

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

<u>Observables</u>	<u>Obstacles « majeurs »</u>	<u>Indicateurs de fin d'étape</u>
<p>« ce que font les élèves » : d'où l'on part...</p> <p>En tant que PB :</p> <ul style="list-style-type: none">- en conduite, le ballon est assez proche du pied. Le joueur est fléchi sur ses appuis.- soit il garde souvent le ballon, temporise de manière excessive, revient en arrière, se tourne souvent dos à son adversaire direct.- soit il va vite vers l'avant, sans tenir compte des adversaires directs.- regard sur le ballon, parfois sur ses amis.- recherche le duel, utilise la feinte, mais perd fréquemment le ballon (agit à l'arrêt). <p>En tant que NPB :</p> <ul style="list-style-type: none">- souvent trop loin ou trop proche du porteur, se déplace sur le même rythme et agit « tardivement » (en réaction) <p>Collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none">- le groupe « équipe » n'a de véritables relations (passes) que lorsque le PB est contraint, « coincé » <p>En tant que défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none">- le joueur « se jette ». Il parvient à récupérer, le plus souvent, le ballon sur erreur du PB adverse (mauvais contrôle, passe imprécise...)	<p>Obstacle « émotionnel » et « relationnel » :</p> <ul style="list-style-type: none">- dès que l'élève se sent capable de manipuler le ballon, il cherche individuellement à « briller » pour son équipe.- il pense pouvoir résoudre seul les problèmes de progression du ballon vers le but en toutes circonstances (« pouvoir de conservation »).- le joueur éprouve un sentiment de « toute puissance » (Modèle erroné du Haut niveau). <p>Problème lié aux représentations sociales</p> <p>Obstacle « informationnel » :</p> <ul style="list-style-type: none">- le Pb joue sans projet et/ou les NPB sont attentistes.- les joueurs agissent individuellement par actions « exploits » successives. <p>Problème de lecture du contexte de jeu</p> <p>Obstacle « coordination des actions » :</p> <ul style="list-style-type: none">- il n'y a pas de véritables coordinations des déplacements des partenaires. Les NPB se déplacent en réaction plutôt qu'en anticipation. <p>Problème d'absence de jeu en mouvement</p>	<p>« ce que doivent faire les élèves après 10 heures de pratique effective »</p> <p>Observables « planchers » pour valider les acquis de Niveau 1</p> <p>.....où l'on va !</p>

Transformation souhaitée

Passer d'une relation Joueur/Ballon/Copain où l'élève « individualiste » utilise occasionnellement son camarade privilégié lorsqu'il s'estime coincé

à une relation Joueur/Ballon/Partenaires où l'élève est capable d'éliminer son adversaire direct ou d'ouvrir le jeu sur des **partenaires en mouvement** (pfd/avt)

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans ballon.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Observables

« ce que font les élèves » : d'où l'on part...

En tant que PB :

- en conduite, le ballon est assez proche du pied. Le joueur est fléchi sur ses appuis.
- soit il **garde souvent** le ballon, **temporise** de manière excessive, revient en arrière, se tourne souvent dos à son adversaire direct
- soit il va **vite vers l'avant**, sans tenir compte des adversaires directs
- **regard sur le ballon**, parfois sur ses amis.
- recherche le **duel**, utilise la **feinte**, mais perd fréquemment le ballon (agit à l'arrêt).

En tant que NPB :

- souvent trop loin ou trop proche du porteur, se déplace sur le même rythme et agit « **tardivement** » (en réaction)

Collectivement :

- le groupe « équipe » n'a de véritables relations (passes) que lorsque le PB est contraint, « coincé »

En tant que défenseur :

- le joueur « se jette ». Il parvient à récupérer, le plus souvent, le ballon sur erreur du PB adverse (mauvais contrôle, passe imprécise...)

Capacités « prioritaires »

« **Incontournables** » des **fiches ressources** par rapport aux contextes de jeu « **prédominants** » N2

enchaîner des actions de placement, de déplacement...

