

FOOTBALL

I] DEFINITION :

Coordonner ses actions en vue d'amener un ballon sans utiliser ses bras dans une cible verticale défendue par un autre groupe aux intérêts opposés.

II] ENJEUX DE FORMATION :

- général F cf les 3 objectifs de l'EP.S (arrêté du 24/03/93 repris par PINEAU «Introduction à la didactique de l'EP.S» Dossier EP.S n°8 1991) F BO 18/06/96

F Amélioration bio-informationnelle (visuelle, proprioceptive, extéroceptive, labyrinthiques, et kinesthésique).

F Amélioration bio-mécanique, bio-énergétique, bio-affective (émotion forte seul et devant les autres, assumer les rôles de def et att).

F Amélioration sociale (pratiquant, observateur, évaluateur, aide, arbitre, conseiller, sécurité

- spécifique F
- développer des stratégies collectives pour résoudre un problème
 - développer une motricité spécifique à l'activité (avec les pieds ce qui induit une contradiction entre la priorité à accorder à la vision du ballon ou la vision du jeu)
 - maîtrise d'une activité appartenant fortement à notre culture
 - savoir s'organiser collectivement et individuellement
 - utiliser et obéir à un règlement (citoyenneté)
 - confronter l'élève à une situation où la prise d'information est multiple
 - développer des ressources énergétiques

III] REPRESENTATION DES ELEVES :

- activité fortement médiatisée
- connotation masculine, professionnelle, tricherie, violence, dopage (images à casser à tout prix)
- forte identification aux stars et au haut niveau
- apparition du foot des cités

IV] PROBLEMES FONDAMENTAUX :

- assurer contradictoirement et dans la même action l'attaque du camp adverse et la défense de son propre camp (Metzler Spirales n°1)
- résoudre le rapport de force att/déf
- résoudre le problème de la mixité
- l'organe locomoteur est à la fois manipulateur d'où difficulté certaine
- diminuer le nombre d'informations par un jeu à effectif réduit
- passer d'un projet individuel à un projet collectif

V] RESSOURCES SOLLICITES :

Bioénergétiques	<ul style="list-style-type: none">- anaérobie alactique (sprint)- anaérobie lactique (tenir 90 minutes à allure soutenue)- aérobie (longueur globale du match)
Bioinformationnelles et cognitives	<ul style="list-style-type: none">- analyse d'une situation et choix d'une action par rapport à la présence de partenaires et d'adversaires.- attention sélective.

Biomécaniques	- amélioration des qualités musculaires, tendineuses, articulaires.
Affectives	- maîtrise des émotions face aux autres joueurs et à la balle. - acquisition de volonté, de combativité en situation compétitive.

VI] TEXTES OFFICIELS :

Nous allons ici aborder l'aspect institutionnel, en relevant tous les textes officiels généraux et spécifiques à l'activité. Nous ne faisons pas cela dans un souci d'exhaustivité, mais plutôt afin de lister ce que nous pensons être important qu'un enseignant connaisse avant de se lancer dans cette APSA.

