

Foot à l'école

« Jouons ensemble pour mieux vivre ensemble »

document pédagogique

cycle 2 - cycle 3



PREAMBULE

POURQUOI LE FOOTBALL A L'ECOLE ?

Ce manuel a été conçu par les Conseillers Techniques de la Ligue d'Alsace de Football en étroite collaboration avec les Conseillers Pédagogiques de Circonscription de l'académie de Strasbourg.

L'objectif de cet ouvrage est de donner un outil efficace pour que chaque enseignant soit maître de l'activité football.

La réflexion sur le contenu de l'outil pédagogique a été basée sur les faits suivants:

- 1) 85% des enseignants sont des femmes non-pratiquantes,
- 2) la difficulté de différencier l'apprentissage des élèves novices et des élèves pratiquants le football en club,
- 3) le football est de plus en plus apprécié par les filles,
- 4) les filles recherchent à jouer entre elles,
- 5) la sécurité des élèves,
- 6) intégration de la notion d'arbitrage par tous les élèves.

Au travers des différents niveaux de difficulté dans chaque exercice, les enseignants pourront proposer aux élèves novices des situations simples à un rythme plus lent, et aux élèves plus débrouillés les mêmes situations de base, avec des variantes plus complexes sur un rythme d'exécution plus rapide.



FICHE EXPLICATIVE

DOCUMENT PEDAGOGIQUE

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- Maîtrise**
- > de l'engin (tirs, conduite, passes)
 - > de l'espace (projet d'attaque, projet de défense)
 - > des relations (projet d'attaque, projet de défense)

ORGANISATION D'UN CYCLE

LA PREMIERE SEANCE (représentation initiale du football)

Présentation en classe du football (documents papier, articles, vidéos...).

- les règles
 - le terrain
 - le rôle de chacun
 - le matériel
- travail autour du vocabulaire, lié au jeu

Mise en train et repérage de l'espace de jeu (lignes de touche et de sortie de but, ligne de but, milieu du terrain, son propre camp, le camp adverse...).

Un premier jeu global (évaluation diagnostique du niveau de chaque élève, en lien avec les paliers cités ci-dessous).

Possibilité de faire jouer les filles entre elles et les garçons entre eux. Toute autre organisation reste possible (mixité).

LES SEANCES SUIVANTES (Temps total estimé d'une séance : 1 heure)

Chaque séance se compose :

- | | <u>Durée</u> |
|---|--------------|
| - d'une mise en train (déplacements variés avec les ballons) | > 5' |
| - d'une phase d'apprentissage comprenant : - une situation de référence | > 15' |
| - un travail en ateliers (fiches remédiations) pour progresser | > 20' |

Pour clôturer une séance, il est vivement conseillé de mettre en place une rencontre (retour au jeu). > 15'

Concernant la phase d'apprentissage, l'enseignant réfléchira à l'objectif visé.

En partant des comportements observables, l'enfant se situe à un de ces 4 paliers :

Palier 1 : « le ballon pour moi et moi seul ! »

Palier 2 : « je progresse avec le ballon et je tiens compte de l'obstacle »

Palier 3 : nécessité de l'échange par la construction du partenariat

Palier 4 : construction du groupe et opposition à l'autre

Ces paliers ne sont pas des objectifs à atteindre mais des obstacles qu'il faut permettre au débutant de dépasser pour atteindre le dernier.

Chaque palier est abordé à partir d'une situation de jeu évolutive permettant à l'enfant d'atteindre le palier suivant.

Les paliers seront abordés chronologiquement, les uns après les autres.

Palier 1 : le bérêt

Palier 2 : l'épervier

Palier 3 : la balle aux capitaines

Palier 4 : les jeux réduits

Chacun des jeux propose 3 niveaux de complexité (* / ** / ***).

Chaque niveau de complexité peut disposer de variantes évolutives.



FICHE EXPLICATIVE

DOCUMENT PEDAGOGIQUE

ORGANISATION D'UN CYCLE (suite)

Ces paliers sont une proposition de progression possible.

Les situations proposées dépendront des réponses motrices des enfants et de leurs rythmes d'apprentissage.

Des situations de remédiations sont proposées.

CONCERNANT LES EXERCICES DE REMEDIATION POUR LE TRAVAIL EN ATELIERS

Le choix des exercices de remédiation (sous forme d'ateliers) se fait en fonction des difficultés observées chez les élèves lors des situations de référence (paliers 1 à 4).

Par exemple : les situations de remédiation A-B-C et D correspondent au palier 1 (le bérêt).

Par exemple : les situations de remédiation F-G et H correspondent au palier 2 (l'épervier).

Chaque exercice de remédiation propose une situation de base, évolutive en fonction de 3 niveaux d'habileté des élèves.

Le niveau 1 étant les Novices / Le niveau 2 étant les Praticiens / Le niveau 3 étant les Experts.

