



ÉCOLE DE FOOT

TOUT POUR SE PRÉPARER



Saison 2020

Cliquer sur une rubrique
pour y accéder

SOMMAIRE

- I. [QU'EST-CE QU'UNE ECOLE DE FOOT ?](#) p 1
- II. [PLANNING ANNUELLE D'ENTRAINEMENT](#) p 2
- III. [EXEMPLE DE PLANNIFICATION EN U11](#) p 3
- IV. [PROCEDES D'ENTRAINEMENT ET METHODES PEDAGOGIQUES](#) p 4
- V. [LA SEANCE TYPE](#) p 5
- VI. **COMPETENCES RECHERCHEES DANS LE JEU SELON LA CATEGORIE**
 - A. [TACTIQUES](#)
 - 1. [PHASES OFFENSIVES](#) p 6
 - 2. [PHASES DEFENSIVES](#) p 7
 - B. **TECHNIQUES**
 - 1. [PHASES OFFENSIVES](#) p 8
 - 2. [PHASES DEFENSIVES](#) p 9
 - C. [ATHLETIQUES](#) p 10
 - D. [MENTAL](#) p 11
- VII. [GUIDE DU JONGLAGE](#) p 12

I. QU'EST-CE QU'UNE ECOLE DE FOOT ?

Une École de Foot est une cellule éducative et sociale. Son rôle est d'assurer une formation morale, éducative, sociale et physique par la pratique du football. Cette structure doit posséder un encadrement et ces acteurs essaient, avec les moyens mis à leur disposition, d'optimiser le travail et l'organisation en école de foot et en préformation.

L'École de Foot concerne les catégories de U6 à U13, la Préformation les catégories de U15 à U17.

L'École de Foot doit être un « **centre de vie** » ou règne « **une vie de club** ». Elle doit maintenir et respecter une philosophie de football à effective réduit.

Les actions menées par la Fédération Française de Football dans le football des jeunes poursuivent quatre objectifs principaux :

- **L'accueil**
- **L'éveil**
- **L'initiation**
- **La préformation**

L'objectif pour l'enfant est de prendre du plaisir, progresser et s'épanouir grâce au football. Par l'intermédiaire de la structure, il va découvrir, apprendre et respecter des règles de jeu ... des règles de vie. Il pourra intégrer un groupe et y trouver sa place.

L'objectif est bien de jouer en appréciant et respectant les autres.



[Retour au sommaire](#)

II. LA PLANNIFICATION ANNUELLE DE L'ENTRAINEMENT

UNE LOGIQUE DE PROGRESSION DANS LA PEDAGOGIE DE L'EDUCATEUR :

- Permet d'atteindre des objectifs en rapport avec les caractéristiques de joueurs de la catégorie
- Évite de « zapper » une étape d'apprentissage dans l'évolution du joueur
- Structure et quantifie le travail de l'éducateur dans le temps
- Permet de mesurer l'évolution du joueur dans les apprentissages
- Garantit la notion de « répétition » dans les acquisitions motrices sur une période précise

UNE LOGIQUE DE FORMATION DU JOUEUR :

- Développe l'ensemble des compétences du joueur de demain dans le jeu (Mental-Tactique-Technique-Athlétique)
- Respecte le rythme du joueur dans les apprentissages (développe la confiance !)
- Fixe des objectifs aux joueurs
- Suscite la motivation, la curiosité et l'intérêt des joueurs dans un cycle
- Inspire le joueur dans un projet de jeu défini par le club

UNE LOGIQUE DE CLUB :

- Crée du lien entre la séance et le match
- Favorise les transitions entre les catégories du club
- Entretient les échanges entre éducateurs
- Développe un discours et un langage commun des intervenants, indispensables dans un projet club

[Retour au sommaire](#)

III. EXEMPLE DE PLANNIFICATION TECHNIQUE EN U11

Mars/Avril	Phases de jeu	Règles d'actions collectives et individuelles	Moyens techniques	Moyens Athlétiques
Semaine 1 Semaine 2 Semaine 3	Conserver Progresser	<ul style="list-style-type: none"> -Occuper l'espace en largeur et profondeur -Voir : Utiliser les notions appuis, appels et soutien selon les disponibilités -Être vu : se déplacer dans les intervalles -Se démarquer en appui entre les lignes et en soutien 	<p>Les passes courtes</p> <p>Les prises de balles et enchaînement</p>	Psychomotricité
Semaine 4	S'opposer à la progression adverse	<ul style="list-style-type: none"> -Reformer un bloc équipe - Cadrage du porteur de balle adverse - Réduire les espaces entre les joueurs dans la largeur et la profondeur 	Techniques défensives (interception, contre et charges)	

Un cycle peut durer 4 à 6 semaines et sera orienté prioritairement sur les aspects offensifs en football d'animation, sans négliger une période de sensibilisation sur l'aspect défensif de 1 à 2 semaines par cycle.

