

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 44 (1987)
Heft: 8

Artikel: La part du jeu dans l'enseignement du football
Autor: Hasler, Hansruedi
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998619>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 28.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



La part du jeu dans l'enseignement du football

Hansruedi Hasler, chef de la branche sportive Football, EFGS

Traduction: Yves Jeannotat



Le «jeu» et l'«exercice»

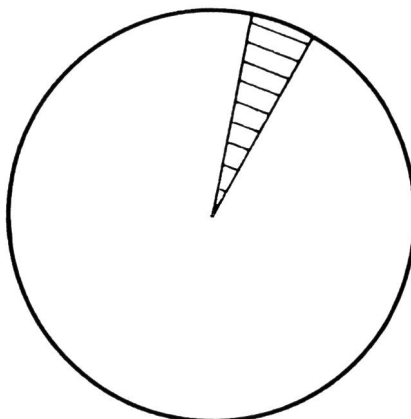
La partie pratique de l'enseignement du football concerne aussi bien le «jeu» que l'«exercice». L'entraînement méthodologique par l'exercice ou par les formes de jeu va être qualifié, dans le cadre de cette étude, par «séries d'exercices» dans un cas, et par «séries de jeux», dans l'autre. Pour bien introduire le sujet, nous allons d'abord délimiter au mieux ces deux méthodes et les mettre en parallèle (voir tableau ci-contre).

Les deux méthodes permettent de pratiquer un enseignement parfaitement «ciblé» grâce à la «définition et à l'ordonnance la plus judicieuse des différentes étapes». (EGGER: Education physique à l'école – 1978, p. 142.) Les facilités d'apprentissage espérées par l'une et par l'autre sont toutefois différentes:

Séries d'exercices	Séries de jeux
Approche d'un comportement définitif dans le processus d'apprentissage fractionné.	Approche globale du comportement définitif dans des conditions d'apprentissage simplifiées
<ul style="list-style-type: none"> – Mise en évidence de certains éléments de jeu – Choix – Elaboration d'éléments partiels – Exercices 	<ul style="list-style-type: none"> – Simplification du jeu – Accentuation – Elimination progressive des simplifications d'apprentissage
Le but à atteindre est de maîtriser un aspect tactique ou technique du jeu pris, lui, dans son ensemble. L'idée globale du jeu est donc remplacée par un objectif partiel.	La structure globale de l'idée de jeu est maintenue ce qui, en football, équivaut: <ul style="list-style-type: none"> – à marquer/à empêcher de marquer des buts – à attaquer/à défendre – à déceler l'organisation adverse – à pratiquer le jeu d'équipe
<i>Ici, l'activité se limite à certains aspects partiels.</i>	<i>Ici, l'activité est identique à celle d'un match réel.</i>

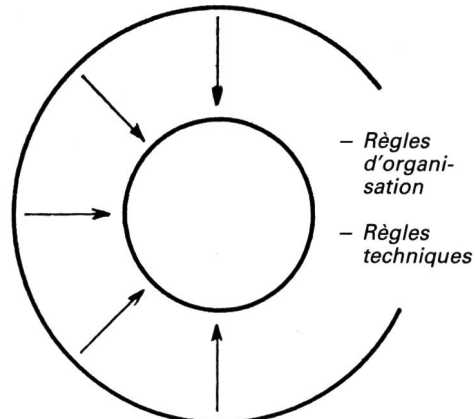
Séries d'exercices:

Facilité obtenue par la désignation de l'évolution des exercices.



Séries de jeux:

Facilité obtenue par l'adaptation des règles techniques et d'organisation.



Les deux cas, sans doute, présentent des avantages, mais limités toutefois, ce dont il faut rester bien conscient. Le choix de l'un ou de l'autre doit donc toujours être dicté, dans son application, par la nature de l'objectif à atteindre.