*** Généraux :**

- Mission du professeur du 29/05/97
- Loi du 10 juillet 1989 dite d'Orientation (loi Jospin) modifiée le 04/08/94 par F. Bayrou
- Charte des programmes de février 1992
- l'arrêté du 24 mars 1993 sur les 3 objectifs de l'EP.S (développement organique et foncier, ouverture sur un domaine culturel, et gestion de sa vie physique future), modifié par les trois finalités de l'EPS du BO 18/06/96.
- l'arrêté de 1989, Décret 1990, Circulaire 1991 sur la notion d'Inaptitude (remplace la Dispense), où le médecin énonce l'incapacité en terme d'incompétence fonctionnelle. La course d'orientation peut devenir une APSA à forte dépense énergétique, l'enseignant devra veiller tout particulièrement sur les élèves dont l'état de santé au niveau cardio-pulmonaire déficient, d'après l'avis médical.
- Sécurité, note de service n° 94-116 du 9/04/1994, paru au BO n°11 du 17/03/94 :
 - * état des équipements : fixation poteaux de buts décret du 04/06/96 qui en impose la vérification périodique.
 - * organisation des lieux : ateliers, plusieurs situations de jeu à la fois.....
 - * consignes données aux élèves: règles d'organisation et de réalisation et surtout de sécurité à respecter.
 - * maîtrise du déroulement du cours : surveillance effective devant permettre de repérer et faire cesser tous comportements dangereux.
 - * caractère dangereux ou pas de l'activité : notion toute relative (cf Martinet EP.S n°255 «Le risque en toute sécurité»; Wilde et sa théorie de l'homéostasie du risque; Touchard-Eisenbeis «L'éducation à la sécurité» Ed Revue EP.S 1995), l'enseignant d'EPS étant statutairement qualifié pour enseigner les APSA aux programmes.
- loi du 05 avril 1937 sur la Responsabilité civile et pénale (art.1382 et 1383 du code civil) (article 221-6,222-19, 222-20 du code pénal) qui considère comme homicide involontaire toute faute causée par maladresse, imprudence, inattention, négligence ou manquement à une obligation de sécurité ou de prudence. BO n°11 du 19/03/94 sur la Responsabilité civile et pénale des enseignants d'EP.S. Le code pénale a été modifié par la loi du 13/06/96 pour essayer de freiner ce risque de pénalisation (article 11bis A) qui indique que les fonctionnaires : «ne peuvent être condamnés pour des faits non intentionnels commis dans l'exercice de leur fonction que s'il est établi qu'ils n'ont pas accompli les diligences normales compte tenu de leurs compétences, du pouvoir et des moyens dont ils disposaient, ainsi que des difficultés propres aux missions que la loi leur confie». Au vue des jugements récents, il ne semble pas que la protection attendue soit effective.

- loi du 13/07/83 relative aux droits et obligations des fonctionnaires, l'article 11 leur accorde la protection de leur administration, l'article 28 leur donne la responsabilité des tâches qui leur sont confiées.

- Circulaires n° 96-248 du 25/10/96 qui organise différemment les déplacements d'élèves de collèges et de lycées en donnant une responsabilité effective aux décisions prises lors du C.A.

* Spécifique :

- BO n°29 du 18 juillet 1996 Programmes de 6ème. (4H BO n°25 20 juin 1996)

* se reconnaître attaquant et défenseur

* chercher à marquer plus de points que l'adversaire

* respecter les règles essentielles

* faire des choix élémentaires pour atteindre la cible (jouer seul, passer, tirer, jouer long ou court)

* maîtriser quelques techniques simples nécessaires au jeu

Les situations de jeu se feront à effectifs réduits.

(Les compétences spécifiques ne sont pas illustrées dans le livret n°6).

- BO n°1 HS du 13 février 1997 (5/4) (3H BO n°5 30/1/97). Les compétences propres données dans le livret n°1 de 1997 sont :

* occuper les rôles nécessaires à la continuité du jeu : en attaque, porteur de balle (passeur, tireur, dribbleur), non porteur (appui, soutien, relais) ; en défense, intercepter, gêner.

* exploiter à bon escient le jeu direct ou indirect.

* occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque comme en défense.

* enchaîner selon les cas des actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.

* appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.

Apparition d'un jeu de CA et d'un jeu face à une défense placée.

(Les compétences spécifiques ne sont pas illustrées dans le livret n°6).

- BO n°10 Hors série du 15/10/98 sur les programmes de 3ème (3Heures d'EPS par semaine BO n°5 30/1/97). Les compétences «propres» à acquérir seront :

* intensité et dynamisme des actions.

* tenue des différents rôles sociaux afférents aux sports collectifs.

* connaissance et respect des règles.

* reproduction et compréhension d'un échauffement.

Si l'activité programmée en 3ème a fait l'objet d'au moins 20 heures de pratique, les compétences spécifiques que l'on cherchera à stabiliser et à automatiser seront :

* meilleure maîtrise entre le jeu personnel et collectif.

* retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques.

* s'inscrire dans une organisation d'attaque autour de la gestion du jeu rapide ou de la contre-attaque, du jeu plus stabilisé ou de l'attaque différée face à une défense organisée, de la reconquête de la balle et de la protection de la cible.

