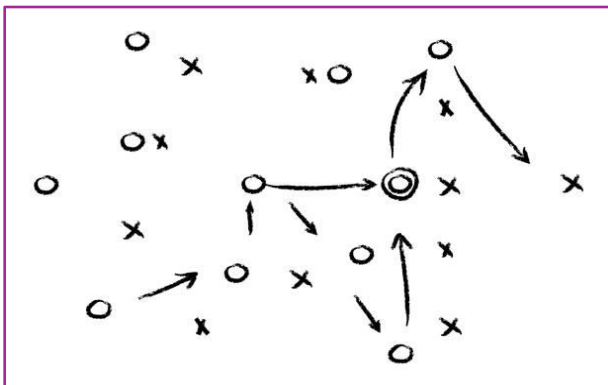


FOOTBALL / FUTSAL

EPS



NIVET Caroline

AMIOT Cyrille

DEMAURET Roman

Académie de Bordeaux

Lundi 27 avril 2026

Journée de l'EPS – SNEP Bordeaux

Mardi 28 avril 2026

OBJET de formation

Proposer une entrée dans l'activité football en EPS en cycle 4 et 5 en traitant des thématiques diverses et variées



Thèmes possibles :

Les outils pour apprendre ; L'éducation aux choix

Différencier les apprentissages et gérer l'hétérogénéité des élèves

La construction de l'attaque placée et de la défense de zone.

Proposition de situations de référence permettant d'identifier des objectifs clairs

Aménagement des objectifs de transformation en fonction des profils d'élèves.

Propositions pour rendre motivante la pratique auprès de tous les élèves.

Inscrire les élèves dans une dynamique de groupe, proposer des groupements intégrant tous les élèves.

Proposition d'outils pour observer.

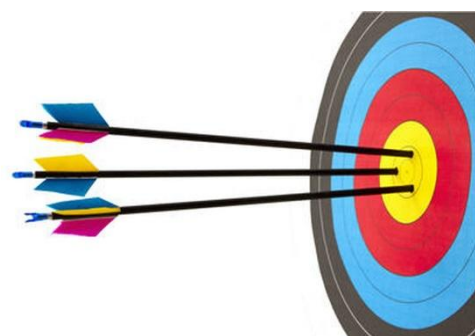
Les mises en œuvre de l'évaluation.

L'aménagement (matériel, espace, rôles méthodo et sociaux) pour permettre un temps d'activité moteur important.

Objet pédagogique :

Faire progresser les élèves déjà expert

Intéresser et faire entrer dans l'activité les élèves avec une vision négative de l'activité



Description du contenu :

Quelles situations mettre en place pour s'adapter au niveau de TOUS les élèves ?

Comment mettre en place le rôle de l'arbitre ?

Comment introduire des systèmes d'entraide entre les élèves partenaires de niveaux différents ?

Comment introduire la stratégie pour les élèves avec un niveau technique faible ?

Comment travailler la technique de façon ludique et garder « impliquer » les élèves experts ?

Sommaire

Rappel des textes et déclinaison disciplinaire, exemple Cycle4	4
Exemple Barème Football Cycle 4	6
Exemple Barème Football Cycle 5	7
Situations de référence suivant le niveau des élèves	10
Construire une situation d'apprentissage	12
Proposition de règles adaptées	13
Les principes de jeu fondamentaux en football	14
Les niveaux de jeu	17
Les contenus retenus pour la formation	19
Proposition de conception de l'enseignement Football	20
Proposition d'organisation didactique	21
Situations d'apprentissages	22
Exemple fiche d'observation arbitre	30
Exemple fiche d'observation joueur	31
Exemple fiche d'observation équipe	32
Exemple fiche d'observation individuelle détaillée	33
Questionnaire football sur la contre-attaque à partir d'une vidéo	34
Quelques exemples de liens vidéos pour développer la culture football des élèves	36
Fiche d'analyse vidéo pour travail à la maison	37
Règlement Football spécifique EPS	38
LEXIQUE Football : parlons le même langage	40

SOCLE COMMUN ET SA DÉCLINAISON DISCIPLINAIRE

5 domaines de formation

1. Les langages pour penser et communiquer
2. Les méthodes et outils pour apprendre
3. La formation de la personne et du citoyen
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques
5. Les représentations du monde et l'activité humaine

5 domaines en EPS (Compétences Générales)

1. Développer sa motricité et construire un langage du corps
2. S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, des méthodes et des outils pour apprendre
3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
5. S'approprier une culture physique, sportive et artistique

4 champs d'apprentissage (CA) pour développer les compétences générales

Chaque Champ d'Apprentissage (CA) contribue à la construction des 5 Compétences Générales (CG)

1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
2. Adapter ses déplacements à des environnements variés
3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
4. Construire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel.

Attendu de fin cycle 4 dans le champ d'apprentissage 4

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de ses adversaires et de l'arbitre
- Observer et co-arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

Attendu de fin cycle 4 en Football

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.

Proposition de compétences visées en football cycle 4

Quand je suis Joueur

Respecter les décisions de l'arbitre et les appliquer, ses partenaires et ses adversaires, et élaborer un projet collectif simple.

En Attaque

PB Loin du but : faire le choix pertinent entre dribbler ou passer pour faire avancer la balle.

PB proche du but : faire le choix pertinent entre tirer pour marquer ou passer la balle à un partenaire.

Tireur : tirer de manière pertinente pour être efficace au tir.

NPB loin du but : se rendre disponible pour faire avancer la balle rapidement vers le but en se démarquant et en respectant les principes d'écartement et d'étagement.

NPB proche du but : se rendre disponible en s'engageant et se désengageant, pour recevoir la balle en courant dans un espace libre pour tirer ou passer.

En Défense

Se placer entre mes adversaires directs, le ballon et le but.

Courir pour couvrir une zone et aider mon partenaire proche.

Quand je suis arbitre ou co-arbitre

Connaitre les règles du contact, du duel, des sorties de balle et reprise de jeu

Prendre sa décision rapidement et la faire respecter en indiquant à qui revient la balle.

Quand je suis observateur ou entraîneur

Comprendre, repérer, et analyser le ou les critères simples demandés : nombre de réussites, nombre de tentatives, nombre de buts, distance parcourue.

Être capable de les restituer à mes camarades.

Barème FOOTBALL Cycle 4 (exemple)

		Pts	Non acquis	Partiellement acquis	Correctement acquis	Totalement acquis
Performance	Equipe	3	0,5 pt 10 points et moins / match	1 pts Plus de 10 points / match	2 pts Plus de 20 points / match	3 pts Plus de 30 points / match
	Individuelle	3	0,5 pt 1 but marqué ou passe clé maximum et pas à tous les matchs	1 pts 1 à 2 buts marqués ou passe clé + 40% de possession réussie	2 pts 2 buts marqués ou passes clés et plus 50% de possession réussie	3 pts 2 buts marqués ou passes clés et plus 60% de possession réussie
Maîtrise	Défenseur	3	0 - 0,5 pt Ne défend pas, reste en attaque ou dans un coin du terrain	1 pt - Défend lorsque le ballon est proche, n'a pas de joueur attiré mais revient parfois défendre son but	2 pts Défend sur un joueur mais a du mal à le suivre car encore trop centré sur le ballon. Ou alors défend sur un joueur et ne regarde que lui, en oublie le ballon Revient souvent pour protéger son but	3 pts Défend sur un joueur ou une zone, maîtrise le cadrage du porteur de balle. Est capable de suivre son joueur tout en observant de temps en temps le ballon Revient systématiquement sur le CJD
	Porteur de balle	4	0 - 0,5 pt Joue seul ou sans regarder. Rentre peu souvent en contact avec le ballon.	1 – 2 pts Maîtrise simple du ballon, contrôle passe à l'arrêt le plus souvent. Le joueur prend le temps principalement pour passer, tente quelques tirs.	3 pts Maîtrise correcte du ballon, capable de faire une passe en mouvement, tendue, de mettre le pied sur le ballon pour changer de côté. Il manque parfois de réussite dans le dernier geste pour passer ou tirer.	4 pts Bonne maîtrise du ballon, le joueur est capable de changer de direction, de dribbler, de fixer un adversaire ou un intervalle pour créer un décalage et une situation favorable de marquer pour lui ou un partenaire. Les choix sont variés et adaptés.
	Partenaire du porteur de balle	4	0 - 0,5 pt Reste sur place, ne cherche pas à apporter son aide, reste loin du jeu.	1 – 2 pts Court après le ballon, reste à proximité du porteur de balle mais sans vraiment se démarquer.	3 pts Se déplace rapidement et offre une solution unique la plupart du temps vers l'avant. Se propose au Porteur en étant actif sur le terrain.	4 pts Efficace dans les démarquages, est capable de se débarrasser de son défenseur en changeant de rythme et d'espace.
Rôles	Arbitrer	3	0 - 0,5 pt Ne prête pas attention au match. Aucune annonce. Reste sur place.	1 pt Est attentif au match mais a du mal à repérer les infractions. Suis le jeu en marchant.	2 pts Connaît les règles, arrive à repérer les infractions mais n'ose pas toujours s'affirmer. Cède à la négociation du joueur. Suis le jeu en courant.	3 pts Bonne connaissance des règles, s'affirme lorsqu'il reconnaît une infraction, fais respecter les distances, se déplace rapidement en collaboration avec son binôme.
Cf fiche observation Arbitrage						TOTAL

Barème FOOTBALL AFL - BACCALAUREAT (exemple)

<p style="text-align: center;">Apsa : FOOT</p> <p style="text-align: center;">Séquence 1</p>	<p style="text-align: center;">AFS1 :</p> <p>S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.</p>	<p style="text-align: center;">AFS2 :</p> <p>Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif, ou individuel</p>	<p style="text-align: center;">AFS3 :</p> <p>Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire</p>
<p>Des capacités Pour réaliser des actions efficaces, les coordonner, percevoir et interpréter des sensations, s'équilibrer, acquérir des techniques motrices</p>	<p>Au plan collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Progresser collectivement vers la cible adverse dès la récupération du ballon en un minimum de temps et/ou de passes. . Progresser par du jeu direct ou l'utilisation d'un relais. . Rechercher et exploiter la profondeur. Utiliser les couloirs latéraux . Se replacer dans son demi-terrain à la perte du ballon . Réduire les espaces et les intervalles <p>Au plan individuel : (PB, NPB) à la récupération du ballon reconnaître, provoquer, exploiter une situation favorable.</p> <p>PB : Rechercher prioritairement la passe dans la course du partenaire, dans l'espace avant</p> <ul style="list-style-type: none"> . Accélérer sa conduite de balle <p>NPB : Se rendre disponible dans l'espace avant, dans un espace libre, à distance de passe</p> <ul style="list-style-type: none"> . Se déplacer pour voir simultanément le ballon et la cible adverse . Se déplacer en fonction du mouvement de ses partenaires et adversaires <p>DEF : Se replacer à la perte de balle dans son demi-terrain et dans sa zone . Coulisser en fonction du ballon et ses partenaires</p> <ul style="list-style-type: none"> . Stopper, ralentir, gêner la progression du PB, intercepter. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconnaître, une situation favorable de marque 2. Prélever les indices pertinents pour gérer l'alternative passe conduite de balle 3. Identifier des données (critères, observables, indicateurs objectifs, etc). Se concerter et réguler collectivement l'animation défensive ou offensive à partir des résultats de l'analyse et en fonction des forces et faiblesses adverses. <ol style="list-style-type: none"> 5. S'échauffer et se préparer à l'effort pour une rencontre 6. Réguler l'intensité de son engagement pour pouvoir tenir et soutenir un effort optimal sur une période de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> . S'impliquer dans le projet collectif . Assumer la responsabilité d'un rôle permettant de mettre en œuvre un projet tactique en attaque ou en défense pour faire basculer le rapport de force . Exploiter au mieux les caractéristiques de chacun pour élaborer un projet tactique
<p>Des connaissances Pour analyser, comprendre, identifier, donner du sens, concentrer son attention, mémoriser, argumenter, s'instruire sur le corps, l'effort, l'exercice physique et les activités physiques</p>	<p>Sur l'Apsa :</p> <p>Les conditions et principes généraux d'une contre-attaque : récupération du ballon dans son demi-terrain, accélération du jeu, recherche rapide de la profondeur, occupation spatiale</p> <p>Le vocabulaire spécifique : démarquage, surnombre, une-deux, appui – soutien, appel - contre appel...</p> <p>Les règles associées au jeu : loi 11, loi 12 ,....</p>	<p>Sur l'Apsa :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Les routines de préparation à l'effort <p>Sur les autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> . L'identification des caractéristiques collectives de l'équipe adverse . L'identification des caractéristiques individuelles de ses partenaires ou de ses adversaires <p>Sur son activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> . la perception de son profil de jeu 	
<p>Des attitudes Pour s'engager dans des relations sociales de différentes natures sur la base de valeurs morales et civiques, apprendre à s'investir dans des rôles sociaux inhérents aux APSA et qui appartiennent à la culture scolaire et permettent le travail collaboratif et le co - apprentissage</p>		<ul style="list-style-type: none"> . S'impliquer dans toutes les phases de jeu en attaque comme en défense . Ecouter les conseils de ses partenaires et des observateurs . Assumer et reconnaître ses erreurs 	<ul style="list-style-type: none"> . S'engager en respectant l'intégrité physique d'autrui . Respecter le règlement . Accepter différents rôles et postes (remplaçants, gardiens, observateurs...) . Jouer avec tous les joueurs de son équipe, accepter leurs erreurs, les encourager. . Maîtriser les émotions générées par l'affrontement . Participer au rangement.

