

Foot à l'école primaire : du jeu, et encore du jeu...

Pour jouer au foot, il faut être adroit avec la balle. Mais doit-on d'abord faire des exercices de manipulation avant de pouvoir jouer ? Proposition d'un jeu qui allie les deux objectifs. Cette proposition de **Patrick Marle**, parue dans le **Contrepied n°26**, est adaptée ici pour l'école primaire (cycle 2 et 3).

Durée du cycle : environ 12 séances de 1h.

Lorsque l'on propose aux élèves un jeu de foot « classique », y compris à faible effectif (3 contre 3), il y a très peu de buts marqués. La balle passe d'une équipe à l'autre mais sans être véritablement maîtrisée (étape *foot ping-pong*). Parfois même, les élèves ne savent pas dans quel but tirer. La cible n'est pas construite. Ils tapent plus dans la balle qu'ils ne la conduisent. Ils s'en séparent quand ils ne peuvent plus faire autrement. Comme ils ont besoin d'être face à face pour se faire des passes, ils reçoivent en étant devant le porteur de balle (PB), le temps qu'ils se retournent, il est trop tard, ils se font prendre le ballon. Il y a donc énormément de pertes de balle.

Quand on leur demande à la fin du jeu : *Pourquoi ne marquez-vous pas plus de buts, comment faire pour en marquer plus ?* Ils répondent : *faire des tirs de loin, dribbler les défenseurs*. Ils n'ont pas vraiment de solutions.

L'objectif de cycle va donc d'abord la construction de la cible, ce qui suppose de savoir conduire la balle, s'orienter vers la cible...Ils vont l'apprendre dans le jeu.

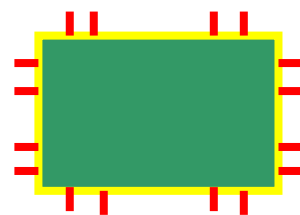
Première étape : Multi-buts – 3 ou 4 séances.

Situation :

- Matches 3 contre 3, 5 minutes, un tournoi, toutes les équipes se rencontrent.
- Les élèves s'auto-arbitrent.
- Un demi-terrain de hand-ball en largeur
- 8 cibles de 1.50m environ (deux pour chaque côté).
On peut attaquer toutes les cibles et les défendre toutes.

Des règles minimales :

- Jeu au pied. Interdiction de toucher le ballon avec la main.
- **Important** : le ballon est un peu dégonflé pour qu'il rebondisse moins et soit plus facilement contrôlable au pied.



Pourquoi 8 cibles ?

8 cibles offrent la possibilité d'aller tirer à la cible souvent. Les élèves ne sont pas obligés de se retourner pour aller dans la cible opposée, il y en a pratiquement toujours une dans leur champ de vision. Les problèmes de manipulation sont minimisés pour valoriser la construction de la cible.

Pour équilibrer l'attaque et la défense, la remise en jeu se fait sur la ligne près de la cible qui vient d'être attaquée. Les défenseurs doivent être à 3-4 mètres du ballon pour permettre la remise en jeu.

En contrepartie, la cible qui vient d'être attaquée est neutre pour l'attaque suivante. Cela évite qu'un partenaire du PB se mette devant le PB (à 2m) et tire à nouveau dans la même cible. Cela oblige à regarder ailleurs et oriente le jeu vers une autre cible.

Critère de réussite : marquer 3 buts en 5 minutes

Ce que font les élèves :

La règle de la main est parfois difficile à respecter lors de la 1^{ère} séance. Les élèves sont centrés uniquement sur le respect du règlement.

Chaque fois qu'un élève entre en possession du ballon, il tente un tir en direction d'une cible. L'atteinte de la cible est le plus souvent due au hasard : les nombreuses imprécisions font que parfois ce n'est pas la cible visée qui est atteinte mais une autre. Au départ, ils se débarrassent du ballon et au fur et à mesure, ils vont tenter de réduire l'incertitude en se rapprochant des cibles (réduction de la distance ballon – cible) par un début de conduite de balle (je pousse la balle devant moi et je la rattrape) pour le plus souvent la porter jusque dans la cible.

Dès que le règlement est intégré (1 à 2 séances). Discussion :

Combien a-t-on marqué de buts ? Marque-t-on beaucoup de buts ?

