

Zeitschrift: Macolin : revue mensuelle de l'École fédérale de sport de Macolin et Jeunesse + Sport
Herausgeber: École fédérale de sport de Macolin
Band: 47 (1990)
Heft: 10

Artikel: L'art de jouer au football avec intelligence
Autor: Truffer, Bruno
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-998221>

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: 30.04.2026

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



L'art de jouer au football avec intelligence

Bruno Truffer, chef de la branche J+S Football
Traduction: Evelyne Wieser-Carrel

A l'heure actuelle, tout sport d'équipe pratiqué à un haut niveau exige de grandes qualités de la part des joueurs. Cette remarque est particulièrement vraie dans le cas du football. Si, pendant longtemps, on a mis l'accent sur la performance physique, l'aspect technique et tactique tend désormais à prendre une importance croissante. On recherche des joueurs qui soient capables de saisir très rapidement la situation et d'agir en conséquence, de manière à s'assurer les meilleures chances de succès.

La question qui se pose est donc la suivante: quelles informations capitales pour l'action le joueur doit-il reconnaître et assimiler en se fondant sur les signaux à disposition, afin d'accomplir la performance que l'on attend de lui? A ce stade, il faut souligner que la prestation demandée au joueur sur le plan de la perception doit toujours être en rapport avec ses connaissances et ses capacités; il est en effet clair qu'un débutant n'a pas à répondre aux mêmes exigences qu'un footballeur expérimenté.

Analyse structurelle

J'aimerais tenter de procéder, ici, à une étude structurelle du football qui, malgré son caractère très sommaire, devrait me permettre d'amorcer de nouvelles analyses et de me livrer à de nouvelles différenciations. Les décisions prises par le footballeur et la réalisation concrète de l'action qui en résulte en cours de jeu dépendent avant tout d'un élément fondamental: est-ce l'adversaire ou sa propre équipe qui se trouve en possession du ballon? Dans

l'une et l'autre situation – on pourrait aussi parler de «phases de jeu» – trois éléments, ou «émetteurs de signaux», jouent un rôle important, à savoir le ballon, l'adversaire et les coéquipiers. Tous trois véhiculent en effet des informations capitales telles que la position du joueur ou du ballon, la direction dans laquelle l'action se développe, la vitesse à laquelle elle se déroule. Les questions répertoriées dans la dernière colonne de la grille d'analyse qui accompagne ce texte permettent de vérifier rapidement les informations transmises par les émetteurs de signaux.

Situations types

Pour que le joueur sache quand et comment il doit agir, il faut qu'il puisse s'appuyer sur des situations types. Le jeu 1:1 – un défenseur est opposé à un attaquant, dont il doit contrecarrer l'action – constitue une de ces situations de base. S'il s'y trouve confronté, un bon défenseur réussira à séparer l'adversaire du ballon ou, tout au moins, à l'empêcher de se créer une occasion de but. Pour y parvenir, il doit identifier trois situations et être à même de réagir en conséquence. Il doit donc être en mesure de faire la différence entre les trois phases de jeu suivantes:

Situation 1: «Si l'attaquant se dirige rapidement vers moi avec le ballon, je recule en attendant qu'il commette une faute pour m'en emparer ou pour le dégager.»



Situation 2: «Si l'attaquant s'éloigne des buts de mon équipe avec le ballon, je le talonne et j'essaie de le lui subtiliser dès qu'il cesse de le couvrir pour se tourner.»



Situation 3: «Si l'attaquant s'éloigne des buts de mon équipe en direction du ballon et si un de ses coéquipiers lui fait une passe, je l'intercepte en me déplaçant suffisamment vite, ou j'adopte le même comportement que dans la situation 2.»

Dans les phases d'attaque également, certaines situations reviennent sans cesse. Plus d'un joueur a déjà échoué seul face au gardien. Pourtant, une analyse consciente suivie d'une interprétation adéquate des informations relatives à l'action permet d'accroître les chances de succès à condition, bien sûr, que le joueur dispose d'une technique suffisante. Quatre situations gravées dans la mémoire du joueur, avec les variantes qu'elles supposent sur le plan de l'action, peuvent lui être d'un précieux secours:

Situation 1: «Si le gardien reste dans ses buts, je tire de près à ras de sol, en visant un angle.»

Situation 2: «Si le gardien s'avance en hésitant dans ma direction, je tire à ras de sol dans un angle avant qu'il n'ait le temps de protéger les buts avec son corps.»



Situation 3: «Si le gardien plonge dans ma direction, je le dribble.»

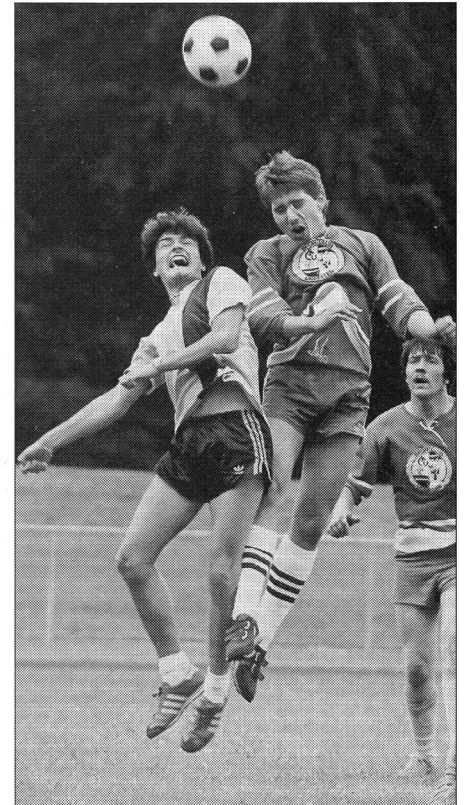


Situation 4: «Si le gardien est sorti de ses buts et se trouve suffisamment éloigné de moi, je le lobe.»