Si l'activité a fait l'objet de moins de 20 heures de pratiques, l'accent sera mis sur :

* le réinvestissement des compétences acquises antérieurement (perception des espaces libres, notion de couloir de jeu direct, assurer la progression du ballon vers l'espace de marque)

* le développement nécessaire aux techniques de jeu attendues.

* s'inscrire en défense pour reconquérir la balle.

- BO n°6 et 7 HS 31/08/00 Nouveaux Programmes Lycée 2Heures d'EPS par semaine BO spécial n°4 23/09/93). Avec pour la classe de seconde la compétence suivante (handball) : « obtenir le

gain d'une rencontre de football en utilisant prioritairement la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à la récupérer le plus vite possible, dans le respect de l'autre et des règles ».

- et les connaissances d'informations :
- indices à prélever pour faire des choix efficaces
 - importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive
 - maîtriser son engagement physique
 - principes généraux d'attaque et de défense
 - évolution du football
 - règlement.

et les connaissances procédurales :

* au niveau technique et tactique :

- en attaque les élèves utilisent tout l'espace de jeu en profondeur et en largeur
- enchaîner les actions (tirs, passes, dribbles)
- le porteur de balle passe et reçoit la balle en mouvement
- le non-porteur s'écarte, joue en appui et en soutien
- en défense, les élèves freinent et gênent le porteur le plus loin possible de leur but

* au niveau de la connaissance de soi :

- se prépare physiquement avant la rencontre
- maîtrise ses réactions émotionnelles
- à la fin du match, apprécie objectivement sa prestation

* au niveau des savoir-faire sociaux :

- intègre les règles liées au contact corporel
- recueille les données pour élaborer un projet collectif
- construit collectivement des règles de fonctionnement de l'équipe
- respecte l'adversaire, l'arbitre et les règles.

- Le Brevet Collège 19/10/87, en attendant l'évaluation exacte du Brevet 2000.

- BO n°5 HS du 30/08/2001 : Programme de l'EPS dans le cycle terminal des lycées générales et technologiques.

Chaque activité physique permet une expérience dominante, porteuse de sens, elle favorise une diversité d'expériences corporelles. Dans chacune des situations d'enseignement, le professeur favorisera l'acquisition de connaissances, composées : d'informations sur l'activité, des techniques et tactiques significatives de cette activité, des connaissances sur soi, et des savoir-faire sociaux. Ils visera aussi l'acquisition de compétences regroupées dans deux dimensions : culturelle et méthodologique. En ce qui concerne les compétences culturelles, elles se déclinent en cinq types :

- réaliser une performance mesurée à une échéance donnée
- adapter ses déplacements a des environnements multiples, variés, nouveaux
- réaliser des actions à visée artistique ou esthétique
- conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- orienter et développer les effets de l'activité physique en vue de l'entretien de soi.

Chaque activité se caractérise fondamentalement par l'un d'entre eux, mais ils peuvent se combiner dans une même APSA.

Les quatre compétences méthodologiques sont prévues par le programme dans le respect des méthodes sollicitées lors de la confrontation aux APSA :

- s'engager avec lucidité
- concevoir des projets d'acquisition ou d'entraînement

- apprécier les effets de l'activité physique
- se confronter aux règles de vie collective.

Une attention particulière sera portée au premier type de compétence de cette dimension méthodologique, car il est important que les lycéens et lycéennes apprennent à maîtriser l'intensité de leur engagement physique et la gestion du risque, pour acquérir une plus grande autonomie dans les apprentissages et limiter les accidents corporels.

C'est neuf types de compétences sont attendues dans deux ensembles d'APSA, l'ensemble commun et l'ensemble libre.

Deux niveaux d'acquisition sont proposés aux élèves du cycle terminal :

- le niveau 1, qui définit le socle commun de connaissances et le minimum exigible.
- le niveau 2, qui permet aux élèves dès que cela est possible de viser ce niveau

d'exigences supérieures. Trente fiches sont proposées afin d'aider les enseignants dans leur programmation. Elles sont en fait la déclinaison du modèle publié dans le BO n°6 du 30/08/2000.

