



PRATIQUE SCOLAIRE du FOOTBALL

CHAPITRE 1 : LA THÉORIE



Historique

- 2013 partenariat entre FFF UNSS USEP EN pour former des formateurs dans le premier et second degrés (séparément foot à l'école, football des princesses) 2à3 % de programmation en EPS
- 2013, 2014, 2015 mise en place de formations dans les régions
- 2015 nouveaux programmes
- 2016 signature d'un PNF entre FFF, EN, UNSS, USEP: renforcement de la pratique, égalité filles-garçons, favoriser vivre jouer ensemble, lutter contre harcèlement, développement de valeurs, formation arbitrage.
- janvier 2017: 1° séminaire PNF, groupe de reflexion recherche-action
- janvier 2019: premiers résultats du groupe et des pistes de travail 1,7% de programmation dans le secondaire/25% au CAPEPS



OBJECTIFS

- Permettre de lire le réel, les difficultés des élèves et les problèmes d'enseignement (notion de rôle)
- Oser, tester des outils, des moments pour permettre d'engager tous les élèves
- Permettre la continuité des apprentissages avec les autres APSA du champs 4
- Répondre aux attendues, aux compétences générales visées par l'EPS
- Accompagner, partager échanger dans la durée pour coconstruire un football scolaire



Comment le football Peut il contribuer À la construction Des compétences Visées en EPS ?





La nature des obstacles

Les obstacles/ sport

Les représentations

Images/football de haut niveau (1M/99%)

Les obstacles/ jeu

Ballon non tenu
Difficilement maîtrisable
Motricité mal adaptée à sa maîtrise

Hétérogénéité du groupe
Classe impliquant une hétérogénéité des motricités

La nature des obstacles

Les obstacles didactiques

Mise en œuvre complexe de l'entrée dans l'activité

Situations issues du milieu fédérale difficile à mettre en œuvre dans un cadre scolaire

Les obstacles pédagogiques

Forte difficulté de la mobilisation de tous les élèves (hétérogénéité, mixité, ...)

Des outils à coconstruire utilisable par tous (spécialistes, non-spécialistes) /réalité du contexte d'intervention



COMMENT ?



Deux choix par rapport aux programmes :

- **Engagement** de soi, engagement moteur...
à entreprendre, à vivre ensemble, à créer, à
apprendre ensemble
- **Les émotions** au cœur (à la source) des
habiletés motrices (maintien l'engagement,
responsable du plaisir d'agir et d'apprendre,
d'une activité physique régulière)





COMMENT ?



Pertinence éducative du football :

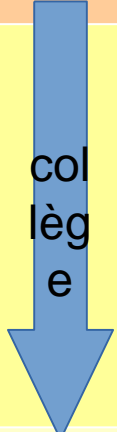
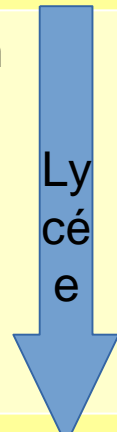
- **Enjeu du jeu** : pari de l'avancée d'un ballon non tenu... au risque de le perdre.
 - Un jeu qui se transforme en permanence.
 - **Les transformations** de jeu, à la perte et à la récupération : sont des révélateurs de l'implication des élèves.
 - Des moments de jeu, générateurs **d'émotions**.
- ▣ **Focale sur l'implication et l'engagement des élèves lorsque le jeu se transforme**
 - ▣ **Échelle d'implication allant de l'absence à l'excès d'engagement**
 - ▣ **Construire des outils (dida, péda, moments, process) qui permettent la construction de l'engagement de tous dans le mieux vivre ensemble, le mieux jouer ensemble**





