

# Proposition d'un cadre réflexif pour l'enseignement du football en milieu scolaire.

Pourquoi et comment programmer l'APSA Football ?

Quelles difficultés sont à lever pour un enseignement scolaire ?

Enseigner le football en EPS : de la motricité individuelle à la maîtrise de l'affrontement collectif

Ma conception de l'EPS :

L'éducation physique et sportive occupe une place singulière dans le parcours scolaire des élèves. Inscrite dans leur emploi du temps, elle participe pleinement à la mission de l'école en articulant trois dimensions indissociables : **instruire, éduquer, former**.

Par l'intermédiaire des activités physiques, sportives et artistiques, l'EPS permet aux élèves d'accéder à une culture corporelle et sportive tout en développant des compétences motrices, méthodologiques et sociales. Elle constitue un espace privilégié dans lequel l'élève est invité à s'engager physiquement, à expérimenter, à coopérer et à se confronter aux autres.

L'enjeu ne se limite pas à l'apprentissage de techniques sportives. Il consiste plus largement à accompagner chaque élève dans la construction d'un rapport durable à la pratique physique, en lui permettant de vivre des expériences motrices porteuses de sens et **d'émotions** à partir des objets culturels que représentent les activités sportives. Dans cette perspective, l'EPS contribue à la formation progressive du **citoyen physiquement et culturellement éduqué**, capable de pratiquer, de comprendre et de partager les valeurs associées aux activités physiques.

C'est précisément dans ce cadre conceptuel que s'inscrit la question de la place du football dans les programmations d'enseignement. Activité fortement investie culturellement par les élèves, le football occupe paradoxalement une place relativement limitée dans les programmations de nombreux établissements du second degré.

## A) CONSTAT

L'APSA football, quoique pratiquée par de nombreux élèves dans leur environnement social et culturel, trouve paradoxalement une place relativement faible dans les programmations des collèges et des lycées. Cette situation peut apparaître surprenante si l'on considère l'attrait manifeste que suscite cette activité auprès d'une grande partie des élèves.

Si le football est peu programmé dans les établissements du second degré, cela trouve cependant son origine dans plusieurs raisons objectives. Les travaux menés dans le champ de la didactique des sports collectifs ont en effet mis en évidence un certain nombre de difficultés propres à l'enseignement scolaire de cette activité.

D'une part, le football constitue une pratique fortement investie culturellement par les élèves. Comme l'a montré Pierre Parlebas dans ses analyses des pratiques motrices, les activités physiques et sportives ne sont jamais neutres : elles sont porteuses d'un imaginaire social, de références culturelles et de représentations construites en dehors du cadre scolaire. Le football occupe à cet égard une place singulière dans l'univers des élèves, largement nourrie par les pratiques informelles, les modèles médiatiques et les expériences personnelles de jeu.

D'autre part, l'enseignement de cette activité se heurte souvent à une forte hétérogénéité des niveaux de pratique. Certains élèves disposent d'une expérience sportive structurée acquise dans le cadre fédéral tandis que d'autres découvrent l'activité dans le cadre scolaire. Les travaux de Jean-François Gréhaigne ont montré combien cette hétérogénéité pouvait constituer une difficulté majeure pour l'enseignant lorsqu'il s'agit de construire des situations d'apprentissage permettant l'engagement réel de l'ensemble des élèves.

Enfin, la transformation d'une pratique sportive socialement instituée en véritable objet d'enseignement suppose un travail de didactisation particulièrement exigeant. Comme le souligne Daniel Bouthier, l'enseignement des sports collectifs ne peut se limiter à la simple reproduction du jeu sportif tel qu'il est pratiqué dans le cadre fédéral. Il implique la construction de situations pédagogiques aménagées permettant aux élèves de comprendre progressivement les logiques du jeu et d'en maîtriser les principes d'efficacité collective.

Dans ce contexte, la problématique de la réussite des élèves en EPS trouve son fondement dans l'acquisition de compétences identifiées et évaluées selon des critères scolaires. Or, l'objet football tel qu'il est investi par nos élèves reste bien souvent en inadéquation avec les critères d'analyse de la motricité mobilisés dans le cadre de l'enseignement.

De là naît une interrogation relative à l'isolement pédagogique de cette activité : comment constituer un véritable corpus de connaissances permettant de mettre en relation les techniques et les tactiques possédées par nos élèves avec les critères d'analyse propres à l'école ?

En effet, qui d'entre nous n'a jamais observé un jeu fondé essentiellement sur des initiatives individuelles, révélant parfois un niveau d'habileté technique élevé mais demeurant, au regard de l'efficacité collective, relativement insignifiant ? Qui d'entre nous ne s'est jamais trouvé confronté à des contestations relatives à l'appréciation d'une faute, d'une erreur ou d'une décision arbitrale ?

C'est en ce sens que tout cycle de football peut parfois prendre une tournure délicate, tant la remise en question de l'enseignement dispensé par le professeur peut être forte dans ces moments-là.

Avec cette activité, nous touchons en effet une dimension affective profonde, tant le football semble appartenir pleinement au champ culturel des élèves. L'acquisition de compétences d'un niveau satisfaisant peut constituer une voie privilégiée pour favoriser l'engagement de l'élève dans ses apprentissages. Encore faut-il que l'entrée dans l'activité soit rendue signifiante et valorisante, et non disqualifiante au regard de l'enseignant qui prend le risque de programmer cette activité.

Il conviendra dès lors d'éclairer la pluralité des supports culturels que peut investir le football et de les décliner en relation avec la spécificité des représentations et des compétences des élèves.

Dans cette perspective, une question centrale mérite d'être posée : face à l'hétérogénéité des représentations et des formes de pratique que les élèves entretiennent avec cette activité, ne conviendrait-il pas de partir de ce qu'ils savent déjà faire afin d'engager un véritable processus d'apprentissage ?

L'enjeu serait alors d'amener progressivement les élèves vers une expression plus scolaire du jeu, caractérisée par l'intégration de l'action individuelle dans un projet collectif. Cette insertion de l'initiative individuelle dans une organisation collective constituerait dès lors le signe d'une évolution réelle des compétences des élèves vers une meilleure maîtrise de l'affrontement collectif et, par conséquent, vers une amélioration de leur efficacité dans le jeu.

Les situations présentées ne prétendent nullement constituer un recueil exhaustif de réponses à ces problématiques. Elles se veulent davantage une piste de réflexion née d'une interrogation professionnelle simple mais fondamentale :

« Que puis-je concrètement proposer à mes élèves pour leur permettre de relier un niveau de pratique parfois intéressant à une véritable problématique scolaire d'analyse de la motricité ? »

Cette situation entre en résonance avec les attendus des programmes, qui invitent les enseignants à construire des situations permettant à tous les élèves de s'engager dans des formes d'opposition collective, quelles que soient leurs ressources initiales.

Au collège, les attendus de fin de cycle (AFC) précisent la nécessité pour l'élève de « rechercher le gain du match en prenant en compte ses partenaires et ses adversaires ».

Au lycée, cette logique se prolonge à travers les attendus de fin de lycée (AFL) qui visent une maîtrise plus affirmée de l'affrontement collectif, notamment dans la capacité à faire des choix tactiques pertinents et à s'inscrire dans un projet collectif.