QUELQUES CONSEILS POUR L'ORGANISATION D'UNE SEANCE

Conseils pratiques d'organisation humaine et matérielle pour faciliter le déroulement de la séance d'EPS :

C'est en classe que l'on organise les équipes, que l'on présente l'organisation de la séance aux élèves et les consignes du premier jeu.

Pour l'organisation matérielle, les "métiers" des élèves seront précisés.



TEXTES OFFICIELS - cycle 2

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

Socle commun (2006)

Capacités

Chaque élève doit être capable :

- o de respecter les règles ;
- o de communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ;

Attitudes

La vie en société se fonde sur :

- o le respect de soi ;
- o le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ;
- o le respect de l'autre sexe ;
- o la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ;
- o nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté (physiquement, économiquement), en France et ailleurs dans le monde.

Programmes (2008)

Cycle 2

« L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). »

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année (Janvier 2012)

Cours préparatoire	Cours élémentaire 1
Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux pratiqués, respecter les règles.	
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).	
Jeu sans ballon : <ul style="list-style-type: none">- courir, transporter, conquérir des objets- conquérir un territoire- courir pour fuir, courir pour atteindre le refuge- toucher les porteurs d'objets, les joueurs-cibles- juger une action simple (adéquation à la règle, atteindre l'objectif) Jeux de ballon <ul style="list-style-type: none">- enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler, passer le ballon- se déplacer vers le but pour marquer- faire progresser le ballon collectivement- s'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon- savoir se rendre disponible pour aider un partenaire qui est porteur du ballon	Jeu sans ballon : <ul style="list-style-type: none">- enchaîner des actions de course, d'esquive, de poursuite,...- construire et respecter des repères d'espace (zone interdite, espace protégé ou réservé)- s'orienter vers un espace de marque- s'engager dans des phases de jeu alternées Jeux de ballon <ul style="list-style-type: none">- coordonner ses actions, en respectent les règles du jeu pour : '- en tant qu'attaquant, progresser vers le but, conserver le ballon (ou le passer à un partenaire, marquer ;- en tant que défenseur, reprendre le ballon, gêner la progression, empêcher de marquer, protéger son but.- enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment : - comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque); - comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.- identifier son statut en fonction des actions- assurer le rôle d'arbitre



TEXTES OFFICIELS - cycle 3

JEUX SPORTIFS COLLECTIFS

Socle commun (2006)

Capacités

Chaque élève doit être capable :

- o de respecter les règles ;
- o de communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ;

Attitudes

La vie en société se fonde sur :

- o le respect de soi ;
- o le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ;
- o le respect de l'autre sexe ;
- o la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ;
- o nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté (physiquement, économiquement), en France et ailleurs dans le monde.

Programmes (2008)

Cycle 3

« L'éducation physique et sportive vise le développement des capacités motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). »

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

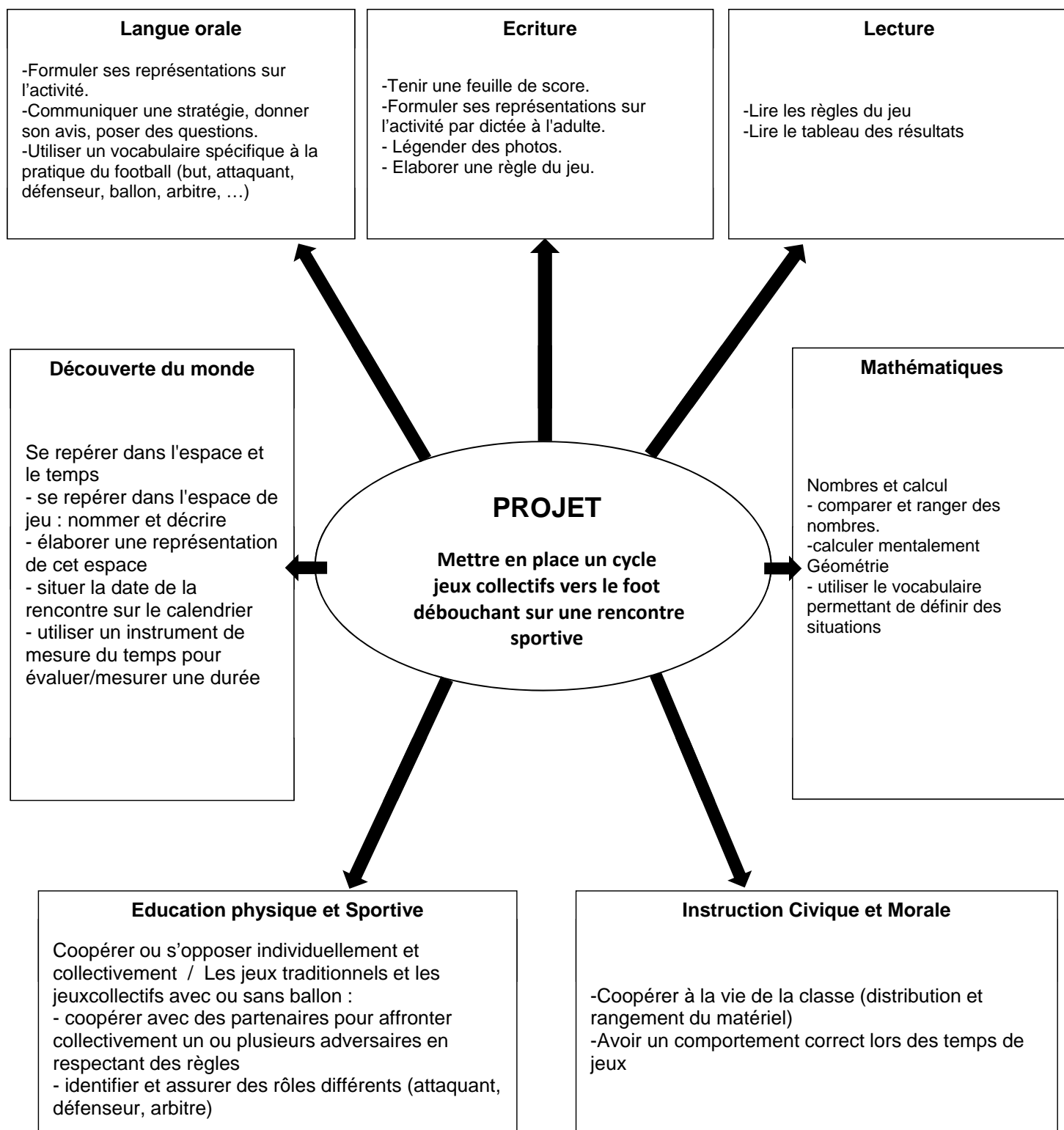
- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen (Janvier 2012)