Pourquoi ? *Parce qu'il y a beaucoup de cibles et partout sur le terrain.*

Comment avez-vous fait pour marquer ? *Chaque fois qu'on récupère la balle, on tire.*

Peu disent qu'ils ont conduit la balle et il y a beaucoup de déchets. Que faire ? *Se rapprocher plus de la cible.*

A cette étape, ces réponses conviennent, l'objectif est qu'ils se dirigent vers une cible dès qu'ils entrent en possession du ballon.

Cette situation est proposée 3 ou 4 séances, tant que le nombre de buts marqués en 5 minutes de jeu est inférieur à 3. (1 but toutes les 2 minutes est un repère pour des CM).

Repères pour l'enseignant-e : la situation fonctionne bien quand :

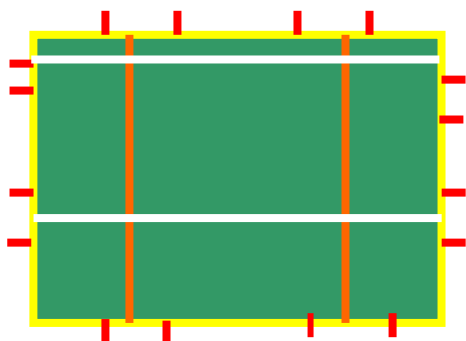
- le PB se dirige vers une cible libre dès qu'il prend la balle
- le Partenaire du PB ne vient pas prendre la balle de son partenaire, ne vient plus le gêner
- les défenseurs se mettent entre le PB et une des cibles.

Remarque importante : **Il ne faut pas s'attendre à ce qu'ils se fassent des passes.** C'est trop tôt, ils-elles en sont incapables ; le jeu est essentiellement individuel. Lorsqu'il y a passe, c'est involontaire.

A 3 seulement par équipe, ils-elles sont obligatoirement concerné-e-s. Certains élèves débrouillés disent, *ce n'est pas du vrai foot, comme au club*, mais ils ont souvent la balle, ils marquent souvent des buts, alors tout va bien !

Etape 2 : Multi-buts avec zone – 2 ou 3 séances.

Quand ils marquent 3 ou 4 buts en 5 minutes, on propose une contrainte supplémentaire : on ne peut tirer que si on est à 3 ou 4 m de la cible. Il faut donc conduire la balle pour entrer dans les zones de marque.



Zones délimitées par les lignes existantes ou marquées à la craie. Pas de plots. Ex : cible sur les lignes du terrain de hand-ball, zone entre ligne du terrain de hand-ball jaune et ligne du terrain de basket orange ou ligne de terrain de volley-ball blanche

Ce que font les élèves

On commence à voir un jeu de passes et de conduites de balle, mais au départ, peu de passes intentionnelles. Elles sont fortuites (une balle perdue arrive dans les pieds du Partenaire du PB), contraintes (ne peut pas faire autrement sinon il perd la balle) et parfois volontaires.

Les discussions vont porter sur :

Peut-être pouvez-vous utiliser plus votre partenaire pour marquer plus de buts ?

Ils font des plans avant de jouer : *je vais me placer devant la cible libre, tu me lanceras la balle. A la fin du match : le PB ne m'a pas lancé la balle, pourtant j'étais tout seul ...C'est toujours la faute de l'autre !*

Certaines réussites sont pour eux des moments de déclic.

Exemple : la répétition d'une même action 2 ou 3 fois consécutivement, avec l'atteinte de la cible. Evidemment, si l'enseignant-e est là au moment de l'action qui fonctionne, c'est mieux, mais comme ils ont discuté avant, ils sont plus attentifs à ce qui se passe sur le terrain et peuvent s'en rendre compte eux-mêmes.

L'enseignant-e peut suivre 2 ou 3 groupes par séance (observation et écoute de leur débat post-match à partir des résultats chiffrés : le nombre de buts marqués). On peut bien évidemment en discuter en classe.

Beaucoup de jeu, et des questions pour analyser son jeu

Les élèves doivent jouer un maximum de temps, entre 30 et 40 mn par séance. Leur discussion ne dure pas plus de 2 mn avant chaque match.

Demander : *Qu'est-ce que vous avez décidé ?* On garde l'idée qui émerge (*pour se rapprocher de la cible, il faut ...*) et on y va. A la fin du match : *Qu'est-ce qui a marché, pas marché ...*toujours avec le même critère : plus de buts/ moins de buts.

La situation avec la zone peut durer 2 ou 3 séances.

