

Le football
du  du jeu

FRADET Julien

Conseiller Technique Départemental P.P.F. et Formation

Tél : 06 60 92 94 49

Mail : jfradet@foot85.fff.fr



Le football
du  du jeu



PROJET de
PERFORMANCE
FÉDÉRAL



**LE RENDEZ-VOUS
DES ÉDUCATEURS**

- LA PRISE D'INFORMATIONS -

Lundi 1^{er} février
à partir de 19h
en visioconférence

Participation via l'application Teams
(disponible sur ordinateur, tablette et mobile).
Lien de la réunion à retrouver sur notre site
internet : www.district85.fff.fr /
rubrique clubs - infos pratiques.



©DavidLuron



Objectifs

Garder le lien avec nos
éducateurs

Partager un moment « Foot »
avec vous

ACCUEIL



Un casque-micro ou des
écouteurs



Un carnet de notes et un
stylo



Une bonne connexion
internet

LA CULTURE DE LA PRISE D'INFO

Le Scan visuel influence t'il la qualité
de la prise de décision et par
conséquent de la réussite technique ?

Avant propos

« Le football, c'est maîtriser le ballon , prendre une décision et exécuter la décision. Le bon joueur contrôle son environnement (adversaire, coéquipier, ballon, déplacement, ...) 6 à 8 fois dans les 10 secondes avant de recevoir le ballon ».

Pour Arsène Wenger, il faut créer des exercices qui obligent la prise d'information avant de recevoir le ballon.



Introduction

Sujet abordé : La prise d'information en football et son impact sur la prise de décision



<https://www.youtube.com/watch?v=A2fCdcKRcos>

Questionnement

- Qu'est ce qu'un bon scan visuel ?
- Quel est le lien entre scan visuel et exécution ?
- Quand faut-il prendre les informations pour explorer l'environnement ?
- Faut-il se focaliser sur la fréquence de scan, l'amplitude ou les 2 ?

Le scan visuel

Définition : Mouvement de tête très distinctif (rotation) afin de percevoir visuellement ce qui se passe dans l'environnement

Les éléments moteurs nécessaires :

