

LIVRET DE COMPETENCES



Complément du livret des TREYZ'YS en club, ce livret précise pour la catégorie U7, les compétences à acquérir dans les différents domaines de la formation du joueur.



FFR XIII
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII

FORMER DES JOUEURS(ES) INTELLIGENTS(ES) ET AUTONOMES

Deux objectifs prioritaires pour les écoles de rugby:

Etre attractif et donc proposer des formes de pratiques diversifiées, ludiques, en sécurité qui répondent aux attentes des publics de jeunes pratiquants(es).

Fidéliser les pratiquants(es) et donc accompagner leur parcours de formation en l'intégrant dans un plan de développement du joueur à long terme, depuis les premiers contacts avec l'activité treiziste (Baby XIII) jusqu'à la pratique compétitive adaptée (U7,U9,U11,U13).

Les documents ci-après proposent quelques principes à respecter dans la mise en œuvre des démarches et des contenus de formation pour chacune des catégories d'âge.

Quels sont ces principes:

Favoriser le plaisir du jeu avant la pression d'enjeu

✓ Promouvoir à l'entraînement les **formes de jeu libre** favorisant l'initiative tactique individuelle et collective. Le développement de l'intelligence tactique du joueur(se) reste la cible prioritaire de la formation.

✓ Permettre à l'enfant de **tester des solutions** (approche lecture du jeu et intelligence situationnelle) plutôt que de **répéter des réponses pré établies** (approche jeu programmé).

✓ Favoriser l'appropriation des habiletés techniques mobilisées dans les situations de jeu: les gestes techniques sont un **outil au service de la lecture du jeu** et de l'intelligence tactique.

✓ Développer d'abord la **polyvalence des rôles** avant la **spécialisation précoce par postes**.

✓ Proposer un **volume de travail et une intensité** adaptées aux catégories de jeunes.

Ainsi, pour **chaque catégorie de pratiquant(e) U7,U9,U11** , **nos écoles de rugby à 13 devront développer** :

- Des formes de "pratiques aménagées" à privilégier (effectif, espace de jeu, règles adaptées, durée) et l'organisation des plateaux/tournoi
- Des **compétences terminales** à maîtriser par les pratiquant(es)
- Des **propositions d'exercices et de situations** d'entraînement significatives et «incontournables» dans la formation des joueurs(es)

COUSTY Robert Président de la commission nationales
de la technique et de la formation

LES CARACTÉRISTIQUES DU JOUEUR

SOCIO-AFFECTIVES :

J'aime les situations imagées (histoire , Jeux de rôles...)
Je suis egocentrique (moi je ...), je joue à côté des autres, peu avec.

Je manifeste les émotions.

J'ai besoin d'affection, de confiance, de sécurité...



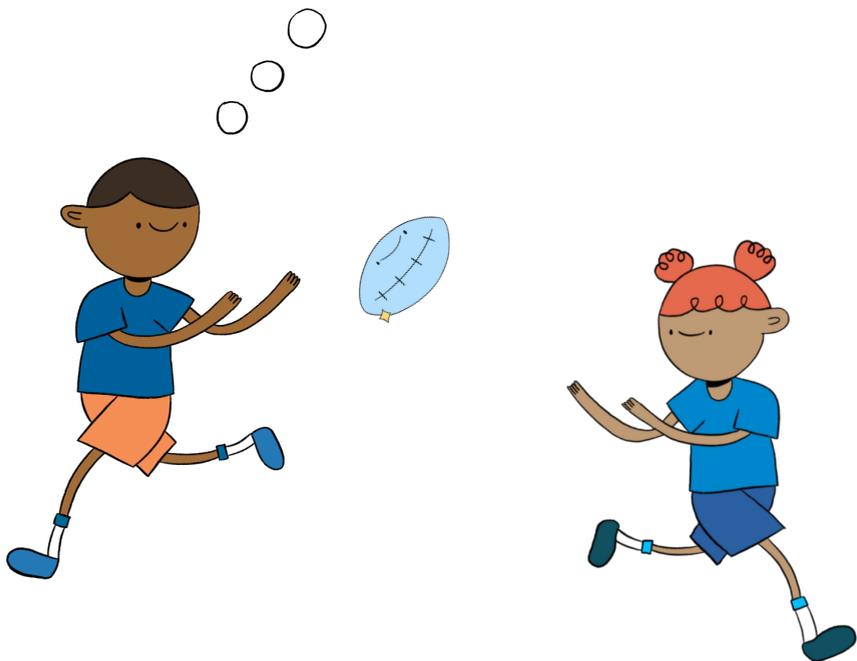
PSYCHOMOTRICES :

