

Proposer une animation football en milieu ouvert pourrait bien relever du défi tant cette activité est une des plus spontanées et autogérées chez les enfants et les ados. Et si c'était l'occasion de proposer des jeux de foot vecteurs d'apprentissage et de plaisir ouverts à tou-te-s sans que les plus doué-e-s en imposent... trop ! # Par Thierry Argomaniz (*)

Animation foot en milieu ouvert UN FOOT OUVERT À TOU-TE-S OÙ TOU-TE-S PROGRESSED... EN JOUANT !



Pour un éducateur, une éducatrice, organiser une animation foot en «milieu ouvert», en bas d'un immeuble, dans une cours d'école, sur la plage, en pleine étendue d'herbe, dans laquelle, les enfants, les ados, tou-te-s entreraient au rythme de leur envie, sans que les plus fort-es ne s'imposent... pourrait bien relever du défi tant le foot, sur ces terrains là, se passe de tout encadrement. Et si la clé était justement dans la capacité à proposer des jeux de foot véritables vecteurs d'apprentissage, de plaisir et d'émancipation, un football ouvert à tou-te-s où tout le monde progresse ensemble ?

Pour y répondre, nous proposons d'utiliser 4 jeux (cf. pages suivantes), extraits de l'ouvrage «Progresser en jouant... au foot», coécrit avec Alain Buono (1), qui nous paraissent opérationnels en milieu ouvert car :

- Ils n'exigent pas une préparation matérielle complexe.
- Ils permettent une continuité du jeu quel que soit le nombre de participants.

- Ils disposent de règles simples que les joueurs peuvent s'approprier facilement.
- Ils permettent l'engagement dans l'activité du plus grand nombre, avec un public hétérogène comprenant à la fois des débutants et des joueurs déjà très à l'aise.

Les limites du «match libre»

Pour que tout le monde joue et y trouve son compte, nous proposons aux animateurs/trices d'utiliser des variables que sont l'aménagement de l'espace, du temps, les droits des joueurs, le système de marquage des points, etc.

Nous restons vigilants sur les limites du «match libre» qui, dans un milieu hétérogène, permet davantage au joueur talentueux de s'y exprimer. Et, afin que la rencontre sportive ne soit pas l'occasion pour les plus doués d'écraser les autres, nous invitons les animateurs/trices à mettre en place des droits différents selon les participants. Clin d'œil ici au philosophe grec Aristote et à son célèbre : «On ne traite pas de façon égale des choses inégales» (2).

Ainsi, dans le jeu «Les chasubles», la règle permet à tous les acteurs/trices, à tour de rôles, de pouvoir tirer au but et marquer. Par ailleurs, la possibilité donnée à certains joueurs/euses de majorer leurs buts verra s'installer une coopération et un esprit d'équipe : les meilleur-e-s cherchant désormais à mettre leurs compétences au service de leurs partenaires en leur offrant des passes décisives.

Dans le jeu «Les joueurs cibles», si un (ou plusieurs) participant-e-s maîtrisent difficilement la balle, l'animateur/trice pourra lui donner le droit de devenir momentanément «inattaquable» chaque fois qu'il/elle posera sa semelle sur le ballon à l'arrêt. Ce droit lui permettra de disposer d'un «espace-temps» plus important pour choisir de ce qu'il/elle fera du ballon.

Car, finalement, ce qui nous importe le plus, et totalement en lien avec les valeurs d'un sport populaire éducatif, c'est que la rencontre sportive devienne un levier pour former des citoyens responsables, autonomes dans leur choix et leur décisions. #

(*) Lire également «3 Questions à Thierry Argomaniz, entraîneur de foot», p. 19.

(1) Thierry Argomaniz et Alain Buono, «Progresser en jouant, un outil d'animation et d'entraînement en foot», Les Cahiers du sport populaire. Bon de commande p.17.

(2) Aristote, «Éthique à Nicomaque».

FORMATION D'AMINATEURS/TRICES

sportifs/ves en milieu ouvert

Dans le cadre du Festival des innovations sportives (Paris, 3-5 juin 2016), des activités sportives en milieu ouvert seront proposées toute la journée du samedi 3 juin. Elles permettront à la population et aux adhérents de nos clubs, d'entrer dans l'activité par le jeu sportif, de rester et de progresser. À cette fin, le domaine Formation de la FSGT propose une «Formation d'animateurs/trices sportifs/ves en milieu ouvert», tout au long de la saison, centrée sur les objectifs suivants :

- Faire progresser les attitudes des animateurs dans leur capacité à appréhender (et à solliciter), tous les publics pour participer aux activités proposées.
- Être capable de proposer des situations de jeux sportifs et artistiques pour un public hétérogène.
- Être capable de repérer, si tous les pratiquants jouent et de faire évoluer les variables du jeu en conséquence.