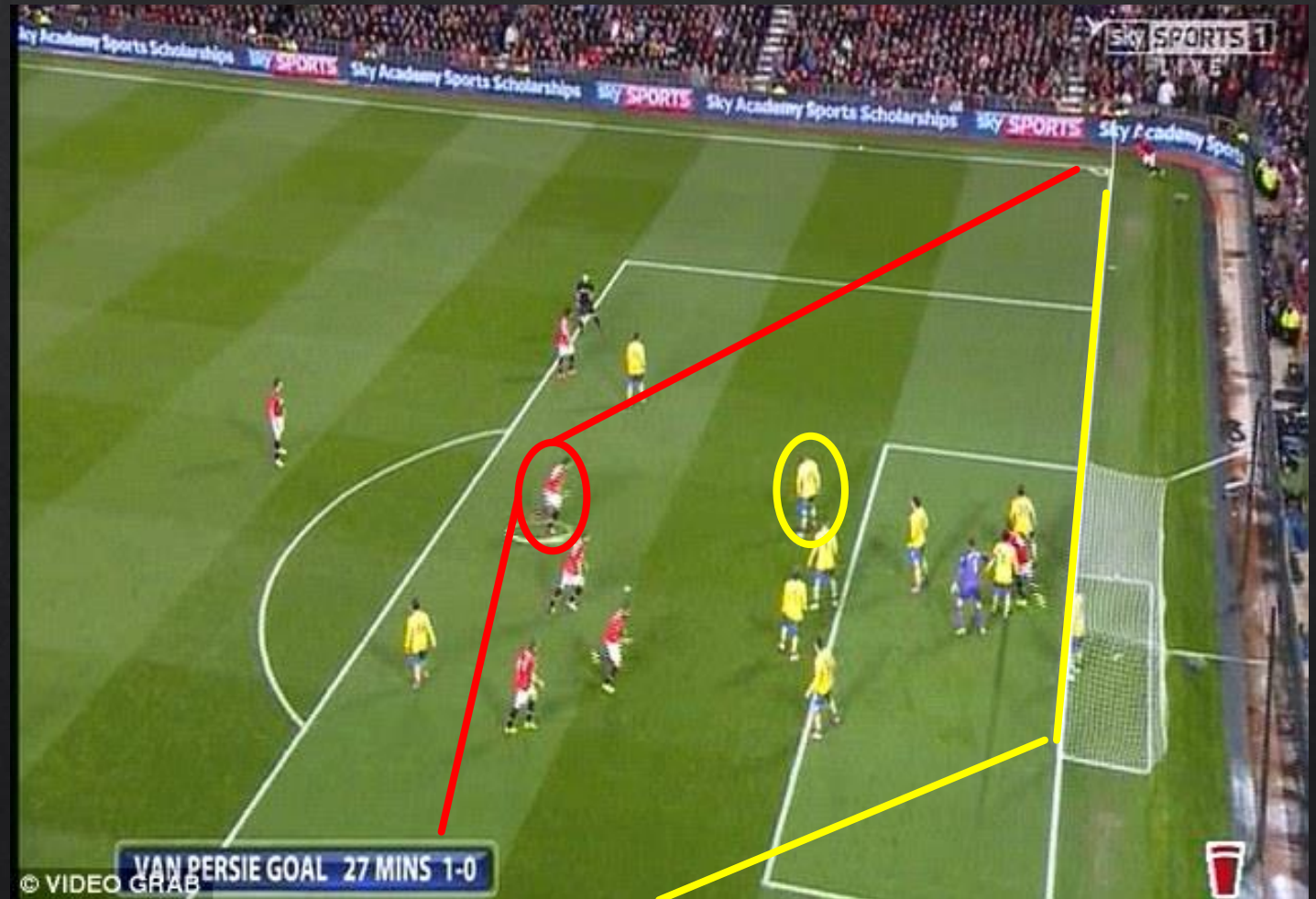
- Utilisation des yeux pour recueillir les informations
- Rotation de la tête
- Orientation du tronc et des épaules
- Qualité des appuis

Cas concret : Le corner Défensif

Le défenseur jaune doit scanner l'environnement et au contraire, ne pas être focaliser uniquement sur l'information du ballon

Idem pour l'attaquant rouge

Le scan visuel va donc favoriser le lien entre le joueur et son environnement pour pouvoir agir efficacement en conséquence



Qu'est ce qu'un bon scan ?

Définition : Action favorisant le lien entre le joueur et son environnement pour :

- ◇ Capturer des informations pertinentes (« Etre à l'affut » des opportunités ou menaces)
- ◇ Prendre des décisions « éclairées »



Qu'est ce qu'une information pertinente ?