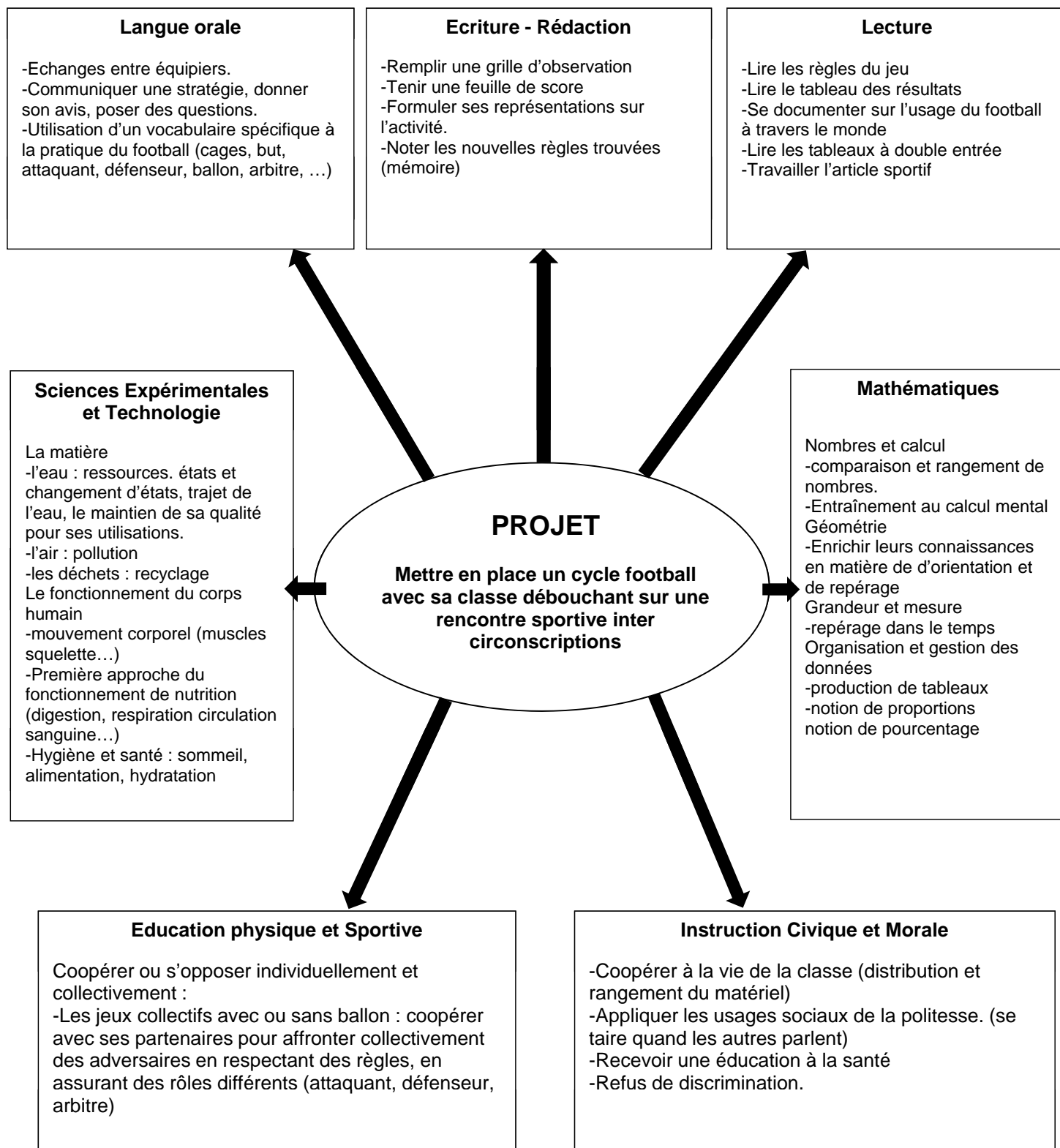
Cours élémentaire 2	Cours moyen 1	Cours moyen 2
Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues). Coopérer avec des partenaires pour affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur : se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus, respecter les règles.		
Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) : o connaître et respecter les conditions matérielles du jeu (espace de jeu, matériel, répartition des joueurs...) et les règles (gestion, fonction des tracés, utilisation du matériel) o connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.		
Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby. En attaque - Conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement. - Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression, partir vite vers l'avant (rugby : se placer en arrière du porteur, passer vers l'arrière). - Marquer : passer à un partenaire placé, marquer un but, un panier ou toucher le panneau, marquer un essai... - Utiliser l'espace de jeu dans ses dimensions, latéralement et en profondeur. En défense - Reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passes... - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse (rugby : bloquer le porteur selon la modalité convenue). - Empêcher de marquer : gêner le tireur dans son action (rugby : empêcher le porteur d'atteindre la zone d'embut).	Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby. En attaque - Conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur, recevoir le ballon à l'arrêt ou en mouvement. - Progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu. - Marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (pas se à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). En défense - Reprendre le ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l'espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant). - Ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe. - Empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l'axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir. o Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.	



