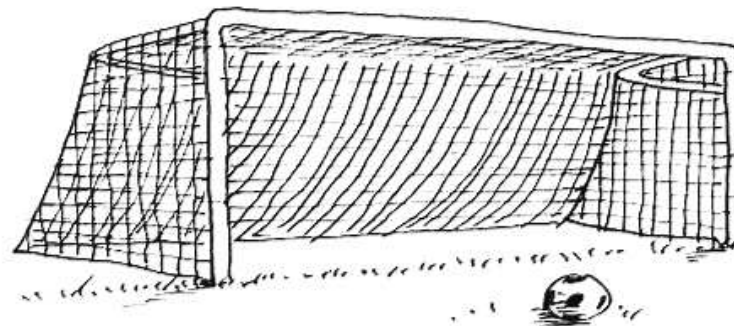
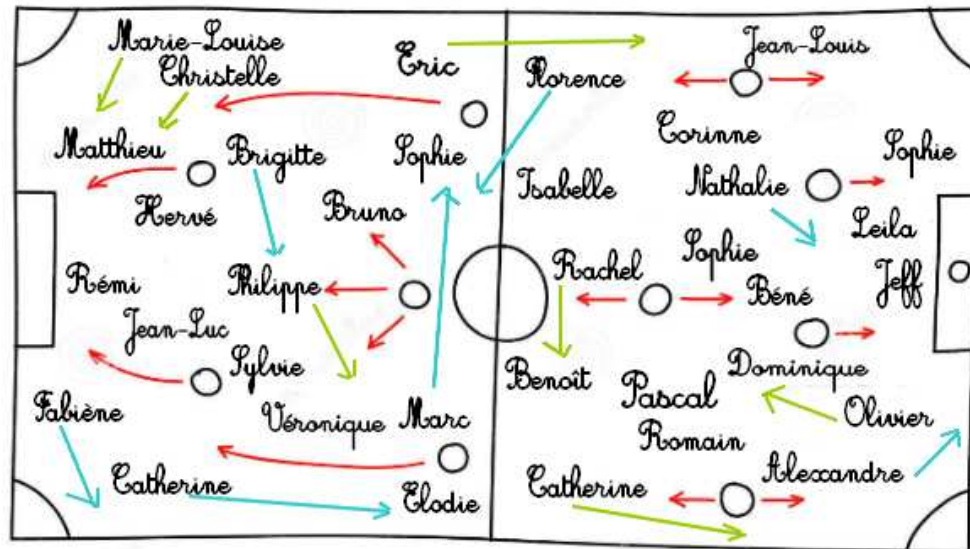


- DIDACTIQUE DES JEUX ET SPORTS COLLECTIFS
 - PROPOSITIONS DE MISES EN OEUVRE EN FOOTBALL
 pour accompagner l'EURO 2016



Equipe eps 1 93

Rappel historique sur quelques grandes approches didactiques

Ces méthodes et outils d'évaluation se réfèrent à des conceptions de l'enseignement en général (behavioriste, socioconstructiviste, etc.) et de l'enseignement des **JSC** (Jeux Sportifs collectifs) en particulier qui se distinguent voire s'opposent entre elles.

La littérature anglophone distingue **deux grandes conceptions de l'enseignement des JSC**, que nous pouvons résumer comme suit :

L'approche technique ou traditionnelle

L'approche technique traditionnellement utilisée dans l'enseignement des JSC met l'accent sur l'apprentissage d'un éventail d'habiletés techniques spécifiques à l'activité pour ensuite les exploiter dans le jeu (Godbout & Mahut, 1999; Richard & Griffin, 2005).

La leçon se compose généralement d'une introduction (souvent une démonstration), **d'une série d'exercices structurés (drills) destinés à favoriser l'acquisition d'habiletés et de gestes techniques, et d'une dernière partie consacrée au jeu libre** (Turner & Martinek, 1999).

Evaluation de gestes techniques dans des situations décontextualisées.

L'approche tactique ou « Teaching Games for Understanding (TGfU) »

En Angleterre, Bunker et Thorpe ont proposé en 1982 un modèle pour l'enseignement des JSC appelé « *Teaching Games for Understanding*(TGfU) » que l'on peut traduire par « enseignement des jeux par la compréhension ».

Partant du constat qu'un large pourcentage d'apprenants était en échec avec le modèle technique, que la majorité des enseignants connaissaient peu de choses sur l'enseignement des JSC et que la difficulté à prendre des décisions constituait un sérieux handicap pour les pratiquants, ces auteurs ont suggéré **de faire vivre le plus rapidement possible aux apprenants des expériences de jeu**, en introduisant

dès le départ **des situations de jeu réduites accompagnées d'une description des règles de base et des contraintes du jeu complet**. Les décisions en jeu (que faire ?) sont donc introduites avant l'exécution des habiletés techniques (comment faire ?).

Evaluation des comportements des élèves dans des situations de jeu.

La différence entre ces deux conceptions réside en fait dans l'ordre selon lequel les habiletés techniques et les principes tactiques sont enseignés et dans le statut accordé à ces deux types d'objet d'enseignement (Hopper, 2002). Dans l'approche technique, les habiletés techniques (*skills*), considérées comme **des pré-requis**, sont enseignées en premier. Dans l'approche tactique, les habiletés techniques, considérées comme **un moyen de mettre en œuvre**, les décisions prises au cours du jeu, sont introduites lorsque le besoin s'en fait sentir. En conséquence, **l'évaluation** est également envisagée différemment selon ces deux conceptions.

La littérature francophone se base sur les grandes théories d'experts en JSC et les conceptions qui les sous-tendent.

Brau-Antony (1998; 2001) en a dégagé trois grandes conceptions de l'enseignement et de l'évaluation des JSC que nous pouvons résumer comme suit :

La conception techniciste

Cette conception s'inspire d'une pédagogie du modèle où la technique du champion constitue la référence de l'enseignant. **Elle valorise l'apprentissage de savoir-faire gestuels isolés de leur contexte et de leurs conditions réelles d'exécution, par un processus passif de reproduction par répétition de gestes techniques** (Lafont, 2002). Dans cette logique, les critères d'évaluation se structurent autour de la manifestation de formes gestuelles spécifiques à l'activité enseignée. L'évaluateur se focalise essentiellement sur la manipulation du ballon en cherchant à déceler les conditions d'exécution de la « bonne technique ». **Le circuit d'habiletés techniques (slalom, dribble, passe, tir, ...) constitue le parfait exemple de situations d'apprentissage et d'évaluation résultant de cette conception.**

La conception structurale

Cette conception considère **le jeu comme une structure irréductible à l'addition d'éléments isolables**. Elle valorise **l'apprentissage de principes d'action en attaque et en défense**, le plus souvent communs à la plupart des sports collectifs, que **l'élève acquiert dans des situations de jeu globales par tâtonnements ou auto-adaptation**. Les jeux à thème constituent une illustration explicite de cette conception. **L'évaluation tente généralement de prendre en compte les aspects finalisés des habiletés techniques et tactiques des joueurs.** Les outils d'évaluation peuvent prendre la forme de grilles de niveaux d'habiletés qui hiérarchisent le résultat des actions des joueurs. Dans cette perspective, les unités comportementales retenues sont prioritairement centrées sur la dimension sociomotrice des conduites du joueur (Parlebas, 1999), avec la volonté **d'observer les rapports entre le porteur de balle, ses partenaires et ses adversaires** (Brau-Antony, 1994). Les objets d'évaluation propres à cette conception peuvent également valoriser les aspects collectifs et le groupe par rapport aux comportements individuels. L'observation se focalise alors sur les différentes formes que peut prendre l'organisation collective de l'équipe. Le plus souvent, la note finale attribuée aux élèves est constituée par **la moyenne de ces évaluations individuelles (parfois qualifiée d'évaluation de la maîtrise) et collective (parfois qualifiée d'évaluation de la performance).**