## B) DE LA TENSION CULTURELLE À LA NÉCESSAIRE DIDACTISATION DE L'ACTIVITÉ

Le constat précédemment posé ne vise nullement à disqualifier l'activité football dans le cadre de l'enseignement de l'EPS. Il met simplement en évidence les tensions qui peuvent exister entre une pratique sportive fortement investie par les élèves et les exigences propres à la construction d'un enseignement structuré.

Pour autant, ces tensions ne doivent pas être envisagées comme un obstacle insurmontable. Elles peuvent au contraire constituer un point d'appui pour interroger les conditions dans lesquelles cette activité peut trouver toute sa place dans les apprentissages scolaires.

La question qui se pose alors n'est peut-être pas tant de savoir si le football doit être enseigné à l'école, mais plutôt comment transformer une pratique culturelle largement appropriée par les élèves en un véritable objet de formation scolaire.

Cette interrogation renvoie directement au travail de didactisation que suppose toute activité physique et sportive lorsqu'elle est introduite dans le cadre de l'EPS. Il ne s'agit plus de reproduire la pratique sportive telle qu'elle existe dans les clubs ou dans les pratiques informelles, mais bien d'en extraire les principes essentiels afin de construire des situations d'apprentissage permettant aux élèves de progresser dans la compréhension et la maîtrise de l'affrontement collectif.

Dans cette perspective, la logique d'enseignement proposée s'inscrit dans une démarche visant à lever certaines appréhensions pédagogiques que peuvent ressentir les enseignants d'EPS face à la programmation de cette activité. L'objectif est d'offrir des repères suffisamment clairs pour permettre l'élaboration de cycles d'apprentissage cohérents, adaptés à la diversité des élèves et respectueux des enjeux de formation propres à l'activité.

### **Deux éléments méritent à cet égard d'être soulignés :**

Le premier concerne la mixité au sein des pratiques. L'enseignement du football dans un cadre mixte, associant filles et garçons, peut ouvrir des perspectives particulièrement intéressantes. Il permet notamment de dépasser certaines représentations traditionnelles associées à cette activité et peut favoriser l'émergence de formes de jeu davantage centrées sur la coopération, la circulation du ballon et l'organisation collective.

Le second élément concerne l'hétérogénéité des niveaux de pratique. Souvent perçue comme une difficulté, elle peut au contraire devenir une ressource dès lors que les situations pédagogiques permettent à chacun de trouver un espace d'engagement moteur et décisionnel adapté à ses possibilités.

Cependant, cette ouverture pédagogique ne peut se faire au détriment des enjeux fondamentaux de formation liés à l'activité. L'enseignement du football doit permettre aux élèves de construire progressivement les principes qui organisent l'efficacité dans les situations d'affrontement collectif.

L'enseignement du football en EPS s'inscrit pleinement dans les orientations des programmes définis par le Ministère de l'Éducation nationale, et plus particulièrement dans le champ d'apprentissage 4 « conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

Au collège, les attendus de fin de cycle (AFC) invitent les élèves à rechercher le gain du match en prenant en compte leurs partenaires et leurs adversaires, à coopérer et à s'opposer de manière organisée, tout en respectant les règles et les rôles sociaux. L'enjeu est alors de permettre à chaque élève de s'engager dans des formes de jeu porteuses de sens, en construisant progressivement des repères d'action dans des situations d'opposition.

Au lycée, cette logique se prolonge et se complexifie à travers les attendus de fin de lycée (AFL), qui visent une maîtrise plus affirmée de l'affrontement collectif. L'élève est amené à faire des choix tactiques pertinents pour gagner le match (AFL1), à s'engager dans une démarche de progrès (AFL2), à assumer des rôles sociaux (AFL3) et à analyser sa pratique pour la réguler (AFL4).

Ainsi, loin de constituer une rupture, les exigences du lycée s'inscrivent dans la continuité des apprentissages engagés au collège. Cette progressivité institutionnelle (que l'on ne retrouve pas sur le terrain avec nos élèves, nous en convenons), invite tout de même à concevoir un curriculum d'apprentissage permettant de passer d'une première appropriation de l'activité, centrée sur l'engagement et la compréhension du jeu, à une maîtrise plus lucide, raisonnée et collective de l'affrontement.

C'est précisément dans cette continuité que s'inscrit le curriculum proposé, en articulant des situations permettant de passer progressivement d'une motricité centrée sur l'action individuelle à une maîtrise plus collective et stratégique du jeu.

## C) Un curriculum d'apprentissage pour permettre de créer de l'émotion et la continuité du jeu

L'ambition de la formation est de proposer aux enseignants un cadre de réflexion et d'action permettant d'articuler les dimensions individuelles et collectives du jeu tout en garantissant un niveau d'engagement moteur suffisant pour l'ensemble des élèves.

Quatre axes structurants peuvent être identifiés dans cette démarche.

### 1. L'appropriation individuelle du ballon

La première étape consiste à permettre aux élèves de construire un rapport plus assuré au ballon. Le but ultime étant de maîtriser suffisamment le ballon pour... **marquer**.

La maîtrise des actions fondamentales telles que la prise de balle, la conduite ou encore la progression en dribble constitue en effet un préalable indispensable à toute organisation collective du jeu.

Ces apprentissages visent à développer chez l'élève une plus grande autonomie motrice dans l'utilisation du ballon, condition nécessaire pour pouvoir ensuite s'inscrire efficacement dans les interactions collectives.

Il s'agit notamment d'explorer différentes surfaces de contact, de comprendre les conditions d'équilibre nécessaires à l'action et d'apprendre à conserver la maîtrise du ballon tout en se déplaçant dans l'espace de jeu.

## 2. L'utilisation individuelle/collective du ballon pour marquer

Le deuxième axe porte sur l'organisation offensive et l'utilisation individuelle et collective du ballon pour atteindre le but et marquer.

Il s'agit ici d'amener les élèves à comprendre que la progression vers la cible adverse repose sur la construction de relations entre les joueurs. J'ajoute qu'il est important que les élèves se sentent aptes, capables et autorisés à marquer, quel que soit leur niveau ou vécu dans l'activité.

Plusieurs formes collectives d'attaque peuvent être explorées :

- L'attaque rapide exploitant les espaces libérés
- L'attaque placée nécessitant une organisation plus structurée

Avec des cibles autorisant la marque de tous les niveaux :

- Cibles agrandies pour les élèves du niveau débutant
- Cibles restreintes pour les élèves débrouillés/experts

Ces situations permettent d'aborder différentes notions tactiques essentielles :

- L'étagement des joueurs
- Le contournement de l'adversaire
- Le jeu dans la profondeur
- L'utilisation des couloirs
- Les relations d'appui et de soutien
- Les combinaisons à plusieurs joueurs
- L'alternative entre jeu court et jeu long, jeu direct et indirect.

## 3. L'organisation défensive collective

Le troisième axe concerne la compréhension et la mise en œuvre des principes défensifs.

Défendre ne se réduit pas à une simple poursuite individuelle du porteur de balle. Il s'agit d'apprendre à s'organiser collectivement pour protéger la cible et limiter les possibilités de progression de l'adversaire. Il s'agit également de donner du pouvoir d'actions à tous les élèves.