Barème FOOTBALL AFL 1 - BACCALAUREAT (exemple)

ÉLÉMENTS À ÉVALUER / 12 pts : 8 + 4	REPÈRES D'ÉVALUATION																
	DEGRÉ 1			DEGRÉ 2			DEGRÉ 3			DEGRÉ 4							
Elément 1 ♂ S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	PB : orienté, regard centré sur le ballon, contrôle très approximatif, de nombreuses pertes de balles			PB : le contrôle du ballon est correct quand celui-ci arrive au sol. La conduite de balle est possible quand la pression spatiale, temporelle n'est pas trop importante. Les passes sont imprécises			PB : prise de balle en mouvement, capable d'accélération dans la conduite de balle. Libère bien la balle avec des passes dans le mouvement et parfois décisives. Tirs réalistes.			PB : le contrôle est orienté, il est capable de conserver la balle sous pression défensive, d'accélérer, d'éliminer, de créer le danger et d'être décisif. Peut jouer à une touche de balle quand le jeu le demande.							
	NPB : Joueur passif, jamais démarqué, ne donne pas de solution au porteur.			NPB : Demande le ballon à distance optimale du porteur mais souvent dans l'alignement PB, défenseur ou / et cherche à recevoir le ballon trop souvent dans la profondeur.			NPB : se libère du marquage, se rend disponible, (à distance de passe, dans les espaces libres, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; soutien ; changement de rythmes).			NPB : propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en fonction des espaces libres avec des changements de rythmes, de directions (appels / contre appels) Très efficace dans ses démarquages.							
	DEF : Ne se replace pas systématiquement à la perte du ballon, souvent mal placé ou en retard, se laisse déborder trop facilement.			DEF : Se replace à la perte du ballon dans sa zone de jeu. Défend uniquement sur le porteur de balle et oublie les autres adversaires. N'occupe pas le terrain de façon pertinente pour ralentir l'attaque adverse. Fait jouer le porteur de balle, mais se livre dans le duel et se fait souvent éliminer.			DEF : Se replace quand il a été éliminé. Consent à faire des efforts (accepte la répétition des allers/retours) pour s'acquitter de sa tâche défensive. Ne se fait plus éliminer facilement, en ne se « jetant pas » dans le duel. Erre parfois dans son demi-terrain, couvrant les attaquants adverses qui ne sont plus hors-jeu.			DEF : gagne ses duels, anticipe et réalise de nombreuses interceptions. Contrôle l'engagement du porteur de balle (début de recul frein orienté). Coulisse en fonction de l'orientation de ses partenaires pour occuper rationnellement l'espace défensif. Capable de s'aligner pour jouer le hors-jeu.							
Elément 1 ♀ S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	PB : volume de jeu très faible, se débarrasse du ballon au lieu de passer, non orienté.			PB : Orienté, regard centré sur le ballon, contrôle très approximatif, de nombreuses pertes de balles			PB : le contrôle du ballon est correct quand celui-ci arrive au sol. La conduite de balle est possible quand la pression spatiale, temporelle n'est pas trop importante. Les passes sont imprécises quand elles sont faites à des partenaires plus éloignées			PB : prise de balle en mouvement, capable d'accélération dans la conduite de balle. Libère bien la balle avec des passes dans le mouvement et parfois décisives. Tirs réalistes.							
	NPB : Joueuse passive jamais démarquée, ne donne pas de solution au porteur.			NPB : Demande le ballon à distance optimale du porteur mais souvent dans l'alignement PB, défenseur ou / et cherche à recevoir le ballon trop souvent dans la profondeur.			NPB : Des déplacements en dehors de l'alignement porteur / défenseur, propose une solution également comme soutien. Mais les courses sont effectuées sans changement de rythme. Difficultés pour sortir du marquage.			NPB : se libère du marquage, se rend disponible, (à distance de passe, dans les espaces libres, en dehors de l'alignement porteur/ défenseur ; orientation partagée PB /cible ; changement de rythmes).							
DEF : Ne se replace pas systématiquement à la perte du ballon			DEF : Se replace à la perte du ballon dans sa zone de jeu, souvent mal placée ou en retard, se laisse déborder sans une réelle volonté de gêner, freiner l'attaque, le joueur adverse.			DEF : Consent à faire des efforts (accepte la répétition des allers/retours) pour s'acquitter de sa tâche défensive. Harcèle le porteur, gêne la progression du ballon, coupe parfois des trajectoires de passe. Se replace quand elle a été éliminée. Se fait encore éliminer un peu trop facilement, en se « jetant » dans le duel.			DEF : Ne se fait plus éliminer facilement. Récupère des ballons sur interception ou en harcelant son adversaire direct, déplacements coordonnés avec les joueurs / joueuses de son équipe pour réduire les intervalles et les espaces.								
8 pts	0.5	1.25	2	5	25	3.	4	5	4.	25	5.	6	5	6.	25	7.	8

Barème FOOTBALL AFL 2 - BACCALAUREAT (exemple)

Eléments évalués	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Se préparer à un effort spécifique.	Les principes de préparation et de récupération à l'effort ne sont pas appliqués.	Connaissance partielle des principes d'échauffement (notamment le spécifique).	L'élève connaît et applique les principes pour bien se préparer à l'effort	L'élève connaît différents exercices d'échauffement spécifiques et leur utilité.
Maintenir un engagement physique.	Joueur passif, n'est concerné que quand la balle arrive dans son espace de jeu.	Ne peut soutenir les efforts dans la durée, par manque de condition et/ou par absence de régulation de l'intensité de son engagement.	Régule l'intensité de son engagement pour pouvoir tenir et soutenir un effort sur la période de jeu.	Régule l'intensité de son engagement pour pouvoir tenir et soutenir un effort optimal sur les périodes de jeu.
Engagement dans le cycle.	S'engage peu dans les séances.	S'engage dans les exercices selon ses appétences	S'engage avec régularité dans les différents exercices	S'engage de manière soutenue lors de la totalité de la séance
Répartition des points à décliner selon le barème choisi de l'AFL (6/4/2)	AFL noté sur 2pts: 0,5 pt AFL noté sur 4pts: 1 pt AFL noté sur 6pts : 1.5pts	AFL noté sur 2pts: 1 pt AFL noté sur 4pts: 2 pts AFL noté sur 6pts : 3pts	AFL noté sur 2pts: 1.5 pt AFL noté sur 4pts: 3 pts AFL noté sur 6pts : 4.5 pts	AFL noté sur 2pts: 2 pts AFL noté sur 4pts: 4 pts AFL noté sur 6pts : 6 pts

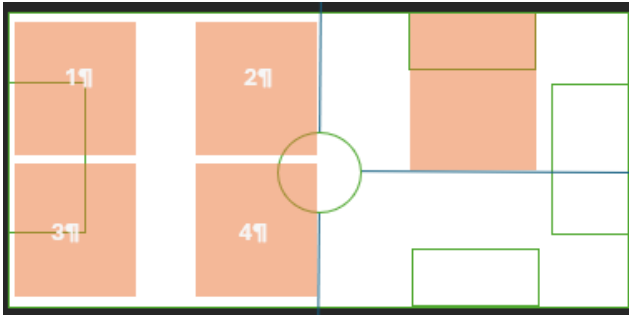
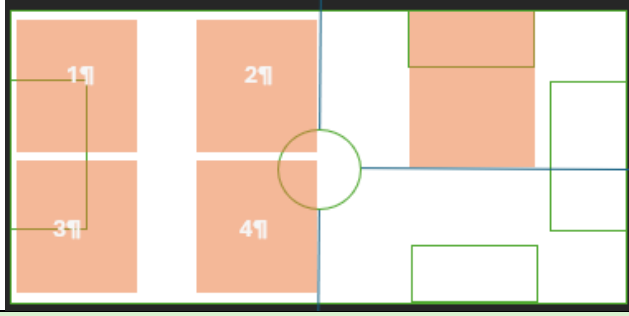
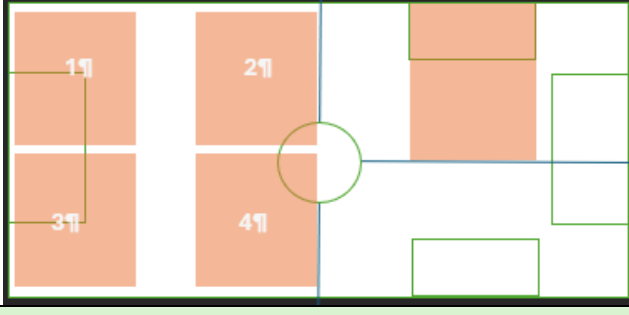
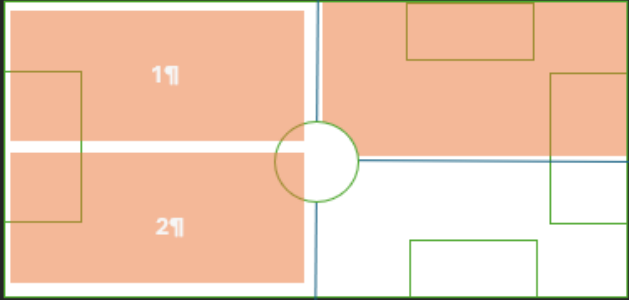
Barème FOOTBALL AFL 3 - BACCALAUREAT (exemple)

RÔLE PROPOSE : Arbitre / Joueur Eléments évalués	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Connaître, respecter et faire respecter les règles.	Ne se maîtrise pas, peut mettre en danger l'intégrité physique de ses camarades. Conteste toutes les décisions. Elève de mauvaise foi et ou ne connaît pas le règlement.	Fait de nombreuses fautes, élève maladroit. Attend le coup de sifflet du prof pour arrêter de jouer. Connaissance partielle du règlement.	Quelques fautes, ne mettant pas en danger l'adversaire .Accepte de s'arrêter de jouer si un adversaire ou un partenaire lui signale une faute.	Ne commet pas de faute et encourage ses partenaires à en faire autant (ne tacle pas, pas de faute...) S'arrête de lui-même quand il a fait une faute.
Répartition des points à décliner selon le barème choisi de l'AFL (6/4/2)	AFL noté sur 2pts: 0,5 pt AFL noté sur 4pts: 1 pt AFL noté sur 6pts : 1.5pts	AFL noté sur 2pts: 1 pt AFL noté sur 4pts: 2 pts AFL noté sur 6pts : 3pts	AFL noté sur 2pts: 1.5 pt AFL noté sur 4pts: 3 pts AFL noté sur 6pts : 4.5 pts	AFL noté sur 2pts: 2 pts AFL noté sur 4pts: 4 pts AFL noté sur 6pts : 6 pts

RÔLE PROPOSE : Coach / Joueur Eléments évalués	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
Analyse, correction, prise de parole	Peu actif, aucune pertinence.	Encourage et apporte des conseils simples et stéréotypés lors des périodes de coaching.	Encouragement, place, replace. Apporte des conseils pertinents lors des périodes de coaching. Speech clair, mais peu structuré.	Bonne analyse des forces, des faiblesses adverses et des problèmes rencontrés par son équipe. Prend avec pertinence les temps morts, corrige, modifie des aspects tactiques, stratégiques. Speech clair et structuré.
Répartition des points à décliner selon le barème choisi de l'AFL (6/4/2)	AFL noté sur 2pts: 0,5 pt AFL noté sur 4pts: 1 pt AFL noté sur 6pts : 1.5pts	AFL noté sur 2pts: 1 pt AFL noté sur 4pts: 2 pts AFL noté sur 6pts : 3pts	AFL noté sur 2pts: 1.5 pt AFL noté sur 4pts: 3 pts AFL noté sur 6pts : 4.5 pts	AFL noté sur 2pts: 2 pts AFL noté sur 4pts: 4 pts AFL noté sur 6pts : 6 pts

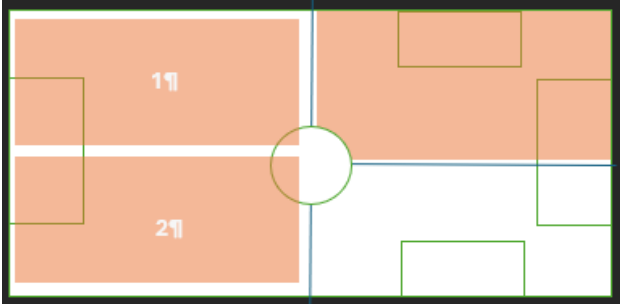
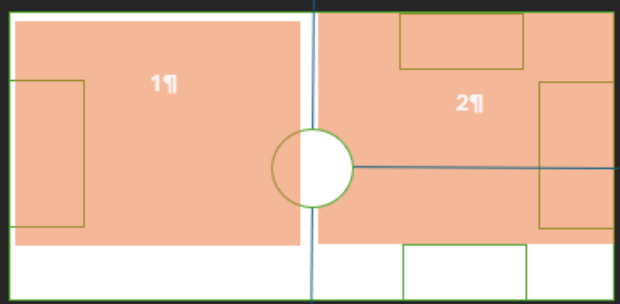
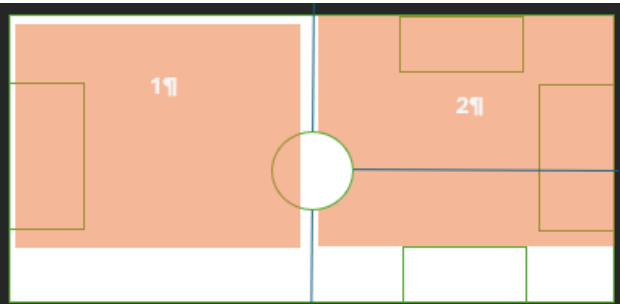
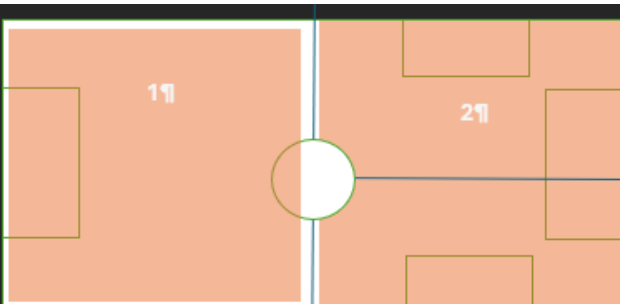
Situations de références (1)

Suivant le niveau moteur, de l'hétérogénéité ou non de votre groupe : choisissez un niveau en fonction de leurs possibilités et de vos objectifs !

ORGANISATION PEDA	ORGANISATION SPATIALE	VARIANTES
NIVEAU 1		
<p>3 contre 3 GB volant ou pas de GB</p> <p>Tir moitié de terrain adverse</p> <p>Engagement de sa ligne de but</p> <p>Pas de contact</p>	<p>26x32m Terrain de futsal</p> 	<p>Défense en 1 contre 1</p> <p>Ballon imprenable dans les pieds</p> <p>Multi-but</p>
NIVEAU 2		
<p>4 contre 3 avec GB</p> <p>Engagement de sa ligne de but</p> <p>Pas de contact</p>	<p>26X32m Terrain de futsal</p> 	<p>Défense en 1 contre 1</p> <p>Ballon imprenable dans les pieds</p> <p>Multi-but</p> <p>Défenseur en retard</p>
NIVEAU 3		
<p>4 contre 4</p> <p>Engagement au centre</p> <p>Pas de contact</p>	<p>26X32m Terrain de futsal</p> 	<p>Ballon imprenable dans les pieds</p> <p>Zone arrière imprenable</p> <p>Appuis côté</p>
NIVEAU 4		
<p>5 contre 4</p> <p>Engagement au centre</p> <p>Pas de contact</p> <p>Couloir offensif (quand mon équipe a le ballon)</p>	<p>45x32m Demi terrain foot à 8</p> 	<p>Zone couloir impénétrable puis 1 défenseur</p> <p>3 zones d'attaque, 2 en défense => jouer avec les obligations ou bonus</p> <p>Défenseur en retard</p>

Situations de références (2)

Suivant le niveau moteur, de l'hétérogénéité ou non de votre groupe : choisissez un niveau en fonction de leurs possibilités et de vos objectifs !

