

# Analyse et traitement didactique de football



## I. L'ANALYSE DIDACTIQUE

### 1. Définition :

« Le football se définit comme un affrontement collectif qui oppose deux équipes dans un espace interpénétré, en vue de s'approcher d'un but protégé par des joueurs de champ et un gardien de but seul habilité à se servir des mains pour manipuler le ballon. Le ballon est joué avec le pied, la tête, toute surface de contact autre que les bras. Les contacts sont règlementés par les lois du jeu.» MONBAERTS E. 1999, Pédagogie du football, apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu, Vigot, p 13.

« Sport d'équipe (d'abord appelé football association) qui se pratique avec des équipes de onze joueurs, où l'usage des mains est interdit, sauf au gardien de but, et où il faut faire pénétrer un ballon rond dans les buts adverses.» Dictionnaire Robert.

### 2. Logique interne :

« La logique interne du jeu de football impose donc aux joueurs de s'opposer et de coopérer pour marquer un but ou pour récupérer le ballon, sur la base d'une lecture / compréhension de signaux (code sémiotique), afin de déséquilibrer l'adversaire sur un espace de jeu fluctuant. » E. Monbaerts.

**En clair, un match de football :**

- C'est une opposition, c'est un rapport de force individuel et collectif.
- C'est le rapport de force ou et le jeu qui commandent à chaque instant du match et sur la durée du match la distribution irrégulière des efforts et contre-efforts.

- C'est le rapport de force et le jeu qui commandent à chaque instant du match et sur la durée du match la distribution irrégulière des qualités physiques prioritaires sollicitées.
- Chaque match de football est unique au niveau de la distribution irrégulière des temps et des types d'efforts et de contre-efforts.
- Chaque match de football est unique au niveau de la distribution irrégulière des qualités physiques prioritaires sollicitées
- Un match de football c'est un timing spécifique au football avec le ballon et sans le ballon.

### **3. Principes et règles d'actions :**

#### **NE PAS PERDRE LA BALLE :**

- Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échange (appuis, soutiens)
- Protéger son ballon (corps obstacle).
- Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi.
- Gérer la distance dribbler/adversaire.
- Passe rapide, tendue, non téléphonée : en dehors du volume défensif prévisible de son propre adversaire, à l'opposé de défenseur de son partenaire.
- Se déplacer pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur.

#### **JOUER EN MOUVEMENT :**

- Réduire le nombre d'échange pour accéder à la zone de marque.
- Limiter le nombre de touches de balles.
- Varier les rythmes de déplacement.
- Quand l'espace est libre, il faut se déplacer.
- Donner la balle dans la course ou dans l'action du receveur.
- Valoriser la passe instantanée.
- Faire une action après avoir donné le ballon.
- Etre en mouvement : faire des appels de balle.
- Recevoir en mouvement ou en l'air.

#### **UTILISER, CREER LES ESPACES LIBRES :**

- Ecarter le jeu en profondeur et /ou en largeur.
- Fixer la défense dans une zone, jouer dans une autre.
- Alternier jeu direct/jeu indirect ; jeu court/jeu long.
- Fixer l'adversaire pour libérer des partenaires.
- Renverser le jeu.
- Utiliser les espaces non occupés par les adversaires.
- Se déplacer : en s'écartant des adversaires dans des intervalles, dans le dos des adversaires.
- Créer des écrans, des blocages et les exploiter.
- Utiliser la vitesse et les avantages temporels (avance temporelle...).

#### **CREER L'INCERTITUDE :**

- Préserver l'alternative jeu direct/jeu indirect.
- Attirer l'adversaire dans une zone pour conclure dans une autre.
- Changer de rythme (lent/vite).
- Augmenter le nombre de joueurs concernés par l'action.
- Occuper l'espace proche et l'espace lointain.
- Feinter, c'est-à-dire combiner les changements de rythme, d'espace, d'orientation (corps/appuis), de segment et de conduite.
- Feinter la passe.
- S'engager d'un côté, donner de l'autre.
- Prendre une posture, une orientation permettant plusieurs actions (ambiguïté du comportement pour les adversaires).
- Feinter les déplacements en combinant les changements de direction de la course, de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis).

### S'OPPOSER À LA PROGRESSION DES ADVERSAIRES EN :

- Réduisant l'incertitude :
  - Réduire le nombre le nombre de receveurs potentiels.
  - Anticiper les actions adverses.
  - Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la perception.
  - Code commun explicite eu sein de la défense.
  - Repérer, juger et surveiller son adversaire direct.
  - Un joueur coordonne la défense.
  - S'en tenir à son rôle et à sa tâche.
  - peser sur la conduite de l'attaquant grâce à son placement, ses déplacements.
  - Feinter pour (piéger) son adversaire.
- Réduisant l'espace et le mouvement :
  - Modifier rapidement son dispositif défensif pour s'adapter au jeu des adversaires (dispositif, permutations...).
  - Se répartir de façon optimale sur le terrain.
  - limiter les espaces libres.
  - Orienter les adversaires dans une zone.
  - S'opposer à la progression des adversaires.
  - Maintenir l'attaque hors de portée de la cible.
  - Définir les rôles de chacun sur les phases statiques.
  - Réduire son espace de jeu.

