

SOMMAIRE

Avertissement	PAGE 2
Préambule	2

PREMIER NIVEAU (6^{ème})..... PAGE 2

I. Conduite initiale des élèves	3
II. Objectifs à atteindre	3
III. Compétences et connaissance générales	3
IV. Situation de référence et conditions de réalisation	4
V. Compétences propres à différents groupes d'activités	5
VI. Compétences spécifiques : « ce qu'il y a à faire ».....	6
① Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable.....	6
② Compétences liées à l'action de marque	7
③ Compétences liées à la récupération du ballon	8
④ Compétences liées à l'application du règlement.....	9
VII. Indicateurs de fin d'étape	9

DEUXIEME NIVEAU (5^{ème}-4^{ème})..... PAGE 10

I. Conduite initiale des élèves	10
II. Objectifs à atteindre	10
III. Compétences et connaissance générales	10
IV. Situation de référence et conditions de réalisation	11
V. Compétences propres à différents groupes d'activités	12
VI. Compétences spécifiques : « ce qu'il y a à faire ».....	13
① Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable.....	13
② Compétences liées à l'action de marque	15
③ Compétences liées à la récupération du ballon	16
④ Compétences liées à l'application du règlement.....	17
VII. Indicateurs de fin d'étape	17

PROPOSITION POUR L'EVALUATION..... PAGE 18

ANNEXE 1 : Règlement simplifié du football

ANNEXE 2 : Exemples de situations

<p style="text-align: center;">PROPOSITION DE PROJET PEDAGOGIQUE EPS Activité : FOOTBALL</p>

AVERTISSEMENT : Ce document n'est qu'une proposition « théorique » de projet dans l'activité football. Pour être validé, il devra être discuté et mis en place sur le terrain par l'équipe pédagogique.

Les propositions de contenu (compétences) et l'ensemble de ce projet prennent comme référence le *Programme d'EPS de la classe de sixième des collèges*, B.O. n°29 du 18 juin 1996 et le *Programme du cycle central du collège (5^{ème}-4^{ème})*, B.O. n°1 du 13 février 1997.

Les situations de ce document ne sont proposées qu'à titre d'exemple.

Préambule : « Le collège propose deux niveaux de compétences; on peut considérer que :

- une activité pratiquée pendant au moins dix heures effectives conduit à la maîtrise des compétences du premier niveau.
- vingt heures de pratique effective (sur une année ou sur plusieurs) rendent exigibles les compétences du deuxième niveau.

Ces dernières peuvent être acquises dès le cycle central. Le professeur veillera à offrir la possibilité aux élèves qui en ont le potentiel de développer des compétences du niveau supérieur mais il ne les prendra pas en compte pour l'évaluation de fin de collège. » *Programme du cycle central du collège (5^{ème}-4^{ème})*, B.O. n°1 du 13 février 1997.

Ce document propose donc des contenus pour les deux niveaux de collège. Le premier niveau pourra être atteint en 6^{ème} après 10 heures de pratique effective dans l'activité (soit 1 cycle de 6 séances de 2 heures ou 12 séances de 1 heure). Le deuxième niveau pourra être atteint en 5^{ème}-4^{ème} (cycle central) ou en 3^{ème} (cycle d'orientation) après 20 heures de pratique effective dans l'activité (soit un deuxième cycle de 6 séances de 2 heures ou 12 séances de 1 heure). Le détail des contenus de la classe de 3^{ème} (cycle d'orientation) complèteront ce document lors de la publication des Instructions Officielles de la classe de 3^{ème} et/ou du Brevet National des Collèges.

PREMIER NIVEAU 6^{ème}

I. Conduites initiales des élèves.

- Sur le plan collectif : les joueurs sont en grappe autour du ballon (les joueurs se déplacent à la poursuite du ballon), qui progresse de manière anarchique. La possession du ballon passe très rapidement d'une équipe à l'autre de façon aléatoire. Les équipes effectuent très peu de tirs dirigés vers la cible adverse (les joueurs frappent devant eux sans précision et quelquesoit leur position). Les interventions des joueurs sur le plan défensif (ballon et adversaire) sont aléatoires ou inexistantes.

- Sur le plan individuel : le débutant fixe toute son attention sur le ballon qu'il perd souvent. Il manifeste des intentions de repousser le ballon vers le but adverse, mais frappe devant lui sans précision, même en présence d'adversaire et suit le ballon. Il confond ses rôles, ne joue pas au football, mais joue avec un ballon. Il n'a pas la notion des limites du terrain et n'apprécie pas la trajectoire du ballon. Face à un adversaire et à un ballon, il adopte une attitude de fuite passive, agressive ou non maîtrisée.

- ↳ Problème de conservation individuelle et collective du ballon.
- Problème de progression vers la cible adverse.

II. Objectifs à atteindre.

L'objectif est donc d'augmenter la conservation active du ballon (conservation du ballon qui arrive en zone de marque et qui aboutit à un tir au but) des équipes.

Pour cela, le jeu doit être plus aéré et le ballon doit progresser intentionnellement vers l'avant. Les joueurs doivent augmenter leur maîtrise individuelle et collective du ballon (conduite de balle, jeu à plusieurs en relais). Sur le plan défensif, des interventions individuelles sur le ballon (interceptions) et sur le porteur (harcèlement) doivent apparaître.