La continuité des Apprentissages En Sport collectif



Ce qu'il y a à apprendre Compétences collectives visées D'après C. DELERIS	Ce que l'élève doit faire Les acquisitions individuelles au service du collectif	Formes de jeu attendues	Volume horaire Groupement SPORT COLLECTIF
Étape 1 <ul style="list-style-type: none"> Se situer attaquant défenseur et s'orienter par rapport à la cible Se relayer pour progresser et atteindre la cible 	<ul style="list-style-type: none"> Tirer, marquer S'orienter pour jouer avec, jouer contre, voir la cible. Choisir un partenaire accessible vers l'avant. Se mettre à distance utile de la balle. 	Jeu collectif organisé vers l'avant sur un gros axe central	20h 
Étape 2 <ul style="list-style-type: none"> S'organiser pour conserver et progresser afin de marquer gêner collectivement la progression du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> Augmenter l'espace de marque Se répartir dans l'espace libre. Choisir le couloir de jeu favorisant l'avancée rapide ou accepter de différer cette avancée. gêner la progression du PB et les passes 	Jeu de Contre attaque organisée et favorisant la conservation.	40h 
Étape 3 <ul style="list-style-type: none"> Entretenir collectivement le mouvement et/ou la conservation dans la contrainte de temps et/ou d'espace 	<ul style="list-style-type: none"> Différencier en défense : harcèle, dissuade, récupère Provoquer un déséquilibre ; fixer pour passer, décaler, surpasser, pénétrer. 	Jeu de contre attaque et jeu placé, en réaction et/ou anticipation.	70h

Quels sont les rôles que nous rencontrons par rapport au statut de joueurs ? C.DELERIS

Débutant

1. Joueur satellite
2. Joueur individuel
3. Joueur attiré par ballon
4. Joueur peureux

- 1 ou 2 rôles tenus
- Pas d'utilisation de l'espace

Débrouillé

1. Joueur mobile
2. Joueur passeur aléatoire
3. Joueur orienté(vers l'avant)
4. Joueur obstacle(en défense)

- 3 ou 4 rôles tenus
- utilisation partielle de l'espace de jeu

Confirmé

1. Joueur disponible
2. Joueur passeur précis
3. Joueur rapide
4. Joueur bloqueur

- Variété de rôles et sous-rôles tenus
- utilisation généralisée de l'espace de jeu



Les programmes ?



