



MERCI DE VOTRE ATTENTION

L'ACTE PEDAGOGIQUE D'ENTRAINER

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

1

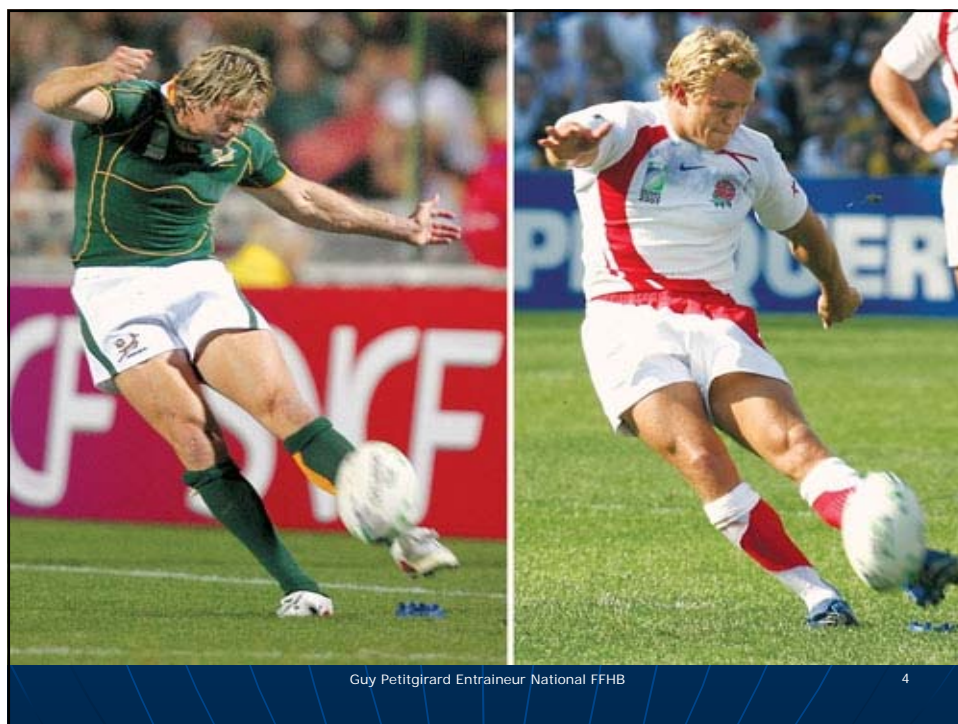
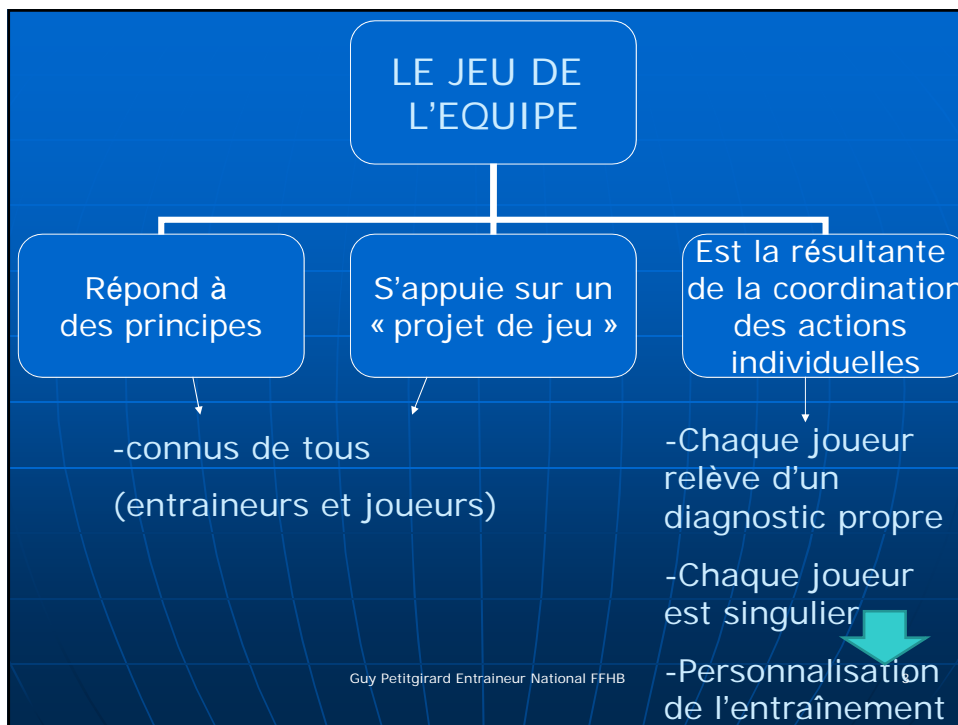
L'ACTE D'ENTRAINER