III. Compétences et connaissances générales.

Le football, comme activité support de l'EPS, permet de développer chez les élèves des compétences et des connaissances générales. En 6^{ème}, est privilégié, dans le cadre de la pratique et de l'enseignement du football, ce qui permet à l'élève :

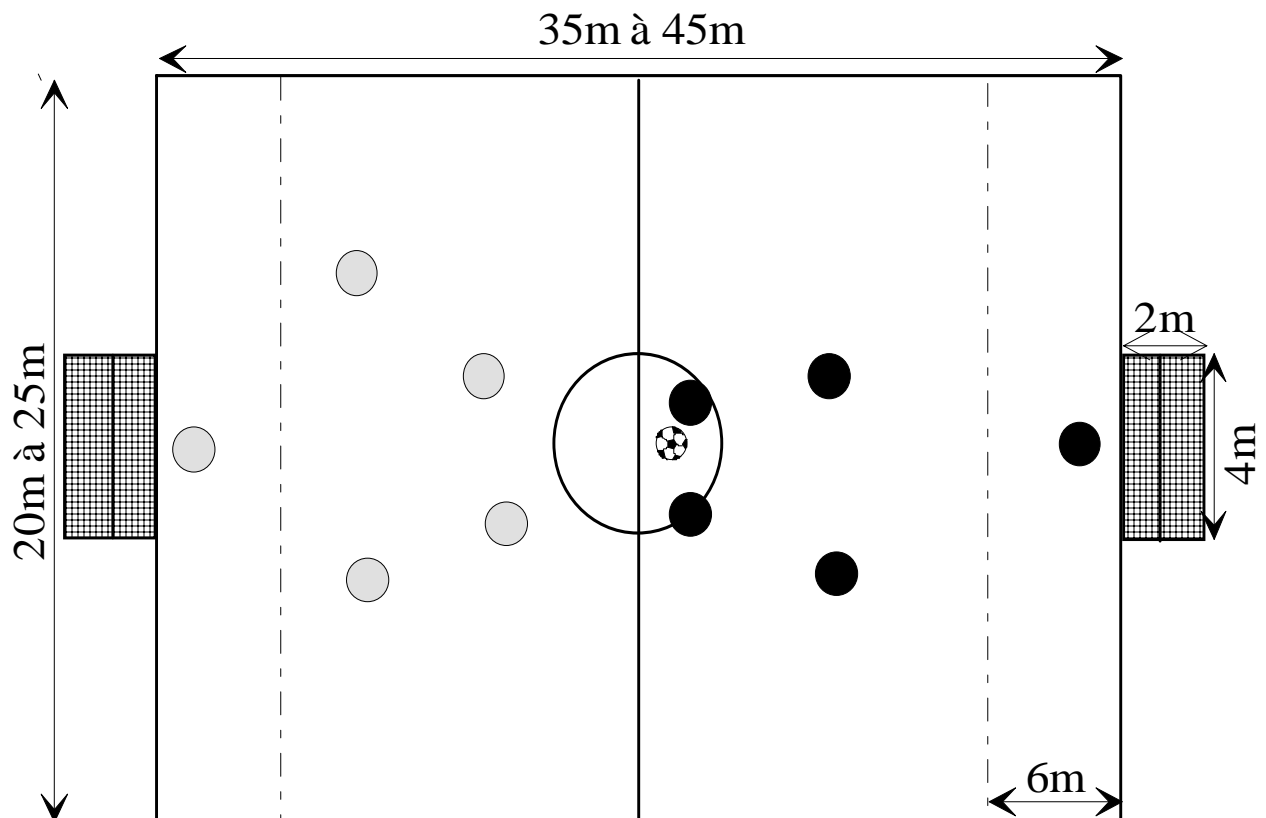
- au plan individuel d'identifier le but, les résultats et les principaux critères de réussite de l'action motrice ; de respecter les règles liées aux APS et aux équipements utilisés ; d'être attentif et de maintenir une vigilance face aux événements ; de maîtriser ses émotions

- au plan des relations à autrui d'éprouver sa volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire ; d'accepter la décision d'un arbitre ; de savoir perdre et gagner loyalement

- en relation avec d'autres discipline d'identifier les caractéristiques et les contraintes de l'environnement (sciences de la terre) ; d'identifier les effets de la motricité et de l'effort physique sur le corps (sciences de la vie) ; de savoir s'exprimer à propos des apprentissages moteurs en utilisant les termes appropriés (français).

IV. Situation de référence et conditions de réalisation.**Match en (4+1) contre (4+1)**

sur un $\frac{1}{4}$ de terrain à 11 (20mX35m) ou sur un terrain de hand-ball, avec cible réduite (2mX4m). Rapport de force équilibré. Règles essentielles sauf règle du hors-jeu (voir Annexe 1).



Observation outillée : - nombre de possessions
- nombre de tirs
- nombre de buts.

Autres observations libres : progression du ballon, nombre de passes par possession.

V. Compétences propres à différents groupes d'activités.

- S'inscrire dans un jeu collectif et chercher à marquer plus de points que l'adversaire :
 - différencier jouer contre (adversaire) et jouer avec (partenaire)
 - se reconnaître attaquant (mon équipe a la balle) ou défenseur (mon équipe n'a pas la balle)
 - intégrer la notion de cible (cible à attaquer et à défendre, sens de l'attaque et du jeu).