Les élèves débutants ou experts doivent pouvoir agir avec une égalité des chances en :

- Défendant sur un adversaire d'un même niveau de pratique ou de niveau supérieur
- Limitant drastiquement le pouvoir d'actions défensif des experts sur les élèves de niveau inférieur.

Les élèves peuvent ainsi être amenés à expérimenter différentes stratégies défensives :

- Défendre bas afin de protéger l'accès à la cible
- Exercer une pression plus haute pour tenter de récupérer le ballon rapidement

Ces formes d'organisation supposent la construction de repères collectifs tels que :

- La couverture mutuelle
- Le positionnement à l'intérieur des lignes
- La coordination des déplacements entre les lignes défensives.

## 4. La validation dans des formes de jeu réduites

Enfin, la validation de ces apprentissages passe nécessairement par leur mise à l'épreuve dans des situations de jeu aménagées.

L'utilisation de jeux réduits, avec ou sans appuis, constitue à cet égard un outil pédagogique particulièrement efficace.

Ces formes de jeu permettent :

- D'augmenter le temps d'engagement moteur des élèves
- De multiplier les prises d'information et les prises de décision
- De rendre plus lisibles les problèmes posés par le jeu.

Elles offrent ainsi un cadre favorable à l'expérimentation et à la construction progressive des principes d'efficacité collective.

## D) Une ambition pédagogique : réconcilier culture sportive et apprentissages scolaires

Ainsi envisagée, la formation proposée ne vise pas à imposer un modèle unique d'enseignement du football. Elle cherche plutôt à montrer qu'il est possible de réconcilier la dimension culturelle de cette activité avec les exigences pédagogiques de l'EPS.

En s'appuyant sur les ressources motrices et culturelles des élèves tout en structurant progressivement leurs apprentissages, l'enseignant peut faire du football un support particulièrement riche pour développer les compétences liées à la conduite et à la maîtrise de l'affrontement collectif.

L'enjeu est donc de permettre aux enseignants d'EPS de disposer de repères opérationnels leur permettant d'investir cette activité avec confiance, et d'offrir aux élèves la possibilité de transformer une pratique souvent spontanée en une véritable expérience d'apprentissage collectif.

## E) La présentation de l'APSA football aux élèves

(Ce n'est pas du football fédéral mais scolaire)

L'introduction de l'activité football auprès des élèves constitue une étape essentielle du cycle d'enseignement. Elle permet de poser le cadre de la pratique et de clarifier les enjeux de formation qui seront poursuivis tout au long du cycle.

En effet, si le football appartient pleinement au champ culturel des élèves, la forme de pratique proposée dans le cadre de l'EPS ne se confond pas avec celle qui existe dans le cadre fédéral ou dans les pratiques informelles. Il ne s'agit pas de reproduire le modèle du football compétitif tel qu'il est observé dans les clubs ou dans les médias.

Le football scolaire constitue avant tout **un support d'apprentissage**, permettant aux élèves de construire progressivement les compétences nécessaires à la conduite et à la maîtrise de l'affrontement collectif.

Cette clarification est fondamentale car elle permet de lever un certain nombre de malentendus fréquemment observés chez les élèves. Pour beaucoup d'entre eux, pratiquer le football signifie avant tout reproduire des gestes spectaculaires ou chercher à s'illustrer individuellement.

L'enseignant d'EPS doit donc opérer un travail de **recontextualisation pédagogique de l'activité**. Il s'agit de montrer aux élèves que le football scolaire poursuit des objectifs différents :

- Apprendre à jouer ensemble
- Comprendre les principes d'organisation du jeu
- Progresser dans la maîtrise du ballon et dans la lecture des situations collectives
- Respecter les règles et les partenaires.

Dans cette perspective, la présentation de l'activité aux élèves vise à installer une idée simple mais structurante :

**Nous n'allons pas jouer au football comme dans un club ou dans la cour de récréation, nous allons apprendre à jouer au football tous ensemble avec nos qualités et nos défauts.**

Cette distinction permet d'inscrire l'activité dans une logique d'apprentissage et de responsabiliser les élèves dans leur engagement.

Elle permet également de rappeler que l'EPS constitue un espace particulier de formation dans lequel l'élève est invité à expérimenter, à comprendre et à progresser collectivement à partir d'un objet culturel sportif.

## F) Détermination des niveaux de pratique

(Quelques outils : golf-foot, questionnaire sur le vécu dans l'activité, tests par le jeu)

Avant de construire les situations d'apprentissage, il apparaît nécessaire d'identifier les ressources initiales des élèves dans l'activité.

Dans le cas du football, les niveaux de pratique sont souvent très hétérogènes. Certains élèves disposent déjà d'une expérience importante liée à une pratique extrascolaire tandis que d'autres découvrent l'activité pour la première fois.

L'enjeu pour l'enseignant consiste donc à **mieux connaître les élèves afin d'adapter les situations proposées et d'assurer l'engagement de chacun dans les apprentissages.**

Plusieurs outils peuvent être mobilisés pour réaliser ce diagnostic initial.

### **Le questionnaire sur le vécu dans l'activité**

Un premier outil consiste à interroger les élèves sur leur rapport personnel au football.

Quelques questions simples permettent de recueillir des informations utiles :

- As-tu déjà pratiqué le football en club ou en association ?
- Joues-tu régulièrement au football en dehors de l'école ?
- Quelle image as-tu de cette activité ?
- Qu'est-ce que tu aimes ou n'aimes pas dans le football ?

Ce questionnaire permet à la fois de repérer les expériences antérieures des élèves et de mieux comprendre les représentations qu'ils associent à l'activité.

### **Le golf-foot**

Le **golf-foot** constitue un outil particulièrement intéressant pour évaluer les premières capacités techniques des élèves dans l'utilisation du ballon.

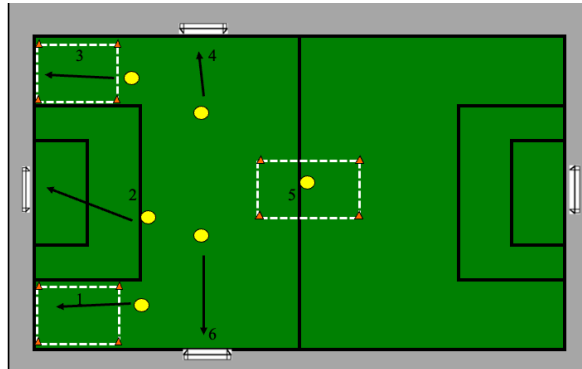
Sous forme de parcours composé de plusieurs ateliers, les élèves sont amenés à :

- Conduire le ballon
- Viser des cibles
- Franchir des obstacles
- Réaliser des frappes de précision.

Cette situation présente l'avantage de multiplier les contacts avec le ballon tout en permettant d'observer :

- La coordination motrice
- La qualité des appuis
- La précision gestuelle
- La maîtrise de la trajectoire du ballon.