MISE EN PLACE D'UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE AUTOUR DU FOOTBALL - cycle 2



MISE EN PLACE D'UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE AUTOUR DU FOOTBALL - cycle 3



TEXTES OFFICIELS

LIVRET PERSONNEL DE COMPÉTENCE - cycles 2 et 3

Palier 1 – Compétence 6 – Les compétences sociales et civiques > cycle 2

avoir un comportement responsable

- o Respecter les autres et les règles de la vie collective
- o Pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles
- Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre...).
- o Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe
- Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de communication.
- Appliquer les usages sociaux de la politesse.

Palier 2 – Compétence 6 – Les compétences sociales et civiques > cycle 3

avoir un comportement responsable

- o Respecter les autres et notamment appliquer les principes d'égalité des filles et des garçons.
- Constituer des équipes mixtes
- o Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives.
- Gérer le matériel, les différents rôles (joueurs, arbitres, spectateurs)
- o Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue.
- Donner son avis dans les temps d'échange, respecter celui des autres, expliquer ses choix
- o Coopérer avec un ou plusieurs camarades.
- Aider ses camarades pour ranger le matériel, s'organiser dans les équipes
- o Faire quelques gestes de premiers secours.
- Connaître les conduites à adopter pour les traumatismes et les saignements

Palier 2 – Compétence 7 – Autonomie et initiative > cycle 3

- o Respecter des consignes simples en autonomie
- Effectuer les consignes données par le maître et les gérer dans le temps,
- o Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- Gérer ou participer à un atelier tournant
- o Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples
- Savoir dire ce qui a été correctement réalisé et pourquoi
- Etre capable de compléter le carnet du petit footballeur
- o S'impliquer dans un projet individuel ou collectif
- Echanger sur les objectifs fixés pour chaque séance
- o Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie
- Boire avant, pendant et après l'activité, gérer son hygiène en fonction des efforts fournis.



ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ

JEUX COLLECTIFS AU PIED, VERS LE FOOTBALL

Matériel : Dossards, chronomètre, sifflet, plots, cônes, piquets ou cage pour but, ballons

Caractéristique du jeu : Jeu de ballon à deux équipes évoluant sur le même terrain avec des rôles d'attaquant ou défenseur changeant en fonction du porteur du ballon

But du jeu : Envoyer le ballon dans le but adverse (éventuellement non-défendu par un gardien).

Organisation de la classe

Règles essentielles : le ballon n'est déplacé qu'avec le pied /le jeu s'arrête lorsque le ballon sort des limites du terrain et lorsque le temps est écoulé

Système de comptage : Le point est marqué lorsque le ballon entre dans le but.