D'une façon générale, les séries d'exercices sont plus efficaces lorsqu'il s'agit d'affiner et d'automatiser des gestes techniques (passes, tirs au but, amortis, etc.), alors que les séries de jeux permettent de mieux assimiler les évolutions tactiques (perception d'un problème, analyse rapide, solution à lui apporter) et de mieux intégrer les éléments exercés dans le jeu. Mais, nous l'avons déjà dit, les deux procédés pédagogiques que nous sommes en train de présenter ne constituent pas une panacée et, lorsqu'on l'oublie, ils peuvent aboutir, hélas, à des erreurs également. Il ne faut jamais omettre, en particulier, d'accorder à la vision du jeu et au comportement tactique toute l'importance que méritent ces deux éléments essentiels. D'autre part, les formes de jeux sont si complexes dans leur évolution qu'elles se prêtent fort peu à l'acquisition de qualités précises et bien déterminées.

La préférence donnée par intermittence aux séries de jeux ou d'exercices est donc fortement liée aux personnes concernées, à la situation du moment et aux buts que s'est fixés l'enseignement. Lorsque le processus d'apprentissage est à long terme, il est bien entendu que «jeux» et «exercices» doivent se compléter harmonieusement.

Au cours de ces dernières années, on a pu remarquer une nette tendance à tout aborder «en jouant». Si ce sont des enfants, des apprentis ou des «aînés» qui sont concernés, ce procédé peut être payant, ce qui est rarement le cas si ce sont des membres de sociétés ou des élèves âgés de plus de 9 ans.

Formation des enseignants

Cette introduction avait pour but de montrer que l'enseignement du football peut se faire aussi bien «en jouant» qu'en s'exerçant.

Reprenons maintenant le «jeu» pour l'analyser un peu plus en détail. Sa conception et son application peuvent très bien revêtir un caractère didactique et méthodologique. Tous les enseignants, moniteurs et entraîneurs doivent donc y trouver de l'intérêt.

Formes de jeux orientées

Lorsqu'il prépare sa leçon ou sa séance d'entraînement, le maître – ou le moniteur – doit d'abord choisir la méthode qui va le mener au but qu'il s'est fixé: le jeu ou l'exercice.

Si c'est le jeu, il se demandera quelle forme il convient de lui donner pour que

les élèves – ou les joueurs – en tirent le meilleur profit possible. Cette adaptation du jeu aux buts recherchés par l'enseignant concerne plusieurs aspects:

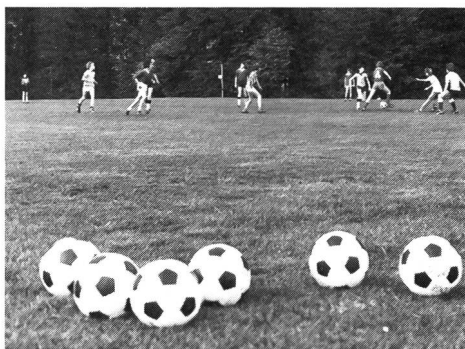
L'organisation proprement dite

- dimensions du terrain
- buts
- nombre de joueurs
- accessoires de jeu
- données du jeu.

Les règles techniques

- utilisation du ballon
- comportement.

Ces points de référence revêtent, certes, une importance majeure au moment de la préparation, mais ils n'en sont pas dépourvus lors de la mise en pratique puisqu'ils servent, dans un cas comme dans l'autre, l'orientation que doit prendre l'apprentissage.

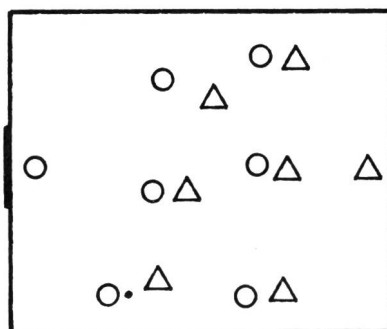


On ne peut améliorer que ce qui est sollicité!

Nous allons essayer de démontrer, maintenant, comment l'adaptation des règles d'organisation et les directives techniques sont susceptibles d'agir sur le comportement des joueurs.