- Faire les choix élémentaires permettant d'atteindre la cible (triple choix : dribble, passe, tir) :
 - jouer seul ou jouer avec un partenaire (garder ou passer son ballon : conservation-dribble-couverture/passe)
 - tirer ou passer.

- Maîtriser les techniques nécessaires :
 - à l'action de marque (le tir)
 - au déplacement avec le ballon (conduite de balle, dribble, couverture)
 - à la liaison réceptionneur/non-réceptionneur, porteur/non-porteur (contrôle du ballon, passe)
 - à l'occupation de l'espace (placement, marquage, démarquage).

Ces compétences doivent permettre, dans le cadre d'un jeu à effectif réduit, en coopération avec les partenaires, de mettre en difficulté l'équipe adverse et de valoriser un jeu vers le but.

VI. Compétences spécifiques : « Ce qu'il y a à faire ».

① Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable (conservation et progression du ballon).

👉 **Compétence principale :** Ne pas perdre la balle pour l'amener dans la zone de marque.

Objets à prendre en compte pour décider	Techniques d'action sur la balle	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Pour le porteur de balle :</u> <ul style="list-style-type: none"> - le couloir de jeu direct (s'orienter face à la cible adverse), - l'occupation du couloir de jeu direct par les adversaires, - le (ou les) partenaire(s) démarqué(s) vers la cible et à distance de passe, - la distance de marque du défenseur (agir avant d'être pressé). ● <u>Pour le non-porteur :</u> <ul style="list-style-type: none"> - l'espace libre en avant du porteur déjà occupé par un partenaire : se déplacer ailleurs pour proposer une autre solution, - l'action du porteur dans le couloir de jeu direct : ne pas l'encombrer si le porteur avance vers la cible. 	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Pour la transporter seul vers la cible (conduite de balle, dribble) :</u> <ul style="list-style-type: none"> - pousser la balle vers l'avant avec des surfaces molles du pied (intérieur et extérieur du pied), - conserver le ballon dans les pieds (ballon proche du corps) pour pouvoir intervenir rapidement dessus : toucher souvent le ballon, - identifier la distance qui sépare de l'adversaire et de la cible (contrôle visuel fréquent). ● <u>Pour la transporter à plusieurs (passe) :</u> <ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle avec une grande surface (plat du pied) = précision, - diriger le pied d'appui vers le partenaire s'il est immobile ou en avant de lui s'il se déplace, - doser la puissance de la frappe, - le partenaire qui reçoit la balle la contrôle avec le plat du pied. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'agrandissement de l'espace de jeu et la dispersion des défenseurs, - Passer d'une représentation « avoir le ballon » à « faire avancer la balle vers la cible », - Le démarquage pour le non-porteur en avant de la balle et la nécessité de mise à distance de passe, vu du porteur, à l'écart des défenseurs, - L'appel de balle dans le champ visuel du porteur et le besoin de se faire oublier des défenseurs (appel corporel et non plus vocal), - La distance et la capacité de passe.

PRINCIPES D'ACTION

● Equipe : - Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échange → *Situation de référence, jeux à thème...*

● Porteur : - Protéger son ballon (faire corps-obstacle) → *jeu de duel 1X1, jeu du béré...*

- Tenir le ballon loin de l'adversaire et près de soi, gérer la distance dribbleur/adversaire → *jeux de conduite, jeu de l'épervier...*

- Choisir entre le tir (position favorable), la progression (pas d'adversaire proche) ou la passe (présence d'un adversaire, partenaire à distance de passe et démarquer) → *Situation de référence, jeux à thème...*

- Faire des passes rapides, tendues, non téléphonées : en dehors du volume défensif prévisible de son propre adversaire, à l'opposé du défenseur de son partenaire → *jeux de passes, passe à dix...*

● Non-porteur : - Se déplacer pour être à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur → *jeux de passes, passe à dix...*

② Compétences liées à l'action de marque.

↳ **Compétence principale** : Dans un espace proche du but (position favorable), seul ou poursuivi (faible pression temporelle), produire un tir cadré pour marquer un but.

Objets à prendre en compte pour décider	Techniques d'action sur la balle	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> - Sa position par rapport à la cible, - la présence proche ou non du défenseur pour tirer ou conserver, - l'espace de marque (contrôle visuel), - la position du gardien 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire les modalités permettant l'enchaînement de la conduite de balle au tir (pose du pied d'appui, équilibrage avec les bras), - prendre des informations sur la cible avant le tir (retour du regard sur le ballon lors de la frappe), - frapper la balle avec une surface dure du pied (coup de pied) = puissance. 	<ul style="list-style-type: none"> - La distance de la cible et la puissance du tir, - la direction du pied d'appui et la précision, - le temps de préparation et de déclenchement de tir et l'adresse, - l'équilibre et l'adresse.

PRINCIPES D'ACTION

● **Tireur** : - Etre à distance de tir par rapport à ses capacités de frappe (le plus près possible de la cible).

- Etre dans l'entonnoir de tir (le plus possible dans l'axe du but).

- Utiliser le coup de pied pour donner de la puissance à son tir.

- Orienter son pied d'appui vers la cible (la pointe du pied d'appui doit « regarder » le but).