ORGANISATION PEDA	ORGANISATION SPATIALE	VARIANTES
NIVEAU 5		
<p>5 contre 5</p> <p>Engagement au centre</p> <p>Pas de contact</p> <p>Poste et dispositif à construire : 2 lignes</p>	<p>45x32m Demi terrain foot à 8</p> 	<p>Zone couloir impénétrable puis 1 défenseur</p> <p>3 zones d'attaque, 2 en défense => jouer avec des obligations ou bonus</p> <p>Défenseur en retard</p>
NIVEAU 6		
<p>7 contre 5</p> <p>Engagement au centre</p> <p>Contact réglementaire</p> <p>3 lignes dans le dispositif</p>	<p>45x52m De but à surface terrain foot à 8</p> 	<p>Chrono à la récupération du ballon</p> <p>Limite du nombre de touche</p> <p>Appuis côtés entrant pour surnombre offensif</p>
NIVEAU 7		
<p>6 contre 6</p> <p>Engagement au centre</p> <p>Contact réglementaire</p> <p>3 lignes dans le dispositif</p>	<p>45x52m De but à surface terrain foot à 8</p> 	<p>4v2 en zone défensive avec retard joueur (plot côté à toucher)</p> <p>Quadrillage du terrain pour se situer, se placer : obligation de zone</p>
NIVEAU 8		
<p>7 contre 7</p> <p>Engagement au centre</p> <p>Contact réglementaire</p> <p>3 lignes dans le dispositif</p> <p>HJ au 13m</p>	<p>45x65m Terrain foot à 8</p> 	<p>4v3 en défense dans sa moitié de terrain</p> <p>Zone offensive infranchissable balle au pied / seul joueur lancé</p> <p>HJ à la ligne médiane</p>

Construire une situation d'apprentissage

Construire une situation d'apprentissage en football, c'est contrôler les paramètres permettant:

- D'aider l'élève à apprendre vers le socle commun
- De gérer la sécurité de l'élève
- Gérer la difficulté pour mettre les élèves en réussite en manipulant les facteurs suivants:
l'espace, le temps, les types de relation , le rapport de force

L'espace	Le temps
1) Délimité (matérialiser l'espace d'action) 2) Doté d'une valeur (zone de défense, zone d'attaque) 3) Orienté (sens des déplacements) 4) Réglementé (règles qui vont en signifier les conditions d'utilisation)	1) Temps chronométré 2) Nombre de ballons à jouer 3) Indicateurs au niveau du nombre de réussites 4) Score défini à l'avance
Le type de relation	Le rapport de force
1) Les consignes 2) Les règles de jeu adaptées ou modifiées (code de l'arbitrage; favoriser attaque. ou défense.) 3) Les règles spécifiques (contraintes attaque et/ou défense, dés. numérique, limiter les déplacements/zones, 1 ou plusieurs joueurs 4) Le score (buts, nombre de ballons, zones à points, temps de réalisation...)	1) Rapport de force entre attaque et défense 2) Déséquilibrer volontairement le rapport de force ou rééquilibrer en limitant l'espace d'évolution des joueurs 3) Des règles particulières peuvent augmenter ou diminuer ce rapport entre défense et attaque. (limiter le tps d'action du joueur)

Pour chaque situation d'apprentissage il faut se demander :

Quelles sont les transformations attendues chez les élèves ?

La situation répond-t-elle à cet objectif ?

La situation est-elle adaptée à mes élèves ?

Exemples de variantes

Zone défenseur réduit	Défenseur en retard	Marquer en une touche	Sans contact
Zone infranchissable	Temps pour marquer à la récupération	Score pour les critères de réussite	Défenseur gelé ou bloqué
Zone ballon imprenable	Obligation pour tirer	Nombre de touche de balle	Surnombre offensif
Zone touche limitée	Obligation de zone	Ballon imprenable	Zone libre à toucher

Proposition de règles adaptées

- pour débiter un premier cycle football
- pour enseigner à un groupe débutant / hétérogène

Règles inspirées du futsal / du football à effectif réduit

Gestion rapport de force

- Équipes à effectif réduit + 1
- Zone favorisant la possession du ballon (arrière, avant, côté suivant l'objectif visé)

Adaptation du règlement

- Contact du haut du corps et tacles interdits
- Pas de corner = remise en jeu gardien de l'équipe qui attaque
- Ballon sorti des limites du terrain = remise en jeu au pied conduite ou passe Adversaire à 5m
- Pas de hors-jeu

Adaptation matériel

- Ballons taille 5 dégonflés pour faciliter contrôle et éviter les rebonds.

Règles pour permettre le jeu dans un groupe hétérogène

- Score parlant : premier but de chaque joueur de l'équipe vaut 100 pts, le second 10 pts, le 3^{ème} 1 pt.
- Ballon imprenable dans les pieds de l'adversaire
- Ballon imprenable sur les 3 premières touches
- Zone défense impénétrable (puis 1 seul défenseur)
- Zone couloir impénétrable (puis 1 seul défenseur)

Rôles sociaux

Observateur

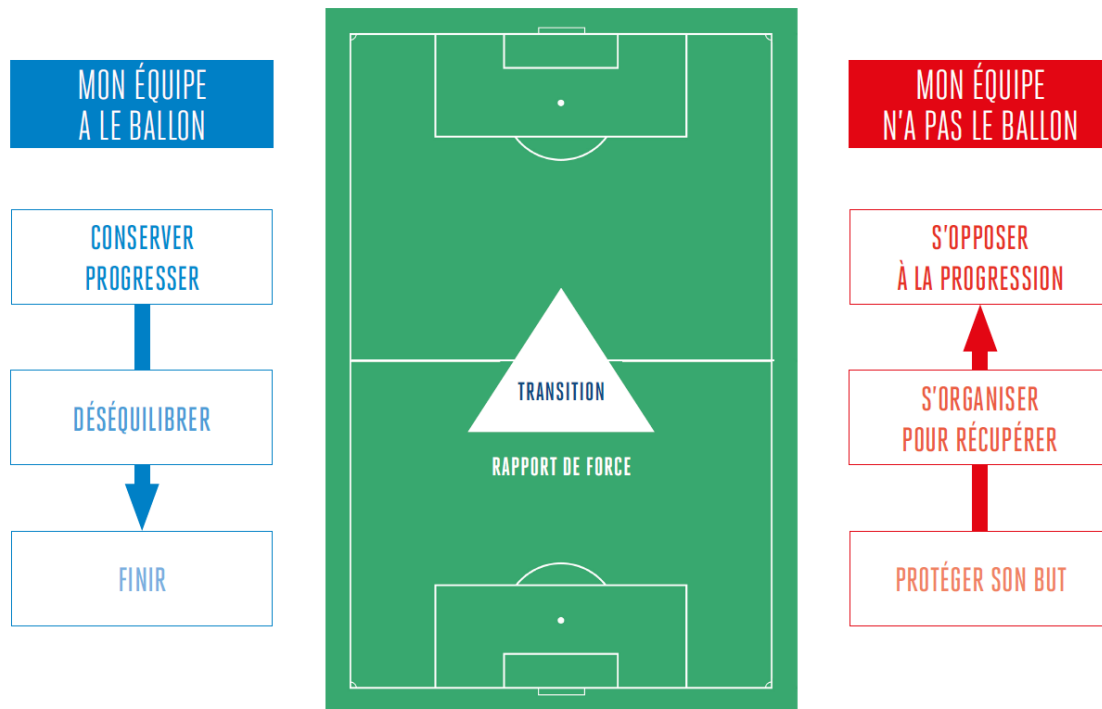
- Proposition de valoriser la position favorable de tir = angle de tir / proximité / posture
- Tir en position favorable
- Tir tenté / marqué
- Nombre de possession
- Nombre de passe tentée / réussie
- Nombre de zone franchie

Co arbitrage

- proposition d'un arbitrage à 2 sur les côtés jusqu'au football 5v5 avec les grandes lignes des règles du futsal
- proposition d'un arbitrage à 2 au centre à partir du football 8v8 en apportant les fondamentaux des règles du football
- Gestion des sorties et rentrées de touche, des coups de pieds de but, de réparation , de coin.
- Gestion des coups de pied arrêtés, fautes liées au contact haut du corps, tacles, main volontaire ou non maîtrisée.

Les principes de jeu fondamentaux

PHASES DE JEU



Phases de jeu		Principes de jeu	Niveau / Nombre de Cycle			
ON A LE BALLON	Conserver - progresser	Créer et utiliser des espaces	1	1	1	2
		Jouer dans les intervalles et entre les lignes	2	1	1	2
		Jouer combiné / enchaîner les actions	X	2	2	1
	Déséquilibrer finir	Fixer renverser / Fixer déborder	X	2	1	1
		Se démarquer pour fixer et éliminer, passer, tirer	1	1	1	1
ON N'A PAS LE BALLON	S'opposer à la progression	Freiner la progression de l'adversaire	2	1	1	2
	S'organiser pour protéger son but	S'organiser en déséquilibre	X	X	2	1
		Densifier et être actif dans le CJD (axe ballon but)	1	1	2	2
		Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon	X	2	1	2

X : Non prioritaire

1 : Prioritaire

2 : Secondaire

		OFFENSIVEMENT - ON A LE BALLON	DÉFENSIVEMENT - ON N'A PAS LE BALLON
COMPORTEMENTS COLLECTIFS	RAPPORT À L'ESPACE ET AU TEMPS - Notion de...		
		. Discernement et gestion : « On a du temps/on n'a pas de temps »	. Discernement et gestion: « On est dans le bon timing, on est en retard » (<i>coordination, synchronisation</i>)
		. Discernement et gestion : « Temps forts/temps faibles »	. Discernement et gestion: « Temps forts/temps faibles »
		. Prise de vitesse (<i>projection vers l'avant (porteur et non porteur(s))</i>)	. Réduction de prise de vitesse (<i>porteur et non porteurs</i>)
		. « Temps d'avance » (<i>pour le receveur → gain et conservation</i>)	. Protection du couloir de jeu direct (<i>CJD - obstacles sur l'axe ballon/but</i>)
		. Distances entre les joueurs (<i>largeur, profondeur → « distances de passe » → cadre de jeu</i>)	. Distances entre les joueurs (<i>largeur, profondeur → « distances d'intervention » → bloc équipe</i>)
RAPPORT AUX DÉPLACEMENTS - Notion de...			
	. Interdépendance « Si ils font ça (<i>partenaires/adversaires</i>), je fais quoi ? je vais où ?... »	. Interdépendance « Si ils font ça (<i>partenaires/adversaires</i>), je fais quoi ? je vais où ?... »	
	. Relations privilégiées dans une zone à 2, à 3	. Relations privilégiées dans une zone à 2, à 3	
RAPPORT AU SURNOMBRE - Notion de...			
	. Densité dans la zone du ballon (<i>être à minima un joueur de plus que l'adversaire</i>)	. Densité dans la zone du ballon (<i>être à minima un joueur de plus que l'adversaire</i>)	
	. « Envahissement » du camp adverse		
	. Présence en nombre dans la zone de finition		

		OFFENSIVEMENT - ON A LE BALLON	DÉFENSIVEMENT - ON N'A PAS LE BALLON	
COMPORTEMENTS INDIVIDUELS	RAPPORT À L'ESPACE ET AU TEMPS - Notion de...			
		. « Temps d'avance » (<i>pour soi → gain et conservation</i>)	. Réduction du temps de lecture du porteur (<i>cadrage, pression, défense en avançant, temps de passe, distance appropriée</i>)	
		. Vitesse et rythme d'exécution (<i>gestes, enchainements</i>)		
		. Accessibilité (<i>être visible et joignable</i>)		
		. « Jeu en redemande » (<i>voir, donner, redemander</i>)		
		. Changement d'intention de jeu <u>dans l'action</u> (<i>adaptation</i>)		
	RAPPORT AUX DÉPLACEMENTS (+ Psychomotricité) - Notion de...			
		. Soudaineté, intensité, changement de rythme et de direction		
		. Qualité et nature des appuis (<i>fréquence, orientation,...</i>)	. Qualité et nature des appuis (<i>fréquence, orientation,...</i>)	
		. « Jeu de corps » (<i>feintes, protection (« corps obstacle »)</i>)	. « Jeu de corps » (<i>opposition (« corps obstacle »)</i>)	
RAPPORT AU DÉMARQUAGE - Notion de...		RAPPORT AU MARQUAGE - Notion de...		
	. « Sortie » du champ visuel de l'adversaire	. Position privilégiée (<i>par rapport au ballon, au but, distance appropriée,...</i>)		
	. Triangle ou carré défensif adverse: « Je vais là où il n'y a personne »... Quand ? À quelle vitesse ?	. Détection et exploitation des indicateurs pertinents autres que le ballon (<i>ped fort, habitudes, fausses pistes,...</i>) pour défendre sans subir le jeu de l'adversaire voire inverser le rapport de force et imposer ses choix		
	. Initiative du déplacement	. Contrôle du joueur lancé		
	. « Fausse piste » (<i>appel/contre-appel, mouvement d'épaule, courses brisées, changement de rythme...</i>)			
RAPPORT À LA TECHNIQUE - Notion de...				
	. Choix de surface de contact (<i>passe, tir...</i>)	. Choix de surface de contact (<i>dégagements</i>)		
	. Qualité de la 1ère touche (<i>sens, orientation, accélération</i>)			
	. Qualité de transmission (<i>intensité, dosage, précision, timing</i>)			
	. Choix de surface de contact (<i>transmission, finition</i>)			
	. Fausse piste (<i>intentions masquées</i>)			

TRANSITION	. Notion de changement de statut... pour tous
	. Notion d' instantanéité ... voire d'anticipation
	. Notion de 1^{ère} et de 2^{ème} intention
	. Notion de zone de terrain (<i>à la perte ou à la récupération du ballon</i>)
	. Notion de réversibilité, de continuité sur deux temps de jeu
AUTRES	. Notion de Prise d'information(s) (<i>fréquence, « Voir loin pour voir près », partenaires/adversaires les plus proches</i>)
	. Notion de Communication (<i>verbale/non verbale (associée?)... précise, concise, nominative</i>)
	. Notion d' Anticipation (<i>que peut-il se passer après ? « Si il se passe ça je fais quoi ? »</i>)
	. Notion de Gestion des Émotions (<i>concentration sur la tâche et non la conséquence</i>)
	. Notion d' Engagement dans la tâche (<i>implication (mentale, athlétique), intensité, rythme,...</i>)
	. Notion d' Efficacité (<i>attitudes, comportements, gestes, actions,...</i>)

Les éléments grisés nécessitent sans doute un niveau de pratique et/ou de maturité plus important que les autres. À prendre en compte dans le second temps de la formation du joueur.


