

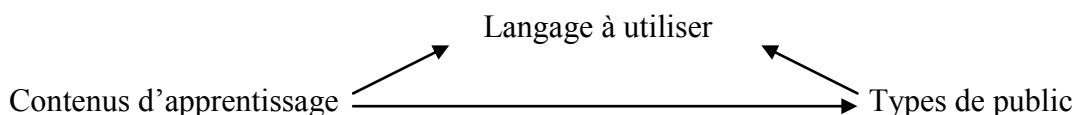
Communication :

Le langage de l'éducateur

La communication est un concept général qui est souvent utilisé dans le langage courant. Partons de sa définition dans le petit Larousse : « Fait de communiquer, d'établir une relation avec autrui ». C'est le fait de communiquer qui se définit dans notre cas par « faire passer quelque chose d'une personne à une autre, transmettre » (Petit Larousse). En résumé il s'agit de transmettre quelque chose à autrui. Trois idées principales se dégagent de ce concept :

- Avoir un contenu, avoir des informations
- Les transmettre
- A un public, à des personnes.

Nous allons étudier ces différents points clés de la communication au niveau de la relation entre les éducateurs et leurs joueurs. Après avoir décrits rapidement les contenus (savoirs), on développera les différentes caractéristiques relatives à chaque personne. Puis en troisième partie, par des exemples concrets, on s'attachera à faire le lien :



→ Les contenus :

Avant toute action de communication il est important d'avoir un contenu à transmettre. Dans notre cas, nous dirons plutôt d'avoir des contenus à transmettre. En effet, en rugby ceux-ci sont nombreux et surtout de nature différente. Ils sont définis comme des facteurs de la performance et sont classés en 5 catégories :

- le facteur physique
- le facteur technique
- le facteur tactique
- le facteur stratégique
- le facteur mental (psychologie et social).

Le but n'est pas de les développer car ce n'est pas le sujet. Cependant il est important d'attirer l'attention sur le fait qu'avant toute chose il est indispensable de maîtriser l'ensemble des facteurs de la performance. Si l'éducateur n'en possède qu'une partie ou qu'il en transmet des erronés par manque de formation personnelle ou par manque de mise à niveau de ses savoirs la finalité de son travail risque d'être très en-dessous des objectifs à atteindre. Si l'on quantifie ces contenus on s'aperçoit qu'il y a un gros travail d'assimilation à faire. En plus il ne suffit pas de les intégrer, il faut aussi les comprendre. Transmettre un contenu non compris c'est prendre le risque qu'il ne soit pas compris par les joueurs. C'est pour cela que l'on parle de maîtrise de contenus.

→ Autrui : un public particulier

- Les traits de caractères : (facteur mental)

L'être humain, de part sa singularité est une personne particulière avec ses propres caractéristiques d'existence. En d'autres termes, chaque personne est différente. Ce constat est à la fois rassurant car nous ne sommes pas des clones mais d'un autre côté il est alarmant car il faudrait avoir une méthode d'apprentissage par joueur !! Il paraît évident qu'en sport collectif il est utopique de vouloir individualiser les entraînements sur l'ensemble des facteurs de la performance car il n'y a pas le temps nécessaire pour cela surtout lorsqu'un éducateur s'occupe de 10 joueurs et plus. En effet, il lui faudrait alors un langage particulier pour chaque joueur afin que la transmission des contenus soit la plus efficace possible.

Pour palier à ce problème, par le biais des recherches psycho-sociales, il est possible de repérer des facteurs mentaux communs aux individus afin de les catégoriser en groupe et d'avoir un langage particulier à un groupe et non plus à une personne. C'est ainsi qu'ont été mis en place les traits de caractères : l'introvertie, l'extrovertie, le râleur, le clown, le lunatique, l'impulsif, l'attentif, l'intelligent, le motivé, l'agressif, le lymphatique, l'étourdi, l'égoïste, l'altruiste, le leader ... A chaque caractère il faudra un langage particulier qui sera adapté. Le but n'est pas de changer un trait de caractère car cela prend du temps et faut-il aussi que cela soit possible. La méthode est plutôt de lier les traits de caractères à la nature et aux objectifs des contenus d'apprentissage, nous verrons cela dans la partie « transmission de savoirs ».