EXEMPLES D'ACQUISITIONS PROPOSÉES dans le champ d'apprentissage n°4

AFC
4

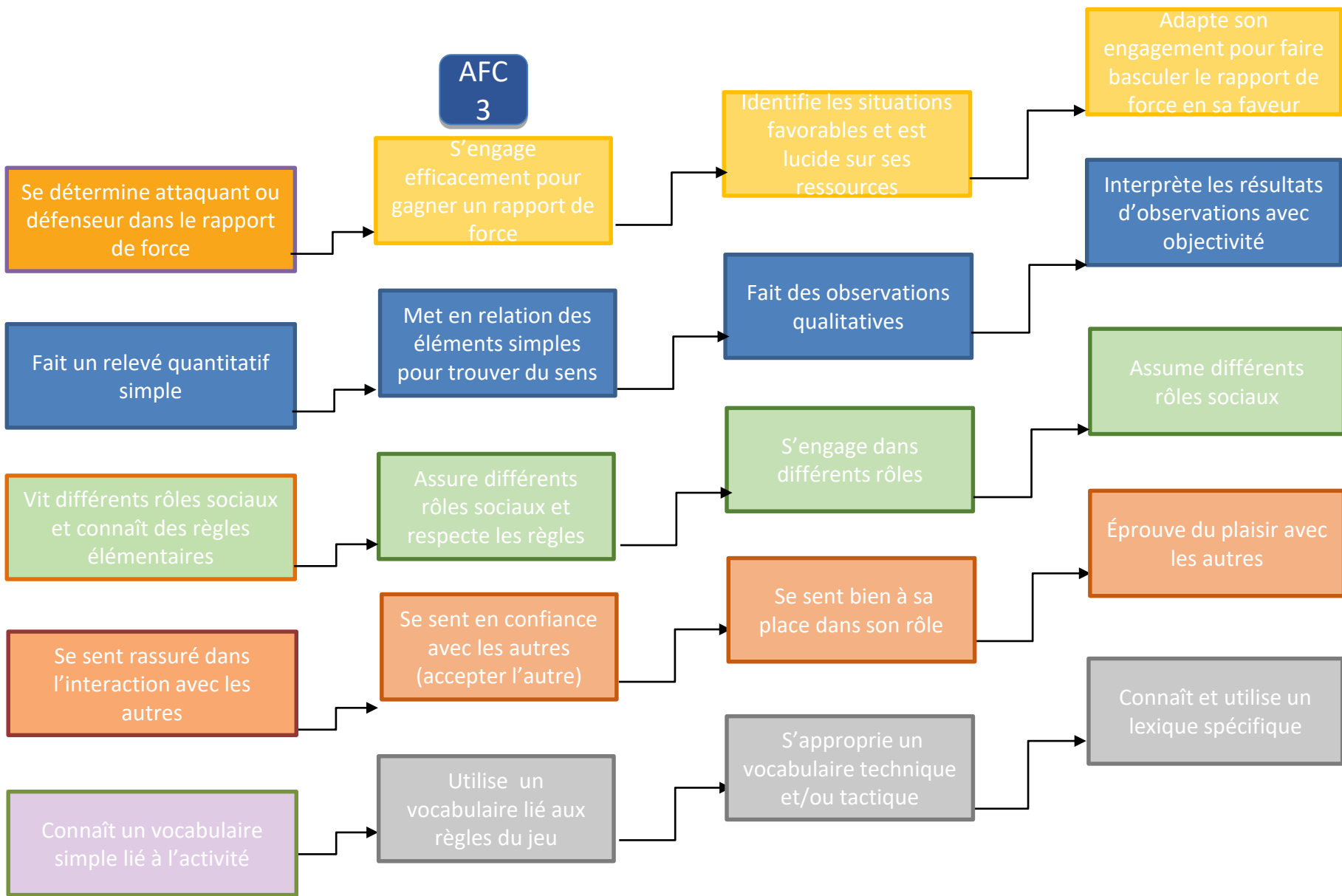
AFC
3

C
G
1

C
G
2

C
G
3

C
G
4



CA 4	APSA :FOOTBALLCycle : 3
Acquisitions Prioritaires	Compétence : S'inscrire dans un projet simple lié à la progression de la balle et dans différents rôles sociaux. Dans un jeu à effectif réduit, s'organiser individuellement et collectivement pour atteindre la zone de marque et gêner la progression.
S'engage efficacement pour gagner un rapport de force	<ul style="list-style-type: none"> - Collectif : utilise l'espace de jeu en largeur et en profondeur en se relayant pour atteindre la cible PB : •S'orienter pour jouer avec, jouer contre, voir la cible. •Choisir un partenaire accessible vers l'avant. •Se mettre à distance utile de la balle.
Met en relation des éléments simples pour trouver du sens	<ul style="list-style-type: none"> - Comprend l'efficacité individuelle (choix PB, NPB) induite par rôle de relayeur et l'atteinte de la zone de marque - Utilise le pourcentage de l'atteinte de la zone de marque (AZM/Nbre de possessions) pour commenter la rencontre
Assure différents rôles sociaux et respecte les règles	<ul style="list-style-type: none"> - Observateur : sait relever le critère d'AZM et de possession, les rôles - Arbitre : co-arbitre (siffle les buts, sortie de touche, intervention, contact et annonce le score) - Applique les règles et respecte les décisions de l'arbitre
Se sent en confiance avec les autres (accepter l'autre)	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte ses partenaires et les différences, coopère avec tous - Ne juge pas, valorise les actions des partenaires et adversaires (encouragement)
Utilise un vocabulaire simple lié à l'activité	<ul style="list-style-type: none"> - Connaît les fautes - Connaît le vocabulaire (passe, dribble, AZM, possession, intervention/interception)