« se rendre disponible » « créer des lignes de passe »

« solliciter le ballon entre les défenseurs

dans le sens du but attaqué (appel profond) »

« décrocher d'une position dos au but (appui au porteur) »

« recevoir le ballon en mouvement »

Multiplier le nombre de receveurs potentiels

en se plaçant rapid-t en « appui » entre 2 adversaires ou en se déplaçant très vite latéralement...

...réaliser un « contrôle orienté » sur un ballon venant au sol et enchaîner passe ou conduite (NPB)

« agir sur le PB : le presser, le harceler... » « jaillir... »

« réaliser un **recul-frein**...Orienter le PB afin de l'isoler»

harceler le PB pour ralentir sa progression et/ou récupérer le ballon dans ses pieds (Déf)

« réaliser des équilibres unipodaux par...transferts d'appuis rapides, des dissociations d'actions pour dribbler » N1

« se libérer d'un adversaire,...enchaîner un duel... » N2

ballon au sol éliminer son adversaire au moyen du dribble (PB)

Indicateurs (visuels) de fin d'étape

« ce que l'on doit voir chez les élèves »où l'on va !

- le NPB ouvre très vite le jeu. Il se montre entre 2 adversaires ou de $\frac{3}{4}$ face sur un côté. L'attaque de la balle se fait en avançant par une accélération. La prise de balle est orientée vers un espace libre. Le ballon ne vient pas s'immobiliser sous le genou, il est en action et proche du pied.

- sous pression de l'adversaire ou après avoir fixé son défenseur direct, le PB donne de l'intérieur du pied un **ballon appuyé** dans l'espace avant du partenaire ou dans ses pieds
-le défenseur, bas sur ses appuis, **oriente, ralentit la progression** de l'adversaire et **permet le retour de ses partenaires** pour jaillir et récupérer le ballon.

- dans la **moitié de terrain adverse**, le PB arrive lancé de face, déséquilibre son adv direct et **l'élimine par un dribble** (pas de partenaire disponible mieux placé)

Transformation souhaitée

Passer d'une relation **Joueur/Ballon/Copain** où l'élève « individualiste » utilise occasionnellement son camarade privilégié lorsqu'il s'estime coincé

à une relation **Joueur/Ballon/Partenaires** où l'élève est capable d'éliminer son adversaire direct ou d'ouvrir le jeu sur des **partenaires en mouvement** (pfd/avt)

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à enjeu, chercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une continuité des actions avec et sans la balle. S'inscrire dans un jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Contexte : PB,
Pas de solution directe
en zone offensive...
Un adversaire direct...

Connaissances

à mobiliser

Du pratiquant :

- Le vocabulaire spécifique enrichi : 1-2, appui, soutien, jeu par les couloirs, passe en retrait, recul-frein.
- Les règles adaptées au niveau de jeu : hors-jeu, passe au gardien.
- Les différentes formes de frappes dans le ballon.
- Les différentes possibilités d'actions collectives : Jeu long, jeu court, jeu direct, jeu indirect.
- Ses points forts et points faibles.

L'observateur :

- Les indicateurs de conservation et de progression du ballon.

Capacités « prioritaires »

« réaliser des équilibres unipodaux par...transferts d'appuis rapides, des dissociations d'actions pour dribbler » N1
« se libérer d'un adversaire,...enchaîner un duel... » N2
« conduire sa balle sur différents rythmes... » N3

ballon au sol éliminer son adversaire au moyen du dribble (PB)

Critères de réalisation

« Contenus d'enseignement »

Dans le terrain adverse, lorsque je n'ai pas de solutions (partenaire mieux placé)

et lorsque l'espace avant est bloqué par un adversaire,

pour « effacer » mon adversaire direct,

je vais volontairement le fixer en conduite,

j'arrive lancé, face à lui,

à sa hauteur (environ 1,5 m) je feinte

(haut du corps, passément de jambe

ou simulation de frappe),

j'accélère jambes fléchies, bassin très bas

au moment du déséquilibre de l'adversaire.

Le pied touche souvent la balle et reste très proche.

Je garde le regard haut pour voir si je dois progresser

encore balle au pied, donner mon ballon ou frapper au but.

Situation d'apprentissage support:

2 contre 2

But : marquer en franchissant une des 2 portes balle au pied.

Consignes : départ (engagement libre) de sa ligne de but.

