

HETEROGENEITE ET ATELIERS DE PRATIQUES SPORTS
COLLECTIFS DE GRANDS TERRAINS

LE FOOTBALL



Mario BOCALY
Enseignant E.P.S
B.E.E.S. 1 Football
Collège Edouard GLISSANT Le Lamentin
Pointe
(Martinique)
mario.bocaly@wanadoo.fr
guillet@wanadoo.fr

David GUILLET
Enseignant E.P.S
B.E.E.S. 1 Football
Collège de Basse-

(Martinique)
davaur-

SOMMAIRE

PARTIE 1. Les DONNEES [télécharger ici](#)

1. ANALYSE DE LA DEMANDE	Page 6
2. TRAITEMENT DIDACTIQUE DU FOOTBALL	Page 7
3. LES PRINCIPES GENERAUX DE LA TECHNIQUE	Page 9
4. L'ASPECT TACTIQUE	Page 10
5. QUELQUES REGLES FONDAMENTALES DU FOOTBALL POUR DEBUTER UN CYCLE.....	Page 10
6. LES LOIS DU JEU	Page 11
7. LES PROGRAMMES SCOLAIRES	Page 12

PARTIE 2. Les CONTENUS [télécharger ici](#)

1. EXEMPLES DE CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	Page 3
➤ Premier cycle (Niveau débutant)	Page 4
➤ Vingt heures effectives minimum (Niveau débrouillé)	Page 10
➤ Quarante heures effectives minimum (Niveau confirmé)	Page 13
2. PROPOSITIONS DE SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT	Page 17
3. PROPOSITIONS D'OUTILS D'EVALUATION	Page 20
4. BILAN DU STAGE	Page 22
5. BIBLIOGRAPHIE /ADRESSES UTILES	Page 22

L'exhaustivité recherchée par les auteurs les a conduit à cette qualitative et volumineuse production. Nous la publions donc en deux parties afin de faciliter la réception de ce dossier.

HETEROGENEITE ET ATELIERS DE PRATIQUES SPORTS
COLLECTIFS DE GRANDS TERRAINS

LE FOOTBALL

Partie 1. Les DONNEES



Mario BOCALY
Enseignant E.P.S
B.E.E.S. 1 Football
Collège Edouard GLISSANT Le Lamentin
Pointe
(Martinique)
mario.bocaly@wanadoo.fr
guillet@wanadoo.fr

David GUILLET
Enseignant E.P.S
B.E.E.S. 1 Football
Collège de Basse-

(Martinique)
davaur-

PARTIE 1. Les DONNEES

Sommaire

1. ANALYSE DE LA DEMANDE Page 6
2. TRAITEMENT DIDACTIQUE DU FOOTBALL Page 7
3. LES PRINCIPES GENERAUX DE LA TECHNIQUEPage 9
4. L'ASPECT TACTIQUEPage 10
5. QUELQUES REGLES FONDAMENTALES DU FOOTBALL POUR DEBUTER UN CYCLE..... Page 10
6. LES LOIS DU JEU Page 11
7. LES PROGRAMMES SCOLAIRES Page 10

[sommaire](#)

1. ANALYSE DE LA DEMANDE

Ce stage s'inscrit dans le cadre du Plan Académique de Formation 2003/2004 et s'adresse à tous les enseignants d'E.P.S. Treize professeurs sont présents, tous enseignent en collège. L'objectif de cette formation est de développer, tout en s'appropriant les textes officiels, des compétences professionnelles dans l'enseignement d'une A.P.S.A particulière : le football.

Le volume horaire alloué est de 12 heures, le stage est programmé du jeudi 22/04 au 23/04/04 et se déroule au Lamentin (Martinique). Nous disposons d'une salle de réunion au sein du **Collège Edouard Glissant**, ainsi que du stade annexe du complexe sportif **Georges Gratiant**. Le petit matériel pédagogique dont nous disposons est suffisant : 20 ballons, 3 jeux de chasubles, un jeu de 30 coupelles et autres plots, des Constri-foot.

Jeudi 23/04/04, 9 heures, salle de réunion du **collège Edouard Glissant** : L'ensemble des collègues s'installe en cercle, nous débutons la séance par un tour de table et une présentation de chacun des acteurs de cette formation. Nous insistons sur la dynamique de groupe que nous souhaiterions voir émerger durant ce stage, et invitons chacun des collègues à prendre la parole le plus souvent possible.