Deux parcours de formation sont proposés :

- Un parcours sur 2 week-end - entre février et avril, à Paris : un premier commun, puis au choix un week-ends thématique «jeux de raquette, escalade, sports collectifs» ou «arts martiaux et sports de combat, jeux d'adresse et échecs, activités artistiques, athlétisme».
- Un parcours sur une semaine complète pendant les vacances scolaires (zones A et C) - du 18 au 23 avril dans le Val-de-Marne. #

Renseignements : formation@fsgt.org - tél. 01.49.42.23.43

Jeu 1 # CONCOURS DE TIRS

■ **But du jeu :** marquer le plus de buts en une attaque/défense fulgurante

■ Dispositif

Un-e gardien-ne de but.

De chaque côté du but, 2 colonnes de défenseurs. 2 ballons.

En face, aux 18 mètres, 2 colonnes d'attaquant-e-s.

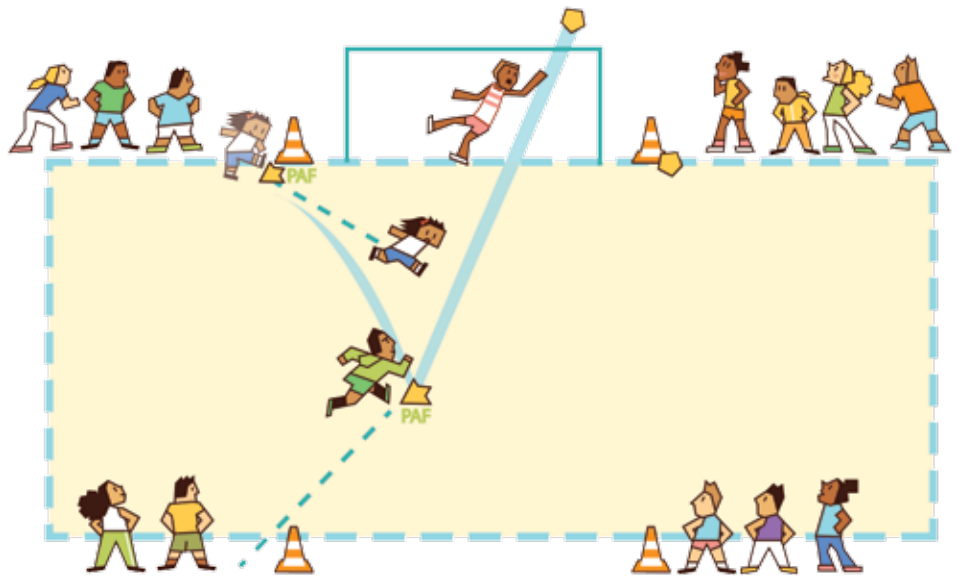
Chaque côté joue en alternance.

■ Règle

Le/la premier/ère défenseur d'une colonne fait une passe au/à la premier/ère attaquant-e (en face de lui/d'elle) et suit son ballon pour l'empêcher de marquer.

Si l'attaquant-e marque, il/elle compte un point et reste attaquant-e. S'il/elle échoue, il/elle va chercher son ballon et passe défenseur : on change les rôles.

Sera vainqueur du concours le/la joueur/euse ayant marqué le plus de points.



■ Variables

- Un-e attaquant-e ne peut rester attaquant plus de 3 fois successivement.
- Limiter la durée d'un duel à 7 secondes (pour éviter que le concours de tirs ne devienne un concours de dribbles).
- On joue avec plusieurs gardien-ne-s de but qui se relaient et concourent pour le/la meilleur gardien-ne (celui/celle ayant encaissé le moins de buts).
- On joue en croisant (première passe en diagonale).

illustrations : Paul Burckel

Jeu 2 # LES JOUEURS/EUSES CIBLES

■ **But du jeu :** réussir à faire circuler la balle d'un-e joueur/euse cible à l'autre sans se la faire prendre

■ Dispositif

4 contre 4 dans une surface.

Derrière chaque ligne de fond, un-e «joueur/euse cible» neutre, mobile, qui rejoue avec l'équipe l'ayant sollicité-e.