		COMPORTEMENTS ET MOYENS D'ACTION				
		COMPORTEMENTS	ATHLÉTIQUES	MENTAUX	TECHNIQUES	
ON A LE BALLON	CONSERVER PROGRESSER	Créer et utiliser des espaces	. Voir et être vu . Offrir des solutions au porteur . Favoriser la fluidité et le dynamisme de la circulation du ballon (maîtriser avant d'enchaîner, être mobile, disponible - appel, appuis, soutien...) . Rompre les alignements (favoriser les angles de passe...) . Créer des points de fixation (fixer-donner, jouer dans une autre zone...) . Prendre de la vitesse et changer de rythme (conduire, passer, percuter, chercher le joueur lancé...) . Surprendre (utiliser les fausses pistes, feintes et dribbles, permuter, dézoner, demander dans le dos de l'adversaire, couper les trajectoires et être lancé devant le but, déclencher le tir, le centre...) + ÉLÉMENTS PERMANENTS DU JEU	. Endurance (capacité et puissance aérobie) . Force (puissance et explosivité neuromusculaire) . Vitesse - Vivacité (Déplacements, réaction, exécution) . Équilibre (gainage et proprioception) . Souplesse - Agilité (étirements musculaires) . Coordination motrice (adresse)	. Leadership - Autonomie . Maîtrise de soi . Concentration . Motivation . Confiance en soi - Prise d'initiatives	. Contrôles . Prise de balle et enchaînements . Passes (courtes et longues) . Remises - Déviations . Conduites et enchaînements . Jeu de corps pour protéger le ballon . Tirs . Jeu de volée . Jeu de tête . Dribbles et enchaînements
		Jouer dans les intervalles et entre les lignes				
		Jouer combiné (jeu à 2, à 3), enchaîner les actions				
	DÉSÉQUILIBRER	Jouer à l'opposé après avoir fixé collectivement				
		Jouer en profondeur après un décalage				
		Rechercher un joueur lancé en profondeur dans le dos de la défense				
FINIR	Jouer combiné pour créer un surnombre					
	Se démarquer pour fixer et éliminer (motion de 1 contre 1) ou prendre de la vitesse					
	Se démarquer pour fixer et éliminer, passer ou finir					
	S'ajuster ou se réajuster pour finir					
		TRANSITION			TRANSITION	
ON N'A PAS LE BALLON	S'OPPOSER À LA PROGRESSION	Protéger le CJD (axe ballon-but) et organiser les prises en charge	. Constituer, reconstituer les lignes, le bloc (réduire les espaces, cadrer, harceler, orienter le porteur, défendre en avançant, défendre debout...) . Couvrir, suppléer son partenaire (fermer les angles de passes, gérer la profondeur, dézoner...) . Marquer, contrôler (maintenir le contact visuel et physique avec l'adversaire, contrôler le(s) joueur(s) lancé(s)...) + ÉLÉMENTS PERMANENTS DU JEU	. État d'esprit . Engagement . Confiance . Persévérance . Détermination	. Interceptions . Tacles . Jeu de tête . Jeu de corps . Contre . Charge	
		Anticiper la profondeur quand le porteur n'est pas cadré				
		Freiner la progression de l'adversaire, organiser et réorganiser les alignements				
	S'ORGANISER POUR RÉCUPÉRER	S'organiser en déséquilibre				
		Densifier et être actif dans le CJD (axe ballon-but)				
		Organiser la pression collective sur le «temps de passe»				
PROTÉGER SON BUT	Couvrir le partenaire dans l'action défensive (moment d'intervention)					
	Défendre son but, récupérer ou dégager le ballon					
	Anticiper, s'ajuster pour intervenir (moment d'intervention)					

D'après la FFF (doc technique non disponible sur internet)


Les états du rapport de force

Si le rapport de force est :	Animation offensive	Animation défensive
Favorable à l'attaque	Attaque rapide <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aller vite ➤ Conserver son avance en temps et en espace 	Défense en poursuite <ul style="list-style-type: none"> ➤ Freiner l'action offensive ➤ Protéger l'accès à la cible
Équilibré	Attaque Placée <ul style="list-style-type: none"> ➤ Créer le surnombre ➤ Jouer en mouvement ➤ Créer de l'incertitude 	Défense en barrage <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cadrer le porteur ➤ Créer le surnombre côté ballon
Favorable à la défense	Attaque placée <ul style="list-style-type: none"> ➤ Conserver le ballon pour retrouver l'équilibre 	Défense en surnombre <ul style="list-style-type: none"> ➤ Récupération du ballon

Les niveaux de jeu (1)

Niveaux	Motricité du joueur Approche dynamique	Activité perceptive et décisionnelle Approche cognitive	Organisation collective	PB, NPB, DEF	Objectifs
Débutant	<ul style="list-style-type: none"> • Difficultés à dissocier le regard et l'action • Difficultés à coordonner plusieurs actions (courir, et conduire son ballon...) • Utilisation du pied dominant pour progresser et dribbler <p><i>Parce que pour maîtriser la coordination, l'élève bloque différentes articulations, réduit les excursions angulaires et réalise un couplage en phase (les articulations non bloquées sont mobilisées dans le même sens et simultanément)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le ballon reste l'information principale • Le joueur s'arrête pour prendre des informations. • Action immédiate et pas d'anticipation du jeu • Le joueur reste spectateur de ses actions. <p><i>Parce qu'il se demande ce qu'il y a à faire, le mouvement est saccadé et fragmenté. Il a besoin de se construire une représentation précise de l'habileté à réaliser. La demande attentionnelle est très élevée.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu est une somme d'actions individuelles sans véritable projet collectif. • Circulation du ballon aléatoire • Le ballon change fréquemment d'équipe. • Les joueurs sont groupés autour du ballon, • Observation de l'EJE : la grappe 	<p>PB : garde (bug) ou se débarrasse du ballon → conduit la balle pour fuir le groupe.</p> <p>NPB : reste au contact du porteur → suit le porteur de balle à proximité sans se situer par rapport à la cible et aux autres.</p> <p>DEF : Reste au contact du porteur, tente de s'opposer au porteur de balle ou le poursuit →</p>	<p style="color: green; font-weight: bold;">Conserver collectivement la balle, en faisant exploser la grappe et en recherchant une meilleure occupation du terrain.</p>
Intermédiaire	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur enchaîne deux actions simultanément • Il est plus équilibré. C'est le début de la dissociation segmentaire haut et bas et de la latéralisation droite gauche • Il est capable de s'adapter et de se réadapter suivant les déplacements à effectuer sans ballon (changement de direction, avant, arrière, coté...) • Le ballon et le joueur sont en mouvement <p><i>Parce que l'élève relâche des degrés de liberté, augmente-les angulations, et devient capable de dissocier la mobilisation de ses articulations.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le regard est centré sur le ballon mais certains joueurs arrivent à orienter leur attention sur d'autres indices (adversaires) • Meilleure extension du champ perceptif (vision moins centrale et plus périphérique des événements) • Le ballon ne devient plus l'unique centre d'intérêt. <p><i>Parce qu'il a construit des patrons de mouvement pour produire l'action. Il a besoin de développer ses capacités de détection et de correction des erreurs, ainsi qu'améliorer l'anticipation et la continuité de ses mouvements.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le projet collectif commence à se construire • Chaque but est attaqué et défendu • Le ballon circule essentiellement de l'arrière vers l'avant • Jeu souvent direct • EJE : les attaques par le couloir central prédominent • « Le gagne terrain ». Le ballon est envoyé vers la cible, vers l'avant. Contre-attaques limitées à 1, 2 joueurs. Les autres restent en attente. • Les joueurs commencent à s'identifier à un poste 	<p>PB : Envoie vers l'avant, ou conduit vers la cible</p> <p>NPB : Demande le ballon vers l'avant pour servir de relais, le plus souvent dans le couloir central</p> <p>DEF : Tente d'intercepter la balle, ou défend essentiellement sur le porteur</p>	<p style="color: blue; font-weight: bold;">Progresser collectivement vers la cible en utilisant la contre-attaque,</p>
Débrouillé					

Les niveaux de jeu (2)

Niveaux	Motricité du joueur Approche dynamique	Activité perceptive et décisionnelle Approche cognitive	Organisation collective	PB, NPB, DEF	Objectifs
Confirmé	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur est de plus en plus à l'aise sur le plan de la coordination générale et des déplacements spécifiques au football Dissociation totale du corps 	<ul style="list-style-type: none"> La prise d'information se situe sur tous les éléments car le regard est de plus en plus décentré du ballon, ce qui permet parfois d'agir avec un temps d'avance (anticipation) Le joueur peut traiter deux à trois informations en même temps dans son espace proche Les échanges à trois sont de plus en plus présents Les joueurs voient plus vite et sont capables de mettre de la vitesse dans le jeu en limitant le nombre de touches de balle 	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs passent à des projets collectifs adaptés aux situations rencontrées Alternance du jeu direct et du jeu indirect L'occupation de l'espace est rationnelle, l'EJE s'agrandit en largeur et en profondeur Utilisation de l'espace arrière, et du jeu en soutien Défendent en bloc Difficultés pour passer de la CA à l'attaque placée 	<p>PB : Conduit, dribble et fixe ses adversaires. Joue vers l'avant dans la course du partenaire lorsqu'il identifie une situation favorable (surnombre)</p> <p>NPB : Se rend disponible (à distance de passe, dans les espaces libres) Orientation partagée PB/cible</p> <p>DEF : Se replace quand il a été éliminé. Consent à faire des efforts (accepte la répétition des allers/retours). Ne se fait plus éliminer facilement</p>	<p>Vers, l'attaque placée. Progresser Déséquilibrer</p> 
Expert	<ul style="list-style-type: none"> Le niveau d'habileté motrice permet au joueur de répondre à toutes les situations de jeu qu'il rencontre <p><i>Parce que de nouvelles structures de coordinations stables, préférentielles émergent. Ces coordinations sont réalisées de manière spontanée et requièrent peu d'effort</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Il anticipe et joue avec un temps d'avance Le joueur voit loin pour voir près <p><i>Parce qu'il est efficace, que les mouvements sont automatisés et requièrent une faible demande attentionnelle. Il est capable de détecter et réguler ses erreurs. Il a besoin d'améliorer la stratégie et d'innover au niveau de son style.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Toutes les actions sont coordonnées et liées à un projet collectif défini Alternance du jeu direct et indirect, du jeu court ou long Les joueurs sont capables de s'adapter ou d'imposer leur projet EJE total Augmentation de l'incertitude /offensif, jeu rapide, précis par le mouvement autour du porteur et la justesse technique La maîtrise des transitions à la perte et à la récupération du ballon devienne des phases essentielles dans le rapport de force 	<p>PB : Capable de conserver la balle sous pression défensive, d'accélérer, d'éliminer, de créer le danger et d'être décisif.</p> <p>NPB : Propose des alternatives de jeu près ou loin du ballon en fonction des espaces libres avec des changements de rythmes, de directions (appels / contre appels).</p> <p>DEF : Gagne ses duels, anticipe et réalise de nombreuses interceptions</p>	<p>En cherchant à protéger sa cible et récupérer le ballon collectivement</p>

Contenus retenus pour la formation, en fonction des Niveaux de Jeu et des différentes règles d'action collectives.

Conserver collectivement la balle, en faisant exploser la grappe et en recherchant une meilleure occupation du terrain.

- Disposer un maximum de receveurs potentiels
- Occupation de la largeur et la profondeur du terrain
- En exploitant les espaces libres et les intervalles
- En assurant la circulation loin des adversaires

Progresser collectivement vers la cible en utilisant la contre-attaque, Finir

- Exploiter le déséquilibre défensif adverse, sans attendre le retour des défenseurs

Vers, l'attaque placée. Progresser Déséquilibrer. Finir

- Fixation puis renversement ou débordement
- Création du surnombre offensif
- Utilisation de la largeur et de la profondeur
- Notion de bloc équipe
- Contournement (pour centrer), pénétration
- Accélération du jeu, limiter le nombre de touches de balle, trouver un joueur lancé

En cherchant à protéger sa cible et à récupérer le ballon collectivement

S'opposer à la progression

- Réagir rapidement au changement de statut Attaquant / Défenseur à la perte du ballon
- Restreindre les espaces et les intervalles entre les joueurs pour éviter la transmission et la progression du ballon vers le but. (Notion de bloc défensif)

Récupérer le ballon

- Respecter les projets collectifs préétablis (choix stratégiques de l'équipe pour la reconquête du ballon: (hauteur de bloc, orientation de l'équipe adverse...))

Défendre sa cible

- Posséder le maximum de joueurs entre le ballon et le porteur de balle
- Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but, fermer le couloir de jeu direct

Proposition de conception de l'enseignement Football

Grande boucle – petite boucle

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**).