Afin de cadrer et de répondre aux attentes et besoins des collègues, nous procédons à un brainstorming oral sous forme d'explicitation de pratiques et de questions. En voici quelques illustrations :

- Sur l'ensemble des collègues présents, deux n'enseignent pas le football estimant ne pas avoir de compétences suffisantes. Toutefois, l'activité est parfois proposée en fin de séance (quelle que soit l'APSA enseignée) et répond à un contrat de bonne conduite, envisagée alors le plus souvent comme « une activité récompense ».
- « Je n'ai pas les connaissances suffisantes pour proposer un cycle complet, je crains de ne pas pouvoir apporter grand chose à mes élèves, pourtant ils sont très demandeurs ! »
- « Les niveaux au sein de mes classes sont très hétérogènes, comment gérer ces différences ? Que faire avec les deux ou trois élèves spécialistes ? »
- « Je ne sais pas toujours comment gérer la mixité...Les filles s'ennuient rapidement et ne montrent guère de motivation. »
- « Mes élèves ne progressent pas, que faire ? »
- « Que pouvons-nous enseigner en 10 heures et quels progrès sommes-nous en mesure d'espérer dans une activité aussi technique ? »
- « Quand je propose des situations, mes élèves me disent : « Ce n'est pas du foot ! », ils ne veulent faire que des matchs ! Pourriez-vous nous proposer un panel de situations ludiques, motivantes et qui s'apparentent à du foot ! »
- « Même en étant spécialiste, j'ai parfois des difficultés à proposer des situations d'apprentissage diversifiées et motivantes qui répondent à un niveau « débrouillé », à des élèves évoluant en club, qui pensent ne plus rien avoir à apprendre. »
- « L'évaluation des sports collectifs est toujours une réelle difficulté, comment pouvons-nous faire en football ? »
- « Je ne suis pas spécialiste, les règles du football me semblent compliquées, que faut-il retenir du règlement ? »

Après réflexion, trois types de demandes apparaissent :

1. Programmer un cycle football en étant non spécialiste et faire progresser les élèves.
2. Gérer l'hétérogénéité des élèves (gestion de la mixité, gestion des niveaux de pratique).
3. Disposer d'un panel de situations répondant à la fois à un objectif de cycle, à la fois aux représentations et motivations des élèves.

Nous proposons alors aux stagiaires un contrat de formation (Cf. Sommaire du présent document) permettant d'arrêter les contenus du stage, de définir en quoi nous allons répondre aux demandes.

Le plan de formation est le suivant :

	Jeudi 22/04/04	Vendredi 23/04/04
9h – 10h15 (Salle)	Analyse de la demande Analyse didactique du football	Retour sur le Niveau 2 Présentation du Niveau 3
10h30 – 13h00 (Terrain)	Contenus d'enseignement (C.E) Niveau 1	C.E Niveau 3 L'évaluation en football
13h00 – 13h45	Repas	Repas
14h00 – 14h30 (Salle)	Retour sur le Niveau 1 Présentation du Niveau 2	
14h45 – 17h00 (Terrain)	C.E Niveau 2	

[sommaire](#)

2. TRAITEMENT DIDACTIQUE DU FOOTBALL

a) Définition : (logique interne)

Le football, comme tout sport collectif, est une activité qui consiste à gérer collectivement un rapport dialectique d'opposition et de coopération afin d'atteindre les objectifs interactifs et contradictoires qui consistent à mettre le ballon sans les mains dans la cible adverse tout en protégeant sa propre cible.

b) Problèmes fondamentaux :

- Le football se joue essentiellement avec les pieds, le ballon ne peut être appréhendé, pris ou gardé. C'est une activité très technique, spécifique et difficile.
- Frapper le ballon tout en conservant son équilibre ce qui nécessite un équilibre unipodal renforcé, une dissociation des actions des membres inférieurs, une coordination renforcée entre les membres inférieurs et supérieurs.
- Le football est une activité hautement informationnelle entre la prise en compte des partenaires, adversaires, du ballon et de la cible.
- Gestion du couple risque/sécurité : risque pour progresser vers la cible adverse et sécurité pour progresser sans perdre la balle et donc la conserver / produire de la certitude pour ses partenaires et de l'incertitude pour les adversaires.

c) En termes de ressources :

- Bio informationnelles : organisation de l'information à partir d'un choix d'indices élevé (mouvements, trajectoires de balles, placements des partenaires / adversaires). Il s'agit d'accroître son champs de vision périphérique.
- Bio mécaniques : coordination, synchronisation, dissociation, organisation segmentaire, adaptation, déplacement et manipulation de ballon.
- Bio affectives : accepter les autres, jouer avec eux et faire que tout projet individuel s'inscrive dans un projet collectif, différencier les rôles et gérer les rapports de force.
- Bioénergétiques : endurance (capacité, puissance), vitesse (réaction, de course), force et souplesse.

d) **Les atouts de l'expert** : Le joueur expert dispose de quatre bagages :

1. Un bagage physique :
 - Endurance
 - Vitesse
 - Force et souplesse
 - Maîtrise corporelle (espaces et appuis), coordination.
2. Un bagage technique : de plus en plus vite avec de moins en moins d'espace.
 - Maîtrise du ballon
3. Un bagage tactique :
 - Aide au P.B
 - Demande du ballon en mouvement
 - Passer et suivre
 - Utilisation des espaces
 - Couverture en défense
 - Bascule attaque/défense
4. Un bagage mental :
 - Volonté
 - Vie de groupe
 - Concentration, effort (entraînement)

e) **Les enjeux éducatifs** : Pourquoi est-il intéressant de programmer FOOTBALL ?