Voici les définitions de traits de caractères (liste non exhaustive) cités ci-dessus.

L'introvertie : l'enfant est renfermé sur soi-même, il est timide, il communique peu, souvent lorsque les autres engagent la discussion. La plupart du temps il a peur de mal faire et il n'ose donc pas prendre d'initiative.

L'extravertie : c'est le contraire d'introvertie, l'enfant communique beaucoup voire beaucoup trop. En règle générale, il dissipe le groupe en racontant des bêtises. Sur le terrain, il va prendre beaucoup d'initiative dont la majorité seront mauvaises.

Le râleur : l'enfant n'est jamais content qu'il ait bien agi ou mal agi. Il veut toujours avoir raison. Il ne va pas forcément vouloir jouer toutes les actions de jeu. S'il joue mal il va se défendre en critiquant les autres qui l'ont fait échouer car ce n'est jamais ça faute. Il sera impartial avec les fautes de jeu des autres. Si la discorde est trop forte avec un partenaire, un adversaire ou un éducateur, il se met dans un coin, ne joue plus et rôle.

Le clown : c'est un extravertie qui n'arrête pas de faire l'imbécile. Il dissipe le groupe hors du terrain mais il peut le faire aussi sur le terrain lorsque la « connerie » lui prend. Ses actions de jeu peuvent être complètement stupides et désorienter ses partenaires voire les adversaires.

Le lunatique : il se caractérise par un changement régulier d'humeur et/ou de comportement de façon imprévisible. Il va passer d'un état de calme à un état d'excité, un coup il est concentré un coup il est dans la lune. Sur le plan moteur, il passe du « mollasson » à l'explosif. En résumé, c'est un enfant qui a un investissement et une performance en dent de scie.

L'impulsif : il agit par impulsion. Il a donc deux types de comportement : lorsqu'il est impulsif et lorsqu'il est « normal ». C'est un lunatique avec un seul changement de comportement, il est donc plus prévisible et gérable que lui.

L'attentif : c'est l'enfant qui est toujours à l'écoute, qui est sérieux. Souvent il essaie de « bien faire » dans le sens où il tente de reproduire ce que l'éducateur demande. Il a entre autre une forte capacité à respecter les consignes de jeu.

L'intelligent : il comprend tout du premier coup car il a une capacité accrue à contextualiser par l'imaginaire les informations que donne l'éducateur. Il pose beaucoup de questions et est perpétuellement en recherche de solutions. Il veut toujours comprendre.

Le motivé : c'est un passionné, il est toujours à l'heure. Il ne comprend pas tout mais il se donne toujours à fond car il veut gagner. Suivant ses capacités, il faut faire attention que son envie ne soit pas trop forte car il peut faire des actions dangereuses.

L'agressif : c'est quelqu'un de nerveux et de violent. Il a tendance à ne pas accepter l'autorité. Il lui est très difficile de respecter les règles de jeu, ses partenaires et ses adversaires. Il est difficile à gérer, il faut canaliser toute son énergie vers la « bonne voie ».

Le lymphatique : c'est le « mollasson » par excellence. Il est toujours à la traîne à deux à l'heure. Il faut sans cesse le motiver. Cependant il n'est pas forcément un mauvais joueur car c'est son attitude (son image) qui lui donne l'aspect d'être mou. Il peut cacher en lui des capacités qu'il faut faire émerger.

L'étourdi : c'est le maladroit, le tête en l'air. Même s'il est attentif, il oublie souvent que ce soit par une communication verbale (des consignes, des explications) ou par une communication visuelle (organisation spatiale du terrain). Parfois, il peut paraître paumé sur un terrain.

L'égoïste : c'est un égocentrique et un individualiste. Il ne pense qu'à lui et qu'à son plaisir sans se préoccuper de ceux des autres. Que les actions de jeu soi collectives ou individuelles il va ramener leur réussite à une satisfaction personnelle sans se soucier de l'importance qu'auront eu les autres pour permettre cette réussite.

