

Procédés	Définition	Invariants	Organisation Souhaitée	Intérêts pour le Joueur
Exercices <i>Analytiques ou Adaptatifs</i>	Pédagogie Directive // La Pédagogie du Modèle			
	<ul style="list-style-type: none"> - Forme de travail de base avec une prise d'information faible du joueur par rapport au ballon. - Travail à choix multiple, gestes ou joueurs, enrichi avec des prises d'information plus importantes. 	<p style="text-align: center;"><u>Analytiques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le sens de jeu ou pas. - Le partenaires ou pas. - Le Ballon. <p style="text-align: center;"><u>Adaptatifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le sens de jeu. - Le(s) partenaire(s). - Aucun adversaire, sauf duels. - Le Ballon. - Le choix, les gestes ou les joueurs. 	<p><u>Phase de Jeu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquée aux joueurs. <p><u>Objectifs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiqués aux joueurs. <p><u>Buts et Consignes :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiqués aux joueurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur exécute le mouvement ou les gestes techniques. - Il imite, copie la norme. - Il se corrige par la répétition du geste.
Situations	<ul style="list-style-type: none"> - Forme de travail basée en priorité sur la répétition d'actions de jeu en égalité ou inégalité numérique (ex : ligne - 3c2...) avec des objectifs et buts différents. 	<div style="background-color: red; color: white; padding: 10px; border: 1px solid black;"> Une partie des définitions des procédés d'entraînement </div>		
Jeux	<ul style="list-style-type: none"> - Forme de travail basée en priorité sur une égalité numérique (+ ou - un) avec des objectifs et des buts communs. 	Pédagogie Active // La Pédagogie de la Découverte		