[Retour au sommaire](#)

IV. PROCÉDÉS D'ENTRAÎNEMENT ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUE

PROCEDES D'ENTRAÎNEMENT	Définition	Intérêts	Méthode pédagogique	L'éducateur	Le joueur
Jeu	Forme de travail basée en priorité sur une égalité numérique à +/- 1 joueur avec des objectifs et des buts communs	Le joueur s'adapte aux contraintes du jeu, découvre des solutions, construit des réponses adaptées	ACTIVE -Laisser jouer -Observer -Questionner	Aménage l'espace et le nombre de joueurs, communique le but et les consignes, laisse découvrir	S'adapte au jeu, découvre des solutions, construit des réponses adaptées aux contraintes
Situation	Forme de travail basée en priorité sur la répétition d'actions de jeu en inégalité numérique avec des objectifs et buts différents	Le joueur est confronté à un problème qu'il doit résoudre en répétant l'action de jeu	ACTIVE -Faire répéter l'action - Questionner -Orienter	Aménage l'espace et le nombre de joueurs, communique le but et les consignes, utilise-les « arrêts flash »	S'adapte au problème, met en œuvre des solutions
Exercice	<p>ADAPTATIF Travail à choix multiple (geste ou joueur) enrichi avec des prises d'information importantes</p> <p>ANALYTIQUE Forme de travail de base avec une prise d'information faible (joueur-ballon)</p>	Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques. Il imite ou copie. Il se corrige par la répétition du geste.	DIRECTIVE -Expliquer -Démontrer -Faire répéter les gestes	Communique le but les consignes, utilise la démonstration pour corriger.	Exécute-les gestes techniques, imite (modélisation)

[Retour au sommaire](#)

V. LA SÉANCE TYPE

Partie	Durée	Procédé d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogique
1	15 minutes	Les jeux	S'approprier les règles d'actions collectives	Pédagogie active
2	10 minutes	Les exercices	Perfectionner les moyens athlétiques (psychomotricité)	Pédagogie directive
Hydratation-Récupération-Expression libre (5 minutes)				
3 ET / OU 4	15 minutes	Les situations	S'approprier les règles d'actions individuelles et collectives	Pédagogie active
	15 minutes	Les exercices	Perfectionner les moyens techniques	Pédagogie directive
Hydratation-Récupération-Expression libre (5 minutes)				
5	15 minutes	Les jeux	Transférer les règles d'action et les moyens techniques	Pédagogie active
Bilan de séance – Plaisir, concentration, objectifs (5 minutes)				

[Retour au sommaire](#)

VI. LES COMPETENCES RECHERCHEES DANS LE JEU, SELON LA CATEGORIE

A. TACTIQUES

1. PHASES OFFENSIVES

TACTIQUE : Capacité du joueur à répondre intelligemment aux problématiques posés par le jeu				
PHASES OFFENSIVES : Mon équipe a le ballon		U9	U11	U13
Pour conserver et progresser collectivement, les joueurs sont capables de :	Sécuriser et maîtriser la possession sur la 1 ^{ère} touche	X	X	X
	Progresser quand l'espace est libre ou conserver sous pression	X	X	X
	Fixer avant de donner et assurer une solution après la passe	X	X	X
	Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur	X	X	X
	Etre orienté et s'informer avant de recevoir		X	X
	Jouer dans les intervalles et entre les lignes		X	X
	Se démarquer, à distance de passe, en étant vu du porteur et à l'écart des défenseurs		X	X
	Garantir des solutions complémentaires (appui, soutien, profondeur, largeur)		X	X
	Augmenter le nombre de joueurs en disponibilité proche et loin du porteur			X
	Renforcer ses conditions de jeu à la réception du ballon (Augmenter l'espace-temps)			X
	Favoriser les passes avec des angles et de la profondeur			X
Pour déséquilibrer et finir collectivement, les joueurs sont capables de	Fixer et éliminer leur adversaire	X	X	X
	Changer de rythme dans les enchaînements pour conserver le temps de d'avance	X	X	X
	Rechercher la prise de risque technique	X	X	X
	Augmenter le nombre joueur en disponibilité (1-2/1-2-3/dédoulement)		X	X
	Changer de rythme et de direction pour attaquer la profondeur		X	X
	Jouer dans le dos de l'adversaire en masquant l'attention		X	X
	Couper les trajectoires devant le but		X	X
	Fixer l'adversaire dans un sens pour jouer dans l'autre		X	X
	Créer de l'incertitude par des faux appels, des permutations et déplacements de fonction			X
	Occuper la zone de vérité en coordonnant les déplacements			X

