

# Tenter d'installer le joueur comme noyau central de son apprentissage

Éducateur de football, **Olivier Alberola\*** a participé au développement de capteurs dédiés au recueil de données liées au suivi et à l'analyse de la performance individuelle et collective en Football. Au-delà de la technologie, cette aventure humaine a permis de développer un outil qui puisse aider l'éducateur dans son questionnement.

Fruit de 3 ans de recherche et développement, cet équipement a pour vocation d'aider l'éducateur à mieux comprendre et analyser la performance de son équipe pour l'aider à progresser. Qu'est-ce que les joueurs apprennent vraiment au cours d'une saison? Quelles compétences acquièrent-ils concrètement? Le résultat des rencontres est-il le reflet des apprentissages? Que font vraiment les joueurs sur le terrain?

Autant de questions auxquelles les réponses ne sont pas évidentes. Plus encore la sensation d'être sans ressources car beaucoup des éléments de réponse n'ont pas fait l'objet d'études ou sont tout simplement absents de la littérature... En bref, mettre en place les conditions adéquates afin que les joueurs deviennent acteurs de leurs activités et qu'ils considèrent l'éducateur, non plus comme une contrainte mais comme une personne ressource.

## Quelle a été l'approche dans l'utilisation de cette technologie ?

En charge d'une section sportive accueillant des élèves de la 6<sup>e</sup> à la 3<sup>e</sup>, c'est-à-dire regroupant l'ensemble des années d'âge de la préformation (12 à 15 ans) et en parallèle éducateur au club de l'équipe U15 (moins de 15 ans), l'objectif reste la passion de transmettre et le plaisir du Football, plus exactement d'une certaine idée du Football ...

À l'image d'artisans, il s'agit de transmettre des convictions liées à une certaine approche du Football. Celle-ci vise à optimiser le potentiel de tous, faciliter leur expression technique mais surtout favoriser la compréhension du

jeu, développer une intelligence de jeu. En effet «la dynamique spécifique du jeu interdit tout geste que l'on pourrait déterminer d'avance et répéter avec exactitude» JF Gréhaigne

En d'autres termes, rendre le joueur plus intelligent mais surtout autonome dans sa pratique du Football. Dans cette optique et d'un point de vue collectif, ce qui nous importe le plus est l'évaluation de la progression de l'équipe dans ce processus qui doit l'amener à surpasser l'équipe adverse. C'est notre opinion.

En paraphrasant Marcelo Bielsa, « *ce qui importe c'est le chemin qui mène vers la victoire plus que la victoire elle-même* ».



## Concrètement comment ça marche ?

L'équipement est composé de capteurs légers (9gr) et petits (65mm) portés par les joueurs et d'une application tablette pour l'éducateur qui permet de collecter automatiquement les données du jeu et les visualiser en temps réel. À la fin du match, un rapport de match détaillé est généré et permet à l'éducateur d'avoir un retour mettant en lumière des éléments difficilement observables de manière exhaustive à l'œil nu: réseaux de passes, complémentarité par paire, animation

dans les couloirs, joueurs les plus influents...

## L'observation et l'évaluation du contenu d'un match n'est effectivement pas toujours simple. Quelle a été ton évolution ces dernières saisons ?

J'ai la chance d'être associé au développement des équipements GOALTIME depuis presque 3 saisons et donc de disposer d'éléments « objectifs » qui me permettent de suivre la progression des joueurs. D'ailleurs les rares fois où les joueurs ne sont pas équipés je me sens « démuni ». Les données collectées viennent « préciser » mon impression à « chaud », voire la contredire complètement...