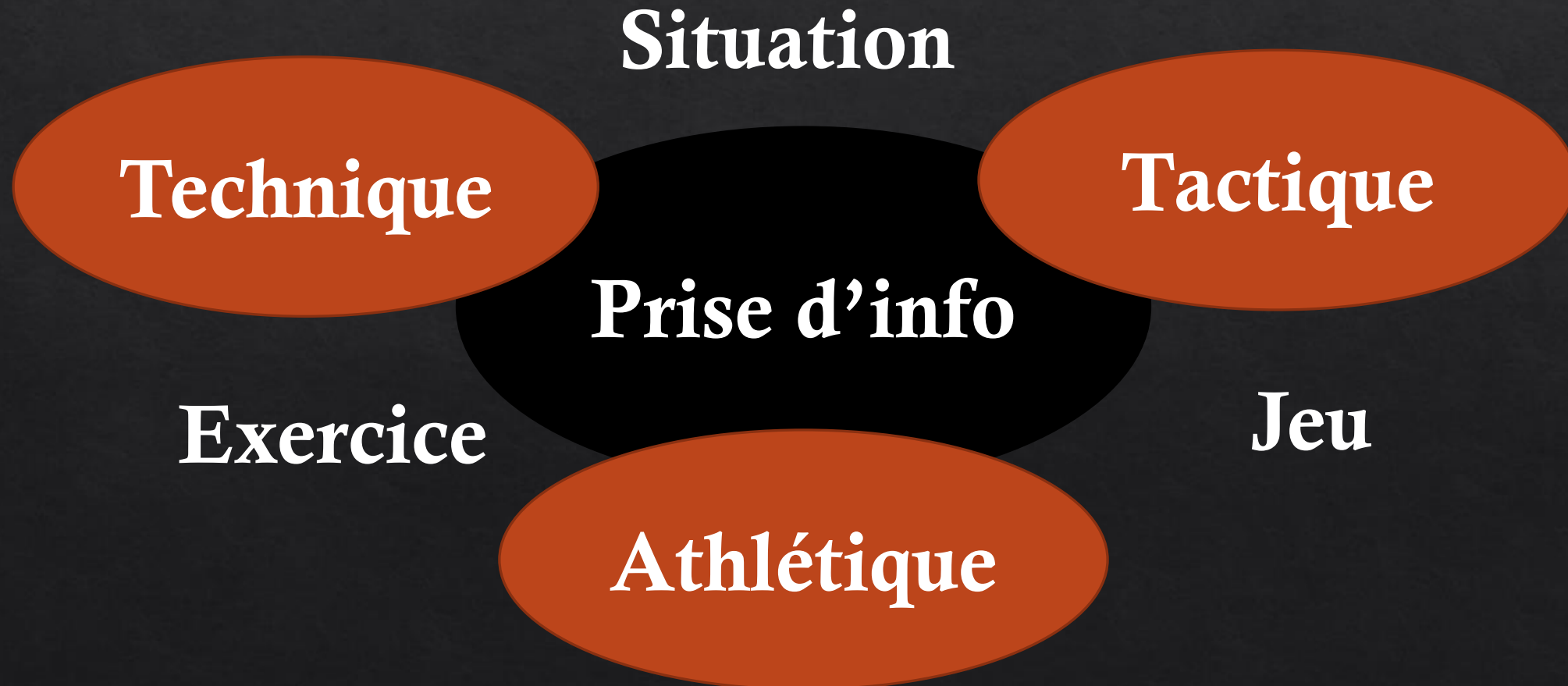
Définition : Aide à comprendre, à résoudre la problématique de jeu et offrent des possibilités fonctionnelles à partir de l'analyse des éléments suivants :

- ◇ Ballon (sa position ? Qui est en possession ?)
- ◇ Adversaires (ou ? Combien ? Intentions ?)
- ◇ Partenaires (ou ? Combien ? Intentions ?)
- ◇ Buts physiques (but)
- ◇ Espaces libres

Le public, l'arbitre sont des prises d'informations non pertinentes puisque ces éléments n'offrent pas de possibilités fonctionnelles

Conséquence pour l'entraînement ?

Entraîner les joueurs à être connecté à un environnement (Terrain-partenaires-adversaires-espaces)



Les capacités d'un joueur influence t-il sa prise d'info ?

Technique

Si un joueur n'est pas capable de faire une passe à 50m, il ne va pas chercher une occasion de passe si éloignée

Tactique

Si un joueur est placé dans un projet de jeu restrictif, il ne va être à l'affut que d'info précises limitées

Athlétique

Plus le joueur fatigue, plus les scans visuels se réduisent...

Prise en compte de la prise d'info par L'éducateur/L'entraîneur?



Etude :

Les plus qualifiés ont une perception favorable du scan :

- Intégration à leurs méthodes d'entraînement
- Accès à la formation pour les plus jeunes joueurs

Observation/Evaluation du scan visuel par l'éducateur

L'éducateur moyen s'appuie sur la réussite ou non sur le plan technique

Le bon éducateur évalue en direct les intentions (Est-ce qu'il scan ? Quand ? Quoi ? Comment ?)

L'excellent éducateur interroge le joueur (C'est quoi tes intentions ? Combien d'idées as-tu ? Pourquoi ?)

Quel est l'intérêt d'un bon scan pour le joueur ?



