

# **ANALYSE ET TRAITEMENT DU FOOTBALL**

## **I- LA DEFINITION :**

*Football, jeu de plein air pratiqué par 2 équipes de 11 joueurs chacune, avec un ballon sphérique. Sport le plus populaire du monde, nécessitant peu de moyens et de matériel, le football est particulièrement apprécié en Europe et en Amérique du Sud. Qu'ils soient amateurs ou professionnels, les joueurs suivent les mêmes règles, codifiées depuis plus d'un siècle. Les équipes de clubs et les équipes nationales s'opposent en compétitions suivant un calendrier qui culmine tous les quatre ans avec la Coupe du monde, le plus grand événement sportif après les jeux Olympiques.*

## **II- LA LOGIQUE INTERNE :**

*le football est un sport collectif qui se pratique sur des terrains dont la largeur des cibles est réduite par rapport à la largeur du terrain. Elles sont gardables. Il s'agit des joueurs en attaque et en défense. Les lois du jeu régissant la football ont été révisées plusieurs fois par l'INTERNATIONAL FOOT-BALL ASSOCIATION BOARD, autorité suprême en matière des lois de jeu :*

- *De l'égalité des chances à l'inégalité de résultat, cela suppose des équipes homogènes au départ.*
- *Le football est un sport collectif de compétition finalisé par le gain du match.*
- *Les pratiquants doivent faire face à une grande variété de situations, d'où l'importance des capacités à prendre des informations et à choisir des réponses adaptées.*
- *Des stratégies individuelles et collectives : des décisions prises en commun eu sein de l'équipe pour vaincre l'adversaire ou le contraire.*

*Cette Définition nous permet de souligner les caractéristiques qu'il faut retrouver le plus souvent*

*possible dans les situations visant l'apprentissage des sports collectifs général.*

## **III- PRINCIPES D' ACTIONS ET REGLES 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.*
- *Varié 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.*
- *Alterner 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 :**

#### 1. Réduisant l'incertitude :

- *Réduire 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.*

#### 2. 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.*

## **IV- ENJEU DE FORMATION :**

### ❖ *Dimension psychomotrice :*

- *Seule activité où les jambes ont en charge locomotion et manipulation,*
- *Affine 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),*
- *Optimisation de la vision périphérique (le regard passe sans arrêt de la balle au sol à l'environnement),*
- *Sollicite la construction de connaissances perceptives (notion de lecture du jeu) permettant l'identification des états du jeu et des prévisions probabilistes de ses évolutions possibles à différents niveaux,*
- *Développe les qualités décisionnelles permettant d'orienter l'action à bon escient dans le respect de certains principes d'efficacité.*

### ❖ *Dimension cognitiviste :*

- *Prise de conscience et intégration des conditions réglementaires,*
- *Prise de conscience et intégration de nouveaux moyens (principes règles) d'actions.*
- *Développe les qualités cognitivistes 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.*

### ❖ *Dimension méthodologique :*

*L'évaluation des effets de l'action suppose une information sur le résultat obtenu, une prise de conscience des moyens utilisés et une mise en relation des deux. En sports co, et plus encore au football, ces opérations de commentaires et d'analyses de la performance (surtout l'échec) restent délicates.*

*Ici une analyse des diverses stratégies employées aux différents de jeu sera précieuse.*

### ❖ *Dimension émotionnelle :*

- *Le football pour différentes raisons-sa popularité, sa médiatisation, la difficulté d'y marquer (et donc de la joie qui en résulte, modélisée et valorisée par les champions) et celle d'y conserver le ballon (qui occasionne de nombreux échecs) -est un grand pourvoyeur d'émotions. On peut en distinguer 2 grands types :*
  - *Celles, phénoménologiques, intimes au sujet entièrement mobilisé dans une action et un apprentissage moteur, et à la recherche soit de sensations agréables de contrôle de son action soit d'impression de progrès,*

- *Celles indiquées, médiatisées par les pratiques sociales de référence qui amènent l'élève, comme il l'a appris, à chercher le plaisir à certains endroits de la pratique (marquer, réussir certains gestes socialement valorisés : dribble, petit pont, reprise de volée, construction collective...)*

## **V- LE PROBLEME FONDAMENTALE :**

- *Coordination d'actions afin de récupérer, conserver, faire progresser le ballon, en ayant pour but d'amener celui ci dans la zone de marque et de marquer.*
- *C'est gérer un rapport de force en sa faveur en respectant les règles spécifiques de l'activité qui régit ce rapport de force.*

## **VI- LA LOGIQUE DU COMPORTEMENT DE L'ELEVE :**

*Etudier 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*

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

*.défenseur : ignorer 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'adversaires, 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 la 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'oriente 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.*

## VII- TRAITEMENT DIDACTIQUE :

### ❖ Niveaux d'apprentissages :

Niveau	1	2	3
Capacité à contrôler et à utiliser le ballon	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Réceptionner avec difficulté le ballon.</li> <li>-rate parfois la réception.</li> <li>-s'il renvoi la balle (tir) il la pousse vers le but adverse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Contrôle le ballon à l'arrêt.</li> <li>-difficultés de déplacement</li> <li>-les passes ne sont pas précises que sur des partenaires à l'arrêt et dans un espace proche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-contrôle la balle en déplaçant.</li> <li>-bonne perception des trajectoires.</li> <li>-anticipe pour contrôler le ballon.</li> <li>-les passes sont précises sur des partenaires en déplaçant.</li> </ul>
Capacité à réaliser une action en attaque	<ul style="list-style-type: none"> <li>-joue directement devant lui sans intention précise.</li> <li>-se débarrasse du ballon soit vers un partenaire. Soit vers le but.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-évite l'affrontement avec l'adversaire en passant à un partenaire, tirant au but.</li> <li>-reste spectateur après l'action.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-passe le défenseur soit seul (en dribblant) soit à deux (fixer et passer)</li> <li>-continue son action après la passe réussie souvent son tir au but.</li> </ul>
Capacité à réaliser une action de défense	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Action de défendre en groupe.</li> <li>-un désintérêt pour la récupération du ballon.</li> <li>-spectateur-passif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-action de défendre individuelle.</li> <li>-Ne tient pas compte de ses partenaires.</li> <li>-ni des espaces à défendre.</li> <li>-il est souvent attiré par le porteur de ballon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-perçoit l'enchaînement des actions s'attaque et de défense.</li> <li>-anticipe son placement en position de défenseur.</li> <li>-obstacle de manière collective.</li> </ul>
Capacité à jouer en groupe	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ne participe à aucune action ou presque.</li> <li>-agir seul avec le support de son (physique)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-ne participe que dans certaines actions de jeu(attaquant)</li> <li>-n'aide pas ses partenaires.</li> <li>-pas d'enchaînement des actions(attaque/défense)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-permet à l'ensemble de ses partenaires de jouer quel que soit leur niveau.</li> <li>-participe aux actions d'attaque et aux actions de défense</li> </ul>

### ❖ La 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 :