[Retour au sommaire](#)

2. PHASES DEFENSIVES

PHASES DEFENSIVES : Mon équipe n'a pas le ballon		U9	U11	U13
Pour s'opposer à la progression adverse, les joueurs sont capables de :	Se replacer dans l'axe ballon but	X	X	X
	Reformer un bloc équipe	X	X	X
	Cadrer le porteur pour empêcher sa prise de vitesse et réduire sa prise de d'information	X	X	X
	Déclencher un pressing en cadrant le porteur sur un temps de passe		X	X
	Réduire les espaces entre les lignes et dans les intervalles (coulisser-accompagner un cadrage)		X	X
	Orienter le jeu de l'adversaire par un positionnement influent			X
	Couper des relations de passe pour orienter dans des zones favorables			X
	Assurer les couvertures en contrôlant les différents angles de passe (ne pas se faire transpercer)			X
	Communiquer pour respecter les distances entre les joueurs dans la largeur et la profondeur			X
	Gérer la profondeur pour contrôler les joueurs lancés			X
Pour s'opposer à la finition, les joueurs sont capables de :	Cadrer, harceler et marquer son adversaire direct pour empêcher la finition	X	X	X
	Fermer l'axe ballon-but et réduire les intervalles		X	X
	Cadrer et orienter en utilisant le recul frein pour limiter la prise de vitesse			X
	Accélérer leur retour pour rééquilibrer le rapport numérique			X
	Contrôler les joueurs lancés			X
	Ne pas dézoner coté pour être en nombre dans la surface			X

[Retour au sommaire](#)

B. TECHNIQUES

1. PHASES OFFENSIVES

TECHNIQUE : Capacité du joueur dans l'utilisation du ballon dans différentes phases de jeu				
PHASES OFFENSIVES : Mon équipe a le ballon		U9	U11	U13
Pour conserver et progresser collectivement, les joueurs sont capables de :	Contrôler le ballon au sol et d'enchaîner par un geste	X	Contrôle orienté des 2 pieds	Y compris aérien + enchaîner le plus vite possible
	Conduire le ballon des 2 pieds, de changer de rythme et de direction		Sans regarder le ballon	En prenant l'info autour de soi
	Frapper le ballon avec l'intérieur du pied	X	Frapper des 2 pieds avec les différentes surfaces de contact	Notamment du coup du pied
	Réaliser une jonglerie maîtrisée	10 contacts Pied fort+ 10 contact alternés	50 pieds fort - 25 alternés et 10 têtes	50 pieds droit-gauche-alternés-tête + 20m en mouvement en aller - retour
	Conserver le ballon en protégeant avec son corps		X	X
	Remiser ou dévier le ballon		X	X
Pour déséquilibrer et finir collectivement, les joueurs sont capables de :	Dribbler un adversaire	X	En utilisant une feinte	Avec du rythme
	Tirer au but	X	Y compris en 1 contre 1 avec le gardien	En utilisant la bonne surface en fonction de la distance et de l'angle
	Jouer un ballon aérien de volée		X	Jeu de tête
	Frapper le ballon en 1 touche			X

[Retour au sommaire](#)

2. PHASES DEFENSIVES

PHASES DEFENSIVES : Mon équipe n'a pas le ballon		U9	U11	U13
Pour s'opposer à la progression adverse, les joueurs sont capables de :	Contrer un adversaire	X	X	X
	Intercepter une passe		X	X
	Charger un adversaire (jeu de corps)			X
Pour s'opposer à la finition, les joueurs sont capables de :	Jeu de tête		X	X
	Maitriser un tacle			X

C.

