



# BREVET D'ENTRAINEUR DE FOOTBALL

## FICHE DE CONTENU DE FORMATION BREVET d'ENTRAINEUR de FOOTBALL :

### Module 6 : Construction de séance : les variables pédagogiques

- 1) **Définition**
- 2) **Variables**
- 3) **Variables et impacts**

1) **Définition** : Les variables pédagogiques sont l'ensemble des facilitations-contraintes appliquées à un exercice ,une situation ou un jeu par l'entraîneur afin d'agir plus directement sur un ou plusieurs facteurs de la performance :

- Les principes de jeu offensifs et défensifs et les comportements qui s'y rapportent
- Le traitement de l'information et les impacts mentaux : perception-décision , anticipation , communication, concentration , pugnacité-combativité
- L'investissement athlétique : accélérations-décélérations , endurance spécifique au football

2) **Variables : L'entraîneur peut notamment manipuler** :

- **L'espace** : rapport longueur / largeur , formes du terrain , zones de terrain
- **Le temps** : durée des séquences , rythme et changements de rythme dans les séquences
- **Le nombre de joueurs** et les rapports de force : les inégalités numériques favorables à l'attaque ou la défense
- **Les cibles** : 1 cible , plusieurs cibles , lignes , zones
- **Les règles ou contraintes** : nombre de touches, trajets imposés du ballon , relations imposées ou interdites entre joueurs

La pertinence d'une situation ou d'un jeu résulte de la bonne utilisation de ces variables pour orienter le comportement des joueurs . Plusieurs variables sont souvent associées , et on peut chercher à agir sur plusieurs paramètres simultanément ( offensif et/ou défensif , mental , athlétique ). L'entraîneur doit construire ses situations , jeux en se posant les questions suivantes :

- Comment manipuler les paramètres espace-temps-nombres de joueurs-règles et contraintes pour permettre l'apparition des comportements tactiques recherchés

3 ) **Variables pédagogiques communément utilisées et impacts** :

Les propositions ci-dessous privilégient l'entrée par les variables :

- Tableau 1 : les variables liées à l'espace
- Tableau 2 : les variables liées au temps
- Tableau 3 : les variables liées au nombre de joueurs
- Tableau 4 : les variables liées aux règles , scénarios

**Proposition 1 : Manipuler l'espace**

- Régler nombre de joueurs , surface de jeu/joueur , organisation de l'équipe

<b>Variables</b>	<b>Impacts sur les comportements offensifs</b>	<b>Impacts sur les comportements défensifs</b>	<b>Impacts sur traitement de l'information et aspects mentaux</b>	<b>Impacts athlétiques (A postériori)</b>
<b>Espace</b> : faible densité de joueurs	Conservation –déséquilibre-finition selon autres paramètres ( règles , scénarios )	Tous comportements défensifs selon autres paramètres ( règles , scénarios , impacts athlétiques )	Temps de traitement de l'information important , faible charge	Dominante aérobie Dominante puissance aérobie selon temps de jeu et contraintes
<b>Espace</b> : grande densité de joueurs	Déséquilibre – finition-recherche du joueur lancé-jeu combiné des attaquants	Tous comportements défensifs selon autres paramètres ( règles , scénarios , impacts athlétiques )	Anticipation-concentration	Dominante accélération-vitesse
<b>Espace</b> : terrain large , longueur réduite	Mise en position de tir ou contournement , dédoublement , jeu combiné	Cadrage, Remplacement sur axe ballon/but, couvertures	Perception-décision	Dominante Aérobie
<b>Espace</b> : terrain étroit , largeur limitée	Qualité des démarquages , Jeu dans les intervalles , appui-remise-appel , orientation de la première touche , corps obstacle ,jeu dans la profondeur, déviation , 2eme ballon	Cadrage – bloc – défend en avançant, interceptions	Anticipation , jouer avec un temps d'avance pour enchaîner vite ( perception-décision )	Dominante Accélération - vitesse
<b>Espace</b> : Terrain hexagonal ou octogonal	Phase de conservation et phase de changement de rythme bien dissociées selon les règles ou attaque rapide à la récupération	Bloc bas , contrôle des attaquants et interception-transition déf-off	Anticipation , jouer avec un temps d'avance pour enchaîner vite(perception-décision )	Dominante Neuromusculaire
<b>Espace</b> :3 zones dans la longueur avec obligation de passer par les 3 zones par une passe	Phase de conservation – progression, timing passeur – receveur, démarquage en appui, jeu combiné (à 2 ou 3), utiliser une supériorité numérique momentanée	Interceptions ou contrôle du receveur et couvertures	Perception-décision	Dominante Acceleration - vitesse
<b>Espace</b> :3 zones dans la longueur avec obligation de sauter la zone médiane	Recherche espace de jeu direct, jeu aérien, déviations, jouer deuxième ballon	Jeu aérien, couverture, contrôle attaquants lancés	Pugnacité	Dominante Accélération - vitesse
<b>Espace</b> :3 zones dans la largeur , obligation de passer par les 3 zones	Conserver-contourner-progresser-renverser , fixer-changer d'espace , repérer les déséquilibres dans le jeu pour les exploiter , disponibilité appui-soutien-intervalles	Défense mixte, créer supériorité numérique pour récupérer si pas de zone protégée , ou bloc bas si circulation facilitée	Perception-décision Concentration Anticipation	Dominante Aérobie
<b>Espace</b> :3 zones	Fixer-renverser , utiliser le	Gérer l'infériorité	Perception-	Dominante