Organisation

Dimensions du terrain



A nombre de joueurs égal, plus un terrain est petit, plus l'espace et le temps sont limités. Il en résulte une augmentation des contacts corps à corps ou, en d'autres termes:

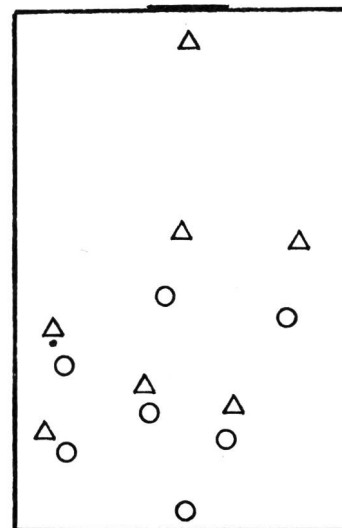
- une incitation aux duels et aux dribbles
- une obligation de jouer plus vite et en passes directes, ce qui requiert une grande maîtrise technique.

A l'inverse, plus un terrain est grand, plus il y a d'espace et de temps à disposition; donc:

- chaque joueur dispose de plus d'espace et, généralement, de plus de temps pour anticiper ou pour accomplir une action de jeu
- l'organisation de l'équipe est plus facile sur le terrain et sa disposition plus claire.

Mais, au niveau de l'apprentissage, d'autres problèmes peuvent résulter de l'élargissement du terrain:

- ballons à trajectoire longue et déplacements importants
- surveillance et utilisation de l'espace disponible plus astreignantes
- cohésion et organisation plus difficiles au sein de l'équipe.



Conséquences d'ordre pédagogique

Dans une première phase, un terrain de dimensions moyennes offre les conditions d'apprentissage les plus efficaces, car les joueurs parviennent à mieux y exprimer leurs capacités. Avec le temps toutefois, il est indispensable qu'ils soient confrontés à des exigences plus élevées pour parvenir à s'améliorer. Sur un terrain plus petit, par exemple, ils devront jouer plus vite, plus énergiquement et plus attentivement. Sur une surface plus grande, ils devront observer de façon plus soutenue, courir sur des distances plus longues et faire preuve d'une discipline de jeu plus sévère.

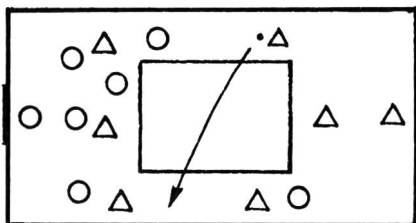
Les dimensions d'un terrain de football ne doivent donc pas être laissées au hasard, mais adaptées aux capacités des élèves et aux objectifs que s'est fixés le maître. Si la place est restreinte, comme c'est souvent le cas, il faut élaborer le jeu

en conséquence, tout en sachant qu'on ne compense que partiellement les difficultés qui surgissent de cet état en diminuant le nombre des joueurs.

Division du terrain en zones

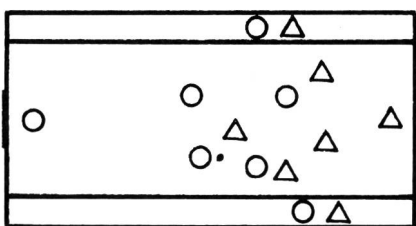
La division du terrain en zones peut présenter quelques avantages lors de l'apprentissage:

La «zone centrale interdite» favorise:



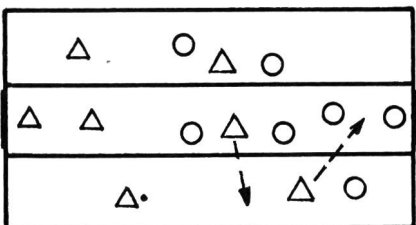
- la répartition des joueurs sur le terrain
- la fréquence des déplacements
- les changements de rythme (passes longues et courtes liées à une augmentation de la cadence).

Les «zones extérieures obligatoirement occupées» favorisent:



- la répartition des joueurs sur le terrain, tout spécialement dans le sens de la largeur
- le jeu par les ailes.

Les «trois zones parallèles obligatoirement occupées» favorisent:



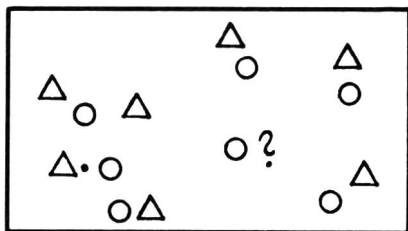
- la répartition des joueurs sur le terrain et le sens de l'observation
- un jeu d'équipe cohérent et bien équilibré.