[Retour au sommaire](#)

ATHLETIQUES

ATHLETIQUE : Capacité du joueur à réaliser de bons déplacements dans les différentes phases de jeu				
ANIMATION OFFENSIVES : Mon équipe a le ballon		U9	U11	U13
Pour conserver et progresser ou pour s'opposer à la progression adverse :	Coordination et motricité	X	X	X
	Maitrise des appuis	X	X	X
	Équilibre	X	X	X
	Agilité	X	X	X
	Endurance			Début de l'apprentissage
Pour déséquilibrer et finir ou pour s'opposer à la finition adverse :	Vitesse de réaction et vitesse gestuelle	X	X	X
	Vitesse de course	X	X	X
	Maitrise des différents déplacements en rythme	X	X	X
	Vivacité		X	X
	Gainage			X
	Étirements			X

[Retour au sommaire](#)

D. MENTAL

MENTAL : État d'esprit du joueur dans les différentes phases de jeu				
QUELLE QUE SOIT LA PHASE DE JEU		U9	U11	U13
Pour conserver et progresser ou pour s'opposer à la progression adverse :	CONCENTRATION	X	X	X
	PERSEVERANCE	X	X	X
	EXEMPLARITE (Coéquipier idéal)	X	X	X
	ALTRUISME	X	X	X
	PATIENCE		X	X
Pour déséquilibrer et finir ou pour s'opposer à la finition adverse :	ENGAGEMENT TOTAL	X	X	X
	DETERMINATION	X	X	X
	CONFIANCE	X	X	X
	EQUILIBRE ENTRE EGOISME ET ALTRUISME		X	X
	GESTION DES EMOTIONS			X

[Retour au sommaire](#)

VII. GUIDE DU JONGLAGE

Organiser, animer, corriger et progresser.

Et si vous vous décidiez à travailler enfin le jonglage de manière efficace ?

Avec de la variété, des critères de réalisation, de la motivation, des objectifs de progression et ce des plus petits jusqu'au plus grands !

Voilà les conseils pratiques qui, nous en sommes convaincus, vous permettra de ne plus aborder le jonglage de la même manière.



**« Le jonglage est au football ce que
le vocabulaire est en français :
il permet d'enrichir son répertoire pour mieux s'exprimer »**

Le premier objectif ici est donc de réhabiliter l'intérêt du jonglage pour le jeune footballeur. Il n'en demeure pas moins **qu'un bon joueur doit savoir jongler**. Et pour cause, le jonglage est au football ce que le vocabulaire est en français : il permet d'enrichir son répertoire (ici technique et psychomoteur) pour mieux s'exprimer. **Le footballeur est un grand « équilibriste » balle au pied, sans cesse sur un appui pour réaliser passes, amortis,**

Conduites, tirs...Ne doit-il pas réajuster en permanence ses appuis pour empêcher le ballon de tomber ? Le jonglage permet **un travail de coordination par excellence, qualité physique dont le développement est essentiel avant 12ans.**

De plus, le toucher de balle et le dosage, beaucoup exercés dans le jonglage sont des paramètres indispensables à la maîtrise du ballon et de ses trajectoires.

LES PREMICES DU JEU DE VOLEE

La jonglerie adaptée permettra une meilleure coordination de l'ensemble. Cet exercice représente les prémices du jeu de volée, et **l'important ne sera pas forcément la quantité dans la série, mais plutôt la recherche de la qualité posturale dans la répétition**. Il s'avère que la jonglerie est un très bon moyen par ailleurs **d'améliorer la puissance et la précision de la frappe de balle chez les jeunes**, car elle permet une amélioration de la position du bassin, de l'équilibre, mais aussi de la conscientisation du verrouillage de la cheville.