Avec les compétences niveaux 1 et 2 en annexe.

- Documents d'accompagnement livret n°2 mars 2002. Il poursuit la tâche du premier tome publié en mars 2001 sur l'illustration des différentes APSA. Le football est une APSA peut évaluer aux épreuves d'examens en EPS, elle reste perçue comme une activité essentiellement masculine. La motricité très spécifique de cette APSA, impose aux élèves de prendre très tôt des informations sur les autres joueurs, partenaires et/ou adversaires, pour anticiper leurs conduites motrices.

En classe de seconde, l'élève doit rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement l'espace et la vitesse de progression de la balle, et ce le plus rapidement possible dans le respect des autres et des règles, alors que la défense cherche à la récupérer par interception.

Cycle terminal : Les orientations recherchées dans le niveau 1 et 2 sont présentes dans le document de mars 2001.

- BO n°18 du 2/05/2002 : sur la nouvelle évaluation au baccalauréat général et technologique des élèves des établissements publics et privés sous contrat. Ceux-ci bénéficient soit d'un CCF en EPS, soit d'un examen ponctuel terminal. Les candidats présentant une inaptitude partielle ou d'un handicap physique attesté par l'autorité médicale scolaire ne permettant une pratique assidue des APSA bénéficient d'un contrôle adapté soit dans le cadre d'un CCF, soit dans le cadre d'un contrôle ponctuel terminal (deux épreuves adaptées, l'une au moins est choisie dans la liste nationale, ceux relevant du contrôle ponctuel terminal sur une épreuve adaptée) . Le CCF obligatoire d'EPS porte sur trois APSA appartenant à trois groupements différents, dont deux au moins sont inscrites dans la liste nationale, l'autre pouvant provenir d'une liste académique et dont une est obligatoirement collective. Le choix de menus n'est pas obligatoire. Il peut être imposé pour des établissements qui ne peuvent pas faire autrement. Pour chaque épreuve, l'évaluation donnera lieu à une note individuelle, à partir de conditions et de critères précisés dans le référentiel national. Cette évaluation sera faite par deux enseignants au moins dont le professeur du groupe classe. Chaque épreuve sera notée sur 20 et le total des trois épreuves sera divisé par trois donnant ainsi la note du baccalauréat EPS arrondie au point entier le plus proche. Un protocole d'évaluation doit être établi dans chaque établissement. Il précise le calendrier des contrôles et des rattrapages, et doit être porté à la connaissance des élèves et des familles au plus tard un mois après la rentrée scolaire. L'efficacité est notée au moins sur 60% de la note et le reste provient des compétences méthodologiques et des rôles sociaux. Le contrôle en CCF de l'EPS de complément comporte deux épreuves. La première porte sur une APSA de l'enseignement de diversification et d'approfondissement, différente de celles choisies pour l'évaluation de l'enseignement commun dans la mesure du possible. La seconde porte sur une APSA de l'enseignement de spécialisation et pour laquelle seule la performance est prise en compte pour 70% de la note. Cette note est complétée par un entretien à partir d'un dossier dont le sujet est choisi par un candidat. Cette évaluation est faite par deux examinateurs dont celui du groupe classe et donne une note sur 20 coefficient 2. Les élèves scolarisés dans les établissements publics ou privés sous contrat peuvent passer cette épreuve en CCF. Ceux qui n'auraient pas suivis l'enseignement facultatif peuvent toutefois présenter l'épreuve en examen ponctuel terminal. L'établissement doit proposer un référentiel d'évaluation sur le modèle du référentiel national des épreuves de l'enseignement

commun. Dans le cadre du CCF de l'enseignement facultatif, le candidat est évalué sur une épreuve soit nouvelle, soit déjà programmée dans l'enseignement commun. L'établissement doit proposer un référentiel d'évaluation sur le modèle du référentiel national des épreuves de l'enseignement commun. Les exigences correspondent à ce qu'il est possible d'atteindre à l'issue de 60 heures de pratique au moins (75% de la note sur une prestation et 25% sur un entretien). Deux enseignants doivent évaluer les élèves. Le contrôle terminal ponctuel de l'enseignement facultatif s'effectue sur une épreuve de la liste académique fixée par le Recteur. Même critères d'évaluation.

