

LES RESSOURCES DU JOUEUR DE RUGBY

POURQUOI CE THEME ?

C'est en observant des éducateurs agir dans leurs Clubs respectifs, avec leur groupe habituel de joueurs, qu'une analyse et une interprétation de leurs objectifs nous ont semblé intéressantes à comprendre.

Quelques éléments du constat :

- La RECHERCHE prédominante des FORMES d'actions, des gestes des joueurs, des attitudes, des trajets du ballon et des joueurs,...
- La FORME produite par l'équipe ou le joueur est SYNONYME de maîtrise, de compréhension.
- La REPETITION de la forme est souvent employée comme OUTIL D'APPRENTISSAGE .
- VOIR une FORME D'ACTION sans qu'elle provienne de la décision libre d'un joueur, SATISFAIT L'ENTRAINEUR et garantit l'acquisition d'un SAVOIR FAIRE.

Reprenons le problème à la base, et posons-nous quelques questions :

POURQUOI LE RUGBY ?

POURQUOI le joueur, l'éducateur ou le dirigeant S'ENGAGENT-ILS dans un Club ?
Que viennent-ils y faire, y apprendre, y rencontrer, y chercher ?

Il y a évidemment beaucoup de différences entre ces 3 membres essentiels d'un Club ;
différences de générations, de missions, de motivations, etc...

LE JEUNE JOUEUR veut selon l'âge :

- RESSEMBLER à : un champion, un père, un frère.
Pour le champion : la tenue permet de le mesurer : gants, casque, maillots,
- « jouer avec » ses copains et ETRE IDENTIFIE AU GROUPE.
- Jouer pour gagner, pour marquer, pour être VALORISE.

Au départ, il s'exprime avec son naturel, sa spontanéité, ce qu'il est à un moment précis de sa vie. IL PORTE SON HISTOIRE.

L'EDUCATEUR s'engage, par exemple :

- pour s'occuper de son enfant,
- pour rester dans le rugby après une carrière de joueur,
- par goût de ce sport,

Il doit se former et apprendre :

- à connaître l'enfant, l'adolescent, l'adulte, leurs caractéristiques, leurs comportements seuls et en groupe.
- Connaître le jeu, ses règles, ses formes, les méthodes d'apprentissage.

LES DIRIGEANTS :

Ont des motivations très différentes selon :

- le type de Club, de ville, le niveau de pratique,
- le poste occupé : Président, trésorier, secrétaire, accompagnateur, soigneur, responsable matériel, intendance, animation, communication, etc...

On peut retrouver des motivations rencontrées chez les pratiquants (identification, être connu et reconnu) et les joueurs (long vécu dans le Club, le rugby).

Une idée centrale doit maintenant guider notre analyse :

Ce n'est pas parce que le jeune vient dans un Club *pour être avec, pour gagner, pour jouer, pour ressembler à, ...* qu'on doit SE LIMITER A CES (SES) OBJECTIFS.

L'ANALYSE DES RESSOURCES utilisées par LE JOUEUR EN ACTION peut donner une toute autre orientation à notre mission.

En pratiquant le RUGBY, LE JOUEUR S'EXPRIME (quelque soit son âge) en utilisant plusieurs COMPOSANTES DE SA PERSONNE.

LES RESSOURCES MISES EN JEU PAR LE JOUEUR EN ACTION

AFFECTIVES : domaine des émotions, du socio-affectif, motivation, trac, dimension liée aux sentiments, à la sécurité,

MOTRICES : courses, sauts, chutes, projections, contacts divers, coordinations gestuelles, habiletés avec et sans ballon, attitudes,

COGNITIVES : compréhension, analyse, stratégie, tactique, adaptation,

PERCEPTIVES : Identification des indices dans l'action et hors action.

SOCIALES : Intégration dans un groupe, une équipe, tenir son rôle, être reconnu, reconnaître les autres, aider et être aidé, communiquer,

MOBILISATION : Capacité à s'investir au présent, à se préparer,

CREATIVES : capacité de décision avec ou sans cadre de référence, être original, être libre,

PHYSIQUES : morphologie, capacités : vitesse, endurance, détente, force, souplesse, masse, puissance, récupération,

MORALES : respect des règles de jeu et de vie ;

Respect des personnes : coéquipiers, adversaires, éducateurs, arbitres, dirigeants, spectateurs,

QUELLES SONT LES RESSOURCES LES PLUS TRAITÉES ? LES MOINS TRAITÉES ?