AUGMENTER LES CAPACITES A :

JOUER VERS L'AVANT

**SE RETOURNER OU
CHANGER DE DIRECTION LE
JEU**

**SUBIR MOINS LA PRESSION
DE L'ADVERSAIRE
(Placement en milieu favorable)**

Temps de Prise de décision
longue

Temps de prise de décision moyenne

Temps de prise de décision rapide

Faible taux de
passes réussies

Augmentation de la fréquence de scan

Fort taux de passes
réussies

Quel est l'intérêt d'un bon scan pour le joueur ?

Un bon scan se fait dans les 5 s qui précèdent l'action

+++
Fréquence

Favorise les passes offensives (jeu vers l'avant)

+++
Amplitude de la rotation de la tête

Favorise le retournement ou le changement de direction du jeu

ESPACES



* Quelques repères par rapport au poste



Les milieux de terrains sont les joueurs qui scannent le plus



Les Gardiens de but scannent beaucoup plus sur un déséquilibre adverse dans le couloir (ou corner) plutôt que sur une attaque placée

Quand est-ce que le joueur scanne t-il le plus ?

1	Joueur en possession	+++++
2	Equipe en possession	++++
3	Equipe adverse en possession	+++
4	Transition	++



* La notion d'opportunité ou de menace influence positivement la volonté de scanner (« Etre à l'affut ou en vigilance extrême »)

Timing du scan

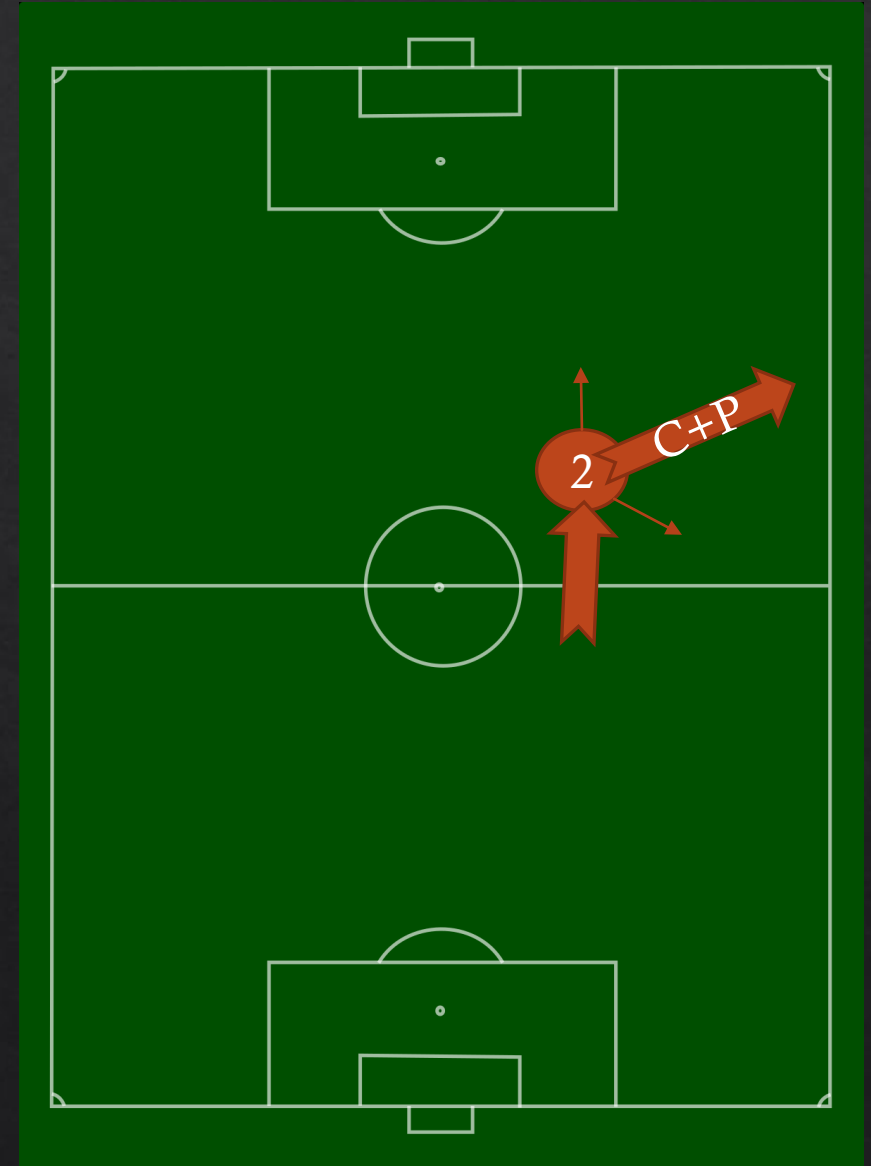
1	Temps de passes	Permet de lire le jeu (moment plus efficace)
2	Partenaire/Adversaire en possession	Permet de lire les intentions (Attention à ne pas rester focaliser, au risque d'oublier d'explorer les informations concernant son milieu)