Je manque d'équilibre (chutes fréquentes), je manque de coordination (difficultés dans la dissociation segmentaire)

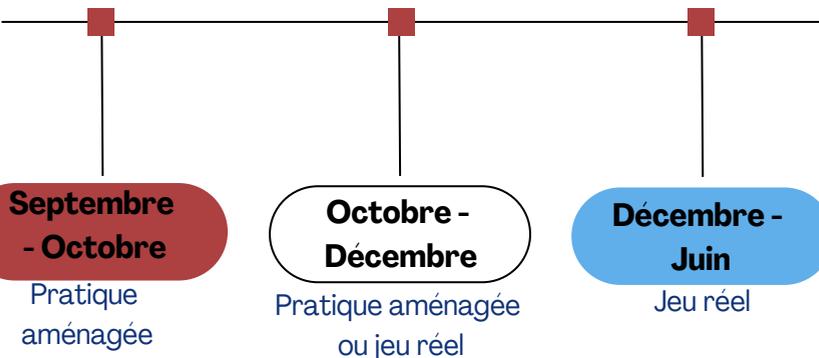
Je ne suis pas latéralisé, j'ai des difficultés à lancer , à attraper, à passer.

COGNITIVES

J'ai une capacité de concentration limitée.
J'ai des difficultés à anticiper les trajectoires, à me déplacer,
je ne me représente pas très bien dans l'espace, je copie ce
que font les plus grands (mimétisme).
Je commence à prendre en compte mon partenaire.