VII] NIVEAUX de PRATIQUE OBSERVES :

	NIVEAU I (débutant)	NIVEAU II (débrouillé)	NIVEAU III (expert)
Espace de jeu	regroupement autour du ballon et du PB: La Grappe	le jeu s'allonge dans la profondeur, cylindre entre les deux buts: le gagne terrain	le jeu s'élargit dans la profondeur et la largeur :soit les 2 lignes att/déf, soit un niveau sup appui/soutien
Circulation du ballon	aléatoire et involontaire, le joueur se débarrasse de la balle	vers l'avant et dans le couloir central	circulation latérale, en arrière, alternance jeu directe et indirecte
Déplacement des joueurs	vers la cible et vers l'avant, peu de relations PB et NPB	NPB dans les couloirs latéraux, groupes statiques devant et derrière surtout	NPB en appui et soutien, groupes organisés et dynamique, jeu en triangle
Représentation cible	joueur centré sur le but, la balle est portée dedans	centré sur un accès rapide au but	centré sur une atteinte du but différé (projet)
Jeu	succession d'actions uniques et explosives	séquences d'actions col., utilisation du partenaire par petites passes	actions enchaînées et anticipatrices

VIII] OBJECTIFS ET THEMES DE TRAVAIL :

	Niveau I	Niveau II	Niveau III
Objectifs	ne pas perdre le ballon pour atteindre la zone de but, et marquer	jouer en mouvement pour atteindre la zone de but et marquer	utiliser et créer des espaces libres pour atteindre la zone de but et marquer
Thèmes	la conduite de balle conserver la balle tirer pour marquer disponibilité des NPB	la reconquête du ballon la CA le jeu en appui et soutien le jeu dans les espaces libres freiner la progression	rééquilibrer la défense attaquer les faiblesses adverses défendre sur le PB

IX] FORMES DE TRAVAIL :

Débutant 6é/5é : 4x4 sur un terrain de basket avec mini buts

Débrouillé 4é/3é : 5x5 sur terrain de hand avec les buts ou ¼ de terrain de foot avec mini buts

Confirmés(lycée) : 7x7 sur ½ terrain de foot

X] EXEMPLE DE GRILLE D'OBSERVATION (UTILE A LA SEANCE DE BILAN DIAGNOSTIQUE (1ère séance))

EQUIPE OBSERVEE :		OBSERVATEUR:
1	PPP/DPT=	
2	/PPT-	
3	P//PP//TT+	
4	D-	
5		
6		
7		

P= passe

/= ligne médiane

D= dribble

-= perte de balle (D- = perte balle sur dribble)

T= tir

= action neutre

+ = action positive (P+ = passe décisive)

Analyseur de jeu :

A = nombre de passe totale / les possessions = capacité de l'équipe à s'approprier et conserver la balle

B = nombre de balle amener en zone de marque/ possessions = capacité de l'équipe à avancer vers le but adverse

C = nombre de tirs / actions en zone de marque = capacité de l'équipe à attaquer la cible

XI] MODES D'ENTREE :

Différentes entrées dans l'activité peuvent être envisagées en fonction de la population scolaire :

- la compétition, gagner à tout prix, situation de référence = 7c7 ou 11c11, tournois.
- les défis, battre l'adversaire (identité égale), situation de référence = 7c7 ou 11c11, 1c1, 2c2.
- le jeu , jouer pour s'amuser, situation de référence = jeux réduits à thèmes 4c4, 5c5.
- l'alternance de ces trois entrées, situation de référence = jeux réduits à thèmes 4c4, 5c5.

S'adapter à la classe c'est choisir le mode d'entrée, puis déterminer des situations d'apprentissage en fonction des problèmes rencontrés dans la situation de référence.

