



# D'une Forme de pratique scolaire à la conception d'une application numérique en Football

publié le 28/04/2019

## La FPS enrichie par le numérique

### *Descriptif :*

De la conception d'une forme de pratique scolaire autour d'un objet d'enseignement, à la mise en œuvre à l'aide d'une application numérique.

---

### **Objet d'enseignement (OE) et Forme de pratique scolaire (FPS) FOOTBALL**

Il sera question ici de la présentation d'une forme de pratique scolaire dans la PPSA Football ayant pour objet d'enseignement : "toutes et tous relayeurs pour progresser vers la zone de marque". Les valeurs portées par cette FPS sont l'égalité d'accès à l'OE par tous les élèves ainsi que l'apprentissage de la mixité en football. Sur le plan culturel, l'enjeu est de permettre à tous les élèves de vivre une tranche de vie de milieu de terrain relayeur, en étant capable de libérer le ballon rapidement dans le cœur du jeu, c'est à dire augmenter sa vitesse de transmission de balle (VTB) pour accéder à la zone de marque.

Pour ne pas subir les effets d'une "EPS malade de ses non choix" J-L Ubaldi, nous nous inscrivons dans les propositions du Cedreps en développant notre démarche autour d'un objet d'enseignement ce qui incombe de faire le "deuil" d'une partie de la PPSA en l'occurrence ici l'aspect défensif qui ne sera pas traité.

En effet, force est de constater que les comportements et conduites typiques "négatifs" véhiculés par la pratique du football même en milieu scolaire restent prégnants. Sans transformer la pratique sociale, l'individualisme et la valorisation de l'exploit individuel sont bien souvent dominateurs, ce qui conduit à une monopolisation du ballon par les uns et de l'inactivité balle aux pieds pour les autres. Cette dimension venant scléroser les valeurs d'entraide et de solidarité inhérente à cette pratique. Ainsi, la question des apprentissages pour tous et toutes dans la pratique scolaire du football est une vraie question qui nous anime depuis une dizaine d'année à l'enseigner sous différentes formes et avec différents types de publics scolaires.

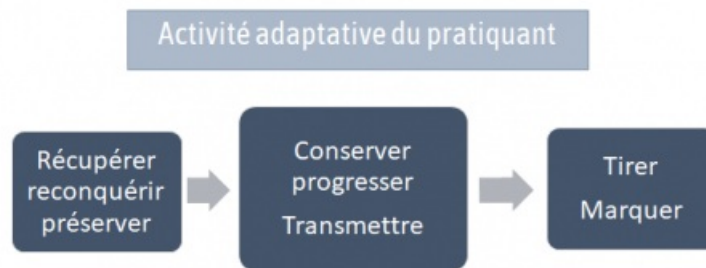
Dès lors, la notion de FPS issue des travaux du CEDREPS, présente une solution. Elle est à concevoir dans une articulation grande boucle représentée par la forme de pratique et la petite boucle qui s'articulent autour de situations d'apprentissages. C'est dans l'interaction grande boucle/petite boucle que se trouvent les apprentissages ciblés pour faire sens aux yeux des élèves (A. Coston).

Autrement dit, cadrée par des contraintes emblématiques, notre FPS vise un changement du rapport de tous et toutes avec la PPSA Football. L'analyse des résultats obtenus à l'aide l'application numérique lors des rencontres sera déterminante pour engager les élèves dans un processus d'apprentissage.

Nous souhaitons par cette démarche sortir du schéma "situation 1, situation 2, situation 3 et matchs si on a le temps" pour nous centrer sur l'OE dès que l'échauffement est réalisé par la mise en place de la FPS.

Les transformations visées au cours du cycle seront articulées en appui sur des fils rouges support de l'analyse pour les élèves. Ils seront détaillés ci-après.

Aussi pour construire notre démarche, nous avons dû nous centrer sur l'analyse de l'activité adaptative de l'élève afin de cibler notre objet d'enseignement.



**Le ciblage de l'OE a été réalisé au regard de la grille d'analyse suivante ciblée sur la conservation, la progression et la transmission du ballon :**

- intentions tactiques : conserver et progresser.
- actions d'information : s'informer visuellement avant de recevoir pour choisir.
- déplacements et échanges : rupture avec la conservation individuelle du ballon ou la fuite du rôle de porteur. Création d'un réseau de passes courtes pour progresser. Jeu à 2 à 3.
- équilibre et la posture appui unipodale : construction d'une régulation tonique efficace pour contrôler le ballon et le transmettre avec l'intérieur du pied.