Les 2 adversaires peuvent venir au milieu du terrain lors de l'engagement du PB.

Mode de Fonctionnement : Terrain 12x12 m.

Aucun corner. Remise en jeu au pied (passe ou conduite).

Indicateurs de réussite : Sur un temps de jeu de 3', l'équipe parvient à franchir deux fois entre les portes.

(vidéo « dribble 2c2 » Situation de base libre)

Passage statut « dominant » au statut « dominé »

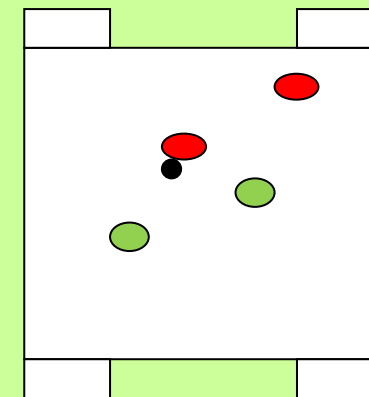
Variante :

imposer au joueur PB de rentrer balle au pied

pour qu'il arrive lancé face à son adversaire :

Le PB décide d'éliminer ou de passer à son partenaire.

(vidéo « dribble 2c2 » départ lancé)



Attitudes à construire : « Astuces » et « règles d'or » pédagogiques et didactiques.

- Pour obtenir chez l'élève un comportement spécifique (ici arrivé lancé en conduite => créer de l'incertitude face à son adversaire direct et décider de dribbler ou passer), la variable de la situation doit induire le type de réponse de l'élève : nécessité également de la notion de répétition (geste juste).

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une **continuité des actions avec et sans ballon**. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Evolution de la situation : 2 + 1 contre 2 + 1

But : marquer en franchissant une des 2 portes balle au pied.

Consignes : départ de sa ligne de but.

Engagement obligatoirement lancé en conduite.

Les 2 adversaires peuvent venir au milieu du terrain lors de l'engagement du PB. Le joueur « satellite » peut proposer des solutions côtés, en appui ou en soutien sur les 4 côtés de l'espace de jeu (possibilité de couper le terrain dans les courses)

Mode de Fonctionnement : Terrain 12x12 m.

Aucun corner. Remise en touche au pied (passe ou conduite).

Indicateurs de réussite : Sur un temps de jeu de 3', l'équipe parvient à franchir deux fois entre les portes.

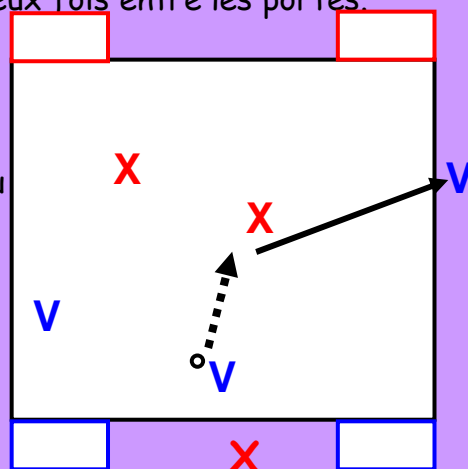
Variante :

Appui rentrant possible.

L'équipe conserve toujours

2 joueurs dans l'espace de jeu + un joueur « satellite » à l'extérieur (compensation des rôles)

(Voir vidéo « dribble 2c2 + appui »)



Gestion de l'Hétérogénéité

« Astuces » et « règles d'or » pédagogiques et didactiques.

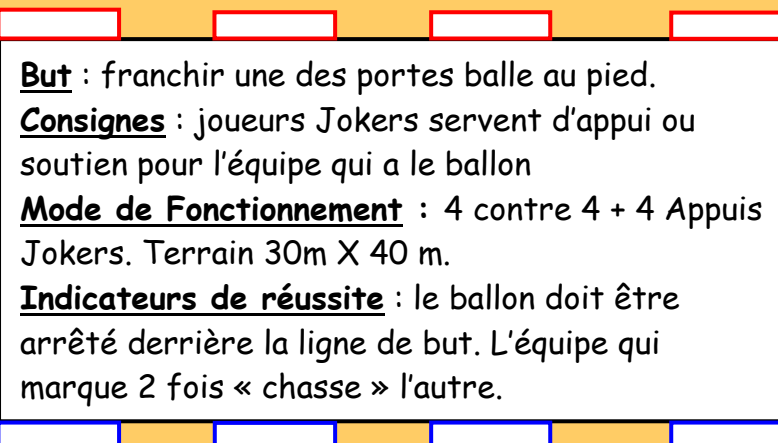
Multi-buts :

4 contre 4

+ 4 Jokers

« satellites » extérieurs.