XII] PRINCIPES FONDAMENTAUX DES SPORTS COLLECTIF :

ATTAQUE	DEFENSE
conserver la balle	empêcher l'adversaire d'avancer
faire progresser la balle	protéger la cible

tirer pour marquer

récupérer la balle

XIII] VARIABLES DIDACTIQUES DES SPORTS COLLECTIFS :

- nombre de joueurs
- matériel
- espace
- temps de jeu

XIV] ECHAUFFEMENT :

Très important en sport-collectifs (APS accidentogène par excellence TOUCHARD-EISENBEIS « L'EDUCATION à la SECURITE»). Il faut donc commencer par un échauffement général à base de course assez lente avec ballon, puis alterner des phases de courses plus rapides et intenses et des moments d'étirements et de travail articulaire avec et sans ballon. On insistera surtout sur les chevilles et les genoux. Il doit préparer au thème de la séance. Une partie générale et une partie plus spécifique. Maîtriser quelques notions d'anatomie (muscles) et physiologie (AAL, AL, A).

XV] SITUATION DE D'APPRENTISSAGE :

NIVEAU I (6ème)

S1

Objectif : Amélioration du tir et de la prise de décision

But : Tirer dès que l'on en a l'occasion

3 attaquants contre 2 défenseurs sur un terrain de 30x40m délimité en trois couloirs de 10m, avec 2 buts et gardiens. A1 conduit la balle en allant vers son défenseur D1, à ce moment D2 choisi l'un des deux autres couloirs et monte sur l'attaquant correspondant. En fonction de la course de D2, A1 choisi de faire la passe à l'attaquant seul, qui conduit le ballon et va tirer. Les défenseurs n'ont pas le droit de changer de couloir. S'ils récupèrent la balle, ils ont le droit de contre-attaquer.

C de Réalisation : - pour le PB, lever la tête pour voir l'attaquant libre de tout marquage
- pour le NPB, contrôler la balle avec l'intérieur du pied relâché
- pour le défenseur, se placer entre le PB et la cible et chercher l'interception.

C de Réussite : tirer au but

(+/-) : + rajouter un défenseur

+ tirer de plus en plus loin du but

+ donner moins de temps aux attaquants pour traiter leur choix de passe en fonction du départ de

D2.

+ laisser les défenseurs changer de couloir.

S1'

Objectif : Amélioration du tir et de la prise de décision

But : Tirer dès que l'on en a l'occasion

Jeu 4x4 terrain réduit (15mx15m), 2 équipes. Avec un gardien dans les buts. On changera de camp après 5 minutes de jeu.

C de Réalisation : - en attaque se démarquer (sortir alignement partenaire/ballon/adversaire)

- être à distance de passe

- tirer avec le pied d'appui orienté vers le but et posé à côté de la balle

- avoir le corps en équilibre et légèrement penché en avant
- en défense, gêner la progression de l'adversaire
- récupérer la balle rapidement pour attaquer à son tour

C de Réussite : gagner le match en marquant beaucoup de but

(+/-) : - enlever le gardien

- mettre l'équipe en attaque en supériorité numérique en faisant sortir un joueur de l'équipe défendante.

+ ne compter que les tirs qui ne rebondissent pas au sol

+ mettre une zone interdite dans laquelle il est interdit de tirer.

S2

Objectif : déterminer sa zone de tir et évaluer ses capacités

But : trouver d'où l'on peut tirer pour pouvoir espérer marquer

Par équipe face à un but sans gardien, mettre des plots au sol pour repérer les distances. Mini concours avec nombre de points augmentant en fonction de la zone de tir.

C de Réalisation : - prendre un élan légèrement décalé par rapport à l'axe du ballon

- tirer avec le pied d'appui orienté vers le but et posé à côté de la balle

- avoir le corps en équilibre et légèrement penché en avant

- en défense, gêner la progression de l'adversaire

C de Réussite : sur 10 tirs marquer le plus de points possible

(+/-) : + mettre un goal

+ ne compter que les tirs qui ne roulent pas au sol

+ ne compter que les tirs qui ne touchent pas le sol

S3

Objectif : Amélioration du tir en situation de stress émotionnel

But : récupérer le ballon pour marquer

Départ milieu du terrain ou plus près selon l'âge, avec un goal. Les élèves sont en doublette homogène. Le professeur ou un élève dispensé envoie la balle, duel entre les 2 joueurs pour marquer.