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

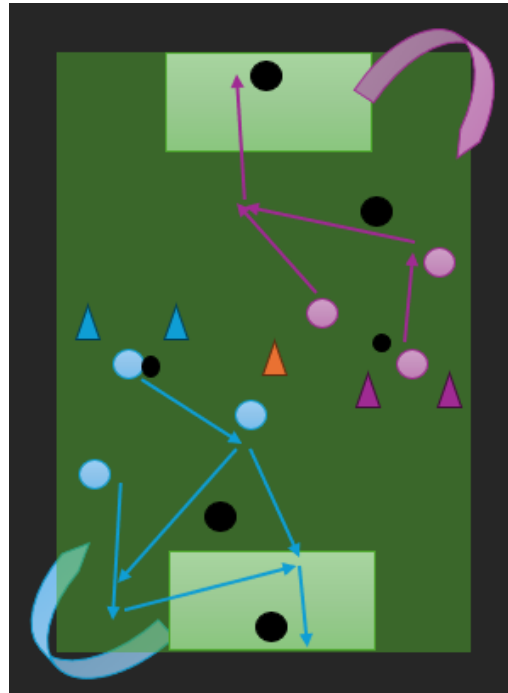
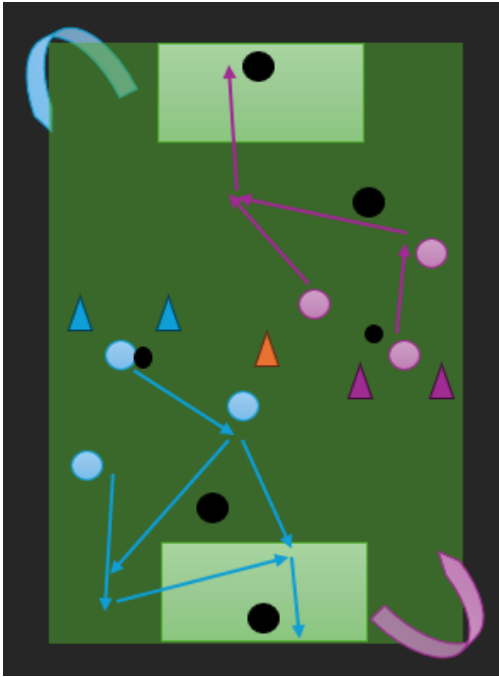
3.Des SA pour progresser

4.Vérification dans le jeu des progrès

PROPOSITION DE DÉMARCHE (J. BORGA / S.HEROS)

TEMPS 1 – (S.HEROS)	<p>Mettre tous les élèves en activité</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Création d'un climat, le pré cycle (débatte sur les représentations) ➤ L'entrée pédagogique, repérer les élèves pour former les équipes ➤ La situation d'entrée (favorise l'engagement de tous)
TEMPS 2 – (S.HEROS)	<p>Observer</p> <p>Identifier le type de problème rencontré par les élèves</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Perte de balle à la récupération 2) Projection vers l'avant, défense non organisée, peu de réussite en contre-attaque 3) Projection vers l'avant, défense organisée en barrage, systématisation de la contre-attaque, enchaînement de CA <p>(J.BORGA)</p> <p>Avoir des indicateur adaptés :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Progression : atteinte de la zone de marque / nombre de possession ➤ Conservation : temps / nombre de possession ➤ Finition : Nombre de tir / atteinte de la zone de marque
TEMPS 3 – (S.HEROS)	<p>Choisir des objectifs de cycle</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Travail de la sécurisation du ballon, individuelle et collective 2) Construire des outils de la contre-attaque, le pari de l'avancée immédiate 3) Différer l'attaque, attaque placée, la circulation du ballon <p>(J.BOGA)</p> <p>Interpréter conjointement les données pour fixer un objectif</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Donner des solutions ou faire des hypothèses <p>Choisir les contenus adaptés à la résolution du problème posé</p> <p>Choisir les groupements et les conditions d'apprentissages</p>
TEMPS 4 – (S.HEROS et J.BOGA)	<p>Expliquer les contenus et les situations</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Justifier les choix, les attendus aux élèves ➤ Créer des routines apprenantes
TEMPS 5 – (S.HEROS)	<p>Vérifier dans le jeu et en fin de cycle évaluer</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Critères observables connus de tous les élèves ➤ Critères individuels et collectifs <p>(J.BOGA)</p> <p>Vérifier la résolution du problème par les indicateurs</p>

Proposition d'organisation didactique pour grand groupe / espace réduit



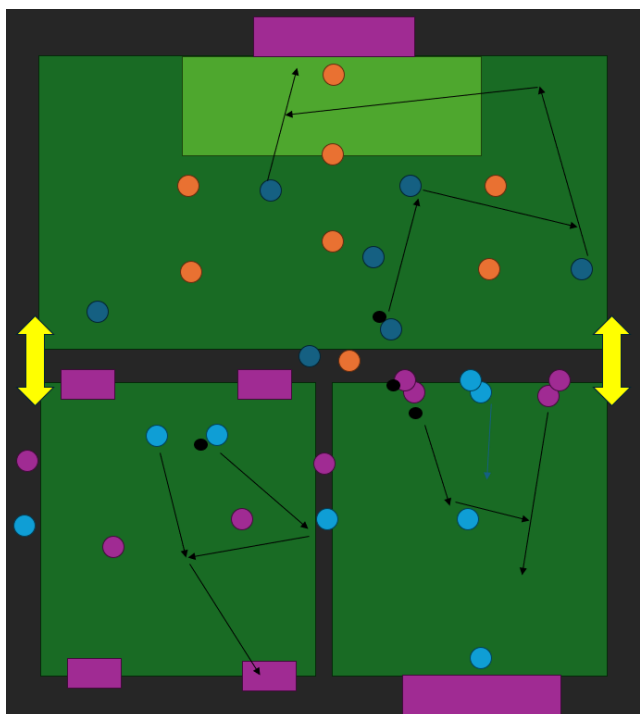
- Fonctionnement en rotation sur terrain de football à 7 comme sur terrain futsal
- Utilisation en circuit ouvert ou fermé : groupe complet ou groupe homogène en leur sein

4) Objectif

- créer l'autonomie du groupe : routine de fonctionnement
- fluidifier les passages, augmenter les répétitions donc le temps moteur
- gestion complète de l'espace en réduisant le temps d'installation
- Circuit ouvert = Vue globale : mode de groupement varié, schéma didactique simplifié = intervention plus proche de l'essai erreur ; pédagogie de la découverte
- Circuit fermé = travail des besoins, mode de groupement plus homogène, schéma didactique spécifique = intervention plus proche du besoin ; pédagogie différenciée

5) Pour les très grands groupes (lycée)

- 3 situations d'apprentissage en rotation
- 2 SA sur $\frac{1}{4}$ de terrain de football à 7
- 1 SA sur $\frac{1}{2}$ terrain de football à 7
- Créer l'autonomie sur les 2 SA petit groupe
- Position centrale ou en périphérie pour gestion globale mais intervention principale sur la SA grand groupe.
- Forme de groupe : SA globale équipe hétérogène ; SA réduit groupe de besoin avec règlement adapté.



Quelques situations d'apprentissage sources

A tout niveau ces situations fonctionnent. L'organisation spatiale et pédagogique sont à faire évoluer pour augmenter ou réduire les contraintes de compréhension et réalisation motrice.

Conserver / Progresser

- Jeu du TORO sous différentes formes
- Jeu de conservation
- Jeu de Transition
- Situation de progression avec surnombre et zone

Déséquilibrer / Finir

- Situation de progression > critères de réalisation et réussite sur la finition
- Situation de déséquilibre et finition en 3 contre 1 + 1

S'opposer à la progression

- Situation d'opposition réduite 2 contre 1 + 1
- Situation d'opposition collective avec plusieurs zones à défendre

Séances ci-après, d'après la FFF (doc technique non disponible sur internet)



TORO

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE :

Active : laisser jouer, observer, questionner

IMPACT CHARGE MENTALE	-	confiance en soi		+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-	puissance aérobie	capacité aérobie	+

	Situation 4x2	Situation 6x3	Situation 5x4
2 COULEURS	<p>Carré de 8m x 8m à 12m x 12m suivant le niveau des joueurs. Nombre de touches libre ou imposé (1, 2 ou 3 touches). Associer ou non les joueurs à la récupération. Fixer des objectifs offensifs pour obtenir de l'intensité défensive.</p>	<p>Rectangle de 12m x 8m à 15m x 12m suivant le niveau des joueurs. Nombre de touches libre ou imposé (1, 2 ou 3 touches). Fixer des objectifs offensifs pour obtenir de l'intensité défensive.</p>	<p>Rectangle de 12m x 8m à 15m x 12m suivant le niveau des joueurs. Les joueurs évoluent dans des zones définies. Nombre de touches libre ou imposé (1, 2 ou 3 touches). Fixer des objectifs offensifs pour obtenir de l'intensité défensive. Rendre obligatoire ou non le passage du ballon par le joueur offensif dans l'axe du terrain.</p>

	Situation 4x2	Situation 6x3 (changement de statut)	Situation 4x4 (changement de statut)
3 COULEURS	<p>Carré de 8m x 8m à 12m x 12m suivant le niveau des joueurs. 2 couleurs contre 1. Associer les couleurs dans les 2 phases. Nombre de touches libre ou imposé (1, 2 ou 3 touches). Fixer des objectifs offensifs pour obtenir de l'intensité défensive. Assurer la continuité du jeu par un changement de statut dès la perte ou la récupération du ballon (jeu en transition).</p>	<p>Rectangle de 12m x 8m à 15m x 12m suivant le niveau des joueurs. 2 couleurs contre 1. Associer les couleurs dans les 2 phases. Nombre de touches libre ou imposé (1, 2 ou 3 touches). Fixer des objectifs offensifs pour obtenir de l'intensité défensive. Assurer la continuité du jeu par un changement de statut dès la perte ou la récupération du ballon (jeu en transition).</p>	<p>Rectangle de 12m x 8m à 15m x 12m suivant le niveau des joueurs. 4 contre 2 dans zone haute, 2 joueurs par défenseurs en interception dans la zone axiale. Nombre de touches libre ou imposé (1, 2 ou 3 touches). Fixer un objectif de passes puis transmettre le ballon à l'autre couleur offensive qui se trouve dans la seconde zone haute. Assurer la continuité du jeu par un changement de statut dès la perte ou la récupération du ballon (jeu en transition).</p>



TRANSITION 1

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer les transitions défensive/offensive et offensive/défensive.
BUT	1 point si récupération du ballon et changement de zone. 2 points si une passe effectuée après récupération sans changement de zone.
RÈGLES ET CONSIGNES	Séquences de jeu. 4 contre 2 + 2 joueurs cibles. Principe de réversibilité. À 2 contre 4, récupérer le ballon et le transmettre dans l'autre zone. Nombre de ballons contraints (5 à 10).
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de ballons transmis dans l'autre zone sur <i>n</i> séquences.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

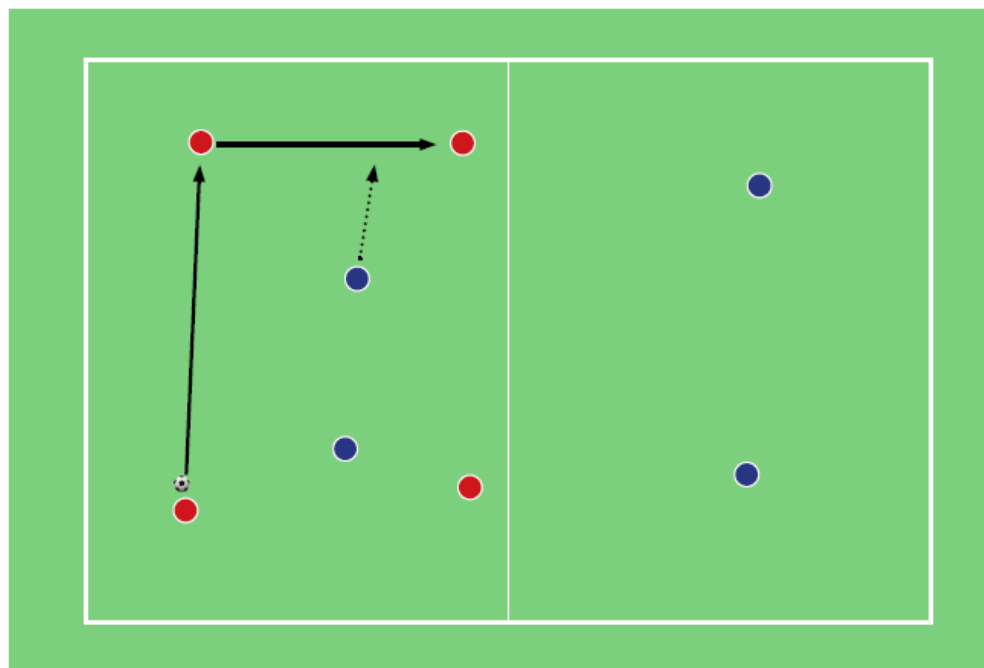
Coordonner les déplacements.
Réduire les espaces (fermeture des angles de passe).
Défendre en avançant.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Cadrer le porteur de balle adverse dès la perte (défenseur proche) pour interdire le jeu vers l'avant et la prise d'information.
Contrôler les joueurs lancés.

PHASE DE JEU	ON A LE BALLON - Conserver - Progresser / ON N'A PAS LE BALLON - S'organiser pour récupérer
PRINCIPE DE JEU	Créer et utiliser des espaces / Organiser la pression collective sur le « temps de passe »
PRINCIPE ASSOCIÉ	Jouer dans les intervalles et entre les lignes / Couvrir le partenaire dans l'action défensive

IMPACT CHARGE MENTALE	-		maitrise de soi	+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-		puissance aérobie	+



TRANSITIONS

À LA PERTE

Harcéler rapidement le porteur de balle.
Se replacer sur l'axe ballon-adversaires pour couper les lignes de passes et/ou orienter pour différer la récupération.

À LA RÉCUPÉRATION

Se projeter vite vers un des deux partenaires dans la zone opposée.
Agrandir les espaces.

VARIABLES

Carrés divisés en 2 (4 zones au lieu de 2).
1 passe obligatoire avant le changement de zone.
Nombre de touches de balle.
Nombre de passes (5 ou plus).
Nombre de défenseurs actifs.

TRANSITION 1

TRANSITION 2

TRANSITION 3

SURFACE

Long	20 m
Larg	10 m

DURÉE TOTALE

20'

SÉQUENCE

n x 5 à 10 ballons

EFFECTIF

Joueurs	8		
●	4	●	-
●	4	GB	-

MATÉRIEL

#####	-
####	-
⌚	-
🚧	-
🚫	-
📌	oui
⚽	10
👤	-
➡	déplacement
➡	conduite
➡	passe / tir



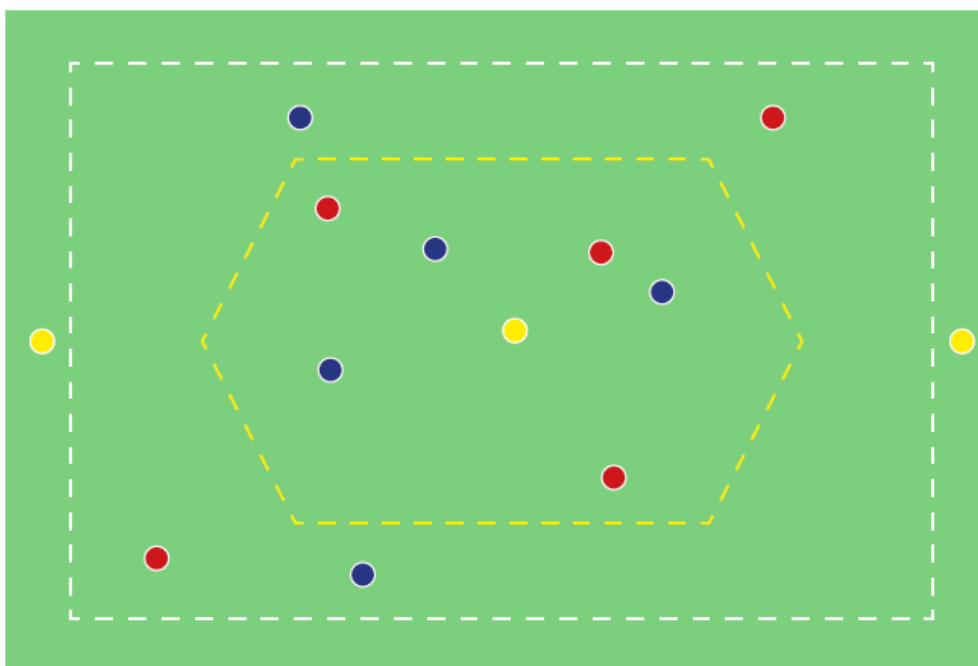
JEU - 1
MÉTHODE PÉDAGOGIQUE
Active
Laisser jouer, observer, questionner

PHASE DE JEU	ON A LE BALLON - Conserver - Progresser		
PRINCIPE DE JEU	Créer et utiliser des espaces		
PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE	Jouer dans les intervalles et entre les lignes		
IMPACT CHARGE MENTALE	-	confiance en soi	+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-	capacité aérobie	+

FACILE
BASE
DIFFICILE
VIDÉO

ORGANISATION

OBJECTIF	Améliorer les déplacements collectifs et individuels. Améliorer la qualité d'enchaînement contrôle-passe.
BUT	1 point si 5 passes consécutives (hors passes aux appuis).
RÈGLES ET CONSIGNES	Jeu de conservation + jeu sur joueur cible. 3 contre 3 dans la surface délimitée en jaune + 2 joueurs appuis par équipe + 3 jokers. Organisation libre des équipes. Règle du hors-jeu non appliquée. Possibilité de se servir des joueurs appuis. Appuis = 2 touches maximum. Possibilité pour les appuis de jouer entre eux avant de rejouer à l'intérieur (2 passes consécutives maximum).
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de points marqués sur un temps contraint. Nombre de points marqués sur un nombre de possessions.