Groupe
« faible »



But : franchir une des portes balle au pied.

Consignes : joueurs Jokers servent d'appui ou soutien pour l'équipe qui a le ballon

Mode de Fonctionnement : 4 contre 4 + 4 Appuis Jokers. Terrain 30m X 40 m.

Indicateurs de réussite : le ballon doit être arrêté derrière la ligne de but. L'équipe qui marque 2 fois « chasse » l'autre.

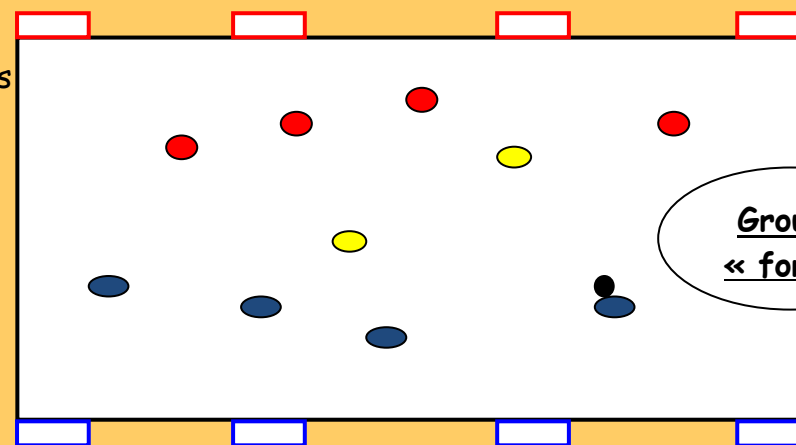
Multi-buts :

4 contre 4

+ 2 jokers libres

dans le jeu
Passe avant interdite
sauf sur les
2 jokers

Groupe
« fort »



Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- dans la **moitié de terrain adverse**, le PB arrive lancé de face, déséquilibre son adversaire direct
- il **élimine son adversaire par un dribble** (pas de partenaire disponible mieux placé)

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une **continuité des actions avec et sans ballon**.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Connaissances

à mobiliser

Du pratiquant :

- Le vocabulaire spécifique enrichi : 1-2, appui, soutien, jeu par les couloirs, passe en retrait, recul-frein.
- Les règles adaptées au niveau de jeu : hors-jeu, passe au gardien.
- Les différentes formes de frappes dans le ballon.
- Les différentes possibilités d'actions collectives : Jeu long, jeu court, jeu direct, jeu indirect.
- Ses points forts et points faibles.

L'observateur :

Les indicateurs de conservation et de progression du ballon

Capacités « prioritaires »

enchaîner des actions de placement, de déplacement...»

« se rendre disponible » « créer des lignes de passe »

« solliciter le ballon entre les défenseurs

dans le sens du but attaqué (appel profond) »

« décrocher d'une position dos au but (appui au porteur) »

« recevoir le ballon en mouvement »

Multiplier le nombre de receveurs potentiels

en se plaçant rapid-t en « appui » entre 2 adversaires

ou en se déplaçant très vite latéralement...

...réaliser un « contrôle orienté » sur un ballon venant

au sol et enchaîner passe ou conduite (NPB)

Critères de réalisation

« Contenus d'enseignement »

Lorsque les adversaires occupent « rationnellement »

le terrain et que mon partenaire PB est « pressé »

par un adversaire direct

pour recevoir et permettre à mon équipe

de conserver le ballon,

je m'écarte sur le côté et m'oriente $\frac{3}{4}$ face, à distance de

passe (8/10m) ou je « décroche » par un appel (2/3m)

dans un espace libre entre 2 adversaires,

Lorsque je « décroche » en appui, pour garder le ballon en mouvement et enchaîner dans un espace réduit je joue en 1, 2 ou 3 touches de l'intérieur du pied dans la course de mon partenaire qui est face au but ou je me réoriente côté

Lorsque je reçois côté, pour garder le ballon en mouvement devant moi et enchaîner... j'ouvre ma hanche **côté opposé à l'arrivée du ballon**, je bloque ma cheville avec un **recul de la jambe**.