Des études récentes (**O. BESSY**) montrent que la part consacrée au football, dans les collèges, devient de plus en plus réduite. A cela, il y a plusieurs raisons :

- Il est difficile d'enseigner le football lorsqu'il y a des « foteux », ce que les enseignants proposent ne correspondant pas toujours à ce qu'ils attendent.
- La mixité est un obstacle difficilement surmontable. Si on admet que le football a un marquage corporel très fort, faut-il pour autant l'interdire aux filles ? Le rôle de l'enseignant n'est-il pas d'engager les filles à vivre un rapport d'opposition et les garçons à maîtriser davantage ce rapport ? Il faut donc prendre en compte le sens qu'attribuent les filles à l'activité, pour les conduire vers la logique de l'activité, c'est-à-dire jouer pour marquer, gagner. Ce travail incite les filles à rompre avec leur représentation : jouer pour échanger.
- La différence de niveau entre les élèves qui jouent en club et les autres.

Pourtant, la pratique du football en milieu scolaire présente de multiples intérêts, nous en relèverons trois soulignant chacun une dimension majeure de l'activité.

- Un intérêt éducatif (dimension psychomotrice) : le football sollicite les processus sensori-moteurs d'appréciation des trajectoires et des vitesses des mobiles en jeu et d'adaptation de ses propres déplacements à ces appréciations. Le football permet de développer chez l'élève des capacités de contrôle et de vitesse : contrôle gestuel du fait du ballon qui ne peut être appréhendé (jeu au pied uniquement), contrôle émotionnel par la gestion du rapport de forces (et contacts), enfin vitesse de réaction d'une part, vitesse de prise de décision d'autre part.
- Un intérêt socio-relationnel (dimensions cognitive et méthodologique) : Les pratiques sportives collectives sont connues pour leurs vertus socialisantes. Toutefois on aurait tort de penser qu'il suffit de mettre des élèves en situation de jeu collectif pour qu'ils développent spontanément des conduites solidaires : il n'est qu'à observer les élèves ou bien les comportements franchement individualistes de certains joueurs de haut niveau. Il faut considérer que ces « savoir-être en groupe » s'acquièrent, et peuvent être avantageusement enseignés au moyen des sports collectifs.

Très proches de ces attitudes, d'autres types de ressources plus méthodologiques sont sollicitées dans les jeux collectifs : il s'agit de savoirs pour apprendre (gestion des conflits socio-cognitifs...) et produire en groupe (produire du jeu, en action, produire des stratégies de jeu, lors des phases de réflexion...).

- Un intérêt intégrateur et citoyen (dimensions éthique et morale) : le football comme bon nombre d'autres sports collectifs est une activité réglementée qui d'une part incite à l'engagement physique notamment lors des luttes pour la récupération de la balle, d'autre part contraint cet engagement en le réglementant.
Les élèves, en particulier ceux présentant des difficultés d'intégration sociale ou scolaire ont souvent du mal à instaurer ce compromis entre, d'un côté l'envie de gagner et d'avoir la balle et de l'autre le respect, non seulement de la règle, mais plus largement de l'adversaire et de l'arbitre. L'accès au « contrat ludique » (acceptation que le respect de l'éthique est l'affaire de tous) est une opération de socialisation et une affaire d'apprentissage.
Le football souffre aussi, dans les représentations, souvent importantes, qu'il suscite chez les jeunes, de sa popularité et de sa surmédiatisation. Les exploitations et récupérations de tous ordres dont fait l'objet le jeu de haut niveau ont conduit à de véritables déviances morales (tricheries, individualisme...) que de trop nombreux élèves ont pris en modèle et importent en cours d'EPS. La déconstruction de ces apprentissages constitue un défi pour l'enseignant et sans doute une partie de sa mission. Elle constitue aussi une opération de socialisation.

[sommaire](#)

3. LES PRINCIPES GENERAUX DE LA TECHNIQUE

- Définition : La technique, c'est d'abord le rapport joueur/ballon. C'est la manière de se servir du ballon dans les conditions normales de jeu avec des partenaires et des adversaires mais c'est aussi et surtout du jeu en mouvement.
- Remarque : La technique est conditionnée par le ballon et les surfaces de contact. Le ballon est une sphère élastique (et permet donc les contacts et les rebonds), deux principes régissent les surfaces de contact : la précision croît avec la surface, la vitesse donnée au ballon est d'autant plus grande que la surface utilisée est petite.
- Les différentes surfaces de contact : les pieds (coup de pied, intérieur, extérieur, pointe, talon, semelle, arrête interne), les genoux, les cuisses, la poitrine et la tête.
- Les facteurs de réussite d'un bon geste technique :
 - Etre bien placé sur la trajectoire, en sentir la forme et l'intensité,
 - Assurer le pied d'appui : avoir un bon équilibre (équilibre unipodal), rôle des bras,
 - Bonne orientation et tonicité exacte de la surface (relâchée sur contrôle, dure sur frappe),
 - Au moment du geste, concentrer le regard sur le ballon.
- Les gestes techniques du football :

Prendre le ballon

- Le contrôle : geste technique qui permet de se rendre maître du ballon afin d'enchaîner par un autre geste technique : conduite, dribble, passe ou tir.
- Les techniques défensives : geste technique qui permet de prendre le ballon dans les pieds de l'adversaire. Nous distinguons trois types de gestes défensifs : le tackle, la charge et le contre.

