



PRATIQUE SCOLAIRE du FOOTBALL

CHAPITRE 2 : des SITUATIONS

L'enseignement du Football nécessite

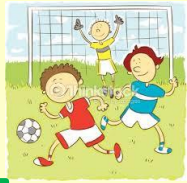
- La **mise en activité** des élèves dans des situations réelles de jeu
- Un apprentissage à l'**observation**
- Un apprentissage à l'**arbitrage**
- La **compréhension** des actions entreprises et leurs finalité
- De la **répétition** (*éviter le « zapping »*)
- Une **durée** de cycle permettant des apprentissages stabilisés (10h)
- une sensibilisation aux aspects **techniques** (conduite, tir, dribble, passe)



Une évaluation de la contribution individuelle à l'efficacité collective

... d'après P. Marie et JF Gréhaigne - 2009 2

JEUX À EFFECTIF RÉDUIT



- Conservation de « **I'A.D.N** » des sports collectifs

- la présence de cibles
- la présence de partenaires,
- la présence d'adversaires,
- des équipes identifiées
- si possible un rapport de force équilibré (*du moins au départ*)

- **3 contre 3** : permet de confronter les élèves

- à la « pédibulation », toucher la balle souvent en avançant
- au duel pour la conquête ou la conservation du ballon,
- à la possibilité d'atteindre la zone de marque et tenter le tir.

- **7 à 8'** de jeu sur une surface de 60 à 100m² (1/2 terrain de Hand minimum)



Les élèves

DÉBUTANTS



CONTENUS à ENSEIGNER

DU DÉBUTANT... AU... Débrouillé

PORTEUR DE BALLE et EQUIPE

NON PORTEUR DE BALLE

- Contrôler, protéger, Conduire, se dégager et passer le ballon au pied pour conserver et/ou progresser.
- Occuper des espaces libres pour recevoir le ballon et le contrôler
- Occuper rationnellement le terrain
- Choisir entre progresser et passer selon occupation CJD

Se rendre disponible :

- s'écarter
- se désaligner latéralement ou en soutien (en arrière)

Des COMPÉTENCES à ACQUÉRIR...

| | | | | |
|-----------------------------------|--|--|---|---|
| Compétences propres au groupement | Conservé et progresser individuellement | | Conservé et progresser collectivement | |
| Compétences attendues | Entrée 1er SEANCE CONTRÔLER, CONDUIRE | CONTRÔLER, PROTEGER ET CONDUIRE | CONTRÔLER PROTEGER, CONDUIRE et PASSER | SE DÉMARQUER |
| JEUX à THÈME | Multi ball 123 ↓ | STOP BALL ↓ | BALLE AU CAPITAINE ↓ | CASSE GRAPPE AVEC COULOIRS ↓ |
| SITUATION RÉELLE DE JEU | situation de référence en marchant ↓ | situation de référence stop-balle ↓ | situation de référence capitaine ↓ | situation de référence avec couloirs ↓ |
| SITUATION de remédiation | sensibilisation technique | 3c1, 3c2, 3c3 | 3c1, 3c2, 3c3 | 3c1, 3c2, 3c3 |

