CONTINUUM DE FORMATION AGH: VERS LE JEU D'ÉVITEMENT

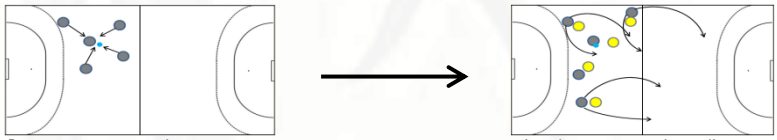
MICHAËL DELRIC

Passage M9 au M13
Décentration individuelle et centration collective

Etape 1

VISÉES

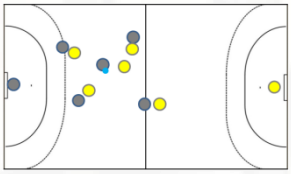
Passage d'un mode d'organisation égocentrique au « téléocentrique ».



Du jeu en grappe ou isolé

Au relais au service du jeu d'évitement.
Passage par l'allocentrisme.

SITUATION DE RÉFÉRENCE



Mise en place à l'entrainement

_ Du 4 Vs 4 (dont GB) sur terrain réduit ou 6 Vs 6 (et GB) sur terrain réglementaire (40*20m).
_ 1 ou 2 remplaçants en plus. L'équipe gère la rotation du gardien. (toutes les 2 min, 2 buts ?)
_ 2 juges de touches, 2 juges de buts et de zone.
_ Ballon adapté. Règle du marcher adaptée. Règle de non contact (hors tronc).
_ Durée 8 à 10 min.
_ Décompte des points: 3 pts si le ballon n'est pas touché par le GB. Sinon, 1pt. Si tout le monde le ballon sur l'attaque = +1 pt par ex

OBJECTIFS

Permettre aux joueurs

- De co-construire les valeurs, le sens, les logiques et les règles du jeu. Responsabilité partagée.
- De se placer, déplacer au moment opportun selon un projet de jeu dont ils sont partie prenante « activement ». Autonomie du joueur « acteur ».

OBJETS D'ÉTUDE

PHASE 1

Enjeu à saisir aux travers d'éléments constants fondamentaux: Intention collective, règlements.
_ Appréciation des trajectoires
_Intégration grand groupe d'un système de valeurs.
_ Critères de composition d'équipe.
_ Négociation des droits.
_ Faire comprendre que la vitesse de jeu dépend du réseau d'échange.

PHASE 2

Le « lâcher prise » conjugué au topocinétique.
_ Différenciation du statut.
_ Intégration des règles.
_ Règles de prise de balle grand espace. Passes éclairantes: induites, rebond.
_ Privilégier vitesse de circulation du ballon même si le niveau la qualité de passe décroît au début.
_ Intégrer des repères spatiaux. Occuper l'espace opportunément.

PHASE 3

Relationnel. Mise en place organique via les codes informatifs.
_ Amélioration morphocinétique dans la relation passeur/réceptionneur.
_ Différenciation du rôle.
_ Attention flottante. Dissociation motrice et visuelle.
_ Notion d'espace de jeu favorable (espace libre perçu du P et couloir de jeu direct

COMPÉTENCES ATTENDUES

S'inscrire dans une logique de confrontation par collaboration, sans drible, intégrant le règlement et les rapports de forces favorables (espace/temps) en insistant sur la vitesse de balle, l'occupation de l'espace pour marquer le plus rapidement possible ou récupérer le ballon le plus rapidement possible.

EVALUATION

_ Le temps balle en main, avec les saccades visuelles.
_ Placement sur le terrain et la disponibilité avec intention d'attaquer la cible.
_ La volonté de conquête de la balle et la qualité de la dissuasion (règle de non-contact en début de cycle) dans un système hommes à homme.
_ Le jeu est orienté vers la cible. Principe de balle brulante. Horizon flottant.
_ Intégration du règlement. Limitation du drible sauf dans les ateliers de décentration. Limiter les passes au dessus des défenseurs, en cloche.