### RECUPERER LA BALLE :

- Récupérer la balle le plus près possible du but adverse.
- Augmenter la densité numérique dans l'entre jeu et la zone d'attaque.
- Gêner la progression du ballon.
- Marquer tous les adversaires.
- Organiser le pressing.
- Défendre (au front du ballon)

- Recherche l'interception.
- Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement).
- Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses partenaires.
- Reconstituer les lignes de forces défensives.

#### DEFENDRE LE CIBLE :

- Posséder le maximum de joueurs entre la balle et la cible
- Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but.
- S'organiser en ligne de force et organiser la suppléance.
- Renvoyer l'attaque à la périphérie.
- Gérer la densité numérique et la distance entre les lignes de force.
- Ecarter le ballon ( si cela ne gagne pas, cela débarrasse ).
- Ne pas se faire (consommer) inutilement « ne pas se jeter».
- Couvrir ses partenaires.
- Empêcher le tir.
- Se replier rapidement en regardant le ballon .

#### 4. Enjeux de formation

##### Procédurale :

- Coordination motrice particulière;
- Affiner la motricité du train inférieur (équilibration sur une jambe, dissociation et organisation fine des segments têtes-tronc-cuisse-jambe-pied à des fins de manipulation, les bras jouant un rôle équilibrateur);
- Sensation de déséquilibre permanent/gestion de la balle hasardeuse...

##### Cognitive:

- Prise de conscience et intégration des conditions réglementaires,
- Développe les qualités cognitives permettant d'optimiser l'apprentissage : lorsque la conscience du sujet prend en charge une partie du contrôle de l'action, notamment celle chargée d'identifier et de résoudre les problèmes du moment.

##### Socio-affectif

- Respecter le règlement, l'arbitre.
- S'engager collectivement dans un projet d'action collectif.
- Assumer les différentes tâches (arbitrage, observation).

#### 5. Logique du comportement de l'élève

Étudier la logique du comportement de l'élève lors d'une confrontation face à cette activité, c'est voir comment cet enfant perçoit, se compte, et traite les difficultés posées, selon ses propres capacités cognitives, en attribuant des significations selon ses motivations et ses sentiments personnels. Certes ; en se basant sur des données illustrées ci-dessus on peut réduire quelques niveaux qui déterminent le niveau des collégiens :

##### - NIVEAU 1 : centration sur le ballon

- **Porteur de balle** : centré sur le ballon, ne se présente ni à ses partenaires ni à la cibles il crie les défenseurs

- **Défenseur** : ignoré le porteur de balle, ses partenaires, et la cible, il est passif ou il cherche directement le ballon.  
- NIVEAU 2 : actions saccadées.
- **Le porteur de balle** : ses actions sont saccadées, craint l'adversaire, ses partenaires ne sont pas pris en compte que lorsqu'ils sont dans son champ visuel ou sur appel. Il fait des passes aléatoires.
- **Non porteur de la balle** : ignore l'adversaire et la cible, s'approche du partenaire négligé par l'équipe adverse ou n'est pas pris en compte.  
- NIVEAU 3 : niveau de progression difficile.
- **Porteur de balle** : conserve et progresse avec beaucoup de difficultés, cherche la cible en présence d'un danger, s'informe sur ses partenaires proches, le défenseur le gêne.
- **Non porteur de la balle** : cherche le ballon en s'approchant du porteur de balle, comme un soutien non organisé.  
- NIVEAU 4 : Actions contrôlées.
- **Porteur de balle** : conserve et progresse tout en gérant la méthode (Homme à Homme) il arrive à s'informer sur ses partenaires.
- **Non porteur de la balle** : S'informer et s'orienter et ne communique qu'avec le porteur de balle.  
- NIVEAU 5 : Actions anticipées.
- **Porteur de balle** : il conserve et progresse avec une très grande manipulation de la balle, élabore un code spéciale de communication, arrive à décoder le jeu adverse, des passes rapides et laissent peu de chance pour être intercepter.
- **Non porteur de balle** : soutenir le porteur de balle, marquage rapide et efficace, faire des appels de balle dans des moments très pertinents.