Situation d'apprentissage support :

« jeu de conservation » : 3+2 contre 3+2

But : Conserver le ballon dans un espace réduit.

Consignes : « Quand mon équipe à le ballon, j'ouvre le jeu ». Les appuis sont autorisés à graviter sur un côté du carré pour donner des solutions au PB.

Mode de Fonctionnement : 3+2 contre 3+2

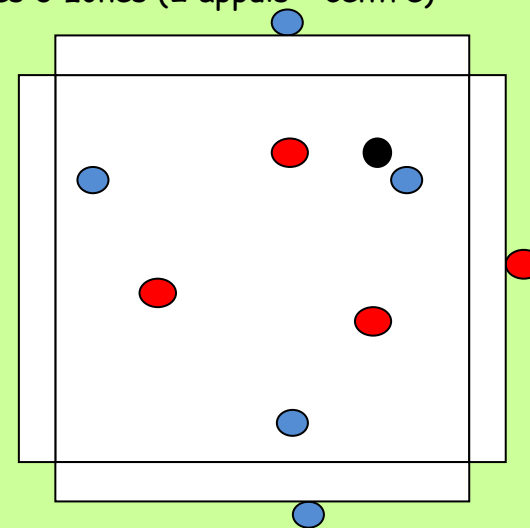
Espace de jeu 20m x 20m + bande 1,5m pour les appuis pour attaquer le ballon.

Indicateurs de réussite : réaliser 8 passes pour marquer 1 pt en passant par les 3 zones (2 appuis + centre)

Variante :

Appuis « rentrants »

Le joueur est remplacé par celui qui se trouve le plus proche de la zone/appui.



Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une **continuité des actions avec et sans ballon**.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Evolution de la situation :

« jeu de conservation » : 3+1+2 contre 3+2

But : Conserver le ballon dans un espace réduit.

Consignes : « Quand mon équipe a le ballon, j'ouvre le jeu ». Les appuis sont autorisés à graviter sur un côté du carré pour donner des solutions au PB. Le joueur joker joue avec l'équipe PB

Mode de Fonctionnement : 3+1+2 contre 3+2

Espace de jeu 20m x20m + bande 1,5m pour les appuis pour attaquer le ballon.

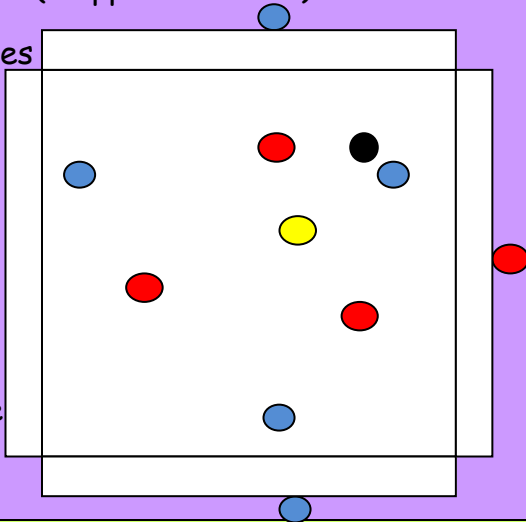
Indicateurs de réussite : réaliser 8 passes pour marquer 1 pt en passant par les 3 zones (2 appuis + centre)

Simplification: 5 passes

Le groupe « faible » joue en 2 contre 2 dans l'espace de jeu avec 2 jokers + 2 appuis/équipe.

Complexification :

L'appui le 1-2-3 en jouant dans un espace opposé à la ligne de passe du PB



Gestion de l'Hétérogénéité

« Astuces » et « règles d'or » pédagogiques et didactiques.

But : Conserver le ballon dans un espace réduit.

