



FOOTBALL



© Yann bonnenfant

Définition de l'APSA :

Le football est un sport qui s'inscrit dans une dialectique attaque/défense dont l'objectif est de faire progresser la balle au pied vers la cible adverse protégée par un-e gardien-ne, pour marquer plus de buts que l'adversaire ou en prendre moins.

Cette progression vers l'avant peut se faire horizontalement ou latéralement tout en étant gênée par l'équipe adverse qui cherche à récupérer le ballon.

La cible est protégée par un-e gardien-ne qui peut s'emparer du ballon aussi avec ses mains dans sa zone délimitée (surface de réparation).

ATTENDUS

- S'organiser collectivement face à une autre équipe, dans le cadre d'un rapport de force équilibré, gagner le match.
- Construire des tactiques et des techniques de jeu au pied pour atteindre et défendre une cible, protégée par un-e gardien-ne qui joue à la main.
- Gagner le duel pour tireur-euse / gardien-ne.
- Espace de liberté et de sécurité, qu'elles permettent l'égalité des chances entre attaque et défense ; et l'incertitude du résultat.

FOOTBALL

SAVOIR

Comprendre et connaître la logique du règlement liée au jeu au pied et son évolution.

Construire une stratégie, un projet de jeu pour décider :

- En attaque : de progresser rapidement vers la cible adverse ou de faire circuler la balle pour l'atteindre.
- En défense : de protéger la cible et/ou de récupérer la balle.
- Être capable de passer rapidement de l'un à l'autre.

Cela nécessite de :

- Coordonner les tâches en attaque (conserver et progresser seul-e ou à plusieurs, tirer) et en défense (s'opposer à la progression, au tir, récupérer, provoquer des erreurs chez l'adversaire).
- Reconnaître et exploiter des configurations de jeu.

Construire des indices permettant de choisir parmi les actions décisives, les enchaîner et les articuler avec celles des autres joueur-euses :

- Porteur-euse de Balle (PB) : orienté-e vers la cible adverse, choisit de dribbler ou d'utiliser un relais pour éliminer un ou plusieurs adversaires.
- Partenaire du-de la PB (PPB) : est en mouvement et propose des solutions de passes dans un espace accessible au-à la PB, rompt l'alignement PB/DEF (démarquage).

- Défenseur-euse (DEF) : gêne son adversaire direct-e, repère les trajets et trajectoires pour tenter l'interception. Se replace entre le ballon et sa propre cible.
- Gardien-ne de But : utilise à bon escient la surface dédiée à son poste, protège sa cible et relance utilement le jeu.

Construire une motricité spécifique liée au jeu au pied :

- Enchaîner conduite/tir ou conduite/passe, se libérer progressivement du contrôle visuel.
- Utiliser les feintes, les changements d'appui, pour éliminer un-e défenseur-euse

Tenir des rôles :

- Nécessaires à la rencontre : comptabiliser des points, arbitrer, organiser.
- Conseiller : mettre en relation données chiffrées (score, nombre d'entrées dans la zone du-de la gardien-ne adverse, actions décisives,...) et aspects qualitatifs pour évaluer, identifier, analyser, argumenter des stratégies et des configurations de jeu.
- Être loyal-e, envers ses partenaires, adversaires et arbitres. Relativiser ses émotions.

VARIABLES

Les variables concernant le dispositif matériel

Étape 1

- Nombre de joueur-euses : par terrain 3 équipes de 3.
- 2 équipes jouent, la dernière arbitre (central ; 2 arbitres de touche). Lors d'attaque 3 attaquant-es contre 2 défenseur-euses + 1 gardien-ne réversible.
- Espace de jeu : en fonction des installations disponibles... terrains découpés en 5 zones dans le sens de l'attaque.
- Règles : comptage des points par zone de progression (+ 1), par tir (+ 1), par but (3 points). Mise en place, si besoin, de la règle de « l'intouchable » sur blocage semelle (joueur-euse inattaquable pendant 3 secondes, comptage à l'oral, ce qui permet une charge émotionnelle moindre, une prise d'information facilitée, adaptation technique accessible).

Étape 2

- Nombre de joueur-euses : par terrain 3 équipes de 4+1. 2 équipes jouent, la dernière arbitre et observe (ex : déplacements, points...).
- Espace de jeu : en fonction des installations disponibles (entre 12'15')... terrains découpés en 5 zones dans le sens de l'attaque.
- Règles : comptage des points par zone de progression (+ 1), par tir (+ 1), par but (3 points). Tacles interdits, charges avec le haut du corps.

Étape 3

- Nombre de joueur-euses : par terrain 2 équipes de 6+1. 2 équipes jouent, 2 équipes arbitre et observe (ex : PTB, observation du choix d'attaque lors de la récupération du ballon...).
- Espace de jeu : plateau ou terrain de foot à 7.
- Règles : comptage des points par choix pertinent lors de la récupération du ballon (+ 1), par tir (+ 1), par but (1 point). Tacles interdits, charges avec le haut du corps.

Repères de progressivité

(Les étapes correspondent au niveau des élèves et non au découpage des cycles)

- **Étape 1 : passer d'une centration sur la maîtrise de la balle à une centration sur la progression vers zone de marque...**

Dans un jeu collectif à effectif réduit (3/3), rechercher le gain du match par des choix d'actions (contrôle, passe, conduite de balle, dribble, tir) pour que chaque joueur-euse de l'équipe attaquante (PB, PBB) s'inscrive dans la progression collective pour atteindre la zone de marque et tirer.

... Passer de l'inaction défensive à une intervention sur le PB.

Chaque joueur-euse de l'équipe adverse adapte ses choix (poursuite, interception) pour s'opposer à la progression du PB.

- **Étape 2 : passer d'une progression vers la zone de marque à une attaque collective rapide par des choix simples...**

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle collectives rapides par une continuité d'actions (enchaînement contrôle/passe ; contrôle/dribble ; contrôle/tir) avec (PB) et sans ballon (PBB) avant le remplacement de l'équipe adverse.

... Passer d'une intervention sur le PB à une organisation collective de récupération du ballon (sur PB et PBB).

L'équipe adverse adapte ses choix (recul frein sur le PB ; interception sur PBB) pour récupérer la balle au plus tôt.

- **Étape 3 : passer d'une attaque collective rapide à une adaptation offensive en fonction de repli défensif adverse...**

pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable d'adapter la vitesse de progression du ballon par des choix pertinents d'attaque rapide (jeu direct) et/ou attaque placée (utilisation d'appui/soutien, jeu combiné) en fonction de l'organisation défensive adverses pour atteindre la zone de marque en situation favorable.

... Passer d'une organisation collective de récupération du ballon à une défense regroupée ne permettant plus le développement des attaques rapides.

L'équipe adverse s'organise individuellement et/ou collectivement (barrage, cadrage du PB) pour freiner la progression de l'adversaire et s'équilibrer défensivement pour protéger son but (contrôle PBB). Observer, arbitrer, coacher.