L'altruiste : il est au service du collectif. Il joue plus pour les autres que pour lui-même. Il prend autant ou plus de plaisir à faire marquer qu'à marquer lui. Cependant il faut faire attention à ce qu'il ne loupe pas de bonnes occasions par excès de collectif.

Le leader : c'est quelqu'un qui est performant sur le terrain et qui sait bien communiquer avec les autres. Il est rarement remis en question par ses partenaires car il est exemplaire. Il faut savoir s'appuyer sur lui pour faire passer des messages. Il faut faire attention aux « faux leaders » qui ont toutes les qualités requises mais qui par individualisme ou par égoïsme peut déstabiliser un groupe au lieu de le renforcer.

Le but est donc de repérer le trait de caractère de chaque enfant afin d'être le plus efficace possible dans la transmission des savoirs. Cependant certains enfants en cumulent plusieurs ce qui complique d'autant plus la tâche. En effet, il se peut qu'un enfant soit altruiste et lymphatique ou bien agressif et lunatique ... Pour complexifier encore un peu, l'éducateur a en face de lui un groupe de joueurs qui sont en permanence en interaction entre eux. Ce qui veut dire qu'il y a une multitude d'influences qui circulent dans le groupe. Celles-ci peuvent varier les comportements des joueurs.

Autrement dit certains joueurs peuvent changer momentanément de comportements quand ils sont en relation avec d'autres joueurs. Par exemple un altruiste avec un égoïste peut devenir à un moment donné dans une action donnée individualiste car il ne voudra pas le faire marquer ou le mettre dans une bonne situation de jeu.

- Les facteurs de la performance :

Les traits de caractères font partis du comportement social de l'enfant qu'il soit chez lui, à l'école, au rugby ou n'importe où. Si on reprend les facteurs de la performance cités précédemment, chaque joueur a un niveau particulier dans chacun d'eux. Il est possible de catégoriser les joueurs suivant leur(s) point(s) fort(s). En effet, certains joueurs sont :

- techniques
- physiques,
- intelligents (tactique et stratégie)

Puis, il y a les polyvalents qu'ils soient en difficulté/moyens/bons/très bons dans tous les domaines.

Comparé à un senior, le niveau des joueurs dans les catégories jeunes dépend en grande partie de leur niveau de développement.

- Les niveaux de développement de l'enfant :

Le joueur de la catégorie des moins de 7 ans à la catégorie des moins de 19 ans évolue tant sur le plan physique que sur le plan intellectuel. Par conséquent, à chaque catégorie sa formation au niveau des facteurs de la performance suit ce principe d'évolution (cf le plan de formation qui la respecte). Cependant, il existe des enfants qui sont en avance ou en retard par rapport à ce développement. On parle alors de retard ou d'avance biologique pour ce qui concerne le physique (puissance, morphologie) et de retard ou d'avance intellectuel pour tout ce qui est intelligence du jeu (tactique et stratégique). Un enfant peut avoir un retard ou une avance de plus ou moins 2 ans ce qui signifie qu'on peut trouver des différences de 4 ans de développement pour un même âge. Par exemple, un enfant de 11 ans qui a 2 ans de retard biologique « le petit maigrelet » avec un autre qui a 2 ans d'avance « le grand costaud ». En plus, comme les catégories d'âge ont 2 années, il se peut qu'on ait une différence de 5 ans entre 2 enfants !!

En conséquence, la transmission des contenus et le type de langage utilisé seront fonction du niveau de développement des enfants.

- Les autres facteurs :

Les autres facteurs correspondent à tous les éléments qui peuvent changer le comportement de l'enfant. Ceux-ci se situent dans son environnement :

- influence des parents ou de la famille en général
- des copains de classe
- des médias (TV)
- des jeux vidéos
- etc...

Il faut rester attentif à ces facteurs car ils expliquent dans bien des cas des changements soudain de comportement.

→ Les transmissions des savoirs :

Suivant les contenus et le joueur (l'apprenant) l'éducateur utilise une forme de transmission adaptée. En premier lieu, il est important de respecter quelques grands principes pédagogiques.

• Les principes pédagogiques :

- Ne jamais donner la solution aux joueurs
- Valoriser les joueurs surtout ceux qui sont en échec
- Faire jouer un maximum (temps de jeu effectif)
- Etre rigoureux dans le thème et les objectifs travaillés.

