

«Quand rien ne manque, il manque quelque chose qui n'est rien. Manque donc presque rien. Il ne manque que l'essentiel». Vladimir Jankélévitch

Alain Buono¹ part d'un principe qui paraît simple : c'est en jouant que l'on apprend. Les jeux de compétition réglée qu'il propose sont construits à partir de ce qui est essentiel au football, à partir de ce que font les joueurs et joueuses pour les inciter à se transformer, progresser tout en explorant, tâtonnant, en jouant.

Des jeux pour apprendre

Tout commence par le jeu, la rencontre, le match, quels que soient le niveau et l'âge des joueurs. Je valorise donc des jeux de *compétition réglée* avec des contraintes progressives (évolution des règles), contraintes que je souhaite libératoires pour la découverte de réponses nouvelles aux problèmes posés dans le jeu, par le jeu.

Je tente de faire en sorte que tous les enfants jouent d'emblée, à un jeu de football « authentique », où existe simultanément tout ce qui est essentiel à l'activité et qu'ils continuent de jouer !

Les règles sont construites et évoluent à partir de ce que font les joueuses, les joueurs.

Que font les débutant-e-s ?

Les débutants et débutantes, quel que soit leur âge, présentent d'emblée les mêmes caractéristiques. Leurs centrations évoluent :

- Moi – ballon : au tout début, seul le ballon est significatif.
- Moi – ballon – but : certain-e-s sont attiré-e-s par le but adverse ; d'autres se placent près de leur propre but.
- Moi – ballon – but – adversaire : l'adversaire devient peu à peu un obstacle reconnu.
- Moi – ballon – adversaire – partenaires : le partenaire, qui au début tentait même de me prendre le ballon, tant ce ballon était si important, devient le « moi ailleurs » libre de mouvements, plus proche du but adverse, relais possible afin de ne pas perdre le ballon (*soutien*) ou relais possible pour progresser vers le but adverse (*appui*).

Ces centrations successives peuvent tarder à évoluer, à se coordonner, alors je tente d'intervenir.

Le jeu de la suite

Le thème du jeu est centré sur le *démarquage coordonné*².

On parle toujours de la grappe de débutant-e-s. Elle est « normale » puisque le seul signal significatif pour eux est le ballon ! De nombreux intervenants, pour éviter cela, enferment les joueurs dans des zones, ils jouent alors comme au baby-foot : les joueurs sont placés et organisés de manière fixe (4-4-2 ou 4-3-3) ou comme l'équipe de France de temps en temps !

Je propose le jeu de la suite pour imposer d'emblée une autre centration que le seul ballon et permettre aux joueurs d'aller vers la prise en compte, la découverte du but adverse et du/des partenaires.

Ce jeu s'adresse à toutes les joueuses et tous les joueurs quel que soit leur âge (de 8 ans à 88 ans !) qui stagnent dans des zones qui leur sont imparties.

Les conditions (taille du terrain et nombre de joueurs) peuvent varier. Mais prenons un exemple : 7c7 dont le gardien, terrain de la taille d'un terrain de hand-ball ou un demi-terrain de football.

Les 6 joueurs de champ numérotés de 1 à 6.

But du jeu : marquer plus de buts que l'adversaire.

Règle : tous les joueurs peuvent tirer au but, mais le ballon doit circuler dans un ordre imposé (par exemple du joueur n°1 au joueur n°2, du 2 au

3..., du 6 au 1, etc.).

Donc le joueur n°1 donne toujours le ballon au joueur n°2 et reçoit toujours le ballon du joueur n°6. Idem pour les autres, évidemment !

Les joueurs, motivés par l'enjeu :

marquer plus de buts que les adversaires, ne peuvent plus être seulement centrés sur le ballon. Ils sont contraints de devenir attentifs :

- aux placements/déplacements de celui qui doit leur passer le ballon
- aux placements/déplacements de celui à qui ils doivent passer le ballon
- pour eux-mêmes à la possibilité de marquer un but !
- et concernés par la récupération du ballon.

Cette coordination de centrations de mieux en mieux réussie met rapidement les joueurs, même débutant-e-s, dans des conduites de plus en plus adaptées, évoluées, efficaces.

Grâce au « jeu de la suite », les joueurs deviennent très compétent-e-s dans le *démarquage coordonné*, conduite de haut niveau !

Ce jeu convient bien, aussi aux joueurs plus ou moins aguerris car au fur et à mesure des progrès des uns et des autres, l'affrontement entre les deux équipes devient plus complexe et entraîne souvent de nouveaux progrès : le partenaire qui se démarque est de plus en plus rapidement repéré, de plus en plus rapidement pris en charge par son adversaire. Le joueur, la joueuse est obligé-e de prendre des décisions plus rapidement et de conduire la balle plus efficacement. Se déplacer plus vite, être plus clair-e, plus lucide et prendre des décisions

plus rapidement, voilà comment se concrétisent les progrès.

Une évolution possible quand la suite est réussie.

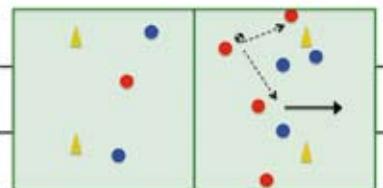
Pour prendre en compte l'alternative *jouer près/jouer loin*.