1) DU DIAGNOSTIC A
L'INTERVENTION



Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

2



1) LE DIAGNOSTIC

- Il doit se faire en situation de jeu

Il renseigne :
l'entraîneur
et/ou le joueur

Il s'appuie sur
des données
concrètes :
statistiques/
images vidéo/
observations.....

Il peut être :
collectif ou
individuel

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

5

LE DIAGNOSTIC AU PLAN COLLECTIF

- Il valide ou non les choix des systèmes et dispositifs utilisés en attaque et en défense.
- Il valide ou non le respect des principes de fonctionnement du jeu
- Il analyse la qualité des relations inter individuelles

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

6

LE DIAGNOSTIC AU PLAN INDIVIDUEL

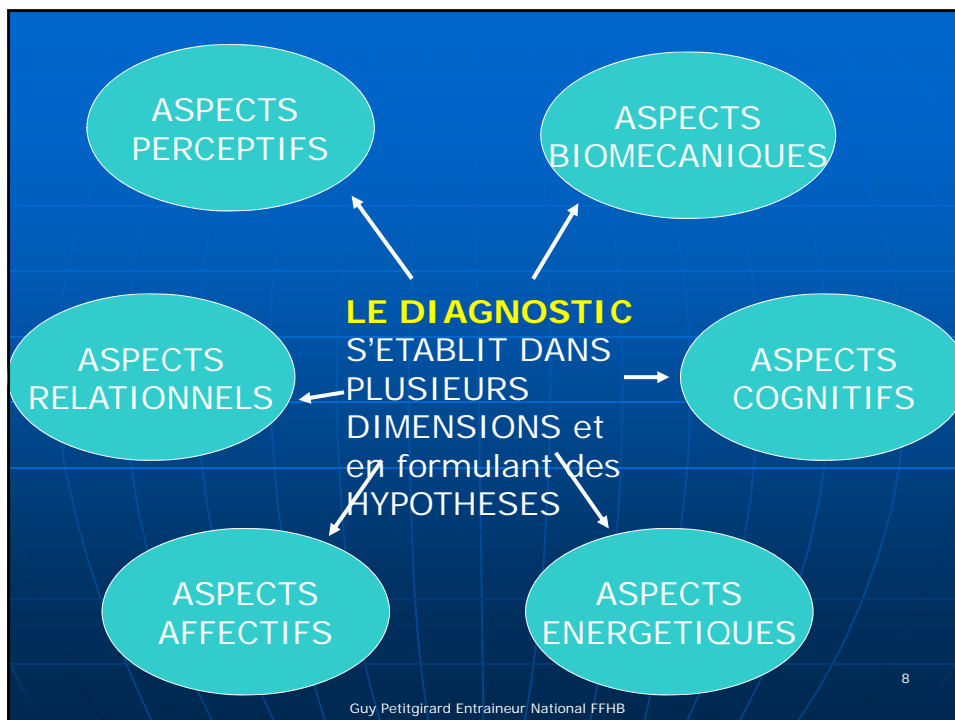
Il analyse les ressources mises en jeu par le joueur:

- Au plan énergétique
- Au plan motivationnel
- Au plan perceptif et décisionnel
- Au plan des savoirs faire
- Au plan cognitif
- Au plan affectif

En fonction du poste et du temps de jeu

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

7

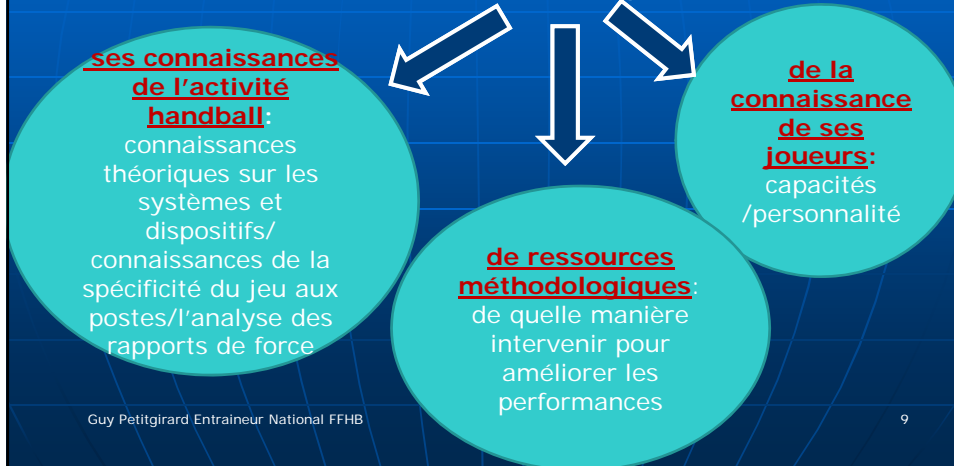


Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

8

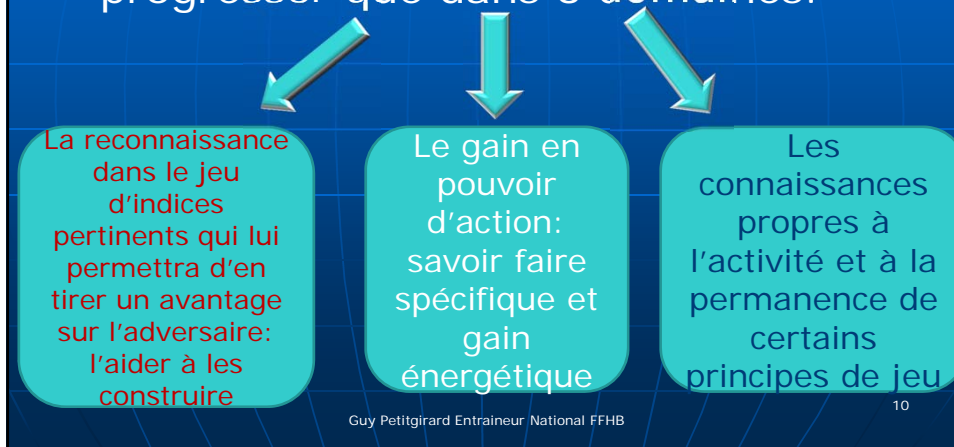
2) A L'INTERVENTION

L'entraîneur va pouvoir influencer sur la performance en intervenant dans l'entraînement à partir de :



INTERVENIR EN SACHANT QUE:

- Un joueur à l'entraînement ne peut progresser que dans 3 domaines:



DANIEL COSTANTINI

« Pour être efficace, il faut envisager 2 aspects:

- **Individuellement**, gestion de chacun des individus en terme d'évolution et de progrès.

Quand chacun des individus est en conscience des progrès qu'il réalise, c'est mieux pour l'équipe.

