

Réduire les problèmes de discipline par la mémorisation de 3 mots:

Plaisir



toujours présenter l'activité
ou l'exercice d'une manière
amusante

Activité

beaucoup d'activités, avec une
participation maximale pour
tous (parler moins, faire plus)



Apprendre

toujours avoir un thème
ou une nouveauté à
"apprendre" dans
chaque leçon



La Technique du Cadre

Un cadre doit disposer d'un certain nombre de techniques de base pour fonctionner :

- * Une **CONNAISSANCE** du sport.
- * Une **COMPRÉHENSION** des techniques d'entraînemen

Le cadre doit être capable de :

- Démontrer
- Communiquer
- Analyser
- Améliorer la Performance
- Observer
- Comprendre
- Organiser



Encadrer des Enfants

Ce que les enfants attendent d'un Cadre

Les Enfants veulent un cadre qui :



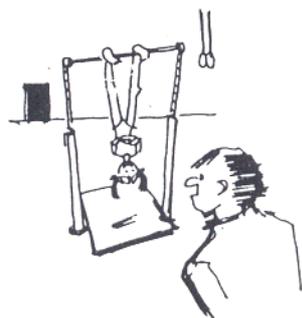
soit juste



dispense la discipline



soit à l'écoute



reconnaisse les individualités

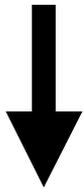
Participation

La compétence perçue est plus importante que la capacité actuelle pour encourager la poursuite de la participation dans le sport

Perception favorable de ses capacités



Meilleure estime de soi



Élévation des sentiments et humeurs



Augmentation du plaisir intrinsèque obtenu par la pratique du sport



Poursuite de la participation dans le sport

Besoins des Enfants

Satisfaction - Estime de Soi

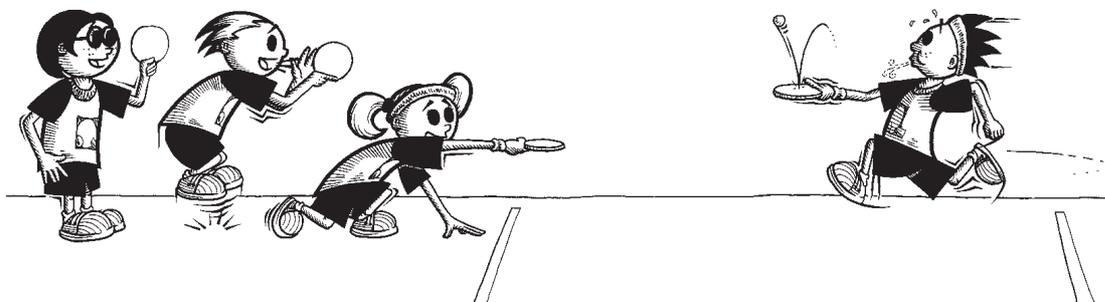
Chaque enfant a besoin de se sentir compétent dans le sport de son choix pour son propre niveau de satisfaction

Appartenance - Affiliation

Chaque enfant a besoin de sentir qu'il est une partie importante et acceptée d'un groupe

Plaisir - Stimulation

Chaque enfant a besoin de défis excitants pour progresser comme apprendre une nouvelle technique ou participer à des séances différentes ou tenter de remporter une compétition



Idées de Cours

Avant le cours...

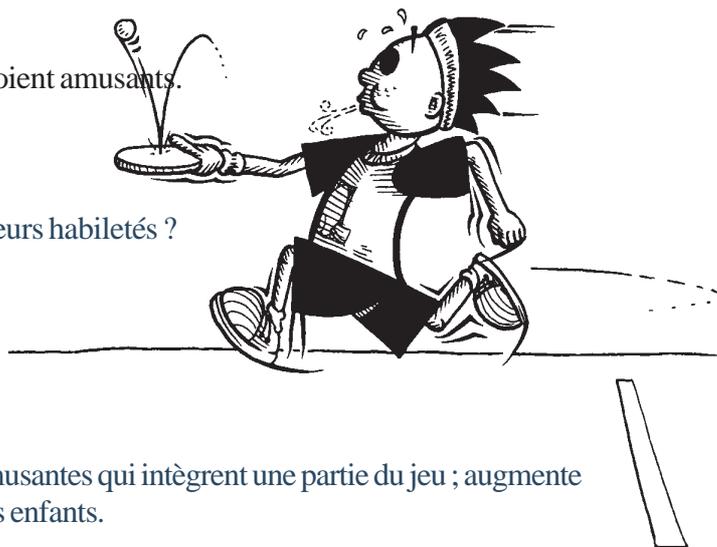
1. Lisez le cours au préalable.
2. Connaissez bien les règles et les habiletés du jeu.
3. Soyez conscient des mesures de sécurité.

Pendant le cours...

1. Assurez-vous que les enfants participent rapidement - ne prenez pas trop de temps à expliquer les choses.
2. Surveillez les fautes ; si beaucoup d'enfants font mal la même chose, enseignez l'habileté à nouveau.
3. Identifiez les enfants qui développent l'habileté correctement - vous pourrez peut-être les donner en exemple aux autres.
4. Faites une démonstration de ce que vous voulez qu'ils fassent - ne faites pas qu'en parler! Assurez-vous que tout le monde puisse voir et entendre.
5. Vérifiez que l'accomplissement des habiletés par les participants soit d'un niveau suffisamment élevé.
6. Soyez toujours prêt à féliciter les jeunes.
7. Faites en sorte que le jeu et l'entraînement soient amusants.

À la fin du cours...

1. Était-ce amusant ?
2. Les participants ont-ils appris ou amélioré leurs habiletés ?
3. Ont-ils aimé ça ?
4. Que puis-je faire pour améliorer le cours ?