Alterner passe courte et passe longue : si le joueur n°1 fait une passe courte au n°2, celui-ci doit faire une passe longue au n°3 qui doit donc se démarquer loin, le n°4 doit se rapprocher du n°3 et ainsi de suite. Quand un joueur ne fait pas une passe longue alors qu'il, elle vient de recevoir une passe courte d'un-e partenaire proche, le ballon est automatiquement laissé à l'autre équipe. Cette règle peut être très facilement respectée en auto-arbitrage. Alors que ce jeu pourrait apparaître à première vue comme un jeu qui ne laisse aucune alternative et conduire à des comportements figés, ses règles au contraire, contraignent les joueurs à construire à la fois les postures qui permettent de réaliser des passes courtes et des passes longues, et à se placer/déplacer pour passer et recevoir le ballon dans les meilleures conditions. Ces règles les incitent à différencier, en expérimentant, en tâtonnant, en explorant, les mesures à prendre, à inventer pour envoyer le ballon loin ou près vers un partenaire, l'alternative *jouer près/jouer loin* étant une des composantes du progrès dans le jeu.

Le jeu des barrières

Nombre de joueurs en fonction de la taille du terrain.

2 barrières matérialisées par 2 plots chacune



But: marquer le plus de buts

Alternative pour les attaquants :

- soit contourner la barrière à gauche ou à droite avec une conduite de balle ou une passe

- soit tirer dans l'axe

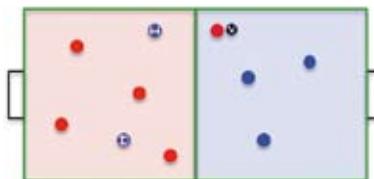
De façon consciente les joueurs choisissent entre une attaque au large utilisant la conduite du détour et une attaque directe. L'alternative créée de l'incertitude chez les défenseurs et confirme la possibilité de choisir pour les attaquants.

Le jeu du prisonnier

Le thème du jeu est centré sur *passer rapidement de l'attaque à la défense*.

But: marquer plus de buts

Quand les rouges récupèrent le ballon et repartent en attaque, dès qu'un joueur rouge a franchi la ligne médiane balle au pied, les joueurs bleus qui sont encore dans le terrain rouge ne peuvent plus jouer tant que le ballon n'est pas revenu dans le camp rouge.



Ce jeu favorise et accélère le repli défensif. Il stimule la prise de conscience des joueurs du moment où l'on passe en attaque ou en défense. Il permet de comprendre que toute action combine ET attaque ET défense, j'attaque mais j'anticipe sur une perte probable ou sur une perte effective, je défends mais j'essaie de récupérer le ballon ou j'anticipe si un-e partenaire le récupère. Bien sûr, il ne faut pas rester trop longtemps sur ce jeu car il n'est pas toujours opportun que tous les défenseurs regagnent leur terrain dès la perte de balle, il peut être très intéressant par exemple, selon ce qui est dit plus haut, qu'un défenseur « perde du temps » à regagner son camp parce qu'il a repéré une possibilité de récupérer le ballon.

Un jeu de tir qui ne comporte pas toutes les composantes d'un match

J'ose ce jeu car il permet de progresser techniquement.

En effet, du point de vue postural, les très débutant-e-s ressemblent à des marionnettes à peine ébauchées. On observe : les bras le long du corps, la tête fixe, les yeux fixes dans leurs orbites, les ceintures scapulaire et pelvienne dans le même plan, sans dissociation entre la tête et les ceintures...etc. et, donc leur action sur le ballon se fait avec beaucoup de raideur et dans leur « ligne de compatibilité », donc en faisant un pointu, droit devant eux.

- 2 joueurs avec un ballon chacun posé au sol, à la même distance du mur.
- Une ligne est tracée derrière eux.
- But du jeu : après avoir tiré contre le mur, mon ballon doit franchir la ligne

arrière sans que mon adversaire ne puisse l'intercepter et réciprocement.



Ce jeu contraint le joueur à se décentrer de son seul ballon, se placer afin de voir en même temps les 2 ballons. Cela augmente ses pouvoirs et sa compatibilité : il va rendre compatible pour lui une situation qui ne l'était pas au départ. Il coordonne 2 centrations (tirer et intercepter). La posture évolue avec des dissociations tête – tronc – ceinture scapulaire – ceinture pelvienne, la gestuelle évolue avec les bras qui commencent à jouer un rôle en se stabilisant pour maintenir la posture et l'équilibre. Remarque : ce jeu est plus facile à mettre en œuvre, au début, avec un joueur droitier qui tire avec le ballon de gauche et un joueur gaucher avec le ballon de droite.

Une éventuelle séance

- Un jeu de passe à 5 (ou à 10) sur un terrain non orienté (pas de cage, pas de but).

- Un jeu de passe à 5 (ou plus) sur un terrain orienté (avec but gardé). Il faut marquer plus de buts que l'équipe adverse en se faisant, avant chaque tir au but, un certain nombre imposé de passes successives. Il y a donc un but à attaquer (lorsque l'on a le ballon) et un but à défendre en tentant de récupérer le ballon.

- Le jeu de la suite : sur un terrain orienté (cage à attaquer et cage à défendre) se faire des passes dans un ordre absolu, avec le droit, pour chacun des joueurs de tirer au but quand l'occasion se présente. **◆ Alain Buono**

1. Voir le livre de Thierry Argomaniz et Alain Buono, *Progresser en jouant*, Publications FSGT, 2006.

2. Voir le tableau d'A. Buono qui formalise les actions/coordinations et alternatives en football. *C'est quoi le foot ?* Article publié p. 24.