De façon certaine, la posture de l'éducateur, du professeur est revisitée et grandement interpellée, comme désacralisée. Beaucoup cherchent à trouver les bonnes réponses, les bonnes solutions, les bonnes associations... L'utilisation de cette technologie permet de tendre vers les bonnes questions, ou des questions différentes pour lever « la voile » sur l'invisible, voire l'inconnu! En effet, les études montrent que lors d'un match de football, jusqu'à 70% des événements peuvent nous échapper ... En cela, l'accès à des données objectives ouvre de nouvelles perspectives. Tout d'abord, l'évaluation de notre enseignement permet de construire des repères, comme des temps de passage sur l'avancée des progrès. Ces repères nous permettent d'avoir une meilleure compréhension des exigences de notre conception du jeu mais aussi et surtout de l'adapter le plus possible aux besoins des joueurs. Par ailleurs, nous pouvons appréhender, de manière plus « naturelle », le caractère non linéaire

de l'acquisition de compétences pour les joueurs et donc de leur performance. Cette prise de recul indispensable évite de tenir les discours trop souvent entendus comme : « *Nous n'avons pas une bonne génération* », « *la génération précédente était meilleure, plus technique, plus ceci ou plus cela...* » Par ailleurs, la communication et le partage de ces données individuelles et collectives permet de ne plus être seul. Plus encore, elle permet de développer la relation joueur-entraîneur en donnant accès aux joueurs à un retour et une évaluation sur leur performance, prenant en compte des données objectives et « externes » à l'équipe. Il est alors possible de poser les bases d'une réflexion collective et partagée, à laquelle chacun peut contribuer. Ce feedback permet de donner du sens à ce qui est attendu et permet d'impliquer le joueur dans le projet collectif, tant sur le plan humain que technique. Finalement, tenter d'installer le joueur comme noyau central de son apprentissage.

**Les réseaux de passes ont pris une place importante dans ton évaluation d'un match. Comment t'en sers-tu ?**

La représentation des réseaux de passes me permet de voir quelles ont été les principales interactions entre les joueurs sur le terrain. Nous cherchons à avoir le réseau de passe le plus large, le plus profond et le plus « connecté » possible. Au fil des semaines celui-ci va passer de 2/3 joueurs principalement concernés pour tendre vers les 11 joueurs. Au cours de ce long processus d'apprentissage pour les joueurs, je vais être très attentif à des éléments comme l'influence des centraux dans la construction, la récurrence de leurs interactions avec les joueurs évoluant dans les 2 couloirs intérieurs et le couloir central, etc.

Ci-dessous, voici un comparatif du réseau de passe de la génération 2002 en début de saison, comparé au dernier match de la saison pour cette même génération 2002. La différence est flagrante !

Francisco Seirul-lo Vargas (Responsable de la méthodologie au FC Barcelone) oppose la notion « d'actions » à celle d'« interactions ». La première réduit le football à une succession d'actions sans lien les unes avec les autres et la seconde, au contraire, embrasse son caractère complexe. En clair, l'observation des interactions entre le joueur, la tâche et son environnement est une des clés pour appréhender le jeu comme un système dynamique.



« Ce feedback permet de donner du sens à ce qui est attendu et permet d'impliquer le joueur dans le projet collectif, tant sur le plan humain que technique. »

En ce sens, la représentation visuelle des réseaux de passes nous permet d'illustrer ces interactions et de suivre leur évolution match après match.

**Concrètement, à l'issue du match, quel usage fais-tu des données recueillies ? Sont-elles partagées avec les joueurs et dans quel cadre ?**

À l'issue de chaque match, en parallèle du rapport automatiquement généré par l'application, je rédige des commentaires associés à toutes les données collectives et individuelles : ballons, distances, sprints, temps de jeu ainsi que les circuits préférentiels de passes. À cela j'ajoute une note individuelle sur 5 ainsi qu'un commentaire individuel. L'objectif étant que les joueurs abordent la

semaine suivante avec le retour le plus complet possible sur les axes à travailler et ceux où cela a mieux fonctionné. Ce rapport est un élément essentiel puisqu'il a aussi pour objectif de légitimer les thématiques des cycles d'entraînement en s'appuyant sur ce qui a été réalisé en match. Aussi la programmation annuelle est devenue plus réactive aux besoins du groupe. Ainsi, les contenus d'entraînement sont dans l'ensemble les mêmes d'une saison à l'autre mais l'ordre dans lequel ils sont abordés peut être différent afin de répondre aux mieux aux attentes de la « génération ». ♦ OA

\*formateur de formateur mais également professeur d'EPS, et responsable d'une section sportive