Grille d'analyse des situations clés

Phase de jeu	Emetteur du signal	Signal	Stratégie de la recherche d'informations
Le ballon se trouve en possession de l'adversaire	Ballon	Emplacement Direction du mouvement Rythme du mouvement Trajectoire	Où se trouve le ballon? Où se dirige le ballon? Le jeu est-il rapide/lent? Droite/courbe?
	Adversaires	Position Direction du mouvement Rythme du mouvement Traitement du ballon	Où se trouvent les adversaires? Combien sont-ils? Où se dirigent-ils? L'attaque est-elle lente/rapide? Comment le ballon est-il conduit, joué, frappé?
	Coéquipiers	Position Direction du mouvement Rythme	Où se trouvent les coéquipiers? Où se déplacent-ils? Se déplacent-ils rapidement/lentement?
Le ballon se trouve en possession de «mon» équipe	Ballon	Emplacement Direction du mouvement Rythme Trajectoire	Où se trouve le ballon? Où se dirige-t-il? L'action est-elle soutenue/lente? Droite/courbe?
	Adversaires	Position Direction du mouvement Rythme	Où se trouvent les adversaires? Combien sont-ils? Où ne se trouvent-ils pas? Où se dirigent-ils? Se déplacent-ils rapidement/lentement?
	Coéquipiers	Position Direction du mouvement Rythme	Où se trouvent les coéquipiers? Combien sont-ils? Où se déplacent-ils? Se déplacent-ils rapidement/lentement?



Les qualités cognitives, base de l'action tactique collective

L'exemple de la situation type du 1:1 montre de manière très simple l'importance des qualités cognitives en football. La grille d'analyse permet toutefois de décomposer toute une série d'autres éléments tactiques (du comportement défensif dans le 2:2 au «pressing» exercé par toute l'équipe), de définir ainsi et d'exploiter les informations qu'ils véhiculent sur le plan cognitif. Toute action tactique collective repose précisément sur le fait que tous les joueurs perçoivent les informations clés sur la situation en cours, qu'ils les comprennent et les évaluent correctement à temps pour planifier et exécuter la ou les variante(s) d'action correspondante(s).





Conclusions pratiques pour l'entraînement

La perception visuelle permet donc au joueur d'accomplir les performances tactiques et techniques qu'on attend de lui. Il est toutefois extrêmement rare, en football, que l'on entraîne délibérément cet élément, même s'il n'est pas nécessaire de lui consacrer une unité séparée dans le cadre de la préparation. L'entraînement des facultés de perception et de décision peut se faire au sein des unités techniques et tactiques, en mettant tout particulièrement l'accent sur la perception des informations présentées schématiquement dans la grille d'analyse.

Il est bien sûr important que l'entraîneur sache toujours comment ses joueurs doivent agir dans telle ou telle situation. Il doit, en effet, leur montrer clairement les informations importantes et les signaux correspondants pour qu'ils puissent accomplir la performance technique et tactique que l'on

attend d'eux, et proposer des règles d'interprétation en conséquence.

Si l'entraîneur veut inculquer à ses joueurs des actions défensives orientées vers le ballon dans la zone il doit, par exemple, leur apprendre à observer où ce dernier se trouve dans le jeu 2:2, dans quelle direction il se déplace, où se tiennent les adversaires, où ils se dirigent et dans quelle position ils se trouvent eux-mêmes. En outre, les joueurs ont besoin de savoir quelle est la variante d'action que l'entraîneur juge appropriée dans les différentes situations. En exigeant que le joueur qui se trouve le plus proche du ballon mette l'adversaire sous pression tandis qu'un second coéquipier assure à l'intérieur, l'entraîneur permet aux joueurs de reconnaître l'importance des informations qu'ils ont perçues et d'agir de manière coordonnée.

A l'entraînement, il est possible de créer des situations types à l'aide de différentes formes d'exercices ou de jeu. En demandant aux joueurs d'atta-

quer individuellement le gardien, qui varie son action, l'entraîneur peut d'une part exercer leur perception (observation du gardien) et, d'autre part, entraîner des décisions en rapport avec l'analyse de la situation. Par là même, il contribue à leur inculquer la qualité qui distingue un bon joueur d'un autre: être capable d'agir rapidement et de manière conforme à la situation sur le plan tactique et technique. ■

Bibliographie:

Hotz A. (1989): Kognitive Fähigkeiten im sportlichen Aufwind. (Document non publié).

Konzag G. et *J.* (1981): Kognitive Funktionen in der psychischen Regulation sportlicher Spielhandlungen.

Schubert F. (1988): Handlungsorientiertes Lernen in situativen Sportarten. In: Wissenschaftliche Zeitschrift DHFK Leipzig 1988, Cahier spécial N° 4.

Sonnenschein I. (1989): Verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit als Bestandteil taktischen Trainings. In: «Leistungssport» 3/89.