→ *jeux de tirs (arrêtés, en mouvement, seul ou poursuivi)...*

③ Compétences liées à la récupération du ballon.

👉 **Compétence principale :** Récupérer le ballon (défenseur) en agissant sur le porteur de balle (pressing, harcèlement) et/ou sur les trajectoires du ballon (interception) + Empêcher le ballon de pénétrer dans son but (gardien de but) en utilisant ses mains et ses pieds.

Objets à prendre en compte pour décider	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> - Son placement par rapport à sa cible, aux adversaires, au ballon, - la zone où se trouve le ballon par rapport au terrain (proche ou loin de la cible) et à l'adversaire (proche ou loin du porteur), - la présence et le placement des autres partenaires, - la trajectoire du ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - La distance passeur-réceptionneur et le temps d'intervention disponible, - la récupération et le changement rapide de statut (contre attaque).

PRINCIPES D'ACTION

- **Equipe :**
 - Récupérer la balle le plus près possible du but adverse (pressing dès la perte du ballon sur le porteur).
 - Augmenter la densité numérique dans l'entre-jeu et dans la zone offensive.
 - Gêner la progression du ballon, anticiper les actions adverses.
 - Marquer tous les adversaires, réduire le nombre de receveur potentiel.

→ *Tous les jeux et situations avec opposition (jeux de type attaque-défense, situation de match...).*
- **Défenseur :**
 - Rechercher l'interception (d'une passe courte ou longue, d'un tir)
 - Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement), réduire l'espace de jeu de son adversaire direct.
 - Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses partenaires.

→ *Tous les jeux et situations avec opposition (jeux de type attaque-défense, situation de match...).*
- **Gardien de but :**
 - Etre constamment attentif (même quand le ballon est loin).
 - Avant le tir, réduire les surfaces de cible accessibles par des tirs tendues en se positionnant sur la ligne fictive ballon-centre du but, 1 à 2 m devant la ligne de but.
 - Déterminer rapidement le joueur-tireur (par sa posture, sa position).
 - Se positionner sur la trajectoire du ballon en privilégiant les bras et les mains pour intercepter le ballon.

④ Compétences liées à l'application du règlement.

👉 **Compétence principale :** Réagir à un règlement (règles communes établies au cours du cycle) et appliquer la sanction correspondante.

Objets à prendre en compte pour décider	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> - Le règlement de base permettant le déroulement du jeu : le début du jeu, les sorties du ballon, les contraintes principales (fautes et leurs sanctions) du joueur et du gardien de but, pas le hors jeu, - la terminologie et la gestuelle spécifique du football, - la reconnaissance des actions spécifiques et des fautes des joueurs sur le terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les actions observées sur le terrain et le règlement.

PRINCIPES D'ACTION

- Arbitre :
 - Connaître le règlement (déterminé en commun par les élèves et l'enseignant) et la terminologie correspondante.
 - Observer les actions des joueurs et le ballon.
 - Comparer ces actions avec le règlement.
 - Décider ou non d'interrompre le jeu (siffler) et appliquer les sanctions.
 - Utiliser la terminologie et la gestuelle spécifique pour expliquer ses décisions aux joueurs.

→ Autoarbitrage, co-arbitrage avec l'enseignant, arbitrage à plusieurs...

VII. Indicateurs de fin d'étape.

- Repères collectifs :
 - Le nombre de possessions de balle qui débouchent sur une action de tir (conservation active : nombre de possessions/nombre de tirs) augmente sensiblement.
 - Le score augmente même si l'adresse effective devant les buts est encore faible (efficacité aux tirs : nombre de tirs/nombre de but).
 - L'espace de jeu offensive relie les deux buts sur l'axe central mais reste encore très étroit.
- Repères individuels :
 - En attaque, l'élève exploite des alternatives simples dans le jeu de progression en appui (conduite de balle, dribble ou passe).
 - En défense, l'élève perçoit le sens de l'action défensive et recherche la récupération de balle.

DEUXIEME NIVEAU 5^{ème} – 4^{ème}
--

I. Conduite initiale des élèves.

- Sur le plan collectif : Les joueurs sont plus écartés les uns des autres et se déplacent dans un couloir central orienté selon l'axe "but-but". Le jeu est plus aéré et va vers l'avant. Le ballon progresse intentionnellement vers l'avant, mais est rapidement bloqué dans l'axe du but. Sur le plan défensif, les interventions sont individuelles et mal coordonnées.

- Sur le plan individuel : Le joueur perçoit la cible adverse à atteindre, il sait où est son "but". Il oriente son ballon vers le but adverse et cherche à éviter l'adversaire. Il se rapproche du ballon pour le recevoir ou l'intercepter. Lorsqu'il possède le ballon, il adresse le ballon dans une direction choisie et joue avec un ou plusieurs partenaires privilégiés. Il décentre fugitivement son regard du ballon.

↳ Problème d'utilisation des espaces sur le terrain par rapport aux placements défensif des adversaires (jeu en largeur et en profondeur) pour être plus efficace dans la conservation du ballon et la progression vers la cible adverse.

II. Objectifs à atteindre.

L'objectif est donc de savoir utiliser tous les espaces du terrain (espace profond, espace latéral) en fonction de la configuration adverse (placement défensif adverse).

