

UN VRAI PROGRAMME D'EPS

Les propositions du SNEP-FSU 2019-2020



FOOTBALL

Attendus

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

Savoirs, connaissances, compétences

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

Construire une stratégie, un projet de jeu pour décider :

En attaque : de progresser rapidement vers la cible adverse ou de faire circuler la balle pour l'atteindre

En défense : de protéger la cible et/ou de récupérer la balle

Être capable de passer rapidement de l'un à l'autre

Cela nécessite de :

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

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

- Porteur de Balle (PB) : orienté vers la cible adverse, choisit de dribbler ou d'utiliser un relais pour éliminer un ou plusieurs adversaires.
- Partenaire du PB (PPB) : est en mouvement et propose des solutions de passes dans un espace accessible au PB, rompt l'alignement PB/DEF (démarquage)
- Défenseur (DEF) : gêne son adversaire direct, repère les trajets et trajectoires pour tenter l'interception. Se replace entre le ballon et sa propre cible.
- Gardien de But : utilise à bon escient la surface dédiée à son poste, protège sa cible et relance utilement le jeu.

Construire une motricité spécifique liée au jeu au pied

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

Tenir des rôles :

- Nécessaires à la rencontre : comptabiliser des points, arbitrer, organiser
- Conseiller : mettre en relation données chiffrées (score, nombre d'entrée dans la zone du gardien adverse, actions décisives, ...) et aspects qualitatifs pour évaluer ; identifier, analyser, argumenter des stratégies et des configurations de jeu

Être loyal, envers ses partenaires, adversaires et arbitres. Relativiser ses émotions.

Situations, activités, ressources, variables didactiques

Étape 1

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

Étape 2

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

Étape 3

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

Repères de progressivité

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Etape 3 : Passer d'une attaque collective rapide à une adaptation offensive en fonction de repli défensif adverse... pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable d'adapter la vitesse de progression du ballon par des choix pertinents d'attaque rapide (**jeu direct**) et/ou attaque placée (**utilisation d'appui/soutien, jeu combiné**) en fonction de l'organisation défensive adverses pour atteindre la zone de marque en situation favorable.

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

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

Observer, arbitrer, coacher.