→ **Construction progressive des règles**

Problèmes rencontrés - Comportements observés	Adaptation et/ou évolutions possibles du jeu	Règles nécessaires	Situations proposées
Les joueurs ont des difficultés à conduire le ballon au pied.	Favoriser les situations demandant une progression individuelle balle au pied : - marquer des points dans une zone en stop-ballon. - marquer des points en traversant une porte balle au pied.	- Limiter (voir interdire) les passes pour forcer le joueur à conduire le ballon individuellement - Imposer une conduite de balle pour marquer.	- Ateliers de remédiation portant sur la conduite de balle - Jeu du bérêt (niveau 1) - Jeu de l'épervier (niveau 2)
Les élèves ont des difficultés à faire des passes.	Favoriser les situations permettant aux joueurs de faire plus de passes : - Diminuer le nombre de joueurs par équipe - Délimiter des zones pour chaque joueur - Augmenter la taille du terrain	- Les joueurs dans certaines zones (défensives par ex) sont inattaquables. - Imposer un échange de 1, 2 voir 3 passes avant de pouvoir aller marquer.	- Ateliers de remédiation portant sur la passe - Jeu de la balle au capitaine
Les élèves n'arrivent pas à tirer au but pour marquer.	Favoriser les situations offrant plus de possibilités de tir aux joueurs : - Introduire un 2ème ballon dans le jeu - Diminuer le nbr de joueurs par équipe - Délimiter une zone de tir protégée	- Interdiction pour un défenseur de gêner le tir de l'attaquant lorsqu'il est en zone protégée	- Ateliers de remédiation portant sur le tir - La rencontre (le match)
On constate un phénomène de grappe.	- Délimiter des couloirs - Délimiter des zones. - Augmenter la taille du terrain	Chaque joueur intervient uniquement dans son couloir ou sa zone	- Jeu de la balle au capitaine (avec zones et/ou couloirs) - Multi-buts - La passe à 5 - La rencontre (le match)
Tous les élèves ne s'engagent pas dans l'activité.	- Séparer éventuellement filles et garçons - Constituer des groupes de niveau - Introduire un 2ème ballon dans le jeu - Diminuer le nbr de joueurs par équipe	- Faire une rotation dans les différents postes pour permettre à tous les élèves de jouer dans une zone inattaquable - Imposer à toute l'équipe de toucher le ballon avant de pouvoir marquer (jeux à effectifs réduits) - Un même joueur peut marquer à nouveau lorsque tous les autres ont tiré au moins une fois au but.	Situations où les joueurs seront mis à contribution individuellement : - Ateliers de remédiation - Jeu du bérêt - Jeu de l'épervier
Les élèves ne se reconnaissent pas en attaquants ou défenseurs.	Proposer des rencontres à effectif réduit (tournois) : - à 1 contre 1 / à 2 contre 2	- Essayer de marquer lorsque le joueur est en possession de la balle. - Essayer de la récupérer lorsque le joueur n'est pas en possession de la balle	- Jeu de l'épervier L'épervier (défenseur) doit stopper les petits oiseaux (attaquants). - Jeu de la balle au capitaine
Les élèves ne se repèrent pas dans l'espace.	Insister sur les repères visuels : - couleur différente du but à attaquer ou à défendre	- Défendre le but de sa couleur de dossard. - Marquer dans le but de couleur opposée à la sienne	- Jeu de la balle au capitaine
Le gardien n'arrive pas à stopper le ballon.	- Diminuer la taille du but - Devant le but, délimiter une zone interdite aux joueurs.	Interdiction aux joueurs de pénétrer dans la zone devant le but pour marquer	Pas de situation spécifique. Utiliser les ateliers de remédiation portant sur le tir pour faire progresser le gardien.
La balle sort des limites du terrain. Quelle remise en jeu ?		- Qui remet la balle en jeu ? - Comment la balle est-elle remise en jeu ? <i>Cf. règles du jeu, fiche arbitrage</i>	- Introduction progressive des règles du jeu lors de la rencontre (le match)



SOMMAIRE

>	LA SEANCE INITIALE - 1ère séance d'un cycle foot	p. 1
>	EXEMPLE D'UNE SEANCE - 2ème séance d'un cycle foot	p. 2
>	LES REGLES DU JEU	p. 3
>	L'ARBITRAGE	p. 4
>	SITUATIONS DE MISE EN TRAIN - Phase d'échauffement	p. 5
>	SITUATIONS DE REFERENCE	
>	Palier 1	
	le bérêt *	p. 6
	le bérêt **	p. 9
	le bérêt ***	p. 12
>	Palier 2	
	L'épervier *	p. 15
	L'épervier **	p. 17
	L'épervier ***	p. 19
>	Palier 3	
	la balle au capitaine *	p. 21
	la balle au capitaine **	p. 22
	la balle au capitaine ***	p. 23
>	Palier 4	
	Multi buts	p. 24
	Passe à 5	p. 27
	Jeu avec appuis	p. 29
>	ATELIERS DE REMEDIATION	
>	atelier A (palier 1)	p. 30
>	atelier B (palier 1)	p. 31
>	atelier C (palier 1)	p. 32
>	atelier D (palier 1)	p. 33
>	atelier E (palier 1 et 2)	p. 34
>	atelier F (palier 2)	p. 35
>	atelier G (palier 2)	p. 36
>	atelier H (palier 2)	p. 37
>	EVALUATION	
	- proposition pour le cycle 2	p. 38
	- proposition pour le cycle 3	p. 39
>	FICHE BILAN DE CYCLE	p. 40