Acheminer ou faire progresser le ballon vers le but adverse

- La conduite, le dribble : geste technique qui permet d'acheminer le ballon individuellement dans un espace libre (la conduite de balle) ou en présence d'adversaires (le dribble).
- La passe : geste technique qui permet de transmettre le ballon à un partenaire afin de progresser vers le but adverse ou de conserver le ballon.

Conclure

(Éléments de la passe : longueur, nature, direction, destination)

- La tête : geste technique qui permet l'utilisation du ballon lorsque celui-ci est en l'air.
- Le tir : geste technique qui permet la conclusion. (le ballon est soit arrêté, en mouvement ou aérien)

[sommaire](#)

4. L'ASPECT TACTIQUE

- Définition : réponse individuelle du joueur (ou de plusieurs joueurs) à une situation de jeu.
- Le registre tactique se constitue en phase d'attaque de principes généraux régissant le jeu comme le jeu en mouvement, la recherche des espaces libres, le démarquage (appui, soutien...), les communications PB/NPB (passe et va...) et le jeu au poste plus spécifique. La tactique défensive s'est notablement étoffée au cours de ces dernières années influencée par l'évolution du jeu de haut niveau. Aux comportements anciens de permutations, couvertures, recul frein...sont venues s'ajouter de nouvelles actions indispensables aux stratégies de défense haute en « pressing ».

[sommaire](#)

5. QUELQUES REGLES FONDAMENTALES DU FOOTBALL

- Pour marquer, il faut faire pénétrer le ballon dans une cible verticale, gardée par un joueur appelé gardien et pouvant se servir de ses bras.
- Il est interdit de jouer avec les bras.
- Les déplacements des joueurs sont libres mais limités en attaque par la règle du hors-jeu (Cf. chap. Les lois du jeu)
- La conquête du ballon est réglementée, la charge épaule contre épaule est autorisée.

6. LES LOIS DU JEU

LOIS	FOOTBALL A 5 (Débutants)	FOOTBALL A 7 (Poussins)	FOOTBALL A 9 (Benjamins)	FOOTBALL A 11
N°1 Le terrain	35/45 sur 20/25m Buts : 1,50 sur 4m Penalty à 6m	50/75 sur 45/55m Buts : 2,10 sur 6m Penalty à 9m	60/70 sur 45/55m Buts : 2,10 sur 6m Penalty à 9m	90/120 sur 45/90m Buts : 2,44 sur 7,32m Penalty à 11m
N°2 Le ballon	Taille 3	Taille 4	Taille 4	Taille 4 en 13ans Taille 5 en 15ans et plus
N°3 Les joueurs	5 + 3	7 + 3	9 + 3	11 + 3
N°4 L'équipement	Maillot numéroté, short, bas, et protège- tibias obligatoires	IDEM	IDEM	IDEM
N°5 L'arbitre	Pas d'arbitre	Arbitre (directeur de jeu et chronométrateur)	Arbitre (directeur de jeu et chronométrateur)	Arbitre (directeur de jeu et chronométrateur)
N°6 Arbitres assistants	NON	OUI (2)	OUI (2)	OUI (3 au haut niveau)
N°7 Durée du match	Maximum 40' (3 à 4 matchs de 10')	Maximum 50' (3 à 4 matchs de 12')	2 X 30'	2 X 35' en 13ans 2 X 40' en 15ans 2 X 45' cat. sup.
N°8 Le coup d'envoi	Vers l'avant et on peut marquer directement en frappant si l'on veut			
N°9 Ballon en jeu	Le ballon est en jeu lorsqu'il est dans les limites du jeu Le ballon est hors du jeu lorsqu'il a franchi entièrement les lignes			
N°10 But marqué	Le but est marqué lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but			
N°11 Hors-jeu	Pas de hors-jeu	Dans la zone des 13m		Un joueur est HJ lorsqu'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon au moment où celui-ci est joué. Il n'est pas HJ si il est dans sa surface de terrain, si il est à la même hauteur que l'avant dernier adversaire (ou les deux derniers), sur un coup de pied de but (6m), sur un corner et sur une remise en touche.
N°12 Fautes et comportement anti-sportif		Passé en retrait au gardien autorisée	Passé en retrait au gardien interdite	Frapper, magner de la main, pousser, tenir, sauter sur un adv., charger, cracher sur un adv., donner un coup, passer un croc en jambe

N°13 Coups francs	Tous directs avec adv. à 6m	Directs ou indirects avec adv. à 9,15m
N°14 Coup de pied de réparation	Dans la surface de réparation, penalty Hors de la surface, sur le terrain, pénalité à 13m	Penalty, avec tous les joueurs à 9,15m
N°15 Rentrée en touche	R.A.S (se fait avec les mains, les deux pieds collés au sol)	
N°16 Coup de pied de but	Il est possible de marquer directement (pas de HJ sur 6m)	
N°17 Coup de pied de coin	R.A.S (adv. à 9,15m)	