S'appuyer sur le constat du 1^{er} paragraphe.

UN EXEMPLE : Analyse de l'acte tactique en jeu du porteur de ballon :

- 1- il photographie les éléments significatifs pour lui ; PERCEPTIF
- 2- il interprète les indices retenus ; COGNITIF SOCIAL
- 3- il prend une décision ; COGNITIF CREATIF SOCIAL
- 4- il réalise son choix d'action en le régulant MOTEUR MOBILISATION PHYSIQUE

L'AFFECTIF A UNE INFLUENCE DANS TOUS LES DOMAINES

Dans les différents rôles possibles lors d'une action de jeu, le joueur, s'il est partenaire du porteur de ballon ou adversaire, passera par des phases analogues de lecture, interprétation, décision et action.

LA PLACE DU DEVELOPPEMENT EQUILIBRE DES RESSOURCES DANS LA FORMATION DU JOUEUR

La difficulté de l'éducateur réside dans le fait qu'en entraînant une équipe qui joue régulièrement des matchs, les résultats (qui sont un type d'évaluation accessible à tous : gagné, nul ou perdu.) ont trop d'importance par rapport à l'évaluation individuelle. Se limiter à cet aspect est une erreur, car il y a bien d'autres choses à prendre en compte pour suivre et guider la progression des joueurs.

LA MISSION DE L'EDUCATEUR CONSISTE A AMENER CHAQUE JOUEUR A SON PLUS HAUT NIVEAU PERSONNEL EN DEVELOPPANT SES RESSOURCES DE MANIERE EQUILIBREE.

COMMENT DEVELOPPER LES RESSOURCES ?

Le constat de départ a montré que les formes de situations d'apprentissage observées ne traitaient quasiment pas du trio COGNITIF-PERCEPTIF-CREATIF.

Pour être efficace, le joueur en action doit repérer les indices les plus pertinents, en fonction de son âge. Sa décision pourra lui permettre d'avoir une réponse ADAPTEE et INTELLIGENTE.

QUELS INDICES POUR LES JOUEURS ?

Ils sont de nature différente, certains sont très concrets, d'autres font appel à la représentation mentale du joueur.

Liste non exhaustive :

- lignes du terrain
- ballon,
- joueurs adverses
- partenaires,
- espaces libres
- intervalles
- orientation : devant, derrière,
- espace-temps : en avance, en retard, intérieur, extérieur,
- alignement de joueurs à l'arrêt, en mouvement,
- ligne d'avantage,
- lignes de hors-jeu,
- déséquilibres numériques /largeur et profondeur,
- différence de qualités,
- différence de pression,
- rythme du ballon, des courses,
- lecture des espace-temps / botteur, partenaire en jeu ;

FORMER UN JOUEUR c'est:

- lui apprendre à voir, lire, décider et réaliser des actions en référence aux indices présentés et expliqués (choisir : prendre le risque de se tromper, mais dans ce contexte, l'erreur est formatrice)
- développer méthodiquement ses ressources
- c'est avoir un autre regard sur le joueur, l'équipe et le jeu. C'est se centrer sur les outils qu'utilise tout être humain pour agir.

Cette construction du joueur est beaucoup plus fiable et durable ; les savoirs se fixent davantage.

Autre exemple : L'ANALYSE DU JEU DU PARTENAIRE dans le mouvement général :

- il SE SITUE par rapport : au ballon, lignes, axes, en-avant, en-arrière, à côté, en avance, en retard, aux coéquipiers, aux adversaires, à la ligne d'avantage, etc...
- il ANALYSE aux plans : collectif total (orientation générale, rapport de forces), collectif de ligne (intervalles, espaces, qualités des joueurs), individuel : soutien dans le mouvement et l'affrontement ;
- Il COMMUNIQUE : en informant sur ce qu'il voit, analyse ou décide, par un langage codé collectif. D'où la nécessité de CONSTRUIRE CE LANGAGE COMMUN.
 - il DECIDE ET AGIT : pour continuer l'action collective la plus efficace possible.