La conception dialectique

Cette conception appréhende **l'activité collective comme un système de prises de décisions propres à chaque joueur mais coordonnées par un but partagé (battre l'équipe adverse) et un « référentiel commun » qui s'élabore au fil de l'expérience commune des joueurs**. Dans cette optique, il est recommandé **de constituer des équipes stables pour toute la durée du cycle d'enseignement** (Dyson, Griffin & Hastie, 2004; Siedentop, 1994). **Les situations d'apprentissage résultant de cette conception consistent en des confrontations pouvant aller du plan collectif total (situation de match) au 1 contre 1 et obligeant l'élève à prendre des informations et faire des choix tactiques dans ces situations qui préservent un rapport d'opposition.** Selon cette conception, **l'évaluation se déroule dans une situation de référence qui mobilise les aspects essentiels des JSC.** Les indicateurs utilisés pour rendre compte **des compétences des joueurs dans les domaines offensifs et défensifs sont construits à partir de données observables et mesurables**. Ils se traduisent souvent par des « indices numériques » qui valident aussi bien des aspects quantitatifs que qualitatifs (Groupe sports collectifs de l'Académie de Dijon, 1994). Un exemple de grille utilisant ces indicateurs est fourni à la fin de ce document dans la « **proposition de fiche d'évaluation en football EPS1 93 adaptée de la grille d'évaluation de de Gréhaigne** (voir grilles en fin de document). Le « *Team Sport Assessment Procedure* » (TSAP) développé par Gréhaigne, Godbout et Bouthier (1997) constitue un autre exemple d'instrument d'évaluation que l'on peut associer à cette conception dialectique. Il est basé sur deux aspects fondamentaux des JSC : (a) **l'entrée en possession du ballon par le joueur et (b) l'usage que ce dernier fait du ballon en sa possession**. Deux variables rendent compte du premier aspect : (a) **les ballons conquis à l'adversaire, et (b) les ballons reçus d'un partenaire**. Quatre variables rendent compte du second aspect : (a) **les ballons perdus; (b) les passes neutres, c.à.d. les passes « de routine » qui ne mettent pas de pression sur l'équipe adverse; (c) les passes, c.à.d. les passes qui contribuent à faire avancer le ballon vers le but adverse; et (d) les tirs réussis, c.à.d. les tirs qui se soldent par un but ou par la conservation du ballon par l'équipe en attaque**). Dans cette logique, les critères d'observation sont co-construits avec les élèves qui participent activement à l'observation. Dans ce modèle, une équipe ne prend signification que dans un rapport d'opposition.

I/ Caractéristiques des jeux sportifs collectifs

Selon Gréhaigne (1999), on peut regrouper les caractéristiques des jeux sportifs collectifs en trois notions principales:

- **un rapport de forces** : un groupe de joueurs affronte un autre groupe en se disputant ou en s'échangeant un objet (le plus souvent une balle)
- **un choix d'habilités sensori-motrices** : les joueurs doivent avoir un certain éventail de réponses motrices à leur disposition, celles de la vie courante ou d'autres beaucoup plus spécifiques et élaborées
- **des stratégies individuelles et collectives** : des décisions implicites ou explicites, prises en commun, à partir de références communes afin de vaincre l'adversaire

Ces caractéristiques des jeux sportifs collectifs découlent d'autres notions, à savoir :

A. La notion d'opposition

L'approche systémique des jeux sportifs collectifs a contribué à la valorisation de la notion d'opposition. L'opposition fait qu'un groupe prend le rôle de « saboteur » de ce qu'essaie de construire l'autre groupe.

De ce fait, l'opposition génère de l'imprévu et on se trouve devant **une nécessité d'adaptation et d'anticipation pour résoudre les problèmes causés par l'affrontement.**

Selon Gréhaigne, le but des sports collectifs est : « **dans un rapport d'opposition, de réaliser une coordination d'actions afin de récupérer, conserver, faire progresser le ballon vers la zone de marque et marquer** » (Gréhaigne, 1991, p.34).

La notion d'opposition met en évidence les principes des jeux sportifs collectifs illustrés dans les figures suivantes :

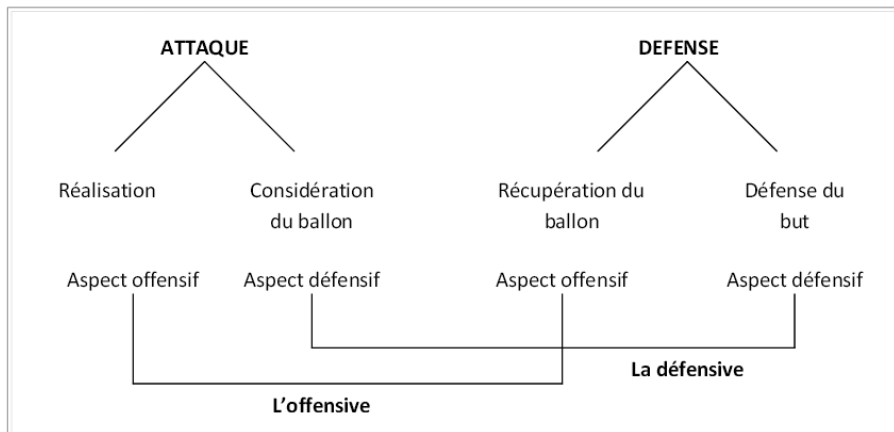


Figure 3. Principes généraux des jeux sportifs collectifs (Gréhaigne, Billard et Laroche, 1999, p.17).

A l'opposition des approches purement techniques, toutes les didactiques des sports collectifs s'accordent sur le caractère continu et fondamentalement réversible du jeu. Les joueurs sont tour à tour défenseurs/attaquants en fonction des configurations du jeu.



Figure 7. Quelques thèmes dans l'apprentissage classique des sports collectifs

B/ La notion de réversibilité

Dans un jeu sportif collectif, il y a un changement continu de rôles entre les deux équipes qui s'affrontent. Une équipe passe directement d'une situation d'attaque à une situation de défense et vice versa.

« Les équipes attaquent ou défendent à tour de rôle dans une situation fondamentalement réversible » (Gréhaigne, Billard et Laroche, 1999, p.18).

Dans les comportements, il n'y a plus réversibilité quand le déséquilibre affecte le rapport de forces et que la première partie du principe évoqué par Jeu « de l'égalité des chances au départ à l'inégalité du résultat » (Jeu, 1977, p.131) est détériorée. Dans ce cas, on est devant une équipe qui attaque et une deuxième qui défend.

C/ La notion d'émulation

L'émulation est le sentiment qui porte à égaler ou à surpasser l'autre.

Gréhaigne, Billard et Laroche considèrent l'émulation comme « une source de progrès en ce qu'elle permet à chacun de se situer dans une approche comparative avec l'autre » (Gréhaigne, Billard et Laroche, 1999, p.18).

En partant de ce principe, les joueurs ou les équipes doivent faire de leur mieux afin d'être classés parmi les vainqueurs.

Gréhaigne (1999) considère cette notion comme à la fois repère et dialogue. Repère, dans la mesure où on peut se situer par rapport aux autres et dialogue, car elle permet d'analyser les différences et les ressemblances entre les partenaires et les adversaires.