En appui sur les travaux de **D Artus et G Chapelle CRDP Poitiers**, les choix réalisés sont les suivant :

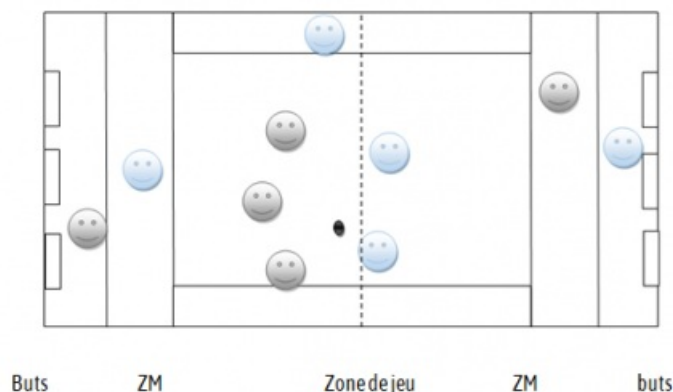
**OE : Tous et toutes relayeurs par une accélération de la VTB\* pour accéder à la zone de marque**

VTB\* : vitesse de transmission de balle M Dugrand .De la transparence à la complexité PUF.

VTB= NR/NC NR : ballons reçus, NC : nombres de contacts. VTB comprise entre 0 et 1.

**Contraintes emblématiques dans la tranche de vie de milieu de terrain relayeur :**

- **Jeu réduit en 5 contre 5.** Largeur Terrain à 7 (50m). Longueur 40m début zone marque ligne des 13m. Buts posés à 3 mètres de la ligne du grand but. Terrain large pour donner de l'espace. Le but est d'accéder à la zone de marque par une passe au joueur finisseur identifié et marquer plus souvent que l'équipe adverse.
- Équipes homogènes entre elles et hétérogènes en leurs seins. La mixité est imposée. Les équipes sont construites par l'enseignant.
- Défense homme à homme homogène pour réguler le rapport de force.
- Attribution des rôles de relanceur (zone arrière), relayeur (zone centrale), finisseur (zone de marque). Capitaine technique par équipe pour favoriser la fluidité du jeu. Il reste sur le terrain sur les 2 mi-temps au début de la mise en place de de la FPS. La FPS se présente comme suit :



- Rotation stricte des rôles (pour assurer l'égalité d'accès à l'OE par les élèves). Espaces dédiés sur le terrain pour la centration sur l'OE et faciliter l'observation.
- Zone de marque large et accès obligatoire pour le tir. Un finisseur en place. Un relayeur autorisé à entrer un défenseur aussi (à réguler en fonction des réussites). Une mise en place progressive de la FPS peut-être envisagée en ajoutant cette possibilité dans un second temps.

- 3 Buts réduits (1m50x1m) gardés largeur 15 m pour offrir une accessible par tous plaisir de tirer et marquer pour aller vers une cible de 2X3m.
- Variable possible pour faciliter l'accès à l'OE par les plus en difficulté, installer des couloirs libres sans défenseur à la périphérie, nombre de touches 2 max, passe en zone de marque impossible. Pour élargir et permettre à tous et toutes d'être relayeur sans opposition directe.
- Pas de jeu long, la zone de marque n'est accessible que dans la moitié de terrain adverse afin de contraindre les relayeurs à faire progresser le ballon collectivement.
- Après un but ou une sortie de but, la mise en jeu s'effectue sur la ligne de la zone de marque par le relanceur au pied.
- Rentrée de touche au pied, pour favoriser le jeu en passe courte au sol.
- Les rencontres durent 2x5 min, la mi-temps offrant un temps de consultation des scores et VTB afin que chaque équipe puisse échanger sur la stratégie à adopter durant la seconde période.



### Le score parlant :

But marqué rapporte **1 point**

Accès à la zone de marque rapporte **100 pts**

La VTB des relayeurs est mesurée sur 2x5min le capitaine restant relayeur par les équipes qui observent.

VTB entre 0,5 et 1 rapporte **10 pts**

Ainsi, à la fin de la séquence de 5 min, l'observation permet de déterminer l'apport de chaque joueur en fonction de sa VTB.

### Faire vivre la FPS :



La mise en place s'est avérée plutôt difficile même avec les outils numériques existants, il s'est rapidement imposé qu'une application dédiée était indispensable. J'ai réalisé ce travail en collaboration avec G Hubert professeur EPS au Lycée Genevoix de Bressuire.

Voici le lien de l'application sur le play store : [FOOT FPS](#)

L'application permet en un seul écran de mettre en place le score parlant 1,10,100 et le suivi de la VTB par joueur pour une équipe. Il faut donc deux tablettes numériques pour observer un match. Cela a permis de donner le sens voulu à la FPS, de part l'immédiateté des résultats et la facilité de la communication avec les joueurs. Une capture d'écran est nécessaire pour conserver les relevés.



### Les Fils rouges :

Pour suivre les acquis des élèves des fils rouges sont indispensables, selon deux dimensions, collective et individuelle.

- **Collectivement** : score parlant 1/10/100, buts, VTB, accès zone de marque.
- **Individuellement** : suivi de la VTB des relayeurs est mesurée sur 2x5min par les équipes qui observent.