Chaque cours devrait offrir...

1. **Activité de base**
Développe une habileté avec des activités amusantes qui intègrent une partie du jeu ; augmente également la flexibilité et la coordination des enfants.
2. **Développement d'habileté**
Enseigne aux enfants une nouvelle habileté et leur permet de la pratiquer grâce à des exercices variés.
3. **Jeu**
Ne constitue ordinairement pas le jeu entier, met plutôt les apprentissages en contexte, afin que les enfants sachent pourquoi ils ont appris l'habileté et comment elle s'intègre au jeu.

NOTE : Récupération

Bien que la plupart des cours dans ce manuel ne soient pas très exigeants sur le plan physique, soyez conscient de la nécessité de la récupération pour les participants après un exercice. Il s'agit d'étirer les muscles et de permettre au corps de récupérer.

Vos entraîneurs ou professeurs d'éducation physique sont de bons conseillers pour ceci.

Comportement des Joueurs

Le premier jour

Dites aux participants ce que l'on attend d'eux.

- Comportement - ne pas parler lorsque l'entraîneur le fait.
- Participation.
- Effort - toujours essayer de faire de leur mieux.

Pistes à utiliser en cas de mauvaise conduite!

Appelez les participants par leur nom lorsque vous corrigez leurs comportements.

S'ils persistent dans leur inconduite, les retirer temporairement de l'activité.

S'ils persistent toujours dans leur inconduite, en informer le coordinateur.

Ne pas se servir d'exercices physiques comme punition.

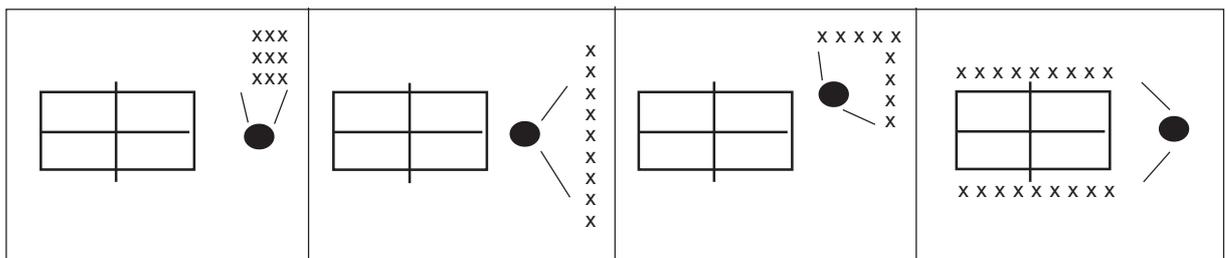


Organisation du groupe

Lorsque vous parlez au groupe, assurez-vous

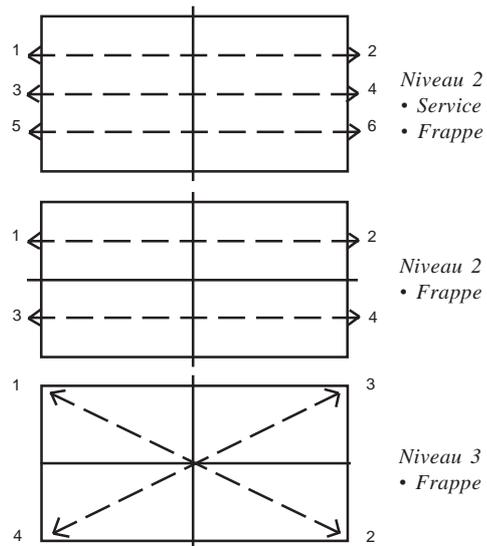
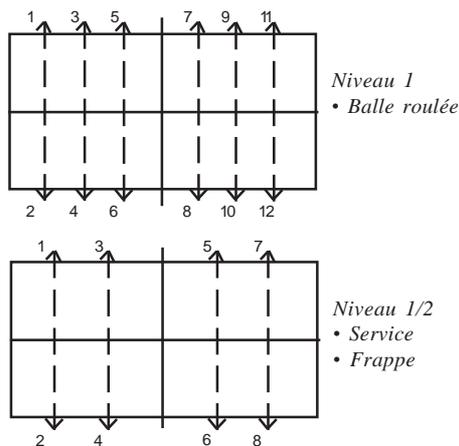
- Que vous pouvez tous les voir.
- Qu'ils peuvent vous entendre.
- Qu'ils ne soient pas distraits par quelque chose qui se passe derrière vous.
- Qu'ils ne parlent pas lorsque vous le faites.

Voici des façons d'y arriver :



Un nombre variable de joueurs peuvent pratiquer sur une table de tennis de table réglementaire.

En voici quelques Exemples :



Points Importants

Lorsque vous donnez des instructions

1. Soyez enthousiaste.
2. Donnez des instructions claires et simples.
3. Dites ce que vous voulez dire sans trop de renseignements additionnels.
4. Parlez suffisamment fort pour que tout le monde puisse entendre.
5. Parlez lentement.
6. Parlez clairement.
7. Rendez votre voix intéressante.

Démonstrations

Faites personnellement ce que vous voulez que les enfants fassent, servez-vous d'un élève compétent pour en faire la démonstration, ou faites voir une vidéo de tennis de table.

1. Vous devriez faire une démonstration pour :
 - Montrer une nouvelle habileté.
 - Améliorer une habileté acquise.
 - Montrer un nouvel exercice.
2. Faites une démonstration lente au début.
3. Expliquez en quoi l'habileté dont vous faites la démonstration fait partie du jeu.
4. Ne donnez pas trop de renseignements d'un coup (2-3 éléments sont suffisants).
5. Assurez-vous que tout le monde puisse voir la démonstration.

Exemples de démonstrations pouvant être effectuées :