Nb joueurs: 16  
 Durée: 15'  
 Temps de travail:  
 Temps de récupération:  
 Espaces: 1/2 terrain de foot à 11  
  
 Mise en place (organisation):  
 6 ateliers avec des dominantes variées  
 utilisant, la précision de la passe, la force  
 de la passe,



**Consignes :**  
 Atelier 1: Passe claquée à 10m entre deux plots  
 Atelier 2: à 18m toucher la barre  
 Atelier 3: sur passe en mouvement Toucher et faire tomber un plot à 10 m  
 Atelier 4: deux cibles de 1 m dans le but située entre le poteau et un plot. Placer le ballon dans une de ces deux cibles suite à un tir à 10m.  
 Atelier 5: Jonglerie 50 50 50 D G Tête  
 Atelier 6: Ballon frappé coup du pied tendu à 20m. Le ballon ne doit pas toucher le sol et être placé entre le poteau et le piquet.

## Les tests par le jeu

Enfin, des formes de **jeux réduits** permettent d'observer les comportements des élèves dans des situations d'opposition.

Ces situations offrent de précieuses informations concernant :

- La capacité à se déplacer dans l'espace de jeu
- La prise d'information
- Les relations avec les partenaires
- Les comportements défensifs et offensifs.

L'objectif n'est pas d'établir un classement des élèves mais de repérer des **tendances de niveau** permettant d'organiser progressivement les situations d'apprentissage.

Ce diagnostic permet généralement de distinguer deux grands profils :

- Des élèves **débutants**, encore en phase de découverte de l'activité
- Des élèves **déjà débrouillés**, disposant d'une expérience plus importante.

C'est à partir de cette observation que peut être construit le curriculum **des apprentissages proposés aux élèves**

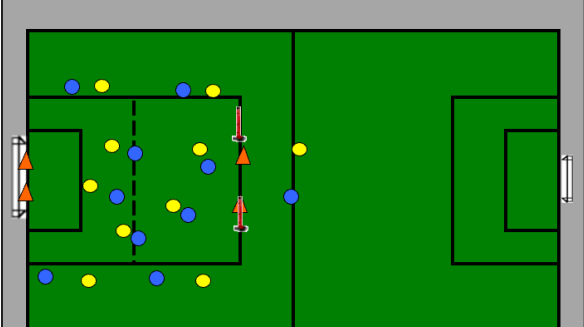
# 1<sup>er</sup> cycle avec des élèves plutôt débutants

## 1) Marquer pour provoquer des émotions

### (a) Jeu: Le football total

(Jeu qui peut servir de situation de référence)

Je ne développe pas plus ici.

<p>Nb joueurs: 20 élèves à 24 élèves. Durée: 6 x 3' Temps de travail: 30' Temps de récupération: 1' Espaces: 2 fois la surface de réparation soit 33m x 40m</p> <p>Mise en place (organisation): 10 jaunes 10 bleus 5V5 au coeur du jeu 4 Appuis de chaque couleurs sur les côtés.</p>		<p>Consignes :</p> <p><u>Attaque: Les élèves débutants peuvent marquer dans les buts d'où ils veulent.</u> <u>Les élèves débrouillés ne peuvent marquer qu'en 1 seule touche de balle dans les cibles plus petites installées dans les grands buts.</u></p> <p><u>Défense: Les joueurs débutants peuvent intervenir sur tous les joueurs adverses</u> <u>Les joueurs débrouillés (équipés d'un brassard) ne peuvent intervenir que sur ceux qui ont un brassard.</u></p>
--	--	--

### (b) Jeu : Les mini-buts

#### Organisation

- Terrain réduit
- 4 à 8 mini-buts
- Équipes de 4 contre 4 ou 5 contre 5

#### Règle

- On peut marquer dans n'importe quel but

#### Objectif

- Tirer souvent
- Chercher la cible libre

#### Observables

- Oser tirer
- Se rapprocher du but
- Comprendre où marquer

#### Contenus d'enseignement :

- Je me rapproche du but avant de tirer
- Je regarde où est le but libre avant de frapper
- J'utilise l'intérieur du pied pour être précis
- Je tire dès que j'ai un espace libre

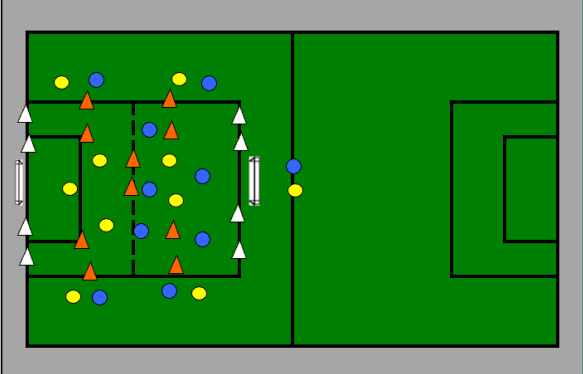
#### Intérêt pédagogique

- Beaucoup de buts
- Engagement immédiat des élèves
- Peu d'échec.

### AFL Associés :

AFL1 : s'engager pour marquer

AFL2 : répéter des actions efficaces

<p>Nb joueurs: 20 élèves à 24 élèves.          Durée: 6 x 3'          Temps de travail: 30'          Temps de récupération: 1'          Espaces: 2 fois la surface de réparation soit 33m x 40m</p> <p>Mise en place (organisation):          10 jaunes          10 bleus          5V5 au coeur du jeu          4 Appuis de chaque couleurs sur les côtés.</p>		<p><b>Consignes :</b>          Chaque équipe peut marquer dans les 5 cibles installées dans le cœur du jeu.          Les 3 cibles blanches, positionnées aux extrémités du terrain sont les cibles de l'adversaire.          Au total chaque équipe peut marquer dans 8 cibles non gardées.</p> <p><b>Défense:</b> Les joueurs débutants peuvent intervenir sur tous les joueurs adverses          Les joueurs débrouillés (équipés d'un brassard) ne peuvent intervenir que sur ceux qui ont un brassard.</p>
--	--	--

## 2) Défendre (en lien avec le niveau de pratique)

### (a) Jeu : Le voleur de ballon

#### Organisation

- 1 attaquant avec ballon
- 1 défenseur

#### Règle

Le défenseur doit récupérer le ballon avant la ligne.

#### Objectif

Apprendre à :

- Se placer devant
- Gêner le porteur.

#### Observables

- Position entre adversaire et zone à atteindre
- Intervention sur ballon.

#### Contenus d'enseignements

- Je ralentis l'attaquant sans me jeter
- J'attends le bon moment pour intervenir
- Je garde une distance de sécurité
- Je regarde le ballon et non le joueur

Nb joueurs: 20 élèves à 24 élèves.

Durée: 15'

Temps de travail:

Temps de récupération:

Espaces: Bande plus ou moins large en fonction du niveau des élèves. Ici ce sera 5m x 10m

Mise en place (organisation):

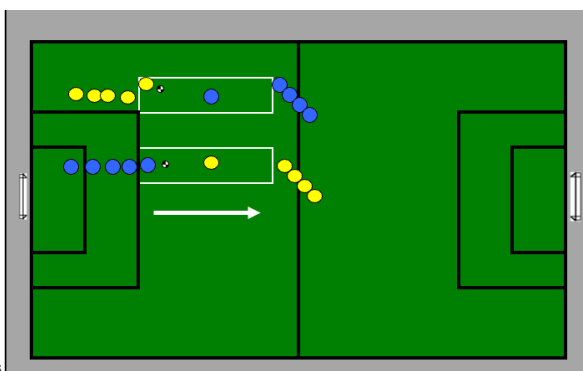
Deux parcours en parallèle afin de mettre un peu de compétition entre les équipes.