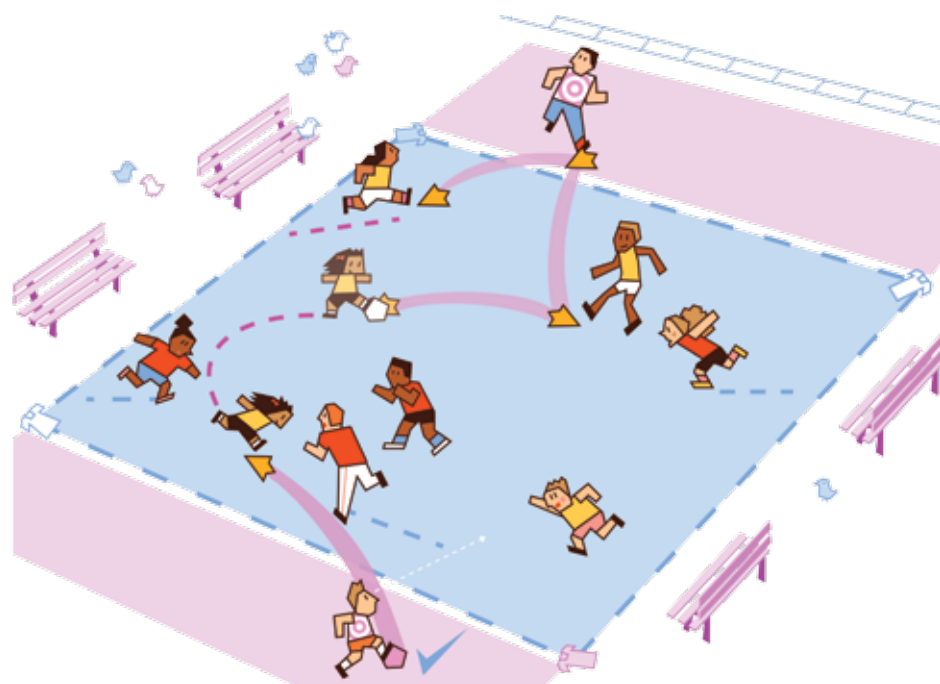
■ Règle

Chaque équipe doit assurer la progression du ballon pour le transmettre à un-e «joueur/euse cible».

Une équipe marque 1 point quand elle parvient à réaliser un aller-retour, tout en gardant la possession du ballon. Elle doit donc passer la balle à l'un-e des joueurs/euses cibles puis, ensuite, à l'autre sans que l'adversaire n'en ait repris la possession.

■ Variables

- Pour un nombre de joueurs/euses plus important, les joueurs cibles ne sont plus neutres : Une équipe dispose de 2 joueurs/euses cibles placés derrière les 2 lignes de fond dans le sens longitudinal du terrain. L'autre équipe fait de même mais dans le sens latéral.
- Il y a alors une orientation différente des cibles pour chacune des équipes (jeu «en croix»).
- Le/la joueur/euse qui transmet le ballon à un joueur cible prend la place de celui/celle-ci.



Jeu 3 # TOURNOI À 3 ÉQUIPES

■ **But du jeu :** la première équipe qui marque gagne le match

■ Dispositif

Un terrain avec 2 grands buts. 2 gardien-ne-s.
3 équipes.
2 équipes jouent, la 3^e est en attente.

■ Règle

La première équipe qui marque, élimine son adversaire qui cède sa place à la 3^e équipe.
Chaque fois qu'une équipe gagne 2 matches consécutivement, elle marque un point et sort.

■ Variables

- Limiter le temps de jeu. Exemple : Si au bout de 3 minutes aucune équipe n'a marqué, alors la plus « ancienne » sur le terrain cède sa place.

- Pour un nombre important de joueurs/euses, on joue à 4 équipes :

Chaque équipe a une équipe remplaçante derrière son but. Quand une équipe encaisse un but, elle sort et est remplacée par son équipe remplaçante.

- > Limiter le temps de jeu . Si au bout de 3 minutes aucune équipe n'a marqué, alors les deux équipes cèdent leur place à leurs équipes remplaçantes.



Retrouvez tous les articles parus dans *Le Coin de l'entraînement* depuis novembre 2010 via archive.fsgt.org, depuis janvier 2015 via fsgt.org rubrique > *Revue Sport et plein air* > *Le coin de l'entraînement*.

illustrations : Paul Burckel

Jeu 4 # LES CHASUBLES

■ **But du jeu :** remporter le match avec deux buteurs (tournant) par équipe

■ Dispositif

2 équipes s'affrontent.
Chaque équipe dispose de 2 chasubles, d'une couleur neutre, que 2 joueurs/euses devront tenir à la main pendant le jeu.