SURFACE	
Long	50 m
Larg	40 m

DURÉE TOTALE	
20'	

SÉQUENCE	
3 x 6'	

EFFECTIF			
Joueurs	13		
●	5	●	3
●	5	●	GB -

MATÉRIEL	
#####	-
####	-
⚽	-
🚦	-
🚫	-
🟦	oui
⚽	1
🟦	-
➡	déplacement
➡	conduite
➡	passe / tir

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)	
Respecter les distances de passe (idem pour les joueurs appuis). Synchroniser les déplacements Encourager la mobilité et l'implication des joueurs appuis.	
INDIVIDUELS (VEILLER À...)	
Voir et être vu. Exiger de la qualité dans la transmission (doser les passes) et la rapidité d'enchaînements. Favoriser les angles de passe par ses déplacements. Voir - savoir - donner - redemander.	

TRANSITIONS

À LA PERTE

Harceler le porteur adverse (5").
Réduire les distances entre les joueurs (distances d'intervention).

À LA RÉCUPÉRATION

Prendre la largeur et la profondeur (se remettre à distance de passe).
Sortir rapidement le ballon de la zone de densité.

VARIABLES

Le joker est inattaquable mais doit jouer en 2 touches.

Imposer un nombre de passes minimum à l'intérieur avant de trouver un appui.

Limiter le nombre de touches de balle à 2 pour les joueurs de la zone centrale.



SITUATION - 2

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Faire répéter l'action, questionner, orienter

ORGANISATION

OBJECTIF Améliorer l'occupation collective de l'espace.

BUT
Bleus : 1 point si but marqué.
Rouges : 1 point si passe réussie après récupération ou par but marqué en stop-ball.

RÈGLES ET CONSIGNES
 Séquences de jeu. 2 équipes. 5 contre 3.
 Règle du hors-jeu appliquée.
 Principe de réversibilité.
 Jeu libre au sol.
 3 bleus contre 2 rouges en zone 1.
 2 bleus contre 1 rouge en zone 2.
 Franchissement d'une zone à une autre par une passe.
 Nombre de ballons contraint (5 à 10).

CRITÈRES DE RÉUSSITE
 Nombre de buts marqués sur nombre de possessions.
 Nombre de buts marqués sur un temps contraint.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Respecter les distances de passes.
 Coordonner et synchroniser les déplacements (passeur - receveur, starter, signal).
 Rompre les alignements.
 Utiliser la largeur et la profondeur.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

S'écarter du défenseur afin d'augmenter l'espace de jeu.
 Dézoner pour favoriser la coopération, le jeu en mouvement.
 Masquer ses intentions de jeu.
 S'orienter pour jouer vers l'avant.
 Garantir la qualité des passes (dosage, intensité).

PHASE DE JEU

ON A LE BALLON - Conserver - Progresser

PRINCIPE DE JEU

Jouer dans les intervalles et entre les lignes

PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE

Créer et utiliser des espaces

IMPACT CHARGE MENTALE

-

confiance en soi

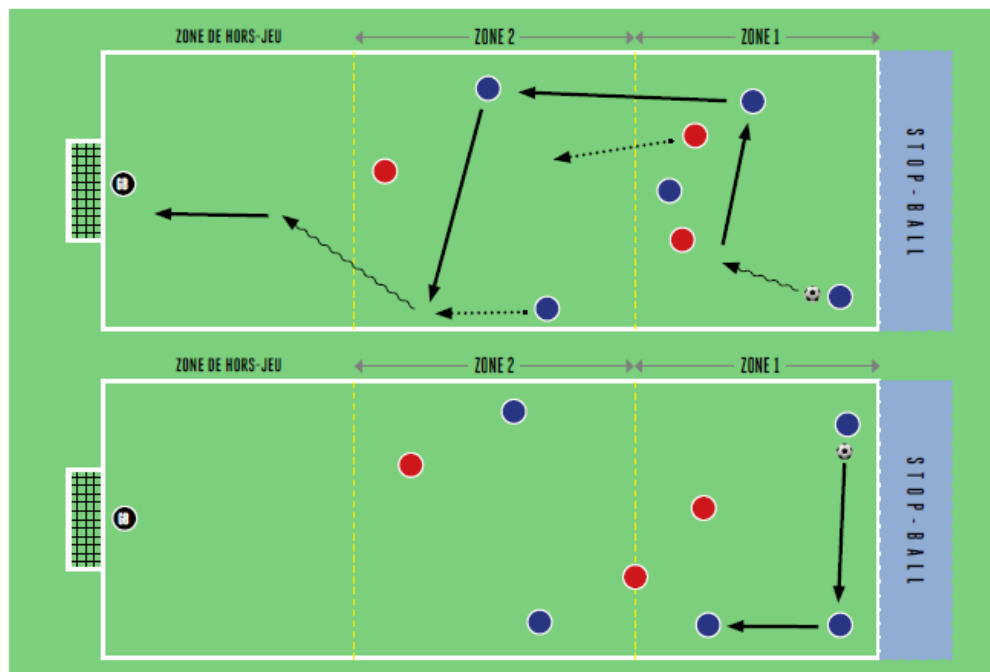
+

IMPACT CHARGE PHYSIQUE

-

vitesse-vivacité

+



TRANSITIONS

À LA PERTE

Harcéler le porteur de balle pour une récupération rapide (5").

À LA RÉCUPÉRATION

Enchaîner vers l'avant, progresser dans les espaces libres.
 Garder le temps d'avance.

VARIABLES

Utiliser la zone de stop-ball comme zone inattaquable pour l'équipe en possession.

Le franchissement de la zone peut être effectué par une conduite.

Possibilité pour un attaquant de dézoner pour jouer un 3 contre 1.

Restreindre la zone inattaquable ou rajouter un 3^{ème} défenseur en zone 1.

Enlever la zone inattaquable.

On ne peut sortir de la zone 1 que par la conduite.

FACILE

BASE

DIFFICILE

SURFACE

Long 40 m
 Larg 25 m

DURÉE TOTALE

20'

SÉQUENCE

n x 5 à 10 ballons

EFFECTIF

Joueurs	9
● (bleu)	5
● (rouge)	3
● (jaune)	-
GB	1

MATÉRIEL

#####	-
####	2
🚦	-
🚧	-
🚫	-
🚩	oui
⚽	10
👤	2
➡	déplacement
➡	conduite
➡	passe / tir



SITUATION - 7

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Faire répéter l'action, questionner, orienter

ORGANISATION

OBJECTIF	Marquer en gardant le temps d'avance sur l'adversaire.
BUT	Attaquants : 1 point si but marqué. Défenseurs : 1 point si but marqué (mini-but).
RÈGLES ET CONSIGNES	Séquences de jeu. 2 équipes. 3 contre 1 + 1 avec un retard défensif. Règles du hors-jeu appliquées. Principe de réversibilité. Défenseurs autorisés à défendre après la 1 ^{ère} touche de l'attaquant. Nombre de ballons contraint (5 à 10).
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de tirs sur <i>n</i> passages.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Rompre l'alignement (solution appui-soutien...)
Offrir des solutions variées au porteur de balle (appui, dans la profondeur, sur le côté) et accompagner l'action jusqu'au tir.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Prendre contact avec le défenseur (jeu de corps).
Proposer une course adaptée pour libérer l'espace.
Prendre de la vitesse dans la prise de balle pour garder du temps dans la finition (changement de rythme).
Synchroniser les courses et les passes (temps de fixation).

PHASE DE JEU

PRINCIPE DE JEU

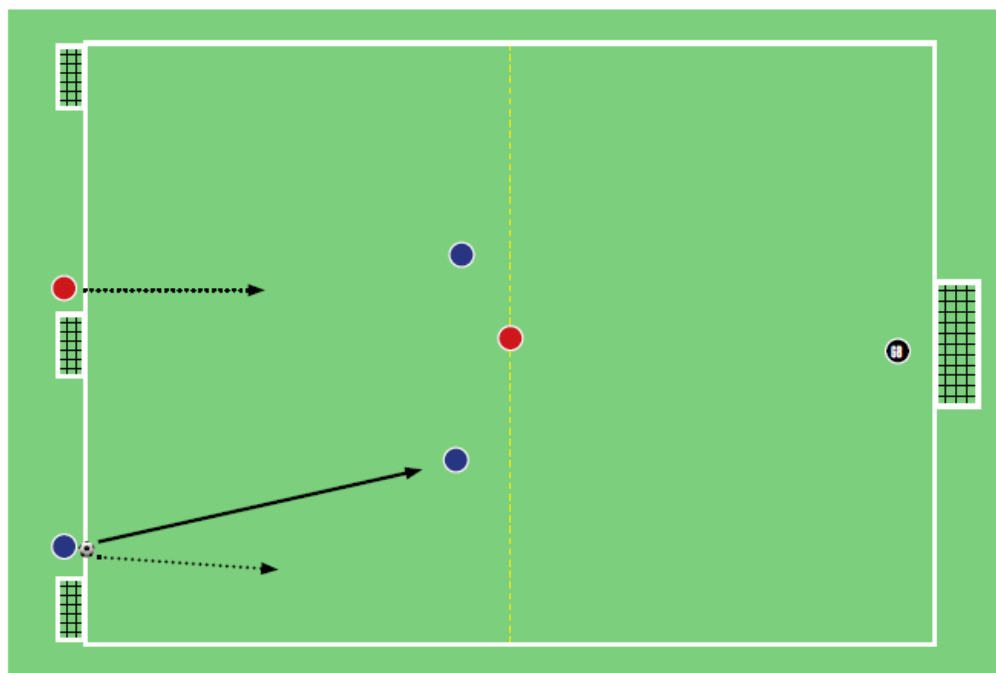
ON A LE BALLON - Déséquilibrer

Se démarquer pour fixer et éliminer (notion de 1 contre 1) ou prendre de la vitesse

PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE

Jouer en profondeur après un décalage

IMPACT CHARGE MENTALE	-	maitrise de soi		+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-		puissance aérobie	+



TRANSITIONS

À LA PERTE

Harcèler le porteur de balle (5") ou se replacer pour empêcher l'adversaire de trouver le joueur dans la zone.

À LA RÉCUPÉRATION

Trouver rapidement le joueur en zone supérieure.

VARIABLES

Ajuster et réduire la position du défenseur en retard.

FACILE

BASE

DIFFICILE

SURFACE

Long	40 m
Larg	40 m

DURÉE TOTALE

20'

SÉQUENCE

n x 5 à 10 ballons

EFFECTIF

Joueurs	6		
●	3	●	-
●	2	GB	1

MATÉRIEL

#####	1
####	3
⚑	-
⚠	-
○	-
⚑	oui
⚽	10
■	-
→	déplacement
→	conduite
→	passé / tir



SITUATION - 11 B

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Faire répéter l'action, questionner, orienter

ORGANISATION

OBJECTIF	Protéger son but en déséquilibre.
BUT	Défenseurs : 1 point si aucun but encaissé ; 3 points si but marqué dans une porte après récupération. Attaquants : 1 point si but marqué.
RÈGLES ET CONSIGNES	Séquences de jeu. 2 contre 1 + 1 défenseur qui intervient avec du retard. Principe de réversibilité. Règle du hors-jeu appliquée au dernier défenseur. Nombre de ballons contraints (5 à 10).
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Nombre de ballons relancés dans les portes sur <i>n</i> séquences.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Collaborer pour que le défenseur qui freine l'action permette le retour de son partenaire.

- le partenaire qui revient à le temps de reformer la ligne (défendre à 2).
- le partenaire qui revient ne peut pas reformer la ligne (relation du défenseur avec le gardien de but).

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Cadrer sur le temps de passe pour éviter la prise de vitesse (utiliser le recul frein).

Bloquer sa course et orienter ses appuis pour amener l'attaquant vers un côté, l'isoler.

Fermer la passe au partenaire.

Être dynamique sur ses appuis.

Contrôler le joueur lancé.

PHASE DE JEU

ON N'A PAS LE BALLON - S'opposer à la progression

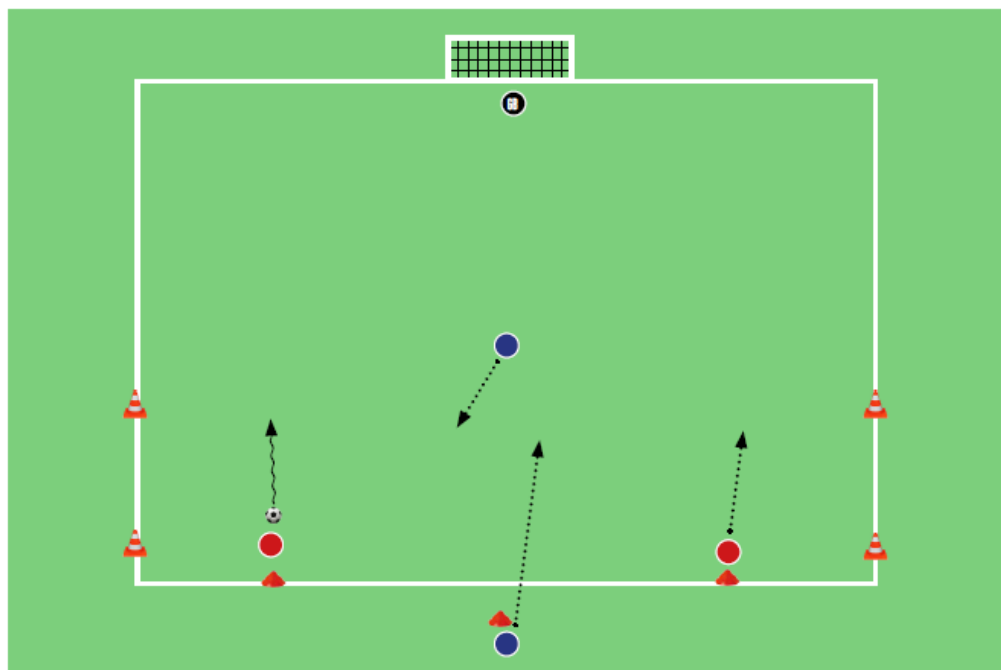
PRINCIPE DE JEU

Protéger le CJD (axe ballon-but) et organiser les prises en charge

PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE

Organiser la pression collective sur le « temps de passe »

IMPACT CHARGE MENTALE	-	maitrise de soi		+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-		puissance aérobie	+



TRANSITIONS

À LA PERTE

Cadrer rapidement le porteur (presser).
Empêcher la progression rapide et/ou la prise de vitesse adverse, la passe vers un partenaire.
Contrôler le joueur libre.