- **Collectivement**, il faut organiser les conditions de la communication entre les membres de l'équipe. Pour progresser dans ce qu'ils sont capables de faire ensemble. »



MERCI DE VOTRE ATTENTION

L'ACTE PEDAGOGIQUE D'ENTRAINER
2) L'INTERVENTION

L'acte pédagogique de l'entraîneur
doit

↓

1. DECLENCHER RAPIDEMENT L'ACTIVITE

↓

-Faire appel à la méthodologie de la mise en activité:
Donner: *le dispositif (organisation des joueurs dans
l'espace)
*les consignes de fonctionnement (tâches et
déplacements des joueurs)

↓

...FAIRE AGIR ET LAISSER AGIR

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

13

L'acte pédagogique de l'entraîneur
doit

↓

**2. REpondre A UN OBJET
D'APPRENTISSAGE**

↓

**DONNER LES CONSIGNES DE
REALISATIONS**

Ce sont les actions motrices de type handball que l'entraîneur veut faire apparaître

↓

...FAIRE AGIR ET LAISSER AGIR

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB

14

L'acte pédagogique de l'entraîneur
doit

↓

3. REGULER

Dans la situation, l'entraîneur peut jouer sur: l'espace (plus petit plus grand), le nombre de joueurs.....

↓

AFIN D'OBTENIR LES COMPORTEMENTS « ATTENDUS »

↓

...FAIRE AGIR ET LAISSER AGIR

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB 15

L'acte pédagogique de l'entraîneur
doit

↓

4. RELANCER L'ACTIVITER
(Défis, Contrats, Changements de statuts)

↓

...FAIRE AGIR ET LAISSER AGIR

Guy Petitgirard Entraîneur National FFHB 16

L'acte pédagogique de l'entraîneur
doit permettre de:



**5. RECONTEXTUALISER LA SITUATION
EN JEU**

Rappel de la démarche...

