

Sommaire

Introduction	p. 3
Première partie : D'où vient notre démarche ?	p 7
Face aux théories cognitives et	p. 8 à 13
aux théories écologiques de l'apprentissage, où vont nos préférences ?	
Quelques principes définissant	p. 13 à 14
nos conceptions de l'apprentissage.	
Importance de l'enjeu et de l'EMOTION	p. 14
dans l'apprentissage.	
Quel joueur demain ... pour quel football ?	p. 15 à 22
Précisons notre démarche	p. 23 à 24
Deuxième partie : Les Jeux	p. 25
Comment utiliser les fiches de jeux ?	p. 26
Déséquilibre individuel	p. 27 à 49
Changer de vitesse / Changer de direction (Jeux n° 1 à 20).	
Appui / Soutien	p. 51 à 61
(Jeux n° 21 à 27).	
Jouer dans le dos de l'adversaire	p. 63 à 67
Adversaire dans le dos (Jeux n° 28 à 30).	
Démarquage simple / Démarquage coordonné	p. 67 à 74
(Jeux n° 31 à 34).	
Fixer / Renverser	p. 75 à 83
(Jeux n° 35 à 40).	

Jouer près / Jouer loin	p. 85 à 94 (Jeux n° 41 à 47).
Cible horizontale / Cible verticale	p. 95 à 99 (Jeux n° 48 à 50).
Attaque rapide / Attaque placée	p. 101 à 111 (Jeux n° 51 à 59).
Jeu direct / Jeu indirect	p. 113 à 120 (Jeux n° 60 à 65).
Jouer haut / Jouer bas	p. 121 à 132 (Jeux n° 66 à 74).
Changer de rythme	p. 133 à 140
Jouer vite / Jouer lent - Jouer en mouvement (Jeux n° 75 à 80).	
Jouer en surnombre / Jouer en infériorité	p. 141 à 145 numérique (Jeux n° 81 à 83).
Déplacements convergents / Déplacements	p. 147 à 151 divergents (Jeux n° 84 à 86).
Passer rapidement de l'attaque à la	p. 153 à 160 défense et de la défense à l'attaque (Jeux n° 87 à 92).
Passe et va / Passe et suit	p. 161 à 165 (Jeux n° 93 à 95).
Et encore d'autres jeux	p. 167 à 177
Pour s'entraîner à jouer à son poste ou tout simplement s'amuser (Jeux n° 96 à 104).	
Bibliographie	p. 179