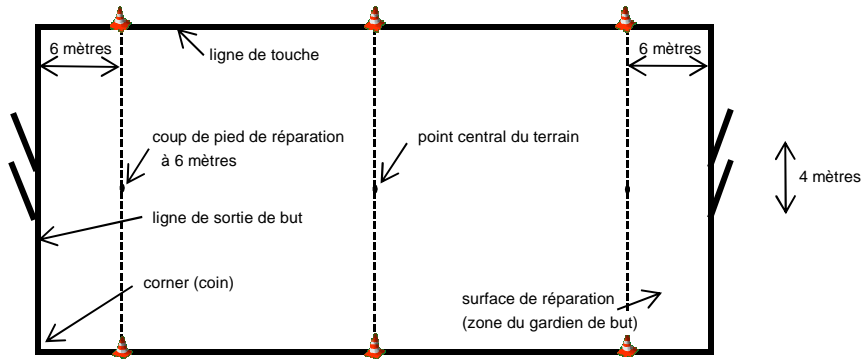
PHASE D'APPRENTISSAGE



SEANCE INITIALE

1ère séance du cycle foot

MISE EN TRAIN - repérage de l'espace "jeu" (5 minutes)



Mise en place organisation	Mettre en place un ou deux terrains type "match" avec les repères indiqués ci-dessus. Procéder avec tous les élèves, certains joueront sans ballons, les autres avec ballon. Inverser après chaque passage.
Consignes	Tout le monde en mouvement dans un espace déterminé par l'enseignant (conduite du ballon + passe aux élèves sans ballon). À son signal, aller rapidement (avec ou sans ballon si l'élève n'en a pas) vers l'endroit indiqué, délimitant l'espace de jeu (lignes de touche, de sortie, surface du GB...)
Buts /Objectifs	Mise en train et repérage de l'espace de jeu par tous les élèves.

JEU GLOBAL - découverte et évaluation diagnostique (15 minutes)

- Palier 1 : « le ballon pour moi et moi seul ! »
- Palier 2 : « je progresse avec le ballon et je tiens compte de l'obstacle »
- Palier 3 : nécessité de l'échange par la construction du partenariat
- Palier 4 : construction du groupe et opposition à l'autre

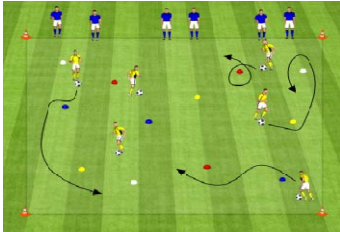


LE MATCH	Marquer plus de buts que l'équipe adverse. Pour marquer, il faut faire pénétrer le ballon dans un but, gardé par un gardien et pouvant se servir de ses mains. Il est interdit de jouer avec les bras et les mains. Les déplacements des joueurs sont libres. Conquête du ballon réglementée (ou libre au cycle 2).
Organisation matérielle	Ballon n°4 / buts de 4m (piquets) / Tps de jeu : 1 x 6 min / Equipes de 4 joueurs et 1 gardien + remplaçant(s) / Chaussures type basket.
Conseils pour l'arbitrage lors de la séance initiale	Arbitrage effectué par les élèves (1 ou 2 par terrain : gestion du score). L'enseignant supervise et gère le temps. Veiller à un temps de jeu égal pour tous.

EXEMPLE DE SEANCE

2ème séance du cycle foot

MISE EN TRAIN - (5 minutes)



Consigne organisation	CONDUITE DE BALLE : 1 ballon pour 2 ou 3 élèves. A tour de rôle, les élèves slaloment balle au pied entre les plots. (1') - On essaye de maîtriser sa conduite dans diverses directions, choisies librement.
-----------------------	---

Buts /Objectifs	Préparer à l'activité physique - familiarisation individuelle balle au pied
-----------------	---

SITUATION DE REFERENCE - (15 minutes)



LE BERET * (palier 1)	
------------------------------	--

Mise en place organisation	2 éq. de 6 (numérotée de 1 à 6) avec 1 ballon par éq. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain. Jouer avec 2 terrains.
----------------------------	---

Consignes	A l'appel de son n°, chercher le ballon, l'amener et l'immobiliser ds son camp.
-----------	---

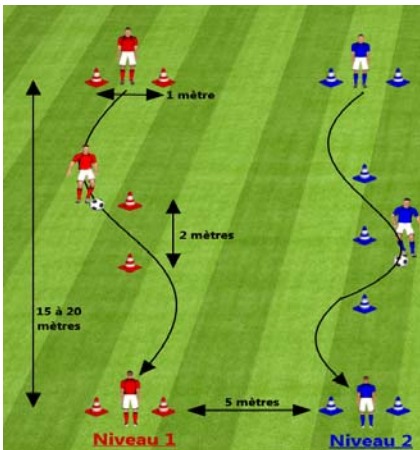
Variables	Proposer des noms d'équipes / des noms d'animaux, au lieu des numéros.
-----------	--

Réussite	Réussir à arrêter le ballon en 1er dans son camp à l'appel de son numéro.
----------	---

Compétence	Conduire le ballon le plus rapidement possible.
------------	---

PHASE D'APPRENTISSAGE

ATELIER DE REMEDIATION - pour progresser (20 minutes)



Atelier A pour le palier 1 - le bérêt *	
--	--

Mise en place organisation	Équipes de 3 à 5 élèves Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe. Différents niveaux selon l'habileté des enfants.
----------------------------	--

Consignes	Tu conduis le ballon en passant entre les portes, et tu le donnes à ton partenaire situé à l'extrémité du parcours.
-----------	---

Buts /Objectifs	Effectuer un parcours, balle au pied en aller / retour
-----------------	--

LA RENCONTRE - retour au jeu (15 minutes)



LE MATCH (En fin de séance) But du jeu : marquer plus de buts que l'équipe adverse.	
--	--

Organisation matérielle	Ballon n°4 / buts de 4m (piquets) / Tps de jeu : 1 x 6 min / Equipes de 4 joueurs et 1 gardien + remplaçant(s) / Chaussures type basket.
-------------------------	--

Conseils pour l'arbitrage	Arbitrage effectué par les élèves (1 ou 2 par terrain : gestion du score et des fautes). L'enseignant supervise et gère le temps. Veiller à un temps de jeu égal pour tous. Touches exécutées au pied. Dégagement du gardien de but à la main. Sanctionner toute faute intentionnelle (coup de pied ou charge) sur l'adversaire par un coup franc. Toutes les remises en jeu seront effectuées avec l'adversaire à distance (4 à 6 mètres).
---------------------------	---



REGLES DU JEU
la rencontre

MATCH

EN FIN DE SEANCE - " RETOUR AU JEU "

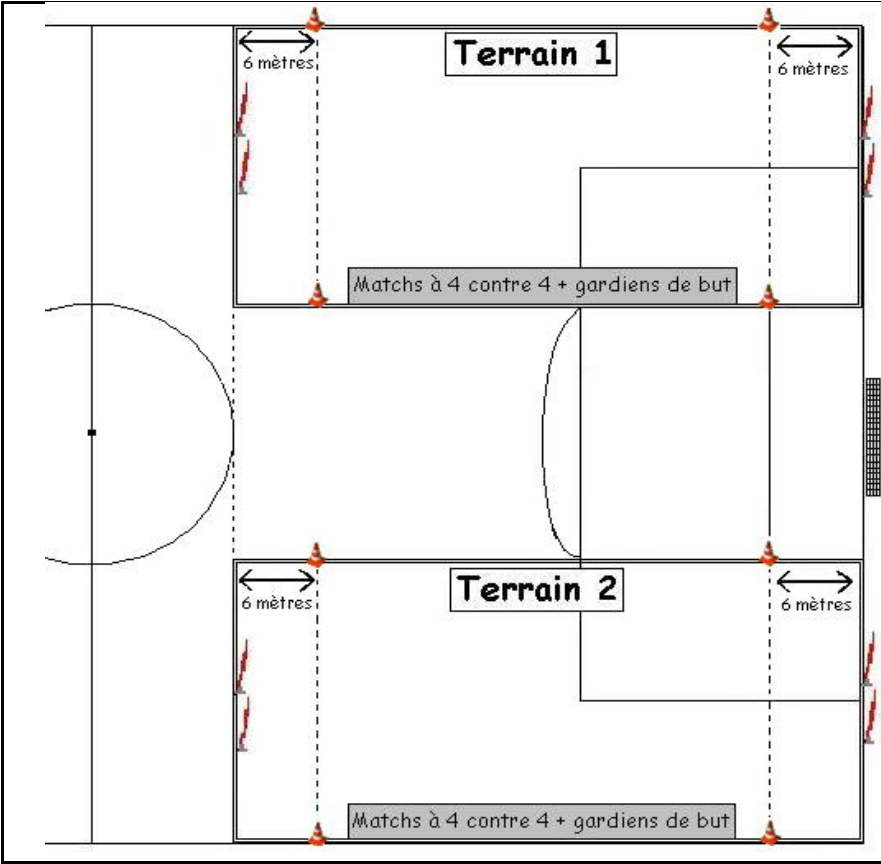
Temps de jeu : 15'

REGLES et BUT DU JEU

Marquer plus de buts que l'équipe adverse. Pour marquer, il faut faire pénétrer le ballon dans une cible (appelée "but"), gardée par un joueur appelé gardien et qui peut se servir de ses mains. Il est interdit de jouer avec les bras et les mains. Les déplacements des joueurs sont libres (utilisation de tout le terrain délimité par les lignes). La conquête du ballon est réglementée (charges et tacles interdits).

