Formation Continue AFT

Comment corriger sans « corriger » ?

20 novembre 2023

Sebastien Lecloux

Brainstorming

Que veut dire « corriger » ?

A quoi cela sert 'il de « corriger » ?

Que peut-on « corriger » ?

Quand peut-on « corriger » ?

Comment peut-on « corriger » ?

Canaux de communication d'apprentissage dans le sport

Visuel
(démo, graphiques, dessins, vidéos,…)

Kinesthésique
(sensations corporelles, mémoire du mvt, manipulation…)

Auditif
(consignes verbales, mots clés, explications,…)

Comment peut-on « corriger » ?

…En utilisant des « aides méthodologiques »

*Les outils méthodologiques offrent des **directives et astuces** permettant de réaliser plus **rapidement** et plus **efficacement** différents aspects du jeu **tactique et technique** sans expliquer trop longtemps et dans certains cas… pas du tout.*

Ils servent à faire-sentir … faire-faire … faire réussir

C'est un gain de temps !

Adobe Stock | #143801012

Types d’aides méthodologiques

Les consignes verbales à distance…

« On entend souvent… »

- Tourne les épaules,
- Plie les jambes,
- Passe en-dessous de la balle,
- Met ton bras gauche devant,
- Prépare plus tôt
- …

Types d’aides méthodologiques

L’interprétation de nos images …

« On entend souvent …»

- Ecrase l’araignée avec ton pied pendant que tu frappes
- Sors l’épée de ta poche
- Mets tes mains devant comme si tu conduisais une voiture
- Fais comme Usain Bolt
- Haut les mains
- …

Types d’aides méthodologiques

Les sons…les rythmiques

« On entend souvent… »

- Hop,
- 1…2,
- Lenntttt…vite,
- …

Types d'aides méthodologiques

La démonstration

« Outil important et puissant si… »

- La précision du geste est juste
- Une description courte et précise se fait en même temps
- La démonstration est faite avec l'intensité réelle de la situation
- Les élèves sont bien placés pour voir la démonstration

Types d’aides méthodologiques

La manipulation…

« nécessaire dans la boite à outils »

- Il faut oser le faire
- Il faut une bonne connaissance technique et mécanique des coups
- Il faut être capable de ressentir correctement le fonctionnement biomécanique
- Plus « puissant » les yeux fermés

Types d’aides méthodologiques

La situation contraignante

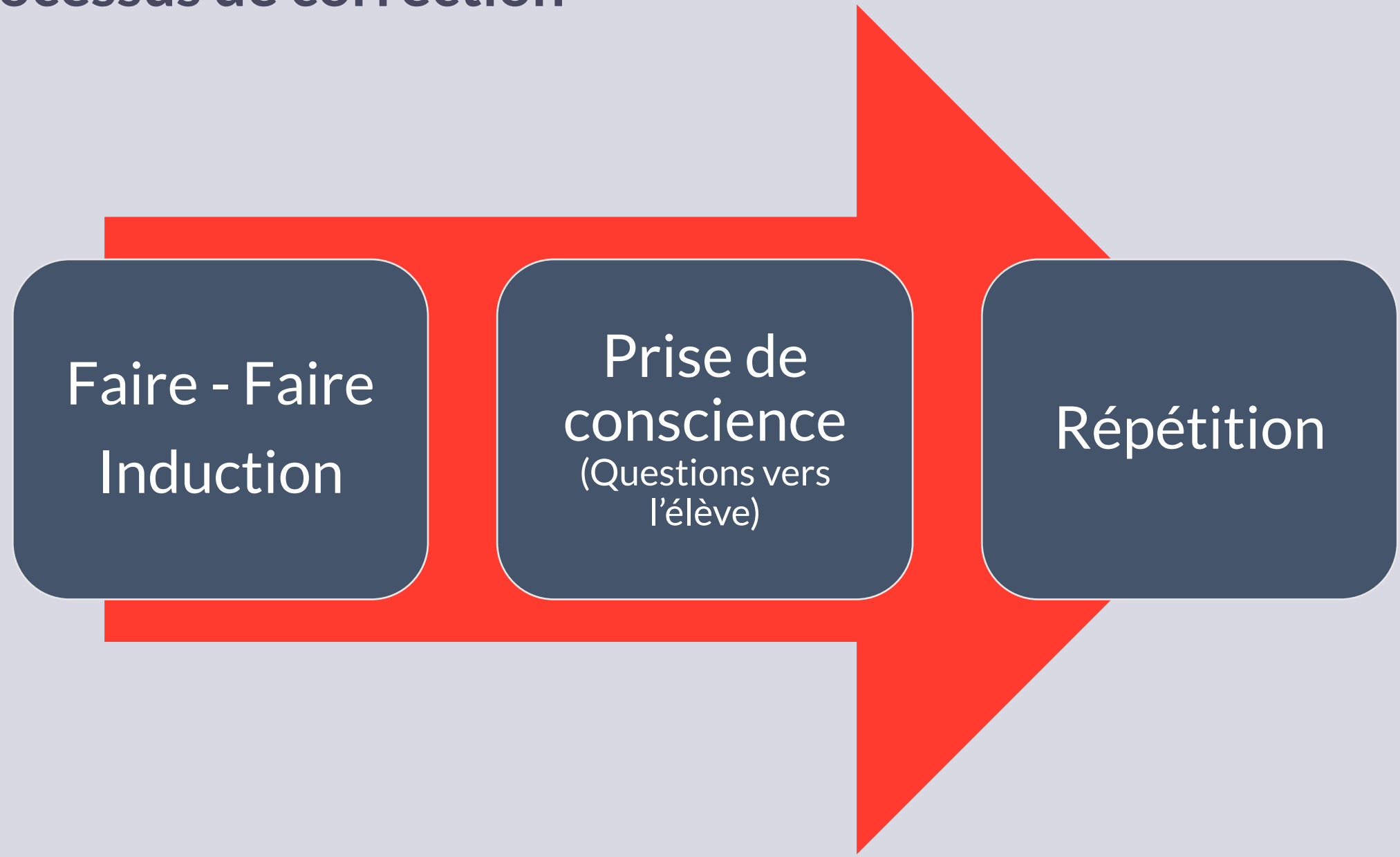
« l’induction dans toute sa puissance »