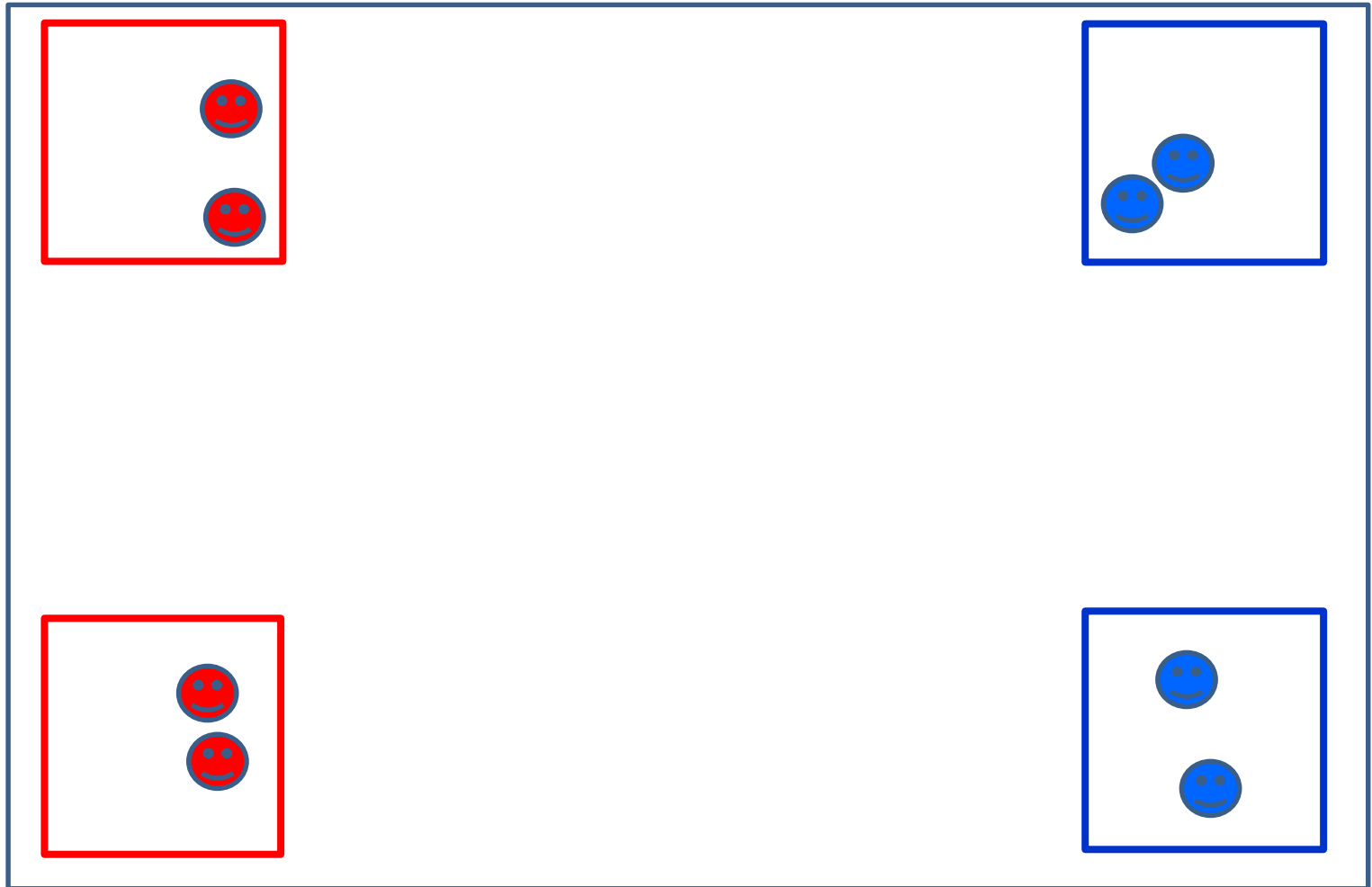
... des SÉANCES à CONSTRUIRE



MULTI BALL « ZONES BUT » 1

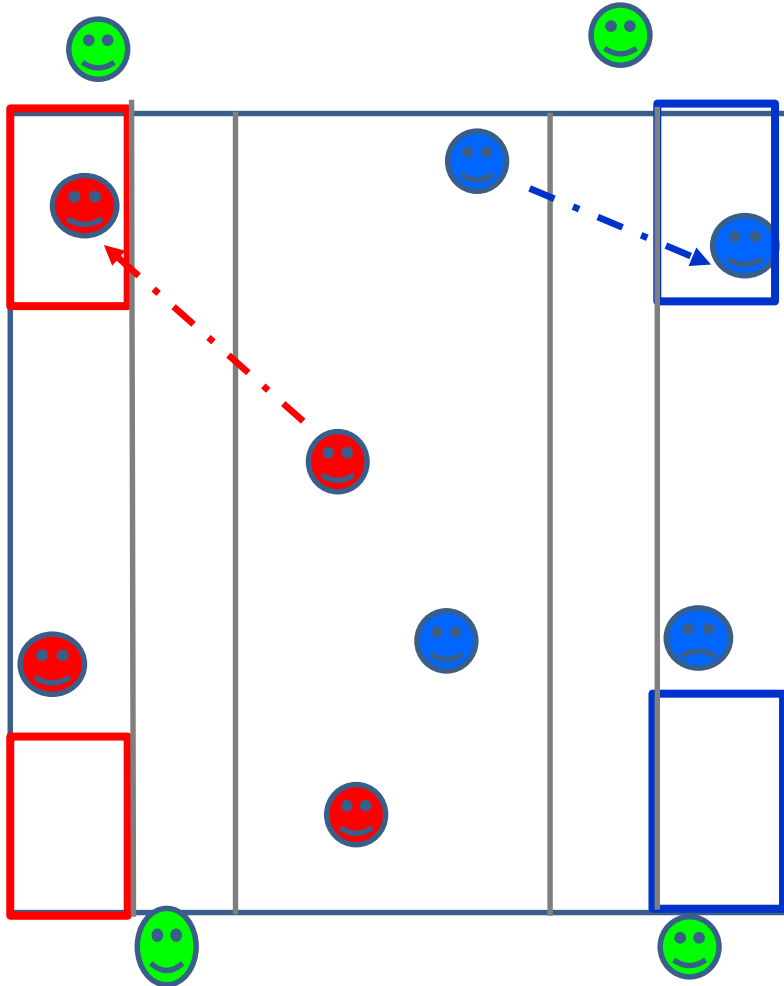


- **Objectif** : Conduire le ballon pour progresser vers le but.
- **But** : Aller chercher et stopper plus de ballons dans sa zone que l'adversaire (en marchant)
- **Consignes** : 1 ou 2 ballons par élèves – Ni contact, ni duel – Début : balle au sol dans l'aire de jeu