CONTINUUM DE FORMATION AGH: VERS LE JEU D'ÉVITEMENT

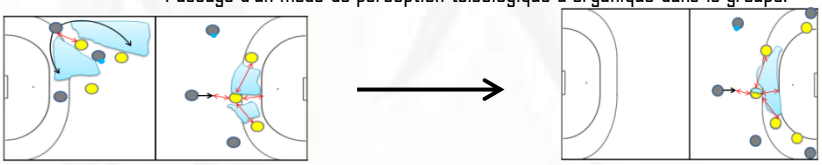
Etape 2

Passage M14 à M16

De l'appréciation des trajectoires à l'intégration d'espace favorable. Intégration à une voire deux variables inconstantes.

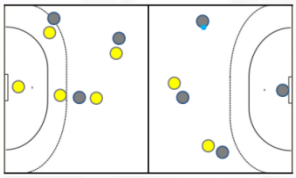
VISÉES

Passage d'un mode de perception téléologique à organique dans le groupe.



Du jeu aux alternatives directes → Au jeu aux alternatives indirectes associées

SITUATION DE RÉFÉRENCE



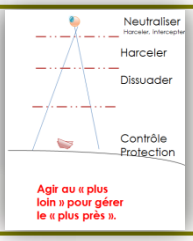
Mise en place

_ 7 Vs 7 (dont GB) sur terrain réglementaire (40*20m) voire 6 Vs 6.
_ 1 ou 2 remplaçants en plus. L'équipe gère ces changements et la rotation du gardien. (toutes les 2 min ?)
_ 2 juges de touches, 2 juges de but et de zone, 1 arbitre.
_ Ballon adapté. Règle sévère sur le temps balle en main. Règle du harcèlement permise avec torse.
_ Durée 8 à 10 min.
_ Décompte des points: But=1pt. Si 3 passes dans l'attaque sont volleyées = 3 pts.

OBJECTIFS

Permettre aux joueurs

- De développer le sens créatif au travers d'intentions offensives et défensives signifiantes dans le langage relationnel de l'équipe.
- D'anticiper son travail créatif par le développement morphocinétique (naturel, puissance) par des règles de prise de balle et des règles d'intervention sur l'attaquant.



OBJETS D'ÉTUDE

PHASE 1

Maximisation de l'occupation de l'espace et l'exploitation facilitée des espaces libres pour NP.
_ Mise en place de repères morphocinétiques pour gérer les timing après l'acquisition de l'horizon flottant.
_ Introduction de l'intervalle dans le passage au petit espace en jeu direct.
_ Variation des formes et puissance de passe.

PHASE 2

Reconnaître et créer les espaces favorables de marque. Création du surnombre. Anticipation pure/Constructeur.
_ Les distances de combats (P/NP).
_ Règles de prise de balle éclairées, de transmissions éclairantes (relais arrière et passe arrière).
_ Indices et signaux pour le NP tenant compte des advR directs (émergeants) (adjacents) (introduction signaux faibles).
_ Prise d'information précoce pr le -.

PHASE 3

Relationnel. Mise en place organique via les codes informatifs.
_ Interdire puis introduire les prédictions (selon préférences naturelles).
_ Indices et signaux pour le NP tenant compte des advR (3/4) adjacents.
_ Spécialisation perception pure ou prédiction pour aller dans le négatif.
_ Combinatoire du jeu indirect.
_ Enchainement de tâches (égocentré/allocentré). Co-Contruction.

COMPÉTENCES ATTENDUES

S'inscrire dans une logique de confrontation par collaboration et conjonction des intentions, sans drible, dans le but d'accéder rapidement à la cible / à une position favorable de marque.