Création d'une fiche d'observation

Scan	Ballon 1			
Fréquence	2			
Amplitude	Avant	Arrière	Coté droit	Coté gauche
Zone de jeu	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Décision	Conservation	Progression	Déséquilibre	Finition
Efficacité	Oui		Non	

* Différence entre les individus, certains scannent beaucoup avec peu d'amplitude et d'autres l'inverse

* Certaines situations demandent beaucoup plus de scans (corner, conservation sous pression, déséquilibre, finition...)



A quel Age développer l'exploration visuelle ?

Constat : L'enfant dès sa naissance explore son environnement de façon innée.

Exemple 1 : Il bouge ses bras, touchent, goûte, regarde, écoute... Ils testent ses sens en permanence...

Exemple 2 : L'enfant qui apprend à traverser la route, il regarde à droite, puis à gauche...

N'est ce pas là, le début de l'apprentissage du scan ?

Avons nous à notre disposition des moyens dans nos séances « école de football » d'apprentissage du scan « spécifique » ?

Ma réponse est OUI

A intégrer à nos séances (exercices techniques, nos exercices de motricité...)

Quelle conception de l'entraînement?

Encourager le scan visuel, c'est la capacité à entraîner en utilisant les 4 principes suivants:

- 1- Créer un environnement « Football »
- 2- Inclure en permanence des indicateurs (buts, partenaires, adversaires, lignes, espaces)
- 3- Favoriser la prise de décision (contexte adaptif plutôt qu'analytique)
- 4- Communiquer en interrogeant les joueurs et en échangeant sur les indicateurs de perception en rapport avec le choix effectué.
- 5- Développer des astuces pédagogiques sur les exercices (Identifier des couleurs, des chiffres, des partenaires...)

Eviter le découragement en proposant :

- Des faces à faces arrêtés (aucune prise d'information et donc de décision)
- Des activités très structurés qui n'imposent aucun choix
- Une pédagogie directive caractérisée par le téléguidage (L'éducateur qui prend la décision à la place du joueur)

L'exemple concret à explorer !

Parties	Taches		Descriptif	Elements pedagogiques	
	Objectifs	Durée		Variables	
EXERCICE TECHNIQUE	Objectifs:	Observation des techniques de prises de balle et passes avec différents angles		1) B oriente dans le sens du jeu et joue une passe de conservation sur C	
	Buts:	Faire le circuit imposé à droite puis à gauche		2) B oriente dans le sens du jeu et joue une passe de progression sur C	
	Consignes :	A joue sur B, redouble la passe (appui-remise-appui)		3) B oriente dans le sens inverse du jeu et change d'intention pour y revenir	
		B oriente et joue sur C		liberté de passe ensuite en fonction du déplacement du partenaire	
		C joue sur A'		(passe de conservation-passe de progression sur B ou C-1/2...)	
		A' se dégage du jalon sur la 1ère touche et ench.		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...	
				Qualité de la 1ère touche (permettant l'enchaînement de la passe)	
				Qualité des passes (précision, dosage)	

Etre capable de voir avant de recevoir :

- ✓ Une coupelle d'une couleur
- ✓ Puis deux coupelles (à définir)
- ✓ Puis 3 coupelles (à définir)
- ✓ Puis 4 coupelles
- ✓ Puis laisser place à l'initiative avec plusieurs choix...
- ✓ ...

Merci de votre attention



Ressource Formation