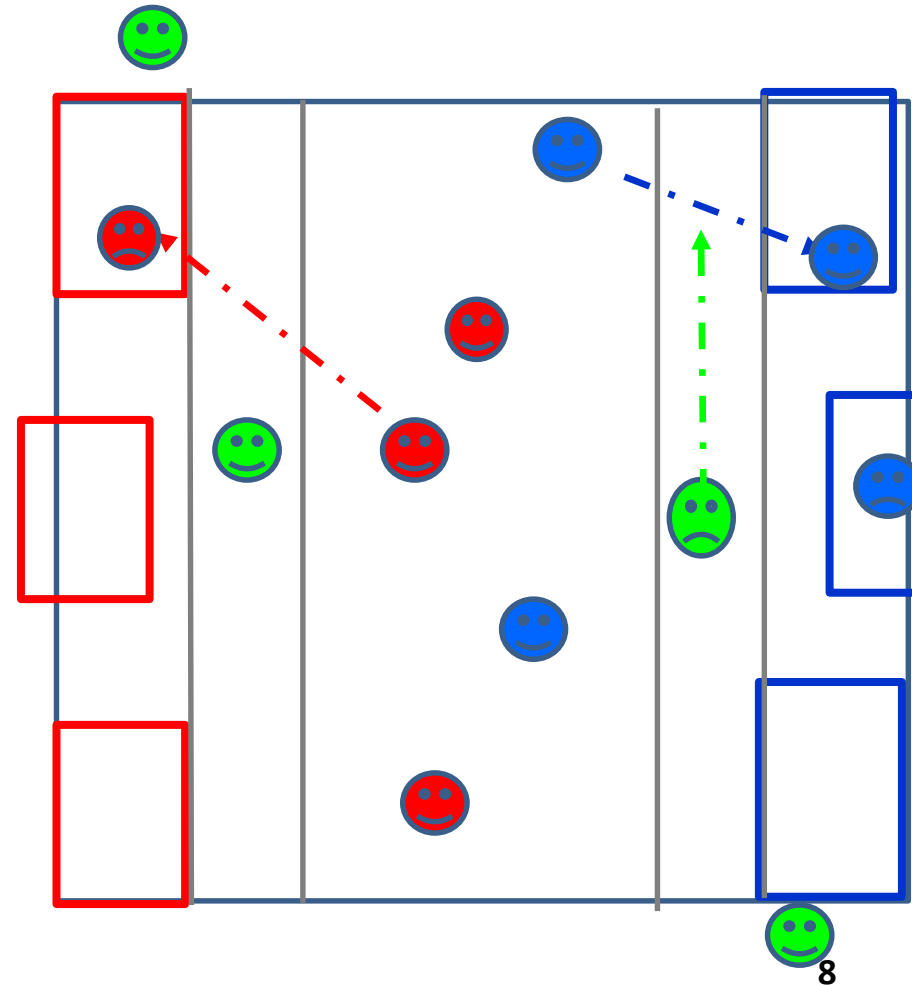
MULTI BALL « ZONES BUT » 2

- **Objectif** : Conduire le ballon et passer
- **But** : Aller chercher, passer et stopper plus de ballons dans sa zone que l'adversaire
- **Consignes** : 1 ou 2 ballons par élèves – Ni contact, ni duel – Début : balle au sol dans l'aire de jeux, 2 à 3 minutes



MULTI BALL « ZONES BUT » 3

- **Objectif** : Conduire le ballon, passer et se démarquer
- **But** : Aller chercher, passer et stopper plus de ballons dans sa zone que l'adversaire
- **Consignes** : 1 ou 2 ballons par élèves – Ni contact, ni duel – Début : balle au sol dans l'aire de jeux, 2 à 3 minutes





MULTI BALL « ZONES BUT » 123



ÉVOLUTION DES RÈGLES

- en courant, avec un temps 1', 1'30
- bonus de 3 pts pour même nbre ds 2 zones
- plusieurs zones + ou - éloignées
- plus de ballons que de joueurs (hand, tennis..)

EVOLUTION de la SITUATION

- 1. Partenaire** deux réceptionneurs dans les zones, passe en dehors des zones
- 2. Défenseurs** un défenseurs interceptent les passes dans une zones, puis PB doit rentrer dans la zone pour faire la passe.
- 3. Zones = 3 Buts** les zones sont remplacées par des buts et la 3ème équipe arrête les ballons et compte.

GESTION DE L'HÉTÉROGÉNEÏTE

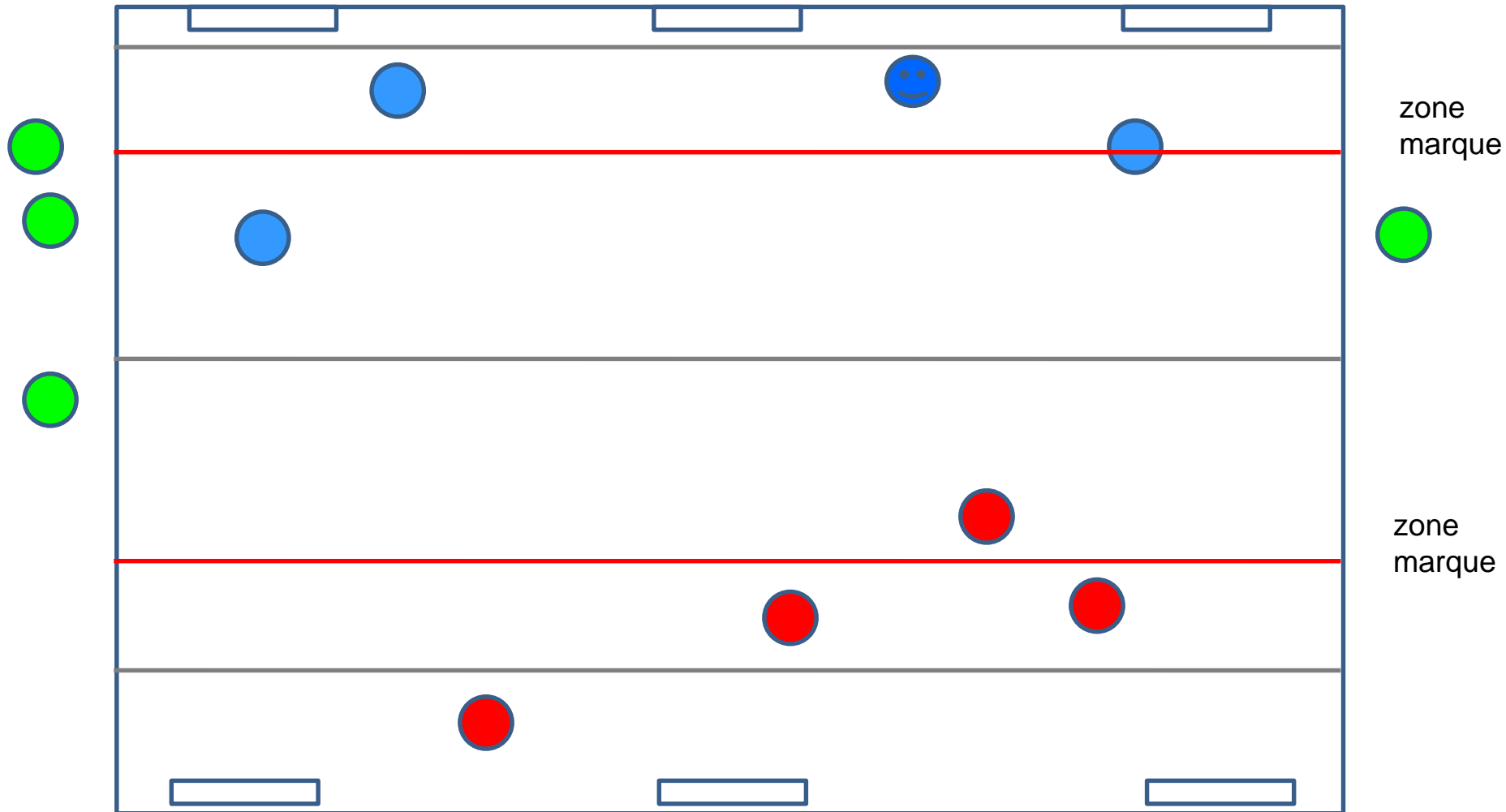
- ❓ Zones plus grandes, largeur (cerceaux)
- ❓ Zones plus proches les unes des autres
- ❓ Défenseurs les mains dans le dos
- ❓ défenseurs se tiennent la main
- ❓ appariement avec 2 défenseurs