Consignes : « Quand mon équipe récupère le ballon, elle ouvre le jeu pour aller marquer ». Le jeu devient alors libre partout

Mode de Fonctionnement : 3+2 contre 3 puis passage 5 contre 4+gardien
Espace de jeu 20 +13m x20m + bande 10m pour les appuis pour attaquer.

Indicateurs de réussite : Tirer au but 1x /3 récupérations de balle

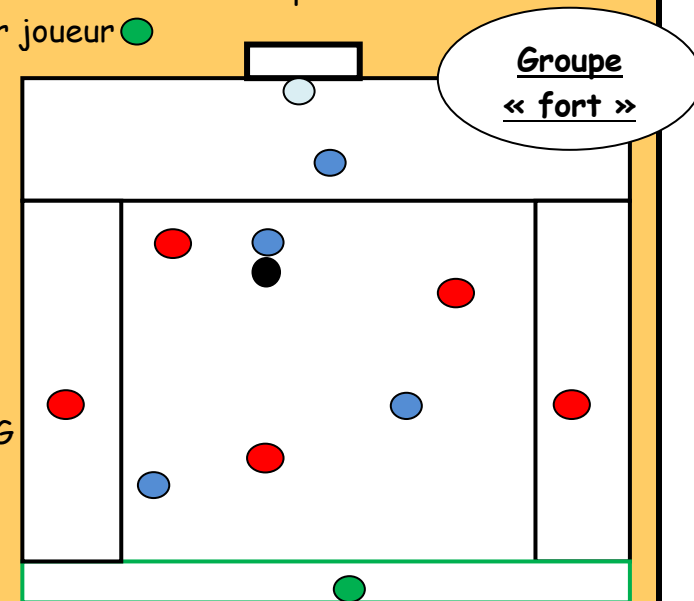
Défenseur 1 pt par relance sur joueur ●

Simplification :

Le groupe « faible » joue en 2 contre 2 dans l'espace de jeu avec 2 jokers + 2 appuis/équipe.

Au changement de statut, l'équipe PB attaque à 4+2 c 3+G

Groupe « faible »



Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- Lors de regroupement autour du ballon, le NPB est capable de sortir de l'alignement PB/déf.
- le NPB est capable de s'orienter à distance de passe permettant d'enchaîner contrôle/déplacement.

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une **continuité des actions avec et sans ballon**.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Connaissances

à mobiliser

Du pratiquant :

- Le vocabulaire spécifique enrichi : 1-2, appui, soutien, jeu par les couloirs, passe en retrait, recul-frein.
- Les règles adaptées au niveau de jeu : hors-jeu, passe au gardien.
- Les différentes formes de frappes dans le ballon.
- Les différentes possibilités d'actions collectives : Jeu long, jeu court, jeu direct, jeu indirect.
- Ses points forts et points faibles.

L'observateur :

Les indicateurs de conservation et de progression du ballon.

Capacités « prioritaires »

« agir sur le PB : le presser, le harceler... »
« jaillir... »
« réaliser un recul-frein....Orienter le PB afin de l'isoler»

harceler le PB pour ralentir sa progression et/ou récupérer le ballon dans ses pieds (Déf)

Critères de réalisation

« Contenus d'enseignement »

Lors d'une attaque adverse en supériorité numérique, Pour permettre à mon/mes partenaires de revenir, et mon équipe de récupérer le ballon,

Je réalise un recul-frein.

Lorsque je suis à quelques mètres du PB adverse,

Pour le ralentir,

Je me place de $\frac{3}{4}$, jambes fléchies, prêt à réagir, j'oriente l'adversaire sur le côté du terrain et je me place également en opposition à une passe éventuelle.

Lorsque mon partenaire est revenu,

Pour récupérer le ballon,

Je diminue la distance d'intervention entre le PB adverse et moi-même.

