratifiés notamment le deuxième car le joueur est sur la bonne voie, il faut lui faire comprendre et le motiver pour y arriver. Pour le troisième cas, le joueur atteint l'objectif sans utiliser la bonne voie ou en trichant sur les consignes, il faut alors le mettre en situation d'échec momentané pour qu'il réussisse en respectant les consignes et les moyens pour atteindre l'objectif.

→ Faire jouer un maximum (temps de jeu effectif) :

Il faut faire attention au temps de jeu effectif des joueurs dans une séance. Celui-ci dépend de 2 facteurs :

- Le temps de parole de l'éducateur.
- Le nombre de joueurs intervenant par lancement de jeu.

L'éducateur doit faire attention à son temps de parole qu'il soit entre deux situations ou pendant celles-ci. A l'école de rugby, un enfant va gérer 1 à 4 informations en même temps, il n'est donc pas utile de vouloir parler de trop de choses à la fois. Le principal défaut est de travailler un thème avec un objectif précis et de parler ou rectifier plusieurs thèmes et/ou objectifs à chaque arrêt de jeu. Prenons le thème d'attaque individuelle avec comme objectifs la réalisation en fonction de l'opposant du crochet ou du cadrage débordement (critères de réalisation) pour marquer (critère de réussite). Si entre deux situations ou lors des arrêts de jeu, l'éducateur parle de placage, de soutien, de jeu au pied, il perd un temps précieux sur des remarques qui ne correspondent pas à ce qu'il veut voir sans compter que le joueur se « perd » dans toutes ces informations !!

En résumé :

Informations utiles dans un minimum de temps → un maximum de pratique.

Dans chaque exercice/situation, un certain nombre de joueurs sont concernés, il faut faire attention au temps d'attente des joueurs non concernés qui attendent de passer. Sur un 1Contre1, avec 20 joueurs, il est nécessaire de faire au minimum 2 situations avec 10 joueurs de chaque, et encore 4 joueurs évoluent pour 16 qui sont en attente !! Avec cet exemple, on comprend pourquoi il ne vaut mieux pas trop s'attarder sur des informations inutiles ou hors sujet.

→ Etre rigoureux dans le thème et les objectifs travaillés :

Comme indiqué ci-dessus, ce principe est la cause d'un temps de parole trop élevé. Il est clair que dès qu'il y a une opposition tout peut se voir et tout peut se corriger. Cependant il n'est pas possible

de tout travailler en même temps car c'est trop d'informations pour les joueurs. Il faut être rigoureux sur « ce qu'on veut voir » : le thème et 1 à 3 objectifs qui vont avec. Pour vouloir trop bien faire l'éducateur veut tout corriger mais au bout du compte par le temps qu'il y consacre c'est le joueur qui en pâtit. Par conséquent même si certaines actions hors thème et/ou hors objectifs sont mauvaises on ne les commentera pas sauf si la sécurité du joueur est en jeu ou si la situation/exercice ne peut pas se dérouler.

### **Traits de caractères et langage à utiliser :**

Comme le chapitre précédent, il ne sert à rien de vouloir changer le caractère des joueurs, la méthode est plutôt de les lier à la nature et aux objectifs des contenus d'apprentissage.

Prenons une situation de jeu définie : 3Contre3 avec comme thème l'attaque individuelle et comme objectifs la réalisation en fonction de l'opposant du crochet ou du cadrage débordement (critères de réalisation) pour marquer (critère de réussite). A chaque trait de caractère correspond un langage particulier (mode de transmission) à utiliser. Celui-ci se définit à l'aide des éléments qui composent la situation de jeu.

**L'introverti** : il faut « l'extérioriser » vers ses partenaires pour qu'il communique, qu'il agisse, qu'il prenne des initiatives. Cela passe par une mise en confiance obtenue rapidement par une réussite et par valorisation de l'éducateur. Sur la situation de jeu, il suffit de lui donner le ballon sans pression adverse, le fait d'avancer de quelques mètres est une réussite. Pourquoi ? Le but est de marquer (critère de réussite) pour cela il faut avancer individuellement (critère préalable à tout crochet ou cadrage débordement) donc « seuil- réussite ».