dans la largeur , obligation de sauter la zone médiane	déséquilibre , dribbler – dédoubler , centre et finition devant le but	numérique momentanée	décision Concentration Anticipation	Aérobie
<b><u>Espace :</u></b> <b><u>plusieurs buts à attaquer ou défendre</u></b>	Fixer-renverser , utilisation de la largeur , changement de rythme	Défendre espace de jeu direct , couverture et contrôle des joueurs à la périphérie	Perception- décision Concentration	Dominante Aerobie
<b><u>Espace : but à l'intérieur , le jeu peut se dérouler derrière ( pas de hors jeu )</u></b>	Utilisation de la largeur et de la profondeur	A la récupération attaque rapide	Perception- Décision Concentration	Dominante Aerobie
<b><u>Espace : portes à franchir sur le côté</u></b>	Relation latéral-milieu excentré , jeu combiné , création d'incertitude , jeu en mouvement	Contrôle attaquant , gestion dédoublement	Perception- décision	DOMINANTE AEROBIE

### **Propositions 2 : Manipuler le temps**

<b>Variables</b>	<b>Impacts sur les comportements offensifs</b>	<b>Impacts sur les comportements défensifs</b>	<b>Impacts sur traitement de l'information et aspects mentaux</b>	<b>Impacts athlétiques</b>
<b><u>Temps :</u></b> Allonger le temps : 2 touches min. (ralentir l'attaque)	Orienter le ballon dans une zone libre ou de déséquilibre, favoriser la responsabilité individuelle	Favorise le remplacement, le harcèlement et le pressing	Responsabilité, confiance en soi	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b><u>Temps :</u></b> Allonger le temps : toucher un joueur en soutien ou sur les côtés en zone protégée (ralentir l'attaque)	Transition : sortir des zones de fortes densité, assurer la conservation, attaque placée	Transition : remplacement du bloc, puis défendre en avançant	Perception- décision Communication	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b><u>Temps :</u></b> Allonger le temps : Obliger à : toucher cône , passer dans une porte à la perte du ballon (ralentir la défense)	Favorise attaque rapide si pas de contrainte pour les attaquants	Focus sur Transition ; selon contraintes remplacement rapide ou défendre en infériorité numérique	Perception- décision Concentration Pugnacité Communication	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b><u>Temps :</u></b> Allonger le temps : Imposer un nombre de passes minimum (ralentir attaque)	En zone défensive : favorise la conservation En zone offensive : le jeu combiné , fixer pour contourner – renverser	Harcèlement- Pressing à la perte ou remplacement- bloc équipe selon règles ( si ralentissement de l'attaque )	Perception- décision Concentration Détermination Communication	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b><u>Temps :</u></b> raccourcir le temps : à la	Transition défensive-offensive , profiter de	Transition offensive-défensive	Perception- décision	Dominante Aérobie Ou