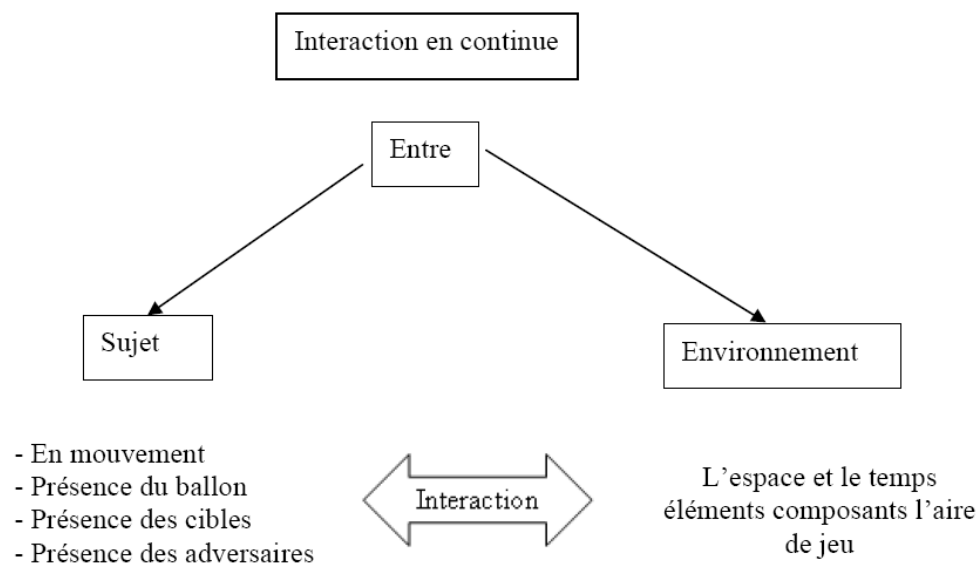


Figure 4. Interaction en sport collectif créant l'incertitude (Mariot, 1992)

II/ Problèmes à résoudre dans les jeux sportifs collectifs

Pour pouvoir gérer son activité au cours d'une rencontre, un joueur est appelé à agir en soulevant plusieurs problèmes.

Gréhaigne (1991) considère que ces problèmes sont liés au :

Plan espace/temps

En attaque, les joueurs doivent dépasser individuellement ou collectivement et à tour de rôle les obstacles posés par l'équipe adverse.

Les défenseurs doivent créer des problèmes et des obstacles aux attaquants pour arrêter leur progression et/ou récupérer la balle. Les attaquants doivent franchir

ces obstacles en créant un déséquilibre favorable dans une partie du terrain.

Plan de l'information

Le joueur est appelé à recueillir instantanément les informations disponibles pour traiter les problèmes spécifiques à chaque situation et à agir en ajustant ses réponses motrices aux données de la situation dans le but de créer l'incertitude chez les adversaires et la certitude chez les partenaires.

Plan de l'organisation

Le joueur doit passer le plus rapide possible d'une stratégie individuelle à une stratégie collective en donnant de son mieux au groupe. C'est que ce passage est indispensable pour s'adapter et gérer les situations imprévues causées par l'opposition.

III/ Savoirs à acquérir

- **les savoirs théoriques** permettent de connaître les objets et de se situer par rapport aux composantes de la discipline: règlement, dimensions, etc.

- **les savoirs procéduraux** portent sur la façon de faire et les procédures à suivre. Ils sont formulés de la façon : si alors
(si j'accélère, alors le défenseur ne pourra plus me joindre);

- **les savoirs pratiques** sont directement liés à l'action et prennent appui sur le réel (je suis trop près du défenseur pour le feinter, je vais donc passer la balle au partenaire démarqué le plus proche);

- **les savoirs faire** liés à la manifestation des aspects moteurs «qui agissent plus qu'ils ne disent» (je passe le pied droit autour de la balle pour la conduire avec le pied gauche).

Malglaise considère ces savoirs comme une totalité qu'il nommera « le savoir en usage » (que l'on nomme aussi comme « savoir en action »).

MALGLAIVE (G.) 1990. *Enseigner à des adultes*, Paris, P.U.F.

IV/ Modèle didactique

L'enfant **construit ses habiletés** à travers le jeu. Sur le plan pédagogique, on favorisera l'affrontement en mettant l'enfant **dans des conditions de jeu aménagées**. Le modèle ici n'est pas le technicien expert, mais l'élève. **L'erreur a un statut positif**.

Lors de l'enseignement, on adopte **une situation de référence** avec une **évaluation formative** (qui vise à recueillir les informations sur le fonctionnement de l'élève et à donner aux élèves les éléments de compréhension de leurs progrès dans l'activité, s'appuyant **sur une mise en place de critères de réussite et d'évaluation**), puis des situations d'apprentissage et une évaluation finale avec la même situation de référence. Les débats d'idées sont là pour faire émerger des réponses, à partir du « comment j'ai réalisé/pourquoi j'ai réussi ou échoué », principe de métacognition, de réflexion sur l'action...

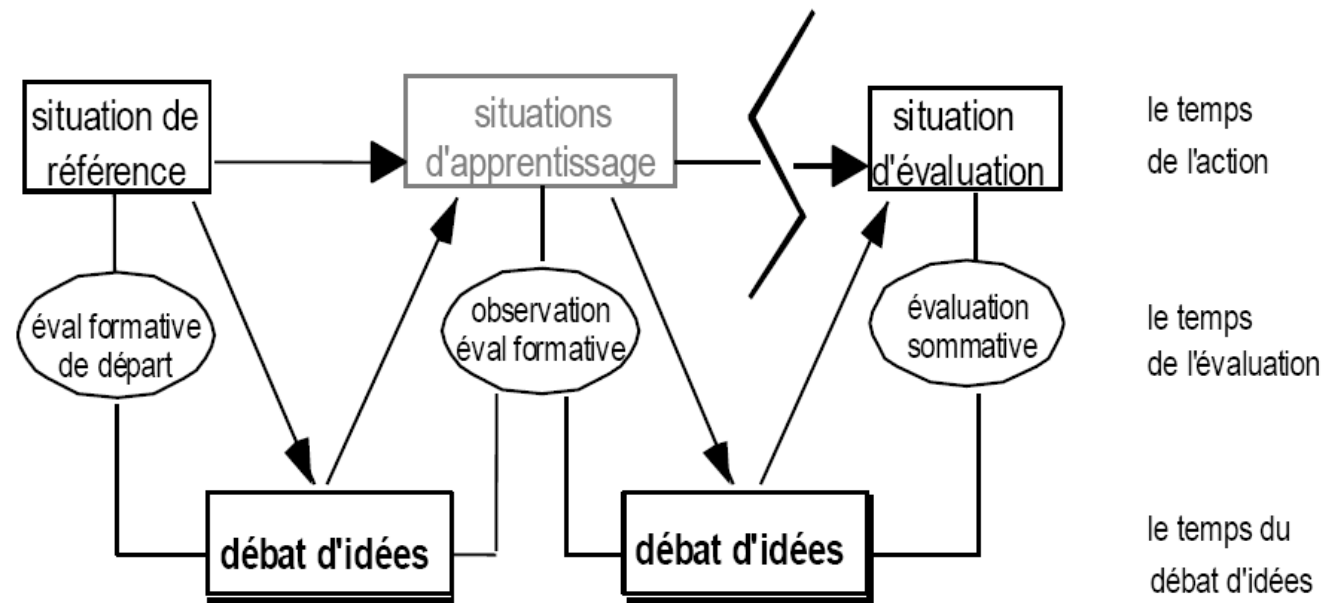


Figure 1. Modèle didactique pour l'enseignement des sports collectifs à l'école (cf. Deriaz, Poussin & Gréhaigne, 1998).