Conséquences d'ordre pédagogique

Comme on vient de le voir, les zones sont très utiles à l'apprentissage. Il faut donc en profiter, même si elles exigent de tracer des lignes supplémentaires. Ce surcroît de travail est payant, sans aucun doute.

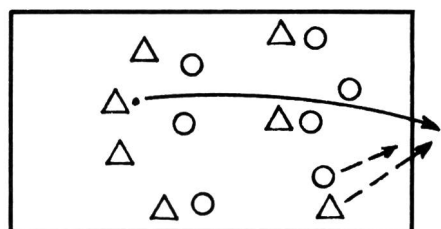
L'importance des «buts» sur le comportement

Les «buts» remplissent une fonction importante lors de l'apprentissage du football. Jouer sans «buts», c'est jouer sans



points de repère directionnels. Chacun connaît les avantages et les désavantages du jeu «la lutte pour le ballon» dit, aussi, «ballon lancé», en tant que préparation au jeu d'équipe. Il n'est donc pas nécessaire de s'étendre plus longuement sur ce sujet.

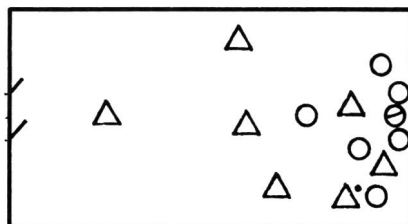
Même si l'on se contente de désigner les lignes de fond comme «buts» (ballon der-



rière la ligne), on sert déjà l'attaque et la contre-attaque. Ce procédé favorise donc:

- le passage rapide de l'attaque à la défense et vice versa
- l'organisation de la défense (marquage de zone) et de l'attaque (monter, assurer, etc.).
- une construction efficace de l'attaque (garder le ballon, préparer la conclusion, etc.).

Le plus souvent, on se sert de piquets ou de tapis de gymnastique pour désigner



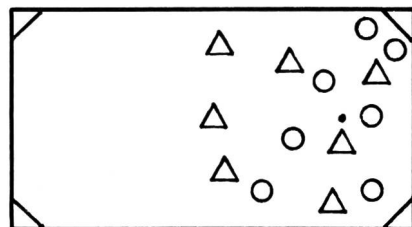
les «buts». On peut se demander si c'est une bonne solution et si cette manière de faire sert ou dessert l'apprentissage. En fait, les «petits buts» présentent deux avantages:

- ils peuvent être «montés» partout et très vite
- ils obligent les joueurs à être précis dans la phase de préparation de l'attaque déjà.

Mais la liste des désavantages est plus longue que celle des avantages:

- les occasions de tirer au but sont plus rares et le jeu est pratiquement bloqué par la présence d'un gardien
- le jeu par les ailes perd son sens, de sorte qu'on omet de le travailler
- la défense se regroupe sur la ligne de but et n'essaie pas, comme l'exige tout match réglementaire, de monter sur l'attaquant le plus tôt possible et de perturber ainsi, par un comportement agressif, le développement offensif du jeu adverse.

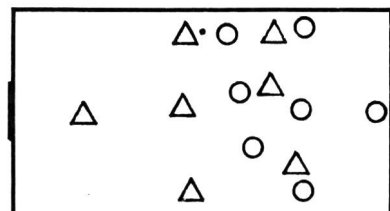
Le jeu organisé à l'aide de plusieurs «petits buts» (un but aux quatre coins du ter-



rain par exemple) peut être plus payant que les formes vues précédemment.

De toute façon, c'est en utilisant les «grands buts», larges de 4 à 7 mètres et occupés par un gardien, que l'on apprend le mieux à jouer au football. Ce n'est que par ce moyen que l'on parvient à déployer complètement l'éventail des procédés pédagogiques d'assimilation des comportements en attaque et en défense. Les points forts devraient alors être répartis comme suit:

- attaque:
 - garder le ballon, construire
 - faire en sorte que l'équipe reste bien groupée (monter)
 - utiliser le terrain dans le sens de la longueur et dans celui de la largeur (jeu en profondeur et par les ailes);
- défense:
 - rester groupés
 - chercher à récupérer le ballon très rapidement
 - être énergique dans ses interventions, mais sans jamais manquer de fair play dans les duels.