À LA RÉCUPÉRATION

Se projeter vite vers l'avant.
Garder de la vitesse.
Rechercher le joueur libre pour progresser.

VARIABLES

Les attaquants ont un temps limité pour finir.

Faire partir un attaquant de plus pour un 3 contre 2.

FACILE

BASE

DIFFICILE

SURFACE

Long	25 m
Larg	20 m

DURÉE TOTALE

20'

SÉQUENCE

n x 5 à 10 ballons

EFFECTIF

Joueurs	5		
●	2	●	-
●	2	GB	1

MATÉRIEL

#####	1
####	-
↑	-
⚠	4
○	-
▲	oui
⚽	10
■	-
→	déplacement
→	conduite
→	passe / tir



SITUATION - 9

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

Active

Faire répéter l'action, questionner, orienter

ORGANISATION

OBJECTIF	Augmenter la densité autour du porteur de balle.
BUT	Attaquants : 1 point si passage par une porte latérale. Défenseurs : 1 point si but marqué après récupération en zone axiale ; 3 points si but marqué après récupération en zone latérale.
RÈGLES ET CONSIGNES	Jeu libre. Organisation des équipes en 2 lignes. Lancement de jeu par le gardien de but. Les bleus doivent marquer en 5 passes maximum après la récupération. Règle du hors-jeu appliquée au dernier défenseur. Nombre de ballons contraint (5 à 10).
CRITÈRES DE RÉUSSITE	Sur 10 ballons, les bleus doivent récupérer <i>n</i> ballons sur <i>n</i> séquences.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

COLLECTIFS (VEILLER À...)

Coordonner les déplacements, protéger prioritairement le couloir de jeu direct.
Créer de la densité autour du porteur.
Respecter les distances d'intervention.

INDIVIDUELS (VEILLER À...)

Cadrer le porteur de balle pour empêcher la prise de vitesse et d'information.
Contrôler le joueur excentré.
Orienter ses épaules et avoir des appuis dynamiques.

PHASE DE JEU

ON N'A PAS LE BALLON - S'opposer à la progression

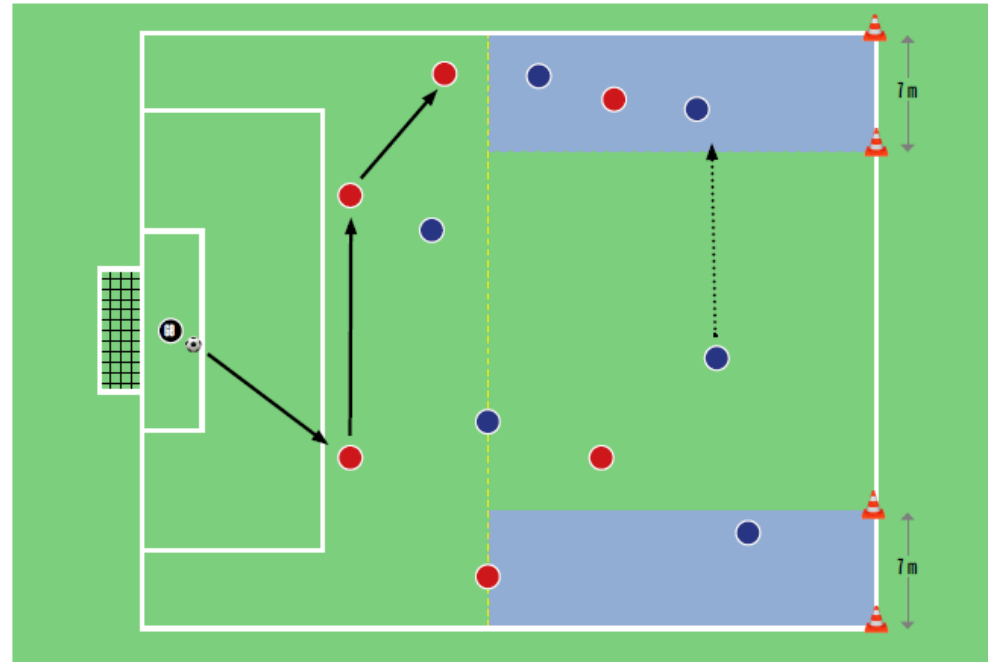
PRINCIPE DE JEU

Freiner la progression de l'adversaire, organiser et réorganiser les alignements

PRINCIPE COMPLÉMENTAIRE

Protéger le CJD (axe ballon-but) et organiser les prises en charge

IMPACT CHARGE MENTALE	-	concentration	+
IMPACT CHARGE PHYSIQUE	-	capacité aérobie	+



FACILE

BASE

DIFFICILE

SURFACE

Long	40 m
Larg	40 m

DURÉE TOTALE

20'

SÉQUENCE

n x 5 à 10 ballons

EFFECTIF

Joueurs	13
● (bleu)	6
● (rouge)	6
GB	1

MATÉRIEL

#####	1
####	-
	-
🚧	4
🚫	-
🚩	oui
⚽	10
🟦	2
→	déplacement
→	conduite
→	passe / tir

TRANSITIONS

À LA PERTE

Cadrer rapidement le porteur (pression).
Empêcher la progression rapide et/ou la prise de vitesse adverse.
Se replacer, reformer le bloc, contrôler les joueurs libres, empêcher la passe.

À LA RÉCUPÉRATION

Se projeter vite vers l'avant.
Rechercher la verticalité ou le côté opposé.
Garder de la vitesse.
Ne pas forcer le jeu. Sortir du duel.
Rechercher un joueur libre pour progresser.

VARIABLES

Diminuer la taille des portes et des zones.
Un seul rouge peut entrer dans la zone.
Agrandissement de la porte.
Agrandissement de la largeur du terrain.
Possibilité de marquer sur une passe.

Evaluation arbitrage niveau 1

Binôme : _____ Rencontre : _____ vs _____

Compétences	Points...		
Placement	Ne bouge pas	Se déplace en retard	Se déplace sur son côté, sur tout le terrain, dans le tempo
Intervention	Ne siffle pas	Siffle de temps en temps, reconnaît certaines sorties (touche, corner, but)	Siffle souvent, à bon escient, reconnaît les sorties, les fautes de contact
Protocole	Ne l'applique pas	Sait faire le protocole mais ne se fait pas entendre ou oublie parfois de le faire	Réalise le protocole après chaque touche ou possession du gardien

Evaluation arbitrage niveau 2

Binôme : _____ Rencontre : _____ vs _____

Compétences	Points...		
Placement	Se déplace en retard	Se déplace sur son côté, sur tout le terrain, dans le tempo	Est à l'opposé de son binôme, se trouve toujours à côté du ballon sur son côté, se déplace avec changement de rythme
Intervention	Siffle de temps en temps, reconnaît certaines sorties (touche, corner, but)	Siffle souvent, à bon escient, reconnaît les sorties, les fautes de contact	Siffle à bon escient, affirme ses décisions et prend des décisions fortes lorsqu'elles sont nécessaires (pénalty, carton blanc)
Protocole	Sait faire le protocole mais ne se fait pas entendre ou oublie parfois de le faire	Réalise le protocole après chaque touche ou possession du gardien	Fait respecter les distances réglementaires sur les rentrées de touche, CFD CFI et pénalty
Gestuelle	Approximative, souvent en retard	Connait et applique les sorties de touche, de but, de coin avec précision	Connait et applique les sorties de touche, les CFD et CFI, l'engagement

Fiche observation 1

Equipe : _____ Adversaire : _____ Observateur(s) : _____

1ère mi-temps	Joueur	Tir(s) tenté(s)	AZM	Tir(s) marqué(s)	% de réussite
2ème mi-temps	Joueur	Tir(s) tenté(s)	AZM	Tir(s) marqué(s)	% de réussite

Fiche observation 2

Equipe : _____ Adversaire : _____ Observateur(s) : _____

1ère mi-temps	Joueur	Possession	Passe réussie	Ballon perdu	Passe clé / AZM
2ème mi-temps	Joueur	Possession	Passe réussie	Ballon perdu	Passe clé

Observation collective de l'équipe adverse

Date:

Couleur de l'équipe observée:

Système de jeu de l'équipe:

Joueurs:

Clés

En difficulté

L'équipe n'a pas le ballon:

Hauteur du bloc (haut, médian ou bas):

Largeur du bloc (tout le terrain, 3/4, 1/2 terrain):

Espace entre les lignes (<15m, 20m, >20m):

Transition ballon perdu, remplacement

(lente, assez rapide, immédiate):

Pressing (oui ou non, sur qui):

L'équipe a le ballon:

Type de progression (attaque rapide, placée)

Zone préférentielle (axe, couloir droit, gauche)

Jeu court, jeu long

Circuit préférentiel (joueur fort, joueur relais, binôme fort ...):

Dans le temps:

Quand l'équipe gagne ...

Quand elle est menée ...

Condition physique...

Observation de son adversaire direct

NOM, PRENOM DU JOUEUR OBSERVE:

Noter de 1 à 6 votre adversaire direct sur les paramètres suivants:

(1: très grande difficulté, 2: difficulté, 3: moyen, 4: assez bien, 5: bien, 6: très bien)

	Pied droit	Pied gauche
Contrôles (maitrise du contrôle de balle)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Passes (jeu court, jeu long)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Conduite de balle	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Dribble	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Frappe (tir au but)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jeu de tête	<input type="text"/>	
Mobilité (capacité à se rendre disponible)	<input type="text"/>	
Vitesse	<input type="text"/>	
Volume (capacité à répéterter les efforts)	<input type="text"/>	
Récupération (capaciter à gagner les duels, à récupérer les ballons)	<input type="text"/>	
Vision, (capacité à voir vite et prendre les bonnes décisions)	<input type="text"/>	

Analyse au niveau individuel (dans votre duel):

Analyse au niveau collectif:

Observation d'une vidéo sur la contre-attaque en football

Lien web

<https://youtu.be/OJKEz3djers>

Questions sur la vidéo :

A quel moment commence la contre-attaque ? Dans quel demi-terrain le ballon est-il récupéré ?

Que fait le joueur qui récupère la balle face au jeu, face au but adverse ?

Que fait le joueur qui récupère la balle dos au jeu, dos au but adverse ?

Comment progresser rapidement vers le but adverse à la récupération ?

Que font les non porteurs de balle après la récupération ?

Quel couloir de jeu est recherché en priorité après la récupération ? Quelle zone est recherchée en priorité par la passe ?

Quand la progression se fait par la passe, comment les joueurs font, après réception du ballon, pour ne pas ralentir l'action ?

Pourquoi les joueurs progressant par la passe limitent leur nombre de touches de balle ?

Combien de solutions sont données au porteur de balle ?

Où est donné le ballon pour ne pas ralentir la course des partenaires ?

Quelle est l'intensité des courses ? Pour quelles raisons ?

Dans quels cas le joueur choisit la progression par la conduite ?

Quand la progression se fait par la conduite, que recherche le porteur de balle ?

Quel est le temps maximum entre la récupération et le tir ?

Vidéos football : quelques liens ...

Arbitrage

["Laisser vivre le jeu" | En immersion avec les arbitres de la J38](#) 

<https://www.youtube.com/watch?v=UTd48ur1L2Y>

[Documentaire Arbitrage](#)

<https://ffftv.fff.fr/video/6279212925001/documentaire-arbitrage>

[Finale de la Coupe de France des Arbitres](#)

<https://ffftv.fff.fr/video/6353454715112/finale-de-la-coupe-de-france-des-arbitres>

[Les règles du football \(débutant\)](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=wdM8NrdDMhw>

Analyse football

[Chaine YouTube Esprit Tactique - Analyse football](#)

<https://www.youtube.com/@esprittactique2398>

[Chaine YouTube Arrêt Flash - Analyse football](#)

<https://www.youtube.com/@arretflash>

Recrutement et formation des jeunes

[INF, l'école du football français \(documentaire\) | FFF 2022](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=Qfh4hb2b9Ag&t=3s>

[Reportage Stade2 sur le recrutement de jeunes talents](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=P31AgmIPWfc>

[Abdelmalek Amara, itinéraire d'un espoir du football - Documentaire complet - ADN](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=plCRcU2pbk0>

Culture football

[Chaine YouTube - CONTES DE FOOT - Culture football](#)

<https://www.youtube.com/@ContesdeFoot>

Football féminin

["FOOTEUSES", un documentaire sur le foot au féminin | Ballon sur Bitume](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=tzc22HXRLiQ>

+ Documentaire « devenir bleues » sur France 3 en replay > épisode 1 : « un parcours de combattante » ...

Cinéma

Jour-là comme Beckham

Goal naissance d'un prodige

Marinette

Grille d'analyse football

Match : _____ Date : _____ Observateur : _____

Action analysée Minute(s)	Caractéristiques générales (dispositif, principe de jeu, phase de jeu, statut, etc.)	Éléments positifs dans l'action	Éléments à améliorer dans l'action
Défense _____			
Attaque _____			

Action analysée Minute(s)	Caractéristiques générales (dispositif, principe de jeu, phase de jeu, statut, etc.)	Éléments positifs dans l'action	Éléments à améliorer dans l'action
Défense _____			
Attaque _____			

Action analysée Minute(s)	Caractéristiques générales (dispositif, principe de jeu, phase de jeu, statut, etc.)	Éléments positifs dans l'action	Éléments à améliorer dans l'action
Défense _____			
Attaque _____			

FOOTBALL EPS

LOIS DU JEU (1)

LOI 1 – Le terrain

- Un demi-terrain de foot à 11 avec les buts latéraux (6x 2.10m), **surface de réparation 26 m x13 m, limites latérales : lignes bleues.**

LOI 2 – Le Ballon

Taille du Ballon : n°5

LOI 3 – Les joueurs

- **Chaque équipe se compose de 7 joueurs, dont 1 gardien de but. Les joueurs se donnent des numéros.**

Le professeur annonce un numéro. Le numéro annoncé est gardien de but. Les 6 numéros suivants sont joueur de champ. Le 7^{ème}, 8^{ème} ... sont remplaçants.