CA 4	APSA : FOOTBALL Cycle : 4
Acquisitions Prioritaires	Compétence : S'inscrit dans le cadre d'un projet simple lié au tir en situation favorable et assume dans différents rôles sociaux. Recherche le gain du match en assurant des montées de balles rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.
Adapte son engagement pour faire basculer le rapport de force en sa faveur	<ul style="list-style-type: none"> - Collectivement : évalue le rapport de force pour décider collectivement d'un jeu rapide ou d'une recherche de solution autour de la zone adverse - Individuellement : PB : fixe le défenseur et passe – NPB : propose des solutions en appuis et/ou en soutien et se démarque
Interprète les résultats d'observations avec objectivité	<ul style="list-style-type: none"> - Quantifie le nombre de tirs cadrés sans opposition - Identifie les tirs sans opposition dus au jeu rapide (2 ou 3 passes) et ceux construits face à une défense replacée
Assumer différents rôles sociaux	<ul style="list-style-type: none"> - Observateur : justifie les interprétations - Arbitre : justifie ses décisions par les gestes appropriés - Joueurs : accepte les résultats de la rencontre et l'analyse avec objectivité
Epreuve du plaisir avec les autres	<ul style="list-style-type: none"> - Accepte et s'intègre au projet collectif
Connaît et utilise un lexique spécifique	<ul style="list-style-type: none"> - Utilise jeu rapide, contre-attaques, tir en situation favorable, fixation, démarquage, appuis, soutien, intervalle...



La démarche en Coconstruction PRATIQUE





COMMENT ?



Notre conception de l'enseignement

- Nous nous plaçons dans une démarche **socio constructiviste** (D'après P.MARLE et JF GREHAIGNE 2009) mettant l'élève en position d'apprendre par « **le faire** » (engagement de tous) mais aussi par la « **compréhension des actions entreprises et des résultats obtenus** » (arbitres, observateurs, responsabilité).
- Sortir du modèle des clubs qui est peu motivant pour les élèves en difficulté dans l'activité :

MODÈLE techniciste

1. Échauffement
2. Travail technico-tact
3. Matches (récompenses)

MODÈLE constructiviste

1. **Échauffement** (jeu en rapport avec le thème de la séance)
2. **Jeu ou jeu à thème** avec prélèvement de données pour identifier les problèmes
3. **Des SA** pour progresser
4. Vérification dans le jeu des progrès





PROPOSITION DE DÉMARCHE (J. BORGA)

• OBSERVER LE JEU...

« Ce que les élèves savent faire » Avec quels indicateurs (qualitatifs ou/et quantitatifs)

• INTERPRÉTER...

« Quels problèmes rencontrent-ils »

• CHOISIR...

« Une, des, compétence(s), objectif, à atteindre par l'élève , les élèves »

« Proposer des contenus adaptés »

« Proposer des situations (de référence et d'apprentissage) adaptées »



• EXPLIQUER

« vos choix , vos attentes à vos élèves »

• VERIFIER DANS LE JEU

« Avec les élèves qu'ils ont progressé »





PROPOSITION DE DÉMARCHE (S.HEROS)

TEMPS 1 : mettre tous les élèves en activité

- 1) Création d'un climat, **le pré-cycle** (débatte sur les représentations)
- 2) **l'entrée pédagogique**, repérer les élèves pour former les équipes
- 3) La situation d'entrée (favorise l'engagement de tous)

TEMPS 2 : observer les élèves à la perte et à la récupération

Identifier le type de problème rencontré par les élèves :

- **Étape 1**: beaucoup de perte de balle à la récupération
- **Étape 2** : projection vers l'avant, défense non organisée, peu de réussite des contres-attaques
- **Étape 3** : projection vers l'avant, défense organisée en barrage, systématisation de la contre-attaque, enchaînement de CA.



TEMPS 3 : choisir des objectifs de cycle

- **Étape 1** : travail sur la sécurisation du ballon, collective et individuelle.
- **Étape 2** : construire les outils de la CA, le pari de l'avancée immédiate.
- **Étape 3** : différer l'attaque, attaque placée, la circulation du ballon.





PROPOSITION DE DÉMARCHE / SITUATIONS



TEMPS 4 : expliquer les contenus et les situations
« vos choix , vos attentes à vos élèves »

TEMPS 5 : vérifier dans le jeu et en fin de cycle évaluer
« Avec les élèves qu'ils ont progressé à l'aide des critères individuelles et collectifs »





PROPOSITION DE DÉMARCHE (J. BORGA)

OBSERVER LE JEU...

quels indicateurs?