QUELLES CONSEQUENCES POUR LES EDUCATEURS ?

Leur mission doit les amener à :

- bien situer les formations de l'homme et du joueur confrontés à la compétition ;
- mettre les ressources de l'enfant au centre du processus d'apprentissage ;
- avoir un autre regard sur lui en sachant différencier : perception, intelligence, social, motricité, affectivité, moralité, responsabilité et mobilisation.

LA COMPETITION :

Elle est une phase importante dans les cycles annuels:

- elle est une COMPARAISON avec les autres équipes ;
- son APPRECIATION est à la portée de tous : gagné, nul ou perdu ;
- L'EVALUATION est très (trop) GLOBALE, elle ne prend pas en compte chacun des joueurs, et chacune de leurs ressources ;
- elle est la photographie momentanée d'une CAPACITE GLOBALE exprimée par l'équipe.
- Elle a un fort pouvoir de MOTIVATION, de VALORISATION,
- elle EST ATTENDUE par l'entourage familial, sportif et social des pratiquants ;

Cependant, la compétition devient trop souvent L'OBJECTIF MAJEUR, les entraînements dérivent vers une préparation exclusive des matchs.

Laissant la FORMATION EN PROFONDEUR du joueur pour plus tard... pour jamais ?

Pour l'éducateur, le match est également un moment très important ;

son rôle consistera moins à diriger le jeu de son équipe, à dicter dans l'action les choix à faire, que D'EVEILLER LES RESSOURCES DE SES JOUEURS :

« je regarde » ; « que dois-je faire ? » ; « où sont les adversaires ? » ; « est-on alignés ? » ; « où sont les espaces ? » ; « je me mets avec qui ? » ; « j'aide qui ? » etc...

Il met ainsi, les ressources de l'enfant au CENTRE DU PROCESSUS D'APPRENTISSAGE, et CHANGE SON REGARD SUR LE JEUNE EN FORMATION.

LES CONTENUS DES SEANCES :

- laisseront une large place aux séquences jouées (liberté de choisir, de se tromper, de réussir) ; où un même thème sera abordé avec des variations d'effectifs, d'espaces, de pressions, de temps, etc...
- La répétition systématique d'attitudes, gestes et mouvements devront être utilisés avec précaution.
- La quantité de travail effectif devra être mesurée ;
- La polyvalence des rôles sera recherchée quelles que soient les aptitudes momentanées des joueurs ;

DANS LA PLUPART DES SITUATIONS, LES JOUEURS DOIVENT EFFECTUER DES CHOIX.

EN CONCLUSION

La formation du joueur n'a cessé d'évoluer au cours des générations.

De nombreux facteurs y ont contribué :

- la place du sport dans la société,
- la création de compétitions, locales, nationales, internationales,
- l'ouverture sur le monde,
- l'évolution des règles,
- la création des équipes de jeunes, des écoles de rugby,
- l'entrée de l'argent et l'émergence du rugby-spectacle,
- la puissance des medias et leur incidence sur le désir d'identification des jeunes,
- l'arrivée du professionnalisme ;

Tirillée entre de nombreux paramètres, la politique de formation du joueur a d'abord fait en sorte qu'il « RESSEMBLE A ».

La mission de l'Éducateur n'est elle pas :

- d'amener chaque joueur à son plus haut niveau personnel ;
- de considérer l'homme avant le joueur ;
- de faire en sorte qu'il développe toutes ses aptitudes, ses ressources ;
- de replacer l'essence du rugby au cœur de l'apprentissage.

Le rugby est un SPORT COLLECTIF D'OPPOSITION .

A tout moment, ce que fait une équipe est CONTRAIRE à ce que recherche l'adversaire.

S'OPPOSER c'est S'ADAPTER

Comment s'adapter efficacement :

- si on ne s'informe pas en permanence sur le placement de l'autre ;
- si on ne mesure pas ses déplacements : vitesse, orientation, nombre de joueurs ;
- si on n'évalue pas ses forces et faiblesses en comparaison aux nôtres ;

il faut donc APPRENDRE A :

VOIR - INTERPRETER - DECIDER - FAIRE

N'oublions pas de donner à cet enchaînement logique de l'activité humaine, la place qu'elle mérite dans l'éducation de l'homme, donc dans la formation du joueur.