But du jeu: Récupérer le ballon

Comptage des Points:

Si je sors le ballon des limites du terrain : 1 pt

Si je récupère et que je vais marquer: 2 pts



Consignes :

Au signal, Les porteurs de ballons vont tenter d'aller à l'autre bout de la zone.

Défenseurs: Aller récupérer le ballon, ou le sorti de la zone. Le tacle est interdit.

## (b) Jeu : Les gardiens du terrain

### Organisation

- Les élèves positionnés autour du terrain entrent individuellement toutes les 10 secondes (les joueurs protègent plusieurs ballons dans la zone de jeu)

### Règle

- Les autres tentent de prendre un ballon.

### Objectif

Défendre un espace.

### Contenus d'enseignements :

- Je protège l'espace proche de moi
- Je me place entre le ballon et les objets à défendre
- Je me déplace pour fermer les espaces libres

Nb joueurs: 20 élèves à 24 élèves.

Durée: 15'

Temps de travail: 8x1'

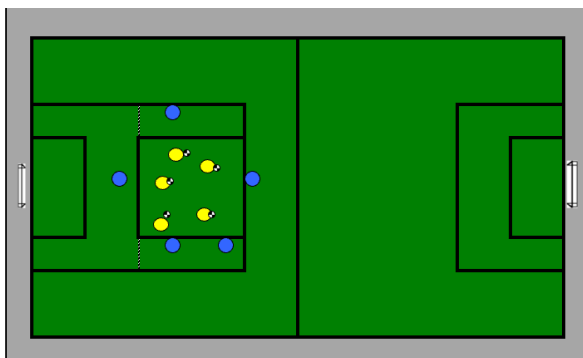
Temps de récupération:

Espaces: 20mx25m

Mise en place (organisation):

1 ballon par élève jaune dans le rectangle  
Les bleus sont autour du terrain et ils entrent à tour de rôle toutes les 10 secondes au signal de l'enseignant.

But : récupérer un maximum de ballons avant que la minute soit écoulée.



Consignes :

Pour les Jaunes: conserver le ballon en faisant corps obstacle, en se déplaçant dans l'espace.

Pour les bleus: chercher à récupérer un maximum de ballons dans le temps imparti et sans faire faute.

### 3) Technique quand on a le ballon (exercices pour apprendre à maîtriser le ballon, le contrôler, tirer, passer)

#### (a) Atelier : Parcours de conduite

##### Organisation

Parcours en ligne droite puis avec plots pour complexifier :

- Slalom
- Conduite
- Tir final.

##### Objectif

- Maîtriser le ballon
- Coordonner appuis et touches de balle.

##### Contenus d'enseignements :

- Je pousse le ballon avec des touches courtes
- Je garde le ballon proche du pied
- Je regarde devant moi et non le ballon

Nb joueurs: 20 à 24 élèves

Durée: 15'

Temps de travail: séquences courtes mais intenses

Temps de récupération:

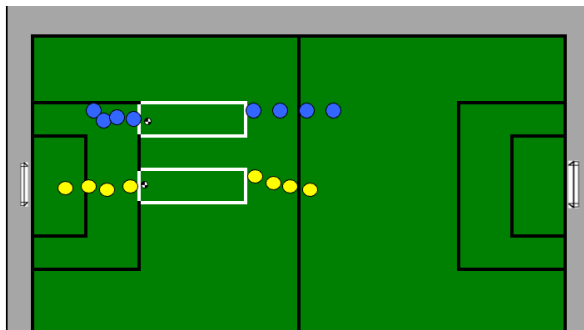
Espaces: 5 à 7 m de longueur

Mise en place (organisation):

Deux colonnes de joueurs réparties équitablement de part et d'autres de l'espace de jeu.

1 ballon par équipe.

But: Finir le parcours technique avant l'équipe adverse pour gagner le point.



Consignes :

1) La première séquence est celle d'explication. Aucun point n'est en jeu. Il suffit de porter le ballon jusqu'à son partenaire situé à l'autre extrémité. Ce dernier prend le ballon et conduit jusqu'à son autre partenaire etc.

2) Mise en compétition des équipes. Effectuer une rotation complète de tous les joueurs pour gagner le point.

#### (b) Jeu : Passe dans les portes

##### Organisation

5 à 6 joueurs actifs par équipe.

##### Règle

- Je passe le ballon dans la porte

## Objectif

- Précision des passes
- Contrôle.

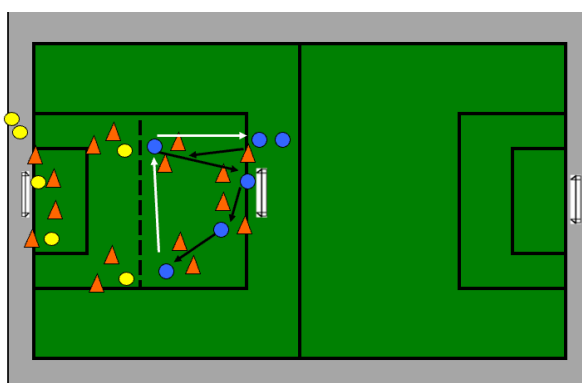
## Contenus d'enseignements :

- Je contrôle le ballon avant de passer
- J'oriente mon corps vers la cible
- Je dose ma passe
- Je me déplace après avoir passé

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
 Durée: 15'  
 Temps de travail: 8 x 1'  
 Temps de récupération:  
 Espaces: 16,50x40m deux fois

Mise en place (organisation):  
 Chaque équipe de 5 joueurs est dans son espace de jeu.  
 Chaque espace est constitué de 5 à 6 portes.  
 Chaque équipe a 1 ballon.

But: faire passer le ballon dans chaque porte par une passe



### Consignes :

1) La première séquence est celle d'explication. Aucun point n'est en jeu. Il suffit de passer le ballon à son partenaire situé à derrière les portes. Ce dernier prend le ballon et conduit jusqu'à son autre partenaire pour le passer à un autre partenaire derrière un autre but.

2) Mise en compétition des équipes. Marquer dans tous les buts plus vite que l'autre équipe dans l'ordre annoncé par l'enseignant.

## (c) Jeu : Tir en mouvement

### Organisation

- Conduite de balle
- Tir dans un mini-but.

### Objectif

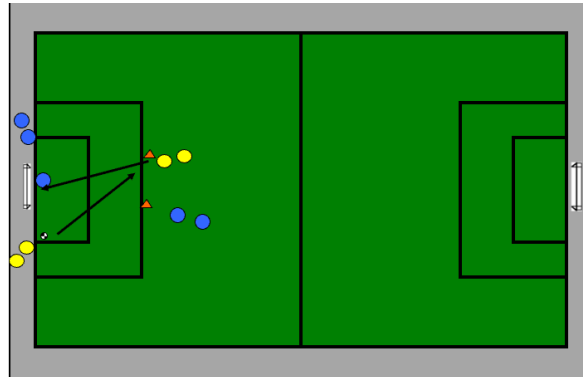
- Frapper après déplacement.