Les transformations visées au cours du cycle sont comme évoqué plus haut, articulées en appui sur les fils rouges support de l'analyse pour les élèves. En effet, c'est la relation entre la prestation collective et la prestation individuelle qu'il convient de questionner afin de comprendre si le nombre d'atteinte de la zone de marque est suffisant en avec l'apport de chacun relativement à sa VTB et sa participation au jeu. Ainsi, des profils de jeu et de joueurs pourront être établis et cibler les apprentissages à construire pour être plus efficaces dans l'appropriation de l'OE. C'est ici, que l'interaction grande boucle/petite boucle trouve toute sa pertinence pour tous les élèves.

Par exemple, l'analyse de la prestation d'une première équipe :



Ici, le premier fil rouge collectif traduit un nombre d'accès à la zone de marque insuffisant avec score inférieur à 300 sur les 5 min.

Dans un second temps, les VTB des joueurs sont hétérogènes, ce qui peut démontrer qu'un joueur porte beaucoup le ballon, les autres joueurs participent au jeu sans pour autant faire progresser le ballon. Ainsi, la petite boucle sera organisée autour du démarquage dans l'espace avant et la proposition de solution immédiate.

L'analyse de la prestation d'une deuxième équipe :



Pour cette équipe, l'accès la zone de marque est supérieur à 300 donc satisfaisant, et les VTB des joueurs sont homogènes et supérieures à 0,5 ce qui traduit un jeu collectif porté vers l'avant. Cependant, c'est l'action de marque qui fait défaut et devra être abordé. On peut considérer que pour ce match cette équipe maîtrise l'objet d'enseignement.

### La conduite de la FPS, alternance grande boucle/petite boucle :

#### Petites boucles :

Situations d'apprentissages à envisager pour atteindre l'objet d'enseignement :

**Toro** : Profil d'équipe VTB trop rapide pas de maîtrise de balle, beaucoup de perte.

3 contre 1 carré de 10x10, objectif, augmenter le temps de conservation du ballon sans interception.

Objectif : maîtrise de la VTB, prise de balle, prise d'info, transmission, déviation. Variable déterminante : supériorité numérique, espace disponible.

**Ballon prisonnier** : Profil d'équipe qui ne trouve pas le finisseur, VTB plutôt homogènes autour de 0,5.

6 contre 2, zone centrale défendue par 2joueurs. Espaces séparés 20X15m. Passes au sol obligatoire, 3 points entre les défenseurs, 1 pt à la périphérie. S'appuyer et progresser.

Objectif : Accélération VTB prise de balle, prise d'info, transmission, déviation. Variable déterminante : espace séparé prise d'info facilitée.

**Stop ball avec zone à gagner** : Profil d'équipe qui conserve sans progresser exemple équipe 1.

Objectif : Accélération VTB. Prise de balle, prise d'info, transmission, déviation.

**Exercices** : à penser comme des remédiations spécifiques pour des élèves à profils singuliers. Indispensable dans la PPSA football à notre sens pour permettre à tous et toutes de maîtriser le ballon.

Contrôles/passes sous contraintes, espace et temps.

Relais, circuit à 2 à 3.

### **La question du niveau de pratique et des programmes :**

Cette forme de pratique est à entendre comme un mode d'entrée scolaire et à ce titre peut convenir à des élèves de collège au travers du cycle 4 ou bien lors d'un cycle en classe de seconde ou première.

#### **Pour le Cycle 4 :**

Cette FPS permet de s'inscrire pleinement dans les AFC 4 pour le champ d'apprentissage 4.

Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe.

**Remarque** : les actions décisives sont centrées sur la passe et le démarquage pour faire progresser le ballon avec la contrainte emblématique de la rotation des rôles qui assurent que tous et toutes puissent atteindre cet objectif.

Être solidaires de ses partenaires.

**Remarque** : Cette dimension est prise en compte dans l'action même de jeu. Elle fait partie intégrante de la FPS.

Observer.

**Remarque** : l'observation est aiguillée par l'utilisation de l'application.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

**Remarque** : Le score parlant et les VTB des joueurs sont les fils rouges support de l'analyse des rencontres.

#### **Pour la classe de seconde :**

S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

**Remarque** : La FPS permettant d'analyser objectivement le rapport de force et ainsi construire une stratégie de jeu en appui sur les forces de l'équipe.

Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif.

**Remarque** : les petites boucles ciblées sur les besoins de l'équipe sont des éléments pertinents pour se préparer et s'entraîner.

Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

**Remarque** : la définition de rôle de relanceur, relayeur et finisseur permet à chacun de s'identifier dans ce rôle. La rotation des rôles assurant à tous de construire des acquis dans les différents rôles.

**Dans cet exemple, le numérique a permis un réel enrichissement de la FPS grâce à la facilité du recueil d'information, la lisibilité des résultats immédiats et leurs communications aisées en appui sur les tablettes.**

N'hésitez pas me contacter pour avoir des informations complémentaires.

Document joint

 Synthèse rapide des travaux du CEDREPS OE et FPS (PDF de 339.5 ko)



Académie  
de Poitiers

**Avertissement** : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.