C de Réalisation : - démarrer rapidement dès que la balle est envoyée

- être concentré au départ

- ne pas faire de faute

- conduire le ballon en levant la tête pour voir l'adversaire et le but

- pour le tir idem que S1

- le défenseur tente de récupérer la balle au moment où le porteur la pousse pendant la

conduite

C de Réussite : marquer le plus de but que son partenaire

(+/-) : - enlever le goal

- donner à un joueur un petit handicap au départ

+ placer un joueur en position défensive

+ ne compter que les buts avant les 16m50.

S3'

Objectif : Amélioration du tir en situation de stress émotionnel

But : récupérer le ballon pour marquer

Un attaquant A reçoit la balle d'un partenaire placé à l'extérieur du terrain. Dès qu'il contrôle la balle, un défenseur situé derrière lui le poursuit et tente de l'empêcher de tirer. On demandera au défenseur de ne pas chercher à intervenir par derrière mais de faire le tour de l'attaquant pour éviter les blessures.

C de Réalisation : pour l'attaquant conduire la balle avec le pied fort de manière équilibrée, en regardant le but. Pour le défenseur, réagir vite au signal de départ.

C de Réussite : pour l'attaquant marquer, pour le défenseur empêcher de marquer et récupérer la balle.

(+/-) : - faire partir le défenseur de plus loin

+ rapprocher le départ du défenseur

+ rajouter un défenseur face à l'attaquant.

NIVEAU II : (5/4/3)

S1

Objectif : Amélioration de la coordination motrice

But : conserver la balle dans les pieds

Par deux sur ½ terrain, A sans ballon court devant, B avec ballon suit derrière et ne doit pas se laisser trop distancer, tout en restant maître du ballon. Changer les rôles.

C de Réalisation : - pour A, courir à allure modérée

- pour B, conduire la balle de l'intérieur du pied

- regarder A pour voir où il se trouve

- ne pas pousser sa balle trop loin, donc la frapper en douceur

C de Réussite : rester à proximité de son partenaire sans le toucher ni perdre le ballon.

(+/-) : - demander à A d'avertir B verbalement sur ce qu'il fait

+ conduire la balle de l'extérieur du pied, du pied faible...

+ A peut faire des feintes (accélération, changement de direction, arrêt...)

+ shooter les ballons des autres doublettes qui à portée de la sienne.

S2

Objectif : Amélioration de la conservation du ballon et de la prise de risque

But : Rester maître du ballon en toutes circonstances

Même situation dans les 16m50, mais cette fois un seul joueur avec la balle, l'autre observe et se repose.

Conduire le ballon sans sortir de la zone tout en cherchant à dégager le plus loin possible les balles qui passent à sa portée sans perdre la sienne. Si la balle sort, le joueur est éliminé.

C de réalisation : - conduire la balle de l'intérieur du pied

- ne pas pousser sa balle trop loin, donc la frapper en douceur

C de Réussite : être le dernier dans l'espace de jeu.

(+/-) : - augmenter l'espace ou réduire le nombre de joueurs

+ conduire la balle de l'extérieur du pied, du pied faible...

+ réduire l'espace de jeu

S3

Objectif : Utilisation du travail de la séance dans une situation d'opposition

But : reproduire le thème demandé

Situation de jeu réduit à thème avec comme observation, le nombre de perte de balle en zone arrière ou milieu ou avant.

C de Réalisation : tous ceux vus pendant la séance

C de Réussite : gagner le match en utilisant le thème.

NIVEAU III: (2nde à Ter)

S1

Objectif : Amélioration de la coopération en situation de surnombre

But : Progresser et marquer sans perdre la balle

3c1 sur une zone délimitée par des plots, progresser avec la balle pour venir marquer face à un adversaire. On changera le défenseur tous les 5 passages.

C de Réalisation : - pour le porteur de balle, progresser sans perdre la balle, lever la tête pour prendre des informations sur ses partenaire et l'adversaire.

- pour les non-porteurs, se mettre à distance de passe, démarqué.

