

«Vive le futsal, football total !», lançons-nous en décembre dernier dans cette même rubrique en proposant des jeux de ce foot autoarbitré à 5 joueurs en salle pour progresser... dans tous les foots. Dans la continuité, un jeune éducateur propose une série de situations de jeux en changeants les règles. # Par Thomas Valle

Changer les règles du FA5 en salle POUR UN «FIVE» ÉDUCATIF & JOYEUX !

Le foot à 5 en salle ou le «Five» est une pratique récente très en vogue. Les équipes évoluent sur un terrain de 25 m de long, entièrement clos, avec des murs sur les cotés pour que les joueurs/euses puissent s'en servir dans le jeu et un filet au dessus pour que le ballon ne sorte jamais.

Les terrains - en grande majorité des salles privées/commerciales - sont en synthétique, couverts, chauffés en hiver et climatisés en été, pour rendre la pratique possible à tout moment. La pratique y est libre à condition de payer un droit d'entrée...

C'est une des sorties/activités proposées par des clubs/associations/service de jeunesse. Ainsi, même si les moyens de l'association sont limités «nous essayons de les y emmener de temps en temps car filles et garçons sont toujours heureux de se retrouver pour jouer au football», pourrait témoigner un-e jeune éducateur/trice et de poursuivre son témoignage sur l'intérêt... d'en changer les règles !

Je vais essayer de pimenter le jeu

«Cette pratique, entièrement libre, a ses limites, et je sais que, comme d'habitude, le plaisir partagé sera de courte durée : très rapidement, les plus forts seront les seuls à toucher le ballon, les plus faibles, relégués au

rang de faire-valoir, se laisseront et la partie n'aura plus grand intérêt pour les uns comme pour les autres.

En rentrant, comme à chaque fois, je me demandais pourquoi y aller si le scénario se répète sans cesse. Cette pratique ne peut-elle pas leur permettre à tous de prendre du plaisir et de progresser ensemble ? J'y ai bien réfléchi. J'en ai parlé avec un ami à la FSGT et j'ai feuilleté le livre «Tatane, pour un football durable et joyeux» (de Pénélope Bagieu, Charles Berbérian, Bouzard et Jul) (*). Maintenant, j'ai plein d'idées. Je vais tenter des choses. Aujourd'hui ça ne se passera pas comme d'habitude : je vais essayer de «pimenter le jeu» pour permettre à chaque joueur de trouver sa place et de prendre plaisir dans le jeu.

Alors j'ai écrit quelques règles qui auront pour objectif de les déstabiliser, de les sortir de la pratique traditionnelle du football, remettant une part d'équité et redonnant ainsi de l'intérêt au jeu pour tous.

Les joueurs/euses devront alors résoudre les problèmes posés par les règles et la compétition deviendra ainsi éducative.» #

(* Tout éducateur/trice sera aussi bien inspiré en lisant/piochant dans «Progresser en jouant... au foot», un classeur d'une centaine de fiches de jeux édité par les Cahiers du sport populaire-FSGT. Commande p.25 ou sur www.fsgt.org > Publications.

À lire également

«Progresser en jouant au FA5 en salle», par Alain Bueno, Sport et plein air, n° 585, décembre 2014, rubrique à télécharger via archive.fsgt.org.



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.

Règle n° 1 # LA CONSERVATION (10 minutes)

■ Le but n'est valable que si tous les joueurs/euses de l'équipe ont touché le ballon au cours de l'action.

>> Pourquoi cette règle ? Parce qu'elle vise la participation de tous. Tout le monde prend part à l'effort collectif.

■ Variante : imposer le cheminement (joueur/euse «1», passe au/à la joueur/euse «2», etc.), pour que le/la même joueur/euse ne se retrouvent pas systématiquement à la conclusion d'une action [voir également le jeu «La suite» proposé dans le Coin de l'entraînement de décembre 2014].

Règle n° 2 # LE/LA CAPITAINE (10 minutes)

■ Seul le/la capitaine peut marquer. Lorsqu'il a réussi, il donne son brassard à un coéquipier/ière (il/elle pourra être de nouveau capitaine une fois que tous les joueurs/euses de son équipe auront marqué).