Conséquences d'ordre pédagogique

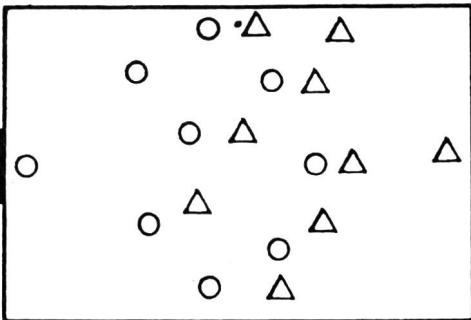
Toutes les formes de jeux qui précèdent constituent sans doute d'excellentes variantes de préparation au football, sachant toutefois que la meilleure et la plus efficace est celle qui utilise les «buts» de dimensions normales. Il est bon d'en tenir compte à l'école déjà, même si l'on doit se contenter de les «marquer» avec des piquets, leur largeur étant, en l'occurrence, plus importante que leur hauteur. Ce point est fondamental dans la recherche d'une amélioration de la plupart des aspects de base du football: jeu par les ailes, organisation de la défense, etc.

Influence du nombre des joueurs

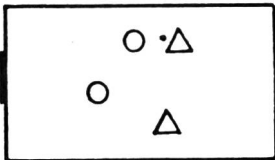
Nombre égal

Les équipes à la fois grandes et égales en nombre de joueurs (9:9 par exemple) requièrent un jeu plutôt collectif et elles le favorisent aussi:

- sur le plan tactique:
 - organisation de l'équipe (répartition sur le terrain)
 - distribution des tâches, spécialisation
 - vue d'ensemble, intelligence de jeu;
- sur le plan technique:
 - passes, passes en profondeur, centres, etc.



Les équipes petites et égales en nombre de joueurs (2:2 par exemple) requièrent



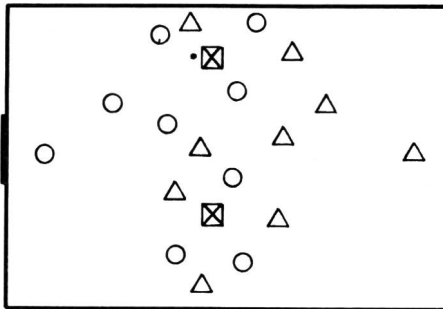
un jeu plutôt individuel et elles le favorisent aussi:

- sur le plan tactique:
 - concentration, engagement physique
 - duels
 - marquage homme à homme;
- sur le plan technique:
 - dribbles, feintes
 - tackling.

En surnombre

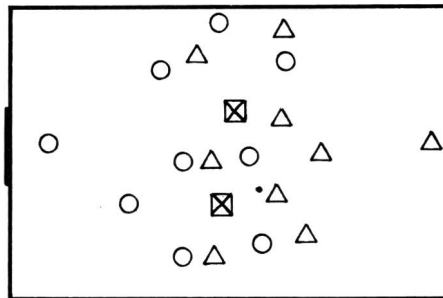
Pour l'équipe en possession du ballon, le surnombre (5:2 ou 9:9 avec 2 attaquants neutres par exemple) facilite l'apprentissage dans les domaines:

- tactique:
 - démarquage
 - préparation de l'attaque, conservation du ballon
 - dernière passe, conclusion;
- technique:
 - contrôle du ballon
 - passes, jeu direct
 - centres, une-deux, tirs au but.



Pour l'équipe sur la défensive, le surnombre (2:3 ou 9:9 avec 2 défenseurs neutres par exemple) permet de mieux apprendre à maîtriser cette situation dans le domaine:

- tactique:
 - marquage
 - mise en position pour assurer
 - récupération du ballon, tackling.



En nombre inférieur

Pour l'équipe à l'attaque comme pour celle qui défend (2:3 ou 3:2 par exemple), le fait d'être inférieure en nombre constitue une difficulté accrue: on ne se sert donc de ce moyen d'apprentissage qu'avec des joueurs de haut niveau.