[sommaire](#)

7. LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Au collège

	COMPETENCES SPECIFIQUES	COMPETENCES PROPRES	COMPETENCES GENERALES
--	----------------------------	------------------------	--------------------------

SIXIEME
(BO n°29
1996)

	<p>EN ATTAQUE</p> <p>1. NE PAS PERDRE LE BALLON</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposer du maximum de receveurs potentiels - Augmenter les possibilités d'échange (appuis / soutiens) - Anticiper pour augmenter les solutions pour le P.B - Utiliser le maximum d'espace sur le terrain - Jouer dans la largeur <p><u>Pour le porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenir le ballon loin de l'adversaire et près de soi - Protéger son ballon (notion de corps obstacle) - Passer rapidement son ballon (passe appuyée) en dehors du volume défensif de l'adversaire de son partenaire <p><u>Pour le non-porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer à distance de passe et hors de portée du défenseur - Rompre l'alignement P.B / Déf / N.P.B - Se déplacer en changeant de rythme <p>2. JOUER EN MOUVEMENT</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Multiplier les appels de balle vers la cible - Varier les rythmes de déplacements - Limiter les touches de balle <p><u>Pour le porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer dans la course du receveur - Jouer en déviation - S'informer avant de recevoir <p><u>Pour le non-porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Recevoir le ballon en mouvement - Se déplacer dans le champ visuel du porteur de balle 	<ul style="list-style-type: none"> - S'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire : Différencier jouer contre et jouer avec Se reconnaître attaquant ou défenseur Intégrer la notion de cible <ul style="list-style-type: none"> - Respecter dans le jeu les règles essentielles du sport collectif pratiqué <ul style="list-style-type: none"> - Faire des choix élémentaires permettant d'atteindre la cible : Jouer seul ou avec un partenaire Tirer ou passer Jouer court, jouer long <ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser quelques techniques nécessaires à la forme de jeu développée et relative : A l'occupation de l'espace A l'action de tir et de marque Au déplacement éventuel avec la balle A la liaison receveur / non receveur, porteur / non porteur lorsqu'elle est nécessaire et possible. <p><u>Commentaire :</u> En sixième, les compétences et connaissances à acquérir dans le cadre d'un jeu à effectif réduit doivent permettre, en coopération avec les partenaires, de mettre en difficulté l'équipe adverse et de valoriser un jeu vers le but.</p>	<p>L'engagement physique et la mise en jeu de la personne dans toute sa dimension, caractéristiques de l'EPS, donnent un sens particulier aux rapports que l'élève établit avec la règle et qu'il vit concrètement au cœur même des apprentissages.</p> <p>La maîtrise des réactions émotionnelles, le dosage de l'effort et l'identification des facteurs des risques corporels aident l'élève à organiser ses apprentissages, seul ou avec d'autres.</p> <p>Des relations particulières se dégagent entre l'EPS et d'autres disciplines. Ainsi en sixième, est privilégié ce qui permet à l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>au plan individuel :</u> D'identifier le but, les résultats et les principaux critères de réussite de l'action motrice, De connaître les risques et respecter les règles liés aux activités pratiquées et aux équipements utilisés, D'être attentif et de maintenir une vigilance face aux événements, De maîtriser ses émotions. - <u>au plan des relations avec autrui :</u> D'éprouver sa volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire, D'accepter la décision d'un arbitre ou l'appréciation d'un juge, De savoir perdre ou gagner loyalement. <p>L'accès concret à ces valeurs participe de l'éducation du futur citoyen (dvpt d'une attitude active et critique vis-à-vis des spectacles et des pratiques sportives).</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>en relation avec d'autres disciplines :</u> Identifier les effets de la motricité et de l'effort physique sur le corps (en relation avec SVT...) Identifier les caractéristiques et les contraintes de l'environnement (en relation avec SVT...) De savoir s'exprimer à propos des apprentissages moteurs, enrichir son vocabulaire et maîtriser la langue passent, en sixième, par la capacité à décrire ce que l'on fait et ce que font les autres.
	<p>3. CREER ET UTILISER LES ESPACES LIBRES</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixer la défense dans une zone pour jouer dans l'autre - Alternier jeu direct ou indirect : jeu court / jeu long 	<ul style="list-style-type: none"> - Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu : <p><u>En attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> PB (passeur, tireur, éventuellement dribbleur) NPB (appui, soutien, relais) 	<p>En 6^{ème}, dans les apprentissages comme dans les relations avec autrui, les élèves ont été confrontés à la nécessité de la règle, dont l'intégration reste un objectif du cycle central.</p> <p>En 5^{ème}/4^{ème}, ils doivent construire les compétences nécessaires pour organiser et faciliter les apprentissages poursuivis et établir des relations positives (bien-</p>