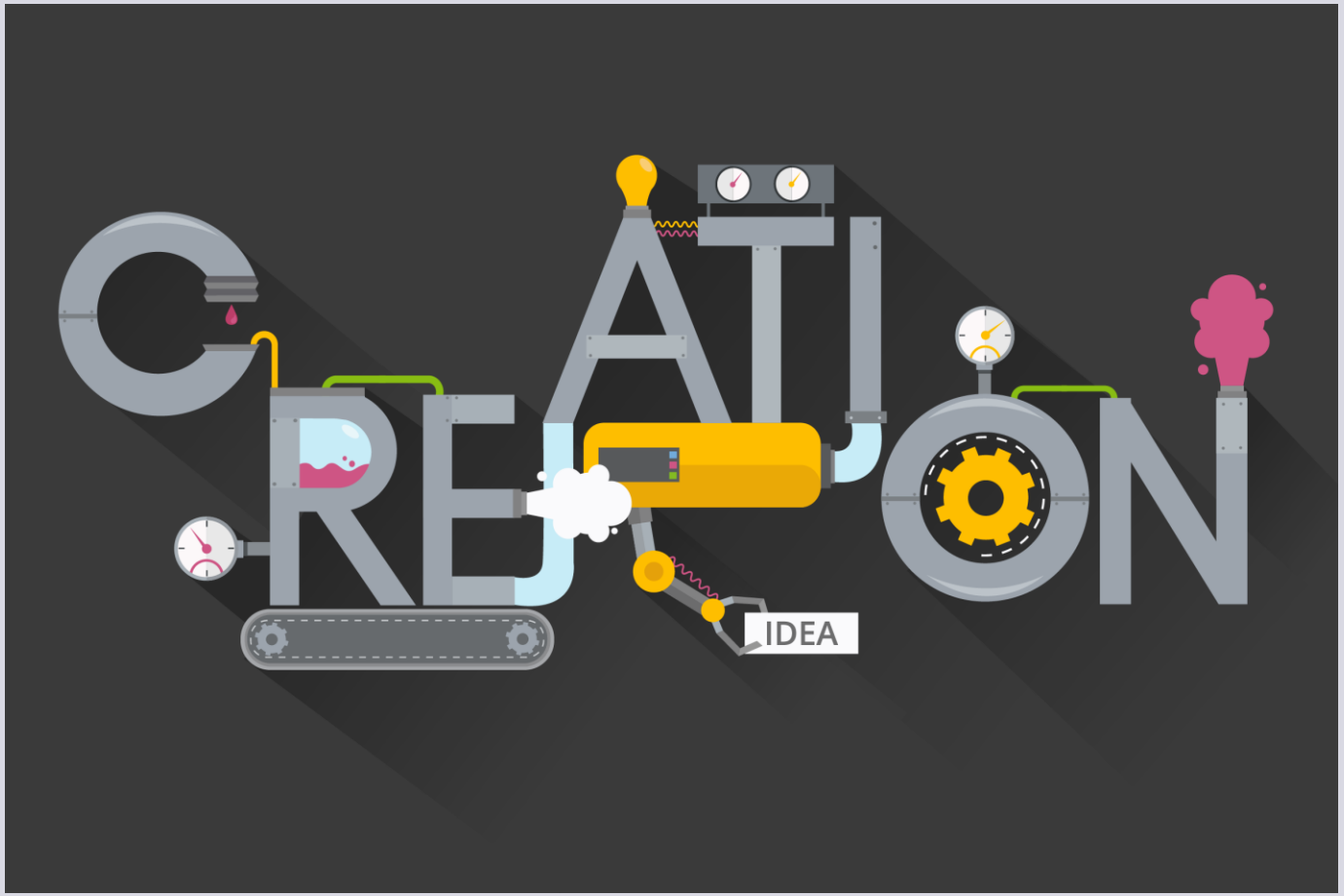
- Permet d’influencer une intention de jeu tactique
- Permet d’améliorer / corriger un geste technique
- Demande une capacité d’adaptation de la part de l’élève