## II. TRAITEMENT DIDACTIQUE

### 1. Modélisation des niveaux d'apprentissage

		Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
S1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- tire sans précision et sans puissance.</li> <li>- n'atteint pas la cible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- atteint la cible.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- atteint la cible en un point précis délibérément choisi.</li> </ul>
S2	P.B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- hésite à avancer avec le ballon</li> <li>- transmet le ballon sans tenir compte du placement des partenaires.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- progresse avec le ballon mais s'en débarrasse avant toute opposition.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- progresse avec le ballon et le transmet de façon pertinente.</li> </ul>
	N.P.B	<ul style="list-style-type: none"> <li>- reste statique ou gêne son partenaire porteur du ballon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- suit la progression du ballon.</li> <li>- n'apporte pas de soutien au porteur du ballon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se place de façon à offrir une solution assurant la progression du ballon (soutien).</li> </ul>
S3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- précipitation collective sur le porteur du ballon (grappe).</li> <li>- ne se place pas sur la trajectoire de l'attaquant.</li> <li>- le poursuit sans le gêner.</li> <li>- le gardien reste statique sur la ligne du haut.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- s'oppose aux déplacements de l'adversaire en l'obligeant à modifier son action.</li> <li>- début d'organisation collective de la défense.</li> <li>- le gardien est mobile, actif devant le but.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprend les organisations des attaquants et anticipe leurs actions.</li> <li>- se porte au-devant du porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon.</li> <li>- le gardien anticipe le tir et organise la relance de l'attaque.</li> </ul>
S4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- n'utilise pas les espaces libres.</li> <li>- joue sans tenir compte de la position des joueurs (partenaires et adversaires).</li> <li>- ne cherche pas à se démarquer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utilise la concurrence physique pour s'écarter de l'adversaire.</li> <li>- n'utilise pas les changements de direction.</li> <li>- utilise un partenaire pour déséquilibrer un adversaire.</li> <li>- se place dans les espaces devenus libres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser les changements de direction et de rythme, les feintes.</li> <li>- se démarque pour aider les partenaires (soutien, appui).</li> <li>- se démarque rapidement dans un espace réduit.</li> <li>- utilise les schémas tactiques de l'équipe pour</li> </ul>



- se démarque dans un espace assez large

déséquilibrer l'adversaire

P.B : PORTEUR DE BALLE.

N.PB : NON PORTEUR DE BALLE.

## 2. Thème d'étude

Le thème d'étude permet de mettre l'accent sur le problème rencontré par l'élève, et aussi permet de construire des tâches nécessaires pour résoudre ces problèmes. Je vais répartir les thèmes en trois parties selon le niveau de 1AC, 2AC et 3AC.

### • 7ème année secondaire.

- passe –réception.
- conservation de la balle.
- attaque collective, (éclatement de la grappe).
- défense collective (0.6)
- Tir à l'arrêt vers la cible.
- règlement le marcher, la zone, le double dribble, les dimensions du terrain.

### • 8ème année secondaire.

- passe, précision en distance et en profondeur.
- réception avec enchaînement.
- attaque placée.
- défense individuelle.
- tir en extension.
- règlement : arbitrage des élèves, règlement civil.

### • 9ème année secondaire.

- passe, réception en mouvement.
- contrôle de la balle (dribble).
- attaque organisée (avants-arrières).
- défense de zone (5-1).
- tir dans la foulée (javelot).
- règlement : gestes d'arbitres

## 3. Situation de référence

C'est une situation authentique reflétant les problèmes fondamentaux d'une APS et dont l'aménagement matériel et ou humaine rend saillant un problème particulier à résoudre. C'est donc celle qui valide le choix d'un thème d'étude. Et pour cette APS :

### • 7ème année secondaire :

- Effectif des deux équipes : 5#5.
- Temps du match : 2X5'.
- Dimension du terrain : 15/30m.
- Règlement de l'APS : très adapté.

- **8ème année secondaire :**
  - Effectif des deux équipes : 5#5.
  - Temps du match : 2X7'.
  - Dimension du terrain : 15/30m.
  - Règlement de l'APS : adapté.
- **9ème année secondaire :**
  - Effectif des deux équipes : 5#5.
  - Temps du match : 2X7'.
  - Dimension du terrain : 15/30m.
  - Règlement de l'APS : adapté.

#### **4. Critères de réussites**

Ils sont formulés en terme qualitatif ou quantitatif mais toujours en terme de capacité (être capable) autrement dit en comportement significatifs autorisant le passage d'un niveau à un autre. Ils constituent les guides d'évaluation formative, formatrice et sommative.

##### **Les critères de réussites de cette APS :**

- Pour la conservation de la balle : balles distribuées/balles jouées ; il faut que le nombre des balles distribuées soient supérieur par rapport le nombre des balles jouées ; parce que la balle jouée est toute balle touchée par un joueur cette balle peut être reçue d'un partenaire comme elle peut être conquise d'un adversaire. Tandis Qu'une balle distribuée c'est une balle transmise à un partenaire sans qu'elle soit intercepter par un adversaire, le partenaire reçoit la balle.
- Pour l'efficacité de l'attaque : tirs réussis/ tirs tentés. Il faut que le nombre de tirs réussi soit supérieur par rapport au nombre des tirs tentés parce que un tir tenté ; c'est toute tentative de tir vers le camp adverse sans précision ; Et un tir réussi c'est un tir qui se termine dans les filets des adversaires.