1. Des indicateurs appropriés au niveau de jeu:

EX: si le problème est la progression alors choisir des indicateurs de zones atteintes, si c'est la conservation un temps, la finition un nombre de tir ou but
Nbre AZM/POS, TPS/POS, Nbre tir/AZM

2. Des indicateurs quantitatifs et qualitatifs:

EX: pour un problème de progression utiliser le franchissement des zones et la répartition des joueurs lors de la récupération de la balle





PROPOSITION DE DÉMARCHE (J. BORGA)



INTERPRÉTER

suivant votre style, vos élèves, votre contexte,

1. **Donner ou faire découvrir** l'interprétation des données pour fixer un objectif commun à la classe ou à un groupe
1. **Donner des solutions ou faire des hypothèses** avec vos élèves sur ce qu'il faut savoir faire collectivement et individuellement pour atteindre cet objectif, résoudre ce problème





PROPOSITION DE DÉMARCHE (J. BORGA)



CHOISIR

1. les contenus adaptés à la résolution des problèmes
1. Les groupements d'élèves adaptés (affinités, besoins, hétérogènes,....)
1. Les conditions d'apprentissages





PROPOSITION DE DÉMARCHE (J. BORGA)



EXPLIQUER

1. les contenus adaptés à la résolution des problèmes
1. Les situations choisies

VERIFIER

1. QUOI?
2. QUAND?
3. COMMENT?





RÈGLES ADAPTÉES

RÈGLES INSPIRÉES DU FUTSAL



- ❖ Équipes de 3 joueurs + 1 soutien invulnérable.
- ❖ Contact du haut du corps et tacles interdits, pas de corner.
- ❖ Ballon sorti des limites du terrain ? remis en jeu au pied - conduite ou passe Adversaire à 5m.
- ❖ ballons taille 5 dégonflés pour faciliter contrôle et éviter rebonds.
- ❖ Pas de hors jeu et pas de gardien et zone infranchissable devant les 3 buts.
- ❖ tirs seulement de la zone de marque et au sol.



Les élèves

DÉBUTANTS



CE QUE FAIT LE **PORTEUR** DE BALLE

DÉBUTANT

- Il tape puis cours. Le ballon rebondit sur sa jambe de manière explosive.
- Son regard est sur le ballon.
- Il entre en contact de manière involontaire.



CAPACITES PRIORITAIRE

- Contrôle le ballon à l'arrêt, le protège.
- Passer le ballon au sol à un partenaire disponible pour favoriser la progression du ballon.
- Tirer au but pour marquer.

FIN D'ÉTAPE

- Lorsque l'espace est libre, il se déplace en touchant souvent le ballon.
- Face à un adversaire, il protège et donne le ballon de l'intérieur du pied, dans l'espace avant de son partenaire.
- Seul, près du but, il s'oriente face au but et ose tirer fort.

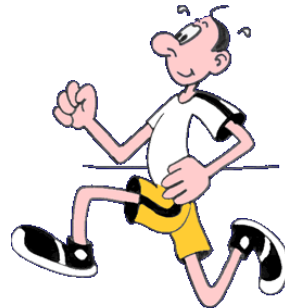
CE QUE FAIT LE **NON PORTEUR** DE BALLE

DÉBUTANT

- Il est Spectateur : statique loin du ballon ou à côté du Porteur.
- Il est Poursuiveur : suit le ballon.

CAPACITES PRIORITAIRE

S
Se rendre disponible :
s'écarter et de désaligner
latéralement.



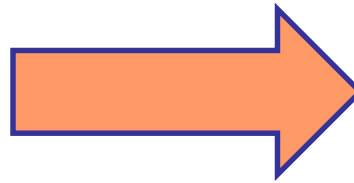
FIN D'ÉTAPE

Lors de regroupement
autour du ballon, il sort
de l'alignement PB
/Défenseur et s'oriente à
distance de passe en
relais ou en soutien.

CE QUE FAIT L'ÉQUIPE

DÉBUTANT

- Le groupe est attiré par le ballon.
- Le ballon passe très vite d'une équipe à l'autre.



FIN DÉTAPE

- La grappe disparaît, jeu dans l'axe.
- Les rôles attaquants / défenseurs sont différenciés.
- Le turn-over est moins rapide.

TRANSFORMATION SOUHAITÉE

DÉBUTANT

D'une relation exclusive Joueur/Ballon où l'élève est en difficulté pour conserver et faire progresser individuellement le ballon...