Tous ces outils seront plus efficaces si votre élève prend conscience que ce qu’il fait.

Dans le jeu, aucun joueur n’a le temps de réfléchir…
Il ressent, prend des décisions et s’adapte.

Processus de correction




CREATION
IDEA

Brainstorming

LE JEU DES ERREURS

1. **Au Service**

- 4 groupes de 6
- Chaque groupe met en commun **3** erreurs et doit trouver une aide méthodologique par induction pour corriger
- Mise en commun

Bibliothèque d’outils

Service

Phase du coup / Erreur / Objectif		Explication de l'outil	SERVICE
Précision		Placer des fenêtres au filet (2 bâtons dans un socle)	
Position des pieds au départ		Placer des languettes pour chaque pied	
Prise élan	**Trajet de la raquette**	Induit grâce à un jalon / panier/marquage au sol/ cône	
	Trajectoire présentation	○ Cerceau en hauteur (manche télescopique + pince + cerceau) ○ Repère en « n » sur le mur (la balle doit suivre le dessin) ○ Les 5 étages: progression (1,2,3,4,5…on frappe au 4è) ○ Placer ses 2 bras allongé en direction de la jambe avant et demander à l'élève de monter le bras gauche en passant entre les 2 bras	
	Bras gauche allongé	○ Placer une pièce de monnaie dans le creux du bras et demander de la garder le plus longtemps possible durant la présentation	
	Rythme général	Synchroniser au rythme/variations de vitesse de la balle qui monte jusqu'au sommet	
	Rythme flexion jambes	Demander de fléchir pendant que la balle monte	
	Position des genoux en flexion	Les genoux se touchent. Placer un ballon entre les genoux lors de la flexion	
Position armer	**Placement des segments (raquette + bras G)**	Demander d'avoir « 3 repères visuels » (balle au plus haut + main gauche en direction de la balle + tête de raquette)	
	Flexion des jambes	Point de repère : flexion des genoux correspond à la hauteur max de la présentation de balle	
	Faire sentir l'équilibre - gainage	Placer un élastique autour de la taille du joueur. Se placer devant le joueur et tendre l'élastique vers soi	
	Faire sentir l'équilibre	Placer 1 plot dur en dessous de chaque pied ou bosu et demander de placer les bras en bonne position	

Phase du coup / Erreur / Objectif		Explication de l'outil	SERVICE
Frappe	Armer / frappe	Placer un grand cône en arrière du pied droit avec une balle sur le sommet. Sans raquette, simuler une prépa, prendre la balle et la lancer	
	Bascule et coordination des 2 bras	Tenir un jalon avec les 2 mains en position armer. Demander de simuler une frappe complète et de terminer avec une inversion des épaules dans l'accompagnement	
	Le coude descend avant la projection	Commencer en position armer et placer latéralement et à distance un jalon sous le coude et demander de service depuis la position armer	
Impact	Hauteur	○ Fixer une balle suspendue ou dans un grillage ○ Placer un obstacle haut et proche de l'élève pour lancer ou servir	
	Point de repère	La hauteur de l'impact se fait à 1,5 X la taille de l'élève (lors d'un saut)	
Accompagnement	Sentir la rotation et l'allongement du bras	Placer un jalon en avant et à la même hauteur de l'aisselle et demander en tenant la raquette en haut du manche, de faire passer le bras droit au-dessus du bâton avec le bras allongé et le talon vers le haut	
	Fixer la jambe arrière et la fléchir	Placer/lâcher un ballon que le joueur doit envoyer avec l'arrière de son pied par-dessus lui-même en direction du filet	

Merci pour votre partage