EVALUATION

_ Ratio tps de possession / temps balle en main / Nb de tir.
_ Nb de passes décisives.
_ Nombre d'action collective pour une mise en situation favorable construite ou induite.
_ Placement/déplacement réciproque anticipé.
_ Nombre de récupération de balle ou tirs forés.
_ Règlements: Privilégier le jeu sans drible en séance et éviter les passes au dessus de la défense.
_ Principes de balle brulante et attention diffuse. Passe inductrice. Jeu direct et indirecte 1 ou 2 passes plus loin.

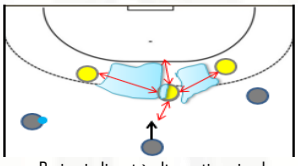
CONTINUUM DE FORMATION AGH: VERS LE JEU D'ÉVITEMENT

Etape 3

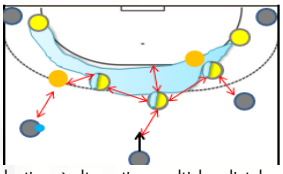
Passage M17 à M20
Perception systémique ou dialectique. Multiples variables

VISÉES

Passage d'un mode organique dans puis de l'équipe à un mode dialectique systémique.

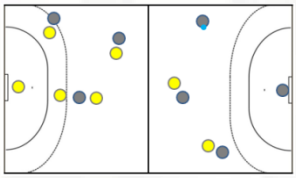


Du jeu indirect à alternative simple



Au jeu dialectique à alternatives multiples, distales, négatives.

SITUATION DE RÉFÉRENCE



Mise en place
_ 7 Vs 7 (dont GB) sur terrain sur terrain réglementaire (40*20m).
_ 1 ou 2 remplaçants en plus. L'équipe gère ces changements et la rotation du gardien. (toutes les 2 min ?)
_ 2 arbitres.
_ Ballon adapté. Règlement strict.
_ Durée 8 à 10 min.
_ Décompte des points: but = 1pt.
_ 1 capitaine de jeu. (à partir des M18).

OBJECTIFS

Permettre aux joueurs
- D'être en prise constante d'information permettant d'être dans le négatif. De donner constamment des indices neutres ou des informations contradictoires à leur action future.
- D'apprécier les réciprocités des advR directs et indirects à l'intérieur d'un système/dispositif à l'observation froide ou en construisant/détruisant et renversant le rapport de force (informationnel) pour mieux éviter, ouvrir.

OBJETS D'ÉTUDE

PHASE 1
Observation, recherche et utilisation d'indices pertinents chez l'advR direct, puis adjacent puis global.
_ Construction/Destruction 3/4 passes plus loin.
_ Perception pure (chaude) pour analyse le niveau de dangerosité de l'advR direct.
_ Perception froide sur les signaux faibles uniquement.

PHASE 2
Multiples choix indirects à lier avec ses capacités motrices.
_ Automatisation d'évènements incontournables.
_ Combinatoire de l'ensemble des crédit d'action dans le négatif.
_ Perception froide et scenari en lien avec l'automatisation.

PHASE 3
Proposer un projet offensif et défensif adapté aux forces en présences.
_ Analyse des caractéristiques visuelles froides (chaudes: déjà en place) et des capacités adverses chaudes.
_ Capacité à retourner dans la découverte.

COMPÉTENCES ATTENDUES

S'inscrire dans un jeu aux choix éclairés: Projet de jeu visant à un jeu rapide en MtB, en engagements. En attaque, privilégier le jeu en lecture/Jeu avec prise d'information périph/Favoriser le jeu externe et le rôle du joueur dedans.

EVALUATION

_ La capacité à s'adapter à des partenaires peu connus.
_ La pertinence du coaching et des options retenus.
_ Le projet est explicité et adapté.
_ Les joueurs adaptent leurs actions en fonction des scenari du match en fonction du projet de l'équipe et de l'évolution du score.
_ Règlements: Valoriser le jeu indirect pour construire une position favorable.
_Principes: Jeu indirect 3/4/5 passes plus loin.