À

FIN D'ÉTAPE



Une relation Joueur / Ballon / Partenaire où l'élève est capable de conduire individuellement le ballon ou de le faire progresser vers un partenaire mieux placé vers l'avant.



Les élèves DÉBROUILLÉS



CE QUE FAIT LE PORTEUR DE BALLE

NIVEAU 1

- En conduite, le ballon est assez proche de son pied et
 - ✓ Soit il le garde longtemps, temporise à l'excès, se tourne dos à son adversaire, revient sur ses pas,
 - ✓ Soit il va vite vers l'avant sans tenir compte des adversaires directs.
- Son regard quitte parfois le ballon, pour se porter sur ses « amis ».
- Il recherche le duel mais perd fréquemment le ballon car il agit à l'arrêt.

CAPACITES PRIORITAIRE

S

- Réaliser un contrôle sur un ballon venant au sol et enchaîner passe ou conduite de balle.
- Ballon au sol, éliminer son adversaire au moyen d'un dribble pour avancer et se dégager.



FIN D'ÉTAPE

- Sous pression de l'adversaire ou après avoir fixé son défenseur direct...
 - ✓ Soit, il donne de l'intérieur du pied un ballon appuyé dans l'espace avant du partenaire ou dans ses pieds;
 - ✓ Soit, il déséquilibre son adversaire et l'élimine par un dribble.

CE QUE FAIT LE **NON PORTEUR** DE BALLE

NIVEAU 1

FIN D'ÉTAPE

CAPACITES PRIORITAIRES

S

- Il se trouve souvent trop loin ou trop proche du porteur de balle.
- Il se déplace sur le même rythme que le porteur de balle et agit tardivement : en réaction aux actions de celui-ci.

- Multiplier le nombre de receveurs.



- Il ouvre très vite le jeu.
- Il se montre entre 2 adversaires ou de $\frac{3}{4}$ face sur un côté.
- Pour récupérer le ballon, il s'avance en accélérant.

CE QUE FAIT LE DÉFENSEUR

NIVEAU 1

- Il est actif mais se jette.
- Il reste parfois devant l'attaquant
- Il parvient à récupérer le plus souvent le ballon sur erreur du Porteur de Balle adverse (mauvais contrôle, passe imprécise).

CAPACITES PRIORITAIRES

S

- cadrer le Porteur de Balle pour ralentir sa progression et/ou harceler le ballon dans ses pieds.



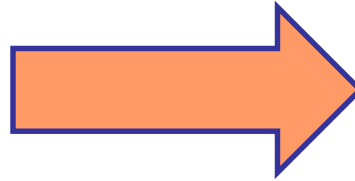
FIN D'ÉTAPE

- Il oriente, ralentit la progression de l'adversaire et permet ainsi le retour de ses partenaires et harcèle le PB.

CE QUE FAIT L'ÉQUIPE ?

NIVEAU 1

Le groupe n'a de véritable relations que lorsque le porteur de Balle est contraint, « coincé » !



FIN D'ÉTAPE

Les joueurs de l'équipe combinent leurs actions pour atteindre un objectif commun:

- ✓ récupérer le ballon
- ✓ ou le conserver pour progresser vers la cible adverse

TRANSFORMATION SOUHAITÉE

NIVEAU 1

Passer d'une relation Joueur / Ballon / Copain où l'élève individualiste utilise occasionnellement son camarade privilégié lorsqu'il s'estime « coincé »...

À

FIN D'ÉTAPE



Une relation Joueur / Ballon / Partenaires où l'élève est capable d'éliminer son adversaire direct ou d'ouvrir le jeu sur des partenaires en mouvement (en profondeur)

GÉRER L'HÉTÉROGÉNÉITÉ ?

- ❖ Deux situations différentes
- ❖ Une même situation et des **critères de réalisation** différents
- ❖ Une même situation et des **critères de réussite** différents
- ❖ Une même situation mais des **variables**

 de **Temps** : Temps disponible pour agir ? Difficulté ?

 d'**Espace** : Espace disponible pour agir ? Difficulté ?

 de **Densité** : (nombre de joueurs / espace) ? Difficulté ?

 de **Rapport de Force** : nombre d'adversaires ? Difficulté ?