V/ Les règles d'action :

«Les règles d'action sont des auto-consignes pour l'élève qui est en mesure **d'établir des réglages actifs et d'affiner ses réponses motrices.**» (Gréhaigne, 1991, p.151)

A/ Règles d'action de l'attaque

<p>Ne pas perdre la balle</p> <p>-Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échange (appuis-soutiens).</p> <p>\$Protéger son ballon (corps obstacle).</p> <p>\$Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi.</p> <p>\$Gérer la distance dribbleur / adversaire.</p> <p>\$Passe rapide, tendue, non téléphonée : en dehors du volume défensif prévisible de son propre adversaire, à l'opposé du défenseur de son partenaire.</p> <p>*Se déplacer pour être à distance de passe, vu du porteur, à l'écart du défenseur.</p>	<p>Jouer en mouvement</p> <p>*Etre en mouvement : faire des appels de balle.</p> <p>*Recevoir en mouvement ou en l'air.</p> <p>-Réduire le nombre d'échanges pour accéder à la zone de marque.</p> <p>-Limiter le nombre de touches de balle.</p> <p>-Réduire le temps pour amener le ballon dans la zone de marque et tirer.</p> <p>-Varier les rythmes et l'intensité des déplacements.</p> <p>\$Se déplacer quand l'espace est libre.</p> <p>\$Donner la balle dans la course ou dans l'action du receveur.</p> <p>\$Valoriser la passe instantanée.</p> <p>\$Faire une action après avoir donné la balle.</p>
<p>Utiliser, créer les espaces libres</p>	

<p>-Ecarter le jeu en profondeur et/ou en largeur.</p> <p>-Fixer la défense dans la zone, jouer dans une autre.</p> <p>-Alterner jeu direct/jeu indirect, jeu court/jeu long.</p> <p>\$Fixer l'adversaire pour libérer les partenaires.</p> <p>\$Renverser le jeu.</p> <p>\$Utiliser les espaces non occupés par les adversaires.</p> <p>*Se déplacer : en s'écartant des adversaires ; dans des intervalles, dans le dos des adversaires.</p> <p>*Créer des écrans, des blocages et les exploiter.</p> <p>*Utiliser la vitesse et les avantages temporels (avance temporelle...).</p>
--

Créer l'incertitude

Préserver l'alternative jeu direct/jeu indirect.

Attirer l'adversaire dans une zone pour conclure dans une autre.

Changer de rythme (long/vite).

Augmenter le nombre de joueurs concernés par l'action.

Occuper l'espace proche et l'espace lointain.

*Freiner, c'est-à-dire combiner les changements de rythmes, d'espaces, d'orientation (corps et appui), de segments de conduite.

*Freiner la passe : s'engager d'un côté, donner de l'autre.

*Prendre une posture, une orientation permettant plusieurs actions (ambiguïté du comportement pour les adversaires).

*Feinter les déplacements en combinant les changements de direction dans la course, de rythme, d'espace.

tableau 1. Règles d'actions de l'attaque (Gréhaigne, 1991, p.6)

B/ Règles d'action de la défense

<p>S'opposer à la progression</p> <p>En réduisant l'incertitude</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réduire le nombre de joueurs potentiels. -Anticiper les actions adverses. -Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la perception. -Code commun explicite au sein de la défense. \$Repérer, jauger et surveiller son adversaire direct. \$Un joueur coordonne la défense. \$S'en tenir à son rôle et à sa tâche \$Peser sur la conduite de l'attaquant grâce à son placement, ses déplacements. \$Feinter pour « piéger » son adversaire. 	<p>En réduisant l'espace et le mouvement</p> <ul style="list-style-type: none"> -Modifier rapidement son dispositif défensif pour s'adapter au jeu des adversaires (dispositif, permutations,...) -Se répartir de façon optimale sur le terrain. -Limiter les espaces libres. -Orienter les adversaires. -s'opposer à la progression des adversaires. -maintenir l'attaque hors de la portée de la cible. -définir les rôles de chacun sur les phases statiques. \$Repérer le secteur d'action privilégié \$Rester en barrage. 	<p>Récupérer la balle</p> <ul style="list-style-type: none"> -Récupérer la balle le plus près possible du but adverse. -Augmenter la densité numérique dans l'entre jeu de la zone d'attaque. -Gêner la progression du ballon. -Marquer tous les adversaires. -Organiser le pressing. -Défendre au « front du ballon ». \$Rechercher l'interception. \$Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement). \$Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses partenaires. \$Reconstituer les lignes de force défensives.
--	---	---

Défendre la cible

- Posséder le maximum de joueurs entre la balle et la cible.
- Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but.
- S'organiser en lignes de force et organiser la suppléance.
- Renvoyer l'attaque à la périphérie.
- Gérer la densité numérique et la distance entre les lignes de force.
- Ecarter le ballon « si cela ne gagne pas, cela débarrasse ».
- \$Ne pas se laisser « consommer » inutilement (ne pas se jeter).
- \$Couvrir ses partenaires.
- \$Empêcher le tir.
- \$Se replier rapidement en regardant la balle.

Tableau 2. règles d'action de la défense (Gréhaigne,1991,p.7)

VI/ Les principes d'actions

Les règles d'action rapportées **aux savoirs pratiques** et **aux modes de résolution des problèmes** par les élèves permettent de définir des principes d'actions.

Les principes d'actions définissent les propriétés du jeu sur lesquelles se greffe l'activité du joueur afin de résoudre les problèmes posés lors de cette activité.

Selon Bayer, les principes d'actions, principes opérationnels sont « **lois premières, c'est -à-dire essentielles, évidentes et simples, elles sous-tendent, en les régulant, tant en attaque qu'en défense, les rapports des individus au sein de l'équipe, et les rapports des deux équipes au cours de leur affrontement** » (Bayer, 1995, p.44).

Pour Gréhaigne, c'est « **une construction théorique et un instrument opératoire qui oriente un certain nombre d'actions dont il représente la source et qui permet d'agir sur le réel** » (Gréhaigne, 1991, p.118).

Gréhaigne (1991) a organisé les principes d'actions en attaque et en défense comme suit:

En attaque:

- ne pas perdre la balle afin d'amener celle-ci dans la zone de marque et marquer;
- jouer en mouvement pour amener le ballon dans la zone de marque et marquer;
- utiliser et créer des espaces libres pour amener le ballon dans la zone de marque et marquer;
- créer l'incertitude chez l'adversaire pour amener le ballon dans la zone de marque et marquer.

En défense:

- défendre la cible;
- récupérer la balle;
- s'opposer à la progression des adversaires:
 - en réduisant l'incertitude;
 - en réduisant l'espace et le mouvement.

VII/ Le football

Connaissances et compétences pour les jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)

Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : <ul style="list-style-type: none"> ◦ connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) ; ◦ connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. • Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves. 		
<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. • Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (<i>rugby</i> : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). 	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. • Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. • Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, 	

Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative (DGESCO)
 Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen – Éducation physique et sportive
Eduscol.education.fr

Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
<ul style="list-style-type: none"> • Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... • Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (<i>rugby</i> : bloquer le porteur selon la modalité convenue). • Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (<i>rugby</i> : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut). 	<p>reprandre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. • Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. <p>→ Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.</p>	

A/ Le football, définition :

Le football, sport collectif interpénétré peut se définir comme **un affrontement pour la possession d'un ballon, entre 2 équipes identifiées, sur une aire de jeu délimitée et orientée, en respectant des règles, et finalisé par l'atteinte des cibles qui détermine le gain du match.** (Gréhaigne).

B/ Le football à l'école :

Pour l'équipe EPS1 93, l'enseignement du football à l'école nécessite :

- la pratique **en match du football coopératif** (voir dossier sur le football coopératif EPS1 93)
- des **situations d'apprentissage adaptées du jeu réel** (coopération, opposition, progression vers la cible, défense de la cible)
- un apprentissage à l'**observation** et l'**évaluation** (voir fiches Evaluation/observation EPS1 93, **pages 14, 15**)
- la **compréhension** des actions entreprises et leurs finalités (voir livret de compétences Elève EPS1 93)
- de la **répétition** sur un nombre de situations d'apprentissage limitées en nombre
- une **durée de cycle** de 8 à 12 séances permettant de stabiliser les apprentissages
- une **sensibilisation** aux aspects techniques
- un apprentissage à l'**arbitrage** (voir dossier sur l'arbitrage EPS1 93)

C'est mettre l'élève en position **d'apprendre par l'acquisition de savoir-faire** et par la **compréhension des actions entreprises et des résultats obtenus en tant que joueur, arbitre, organisateur**

C/ La séance, son organisation :

Durée optimale : 1 heure

Temps 1/ (5/10mn)

Mise en train :

- Réactivation de la séance précédente, présentation de la séance du jour et des objectifs
- Mobilisation corporelle sous forme de jeux ou à base de déplacements, de changements de rythme avec manipulations de balles préparatoires aux compétences mises en jeu dans la séance.