■ Règle

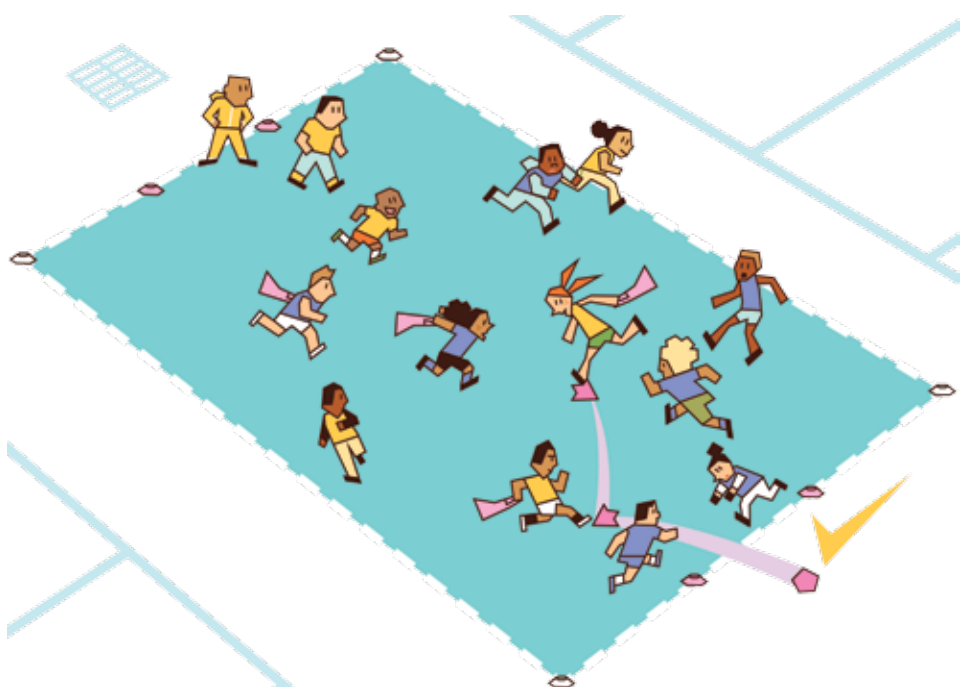
Seul-e-s les joueurs/euses tenant les chasubles ont le droit de tirer au but.

Les joueurs/euses d'une même équipe peuvent se faire passer les 2 chasubles librement.

À la fin du match, tous les joueurs/euses d'une équipe devront avoir au moins une fois tenu les chasubles et tiré au but.

■ Variables

- L'animateur/trice désigne des joueurs/euses (parmi les moins à l'aise) dont les buts compteront double (ou triple).



les Cahiers du sport populaire présentent :

PROGRESSER EN JOUANT

un outil d'animation et d'entraînement en FOOT

par *Thierry Argomaniz et Alain Buono*

Dans PROGRESSER EN JOUANT, Thierry Argomaniz et Alain Buono mettent en forme leur expérience «long terme» de formateur et d'animateur de football, notamment en Palestine. Amorcé par un exposé des choix pédagogiques des auteurs, l'ouvrage, réalisé sous la forme d'un classeur de 182 pages, se poursuit par la présentation d'une centaine de jeux conçus pour progresser en football et retenus pour avoir fait leur preuve sur le terrain.

Les 104 fiches jeux, détachables pour l'entraînement, sont facilement utilisables à la fois par des entraîneurs chevronnés et des animateurs moins expérimentés (des joueurs qui voudraient se lancer dans la fonction d'entraîneur).

Les règles des jeux et les schémas sont simples à mettre en place avec un matériel sportif de base. Ils placent les joueurs dans la réalité des situations de match (opposition, rapports de force) pour que, dans des équipes réduites ou complètes, ils inventent les réponses les plus adaptées.

Les jeux sont classés selon le problème principal qu'ils posent aux joueurs (démarquages simple et coordonnées ; jouer près / loin ; déséquilibre individuel : changer de vitesse / de direction...).

La plupart des jeux sont présentés avec des variantes, c'est-à-dire des modifications des règles ou du dispositif pour s'adapter en permanence au nombre de joueurs, à leur niveau ou leur motivation.



PROGRESSER EN JOUANT # 10 euros

Commandes sur www.fsgt.org / www.bazina.com

ou via le bon de commande ci-dessous

Je commande ouvrage(s) x 10 euros = euros
(frais de port offerts)

Chèque à l'ordre de «FSGT»

Adresse de livraison (Nom - adresse - CP -Ville) :

.....
.....
.....

Libeller la facture au nom de :

.....

À retourner, avec votre règlement à :

FSGT - Cahiers du sport populaire
14 rue Scandicci
93508 Pantin Cedex

Contact commandes : Julie Canonne 01.49.42.23.43