Des contraintes supplémentaires sont données si :

- Si les défenseurs se placent en piquet devant la zone : l'attaquant PB qui rentre dans la zone devient intouchable.
Cela incite le PB à rechercher cette entrée en zone de marque (donc à conduire la balle puisqu'il est protégé dans la zone).
- S'ils réussissent à mettre 4 buts en 5 mn : pour que le but soit valide, il faut porter la balle jusque derrière la ligne et l'arrêter avec le pied (jeu du 'stop Ball').
Comme il est très difficile d'arrêter la balle avec le pied juste derrière la ligne, une étape intermédiaire est de franchir la ligne balle au pied, en passant dans les cibles, sans obligatoirement stopper la balle. Cela oblige les élèves à être attentifs et précis dans le contrôle du ballon lors de la conduite.
- Ensuite, l'arrêt du ballon pose de nouveaux problèmes aux élèves ; des problèmes techniques puisque qu'il faut pouvoir contrôler le ballon mais aussi moteurs, en particulier sur le plan de l'équilibre (1 appui au sol – 1 appui sur le ballon).

Troisième étape : Jeu à 4 cibles

Jeu proposé quand les élèves arrivent à marquer 4 à 5 buts en 5 minutes régulièrement
C'est plus difficile pour les attaquants car ils sont obligés de s'orienter vers une des cibles et repérer la cible libre.
Cela demande plus de réflexion, plus de compréhension.



Ce que font les élèves

Le nombre de buts va diminuer dans un premier temps parce que les élèves sont obligés de reconstruire d'autres repères.

Exemple : le changement de direction ; *j'avais 2 défenseurs sur moi et au dernier moment, j'ai changé de cible.*

Les échanges vont augmenter, par obligation, avec plus ou moins de réussite. Il n'y a pas encore vraiment de collectif. Il y a beaucoup de succession de jeu à 2 et non une stratégie commune décidée à l'avance.

Ce qu'il y a apprendre

L'élève qui entre en possession du ballon doit repérer très rapidement si le couloir de jeu direct vers la cible est libre (axe ballon – cible) ou non. Dans le premier cas, il doit profiter de son avantage sur un ou des défenseurs en poursuite. Dans le deuxième cas, un ou des défenseurs sont en barrage et il doit alors changer de direction.

Cette observation est essentielle dans la formation d'un joueur de sport collectif : l'information sur le positionnement des adversaires et la distance ballon – cible au moment de la récupération du ballon est déterminante. Il paraît donc indispensable d'orienter l'observation des élèves sur ce point précis au cours du cycle.

Les débats d'après match permettent de dédramatiser.

Faire un drame en sport collectif parce qu'on a raté un but ou parce que l'on a pris un but est très courant ! Beaucoup de discussions stériles et inutiles, en tout cas. Or, lors d'une rencontre de sport collectif, les joueurs font des choix, et pas toujours le meilleur.

Je leur dis : *Lorsque vous tentez, 2 possibilités : soit vous échouez, soit vous réussissez. Si vous échouez, pas la peine d'en faire une maladie, vous recommencez ou vous tentez autre chose ;* il n'y a rien de grave lorsque l'on perd le ballon ou lorsque l'on prend un but !

Pour évoluer, jeu avec 4 cibles – 2 gardiens¹

4 contre 4 (1 gardien + 3 joueurs)

Terrain de 28m sur 30 m, 4 cibles de 2 à 3 m

Le gardien défend 2 cibles (zone de marque délimitée de 5 ou 6 m)



¹ Pour le détail de la situation, voir http://www.epsetsociete.fr/IMG/pdf/rapport_etape_foot.pdf

Ce que l'on attend des élèves en fin de cycle

Qu'il ou elle réalise 2 ou 3 fois minimum en 5 minutes, l'une ou l'autre des actions suivantes :

- tir et ou but marqué
- passe en avant à un partenaire,
- progresser individuellement en direction de la cible sur plus de 5 m.

Si les équipes sont équilibrées, les joueurs sont obligés de jouer avec leurs partenaires de façon plus ou moins volontaire.

Conclusion

Dans le cadre scolaire (temps limité), l'apprentissage par le jeu semble être plus efficace qu'un apprentissage axé sur les gestes techniques.

Offrir aux élèves de manipuler le ballon dans une situation réelle (présence d'adversaires, présence de partenaires, cibles à atteindre) et réversible, c'est d'une part donner du sens à leur activité (motivation et intérêt constant tout au long du cycle) et d'autre part permettre surtout aux élèves les plus en difficulté de réussir comme les autres (ce qui n'est pas le cas lors de séances techniques).