• pour la 1^{ère} séance (évaluation diagnostique) et la dernière séance (évaluation des progrès, mise en place de la situation de référence (match)

Pour les autres séances :

Temps 2/ (35/40mn)

Consignes précises adaptées à la nature des tâches (regroupement, instaurer des routines pour obtenir l'attention des élèves, théâtraliser, etc.)

- Situations d'apprentissage à effectif réduit (voir dans le livret de compétences enseignant Football EPS1 93 les situations référées à **mon Euro 2016**, ainsi que les propositions de mise en œuvre en **pages 20,21,22**) afin de développer :

- les habiletés motrices - la prise d'information et l'occupation de l'espace - le projet d'action - la coopération

Prévoir 2 à 3 situations par séance avec des variables permettant de simplifier ou complexifier la situation. Chaque situation, sur des regroupements courts, ou des « arrêts sur image », permet à l'élève de mieux comprendre les enjeux (démarquage, surnombre, grappe, etc.). Ce sont des temps d'observation pour permettre de prélever de l'information sur leurs actions

Temps 3/ (10mn)

Jeu réel adapté (4 contre 4), voir aménagement de l'espace page suivante) ou en match en défi coopératif (6 contre 6) pour mettre en application le travail effectué dans les situations d'apprentissage.

Temps 4/ (5mn)

Bilan- débats d'idées pour verbaliser sur les réussites, les difficultés rencontrées, pour exprimer, échanger, expliciter, argumenter sur le vécu de la séance (intervention de l'enseignant : reformulation, sollicitation, questionnement sur objectifs, règles, stratégies, critères de réussite, de réalisation, etc. pour faire émerger, étayer, éclairer, transformer les réponses).

Suite à ce débat, **se projeter sur la séance suivante (continuité dans les apprentissages pour s'améliorer).**

D/ Proposition d'une situation de référence à partir d'équipes mixtes équilibrées stables*

(*sur le cycle d'apprentissage, « équipes stables » pour apprendre à jouer ensemble, construire des automatismes, élaborer des stratégies, équilibrer et renforcer les forces et diminuer ou étayer les faiblesses de l'équipe)

- **Objectif** : Etablir une évaluation diagnostique et une évaluation de fin de cycle d'apprentissage (voir fiches observation/évaluation proposées en pages suivantes) pour repérer son niveau et ses progrès individuellement et collectivement

- Buts :

- . Marquer plus de buts que l'équipe adverse
- . Attaquer et/ou défendre la cible

- Organisation :

- 6 contre 6 sur terrain de 20m sur 30m

- 2 équipes de 6 jouent, 10 élèves observent les 5 joueurs de champs (pas le gardien de buts), 2 arbitrent

- Déroulement

5 minutes par pour les 4 matchs		
Equipe A/Equipe B	2 élèves arbitrent	10 élèves observant les 5 joueurs de champs de l'équipe A 2 observateurs par joueur
Equipe C/Equipe D	2 élèves arbitrent	10 élèves observant les 5 joueurs de champs de l'équipe C 2 observateurs par joueur
Equipe A/Equipe D	2 élèves arbitrent	10 élèves observant les 5 joueurs de champs de l'équipe D 2 observateurs par joueur
Equipe C/Equipe B	2 élèves arbitrent	10 élèves observant les 5 joueurs de champs de l'équipe B 2 observateurs par joueur

D1/ Proposition d'une fiche d'observation/évaluation diagnostique/finale « Football » par l'équipe EPS1 93

Joueur observé :

Observateur 1 :

Observateur 2 :

Ce qui est évalué	Ce qui est observé	Nombre
Ma participation au jeu	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Balles reçues	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mes capacités défensives	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Balles conquises sur les adversaires	Pendant le jeu, je coche par des traits :
	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Balles contrées (non conquises)	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mon volume de jeu	Par l'observateur 1 Balles jouées	Après le temps de jeu, j'additionne : ___ balles reçues + ___ balles conquises + ___ balles contrées = ___ balles jouées
Mes capacités offensives	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Passes réussies avec les partenaires	Pendant le jeu, je coche par des traits :
	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Tirs	Pendant le jeu, je coche par des traits :
	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Buts	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mon adaptation au jeu	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Balles perdues	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Efficacité dans le jeu	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Balles perdues sur le nombre de balles jouées	Après le temps de jeu, je fais le rapport : . / .

L'enseignant et/ou des camarades m'évaluent en se répartissant les critères observés.

(Adaptation aux élèves de la fiche individuelle d'évaluation de Gréhaigne, 1995)

D2/ Proposition d'une fiche d'observation/évaluation finale complexifiée « Football » par l'équipe EPS1 93

Joueur observé :

Observateur 1 :

Observateur 2 :

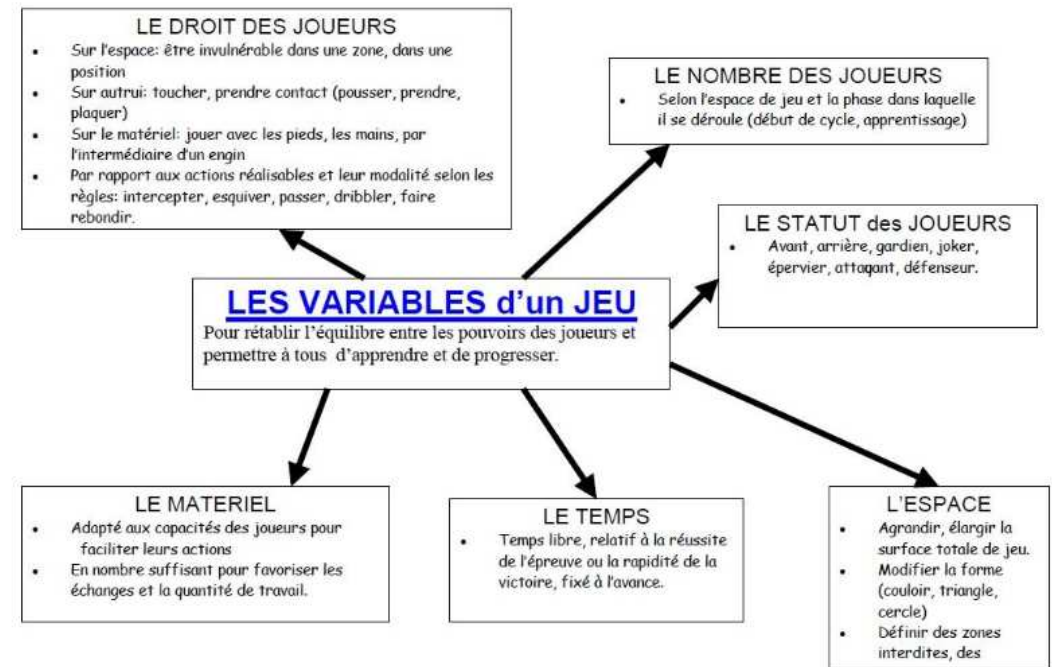
Ce qui est évalué	Ce qui est observé	Nombre
Ma participation au jeu	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Balles reçues	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mes capacités défensives	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Balles conquises sur les adversaires	Pendant le jeu, je coche par des traits :
	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Balles contrées (non conquises)	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mon volume de jeu	Par l'observateur 1 Balles jouées	Après le temps de jeu, j'additionne : ___ balles reçues + ___ balles conquises + ___ balles contrées = ___ balles jouées
Optionnel : Mes capacités défensives	Par l'observateur 1 <i>Durant le temps de jeu :</i> Perte de balles de l'équipe _____ → Remplacement individuel en défense _____ →	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mes capacités offensives	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Passes réussies avec les partenaires	Pendant le jeu, je coche par des traits :
	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Tirs	Pendant le jeu, je coche par des traits :
	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Buts	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Optionnel : Mes capacités offensives	Dribbles tentés _____ → Dribbles réussis _____ →	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Mon adaptation au jeu	<i>Durant le temps de jeu :</i> Par l'observateur 2 Balles perdues	Pendant le jeu, je coche par des traits :
Efficacité dans le jeu	Par l'observateur 2 Balles perdues sur le nombre de balles jouées	Après le temps de jeu, je fais le rapport : . / .