→ Ne jamais donner la solution aux joueurs :

Il ne faut jamais donner des ordres aux enfants. Dans chaque action de jeu il y a une cause et un effet. **Le langage à tenir par l'éducateur est toujours orienté sur la cause.** Par exemple, au niveau de la passe, celle-ci est l'effet, la cause étant « je vais être plaqué ou bloqué donc je dois chercher un partenaire pour continuer l'action de jeu (continuer à avancer) ». Dans ce cas, au lieu d'ordonner « fait une passe », il vaut mieux dire « regarde, cherche un partenaire ».

Dans certain cas, il est difficile de trouver un verbe simple et court pour signifier la cause. C'est le cas pour « avancer ». En effet, Pourquoi avancer (effet) car il n'y a personne devant moi (cause). Pour contourner ce problème et utiliser le verbe « avancer » dans notre langage, il suffit de faire un jeu de questions de l'éducateur/réponses par l'enfant. Voici un exemple :

Quel est le but du jeu ? → Marquer.

Que faut-il faire pour marquer ? → Aller dans l'en-but.

Comment aller dans l'en-but ? → En avançant.

Quelqu'un t'empêchait-t-il d'avancer ? → Non

Alors que devais-tu faire ? → Avancer.

→ Valoriser les joueurs surtout ceux qui sont en échec :

Les moyens pour y parvenir sont le respect des consignes et la réussite des objectifs. En effet, dans chaque exercice/situation de jeu, il y a des consignes et des objectifs : tout respect de l'un ou de l'autre doit faire objet d'une valorisation. Il y a 3 types de résultat :

- le joueur qui atteint l'objectif en respectant les consignes est en situation de réussite totale
- le joueur qui n'atteint pas l'objectif mais qui respecte les consignes est en situation de « semi-réussite »
- le joueur qui atteint l'objectif en ne respectant pas les consignes est en situation de « semi-réussite ».

Les 2 premiers cas doivent être gratifiés notamment le deuxième car le joueur est sur la bonne voie il faut le lui faire comprendre et le motiver pour y arriver. Pour le troisième cas, le joueur atteint l'objectif sans utiliser la bonne voie ou en trichant sur les consignes il faut alors le mettre en situation d'échec momentané pour qu'il réussisse en respectant les consignes et les moyens pour atteindre l'objectif.

→ Faire jouer un maximum (temps de jeu effectif) :

Il faut faire attention au temps de jeu effectif des joueurs dans une séance. Celui-ci dépend de 2 facteurs :

- le temps de parole de l'éducateur
- le nombre de joueurs intervenant par lancement de jeu.

L'éducateur doit faire attention à son temps de parole qu'il soit entre deux situations ou pendant celle-ci. A l'école de rugby, un enfant va gérer 1 à 4 informations en même temps, il n'est donc pas utile de vouloir parler de trop de choses à la fois. Le principal défaut est de travailler un thème avec un objectif précis et de parler ou rectifier plusieurs thèmes et/ou objectifs à chaque arrêt de jeu. Prenons le thème d'attaque individuelle avec comme objectifs la réalisation en fonction de l'opposant du crochet ou du cadrage débordement (critères de réalisation) pour marquer (critère de réussite). Si entre deux situations ou lors des arrêts de jeu, l'éducateur parle de placage, de soutien, de jeu au pied, il perd un temps précieux sur des remarques qui ne correspondent pas à ce qu'il veut voir sans compter que le joueur se « perd » dans toutes ces informations !!

En résumé :

Informations utiles dans un minimum de temps → un maximum de pratique.

Dans chaque exercice/situation, un certain nombre de joueurs sont concernés, il faut faire attention au temps d'attente des joueurs non concernés qui attendent de passer. Sur un 1C1, avec 20 joueurs, il est nécessaire de faire au minimum 2 situations avec 10 joueurs de chaque, et encore 4 joueurs évoluent pour 16 qui sont en attente !! Avec cet exemple, on comprend pourquoi il ne vaut mieux pas trop s'attarder sur des informations inutiles ou hors sujet.