<p>CYCLE CENTRAL (BO n° 1997)</p> <p>SUITE CYCLE CENTRAL (BO n° 1997)</p>	<p>- Alternner jeu en profondeur / jeu dans la largeur</p> <p><u>Pour le porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fixer l'adversaire pour libérer des partenaires - Renverser le jeu - Jouer en appui, jouer dans l'espace libre <p><u>Pour le non-porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer loin des défenseurs dans les espaces libres, dans les intervalles, dans le dos des défenseurs - Utiliser les changements de vitesse et de direction - Faire des appels dans la largeur pour dégager des espaces et notamment les couloirs latéraux <p>4. CREER L'INCERTITUDE</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Préserver l'alternative jeu direct / jeu indirect - Attirer l'adversaire dans une zone pour conclure dans l'autre - Changer de rythme - Augmenter le nombre de joueurs concernés par l'action - Occuper tout l'espace <p><u>Pour le porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Feinter : combiner les changements de rythme, d'espace, d'orientation, de segments de conduite - Feinter la passe, le tir, le dribble : s'engager d'un côté, donner, aller tirer ou passer de l'autre <p><u>Pour le non-porteur de balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Feinter : les déplacements en combinant les changements de rythme, de direction, multiplier les appels de balle <p>EN DEFENSE (s'organiser collectivement pour)</p> <p>5. S'OPPOSER A LA PROGRESSION DE LA BALLE EN REDUISANT L'INCERTITUDE</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire le nombre de receveurs potentiels - Anticiper les actions adverses - Décoder rapidement le système de jeu adverse - Déterminer un code commun au sein de la défense <p><u>Pour le joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer, jauger et surveiller son adversaire direct - Coordonner la défense - Générer la progression du ballon et/ou du porteur en le harcelant, en pesant sur sa conduite - Réduire l'espace et le mouvement <p>6. S'OPPOSER A LA PROGRESSION DE LA BALLE EN REDUISANT L'ESPACE ET</p>	<p><u>En défense :</u> interception, gêne...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire : Exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie), Occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense, Se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires, Identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé, Enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif <ul style="list-style-type: none"> -Maîtriser les solutions nécessaires pour : Utiliser des espaces permettant d'agir en attaque et en défense, Agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense, Pouvoir atteindre la cible. <ul style="list-style-type: none"> - Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté. <p><u>Commentaire :</u> A l'issue de la classe de 4^{ème}, dans les matchs où l'effectif des équipes est adapté, les compétences acquises doivent permettre à l'élève de s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque placée. Il doit pouvoir mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu.</p>	<p>être) et utiles (entraide avec leur entourage)</p> <p>Ainsi, en 5^{ème} et 4^{ème} est privilégié ce qui permet à l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>au plan individuel :</u> De mettre en relation les informations éprouvées personnellement au cours de l'action (repères sensoriels) et les informations externes apportées par les effets observables de la réalisation, D'apprécier et d'adapter les procédures utilisées dans l'action au regard des résultats à obtenir : élaborer une stratégie personnelle d'apprentissage utilisant la connaissance des résultats, D'apprécier et réguler ses possibilités et ses ressources au regard des actions à entreprendre, De connaître les principes d'un échauffement et de les mettre en œuvre avec l'aide de l'enseignant. - <u>au plan des relations à autrui :</u> D'élaborer en commun des stratégies d'actions collectives et des procédures d'entraide dans les apprentissages, De comprendre et de mettre en œuvre les conditions pour agir en sécurité (connaissance du matériel, des règles collectives et individuelles de sécurité), de savoir demander de l'aide et d'apporter parades et assurances actives, D'accepter différents rôles et responsabilités au sein d'un groupe (arbitre, entraîneur, juge...) - <u>en relation avec d'autres disciplines :</u> De se familiariser avec les règles d'hygiène de vie, De comprendre les effets des apprentissages et de l'entraînement sur le dvlpt corporel, De mieux connaître les caractéristiques contraignantes du milieu physique naturel (géographie, écologie) ou artificiel (caractéristiques physiques des matériaux utilisés pour les pratiques), De participer activement à la vie associative sportive ou culturelle de l'établissement.
---	--	---	---

	<p style="text-align: center;">LE MOUVEMENT</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier rapidement son système de défense : permuter, presser... - Limiter les espaces libres, alterner défense de zone et défense individuelle - Orienter l'attaque vers une zone afin de la maintenir hors de portée de la cible - Définir les rôles de chacun dans le jeu <p><u>Pour le joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer le secteur d'action privilégié de son adversaire direct - Réduire son espace de jeu - Orienter le P.B dans un espace réduit et éloigné de la zone de vérité <p>7. RECUPERER LE BALLON</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gérer la progression de l'adversaire - Marquer tous les joueurs - Organiser le pressing <p><u>Pour le joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher l'interception - Harceler le porteur - Jouer sur les trajectoires pour isoler le porteur de ses partenaires <p>8. DEFENDRE LA CIBLE</p> <p><u>Pour l'équipe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Disposer d'un maximum de joueurs entre le ballon et le but - Couvrir en permanence l'axe du but - Renvoyer l'attaque à la périphérie <p><u>Pour le joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se livrer inutilement - Couvrir ses partenaires - Empêcher le tir - Se replier rapidement en regardant le ballon 		
--	---	--	--

TROISIEME
(BO n°10
1998)

L'activité programmée en 3^{ème} a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. L'accent sera mis sur :

- L'optimisation des compétences attendues au niveau de la 4^{ème}. On recherchera essentiellement à ce stade l'intensité et le dynamisme des actions.