**L'extraverti** : il parle et peut jouer beaucoup suivant ses qualités, il dit souvent des bêtises et ses prises d'initiatives sont souvent mauvaises. Il est nécessaire de le concentrer sur ses action de jeu de jeu dans ce cas il faut être strict et sévère sur ses performances. Dans la situation de jeu, la majorité des commentaires sera fondée sur la « semi-réussite », s'il effectue un très bon crochet intérieur, on cherche toujours quelque chose qui ne va pas, par exemple : «le cadrage débordement était mieux car tu avais plus d'espace. »

**Le rôleur** : il est critique avec tout le monde et ce n'est jamais sa faute. Il faut être capable de contrer ses propos en lui montrant des cas réels où ses partenaires n'ont pas fait de faute, ne pas hésiter à des arrêts photos lors des actions pour le lui démontrer. Dans la situation de jeu il équilibre les commentaires en réussite et en « semi-réussite ». S'il rôle « semi-réussite » et s'il ne rôle pas réussite. Il rôle car il a échoué son cadrage débordement est prétexte que la passe du partenaire était mauvaise. Une réponse possible est de jouer sur la distance de passe : « tu as vu, tu étais à plus de 5m comment veux-tu qu'il arrive à te faire une bonne passe, la prochaine fois rapproche-toi et tu verras tu réussiras ».

**Le clown** : il dissipe et peut faire n'importe quoi sur le terrain. Il faut faire comme l'extravertie : obtenir sa concentration et son attention. Cependant, une mise en situation d'échec avec les propos qui vont bien peut le piquer au vif et le remettre dans le bon chemin. Dans la situation de jeu, un lancement sur son vis-à-vis qui le passe et va marquer car il parle et regarde ailleurs. Il est mis en échec momentané devant tout le monde, les commentaires seraient « tu pourrais le plaquer, tu en es capable mais tu n'es pas attentif, tu ne respectes pas tes partenaires car tu n'es pas concerné par le jeu ».

**L'impulsif** : c'est la même gestion que le lunatique en plus simple car qu'il n'a que 2 types de comportement.

**L'attentif** : il est toujours concentré, respectueux de ce qu'il lui est demandé . Il veut s'appliquer .Il faut s'adapter à son niveau de jeu c'est-à-dire réguler la pression adverse en fonction de ses capacités pour toujours avoir quelque chose de valorisant à dire. S'il n'est pas très bon, on peut utiliser les consignes de jeu pour le valoriser voire en faire un exemple pour le groupe. Dans la situation de jeu, si le lancement se fait en contournant les plots, souvent les joueurs trichent en partant avant, en enjambant le plot, en se trompant de plot prenant le plus prêt. On peut dire « pourquoi il se fait prendre ? car il a moins de temps que vous parce qu'il respecte les consignes, la prochaine fois il y arrivera, maintenant 10 pompes pour celui qui ne respecte pas les consignes

**L'intelligent** : il comprend vite et veut toujours tout comprendre. Il faut la même régulation que l'attentif en le valorisant systématiquement sauf s'il devient prise de tête avec ses questions qui prennent trop de temps de parole par rapport au temps de jeu. Dans la situation de jeu, on se permettra d'être plus

techniciste que lui, s'il a 10 ans on peut dire « tu t'es fait prendre car ton débordement en arc de cercle est trop près de l'adversaire, prend ton appui plus loin et pousse plus vers l'extérieur ».

**Le motivé** : il s'engage beaucoup dans le jeu et par envie de gagner (critère de réussite) il en oublie parfois les règles ou les consignes de jeu. Il ne faut pas le mettre en situation d'échec mais il est nécessaire d'être strict avec lui (comme l'extraverti) notamment sur le jeu dangereux, ne pas hésiter à le sortir du terrain. Dans la situation de jeu, il va défier en percutant l'adversaire et marquer, on pourra utiliser les questions/réponses « ok tu as marqué mais qu'est-ce qui est demandé ? Eviter l'adversaire, l'as-tu réalisé ? Non. Que dois-tu essayer de faire ? Franchir par un crochet ou un cadrage débordement.

**L'agressif** : peu respectueux et souvent violent il faut être très vigilant avec lui. Il ne va pas accepter d'être « agressé » que ce soit règlementaire (placage offensif, percussion) ou non. Il faut faire attention à ses réactions qui doivent être canalisées. Dans la situation de jeu, ils se font plaquer sèchement car il rate son crochet et réagit violemment sur le plaqueur. Il faut détourner son attention sur lui-même en le concentrant sur ce qu'il devait faire avant ou après impact. On dira « Pourquoi ton crochet n'a pas marché ? Que devais-tu faire au sol ? Balancer le ballon n'importe où est-il une bonne chose ? Comment dois-tu tomber au sol ? Vers où ? » etc. ...

**Le lympatique** : il faut toujours le motivé. Une bonne façon peut être de se servir des actions qu'il réussit en les « survalorisant ». C'est la même chose que l'introverti mais le but n'est pas le même. Pour, c'est une mise en confiance pour qu'il intègre un groupe, pour l'autre c'est une source de motivation lui permettant d'exprimer tout son potentiel.

**L'étourdi** : il peut surprendre par ses oublis car il est capable de s'arrêter en plein jeu ne sachant plus ce qu'il faut faire. Il faut lui prêter une grande attention avant le lancement de jeu pour être sûr qu'il a tout compris de la situation/exercice à jouer. Dans la situation de jeu, s'il faut contourner des plots, il peut partir dans l'autre sens et se tromper d'équipe, il peut aussi inverse le sens de jeu (etc.). La valorisation ne se fera pas que sur des performances, la compréhension de la situation et le respect des consignes (comme pour l'attentif) doivent être utilisés à bon escient.