récupération moins de x secondes pour tirer ( accélérer l'attaque )	l'avantage momentané ,jeu vers l'avant , appel en profondeur	, cadrage-harcèlement , remplacement selon règles du jeu	Concentration Détermination	Dominante Accélération – Vitesse
<b>Temps</b> : raccourcir le temps : zone à nombre de touches ou de passes limitées ( accélérer l'attaque )	Changement de rythme dans le jeu , création de déséquilibre	Tous les principes défensifs selon règles du jeu	Perception- décision communication	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Temps</b> : raccourcir le temps : sauter une zone en profondeur ou en largeur ( accélérer l'attaque )	<b>Voir variables espace</b>			
<b>Temps</b> : raccourci le temps : limiter les touches de balle ( accélérer attaque )	Disponibilité- anticipation des partenaires , jeu combiné attaquants	Anticipation- contrôle des non porteurs	Perception-décision Anticipation Communication	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse

**Proposition 3 : Manipuler les nombres de joueurs**

Variables	Impacts sur les comportements offensifs	Impacts sur les comportements défensifs	Impacts sur traitement de l'information et aspects mentaux	Impacts athlétiques
<b>Nombre</b> : supériorité numérique offensive	Créer le déséquilibre : fixer-décaler – prendre un temps d'avance dans le jeu pour tirer au but	Défendre en zone , protéger l'espace de jeu direct , protéger le but	Perception- Décision	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Nombre</b> : infériorité numérique offensive	Prise de risque individuelle , démarquages , aide au porteur	Récupération du ballon : cadrage-couverture-pressing , défendre en avançant	Perception-décision Détermination	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Nombre</b> : infériorité ou supériorité momentanées : injection d'un nouveau ballon	Attaque rapide , profiter du déséquilibre créé artificiellement, espace de jeu direct , dribble , jeu vers l'avant	Ralentir-se replacer : cadrer , reformer bloc équipe ou défendre le but , défense en poursuite	Perception-décision Concentration	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse

**Proposition 4 : Manipuler les règles**

Variables	Impacts sur les comportements	Impacts sur les comportements défensifs	Impacts sur traitement de l'information et	Impacts athlétiques
-----------	-------------------------------	---	--	---------------------

	<b>offensifs</b>		<b>aspects mentaux</b>	
<b>Règle</b> : impossibilité de rejouer avec le même joueur	Disponibilité au porteur , jeu combiné à 3 , changement de rythme , recherche du joueur lancé	Bloc équipe	Perception- Décision anticipation	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Règle</b> : interdiction de réaliser 2 passes de suite vers l'avant	Disponibilité au porteur appuis et soutiens , jeu combiné des attaquants , jeu en mouvement , augmenter la vitesse de circulation du ballon	Bloc équipe , contrôle des attaquants	Perception- décision Anticipation Communication	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Règles</b> :Interdiction de passer le ballon derrière	Démarquage en appui et profondeur , contrôle orienté et dribble	Contrôle des attaquants et interceptions , couvertures	Décision Détermination	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Règles</b> :Interdiction de passer le ballon devant	Démarquage en soutien , contourner le bloc et accélérer prise de risque individuelle	Contrôle des attaquants	Confiance Détermination Décision	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse
<b>Règles</b> : marquage individuel	Démarquages , contrôles orientés et dribbles , libération d'espace	Contrôle des attaquants	Confiance Responsabilité Détermination	Dominante Aérobie Ou Dominante Accélération – Vitesse

***Chaque variable doit être affinée et combinée à d'autres pour atteindre les impacts recherchés .***

Exemple : sauter la zone axiale sur terrain en 3 zones longitudinales

Objectif : recherche du renversement et du dédoublement

Il faut créer une supériorité numérique pour renverser et un retard des défenseurs opposés pour créer un temps d'avance . D'autres manipulations sont possibles : milieu excentré qui rentre , pris au marquage , libérant un espace dans son dos ....