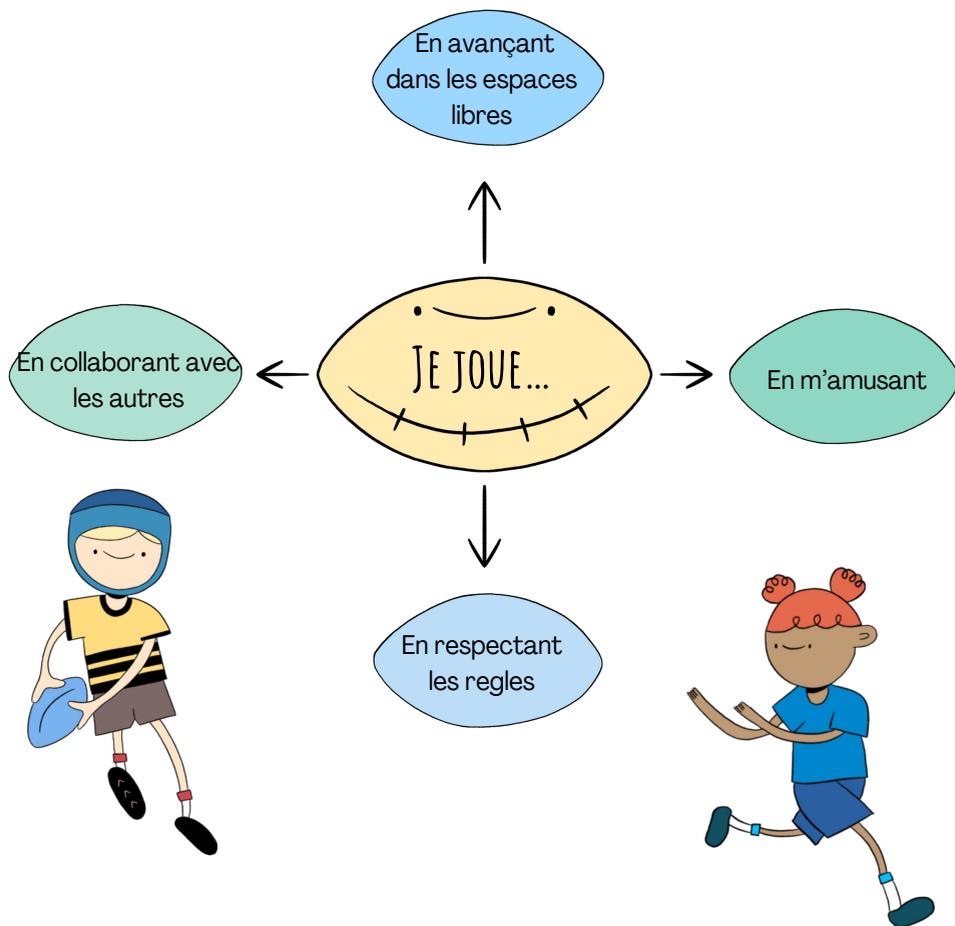
FORME DE JEUX ET CALENDRIER ADAPTÉS À CES CARACTÉRISTIQUES



Il semble important de débiter la saison par des pratiques aménagées (TAG, TOUCH, JEU AU BLOQUAGE), pratiques qui permettent de développer tous les prérequis de l'évolution du joueur.

Durant cette période, il est nécessaire de développer chez l'enfant la maîtrise de la chute au sol, la maîtrise du placement du dos et de la tête, d'offrir par des jeux de luttes adaptés "la maîtrise du duel et du placage".

UN DOMAINE PRINCIPAL À DÉVELOPPER :
JE LIS ET J'AGIS SUR LE JEU



INTELLIGENCE TACTIQUE

Adapter mes
gestes, mes
courses

Je suis actif
aussi lorsque je
n'ai pas le ballon

Jouer
dans les
espaces
libres

Repérer
adversaires et
partenaires

Utiliser mes
partenaires

Avancer



OBJECTIF

PLACER LES JOUEURS DANS DES SITUATIONS PERMETTANT D'ANALYSER L'ESPACE DE JEU
ET DE CHOIX D' ACTIONS QUI RÉPONDENT À LA LOGIQUE DE L'ACTIVITÉ :
AVANCER VERS LA ZONE DE MARQUE



Repérer les espaces libres.

Jouer dans ces espaces.

Solliciter les joueurs soutiens pour prolonger l'avancée vers
la zone de marque.





COMPORTEMENTS OBSERVABLES

- Je joue seul en allant vers le blocage
- Je me débarrasse du ballon lorsqu'il ne peut plus être utilisé
- Je passe à un joueur inactif ou qui n'est pas en position d'avancer
- Je joue seul en contournant ou en reculant
- Je suis inactif lorsque je suis défenseur
- Je suis le porteur de balle sans donner de solution (grappe)





COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Je repère et j'avance vite dans un espace libre, j'ai des courses droites, je ne recule pas
- Je prends des informations pendant ma course, je vois où sont mes partenaires et mes adversaires
- Je regarde où et avec qui jouer après le tenu
- J'apporte des solutions au porteur en proposant un relais dans l'avancée
- Je suis responsable du ballon (au contact ou dans le jeu)
- Je suis actif et j'avance quand je suis défenseur



DES COMPETENCES A ACQUERIR

Compétences à évaluer après les avoir travaillées sous formes ludiques ou en situation d'oppositions aménagées