Exemple de fiche individuelle d'évaluation en football (d'après Gréhaigne, 1995)

Ce qui est évalué	Critères observés	Rapports	
Participation au jeu	Balles reçues (BR)	BR	BC/BR
Capacités défensives	Balles conquises sur les adversaires (BC)	BC	
Capacités offensives du joueur	Passes réussies avec les partenaires (PR)	PR	PR/BJ
	Tirs (T)	T	T/BJ
	Buts (B)	B	B/T
Volume de jeu	Nombre total de balles jouées (BJ)	BJ = (BR + BC)	
Adaptation au jeu	Nombre de balles perdues (BP)	BJ - (PR + B + T)	

E/ Niveaux repérés à partir des comportements observables/Variables du jeu

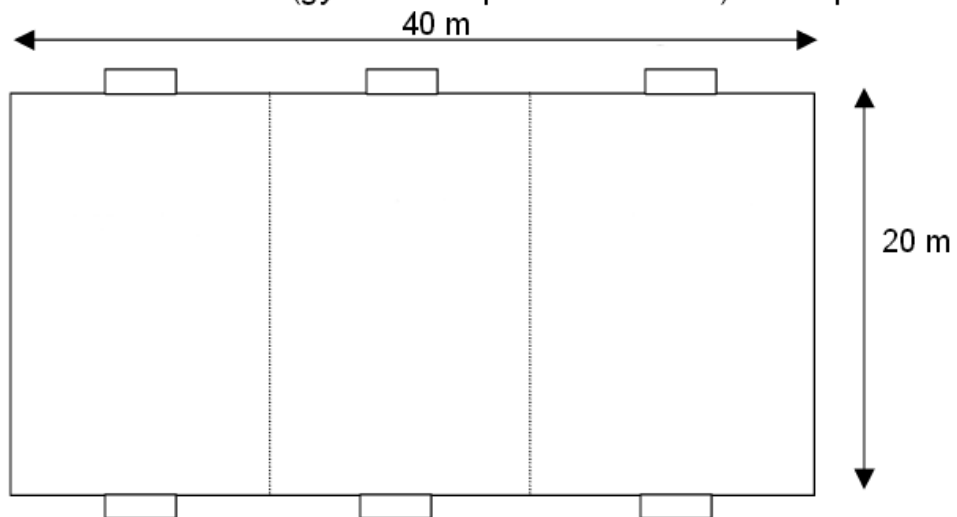
niveaux	comportement collectif	Comportements individuels			objectifs
		porteur de balle	non porteur	défenseur	
Niveau 0	« La grappe » tous sur la balle	Garde ou se débarrasse de la balle	Reste au contact du porteur	Reste au contact du porteur	Conserver collectivement la balle ↓ Progresser collectivement vers la cible ↓ Récupérer collectivement la balle
Niveau 1	« l'étoile filante » un ou plusieurs joueurs conduisent la balle vers la périphérie ; les autres suivent	Conduit la balle pour fuir le groupe	Suit le porteur de balle à proximité immédiate sans se situer par rapport à la cible et aux autres	Tente de s'opposer au porteur de balle ou le poursuit	
Niveau 2	« le gagnaterrain » le ballon est envoyé vers la cible	Protège son ballon ou passe vers l'avant	Se place vers l'avant pour servir de relais	Tente d'intercepter la balle ou défend la cible	
Niveau 3	« la construction » la balle circule sur des espaces restreints (latéral, profondeur)	Conduit la balle en dribble et fixe un défenseur pour passer	Se démarque dans les espaces proche du porteur	Se place pour marquer le non porteur, stopper le porteur ou protéger la cible	



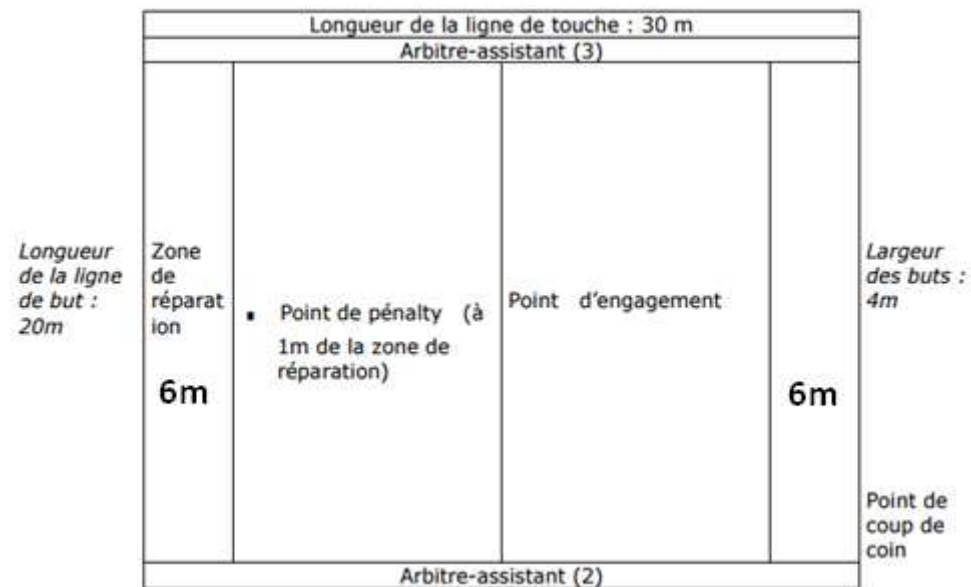
F/ L'aménagement de l'espace

En jeu réel adapté en 4/4 maximum : 3 terrains

Terrain de hand-ball (gymnase ou plateau extérieur) : 40 m par 20 m

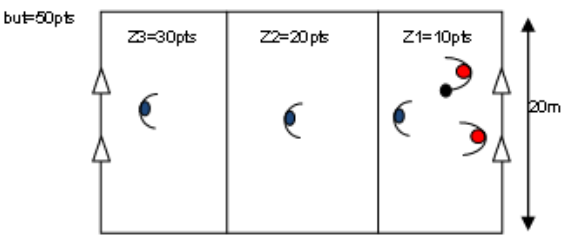
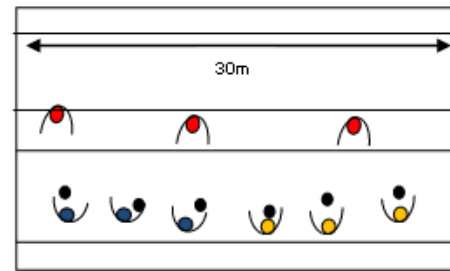
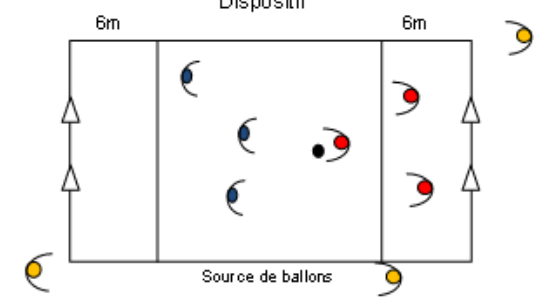
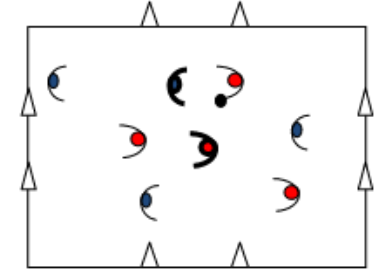
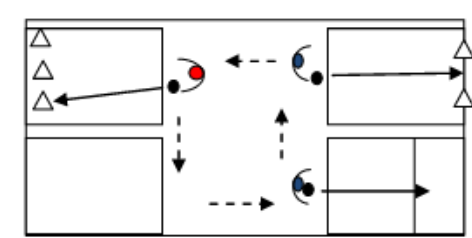
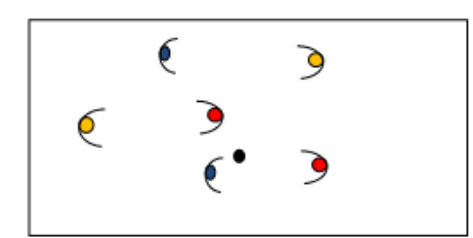