### Contenus d'enseignements :

- Je prépare mon tir avant d'arriver au but
- J'oriente mon corps vers la cible
- Je frappe sans m'arrêter

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
Durée: 15'  
Temps de travail: 15'  
Temps de récupération:  
Espaces: Surface de réparation

Mise en place (organisation):  
Les deux équipes sont positionnées en miroir.  
Chacune possède une source de ballon à l'angle des 6m et de la ligne de sortie de but.  
Les tireurs sont juste en dehors de la surface de réparation.  
But: la première équipe à marquer 5 buts remporte 1 point. 3 manches sont à réaliser.



**Consignes :**

1 joueur passe le ballon de la source à son partenaire tireur.

**Le tireur confirmé:** le contrôle du ballon et la frappe se déroulent dans l'arc de cercle situé à l'entrée de la surface de réparation.

**Le tireur débutant:** contrôle le ballon et a le droit de rentrer dans la surface de réparation pour tirer. La limite de tir est située au pint de pénalty.

Dès que le tireur a réalisé sa frappe, il devient gardien de but pour l'action suivante.

#### 4) *Tactique pour récupérer le ballon individuellement et collectivement*

##### (a) **Jeu : Les chasseurs**

##### **Organisation**

- 4 joueurs avec ballon
- 2 chasseurs.

##### **Règle**

- Les chasseurs doivent récupérer le ballon.

##### **Objectif**

- Presser
- Intercepter.

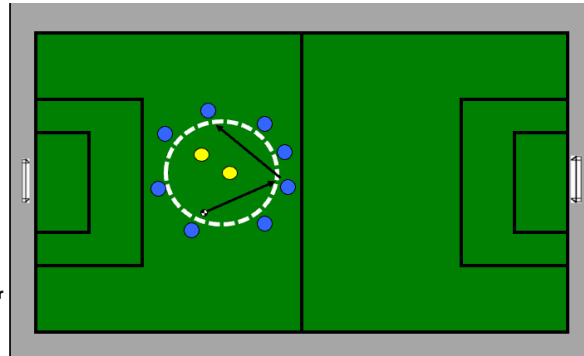
##### **Contenus d'enseignements :**

- Je me rapproche rapidement du porteur
- Je me place entre le ballon et la cible
- Je tends la jambe pour intercepter
- Je coopère avec un partenaire pour fermer l'espace

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
 Durée: 15'  
 Temps de travail: 8 x 1'  
 Temps de récupération: 1' entre chaque  
 Espaces: cercle de 10 m de diamètre ou rectangle de 15m x 10m.

Mise en place (organisation):  
 1 équipe de 8 joueurs est en possession du ballon.  
 1 équipe de 2 joueurs est en chasse pour récupérer le ballon ou le sortir des limites.

But: Pour les chasseurs sortir ou récupérer un maximum de ballon en 1'.



Consignes :  
Les bleus doivent jouer obligatoirement au sol.  
Si les bleus parviennent à faire passer le ballon entre les deux jaunes +1 pt bleu.  
Si les jaunes récupèrent le ballon ou le sortent ils marquent 1 point.

## 5) *Tactique pour aller marquer des buts avec une stratégie*

### (a) Jeu : En avant Guingamp

#### Organisation

4 contre 4 + 4 jokers

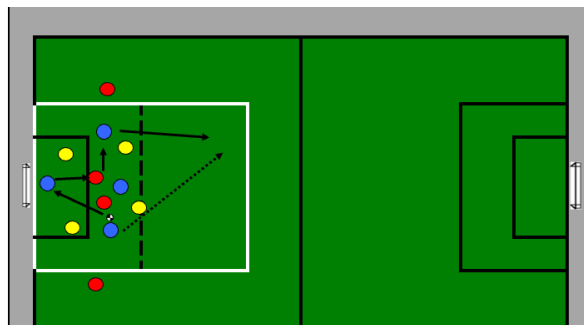
#### Règle

Les jokers jouent avec l'équipe qui a le ballon.

#### Objectif

Conservation collective à partir d'un jeu à trois.  
 Accompagner les élèves dans une logique de C/P

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
 Durée: 30'  
 Temps de travail: 6x4'  
 Temps de récupération:  
 Espaces:  
 Terrain de 33m x 40 m (2fois la SdR)  
 Mise en place (organisation):  
 3 couleurs de chasubles.  
 3 équipes de 7 ou 8 au total  
 3 équipes de 4 jouent, puis rotation des équipes.



Consignes :  
 Le terrain est constitué de deux zones alternativement utilisées (une pour le jeu, l'autre est à investir et vice versa).  
Pour marquer un point : Réaliser 3 passes successives dans sa moitié de terrain et trouver un partenaire dans l'autre zone.  
Si le ballon sort alors que les 3 passes n'ont pas été réalisées, remise en jeu au pied et redémarrage à zéro du décompte des passes  
Lors d'un changement de zone, le décompte des passes démarre à partir du moment où tous les joueurs de l'équipe en possession de balle sont entrés dans la nouvelle zone de jeu

#### Contenus d'enseignements :

- Je me démarque en me plaçant entre deux défenseurs.
- Avant de recevoir la balle, je vérifie la position de mes partenaires.
- Je recherche un partenaire libre pour lui transmettre le ballon.
- Une fois le ballon donné, je me déplace dans une direction différente de la trajectoire de la passe effectuée.
- Dès la réalisation de la troisième j'investis la zone libre, pour cela, je passe devant ou dans le dos d'un défenseur.

## (b) Jeu : Joker offensif

### Organisation

4 contre 4 + 1 joker.

### Règle

Joker joue avec l'équipe qui attaque.

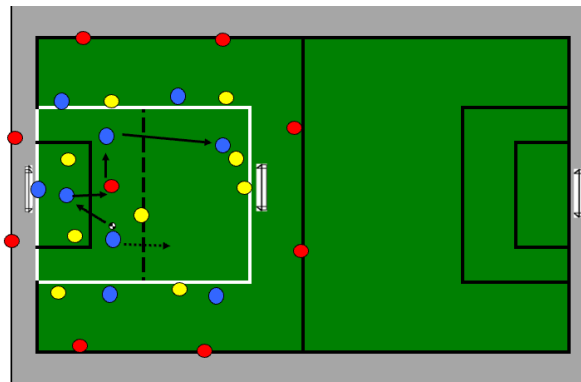
### Objectif

- Créer un surnombre.

### Contenus d'enseignements :

- Je me démarque en me plaçant entre deux défenseurs.
- Avant de recevoir la balle, je vérifie la position de mes partenaires.
- Je recherche un partenaire libre pour lui transmettre le ballon.
- Une fois le ballon donné, je me déplace dans une direction différente de la trajectoire de la passe effectuée.
- Je tire au but dès qu'un couloir de tir est ouvert.
  
- Quand mon équipe a perdu le ballon, je me replace entre le but et le ballon.

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
Durée: 30'  
Temps de travail: 6x4'  
Temps de récupération:  
Espaces:  
Terrain de 33m x 40 m (2fois la SdR)  
Mise en place (organisation):  
3 couleurs de chasubles.  
3 équipes de 7, 8 ou 9 au total  
3 équipes de 4 jouent, puis rotation des équipes.  
  