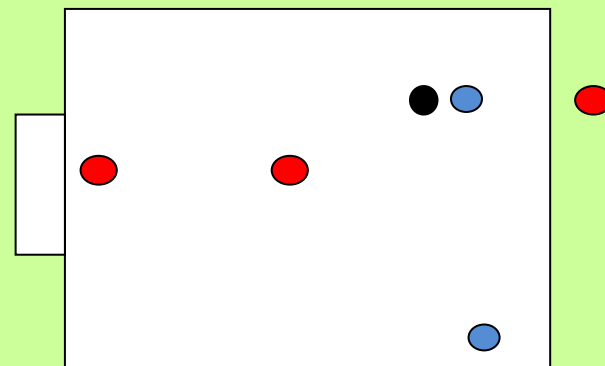
Situation d'apprentissage : « recul-frein »

But : récupérer le ballon en situation d'infériorité numérique au départ du ballon

Consignes : 2 contre 2 et 1 GB pour l'équipe en défense, 1 défenseur en opposition et 1 défenseur en poursuite

Mode de Fonctionnement : starter de la situation : touche de balle du PB, départ du défenseur en poursuite à 5m en retard. Terrain de 40x20m, but de 6x2m

Indicateurs de réussite : sur 10 attaques réussir à récupérer le ballon 7 fois.



Attitudes à construire : « Astuces » et « règles d'or » pédagogiques.

Football. Compétence attendue (Niveau 2) :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant les montées de balle collectives par une **continuité des actions avec et sans ballon**.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.

Evolution de la situation : « recul-frein » (simplification) et (complexification)

But : récupérer le ballon en situation d'infériorité numérique au départ du ballon

Consignes : 2 contre 2 et 1 GB pour l'équipe en défense, 1 défenseur en opposition et 1 défenseur en poursuite

Mode de Fonctionnement : starter de la situation : touche de balle du PB, départ du défenseur en poursuite à 5m en retard.
Terrain de 40x20m, but de 6x2m
Réversibilité du jeu : si les défenseurs récupèrent le ballon, stop ball derrière la ligne de départ.

Indicateurs de réussite sur 10 attaques réussir à récupérer le ballon 7 fois.

Variante :

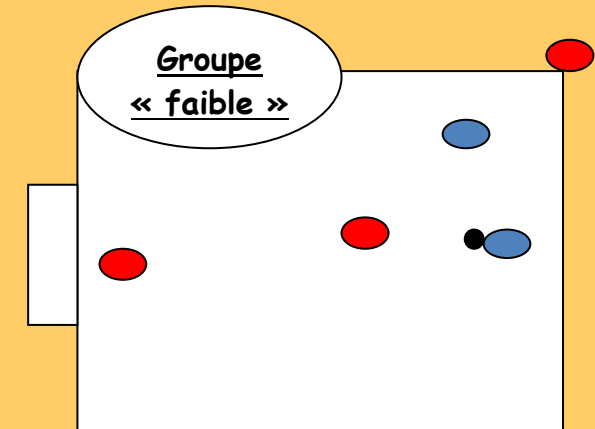
Pour les filles : ...

Gestion de l'Hétérogénéité

« Astuces » et « règles d'or » pédagogiques

But : récupérer le ballon

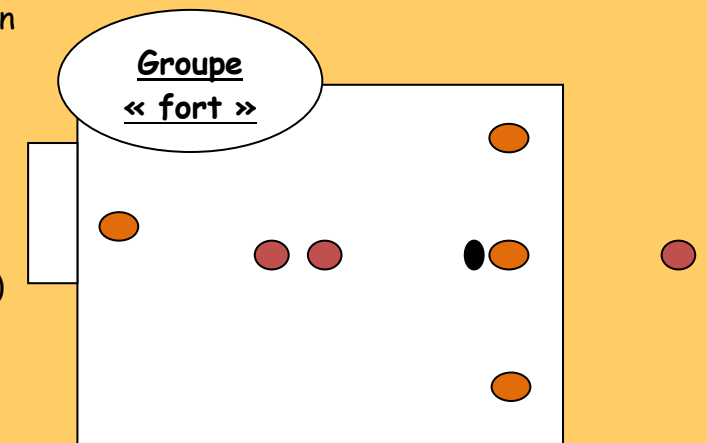
défenseur en poursuite
à 3m



But : récupérer le ballon

3 attaquants
Et 3 défenseurs
(avec 1 déf en poursuite)

défenseur en poursuite
à 5m



Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- Lors d'une attaque en situation d'infériorité numérique, je ralentis la progression adverse pour permettre le retour de mon-partenaire(s)