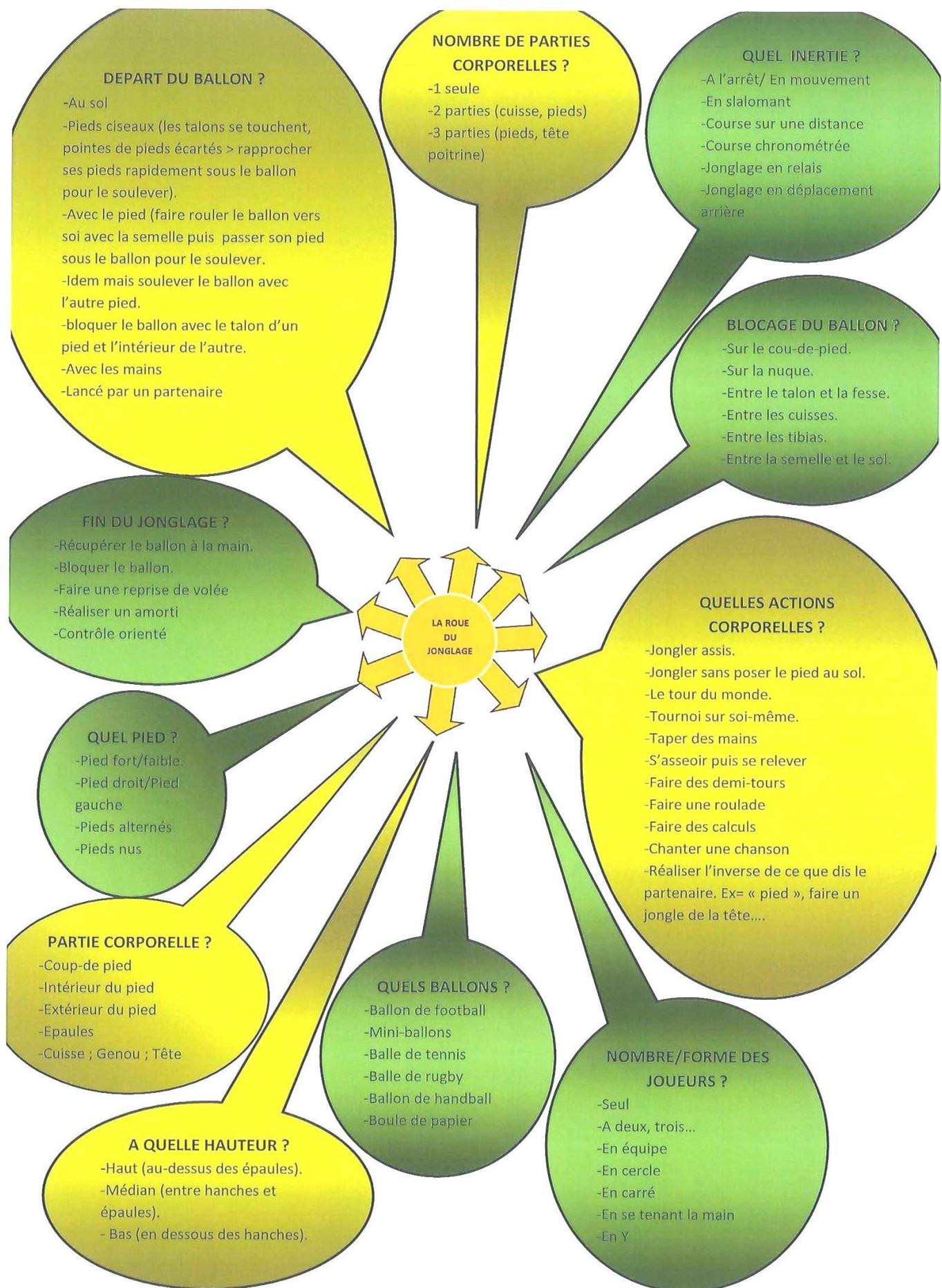
Très souvent, on a tendance à conjuguer l'exercice de jongleries à des nombres très élevés. Or, il peut permettre simplement de découvrir ou ressentir les contacts « surface utilisée/ballon », puis d'y associer des gestes techniques de remise au sol, de conduite de balle, de frappe, de volée ou demi-volée en ayant aussi pour intérêt de rétablir le déséquilibre qui peut s'accroître entre pied « fort » et pied « faible ».

En termes de quantification, on sait que l'on progresse que par l'action et la répétition, mais l'enjeu de la progression passera irrémédiablement par l'intérêt, l'émulation et le plaisir qu'on y trouvera avec ses partenaires de jeu au travers de l'originalité des exercices proposés par l'éducateur.

Alors, même si la jonglerie semble décontextualisée du match, la confirmation de son utilité est parfois sous-jacente, et apparaît au grand jour dans la réalité du jeu, principalement sur des activités et situations transversales, mais ô combien primordiales.