Pour cela, les joueurs doivent se donner des places définies (pas forcément des rôles). Ils doivent utiliser un espace de jeu agrandi vers l'avant et les cotés : le ballon doit être conservé en attaque vers l'avant et sur les cotés du terrain (utilisation des espaces libres). Sur le plan défensif, des interventions collectives plus organisées doivent apparaître.

III. Compétences et connaissances générales.

Le football, comme activité support de l'EPS, permet de développer chez les élèves des compétences et des connaissances générales. En 5^{ème} – 4^{ème}, est privilégié, dans le cadre de la pratique et de l'enseignement du football, ce qui permet à l'élève :

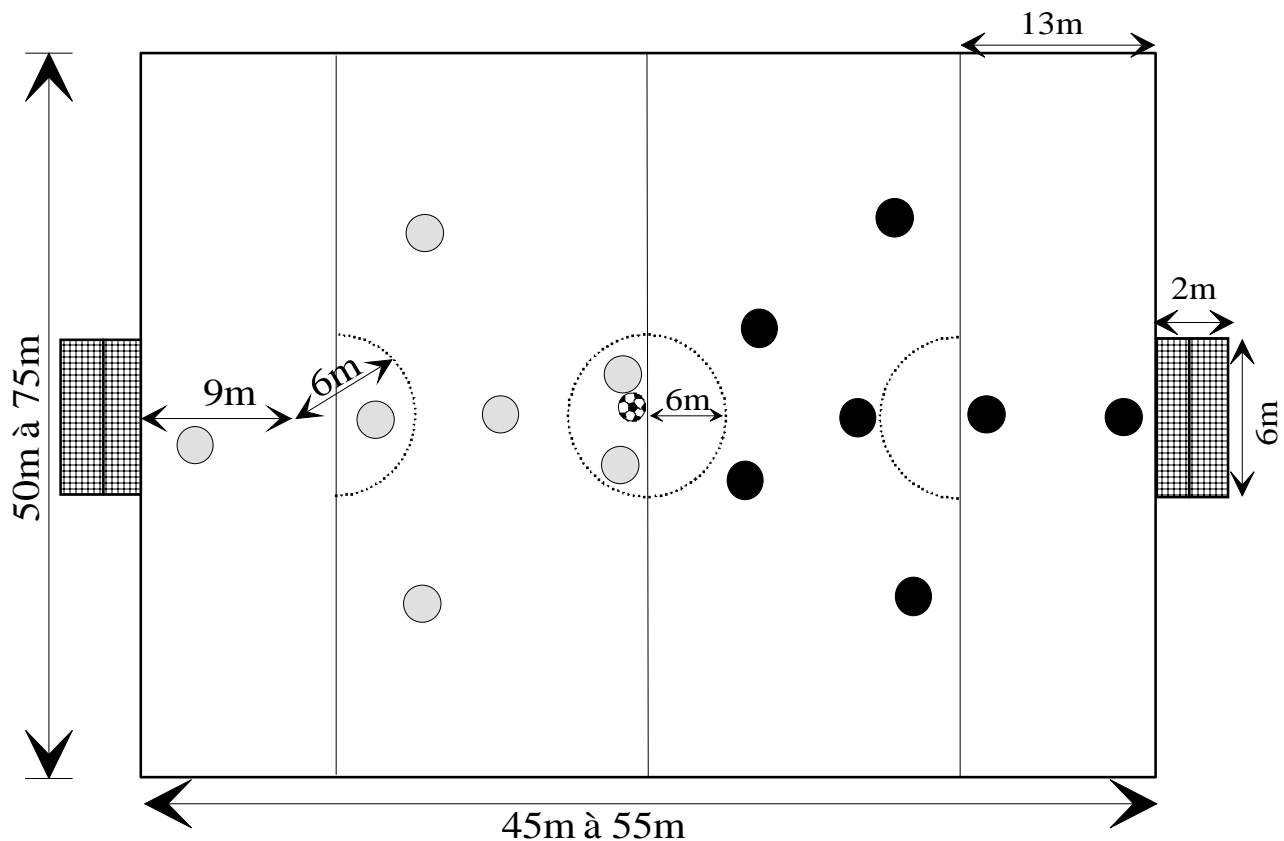
- au plan individuel de mettre en relation les informations éprouvées personnellement au cours de l'action et les informations externes apportées par les effets observables de la réalisation ; d'élaborer une stratégie personnelle d'apprentissage utilisant la connaissance du résultats ; d'apprécier et réguler ses possibilités et ses ressources au regard des actions à entreprendre ; de connaître les principes d'un échauffement et de les mettre en œuvre avec l'aide de l'enseignant

- au plan des relations à autrui d'élaborer en commun des stratégies d'actions collectives et des procédures d'entraide à l'apprentissage ; d'accepter différents rôles et responsabilités au sein du groupe (arbitre, entraîneur)

- en relation avec d'autres disciplines de se familiariser avec les règles d'hygiène de vie ; de comprendre les effets des apprentissages et de l'entraînement sur le développement corporel ; de participer activement à la vie associative sportive ou culturelle de la classe et de l'établissement.

IV. Situation de référence et condition de réalisation.**Match en (6+1) contre (6+1)**

sur un ½ terrain à 11 (terrain de foot à 7), avec cible réduite (2mX6m). Rapport de force équilibré. Règles essentielles avec règle du hors jeu dans la zone des 13 m.