Vert acquis

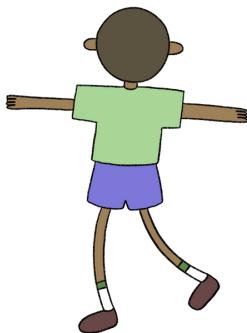
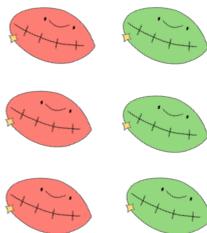


Rouge en cours



LECTURE DU JEU

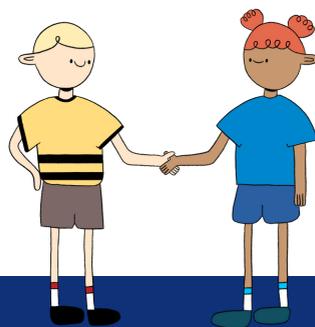
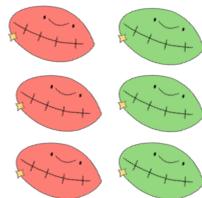
- Repérer et s'engager dans les espaces libres
- Conserver ou chercher un soutien si blocage
- Apporter une solution au porteur de balle



DES COMPÉTENCES À TRAVAILLER POUR M'AIDER À RÉUSSIR

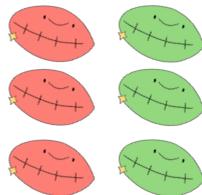
LES VALEURS

- J'écoute les consignes de mon éducateur
- Je participe au rangement et à la vie collective
- Je respecte mes adversaires



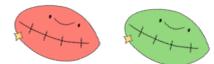
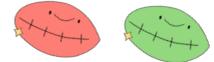
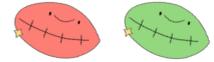
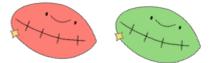
LES RÈGLES

- Je sais comment marquer
- Je sais jouer un tenu correct
- Je connais la règle du hors-jeu (en avant)



HABILETÉS MAINS PIEDS

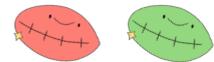
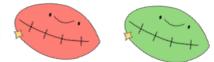
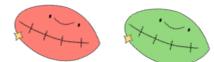
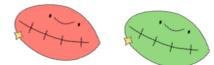
- Réceptionner le ballon à l'arrêt
- Réaliser un tenu (talonner, ramasser le ballon à 2 mains)
- Réaliser un parcours U7
- Taper dans le ballon avec le pieds dans une direction précise