Rotation à 3 équipes.  
Mini championnat



Consignes :  
1 ballon pour les deux équipes.  
  
4 contre 4 avec gardiens (5 c 5 possible)+ 1 joker  
  
C1) On peut jouer avec ses partenaires positionnés en tant qu'appuis latéraux.  
  
C2) Interdiction de passes vers l'arrière lorsque le ballon est dans la moitié de terrain adverse.

## 2<sup>ème</sup> cycle avec des élèves plutôt débrouillés

### 1) Marquer en utilisant la largeur et la profondeur

#### (c) Jeu : Terrain multi buts dans les 3 couloirs de jeu

#### Organisation

Terrain composé de plusieurs cibles à atteindre. Les équipes ont 5 buts à attaquer dont le grand but gardé et 5 buts à défendre.

#### Règles

On marque dans les buts à partir du sens de jeu.

1 point dans les petites cibles

2 points si but dans le grand but gardé.

Les points sont cumulatifs dans la même possession du ballon (Exemple : J'avance dans une cible du milieu de terrain et je rentre avec le ballon= 1pt et si un partenaire marque dans le grand but sur la même possession=2pts + 1 pt.)

#### Objectif

##### On a le ballon :

- Écarter le jeu
- Utiliser les ailes.

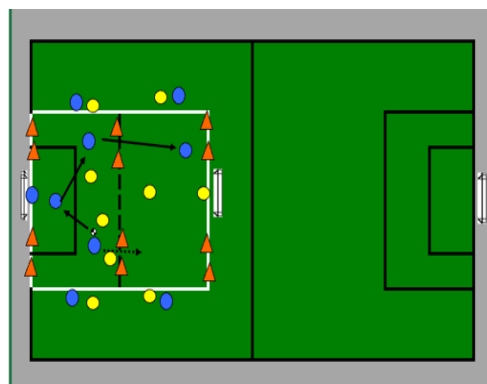
##### On n'a pas le ballon :

- Fermer un couloir de jeu (côté ou axe pour emmener l'adversaire dans un espace)
- Densifier le couloir de jeu investi par l'adversaire

##### Contenus d'enseignements :

- J'écarter le jeu quand l'espace est fermé
- Je joue vers l'avant quand un espace s'ouvre
- Je me rends disponible sur les côtés
- Je change de côté si le jeu est bloqué

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
Durée: 30'  
Temps de travail: 6x4'  
Temps de récupération:  
Espaces:  
Terrain de 33m x 40 m (2fois la SdR)  
Mise en place (organisation):  
2 couleurs de chasubles.  
2 équipes de 10 ou 12 joueurs au total  
  
Règles:  
Point marqué dans les petites portes 1pt  
Point marqué dans le but 2pts



##### Consignes :

- Match à 5 contre 5.
- Chaque équipe a 5 buts à attaquer et 5 buts à défendre.
- Après un but, remise en jeu deux gardiens.

##### Critères de réalisation "comment faire" ? :

Def Collective: Notre organisation ferme l'axe et oblige l'adversaire à aller sur le côté.

Nous amenons un surnombre défensif dans ces zones et libérons le côté opposé.

Le gain du ballon s'effectue soit par la réalisation d'une mauvaise passe (envoi en touche, passe manquée) ou d'une interception.

Def Indiv: Sortir sur le PB en allant me placer devant la porte la plus proche ou l'espace devant lui.

Orienter mes appuis afin de l'obliger à jouer du côté des lignes de touche.

Quand je ne suis pas face au porteur de balle :

Me placer entre la porte et mon partenaire au même niveau afin de protéger simultanément la porte la plus proche mais aussi la profondeur (la zone située derrière mon partenaire (cf exemple)

Quand je me retrouve en situation de conquête du ballon (en bout de ligne) :

Lors de la réalisation de la passe, passer devant l'attaquant et toucher le ballon avant lui.

## *2) Défendre (défense étagée, couverture mutuelle)*

### **(a) Jeu : 3 défenseurs organisés**

#### **Organisation**

Toro

#### **Consigne**

Un joueur presse  
Un couvre.

#### **Objectif**

- Comprendre la couverture mutuelle

Contenus d'enseignements :

- Je presse le porteur sans me faire éliminer
- Je couvre mon partenaire
- Je ferme une ligne de passe
- Je communique avec mes partenaires

## *3) Technique quand on a le ballon (dribbler pour conserver le ballon, sprint avec ballon pour marquer, franchir des zones)*

### **(a) Atelier : Sprint avec ballon**

#### **Organisation**

- Course avec ballon avec ou sans tir.

#### **Objectif**

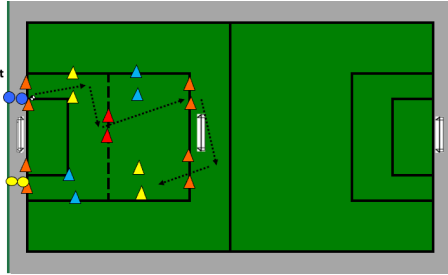
- Vitesse de conduite.

Ou alors, franchir un nombre de porte en un temps donné.

#### **Contenus d'enseignement :**

- J'allonge mes touches de balle pour aller vite
- Je garde le contrôle malgré la vitesse
- Je ralentis avant de tirer

Nb joueurs: 20 élèves à 24 élèves.  
 Durée: 30 secondes  
 Temps de travail: 30 secondes  
 Temps de récupération:  
 Espaces: 2 fois la surface de réparation soit 33m x 40m  
 Mise en place (organisation):  
 10 jaunes  
 10 bleus  
 But: gagner en passant dans le plus de porte possible dans le temps imparti.



**Consignes :**

Passer un maximum de portes en un temps donné selon les consignes proposées.  
 C1: Passer un maximum de portes en 1 temps donné.  
 C2: Passer un maximum de porte en respectant le code couleur imposé. (Ex: Orange, jaunes, bleu, rouge).  
 C3: Passer un maximum de porte en effectuant un 8 dans chacune d'elles pour les valider.  
 Cette situation peut être présentée sous forme de défis entre deux joueurs de chaque équipe.

**Critères de réalisation "comment faire" ? :**

CE: j'emmène le ballon avec la surface adaptée (extérieur du pied, intérieur du pied, cou du pied).  
 Je touche un maximum de fois le ballon (un appui = un contact) et le pousser.  
 Je positionne mon pied d'appui le plus près possible du ballon avant chaque impact.  
 Je dose la poussée du ballon (niveau débutant).  
 Je change de rythme et de vitesse tout en dosant la poussée du ballon (niveau débrouillé).  
 Je lève la tête avant le déclenchement du contact avec la balle mais aussi après en sortie de contact.

#### 4) *Tactique défensive pour récupérer le ballon*

### (b) Jeu : pressing collectif

#### Organisation

4 contre 4.

#### Règle

Point bonus si récupération rapide.

#### Objectif

- Récupérer haut.