Observation outillée : - nombre de possessions
- nombre de tirs
- nombre de buts.

Autres observations libres : progression du ballon, nombre de passes par possession.

V. Compétences propres à différents groupes d'activités.

- Occuper les rôles nécessaires à la continuité et à la discontinuité du jeu :
 - en attaque : porteur de balle (passeur, tireur, éventuellement dribbleur), non porteur de balle (appui, soutien, relais)
 - en défense : interception, gêne, harcèlement...

- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire :
 - exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie)
 - occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense
 - se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires
 - identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide ou le passage à un jeu placé
 - enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon ou de remplacement défensif.

- Maîtriser les solutions nécessaires pour :
 - utiliser des espaces permettant d'agir en attaque et en défense
 - agir sur le déplacement de la balle en attaque et en défense
 - pouvoir atteindre la cible.
- Appliquer et faire appliquer dans le jeu un règlement adapté.

Ces compétences doivent permettre de s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque placée. L'élève doit pouvoir mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu.

VI. Compétences spécifiques : « Ce qu'il y a à faire ».

① Compétences liées à l'accès à l'espace de marque favorable (conservation et progression du ballon).

👉 **Compétence principale :** Choisir les actions pertinentes en fonction de la configuration du jeu :

- Jeu rapide en progression directe (défense non placée avec un seul rideau défensif élargi) : prendre de vitesse l'adversaire, seul ou avec l'aide de ses partenaires pour dépasser le rideau défensif et déclencher un tir.
- Jeu placé en progression indirecte (défense placée avec plusieurs rideaux défensifs dans la profondeur) : rapprocher la balle du but, avec l'aide de ses partenaires en évitant ou en contournant la défense, pour déclencher un tir.

Objets à prendre en compte pour décider	Techniques d'action sur la balle	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Pour le porteur de balle :</u> <ul style="list-style-type: none"> - les possibilités de progression selon la nature du bloc défensif : adopter une attitude orientée vers la cible, - les alternatives perçues au cours de l'action : espace de jeu direct libre ou libéré → jeu direct en passe ou en conduite de balle / espace de jeu direct encombré → jeu de contournement en relais (utilisation des espaces libres, notamment sur les cotés) ou jeu direct en 1/1 (dribble) près de la cible. ● <u>Pour le non-porteur :</u> <ul style="list-style-type: none"> - sa position par rapport au ballon, à la cible et aux adversaires, - les espaces libres ou libérés : action de démarquage simple, - l'action du porteur : ne pas rentrer dans son couloir de jeu, - la posture et l'orientation du porteur : porter un soutien si le porteur pivote dos à la cible. 	<ul style="list-style-type: none"> ● <u>Pour la recevoir :</u> <ul style="list-style-type: none"> - se démarquer : agrandir le triangle porteur/adversaire direct/soi-même par un changement de rythme, - appel de balle signifiant. ● <u>Pour la transporter à plusieurs :</u> <ul style="list-style-type: none"> - maîtriser les modalités de la passe (contenu 6^{ème}) avec de plus en plus de pression temporelle (adversaire), - passer à un joueur en mouvement, - enchaîner contrôle-passe en mouvement (passe instantanée). ● <u>Pour la transporter seul :</u> <ul style="list-style-type: none"> - protéger son ballon (corps-obstacle), - dissocier le regard en alternance : ballon, configuration du jeu, - enchaîner une passe en mouvement après un dribble. 	<ul style="list-style-type: none"> - La nature du bloc défensif et le mode de jeu le plus approprié, - la réduction du nombre d'échanges et la prise de vitesse de l'adversaire, - l'agrandissement de l'espace de jeu et la dispersion de défenseurs, - l'orientation du porteur et l'aide à assurer, - le jeu en mouvement et les espaces libres ou libérés, - les possibilités techniques du porteur et les forces de l'adversaire direct dans le duel 1/1.

PRINCIPES D'ACTION

⊗ **Jeu rapide en progression directe**

- Equipe :
 - Réduire le nombre d'échanges pour accéder rapidement à la zone de marque.
 - Limiter le nombre de touches de balles.
 - Réduire le temps pour amener le ballon dans la zone de marque et tirer.
 - Varier les rythmes et l'intensité des déplacements.
- Porteur :
 - Quand l'espace est libre, 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.

- Non-porteur :
 - Etre en mouvement.
 - Faire des appels de balle avec un changement de rythme.
 - Recevoir le ballon en mouvement.

⊗ **Jeu placé en progression indirecte**

- Equipe :
 - 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.
- Porteur :
 - Fixer l'adversaire pour libérer des partenaires. Renverser le jeu.
 - Utiliser les espaces non occupés par les adversaires.
- Non-porteur :
 - Se déplacer : en s'écartant des adversaires, dans les intervalles, dans le dos des adversaires.
 - Utiliser la vitesse et les avantages temporels (avance temporelle...).

→ *Situations et matchs à thème variés. (Voir exemple en annexe).*

② Compétences liées à l'action de marque.

➡ **Compétence principale :** Déclencher un tir du pied (tir ou reprise) ou de la tête malgré la présence proche d'un défenseur.

