



Créer un climat favorable à l'apprentissage du rugby, en EDR



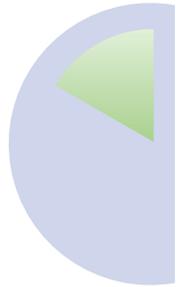
C'est important !...

Un jeune joueur / une jeune joueuse, ne peut apprendre que dans un environnement qui lui permet d'être **attentif**, **concentré** et **capable de réfléchir et/ou d'agir**.

Il est indispensable donc, que pour qu'il / qu'elle comprenne, mémorise les contenus d'entraînement et qu'il / qu'elle prenne du plaisir à pratiquer l'activité, **un climat d'apprentissage sécurisant et motivant soit instauré par l'éducateur / l'éducatrice.**



Le joueur apprend...



S'il est confiant

Il se sent en sécurité, en réussite, il comprend aisément les consignes...

Conseil : Si votre séance est suffisamment préparée vous la mènerez mieux sur le terrain. Ainsi, voyant que vous contrôlez la situation, les pratiquants seront plus confiants. Par exemple, donnez des consignes de sécurité visant à protéger leur intégrité physique. Ou veillez à tenir un discours rassurant, bienveillant. Ils s'exprimeront alors sans la peur de mal faire, conscient que faire des erreurs fait partie de l'apprentissage.



S'il est motivé

Il donne du sens à la pratique, il a des objectifs, il prend du plaisir à s'entraîner...

Conseil : Vos joueurs / joueuses doivent être au centre de leur apprentissage. Les pratiquants ont besoin de savoir pourquoi ils apprennent et avoir des objectifs.

Mais aussi : Un joueur encouragé ou valorisé n'en sera que plus motivé.

Ou encore : Ils / elles s'investissent mieux quand l'ambiance est bonne (comme un bon esprit d'équipe) et que la séance est ludique.



S'il est actif

Il est sollicité dans l'action et la réflexion...

Conseil : Vos joueurs / joueuses apprennent en pratiquant. Alors l'organisation doit être optimisée (important temps de jeu effectif, nombreuses répétitions, etc..). Souvent c'est le discours de l'éducateur qui est trop long. Pour éviter cela, mettez sur papier les informations importantes à fournir avant de lancer la situation. Vous pouvez même garder ces feuilles avec vous !

Mais aussi : Pensez à interroger, vos joueurs / joueuses pour vous assurer qu'ils / elles assimilent les informations ou que la situation éveille un certain raisonnement chez-eux.