Conséquences d'ordre pédagogique

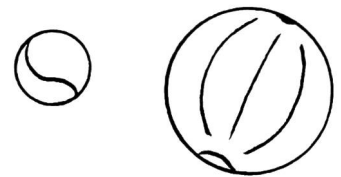
On recommande d'opposer, au début de l'apprentissage, de petites équipes (3:3 ou 4:4 par exemple). Pour autant que l'on réduise quelque peu les dimensions du terrain, elles permettent de garder une meilleure vue d'ensemble sur les joueurs,

lesquels entrent également plus souvent en contact avec le ballon et doivent donc faire preuve d'un engagement plus soutenu. Par la suite, on peut introduire un léger surnombre (6:4 ou 7:5 par exemple), ce qui permet de travailler alors certains aspects bien particuliers du jeu. Le 1:1 et les équipes réglementaires (11:11) requièrent des efforts et une maîtrise technique de haut niveau déjà. Maîtres, moniteurs et entraîneurs sont généralement trop impatients d'introduire ces deux variantes, soit qu'ils cèdent aux sollicitations des élèves, soit qu'ils pensent par trop au prochain championnat. Ils oublient, dans ce cas, que le but de l'enseignement est d'apprendre et que c'est en opposant de petites équipes qu'on y parvient le mieux et le plus efficacement. Le travail supplémentaire requis par l'organisation ne doit en aucun cas constituer un argument dissuasif.

Le choix du ballon

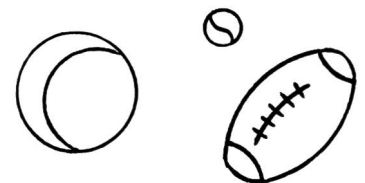
Dans certains cas, on peut tirer profit de ballons plus petits ou plus grands que ceux de dimension normale. Par exemple:

- ballon de plage pour le tennis-football
- ballon de volleyball pour le jeu de tête.



En vérité, le choix du ballon peut contribuer à rendre la situation d'apprentissage plus complexe, par exemple:

- balle de tennis pour jouer en salle
- balles et ballons plus ou moins grands pour le tir au but.



Conséquences d'ordre pédagogique

Le ballon réglementaire n'est pas toujours celui qui permet d'apprendre le mieux. Un débutant sera plus à son aise, au tennis-football par exemple, avec un ballon plus léger et un peu plus grand. Un avancé, par contre, améliorera la coordination de ses mouvements en travaillant avec un ballon plus lourd.

Durée d'un match

La durée d'une partie peut, elle aussi, revêtir certains aspects didactiques et méthodologiques. Si l'on se propose de travailler la condition physique, par exemple, le facteur «résistance» exigera un engagement court et violent, alors que le facteur «endurance» ira dans le sens inverse.

En général, d'autres données viennent encore s'ajouter, en ceci, à la durée: les dimensions du terrain et le nombre des joueurs faisant partie des équipes, pour ne citer que ceux-ci.

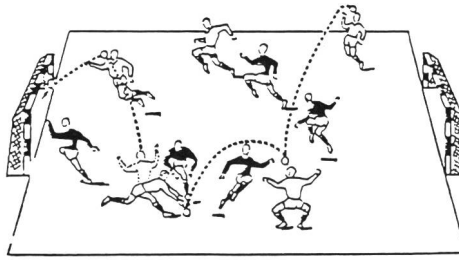
Règles techniques

Maniement du ballon

On peut fixer certaines règles destinées à favoriser l'apprentissage technique du football: nombre de touchés du ballon autorisé, etc.

Exemples:

- un but marqué en reprise directe compte double
- le ballon ne peut pas être touché plus de deux fois par le même joueur avant d'être passé
- le ballon ne peut être joué qu'avec la tête (mise et remise en jeu à la main).

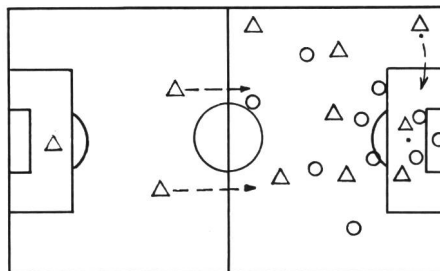


Règles de comportement

Les règles qui concernent, entre autres, l'occupation du terrain influencent le comportement tactique des joueurs.