#### Contenus d'enseignements :

- Je déclenche le pressing dès la perte du ballon
- Je me coordonne avec mes partenaires
- Je ferme les espaces proches du ballon
- Je récupère rapidement ou je me replie

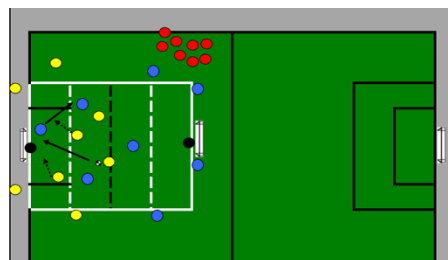
#### AFL Associés :

Contribue à :

- AFL1 : récupérer le ballon
- AFL3 : coopérer défensivement

#### Jeu :

Nb joueurs: 20 à 24 élèves  
 Durée: 30'  
 Temps de travail: 6x4'  
 Temps de récupération: 4'  
 Espaces:  
 Terrain de 33m x 40 m (2fois la SdR)  
 Mise en place (organisation):  
 3 couleurs de chasubles.  
 3 équipes de 7 ou 8 au total  
 3 équipes de 4 jouent, puis rotation des équipes.



**Consignes :**

Le terrain est constitué de trois zones en profondeur.  
 1 zone défensive, 1 zone milieu, 1 zone offensive.  
 Dans la zone offensive, le jeu est limité à 2 touches de balle, sinon libre partout ailleurs.  
 C1: Dès la perte de balle tenter de récupérer le ballon le plus vite possible. (en 3 secondes)=1pt  
 C2: Dès la perte de balle, tenter de récupérer en 3 secondes et but = 3pts  
 C3: Dès la récupération du ballon passer le ballon à un appui offensif =1 pt.

**Critères de réalisation "comment faire" ? :**

Def Collective: Notre organisation à la perte de balle ferme l'axe et oblige l'adversaire à aller sur le côté.  
 Nous amenons un surnombre défensif côté ballon.  
 Le gain du ballon s'effectue soit par la réalisation d'une mauvaise passe (envoi en touche, passe manquée) ou d'une interception.  
 Def Indiv: Sortir sur le PB en allant me placer devant le joueur adverse.  
 J'Orient mes appuis afin de l'obliger à jouer du côté des lignes de touche.  
 Quand je ne suis pas face au porteur de balle :  
 Me placer entre le but et mon adversaire afin de protéger simultanément l'avancée mais aussi la frappe au but.

5) *Tactique offensive pour déterminer et reconnaître les éléments permettant d'aller vite vers l'avant ou contourner le problème.*

### (c) Jeu : transition rapide ou conservation du ballon

#### Organisation

4 contre 4 + 4 appuis de chaque équipe

#### Objectif

- aller vite vers le but ou conserver le ballon.

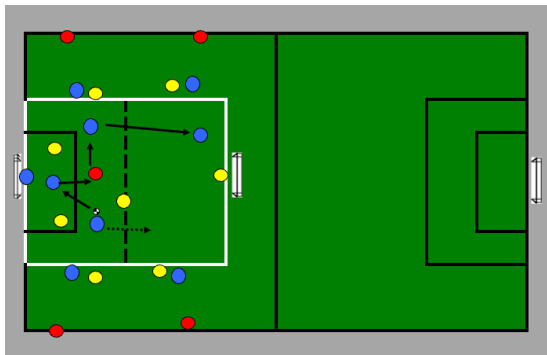
#### Contenus d'enseignements :

- Si je récupère le ballon → je joue vite vers l'avant
- Si je ne peux pas avancer → je conserve
- Je regarde avant de recevoir
- Je fais un choix rapide : avancer ou sécuriser

#### AFL associés :

Contribue à :

- AFL1 : faire des choix tactiques
- AFL4 : analyser les situations de jeu



#### Consignes :

1 ballon pour les deux équipes.

4 contre 4 avec gardiens (5 c 5 possible)+ 1 joker

Interdiction de passes vers l'arrière lorsque le ballon est dans la partie adverse.

C1: Lorsque mon équipe a le ballon, je cherche à aller vite vers l'avant et marquer en -6secondes= 3pts

C2: Lorsque mon équipe a le ballon, je cherche à conserver le ballon 4 passes=1pt

C3: combinaison des deux paramètres précédents.

#### Critères de réalisation "comment faire" ? :

Mon équipe a le ballon: Jeu rapide

Je peux jouer vite vers l'avant car je ne suis pas cadré par l'adversaire, je passe ou j'avance.

Je me démarque de l'adversaire pour proposer une solution de passe ou de frappe.

Je suis seul face au but, je frappe.

Mon équipe a le ballon: jeu fermé.

Je protège mon ballon pour ne pas le rendre à l'adversaire, ou je joue avec mes appuis.

Je me rends disponible dans un espace libre pour demander ou redemander le ballon.

## G) ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

L'évaluation des apprentissages s'inscrit dans la continuité du curriculum proposé. Elle vise à apprécier la capacité des élèves à mobiliser, en situation d'opposition, les compétences construites tout au long du cycle.

Conformément aux attendus institutionnels, elle ne se limite pas à l'observation de gestes techniques isolés, mais prend en compte la pertinence des choix réalisés par les élèves dans le jeu, leur capacité à coopérer, à s'opposer et à s'inscrire dans un projet collectif.

### 1) ÉVALUATION COLLÈGE (AFC)

- Au collège, l'évaluation s'appuie sur les attendus de fin de cycle 4. Elle vise à apprécier la capacité des élèves à s'engager dans un affrontement collectif en recherchant le gain du match, tout en prenant en compte leurs partenaires et leurs adversaires.
- Elle repose sur l'observation des comportements des élèves dans des situations de jeu aménagées, permettant de rendre accessibles les conditions de réussite pour tous, notamment dans des contextes de mixité et d'hétérogénéité des niveaux de pratique.

L'évaluation pourra s'appuyer sur les indicateurs suivants :

- La capacité à s'engager dans le jeu et à rechercher la cible
- La capacité à coopérer avec ses partenaires (passes, déplacements, entraide)
- La capacité à s'opposer et à récupérer le ballon
- La capacité à respecter les règles et à assumer des rôles (arbitrage, observation)

Les dispositifs pédagogiques proposés (cibles différenciées, gestion de l'opposition par niveau de pratique) permettent d'adapter les conditions d'évaluation afin de garantir l'engagement et la réussite de tous les élèves.

### 2) ÉVALUATION LYCÉE (AFL)

Au lycée, l'évaluation s'inscrit dans le cadre des attendus de fin de lycée (AFL) et vise une appréciation plus fine de la capacité des élèves à maîtriser l'affrontement collectif.

Elle prend en compte non seulement l'efficacité dans le jeu, mais également la capacité de l'élève à s'inscrire dans une démarche de progrès, à assumer des responsabilités et à analyser sa pratique.

L'évaluation pourra s'appuyer sur les dimensions suivantes :

- AFL1 : capacité à faire des choix tactiques pertinents pour gagner le match
- AFL2 : capacité à s'engager dans un processus de progression (répétition, adaptation, investissement)

- AFL3 : capacité à assumer des rôles sociaux (arbitrage, organisation, coopération)
- AFL4 : capacité à analyser sa pratique et à ajuster ses choix

Les aménagements pédagogiques proposés dans le cadre du cycle permettent de créer des situations d'évaluation équitables, dans lesquelles chaque élève peut mobiliser ses ressources et exprimer son niveau de maîtrise de l'activité, indépendamment de son expérience initiale.