**1. DECLANCHER L'ACTIVITE (dispositif +
consignes de fonctionnement)**

**2. DONNER LES CONSIGNES DE
REALISATIONS**

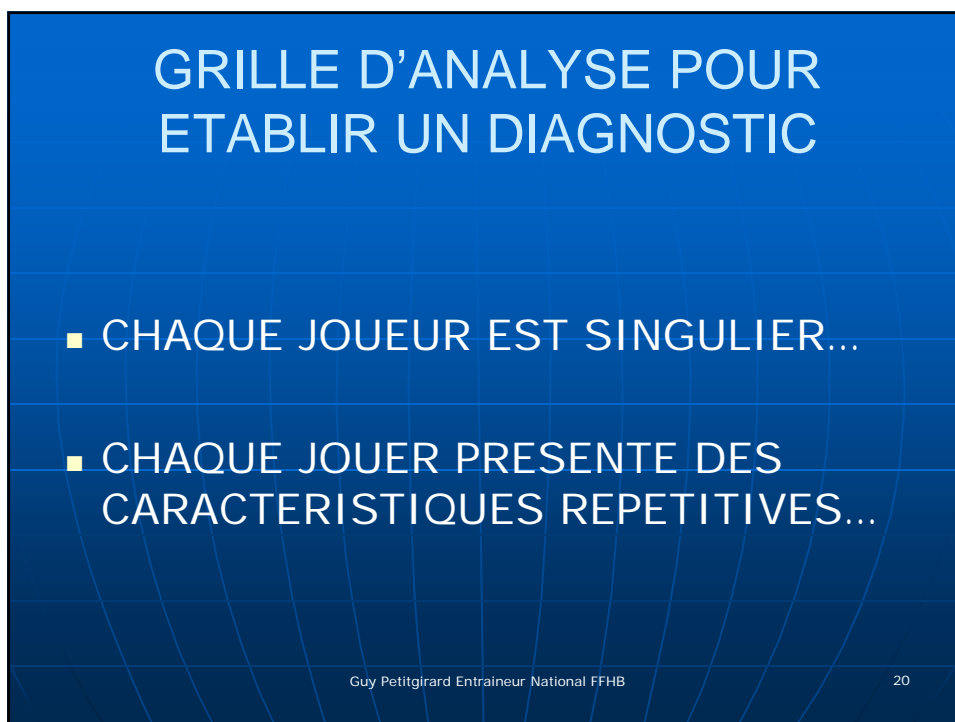
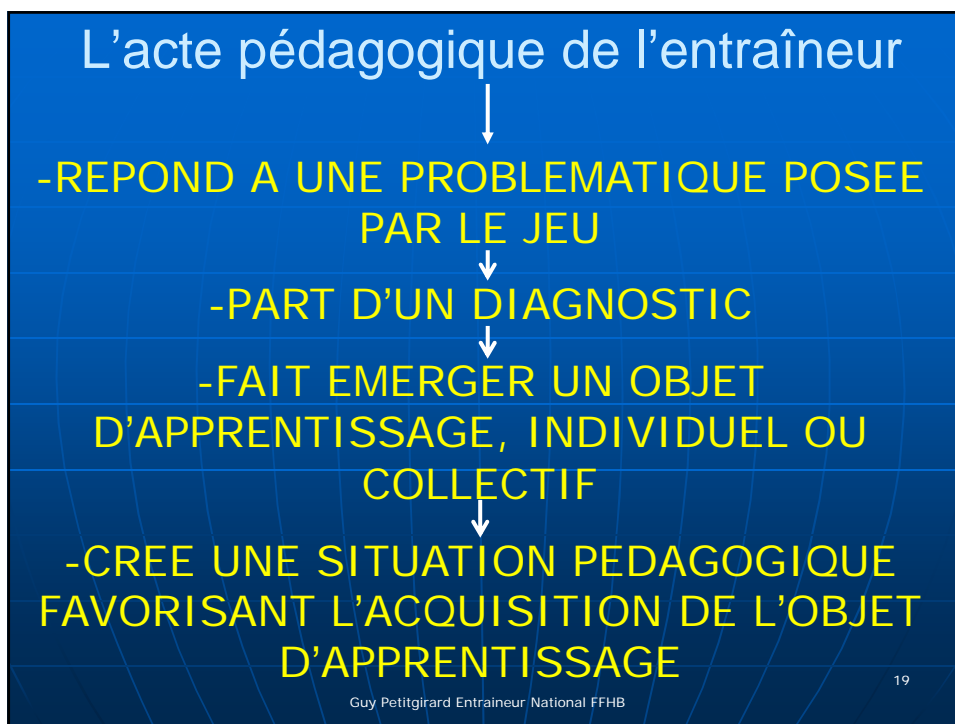
3. REGULER

4. RELANCER L'ACTIVITE

5. RECONTEXTUALISER EN JEU



ENCOURAGER
+
CORRIGER



Aspects perceptifs

- Activité de prélèvement d'indices
- Le rôle de l'entraîneur est d'aider le joueur à trier les indices pertinents.
- Le joueur peut donner des faux indices (utilisation de feintes, utilisation du regard...)

Aspects biomécaniques

- Espace de jeu utilisé
- Les trajectoires de balles utilisées
- Les courses proposées
- La motricité spécifique utilisée
- Les duels face à un défenseur haut (formes et côté de débordement privilégiés)
- Les duels face à un défenseur bas
- Le tir (formes et impacts en fonction des courses et des débordements)

Aspects relationnels

- Relations avec partenaires proches
- Partenaires latéraux à gauche et à droite
- Partenaire dans la profondeur
- Le jeu Hors secteur
- les modes de jeu utilisés
- Le rôle au sein de l'équipe.

Aspects affectifs

- Maîtrise émotionnelle
- Courage

Aspects énergétiques

- Explosivité
- Vitesse
- Détente
- Puissance
- Coordination

Aspects cognitifs

- Comportements attendus
- Comportements observés
- Connaissance des systèmes et dispositifs.