>> Pourquoi cette règle ? Parce qu'elle permet à chaque joueur/euse de marquer. Les meilleur-e-s joueurs/euses ne sont plus les finisseurs exclusifs/ves. Ils/elles doivent se mettre au service du collectif.

■ Variante : 2 joueurs/euses de l'équipe portent un brassard pour mettre un peu plus d'incertitude.

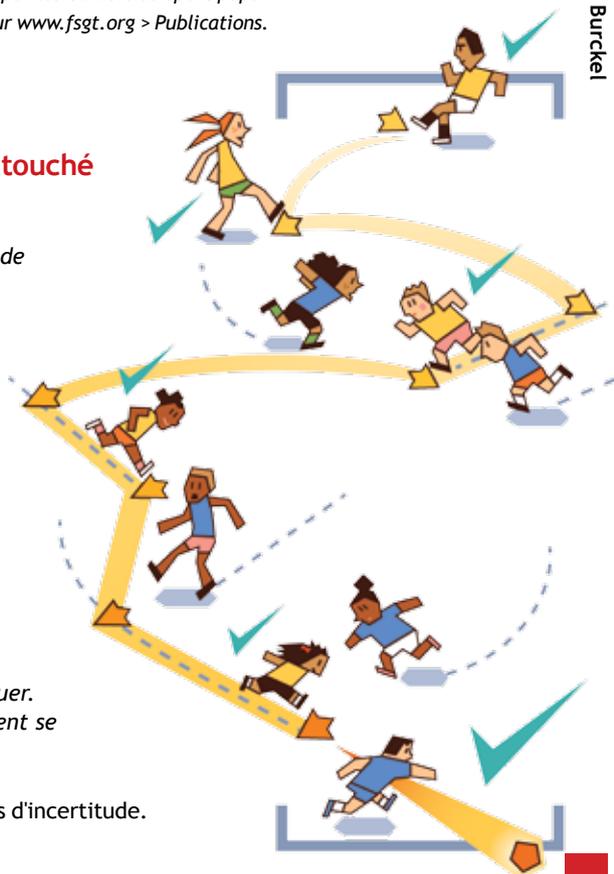


Illustration : Paul Burckel

Règle n° 3 # **ATTRAPE-MOI SI TU PEUX** (10 minutes)

■ Il suffit de toucher le/la joueur/euse qui a le ballon pour le récupérer. Le ballon ne peut être perdu si le/la joueur/euse joue en une touche de balle.

>> **Pourquoi cette règle ?** Parce qu'elle permet à tous les joueurs/euses de participer à la récupération du ballon. De plus, elle limite naturellement les touches de balle, diminuant ainsi l'influence des meilleur-e-s sur le match, tout en les faisant travailler avec une pression plus importante.

■ **Variante :** Certain-e-s joueurs/euses (les moins à l'aise) ne peuvent être touché-e-s qu'après leur 2^e touche de balle.



Pause # S'hydrater et discuter avec eux de ce qu'ils/elles en ont pensé.

Règle n° 4 # **LA JEAN DE LA FONTAINE** (10 minutes)

■ Lorsqu'une équipe prend un but, elle bénéficie d'un avantage lors de son engagement : durant 5 secondes après le coup d'envoi, aucun-e des joueurs/euses de l'équipe adverse ne peut bouger (sauf le gardien !). Rien de sert de courir, il faut partir à point.

>> **Pourquoi cette règle ?** [extraite de l'ouvrage «Tatane, pour un football durable et joyeux»] Parce qu'elle permet de rééquilibrer le match en permanence. D'autre part, les joueurs/euses vont devoir réfléchir à des stratégies pour mettre en difficulté l'adversaire tout en étant immobile.

■ **Variante :** L'équipe qui vient de marquer n'est plus immobile au coup d'envoi mais ne peut se déplacer qu'en marchant.



Jeu libre # **LA FINALE** (15 minutes)

Il est alors intéressant de voir en quoi les règles précédentes ont changé ou non les comportements de chaque joueur/euse.

les Cahiers du sport populaire présentent :

PROGRESSER EN JOUANT

un outil d'animation et d'entraînement en FOOT

par *Thierry Argomaniz et Alain Bueno*

Dans PROGRESSER EN JOUANT, Thierry Argomaniz et Alain Bueno 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