Exemples:

- obligation d'occuper constamment les deux ailes
- un but compte double si, quand il est



marqué, tous les joueurs de l'équipe attaquante sont au moins à la hauteur de la ligne médiane.

Conséquences d'ordre pédagogique

Maîtres, moniteurs et entraîneurs peuvent augmenter considérablement l'efficacité de leur enseignement s'ils savent adapter – et ne craignent pas de le faire – les règles officielles aux circonstances du moment. Les possibilités sont assez nombreuses, mais il faut pourtant prendre garde de modifier quoi que ce soit qui puisse aller dans le sens d'une complication. Il ne faut pas introduire de règles, non plus, qui pourraient empêcher ou freiner un comportement positif. Il n'est pas bon, par exemple, de prescrire exclusivement le jeu direct puisque, dans certaines situations, il est plus avantageux de contrôler le ballon ou de dribbler.

Savoir ce que l'on veut

L'étude qui vient d'être présentée est à caractère méthodologique. En football comme dans d'autres domaines, la qualité la plus importante de l'enseignant est qu'il sache ce qu'il veut et, en particulier, le genre de comportement qu'il souhaite obtenir de ses joueurs. ■

La capacité de coordination du handballeur

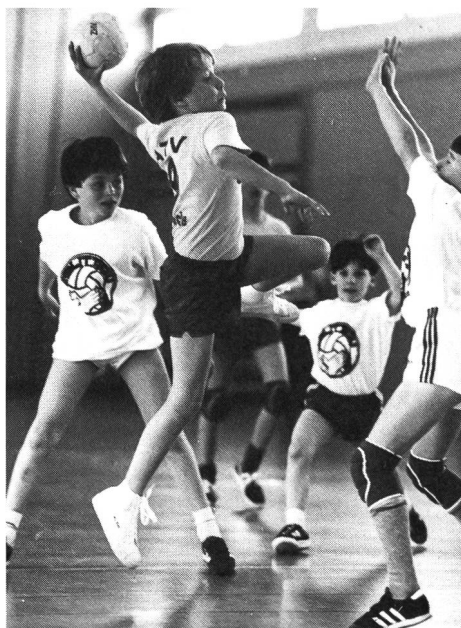
Urs Mühlethaler, chef de la branche sportive Handball, EFGS

Traduction: Yves Jeannotat

L'introduction théorique de cette analyse est une version abrégée d'un article de Hansruedi Hasler, chef de la branche sportive J+S Football, intitulé «La capacité de coordination». Celle-ci, on l'imagine aisément, part d'une base commune à tous les sports, avant de se resserrer autour des aspects spécifiques de chacun. (Y.J.)

De l'agilité/habilité à la capacité de coordination

On assimile généralement l'agilité/habilité, dite aussi «adresse», à la maîtrise du corps. Cette notion regroupe toutefois les mouvements les plus divers: tenir un bâton en équilibre, feinter pour mieux passer un adversaire ou le projeter dans un match de judo, toutes ces actions et bien d'autres semblables étant dites être faites avec agilité, adresse ou habileté. Mais la rigueur veut que l'on recherche une définition plus précise pour cerner le sujet, surtout s'il s'agit de l'enseigner aux



jeunes. C'est en allant dans ce sens que les spécialistes des principes d'entraînement ont décidé d'introduire l'expression «capacité de coordination» en lieu et place d'«agilité, adresse ou habileté».

Ce qu'il faut entendre par capacité de coordination

Nous considérons comme acquis qu'une «capacité» caractérise la faculté nécessaire à l'accomplissement d'une performance ou d'un ensemble de performances. Elle est donc une condition potentielle. Vue sous cet angle, la capacité de coordination permet de déclencher et d'orienter le mouvement en fonction d'un processus bien défini. Partiellement abstraite, elle ne se concrétise que dans le déroulement du mouvement.

La faculté de coordination concerne essentiellement trois aspects:

- la maîtrise d'un mouvement
- l'adaptation à des conditions changeantes
- l'élaboration et la mise au point de solutions.

La formation systématique des sportifs en la matière nécessite une répartition bien ordonnée, comme c'est le cas dans le domaine des facteurs de condition physique. La création d'un système ne relève pas que de la théorie. C'est d'autant plus