CAPACITÉS PHYSIQUES



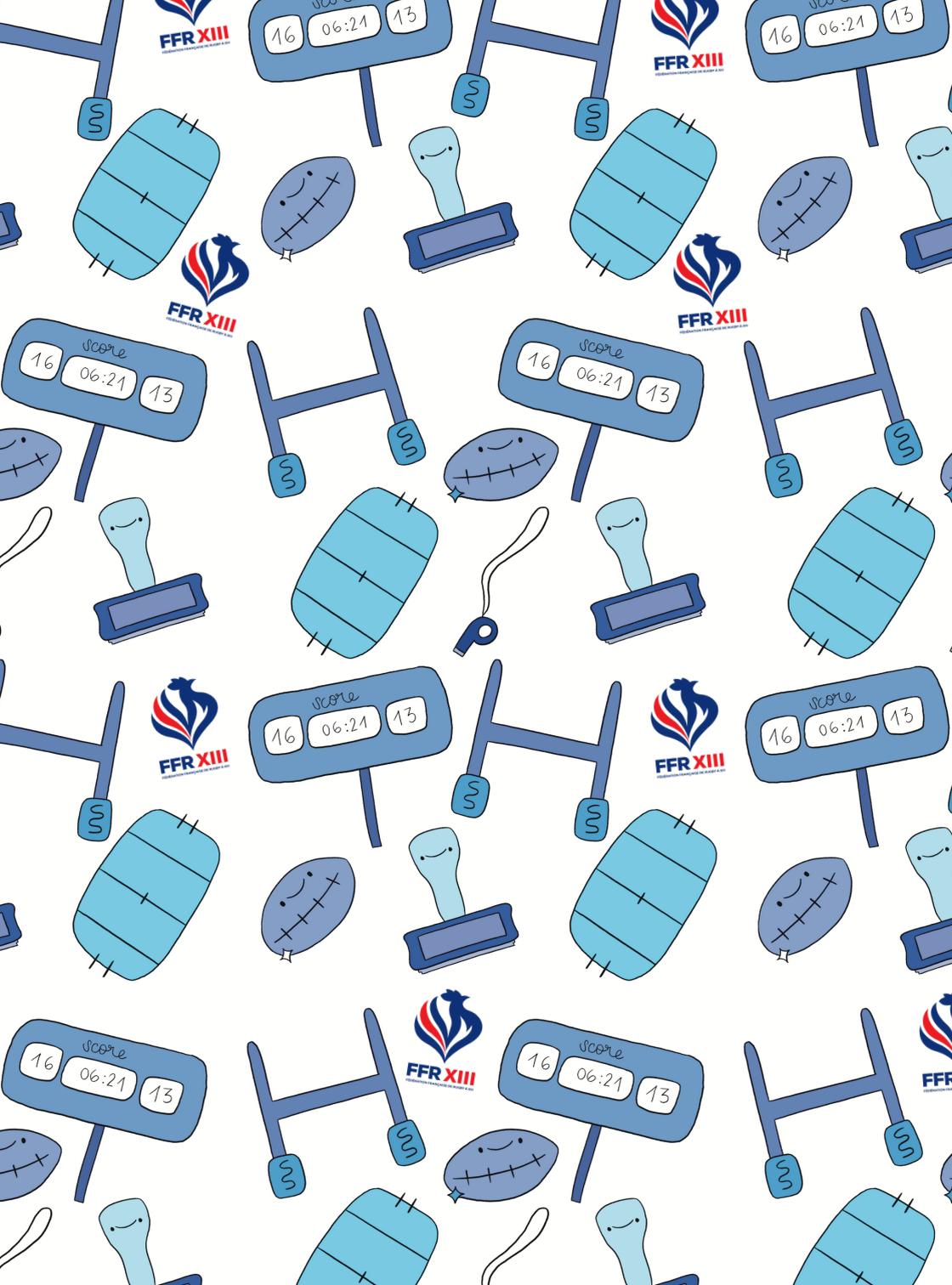
- Réaliser un parcours U7 (déplacement 4 appuis, course, saut, réception, équilibre...)
- Roulade avant
- Placage à la taille avec serrage des bras (gauche/droite)
- Courir ballon en main avec changements d'appui



Illustrations / graphisme : Heidi GUINDI

Auteur : Direction technique nationale de la FFR XIII

FFR XIII



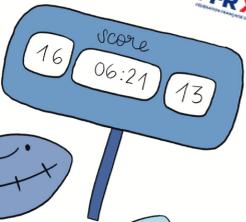
FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL



FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

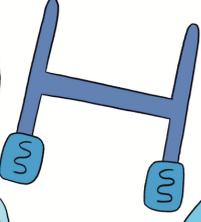
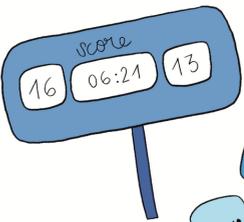


FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

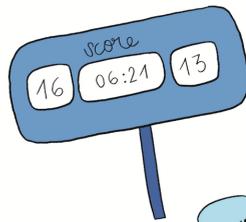


FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL

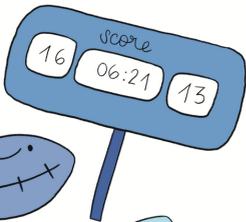
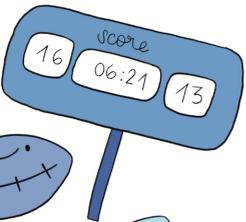
FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL



FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL



FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL



FFR XIII
FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL