

Surface de terrain réduite, petit nombre de joueurs, le futsal ou foot autoarbitré à 5 joueurs en salle (tel qu'il se pratique en FSGT) est un football total favorisant le plaisir de jouer (nombreuses touches de balle) et donc de progresser ! # Par Alain Buono (\*)

## Progresser en jouant au FA5 en salle

# VIVE LE FUTSAL, FOOTBALL TOTAL !



Né en 1930 en Uruguay, le futsal (futbol et sala «salle») n'a pas été reconnu par les instances du football jusqu'en 1985 ! Depuis, son développement est tout à fait remarquable. C'est du football et du football qui donne beaucoup de plaisir ! L'affrontement dans cette petite surface de jeu (un terrain de handball à peu près, ou 25 x 15 m mini.), entre un nombre réduit de joueurs (4 joueurs de champ par équipe et un gardien de but), avec le plaisir de «toucher» beaucoup de ballons, les progrès de tous sont évidents : tout le monde est «directement» concerné par le jeu, c'est un football «total» !

Cependant, afin de ne pas laisser les joueurs stéréotyper leurs conduites, se figer dans de nouvelles habitudes, nous leur proposons ici 5 jeux qui, avec leurs règles (leurs contraintes libératoires !), vont les relancer, peut-être, vers de nouveaux progrès... Essayez, vous nous en direz des nouvelles ! #

Retrouvez tous les articles parus dans le Coin de l'entraînement depuis novembre 2010 via [www.fsgt.org](http://www.fsgt.org), rubrique > Revue Sport et plein air > Le coin de l'entraînement.

(\*) Auteur, avec Greg Argomaniz, de «Progresser en jouant.. au foot», éditions Les Cahiers du sport populaire.

### L'importance de distinguer le jeu et l'enjeu

Il nécessite une attention de tous les instants, il impose une grande concentration qui favorise des progrès en tous genres, notamment dans : les prises de décision, l'anticipation, la vision du jeu, l'ajustement de la passe, le déclenchement rapide du tir au but, la technique fine d'évitement de l'adversaire, le changement de vitesse et de direction, la précision dans le tir au but (3 mètres sur 2 seulement), le passage rapide de l'attaque à la défense et réciproquement, etc.

## TOUT EST BON DANS LE FUTSAL

### Sans touche / autoarbitré / pour progresser en foot... à 11

**Le futsal** - pour être reconnu par des instances fédérales internationales réticentes, ou à cause d'une soumission volontaire aux lois de l'International Board, ou bien encore, tout simplement, à cause des installations sportives où les lignes du terrain de handball sont déjà tracées - a réglementé avec précision les sorties en touche et les remises en jeu sur touches, ce qui interrompt le jeu ! Alors que prendre appui sur les murs chaque fois que c'est possible, favoriserait la continuité du jeu ! et donnerait encore plus de plaisir !

- La fécondité du futsal, sa richesse dans le jeu proche, au cœur d'une densité-proximité de joueurs, devraient être exploitées par les entraîneurs de football à onze et remplacer ce que la télé nous montre sans cesse, à savoir le «toro» (ou le «maraudeur») bien ridicule comme lieu de progrès !
- Enfin, l'autoarbitrage et le silence observé par les joueurs sont des expériences rares qui permettent des progrès humains incomparables. # AB

## LA SUITE

■ **But du jeu** : Gagner le match en marquant plus de buts, en se passant la balle dans un ordre donné.

### ■ Dispositif

- Dans un espace non orienté : par exemple, 4 buts où chacune des équipes peut marquer.
- Dans un espace orienté : but(s) à attaquer / but(s) à défendre.

### ■ Règles du jeu

Quand l'équipe a le ballon :

- Les joueurs font obligatoirement circuler le ballon dans un ordre impératif : 1, 2, 3, 4, etc. (Par exemple le n°2 passe toujours au n°3, le n°4 reçoit toujours le ballon du n°3...).
- Le tir au but peut se faire à tout moment (pas d'obligation de passer à tous les joueurs avant de marquer).

Quand l'équipe n'a pas le ballon :

- Tous les joueurs tentent l'interception, la récupération du ballon.

### ■ Variables

- Un joueur «joker». Il peut recevoir et donner le ballon de et à tous ses partenaires.
- Un joueur est désigné comme marqueur de buts. Le changer souvent.
- Certains joueurs (les meilleurs !) ne peuvent jouer qu'à une ou deux touches de balle.
- Seuls 3 joueurs dans l'équipe se passent le ballon dans un ordre fixé à l'avance.
- Etc.



Nous proposons ici 5 jeux (dont, s'il ne fallait en retenir qu'un seul, «La suite», page précédente) extraits de «Progresser en jouant... au foot» (éditions Les Cahiers du sport populaire, cf. p.12) : Il est évident que l'animateur est responsable de l'adaptation du jeu à l'âge de ses joueurs et à leur niveau afin qu'ils puissent entrer dans le jeu, y rester et progresser ! Pourvu que le but du jeu et la règle essentielle soient clairs. # Alain Bueno et Greg Argomaniz

## LE RUGBY FOOT

■ **But du jeu** : Amener sa balle derrière la ligne de but de l'adversaire.

### ■ Dispositif

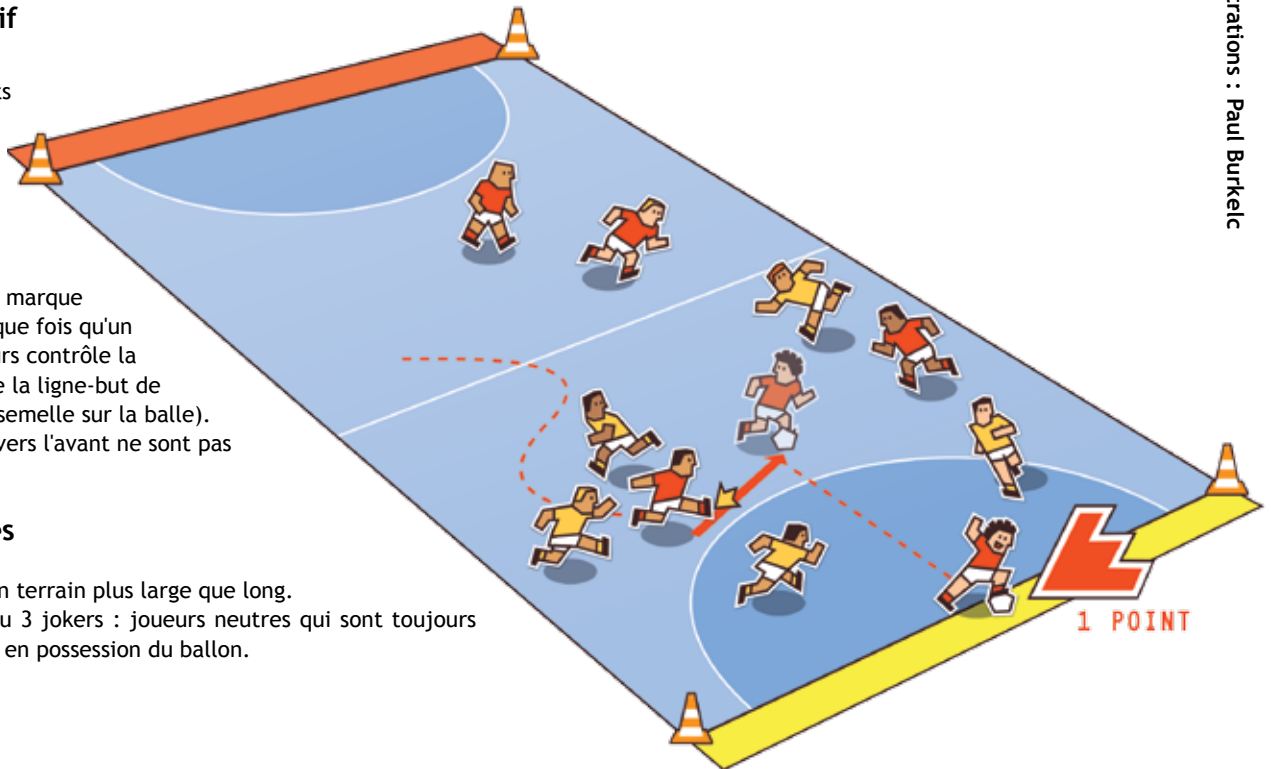
- 2 équipes
- 2 zones-buts délimitées par des plots.

### ■ Règles

- Une équipe marque un point chaque fois qu'un des ses joueurs contrôle la balle derrière la ligne-but de l'adversaire (semelle sur la balle).
- Les passes vers l'avant ne sont pas autorisées.

### ■ Variables

- Jouer sur un terrain plus large que long.
- Prévoir 2 ou 3 jokers : joueurs neutres qui sont toujours avec l'équipe en possession du ballon.



Illustrations : Paul Burkelc

## JEU DE CONSERVATION

■ **But du jeu** : Conserver le ballon le plus longtemps possible et battre le record de conservation pour une équipe.

### ■ Dispositif

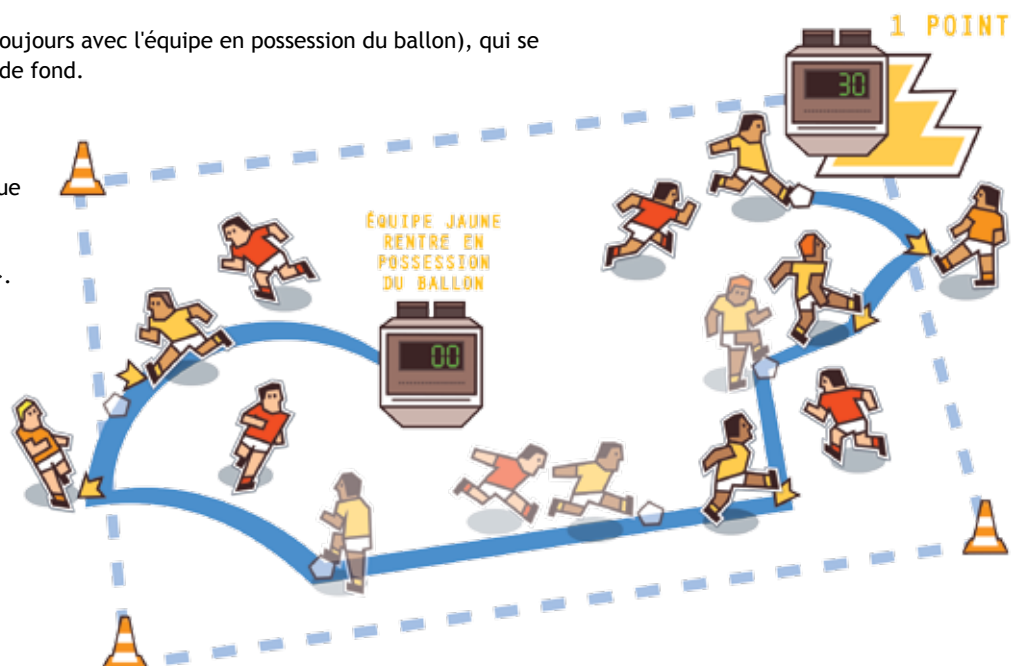
- Sur un terrain de hand (ou équivalent 40 x 20 m environ).
- 2 équipes de 4 joueurs.
- 2 « jokers » neutres (qui jouent toujours avec l'équipe en possession du ballon), qui se déplacent derrière les deux lignes de fond.

### ■ Règles

- Une équipe marque 1 point chaque fois qu'elle parvient à conserver le ballon 30 secondes..
- Possibilités d'utiliser des «jokers».