- ❓ Conduite du « pied faible », de l'extérieur du pied, en « roulette », en jongle
- ❓ Zones plus éloignées les unes des autres
- ❓ zones plus grandes pour faire passe

- ❓ rentrer en duel pour passer

SITUATION de RÉFÉRENCE

- **Objectif** : différencier intervention et interception, catégoriser les élèves, évaluer les problèmes, valider les progrès
- **But** : marquer des buts
- **Consignes** : 3c3 sans GB avec 1 soutien, sans intervention sur PB, zone inviolable devant but,





SITUATION DE RÉFÉRENCE

CONSIGNES

- **Consignes** : 3c3, 10 plots ou possessions ou 7 minutes, avec 1 appuis en soutien (inattaquables)
- 2 arbitres et 2 observateurs (bonus= AZM ou tirs ou buts)
- changement de soutien à chaque passe ou 2 mins, ou sur erreur (dribble pour dribbler, tir pour se débarrasser, passe sans demande NPB)
- Appariement des duels
- les joueurs débrouillés marquent en 1 touche
- pas de contact, pas de corner, touche au pied (passe ou conduite, def à 3m),
- tir au sol dans zone de marque
- si récupération dans la zone, l'AZM ne compte pas.



GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉÏTE

- ↳ Pied magique : Semelle sur le ballon, corps en obstacle
- ❑ Défenseurs avec les mains dans le dos
- ❑ Défense seulement sur interception avec passe pour franchir zone
- ❑ zone invulnérable au centre

- ❑ autoriser défense sur soutien ou couloir
- ❑ Limiter touches (2,3 touches)
- ❑ Obliger passe pour franchir lignes
- ❑ Pour marquer seulement en 1 touche



SITUATION DE RÉFÉRENCE



Critères de réussite perf et maîtrise /10 pos

Avancer jusqu'à la cible 10 pos/gagner avec la manière

Niveau 1

nul ou défaite avec moins de 3 bonus

Niveau 2

victoire avec 2 ou nul avec 3 ou défaite avec 4 bonus

Niveau 3

victoires avec 3 ou nuls avec 4 ou défaite avec 5 bonus

Niveau 4

victoire ou nuls avec 5 bonus

Critères de réussite maîtrise/minutes

Avancer jusqu'à la cible AZM en 7 minutes

Niveau 1

0 à 2

Niveau 2

de 3 à 5

Niveau 3

de 6 à 7

Niveau 4

8 et plus

Critères de réussite maîtrise/10 pos

Avancer jusqu'à la cible en 10 possessions

Niveau 1

2 AZM

Niveau 2

3 AZM

Niveau 3

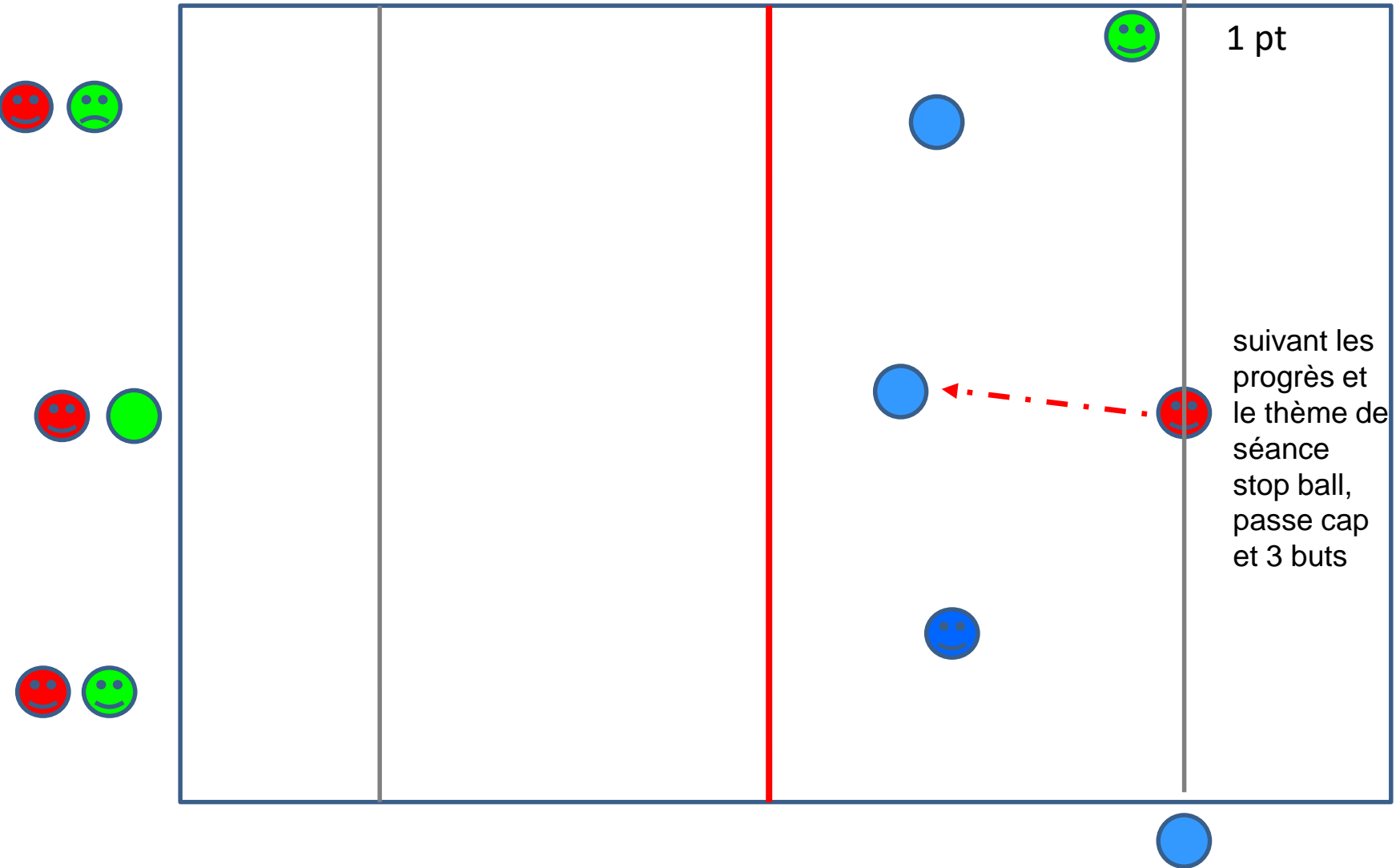
4 AZM

Niveau 4

5 AZM

Situation remédiation de 3c1

- **Objectif** : s'organiser tactiquement pour Protéger, Conduire et progresser ensemble vers le but.
- **But** : conserver la balle le plus longtemps et/ou atteindre la zone à 1 pt pour marquer 3pts;





Situation remédiation de 3c1



CONSIGNES

- **Consignes** : 3c1, rouge fait une passe au bleu. Le ballon contrôlé ou bloqué dans l'embut - ½ terrain de hand mini, changement des rôles 5 mins, 1 arbitre et 1 observateur, si def récupère alors amener la balle en dehors du terrain sur un côté.
- si on marque 1 pt on recule d'une zone

Critères de réalisation

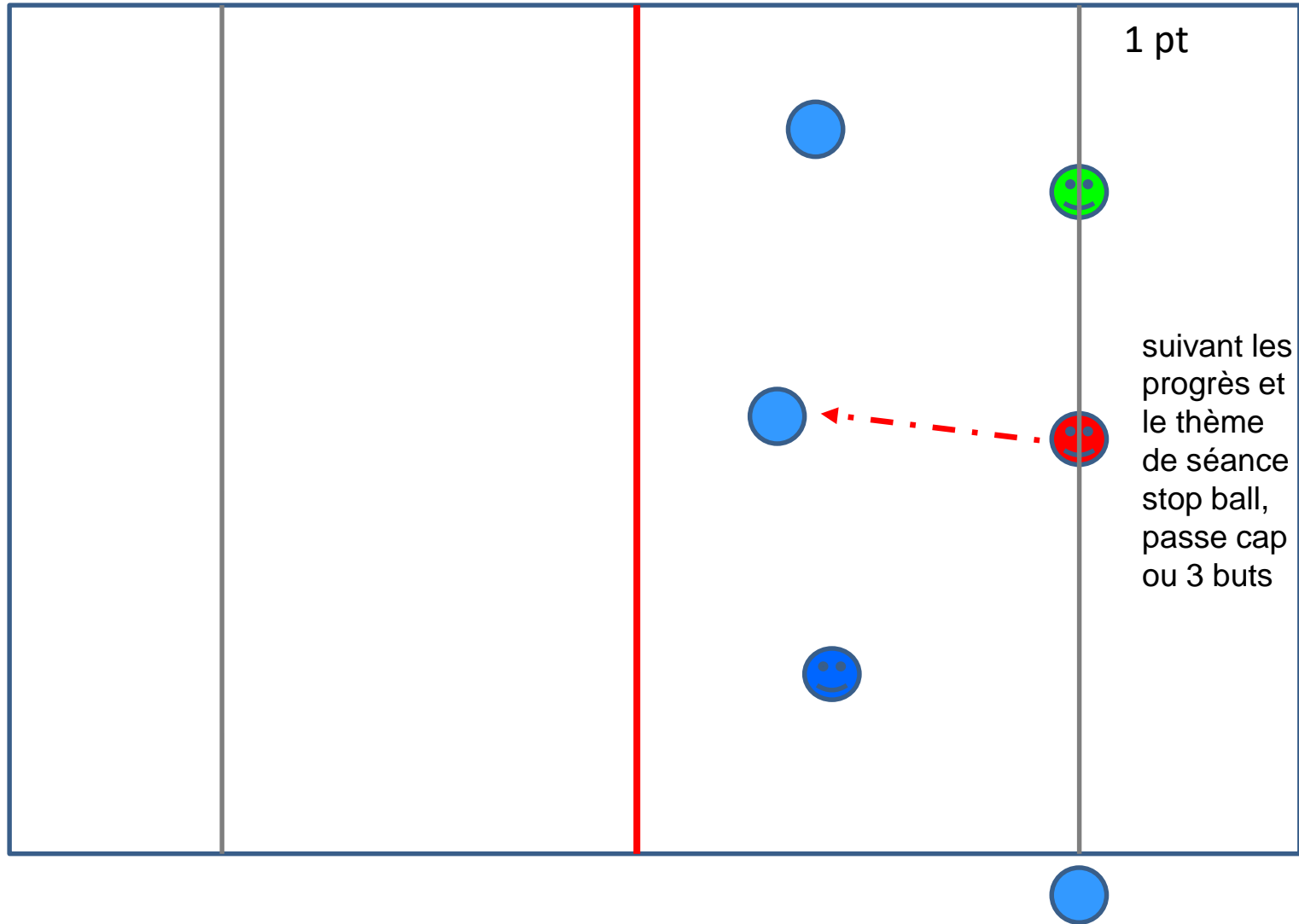
- PB corps obstacle: placer son corps entre l'adversaire et le ballon de sorte à tenir le ballon éloigné, écartier légèrement ses bras, jambes fléchies et suivre les mouvements de l'adversaire, toucher souvent la balle..
- NPB à distance de passe et écarté du déf
- équipe occuper espace en largeur

GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITE

- ↳ Pied magique : Semelle sur le ballon, corps en obstacle
- ❑ Défenseurs avec les mains dans le dos
- ❑ Défenseurs se tiennent la main
- ❑ défense seulement sur interception avec passe pour franchir zones
- ❑ zone arrière invulnérable
- ❑ Conduite du « pied faible » ,
- ❑ marque en 1 touche et/ ou ZM
- ❑ Obliger passe pour franchir lignes
- ❑ au départ récupérer au défenseur
- ❑ stop-ball dans zone au centre

Situation remédiation de 3c2

- **Objectif** : s'organiser tactiquement pour Protéger, Conduire et progresser ensemble vers le but.
- **But** : conserver la balle le plus longtemps et/ou atteindre la zone à 1 pt pour marquer 3pts;





Situation remédiation de 3c2



CONSIGNES

- **Consignes** : 3c2, rouge fait une passe au bleu. Le ballon contrôlé ou bloqué dans l'embut - ½ terrain de hand mini, changement des rôles 5 mins, 1 arbitre ou 1 observateur, si def récupère alors se faire une passe.
- si on marque 1 pt on recule d'une zone

Critères de réalisation

- PB corps obstacle: placer son corps entre l'adversaire et le ballon de sorte à tenir le ballon éloigné, écarter légèrement ses bras, jambes fléchies et suivre les mouvements de l'adversaire, toucher souvent la balle..
- NPB à distance de passe et écarté du déf
- équipe occuper espace en largeur

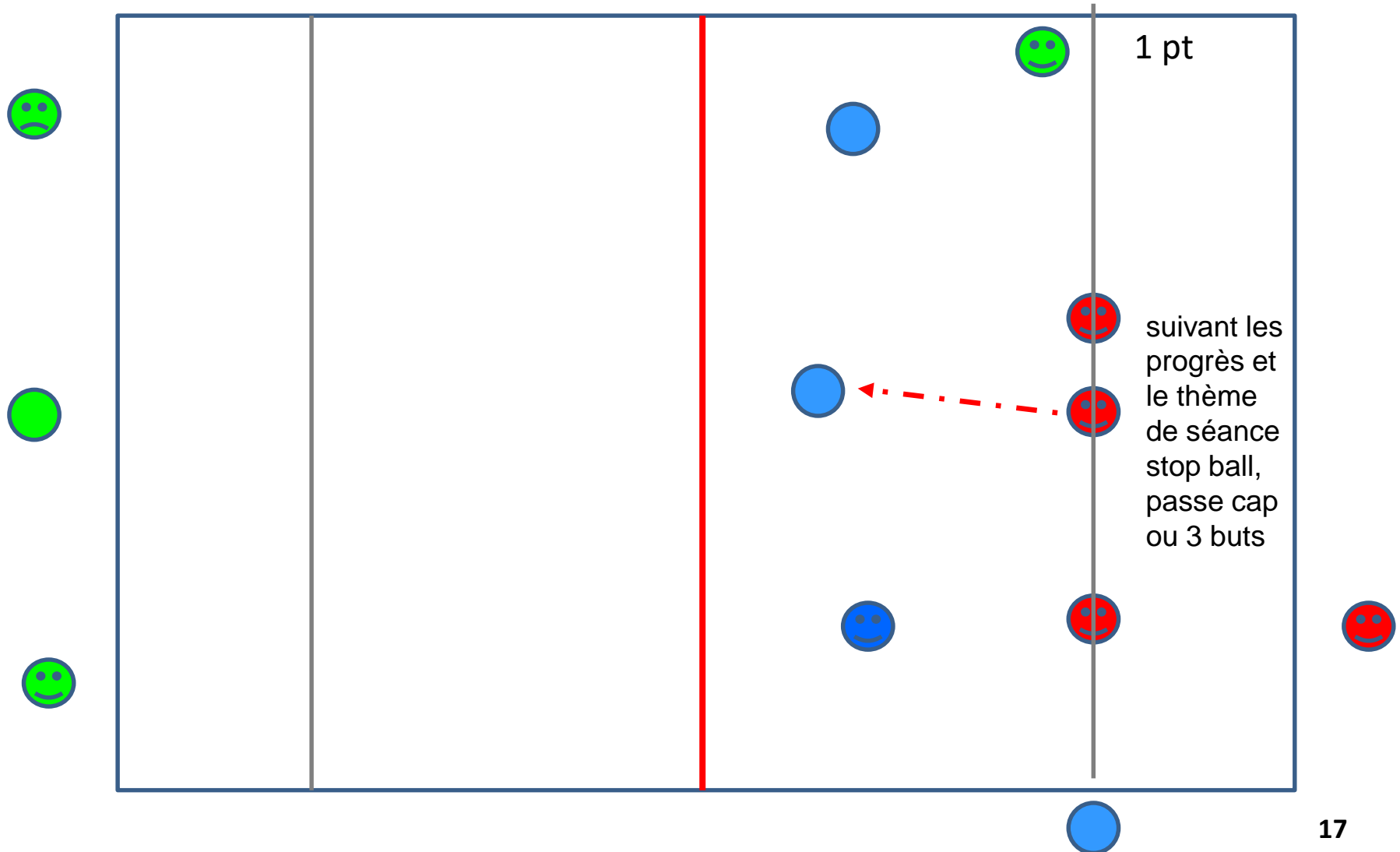
GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITE

- ↳ Pied magique : Semelle sur le ballon, corps en obstacle
- Défenseurs avec les mains dans le dos
- Défenseurs se tiennent la main
- défense seulement sur interception avec passe pour franchir zones
- zone arrière invulnérable

- Conduite du « pied faible »
- Limiter touches (2,3 touches)
- Obliger passe pour franchir lignes
- attaquant doivent récupérer la balle au défenseur