EN RESUME

POURQUOI ?	QUAND ?
<ul style="list-style-type: none">- Développe le toucher de balle, la sensibilité avec le ballon, le dosage. - Permet d'exercer l'appréciation de la trajectoire du ballon et le calcul optico-moteur. - Développe la coordination motrice (importante avant 12 ans) de manière spécifique. - Travaille l'équilibre du footballeur et la maîtrise des appuis. - Exerce le mental : concentration, persévérance et confiance en soi - Exerce la maîtrise des balles aériennes (amortis)/préparatoire au jeu de volée. - Les résultats constatés sont rapides (motivation, donne du sens au travail) - Présence d'épreuves de « jonglerie » dans les finales départementales/régionales + détectations+ entrée en section sportive. - Représente un travail global et préparatoire allant vers l'aisance technique.	<ul style="list-style-type: none">- Avant l'entraînement, au fur et à mesure que les joueurs arrivent. - Durant l'échauffement. - En fin de séance. - Intégré à un exercice de volée ou de coordination. - En phase de récupération entre 2 séquences de travail. - Sur un créneau dans la semaine dédié ou les volontaires pourront venir en regroupant des joueurs de plusieurs catégories de l'école de football. - Sur les ateliers et plateaux U9 ; U11 ; U13/lors de tournois de clubs (concours individuels, par équipe, tennis ballon). - Dans le cadre d'un travail personnel : inciter les joueurs à s'entraîner chez eux dans leur jardin, dans leur quartier... là où l'espace est disponible. <p><u>Trente minutes de jonglage leur sera toujours plus profitables que de jouer aux jeux vidéo ou en étant devant la télé !</u></p> <p>Pensez à leur fixer un objectif à atteindre afin d'accroître leur motivation à l'investissement personnel.</p>



LE CONTRAT POUR JOUEUR DEBUTANT

Regroupez vos joueurs et dites-leur qu'ils ont 3 minutes pour réaliser un maximum de jongles successifs sans que le ballon tombe...

À la fin, regroupez-les de nouveau et dites-leurs : « Maintenant retenez votre score, je vais vous montrer comment mieux jongler et vous aider à battre votre record ».

Démontrez en insistant sur la reprise d'appui : faites tenir le ballon à deux mains tendues par un joueur au niveau de ses hanches et montrez ce mouvement du pied du ballon vers le sol qui doit être rapide, position du corps, etc.

Laissez leur 10 min pour jongler dans leur coin. Passez pour les corriger, les conseiller, puis regroupez-les à nouveau et demandez « Qui a battu son record ? ». Normalement des mains se lèvent...Et là, insistez qu'en « seulement 10 minutes » ils ont battu leur record, « alors imaginez les progrès possibles sur une saison ! ».

a) Progressivité jonglage du pied

- 1 jongle/ 1 réception 2 mains/ 1 jongle/ 1 réception 2 mains... X 10
- 2 jongles/ 1 réception 2 mains/ 2 jongles/ 1 réception 2 mains... X 10
- 3 jongles/ 1 réception 2 mains/ 3 jongles/ 1 réception 2 mains... X 10
- 4 jongles/ 1 réception 2 mains/ 4 jongles/ 1 réception 2 mains... X 10
- 5 jongles/ 1 réception 2 mains/ 5 jongles/ 1 réception 2 mains... X 10
- 1 jongle/ 1 rebond/ 1 jongle/ 1 rebond...X10
- 2 jongles/ 1 rebond/ 2 jongles/ 1 rebond...X10
- 3 jongles/ 1 rebond/ 3 jongles/ 1 rebond...X10
- 4 jongles/ 1 rebond/ 4 jongles/ 1 rebond...X10
- 5 jongles/ 1 rebond/ 5 jongles/ 1 rebond...X10

Arrivé à ce niveau, arrêter les rebonds et les réceptions à la main.

ASTUCE : Pour inciter les débutants à persévérer malgré les échecs (le ballon tombe), demandez à chacun de compter ses jongles pendant 1 minute, accumulant les points même si le ballon tombe : 1 jongle = 1 point