**L'égoïste** : il reste centré sur lui car il ne prend du plaisir que lors de ses propres actions. Il faut le « collectiviser » au plus tôt avant que le jeu ne devienne collectif par nécessité de résultat. C'est un trait de caractère qu'il faut changer en lui par obligation vu la nature de notre sport. Un moyen est de servir systématiquement ses échecs en apportant une solution collective qui aurait eu un meilleur résultat. Dans la situation de jeu, dès qu'il se fait plaquer, on dira « ton partenaire n'était-il pas mieux placé pour franchir en cadrage débordement ou en crochet ? Où était-il par rapport à toi ? »

**L'altruiste** : c'est le contraire de l'égoïste, il faut « l'individualiser ». Être trop collectif limite son engagement dans l'action qui peut être la meilleure solution de jeu. Les situations/exercices à solutions individuelles sont à utiliser. Souvent ce sont des personnes qui manquent de confiance en leur capacité, il faut se servir de leurs échecs collectifs en apportant une solution individuelle qui aurait eu un meilleur résultat. Dans la situation de jeu, dès qu'il sert un partenaire qui se fait plaquer, on dira « ton partenaire était-il le mieux placé pour franchir ? Où étais-tu placé par rapport à ton vis-à-vis ? Vu la vitesse tu aurais pu faire un crochet. »

**Le leader** : il influe sur le groupe. Comme chaque joueur il faut éviter qu'il soit en échecs répétés dans une situation. Cependant sur lui on prend le risque de démotiver le joueur mais aussi l'ensemble du groupe qui trouvera la situation/exercice impossible à réaliser. Dans la situation de jeu, s'il est plaqué systématiquement en tentant les crochets et les cadrages débordements, il est nécessaire de changer un des paramètres de la situation pour la rendre réalisable. Sinon les autres joueurs diront « si lui n'y arrive pas moi je n'y arriverai pas ». En revanche sur un « faux leader » c'est un bon moyen de le décrédibiliser face à ses partenaires.

### **Les facteurs de la performance, les niveaux de développement de l'enfant et le langage à utiliser :**

Le but de la formation du joueur est de développer l'ensemble des facteurs de la performance de la façon la plus harmonique possible. Dans ce cas, il est important de développer en priorité les points faibles plutôt que les points forts. Le plus souvent les facteurs physiques et intelligence du jeu sont liés au niveau de développement du joueur. On a vu que des variations de 5 ans peuvent exister dans une même catégorie d'âge. Le type de langage utilisé sera fonction du niveau de développement des enfants et du niveau des différents facteurs de la performance.

Si le joueur est technique on oriente le langage sur l'aspect physique et intelligent de jeu. S'il est physique, on parle plus de la technique et de l'intelligence de jeu. Enfin s'il est intelligent, on s'attachera au physique et à la technique.

Pour les polyvalents, il faut trouver le bon équilibre dans son langage pour traiter l'ensemble des facteurs.

Pour la situation 3Contre3, sur une tentative de crochet qui a échoué on dira :

Type de langage sur l'intelligence de jeu :

Où as-tu déclenché ton crochet par rapport à l'adversaire ? Trop prêt, prend alors les informations bien avant !

Type de langage sur le physique :

Quelle est ta vitesse ? Moyenne, accélère ce sera plus facile !

Type de langage sur la technique :

Où as-tu mis ton ballon ? Main droite, pouvais-tu raffûter ?

### **Les autres facteurs et le langage à utiliser :**

Les autres facteurs correspondent à une variation momentanée ou définitive de traits de caractère. Le langage est donc fonction du nouveau comportement mental du joueur qu'il faut être capable d'observer au plus vite pour s'y adapter immédiatement.

## **CONCLUSION**

Le langage à utiliser est fonction des facteurs de la performance qui dépendent pour une partie plus ou moins importante du niveau de développement de l'enfant, ceux-ci se décomposent par :

- Des traits de caractère (facteur mental) qui peuvent varier suivant les relations dans le groupe et suivant des facteurs extérieurs
- Un niveau physique
- Un niveau d'intelligence du facteur tactique et stratégique
- Un niveau technique

Le type de langage est issu :

- De la nature de notre sport et de ses vertus (combat, collectif ...)
- De principes pédagogiques (méthodes de langages)
- De la nature des contenus d'apprentissage
- Des objectifs des contenus d'apprentissage

## **BIBLIOGRAPHIE**

### **Documents de la Fédération Française de Rugby :**

site internet

plan de formation du joueur

**Rugby évolution : Lionel Girardi**