- Les changements se font toutes les x minutes. Ils sont annoncés par le professeur ou un élève responsable du « Chrono ». Ils se font par les grands côtés du terrain. **Le ou un des remplaçants devient gardien de but, le gardien de but devient joueur de champ, des joueurs de champ deviennent remplaçants.**

- Si une équipe joue en surnombre (8, 9 joueurs sur le terrain) le professeur arrêtera le jeu, refoulera le ou les joueurs excédentaires, leur distribuera un avertissement et fera reprendre le jeu par un coup franc direct à l'endroit où le jeu s'est arrêté (ou pénalty si le jeu s'est arrêté à l'intérieur de la surface de réparation).

LOI 4 – L'équipement des joueurs

- **L'équipement de base obligatoire d'un joueur correspond à celui qui est attendu en EPS (voir règlement intérieur)**

- Il est autorisé de porter des chaussures à crampons (caoutchouc, plastique)

- En cas de non-respect, le joueur ne pourra prendre part au jeu. Il sera mentionné dans son carnet un oubli de tenue.

- Les joueurs d'une même équipe devront porter un dossard de couleur identique.

LOI 5 – L'arbitrage / LOI 6 – Arbitre et Assistants

Nous sommes dans un fonctionnement de Football à 7 auto - arbitré.

La formule repose sur la responsabilité, l'implication et l'honnêteté de chaque joueur présent sur le terrain. **Il appartient à chacun d'arrêter son action dès lors qu'une faute ou une sortie des limites du jeu ont été observées. Chaque décision est validée collectivement par les équipes.**

Tous les élèves sont arbitres, chaque élève peut signaler une faute.

En cas de litige, les deux équipes ont 1 minute pour régler un désaccord d'auto arbitrage. Au-delà de ce temps, le match doit reprendre obligatoirement. Dans le cas contraire les deux équipes risquent une perte de points sur le classement de la séance.

La décision finale reviendra au professeur.

Cependant en fonction du nombre d'élèves dans la classe, le professeur pourra faire appel à des joueurs remplaçants pour jouer le rôle d'arbitre et d'assistant. Même en la

présence des arbitres il appartient toujours à **chacun d'arrêter son action dès lors qu'une faute ou une sortie des limites du jeu ont été observées.** En cas de litige, la décision reviendra aux arbitres, puis au professeur.

LOI 7 – Durée de la partie

- Le temps de jeu est fixé par le professeur.

- Chaque équipe pourra utiliser un temps mort d'une durée de 1' 30 mn. La durée du temps mort ne fait pas partie du temps de jeu.

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

- Les joueurs sont dans leur camp respectif.

- Les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi sont à 6 m du ballon (rayon du cercle central).

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

• Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a **entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.**

- Le jeu a été arrêté par une décision de l'auto arbitrage.

• Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations y compris quand :

- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur une ligne de but, de touche est toujours en jeu.

LOI 10 – DETERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

Un but est marqué quand le ballon a **ENTIEREMENT franchi la ligne de but** (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'a été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

Le professeur peut parfois modifier la valeur d'un but et donner 1, 2, 3, ... pts par but marqué.

L'équipe qui aura le plus de points aura match gagné. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de points, le match est déclaré nul.

LOI 11 – LE HORS-JEU

Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction.

Un joueur est en position de "HORS-JEU" **DANS LA MOITIE DE TERRAIN ADVERSE** ou **DANS LA ZONE DES 13M ADVERSE** (en fonction du niveau) **s'il est plus rapproché de la ligne de but adverse qu'à la fois l'avant dernier adversaire et le ballon, au moment où celui-ci est joué par un coéquipier.**

Un joueur n'est pas en position de "HORS-JEU" quand il ne se trouve pas dans la moitié de terrain adverse ou s'il se trouve à la même hauteur que :

- l'avant dernier adversaire

- ou des deux derniers adversaires.

Infraction : la position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si au moment où le ballon est joué par un coéquipier ou touché par un coéquipier, le joueur prend une part active au jeu.

Pas d'infraction : Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement sur un coup de pied de but, une rentrée de touche, sur un corner.

FOOTBALL EPS

LOIS DU JEU (2)

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS / LOI 13 – COUPS FRANCS /

LOI 14 – PENALTY

Fautes de premier niveau :

- a) type de fautes :
- Jeu dangereux tel un pied haut
 - Charger un joueur, ballon non à distance de jeu ou charge sur le gardien.
 - Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec ou sans contact.
 - Sauter sur un adversaire.
 - Toucher le ballon de la main ou du bras non volontairement.
- b) réparation par un coup-franc à l'endroit de la faute

Fautes de second niveau :

- a) type de fautes :
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface)
 - Tenir ou retenir (par le bras, le maillot...), pousser ou écarter avec la main l'adversaire
 - Faire trébucher un adversaire.
 - Charger violente ou dangereuse et/ou par derrière.
 - Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
 - 2^{ème} récupération du ballon sur un joueur signalé (2 touches mini, 3 maxi). **Voir LOI 16.**
- b) Réparations :
- Coup-franc à l'endroit de la faute donnant lieu à une sortie temporaire de 4'.

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur, ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu (carton rouge) et son équipe reçoit 3 buts de pénalité quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

- Se rend coupable d'un acte de brutalité.
- Manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou faisant des actes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales.
- Annihile une occasion de but manifeste
- Reçoit un second avertissement au cours du même match.
- Tacler **LES TACLES SONT INTERDITS !**

Il est interdit de se jeter au sol si lors du mouvement ou à son terme il existe un risque de contact avec un joueur de l'équipe adverse.

Ce type d'interception est autorisé lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité (exemple : sauver une touche).

Tous les coups francs sont directs. Ils doivent être exécutés à l'endroit où la faute a été commise. **Les joueurs adverses doivent se tenir à 6 mètres du ballon.**

Un penalty (9 m de la ligne de but) est accordé quand l'une des fautes est commise par un joueur dans sa propre

surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Certaines fautes ou faits ne sont pas recevables en cours et constituent un manquement aux obligations des élèves.

En fonction de la gravité, ceux-ci pourraient faire l'objet d'un rapport à la vie scolaire.

LOI 15 – RENTREE DE TOUCHE

Les touches sont jouées au pied. Le joueur adverse le plus proche se trouve à 6 mètres ou plus du ballon.

LOI 16 – 3 TOUCHES POUR JOUER LE BALLON

Certains joueurs désignés par le professeur possèdent un pouvoir/obligation. Ils sont indéfendables sur les trois premières touches de balle, mais sont obligés de contrôler.

L'adversaire peut récupérer le ballon

- à la 4^{ème} touche de balle,
- sur interception,
- ou dès la première quand le joueur entre balle au pied dans sa surface des 13 m.

Le joueur avec le pouvoir se doit en contrepartie de contrôler : **2 touches mini, 3 touches maxi** avant une possibilité d'intervention d'un adversaire. Chaque joueur ayant ce pouvoir **doit être signalé, (soit par le joueur lui-même, soit par ses partenaires) en disant de façon claire et distincte les mots « 4 touches ».**

C'est grâce à ces informations sonores que l'adversaire connaît ses contraintes pour récupérer la balle.

Lors de ses 3 premières touches, le joueur ne peut pas être gêné dans sa progression (joueur à 6m).

Si le joueur n'est pas signalé, la récupération est libre. Si le ballon est récupéré sur un joueur qui a été signalé, un coup franc sera donné à l'endroit de la faute (exclusion temporaire en cas de récidive).

LOI 17 – CORNER

Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, un corner sera donné à l'équipe attaquante.

Le ballon sera joué dans le corner, le coin le plus proche de l'endroit où est sorti le ballon.

Les joueurs de l'équipe opposée ne pourront s'approcher à moins de 6 m du ballon avant que celui-ci soit en jeu.

LEXIQUE

FOOTBALL

A

L'Alignement : Position sur une même ligne de plusieurs joueurs. On parle d'alignement défensif.

L'Appel : Déplacement d'un joueur qui a pour intention de recevoir le ballon ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage...). On parle de l'appel contre appel pour se démarquer de son vis-à-vis.

L'Appui : Joueur situé en avant ou à côté du porteur du ballon

L'Attaque : Phase de jeu pendant laquelle l'équipe est en possession du ballon.

L'Attaque rapide : Action offensive (dans le camp adverse), dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

L'Attaque placée : Progression collective face à un bloc défensif replacé.

L'Axe ballon but : Le trajet le plus direct entre le ballon et le but. On parle également de couloir de jeu direct. CJD

B

Le Bloc défensif : Ce sont des joueurs coordonnés en phase défensive pour protéger le but.

Le Bloc équipe : Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif). On parle de bloc bas, médian ou haut).

C

Cadrer le porteur de balle : Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur de balle.

La Contre-attaque : Riposte offensive instantanée intervenant à la récupération du ballon.

Contrôler : Contenir les actions offensives de l'adversaire direct.

Le Corps obstacle : Mettre son corps en opposition dans le duel, pour le gain ou la maîtrise du ballon, afin d'empêcher l'adversaire d'accéder au ballon.

La Couverture : Tout mouvement d'un défenseur est compensé par un autre venant contrôler la zone qu'il libère. Ce concept est devenu une clé de la défense avec la généralisation de la défense en zone. Celle d'un défenseur latéral, par le décalage de toute la ligne de défense afin de compenser l'espace libéré.

Le Coulisement : Action défensive individuelle ou collective dans l'alignement qui consiste à se déplacer dans sa ligne par rapport au ballon (du côté du ballon) dans l'optique de resserrer les intervalles et réduire les solutions de progression de l'équipe adverse.

Coup du pied

Créer un espace libre : Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

D

Le Dédoublement : Déplacement d'un joueur sans ballon qui doit partir du dos du porteur du ballon pour ensuite demander en direction du but adverse.

La Défense alignée : Dispositif de défense sur une seule ligne parallèle à la ligne de but.

La Défense : Phase de jeu pendant laquelle l'équipe n'est pas en possession du ballon.

La Défense en barrage : Une défense en barrage est positionnée entre le ballon et le but à défendre.

La Défense en poursuite : Une défense en poursuite est une défense momentanément hors de position qui cherche à se repositionner entre le ballon et le but à défendre.

La Défense placée : Regroupement collectif devant la zone, organisé par un système de jeu et un dispositif. Cette phase de jeu fait suite au repli défensif victorieux.

Le Démarquage : Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires.

Le Déséquilibre partiel : Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui maîtrise le ballon.

Le Déséquilibre total : Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui maîtrise le ballon.

Défendre en avançant : en opposition à défendre « sur les talons », cette action suppose d'avancer vers son adversaire lors du duel pour empêcher sa progression, sa prise de vitesse, défendre de façon dynamique, en mouvement.

Défendre de trois quart : Position d'anticipation dans le duel qui permet une meilleure réactivité du défenseur.

Dos au but, dos au jeu : Position d'un joueur en avant du jeu, qui tourne le dos au but adverse.

Le Duel : Affrontement direct entre deux adversaires pour se disputer la possession du ballon.

E

L'Équilibre défensif : Dispositif défensif positionné entre le ballon et le but en phase de possession du ballon.

L'Espace de jeu effectif : C'est la surface du terrain utilisée par une équipe. Cet espace est représenté en reliant sur un schéma les

positions des attaquants à la périphérie du jeu.

L'Espace libre : Zone de terrain libre de tous joueurs momentanément.

Etagée : Dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur.

F

Fixer : Action du porteur de balle visant à attirer l'adversaire

H

Harceler le porteur : Défendre de façon insistante pour récupérer le ballon au plus tôt dans le duel.

I

Intercepter : Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.

L'Interligne : Distance entre joueurs de lignes différentes (gardien – défenseurs – milieux – attaquants).

L'Intervalle : Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

J

Le Jeu combiné, jeu en Triangle : combinaisons de déplacements et de passes qui permettent à l'équipe en possession du ballon de progresser sur le terrain et de déséquilibrer l'équipe adverse.

Le Jeu vertical : Recherche du jeu vers l'avant dans le sens de la profondeur.

Le joueur libre : c'est un joueur qui reçoit le ballon sans adversaire au marquage et avec beaucoup de temps et d'espace pour créer de nouvelles choses.

L

La Ligne de jeu : Ligne fictive établie d'après le positionnement sur le terrain des joueurs.

M

Le Marquage : Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manœuvre. On parle de marquage individuel, en zone ou mixte.

P

La Passe latérale : Passe dont la trajectoire du ballon est parallèle à la ligne de but.

La Phase : Différentes séquences de jeu définies par la possession ou non de la balle et l'espace de jeu utilisé. On distingue quatre phases : la transition défensive, l'organisation défensive, la transition offensive et l'organisation offensive.

Presser / Le Pressing : Action collective qui se déroule au contact du porteur de balle pour le contraindre à prendre une décision rapide.

La Profondeur : C'est l'espace derrière la défense jusqu'à la ligne de but

Progresser : Gagner du terrain / avancer. La progression va généralement se traduire par l'élimination de la ligne adverse s'opposant au ballon (que l'on appelle ligne de pression)

R

Le Recul frein : Comportement défensif visant à ralentir l'attaque adverse, voire de l'orienter en reculant pour permettre le retour des partenaires dans le bloc défensif.

Remplacement : Action du joueur consistant, dans la phase de non possession, à se placer entre le ballon et le but à défendre.

La Récupération : Action individuelle ou collective pour prendre la possession du ballon à l'équipe adverse.

Le Renversement : action qui permet de changer le jeu de côté pour déborder l'équipe adverse (le plus souvent lors d'une attaque placée)

S

La Situation de jeu : Ensemble de circonstances dans lesquelles se trouve un ou plusieurs joueurs à un instant T.

Le Soutien : Joueur situé en arrière du porteur du ballon

Le Starter : Potentiel déclencheur d'un pressing.

Le Système de jeu (ou dispositif) : C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en 3 lignes de forces (défenseurs – milieux – attaquants).

T

La Tactique : Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan défensif ou sur le plan offensif.

La Technique : Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon / joueur). C'est l'art de maîtriser et d'utiliser le ballon.

La Transversale : Coup de pied qui permet au joueur de renverser le jeu par une trajectoire longue et aérienne.

Le Troisième (joueur) : c'est un joueur positionné en avant du porteur de balle et derrière une voire deux lignes défensives.

U

Utiliser un espace libre : Exploiter une zone libre

Z

La Zone press : potentielle zone du terrain ou action de l'équipe adverse qui déclenche le pressing collectif de son équipe.