- pour le défenseur, tenter d'intercepter la balle ou gêner la progression des joueurs en les poussant à la faute.

C de Réussite : marquer 3/5 passages.

(+/-) : - délimiter une zone pour le défenseur au-delà de laquelle il ne peut aller

+ donner une contrainte de temps

+ rajouter un autre défenseur

+ rajouter un autre défenseur et une contrainte temporelle

S2

Objectif : Amélioration de l'occupation spatiale du terrain

But : Progresser et marquer sans perdre la balle le plus efficacement possible

3c2 avec joker sur le côté, sur le même espace que précédemment. Amener la balle en zone de tir et tirer au but avec un gardien. Le jeu démarre dès que les défenseurs donnent la balle aux attaquants. On changera les défenseurs tous les 8 passages. Les défenseurs pourront amener la balle dans une zone déterminée quand il la récupère.

C de Réalisation : - idem S1 + utiliser le jocker quand on se sent en difficulté

- le jocker doit se déplacer en fonction des mouvements des autres joueurs

C de Réussite : marquer 4 fois sur 8 passages pour les attaquants, et ramener la balle dans la zone 5 fois sur 8.

(+/-) : - enlever un défenseur et/ou le gardien

+ ne laisser qu'un seul jocker

+ rajouter une contrainte temporelle

+ rajouter un défenseur

S3

Objectif : Utilisation du travail de la séance dans une situation d'opposition de référence

But : reproduire le thème demandé

Situation de match réduit 7c7 avec observation du nombre de balle amenées en zone de tir et le nombre de tir tentés par rapport aux tirs réussis pour vérifier de la progression des élèves.

XVI] REGLEMENT :

Connaître surtout les règles essentielles, loi XII fautes et incorrections, loi XI le hors-jeu (attention différent au foot à 7 ligne à 13m), le corner, le dégagement en 6m, le tacle, les dimensions des terrains, quelques pièges 18m = 16m50, 6m = 5,50 car on parle en fait en yard anglais. On peut en collègue interdire le tacle complètement.

XVII] LA MIXITE :

- soit faire jouer tout le monde mais séparer garçons et filles
- soit faire des équipes mixtes homogènes en rapport de force et hétérogène à l'intérieur
- on peut aussi faire des équipes mixtes mais avec des jeux à thèmes :

- * ne pas attaquer les filles sur le contrôle de balle
- * but d'une fille compte double
- * établir un duel fille/fille uniquement

XVIII] A CONNAITRE :

- Les théories sur la prise d'informations incontournable en sport-co (Mariot).
- Le système visuel principale source d'information au niveau anatomique (battonnets, cônes, rétine, ..) mais aussi au niveau prise d'info (vision fovéale et périphérique dans la prise d'info puis dans l'action).
- les travaux de Ripoll et Simonet.
- quelques grands clubs français : Paris Saint Germain, Monaco, Auxerre, Marseille
étrangers : Barcelone, Real de Madrid, Ajax d'Amsterdam, Benfica, Bayern de Munich
- des grande sélections nationale : Brésil, Allemagne, Angleterre, Argentine, France
- des grands joueurs : Platini, Koppa, Giresse, Cantona, Pelé, Ronaldo, Maradona, Raul, Zidane.
- la France est championne du Monde en 1998 et d'Europe en 2000 (cocorico).

XIX] EVALUATION :

La note découle de 4 items, chacun sur 5 points : l'organisation collective, les action individuelles du PB, les actions individuelles du NPB et les actions individuelles du défenseur. Dans la mesure du possible les équipes constituées seront homogènes en leur sein.

XX] BIBLIOGRAPHIE :

- De l'école aux associations, J. CORBEAU
- Football : aux carrefour des méthodes, J MERCIER Edition EP.S 1981
- La didactique du Football, ROCHE et GREHAIGNE SNEP 1986
- Football au collège, D. CONTAT Revue Spirales 1994
- Revue EP.S n°192, 202, 203, 207, 227, 244, 245, 239, 259, 261, 265, 266, 267, 268, 270, 285
- Programmes d'accompagnement en lycée BO du 31/08/2000.