Objets à prendre en compte pour décider	Techniques d'action sur la balle	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> - La pression défensive, - la trajectoire de balle (aérienne ou à terre), - sa propre orientation et son équilibre, - son placement et ses possibilités physiques (puissance, détente), - la position du gardien. 	<ul style="list-style-type: none"> - Orienter ses appuis vers la cible (pied d'appui et corps vers le but), - se concentrer très tôt sur la trajectoire du ballon, - utiliser les bras pour conserver son équilibre, - frapper la balle avec une surface dure (coup de pied ou os frontal) = puissance, - frapper la balle avec une grande surface (plat du pied) = précision et sécurité. 	<ul style="list-style-type: none"> - La pression défensive et la non-tentative de tir, - l'orientation, l'équilibre des appuis et l'efficacité du tir (puissance et précision), - la trajectoire du ballon et la surface de frappe utiliser (tête ou pied)

↓ ↓ ↓

PRINCIPES D'ACTION

● Tireur : - Les principes de 6^{ème} restent valables.

- Se défaire du marquage en arrivant en mouvement vers la cible et en changeant de rythme et de directions (tromper son adversaire direct).

- Utiliser une surface de frappe appropriée à la trajectoire du ballon et à son intention : plat du pied (intérieur) pour produire une frappe précise (cible proche, espace libre laissé par le gardien) et sure (trajectoire du ballon difficile à appréhender) ; coup de pied (dessus du pied) pour produire une frappe puissante (cible lointaine, gardien bouchant l'angle) ; tête pour frapper des ballons aériens.

- Lors d'une frappe avec la tête : toucher le ballon avec l'os frontal (pas le dessus de la tête), être orienté vers la cible lors du contact (tête et regard vers le but), conserver les yeux ouverts, utiliser les bras pour s'équilibrer lors du saut.

→ *Situations et matchs à thème (voir annexe).*

③ Compétences liées à la récupération du ballon.

↳ **Compétence principale :** Défendre sa cible et s'opposer à la progression des adversaires, afin de récupérer le ballon sans avoir pris de but.

Objets à prendre en compte pour décider	Mises en relation à établir
<ul style="list-style-type: none"> - Son placement par rapport à sa cible, aux adversaires, au ballon, - la zone où se trouve le ballon par rapport au terrain (proche ou loin de la cible) et à l'adversaire (proche ou loin du porteur), - le code commun explicite au sein de la défense (place et rôle de chacun), - le système de jeu adverse, - la présence et le placement des autres partenaires, - la trajectoire du ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> - La distance passeur-réceptionneur et le temps d'intervention disponible, - les différents types de défense (rideaux, pressing, groupé) et le type d'intervention des défenseurs (pressing, remplacement), - la récupération et le changement rapide de statut (contre attaque, continuité du jeu).

PRINCIPES D'ACTION

⊗ **Défendre la cible :**

- Equipe :
 - Posséder le maximum de joueurs entre la balle et son but.
 - Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but.
 - S'organiser en ligne de forces et organiser la suppléance.
 - Renvoyer l'attaque à la périphérie, écarter le ballon, maintenir l'attaque hors de portée de la cible.
- Défenseur :
 - Ne pas se faire « consommer » inutilement (ne pas se jeter).
 - Couvrir ses partenaires
 - Empêcher le tir.
 - Se replier rapidement en regardant le ballon pour reconstituer les lignes de forces défensives.

⊗ **S'opposer à la progression des adversaires en réduisant l'espace et les incertitudes au sein de la défense :**

- Equipe :
 - Se répartir de façon optimale sur le terrain, limiter les espaces libres.
 - Avoir un code commun explicite au sein de la défense, un joueur coordonne la défense.
 - Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la réception.
 - Modifier rapidement son dispositif défensif pour s'adapter au jeu (permutations...).
 - Définir les rôles de chacun sur les phases statiques.
- Défenseur :
 - Repérer, jauger et surveiller son adversaire direct.
 - Réduire l'espace de jeu de son adversaire direct.
 - Rester en barrage.
 - Peser sur la conduite de l'attaquant grâce à son placement et ses déplacements.
 - S'en tenir à son rôle et à sa tâche.

④ Compétences liées à l'application du règlement.

👉 **Compétence principale :** Réagir à un règlement (règles communes établies au cours du cycle) et appliquer la sanction correspondante.

Objets à prendre en compte pour décider	Mises en relation à établir
- Le règlement de base permettant le déroulement du jeu : le début du jeu, les sorties du ballon, les contraintes principales (fautes et leurs sanctions) du joueur et du gardien de but, règle du hors jeu, - la terminologie et la gestuelle spécifique du football, - la reconnaissance des actions spécifiques et des fautes des joueurs sur le terrain.	- Les actions observées sur le terrain et le règlement.

PRINCIPES D'ACTION

- Arbitre :
 - Connaître le règlement (déterminé en commun par les élèves et l'enseignant) et la terminologie correspondante.
 - Observer les actions des joueurs et le ballon.
 - Comparer ces actions avec le règlement.
 - Décider ou non d'interrompre le jeu (siffler) et appliquer les sanctions.
 - Utiliser la terminologie et la gestuelle spécifique pour expliquer ses décisions aux joueurs.
- Autoarbitrage, co-arbitrage avec l'enseignant, arbitrage à plusieurs...