Situation remédiation de 3c3

- **Objectif** : s'organiser tactiquement pour Protéger, Conduire et progresser ensemble vers le but.
- **But** : conserver la balle le plus longtemps et/ou atteindre la zone à 1 pt pour marquer 3pts;





Situation remédiation de 3c3



CONSIGNES

- **Consignes** : 3c3, rouge fait une passe au bleu. Le ballon contrôlé ou bloqué dans l'embut - ½ terrain de hand mini, changement des rôles 5 mins, 1 arbitre ou 1 observateur, si def récupère alors se faire une passe 1 pt et franchir la zone 1pt.
- si on marque 1 pt on recule d'une zone

Critères de réalisation

- PB corps obstacle: placer son corps entre l'adversaire et le ballon de sorte à tenir le ballon éloigné, écarter légèrement ses bras, jambes fléchies et suivre les mouvements de l'adversaire, toucher souvent la balle..
- NPB à distance de passe et écarté du déf
- équipe occuper espace en largeur

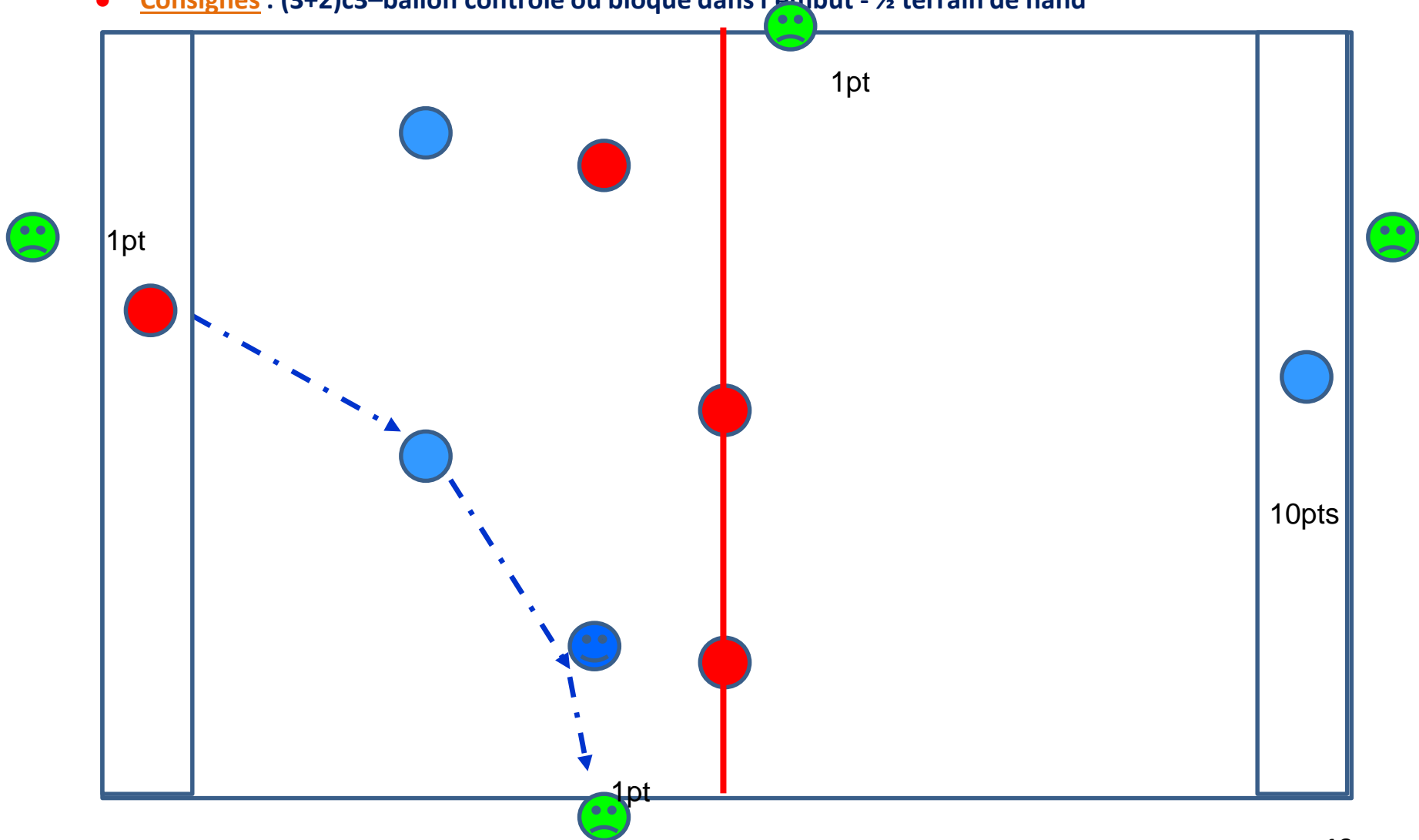
GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITE

- ↳ Pied magique : Semelle sur le ballon, corps en obstacle
- ❑ Défenseurs avec les mains dans le dos
- ❑ Défenseurs se tiennent la main
- ❑ défense seulement sur interception avec passe pour franchir zones
- ❑ zone arrière invulnérable

- ❑ Conduite du « pied faible »
- ❑ Limiter touches (2,3 touches)
- ❑ Obliger passe pour franchir lignes
- ❑ attaquant doivent récupérer la balle au défenseur

BALLE AU CAPITAINE

- **Objectif** : Conduire, passer et progresser ensemble vers le but.
- **But** : atteindre la zone opposée par une passe au capitaine
- **Consignes** : (3+2)c3–ballon contrôlé ou bloqué dans l'embut - ½ terrain de hand





BALLE au CAPITAINE



CONSIGNES

- **Consignes** : 3c3, avec 2 appuis latéraux et 2 capitaines(inattaquables et 3 touches de balles) et 2 arbitres ou observateurs,
- **changement de capitaine**, le passeur remplace
- **1 point pour les appuis et 10 points pour le capitaine**
- **Appariement des duels**