Cette consolidation doit permettre de stabiliser et d'automatiser un certain nombre de compétences spécifiques à l'activité pratiquée, en vue d'une plus grande efficacité au service d'un projet d'action collectif.

- En situation, une plus grande compréhension des modifications des rapports de force et de leurs implications sur les choix offensifs ou défensifs, une meilleure maîtrise de l'alternative entre un jeu personnel et un jeu collectif.
- Un retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques pour mieux ajuster les actions ou les stratégies au regard des effets produits.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège s'exprimeront comme pour les niveaux précédents dans une situation de jeu réelle mais adaptée. Elles devront permettre à l'élève :

- De s'inscrire en attaque, dans une organisation collective axée sur l'action de marque en condition favorable, autour de la gestion de l'alternative :

Jeu rapide ou de contre-attaque lors d'un rapport de force favorable,
Jeu plus stabilisé proche de la cible (ou attaque différée), face à une défense qui s'organise.

- De s'inscrire en défense, dans une organisation collective adaptée aux caractéristiques de l'attaque développée :

Reconquête de la balle,
Protection de la cible.

L'activité programmée en 3^{ème} est nouvelle ou fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives, l'accent est mis sur :

- Le réinvestissement des compétences acquises antérieurement et leur exploitation dans la nouvelle activité, eu égard aux objectifs de la 5^{ème} et de la 4^{ème}. Exemples : la perception des espaces libres, la notion de couloir de jeu direct, la progression assurée du ballon vers l'espace de marque (« gagne-terrain »)...
- Le développement des techniques nécessaires au niveau de jeu attendu en 5^{ème} et 4^{ème}.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège doivent permettre à l'élève, dans une situation de jeu réelle mais adaptée de :

- Développer en attaque les conduites utiles à la gestion collective de l'alternative, faire progresser la balle rapidement vers la cible ou de façon plus assurée (« jeu rapide » ou « gagne-terrain »),
- S'inscrire en défense dans un jeu de reconquête de la balle.

Dans tous les cas, les acquisitions des élèves sont à renforcer tout au long du cursus, par la mise en évidence de liens pouvant exister entre les différents sports collectifs abordés.

Ces corrélations pourront faciliter des réinvestissements plus rapides d'une activité à l'autre et aider la consolidation d'acquis antérieurs. Elles peuvent se retrouver entre autres dans :

- L'appropriation et le réinvestissement de la logique de coopération sous-tendue par la pratique des sports collectifs (l'action individuelle mise au service du groupe),
- La structuration de moyens de communication entre partenaires à partir de mises en relation d'événements communément partagés en jeu.
- La tenue de différents rôles sociaux afférents à la pratique des sports collectifs :

Liés à la connaissance et au respect des règles permettant le bon déroulement de l'activité au niveau concerné (joueurs, arbitres),
Liés à la compréhension et à la reproduction de procédures d'échauffement.

Au lycée (B.O N°5 hors-série du 30 août 2001)

FOOTBALL	COMPETENCES ATTENDUES		CYCLE TERMINAL NIVEAU 1
<p>Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>			
CONNAISSANCES : informations	CONNAISSANCES : procédures		
<ul style="list-style-type: none"> - Principes généraux d'attaque et de défense et de leur interaction - Indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces - Nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique - Importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique - Evolution du football - Règlement, sa logique, son évolution - Gestion des ressources durant la rencontre 	Techniques et tactiques	Connaissances de soi	Savoir-faire sociaux
	<p>L'équipe utilise un espace de jeu offensif maximal afin de surpasser une défense étagée qui cherche, à partir du harcèlement du porteur, à récupérer le ballon. Les joueurs peuvent tenir des rôles définis.</p> <p>La défense :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elle est individualisée et organisée en lignes de défense sur un demi-terrain pour : S'entraider pour ralentir, dissuader Récupérer le ballon par des duels et se replacer pour intercepter Protéger son but <p>L'attaque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elle s'organise autour de l'occupation de l'espace de jeu effectif maximum : Utiliser les couloirs latéraux et enchaîner les actions sur la base de soutiens offensifs proches et lointains. Déséquilibrer par des duels pour créer un espace pour l'engagement du tireur, jouer la contre-attaque - Elle enchaîne les actions sur la base des gestes fondamentaux pour : Augmenter les possibilités de tir et de trajectoires en utilisant différents types de frappes S'engager dans un passe et va, dans un passe et suit Repérer, créer et exploiter un surnombre (fixer-donner, appeler, feinter, s'engager) <p>Gardien de but : enchaîner arrêt-relance</p>	<p>Avant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se prépare physiquement (échauffement général et spécifique) <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise de façon optimale les ressources possédées au regard des modalités d'actions possibles - Maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles : agressivité envers l'ensemble des joueurs et arbitres et affectivité due au contact - Adapte ses choix à l'évolution du jeu <p>A la fin de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -apprécie objectivement le niveau de sa prestation 	<ul style="list-style-type: none"> - Se forme au rôle d'arbitre (règlement, placement, gestes, attitude) - Observe : recueille les données pour élaborer un projet collectif - Manage : pendant et après l'action, se concerta et analyse pour être efficace - Construit collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe : accepter la défaite, accepter et respecter les décisions de l'arbitre, faire et accepter les critiques constructives, respecter l'adversaire, accepter les erreurs de ses partenaires... - Respecter l'adversaire, l'arbitre et les règles en tant que spectateur - Intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel (interdiction de déséquilibrer l'adversaire, de la retenir...)
<p>SITUATION PROPOSEE</p> <p>Rencontre arbitrée à 6 contre 6 sur un terrain de football à 7 se déroulant en 2 mi-temps de 8 min. avec 2 min. de récupération. Il s'agit de rechercher le gain de la rencontre. Un but vaut 1 point. Les règles sont adaptées en ce qui concerne le hors-jeu (un joueur attaquant ne peut se positionner en attente dans la zone du gardien avant que le ballon n'y pénètre, les coups francs (indirects), le gardien qui ne peut sortir de sa surface de jeu (13 m. depuis la ligne de but).</p>			