VII. Indicateurs de fin d'étape.

- Repères collectifs :
 - En fonction des choix de jeu, le temps d'attaque (nombre de passes nécessaires à l'atteinte de la zone de marque) diminue (jeu rapide) ou augmente (jeu placé).
 - Dans tous les cas, le nombre de ballon perdu aléatoirement diminue : passage d'un jeu en réaction à un jeu en « intentions » (des choix collectifs et individuels guident les joueurs).
 - L'espace de jeu s'élargit : le nombre de ballon et de joueurs passant sur les cotés augmente.

Remarque : les indices quantitatifs (possessions, tirs, buts, conservation active) ne changent guère par rapport au niveau 1. Cela s'explique par l'évolution du rapport de force, de la vitesse d'exécution souvent perturbante et des complexités nouvelles déployées dans le jeu.
- Repères individuels :
 - L'élève quitte de plus en plus le ballon du regard pour prendre des informations
 - Il prévoit et organise mieux ses actions et fait un choix par rapport aux partenaires et aux adversaires (occupation d'espaces libres, appels de balle...).
 - Il enchaîne des actions maîtrisées (conduite, contrôle, passe, tir...).

PROPOSITION POUR L'EVALUATION
--

Avertissement : Cette proposition et d'autres devront être discutées par l'équipe pédagogique, pour élaborer un projet collectif d'évaluation, en attendant de nouvelles instructions officielles en ce qui concerne le Brevet National des Collèges.

⊗ RESPECTER (4 points)

Critères :

- Respect des règles de fonctionnement du cours d'EPS : avoir sa tenue, respecter les horaires, respecter les procédures lors d'une absence (présentation du carnet, du certificat médical...), d'un passage à l'infirmerie, d'une sortie exceptionnelle du cours (toilettes : demander à l'enseignant)...
- Respect des autres : avoir un comportement correct en cours (avec l'enseignant, les autres élèves, les gardiens,...).
- Respect des consignes données par l'enseignant.
- Participation, investissement et progrès lors du cycle.

↪ Evaluation du comportement et de l'attitude de l'élève en cours (avant, pendant et après la séance).

⊗ ORGANISER – GERER (4 points)

Critères :

- Participation et efficacité lors de l'installation et du rangement du matériel.
- Participation et attitude lors d'un travail en autonomie (échauffement, étirements, atelier, récupération,...non-dirigés par l'enseignant).
- Capacité à organiser et à gérer un ou plusieurs autres élèves (participation à l'organisation et à la mise en place d'un tournoi, gestion d'une équipe, gestion d'un groupe lors de l'échauffement ou des étirements,...).
- Capacité à observer avec une fiche d'observation (bonne tenue de la fiche, exactitude des observations, utilisation des observations).

↪ Evaluation de la capacité de l'élève à travailler seul et à faire travailler d'autres personnes (« autonomie »).

⊗ REALISER (12 points)**① Performance (4 points)**

↪ Notation collective par équipe (équipes équilibrées) en fonction de la place de l'équipe sur un tournoi : 1^{er} = 4pts ; 2^{ème} = 3pts ; 3^{ème} = 2pts ; 4^{ème} = 1pt.

② Maîtrise (8 points)

↳ Observation individuelle critériée lors d'un ou plusieurs matchs sur les 3 rôles : porteur, non porteur et défenseur.

Critères pour le niveau 1 :

Points par rôle	Porteur	Non porteur	Défenseur
0 point	Touche rarement le ballon	Ne participe pas au jeu (fuit le ballon et le porteur)	Ne participe pas au jeu (fuit le ballon, s'isole dans un coin)
1 point	Touche souvent le ballon, mais le perd souvent	Appelle le ballon mais sans être démarquer (pas de déplacement, loin du porteur, marquer par un défenseur)	Essai d'intercepter le ballon, mais sans efficacité (cours après le ballon)
2 points	Participe à la conservation et à la progression du ballon (ne perd la balle)	Fait des appels de balle en se démarquant vers l'avant (à distance de passe, vu du porteur,...)	Se déplace pour gêner le porteur de balle
3 points	Participe à la mise en danger de l'adversaire (tir sur la cible)	-	Harcèle le porteur et intercepte le ballon avec efficacité

Critères pour le niveau 2 :

Points par rôle	Porteur	Non porteur	Défenseur
0 point	Touche rarement le ballon	Ne participe pas au jeu (fuit le ballon et le porteur)	Ne participe pas au jeu (fuit le ballon, s'isole dans un coin)
1 point	Perd souvent le ballon à cause de mauvais choix (dribble au lieu de passe, passe au lieu de tir...)	Fait des appels mais qui ne sont pas accessibles pour le porteur	Suit le ballon sans se préoccuper de sa place ou de son rôle au sein de la défense (ne se replie jamais)
2 points	Effectue les bons choix, mais sans efficacité (mauvaise passe, tir non cadré,...)	Fait des appels vers l'avant, mais n'aide jamais le porteur en appui ou en soutien	Tient efficacement sa place et son rôle (se replie à la perte du ballon, marque un adversaire,...)
3 points	Effectue avec efficacité les choix entre tirer, progresser ou passer	Fait des appels de balle, reçoit la balle en mouvement, aide le porteur (soutien, appui)	-