En match en défi coopératif :

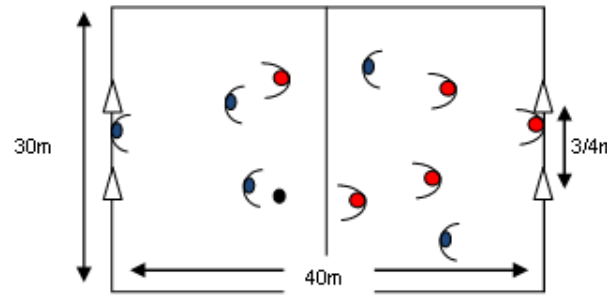
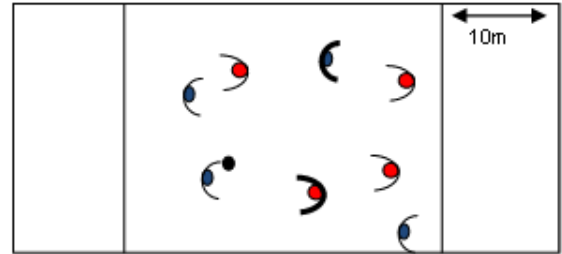


G/ Mes compétences en football											
A/ En tant que joueur :											
1/ J'attaque pour marquer en faisant le ou les bons choix :					2/ Je défends pour intercepter et récupérer le ballon :				3/ Je garde mes buts :		
Comme porteur du ballon			Comme non porteur du ballon		Sur les non porteurs du ballon		Sur le porteur du ballon				
Je contrôle la balle	Je fais une passe	Je conduis la balle	Je dribble	Je tire	Je me démarque	Je réduis les possibilités de passes	J'empêche la progression des joueurs en défendant une zone ou sur un joueur	J'empêche la progression du joueur	Je protège mon but pour empêcher de marquer	Je me place, me déplace en fonction du ballon	Je choisis la bonne partie du corps pour arrêter le ballon
4/ Je sais changer de rôle avec efficacité (rapidité, prise de décision, bon choix pour la relance ou la défense)											
Dès la récupération du ballon, je m'organise pour attaquer dans les meilleures conditions					Dès la perte du ballon, je m'organise pour défendre dans les meilleures conditions				Je relance rapidement à la main ou au pied vers un partenaire démarqué		
5/ Je connais et je respecte les règles en tant que joueur											
B/ En tant qu'arbitre, organisateur											
1/ J'arbitre						2/ J'organise					
Je connais les règles et je les fais respecter						Je remplis une feuille de match, je gère le temps, je donne des informations pendant et après le jeu					
Je connais les règles du football coopératif						J'organise avec des camarades un tournoi sous forme de championnat ou de coupe					
Je prends des décisions, je les justifie, je les fais respecter											

VIII/ Des propositions de situations de jeux en football à partir du jeu réel

Dans un jeu à effectif réduit, obtenir le gain de la rencontre					
En accédant régulièrement à la zone de marque		Une maîtrise suffisante du ballon		En gênant la progression adverse	
« LE GAGNE-TERRAIN »		« LES CROCODILES »		« LE NON-STOP »	
But : gagner le match	CR : 200pts/500	But : Franchir la zone	CR : nbre de passage/tps ou P*	But : gagner le match	CR : nbre de victoires/tps
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2C1 +1 / 20m sur 30m / Zone de 10m / Cibles 3/4m - ATT : avancer ; DEF : récup et passe au partenaire ou but = pts - 10 possessions par équipe - Observation : Zone atteinte (facteurs explicatifs) 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3équipes de 3 ou 4 / 40m sur 20m / 1ballon chacun pour les partants - Franchissement par passe ou dribble 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4C4 / 20m sur 40m / Cibles 3/4m - Dès qu'une équipe prendre un but : elle est remplacée par E3 	
<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 	
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S* : DEF marche / +1 ATT / 2 cibles - C* : +1DEF 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S* : Réduire le pouvoir d'action des DEF (marcher) + augmenter largeur zone - C* : Augmenter nbre de crocodiles + passer en dribble uniquement 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S* : Nbre de passes limité avant de marquer - C* : Les DEF doivent intercepter uniquement 	
« LA MULTICIBLE »		« LE MINI-GOLF »		« LES TROIS EQUIPES »	
But : marquer	CR : 1but/minute	But : Gagner le match	CR : nbre de tours/tps	But : gagner le match	CR : Points/tps
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3C3 + 1 joker OFF (ne défend pas) par équipe / 30m sur 30m / 1 ballon - 10 possessions de balle par équipe puis rotation 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5C1 / 40m sur 20m / cibles 4m - Possibilité d'organiser une course aux points : chaque atelier 5pts ou 1 tour complet : 10pts 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2C2+2 / 20m sur 40m / - Faire 10 passes sans que l'ADV ne touche le ballon = 1 pt 	
<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 	
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S* : Intégrer un deuxième ballon - C* : le joker ne peut pas marquer / varier les types de marque 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> S* : Jouer sur la distance et le nbre de plots C* : Varier le type de frappe (plat ou coup de pied, pied G ou droit) 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S* : Intégrer des appuis - C* : Orienter le jeu / augmenter le nbre de joueurs ou diminuer l'espace 	

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match

En assurant des montées de balle collective par une continuité des actions avec ou sans ballon En tant que porteur de balle		En tant que non porteur de balle		En cherchant à récupérer la balle	
« LES DEUX CIBLES »		« LA FLECHE »		« ILS ARRIVENT ! »	
But : gagner le match	CR : 3 buts ou 6 tirs cadrés en 6'	But : Gagner le match	CR : nbre tirs cadrés/tps	But : gagner le match	CR : nbre de récup ou tirs /tps
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour marquer : tirer au sol - Observation : nombre tirs/buts / Arbitres 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dès que le ballon franchit la zone OFF les DEF dans la zone OFF adverse ne peuvent plus défendre 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4C4 (1 gardien) / 30m sur 40m / Cibles 3/4m - 30" sans récupérer = 1 ATT en plus (si récup = les ATT sortent) 	
<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 	
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Sans gardien - C° : Enlever le joker = égalité numérique ou intégrer le HJ 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Intégrer un joker OFF / réduire le pouvoir d'action du DEF - C° : Limiter tps pour tirer ou nbre de passes avant le tir 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Limiter le nbre de passes pour les ATT / départ 1ATT contre 2DEF - C° : Faire entrer 2 ATT en même temps 	
« LE STOPBALL »		« LE PASSAGE »		« TOI ET MOI »	
But : gagner le match	CR : nbre de points/tps	But : gagner le match	CR : nbre de passage ou tirs/tps	But : gagner le match	CR :
<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4C4 (1joker OFF par équipe) / 20m sur 40m / Em but : 10m - Bloquer le ballon dans l'em but en dribblant ou en passant 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zones bloquées pour les DEF (à la récup=passé ou but) / 1 ATT peut changer de zone (en dribblant ou en passant) / 10 possessions 		<p>Consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1C1 +1 +1 / 10m sur 20m / - Atteindre un appui = 1pt / les 2 = 5pts 	
<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 		<p>Dispositif</p> 	
<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Invulnérabilité du PB ou le DEF intercepte uniquement - C° : uniquement en passant à un joueur hors de la zone 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Passer la zone par une passe uniquement / ATT décroche - C° : DEF peut revenir défendre / Réduire tche de balle 		<p>Evolutions</p> <ul style="list-style-type: none"> - S° : Réduire l'espace - C° : 2C2 / 2 appuis avec PB / Faire sortir le PB de l'espace de jeu 	