FOOTBALL	COMPETENCES ATTENDUES		CYCLE TERMINAL NIVEAU 2
Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.			
CONNAISSANCES : informations	CONNAISSANCES : procédures		
<ul style="list-style-type: none"> - Principes généraux d'attaque et de défense et de leur interaction - Gestion des ressources durant la rencontre - Indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces - Importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique - Evolution du football - Règlement, sa logique, son évolution - Nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique 	Techniques et tactiques	Connaissances de soi	Savoir-faire sociaux
	<p>L'équipe aide le porteur qui cherche à libérer des espaces face à une défense qui réduit son espace de jeu pour récupérer la balle. Par rapport au niveau 1, ne sont abordés ici que les axes de complexification : ils s'organisent autour de la possibilité que les joueurs possèdent à tenir des rôles définis tant en attaque qu'en défense et à pouvoir tenir différents rôles suivant le contexte.</p> <p>La défense : - L'équipe se constitue en réseau (bloc ou ligne) pour : Faire reculer Interdire l'accès au but et protéger le secteur central Récupérer le ballon en exerçant une pression (gêner, ralentir, dissuader, intercepter) et jouer la contre-attaque (seul ou à plusieurs)</p> <p>L'attaque : - Elle augmente son potentiel d'action : Par la recherche de la fixation collective pour transmettre à un joueur seul ou pour renverser Par la recherche de la vitesse d'exécution Par l'utilisation des actions pour et par les partenaires - les joueurs peuvent à partir de la lecture du jeu : déborder, centrer, changer d'aile, jouer court et long, jouer lent et/ou vite...</p> <p>Gardien de but : ce rôle fait l'objet d'un apprentissage spécifique qui pourra concerner tous les joueurs</p>	<p>Avant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se prépare physiquement (échauffement général et spécifique) <p>Pendant la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilise de façon optimale les ressources possédées au regard des modalités d'actions possibles - Maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles : agressivité envers l'ensemble des joueurs et arbitres et affectivité due au contact - Adapte ses choix à l'évolution du jeu <p>A la fin de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -apprécie objectivement le niveau de sa prestation 	<ul style="list-style-type: none"> - Se forme au rôle d'arbitre (règlement, placement, gestes, attitude) - Observe : recueille les données pour élaborer un projet collectif - Manage : pendant et après l'action, se concerta et analyse pour être efficace - Intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel (interdiction de déséquilibrer l'adversaire, de la retenir...) - Construit collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe : accepter la défaite, accepter et respecter les décisions de l'arbitre, faire et accepter les critiques constructives, respecter l'adversaire, accepter les erreurs de ses partenaires... - Respecter l'adversaire, l'arbitre et les règles en tant que spectateur
<p>SITUATION PROPOSEE Rencontre arbitrée à 6 contre 6 sur un terrain de football à 7 se déroulant en 2 mi-temps de 8 min. avec 2 min. de récupération. Il s'agit de rechercher le gain de la rencontre. Un but vaut 1 point. Les règles sont adaptées en ce qui concerne le hors-jeu (un joueur attaquant ne peut se positionner en attente dans la zone du gardien avant que le ballon n'y pénètre, les coups francs (indirects), le gardien qui ne peut sortir de sa surface de jeu (13 m. depuis la ligne de but).</p>			

Au lycée professionnel (B.O N° 39 du 24 octobre 2002)

FOOTBALL NIVEAU 1	Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace et la vitesse de progression de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer par interception le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et des règles.
NIVEAU 2	Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.
NIVEAU 3	Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution, l'utilisation de l'espace lointain et aérien et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.

Ref Hétérogénéité des niveaux de pratiques en Football partie 1 in Site EPS