→ Etre rigoureux dans le thème et les objectifs travaillés :

Comme indiqué ci-dessus ce principe est la cause d'un temps de parole trop élevé. Il est clair que dès qu'il y a une opposition tout peut se voir et tout peut se corriger. Cependant il n'est pas possible de tout travailler en même temps car c'est trop d'informations pour les joueurs. Il faut être très rigoureux sur « ce qu'on veut voir » : le thème et les 1 à 3 objectifs qui vont avec. Pour vouloir trop bien faire l'éducateur veut tout corriger mais au bout du compte par le temps qu'il y consacre c'est le joueur qui en pâtit. Par conséquent même si certaines actions hors thème et/ou hors objectifs sont mauvaises on ne les commentera pas sauf si la sécurité du joueur est en jeu ou si la situation/exercice ne peut pas se dérouler.

- Traits de caractères et langage à utiliser :

Comme souligné dans le chapitre précédent, il ne sert à rien de vouloir changer le caractère des joueurs, la méthode est plutôt de les lier à la nature et aux objectifs des contenus d'apprentissage.

Prenons une situation de jeu définie : un 3C3 avec comme thème l'attaque individuelle et comme objectifs la réalisation en fonction de l'opposant du crochet ou du cadrage débordement (critères de réalisation) pour marquer (critère de réussite). A chaque trait de caractère correspond un langage particulier (mode de transmission) à utiliser. Celui-ci se définit à l'aide des éléments qui composent la situation de jeu.

L'introvertie : Il faut « l'extérioriser » vers ses partenaires pour qu'il communique, qu'il agisse, qu'il prenne des initiatives. Cela passe par une mise en confiance obtenue rapidement par une réussite et par une valorisation de l'éducateur. Sur la situation de jeu, il suffit de lui donner le ballon sans pression adverse, le fait d'avancer de quelques mètres est une réussite. Pourquoi ? Le but est de marquer (critère de réussite) pour cela il faut avancer individuellement (critère préalable à tout crochet ou cadrage débordement) donc « semi-réussite ».

L'extravertie : Il parle et peut jouer beaucoup suivant ces qualités, il dit souvent des bêtises et ses prises d'initiative sont souvent mauvaises. Il est nécessaire de le concentrer sur ces actions de jeu dans ce cas il faut être stricte et sévère sur ses performances. Dans la situation de jeu, la majorité des commentaires sera fondée sur la « semi-réussite », s'il effectue un très bon crochet intérieur, on cherche toujours quelque chose qui ne va pas, par exemple : « le cadrage débordement était mieux car tu avais plus d'espace. »

Le râleur : il est critique avec tout le monde et ce n'est jamais sa faute. Il faut être capable de contrer ses propos en lui montrant des cas réels où ses partenaires n'ont pas fait de faute, ne pas hésiter à faire des arrêts photos lors des actions pour le lui démontrer. Dans la situation de jeu, il faut équilibrer les commentaires en réussite et « semi-réussite ». S'il râle « semi-réussite » et s'il ne râle pas réussite. Il râle car il a échoué son cadrage débordement et prétexte que la passe du partenaire était mauvaise. Une réponse possible est de jouer sur la distance de passe : « tu as vu, tu étais à plus de 5m comment veux-tu qu'il arrive à te faire une bonne passe, la prochaine fois rapproche toi et tu verras tu réussiras. »

Le clown : il dissipe et peut faire n'importe quoi sur le terrain. Il faut faire comme l'extravertie : obtenir sa concentration et son attention. Cependant, une mise en situation d'échec avec les propos qui vont bien peut le piquer au vif et le remettre dans le bon chemin. Dans la situation de jeu, un lancement sur son vis-à-vis qui le passe et va marquer car il parle et regarde ailleurs. Il est mis en échec momentanée devant tout le monde, les commentaires seraient « tu pouvais le plaquer, tu en es capable mais tu n'est pas attentif, tu ne respectes pas tes partenaires car tu n'ais pas concerné par le jeu ».