LES CORRECTIONS À APPORTER

JONGLAGE AU PIED		JONGLAGE DE LA TETE	
Critère de réalisation	Erreur fréquentes	Critère de réalisation	Erreurs fréquentes
Fixer le ballon des yeux	Le joueur quitte le ballon des yeux	Fixer le ballon des yeux	Le joueur quitte le ballon des yeux
Bras écartés pour s'équilibrer.	Les bras bougent dans tous les sens	Bras écartés pour s'équilibrer.	Les bras sont le long du corps
Le ballon ne dépasse pas la hauteur des épaules.	Le ballon est frappé trop fort= trajectoire difficile à maîtriser	Contact avec le front. Taper le ballon vers le haut, bascule de la tête en arrière.	Le ballon est frappé avec le dessus du crâne, le ballon part de côté.
Fléchir la jambe d'appui-tendu/fléchir	Jambe d'appui tendue/ trop raide	Mobilité des appuis pour être mobiles. Jambes parallèles et légèrement décalées.	Les jambes sont trop raides, difficile de se déplacer.
Pied de frappe en extension, cheville libre et souple. « Les lacets regardent vers le ciel »	Pied de frappe fléchi= le ballon prend de l'effet et de la vitesse	Donner de l'impulsion avec les jambes.	Le ballon ne rebondit pas.
Après contact du ballon le pied doit aller rapidement au sol pour recevoir à nouveau le ballon. « Le sol est brulant »	Reprise d'appui lente	Relâcher le corps.	L'ensemble du corps est tonique et crispé.
Le corps doit être relâché/ penché légèrement en avant et concentré	L'ensemble du corps est tonique et crispé.		

10 CONSEILS À METTRE EN PRATIQUE

- **Aménagez l'espace et le calme.** Pas de joueurs agglutinés les uns sur les autres. Chaque joueur doit avoir la place de s'exprimer librement, sans être gêné par le ballon du voisin ou être tenté de lui parler.
- **Tenez compte de la position du soleil.** Ne placez pas vos joueurs face aux rayons du soleil, mettez-les de dos. Par ailleurs, évitez le jonglage sur un terrain boueux.
- **Vérifiez la qualité des ballons.** Ils doivent être de taille adéquate, et gonflés correctement.
- **Motivez vos joueurs.** On le sait, apprendre en jouant, en s'amusant, produit des résultats rapides et durables. Mais ce n'est pas suffisant. Les théories relatives à la motivation ont montré que trois conditions étaient nécessaires pour « motiver » un individu : un défi à relever (ne dites pas « prenez un ballon et jonglez », mais fixer des objectifs réalisables et différents à chacun de vos joueurs), de la proximité sociale (donner un objectif commun à l'équipe de façon
À favoriser l'entraide et l'encouragement mutuels : « Nous sommes actuellement à 857 jongles cumulés en 3 minutes. Continuez à vous entraîner et les 1000 Jongles seront atteints d'ici à la fin du mois ») et de l'autonomie (une fois l'objectif énoncé, laissez les enfants répéter dans leur coin. Le tâtonnement est utile et propice à l'auto-ajustement qui permettra la progression).
- **Ne dépassez pas 10-15 minutes par séance.** La jonglerie ne doit pas constituer l'élément principal d'une séance.
- **Démontrez, corrigez et encouragez.** Démontrer pendant 5 secondes aux joueurs comment jongler (à condition de bien le faire) s'avère plus efficace qu'expliquer oralement pendant 5 minutes ! La modélisation est essentielle. Si vous ne corrigez pas les joueurs, vous êtes alors plus animateur qu'éducateur ! Et les progrès mettront plus de temps à apparaître. Encourager les joueurs malgré les échecs, les valoriser en cas de réussite, est le meilleur moyen d'encourager leur persévérance, donc les nombres de répétitions, donc la progression...
- **Effectuez un suivi.** Notez les progrès individuels de chacun, semaine après semaine, afin de pouvoir communiquer aux joueurs des éléments factuels illustrant leur progression. Valorisez les meilleures réussites, les meilleurs progrès, sans oublier de décerner le prix de la persévérance...

- **Fixer des contrats aux joueurs.** Cela permet de fixer des objectifs et de donner du sens au travail de jonglage.
- **Mettez en place des défis dans le club.** Pourquoi ne pas instaurer le « défi du mois ». Exemple : réaliser le « tour du monde » (voir la « roue du jonglage ») ou organiser le « match » inter-catégories. Un bon moyen de favoriser l'émulation au sein de votre catégorie/club.
- **Variez les exercices proposés.** Et ce, pour lutter contre la monotonie et maintenir les joueurs en éveil.

L'EDUCATEUR est la personne qui éduque, guide et accompagne l'enfant dans l'action.

L'EDUCATEUR doit enseigner le football au jeune et à travers cette activité lui transmettre certaines valeurs morales dont le RESPECT des lois du jeu.

Daniel LAFOSSE
Le CTD DAP

HOSMAN GANGATE
Le CTR DAP

Équipe Technique Régionale
Commission Régionale des Jeunes

[Retour au sommaire](#)