Critères de réalisation

- PB protéger, conduire et passer: la balle claqué, intérieur de pied et direction.
- NPB à distance de passe et écarté du déf et rompre l'alignement avec le ballon et le défenseur, sortir de l'ombre.
- équipe occuper espace en largeur

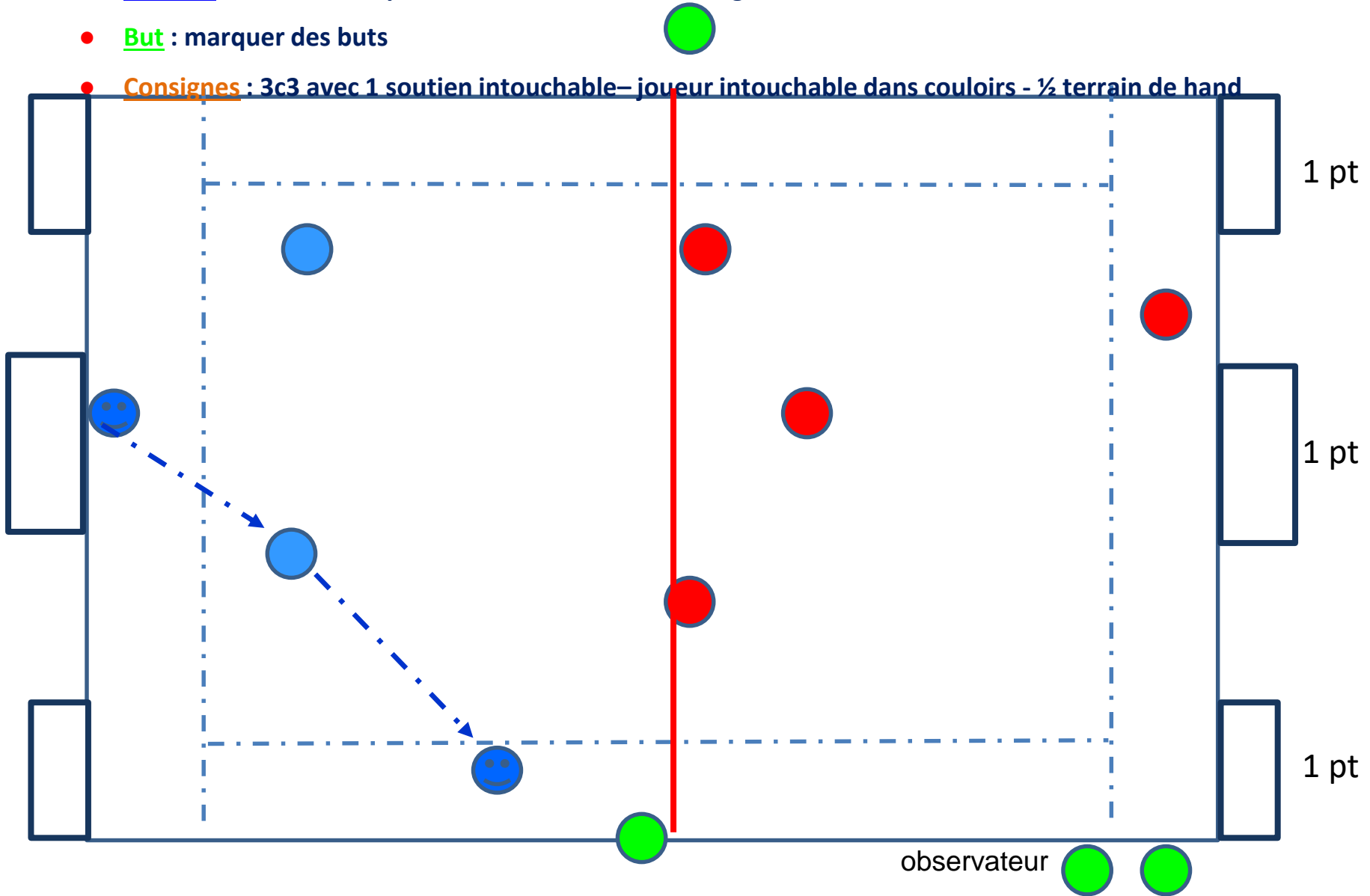
GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITE

- Pied magique : Semelle sur le ballon, 5 secondes, corps en obstacle
- Défenseurs avec les mains dans le dos
- défense seulement sur interception avec passe pour franchir zone
- zone invulnérable au centre

- autoriser défense sur appuis ou capitai
- Limiter touches (2,3 touches)
- Obliger passe pour franchir lignes
- pour marquer seulement en 1 touche
- capitaine oriente son contrôle et stoppe

CASSE GRAPPE AVEC COULOIRS

- **Objectif** : Se rendre disponible : s'écarter et se désaligner latéralement
- **But** : marquer des buts
- **Consignes** : 3c3 avec 1 soutien intouchable – joueur intouchable dans couloirs - ½ terrain de hand





CASSE GRAPPE avec couloirs



CONSIGNES

- **Consignes** : 3c3, avec 1 appuis en soutien (inattaquables), 2 arbitres et 2 observateurs.
- changement de soutien à chaque but ou 2 mins
- 1 point pour les couloirs et les buts latéraux
- Appariement des duels
- **évolution**: couloirs intouchables seulement sur une passe puis défenseurs peuvent rentrer à réception

Critères de réalisation

- PB protéger, conduire et passer: la balle claqué, intérieur de pied et direction.
- NPB à distance de passe et écarté du déf et rompre l'alignement avec le ballon et le défenseur, sortir de l'ombre.
- équipe occuper espace en largeur

GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITE

- ❑ Pied magique : Semelle sur le ballon, 5 secondes corps en obstacle
- ❑ Défenseurs avec les mains dans le dos
- ❑ défense seulement sur interception avec passe pour franchir zone
- ❑ zone invulnérable au centre

- ❑ autoriser défense sur soutien ou couloir
- ❑ Limiter touches (2,3 touches)
- ❑ Obliger passe pour franchir lignes
- ❑ pour marquer seulement en 1 touche