Le lunatique : il faut savoir réguler ses propos en fonction de ses changements d'humeur. S'il est performant ou en attitude de performance, on est positif avec des propos de réussite, s'il est passif, comme pour le clown il est nécessaire de le mettre en échec momentanée pour le booster. Dans la situation de jeu, il est concentré, il échoue et se fait plaquer, on dira « c'est dommage, tu étais bien engagé mais il te manque un peu de profondeur pour te lancer suffisamment ».

L'impulsif : c'est la même gestion que le lunatique en plus simple car il n'a que deux types de comportement.

L'attentif : Il est toujours concentrer, respectueux de ce qui est demandé, il veut s'appliquer. Il faut s'adapter à son niveau de jeu c'est-à-dire réguler la pression adverse en fonction de ces capacités pour toujours avoir quelque chose de valorisant à dire. S'il n'est pas très bon, on peut utiliser les consignes de jeu pour le valoriser voir en faire un exemple pour le groupe. Dans la situation de jeu, si le lancement se fait en contournant des plots, souvent les joueurs trichent en partant avant, en enjambant le plot, en se trompant de plot prenant le plus prêt. On peut dire « Pourquoi il se fait prendre ? car il a moins de temps que vous parce qu'il respecte les consignes, la prochaine fois il y a arrivera, maintenant 10 pompes pour celui qui ne respecte pas les consignes ».

L'intelligent : il comprend vite et veut toujours tout comprendre. Il faut la même régulation que l'attentif en le valorisant systématiquement sauf s'il devient prise de tête avec ses questions qui prennent trop de temps de parole par rapport au temps de jeu. Dans la situation de jeu, on se permettra d'être plus techniciste avec lui, s'il a 10ans on peut dire « tu t'ais fait prendre car ton débordement en arc de cercle est trop prêt de l'adversaire, prend ton appui plus loin et pousse plus vers l'extérieur ».

Le motivé : Il s'engage beaucoup dans le jeu et par envie de gagner (critère de réussite) il en oublie parfois les règles ou les consignes de jeu. Il ne faut pas le mettre en situation d'échec mais il est nécessaire d'être stricte avec lui (comme l'extravertie) notamment sur le jeu dangereux, ne pas hésiter à le sortir du terrain. Dans la situation de jeu, il va défier en percutant l'adversaire et marquer, on pourra utiliser les questions/réponses « ok tu as marqué mais qu'est-ce qui est demandé ? Eviter l'adversaire, L'as-tu réalisé ? Non, Que doit-tu essayer de faire ? » Franchir par un crochet ou un cadrage débordement »

L'agressif : Peu respectueux et souvent violent il faut être très vigilant avec lui. Il ne va accepter d'être « agresser » que ce soit réglementaire (placage offensif, percussion) ou non. Il faut faire attention à ses réactions qui doivent être canalisées. Dans la situation de jeu, il se fait plaquer sèchement car il rate son crochet et réagit violemment sur le plaqueur. Il faut détourner son attention sur lui même en le concentrant sur ce qu'il devait faire avant et après impact. On dira « Pourquoi ton crochet n'a pas marché ? Que devais tu faire au sol ? balancer le ballon n'importe où est-il une bonne chose ? Comment doit-tu tomber au sol ? Vers où ? etc...

Le lymphatique : Il faut toujours le motiver. Une bonne façon peut être de se servir des actions qu'il réussit en les « survalorisant ». C'est la même chose que l'introvertie mais le but n'est pas le même. Pour l'un c'est une mise en confiance pour qu'il intègre un groupe, pour l'autre c'est une source de motivation lui permettant d'exprimer tout son potentiel.

L'étourdi : Il peut surprendre par ses oublis car il est capable de s'arrêter en plein jeu ne sachant plus ce qu'il faut faire. Il faut lui prêter une grande attention avant le lancement de jeu pour être sûr qu'il a tout compris de la situation/exercice à jouer. Dans la situation de jeu, s'il faut contourner des plots, il peut partir dans l'autre sens et se tromper d'équipe, il peut aussi inverser le sens de jeu (etc). La valorisation ne se fera pas que sur ces performances, la compréhension de la situation et le respect des consignes (comme pour l'attentif) doivent être utilisés à bon escient.