Pour gagner le match					
Mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque En tant que porteur de balle « LETQV »		En tant que non porteur de balle « LA ZONE DE VERITE » *		En cherchant à récupérer la balle au plus tôt « TOP CHRONO »	
But : gagner le match		CR : 3 buts ou 6 tirs cadrés en 5'		But : gagner le match	
Consignes		Consignes		Consignes	
- A la perte du ballon : 1 DEF contourne le plot		- 5C5 (1 gardien) / 30m sur 45m / Cibles 3/4m		- Si récup en moins de 30" + 5 passes = 1 DEF en moins	
- Si but : départ du gardien + DEF contournent les plots		- Obligation de défendre dans la zone défensive			
- HJ		- HJ			
Dispositif		Dispositif		Dispositif	
Evolutions		Evolutions		Evolutions	
- S* : 2 DEF contournent / Augmenter la distance des plots		- S* : Réduire zone défensive		- S* : Intégrer des appuis autour du terrain	
- C* : 5C5 / position du plot		- C* : 5C5 / 1 DEF peut presser et défendre sur tout le terrain		- C* : Jouer sur le tps de récup et le nombre de passes	
« LA CASCADE » *		« OU TU VEUX, OU TU PEUX » *		« LA RECUP' DE FEU »	
But : gagner le match		But : gagner le match		But : gagner le match	
CR : nbre passage/P*		CR : buts ou TC/tps		CR : nbre de pts/tps	
Consignes		Consignes		Consignes	
- Entrées en cascade / 20m sur 45m		- 5C5 (2 gardiens) / 30m sur 45m / cibles 4m		- ATT : marquer ; DEF : si récup Z1 : 10pts, Z2 : 20pts, Z3 : 30 pts ou	
- 2 équipes / 15 possessions		- Si récupération zone centrale = possibilité de marquer dans un des 2 buts		Récup + passage de zone / récup + TC / récup + buts	
Dispositif		Dispositif		Dispositif	
Evolutions		Evolutions		Evolutions	
- S* : Retarder le « 4 » / Intégrer 1 ATT en plus		- S* : Augmenter taille zone centrale / DEF intercepte mais ne presse pas		- S* : taille des zones / limiter le nbre de passes pour les ATT	
- C* : Temps pour passer la zone limité		- C* : Orientation en 2 touches de balle voire en une		- C* : Interdiction de revenir défendre dans la Z1 (ou Z1+Z2)	

IX/ Des formes de terrain pour apprendre et comprendre.

Pour travailler ces différents types de configuration du jeu, on peut tout d'abord utiliser des formes de terrain variées qui en fonction de leurs dimensions, de leurs formes et de l'emplacement des cibles permettent de faire apparaître des circulations distinctes du ballon...

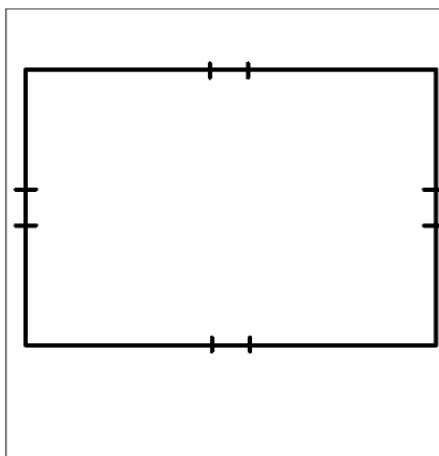


Figure 2. Attaquer et défendre toutes les cibles

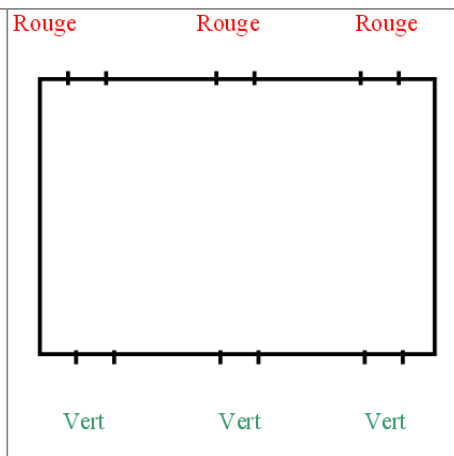


Figure 3. Construire l'attaque

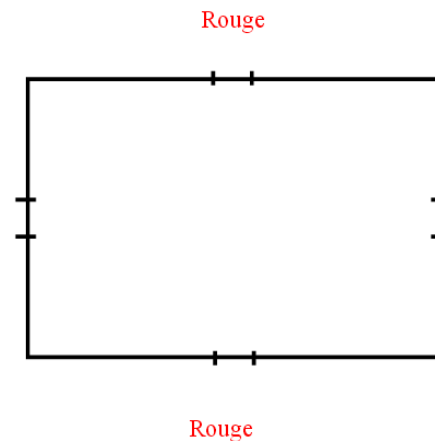


Figure 4. Et 5. Construire l'axe d'attaque et les cibles

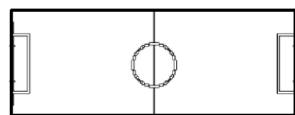
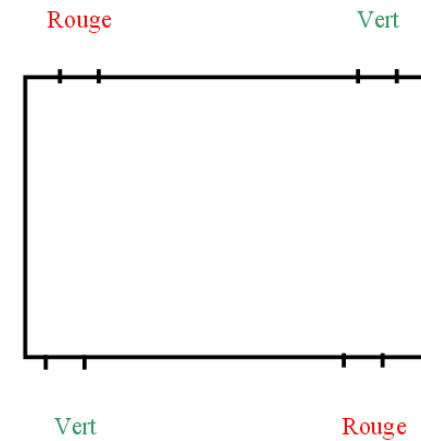


Figure 6. Terrain en longueur : encourage la récupération haute

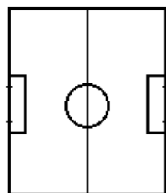


Figure 7. Terrain en largeur : favorise la récupération à la périphérie de l'espace de jeu.

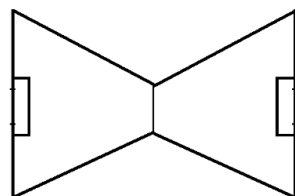


Figure 8. Terrain en papillon : produit un verrou au milieu du terrain et induit un jeu long par-dessus.

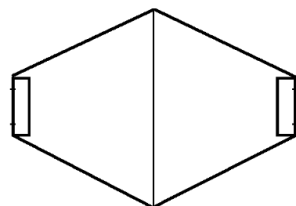


Figure 9. Terrain en trapèze base étroite : favorise le jeu au milieu de terrain

Gréhaigne, J.F. (1989). Football de mouvement. Vers une approche systémique du jeu, Thèse (nouveau régime). Dijon, Université de Bourgogne.

Gréhaigne, J.F. (1991). Du bon usage des règles d'action, échange et controverse, Paris, APECC.

Gréhaigne, J.F., Billard, M., & Laroche, J.Y. (1999). L'enseignement des sports collectifs à l'école, Paris, Bruxelles, De Boek Université