### ■ Variables

- Quand l'équipe en possession du ballon joue avec un joker, celui-ci devient inutilisable. Il peut le redevenir à condition que l'on ait joué avec son vis-à-vis en possession du ballon.



## BANIDE (\*)

■ **But du jeu :** Marquer plus de buts que l'équipe adverse avec l'aide de «remiseurs».

### ■ Dispositif

- 2 contre 2 avec 2 x 2 joueurs aides dans les couloirs offensifs.
- 2 gardiens.

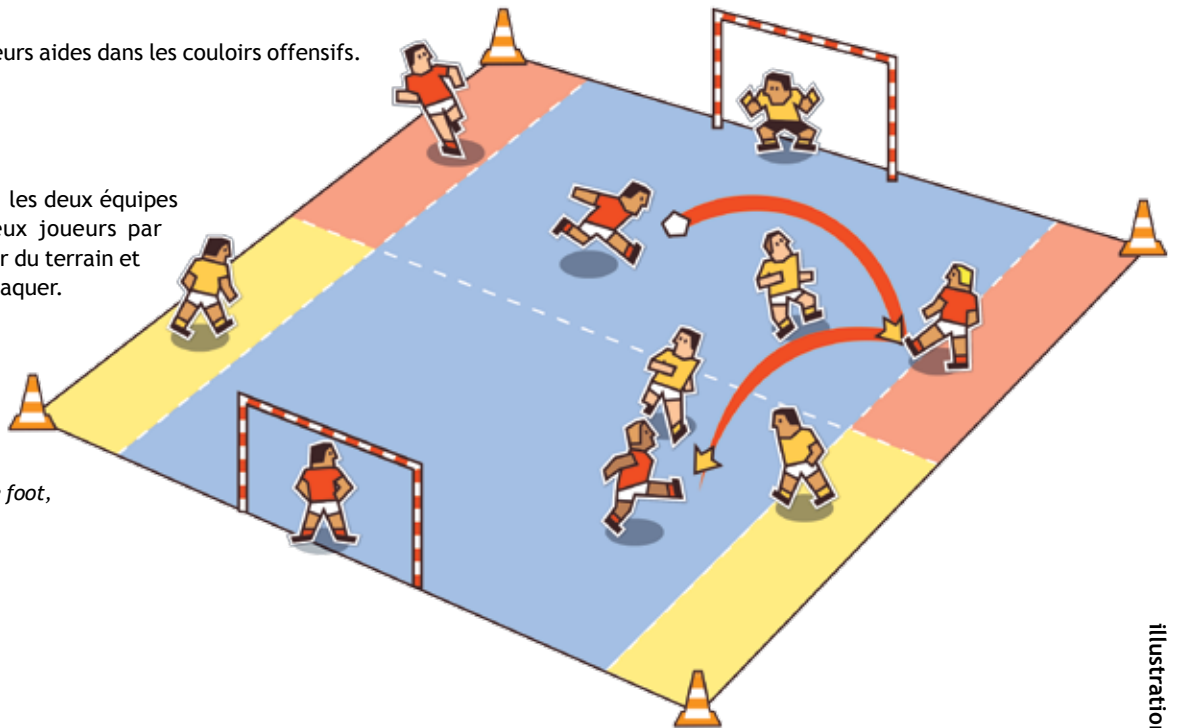
### ■ Règles

- Pour conserver le ballon, les deux équipes peuvent s'appuyer sur deux joueurs par équipe qui sont à l'extérieur du terrain et qu'on ne peut donc pas attaquer.

### ■ Variables

- Limiter le nombre de touches de balle.

(\*) Du nom d'un entraîneur de foot, concepteur de ce jeu.



## LES 4 BUTS

■ **But du jeu :** Marquer des buts dans les deux cages adverses tout en défendant ses propres cages.

### ■ Dispositif

- Un terrain de hand (ou équivalent).
- 4 buts.
- 2 équipes de 5 joueurs.

### ■ Règles

- Une équipe attaque les buts 1 et 2 et défend les buts 3 et 4.
- L'autre équipe fait l'inverse.