L'égoïste : Il reste centré sur lui car il ne prend du plaisir que lors de ses propres actions. Il faut le « collectiviser » au plus tôt avant que le jeu ne devienne collectif par nécessité de résultat. C'est un trait de caractère qu'il faut changer en lui par obligation vu la nature de notre sport. Un moyen est de servir systématiquement des ses échecs en apportant une solution collective qui aurait eu un meilleur résultat. Dans la situation de jeu, dès qu'il se fait plaquer, on dira « Ton partenaire n'était-il pas mieux placé pour franchir en cadrage débordement ou en crochet ? Où était-il par rapport à toi ? »

L'altruiste : C'est le contraire de l'égoïste, il faut « l'individualiser ». Etre trop collectif limite son engagement dans l'action qui peut être la meilleure solution de jeu. Les situations/exercices à solutions individuelles sont à utiliser. Souvent ce sont des personnes qui manquent de confiance en leur capacité, il faut se servir de leurs échecs collectifs en apportant une solution individuelle qui aurait eu un meilleur résultat. Dans la situation de jeu, dès qu'il sert un partenaire qui se fait plaquer, on dira « Ton partenaire était-il le mieux placé pour franchir ? Où était-tu par rapport à ton vis-à-vis ? Vu ta vitesse tu aurais pu faire un crochet.»

Le leader : il influe sur le groupe. Comme chaque joueur il faut éviter qu'il soit en échecs répétés dans une situation. Cependant sur lui on prend le risque de démotiver le joueur mais aussi l'ensemble du groupe qui trouvera la situation/exercice impossible à réaliser. Dans la situation de jeu, s'il est plaqué systématiquement en tentant les crochets et les cadrages débordements, il est nécessaire de changer un des paramètres de la situation pour la rendre réalisable. Sinon les autres joueurs diront « si lui n'y arrive pas moi je n'y arriverai pas ». En revanche sur un « faux leader » c'est un bon moyen de le décrédibiliser face à ses partenaires.

- Les facteurs de la performance, les niveaux de développement de l'enfant et le langage à utiliser :

Le but de la formation du joueur est de développer l'ensemble des facteurs de la performance de la façon la plus harmonique possible. Dans ce cas, il est important de développer en priorité les points faibles plutôt que les points forts. Le plus souvent les facteurs physique et intelligence du jeu sont liés au niveau de développement du joueur. On a vu que des variations de 5ans peuvent exister dans une même catégorie d'âge. Le type de langage utilisé seront fonction du niveau de développement des enfants et du niveau des différents facteurs de la performance.

Si le joueur est technique on oriente le langage sur l'aspect physique et intelligent de jeu. S'il est physique on parle plus du technique et de l'intelligence de jeu. Enfin s'il est intelligent on s'attachera au physique et à la technique.

Pour les polyvalents il faut trouver le bon équilibre dans son langage pour traiter l'ensemble des facteurs.

Pour la situation de 3C3, sur une tentative de crochet qui a échoué on dira :
Type de langage sur l'intelligence de jeu :

Où as-tu déclencher ton crochet par rapport à l'adversaire ? Trop prêt, Prend alors les informations bien avant !

Type de langage sur le physique :

Quelle est ta vitesse ? moyenne, Accélère ce sera plus facile !

Type de langage sur la technique :

Où as-tu mis ton ballon ? main droite, Pouvais-tu raffûter ?

- Les autres facteurs et le langage à utiliser :

Les autres facteurs correspondent à une variation momentanée ou définitive de traits de caractère. Le langage est donc fonction du nouveau comportement mental du joueur qu'il faut être capable d'observer au plus vite pour s'y adapter immédiatement.

Conclusion

Le langage à utiliser est fonction des facteurs de la performance qui dépendent pour une partie plus ou moins importante du niveau de développement de l'enfant, ceux-ci se décomposent par :

- des traits de caractère (facteur mental) qui peuvent varier suivant les relations dans le groupe et suivant des facteurs extérieurs
- un niveau physique
- un niveau d'intelligence du (facteur tactique et stratégique)
- un niveau technique.

Le type de langage est issu :

- de la nature de notre sport et de ses vertus (combat, collectif ...)
- de principes pédagogiques (méthodes de langages)
- de la nature des contenus d'apprentissage
- des objectifs des contenus d'apprentissage.