LES LOIS DU JEU

Ballon n°4 / Largeur du but : 4m (piquets) / Temps de jeu : 2 x 6 min (minimum) / Equipe : 5 joueurs (4 joueurs de champ et 1 gardien) + remplaçant(s) / Dégagement du gardien à la main / Touches au pied / Pas de hors-jeu / Tous les coups francs directs (adversaire à distance : entre 4 et 6m) / Penalty à 6m / Possibilité de faire jouer les filles entre elles et les garçons entre eux / Chaussures type basket (pas de crampons).



LES GESTES ESSENTIELS DE L'ARBITRAGE

- > Coup d'envoi
- > Remise en jeu
- > But marqué

- > Coup franc
- > Rentrée de touche
- > Corner

Organisation	
Surface	
	25 x 40 environ
Matériel	
	8
	8
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

L'ARBITRAGE

1 ou 2 arbitres par terrain.
Arbitrage effectué par un remplaçant de chaque équipe. Situés sur le côté. Gestion du score pour l'un, et des fautes pour l'autre.

LES REMPLACEMENTS

En nombre illimité. Remplacement à tout moment au niveau de la ligne médiane, dans sa propre moitié de terrain. Le joueur qui entre doit attendre la sortie de celui qu'il remplace.

LE SCORE - LE BUT

Quand le ballon entre entièrement dans le but, le score évolue de +1

Réservé à l'enseignant(e)

OBSERVATIONS



L'ARBITRAGE

LOIS DU JEU

Ballon n°4 / Largeur du but : 4m (piquets) / Temps de jeu : 2 x 6 min (minimum) / Equipe : 5 joueurs (4 joueurs de champ et 1 gardien) + remplaçant(s) / Dégagement du gardien à la main / Touches au pied / Pas de hors-jeu / Tous les coups francs directs (adversaire à distance : entre 4 et 6m) / Penalty à 6m / Possibilité de faire jouer les filles entres elles et les garçons entre eux / Chaussures type basket (pas de crampons).

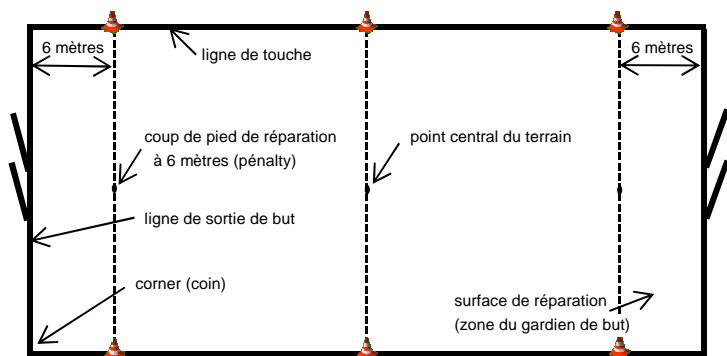
ARBITRAGE

Il est effectué par une équipe qui ne joue pas : deux arbitres, chacun leur moitié de terrain, gèrent le score et les fautes. Un 3ème arbitre, sur la touche, peut gérer le temps. Les remplacements seront gérés par l'enseignant. Les arbitres portent une couleur différente des équipes qui jouent.

REPLACEMENTS

Gérés par l'enseignant. En nombre illimité. Remplacement à tout moment au niveau de la ligne médiane dans sa propre moitié de terrain. Le joueur qui entre doit attendre la sortie de celui qu'il remplace. Le match sera arrêté si une équipe n'est plus en mesure d'aligner un nombre suffisant de joueurs (trois joueurs - dont le gardien - sur le terrain).

Il y a	Si...	Alors...	Où et comment ?
But	Le ballon entre entièrement dans le but. Il peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain, et aussi sur le coup d'envoi	Remise en jeu...	...au centre du terrain par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe en avant. Adversaires à 4 à 6m du ballon. Les 2 équipes sont dans leurs propres camps.
Coup de pied de coin	Le joueur ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa propre ligne de but	Remise en jeu...	...au point de corner, au pied, par un joueur de l'équipe adverse. Adversaires à 4 à 6 mètres du ballon.
Touche	Le joueur fait sortir entièrement le ballon par l'une des lignes de touche	Remise en jeu...	...à l'endroit où le ballon est sorti, au pied par un joueur de l'équipe adverse. Adversaires à 4 à 6 mètres du ballon. Pas de but direct
Sortie de but	Le joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	Remise en jeu...	...dans la zone de réparation par le gardien adverse qui effectue une passe à la main.
Faute	Le ballon est touché de la main si il y a contact ou tacle sur un joueur adverse Contestation des décisions de l'arbitre	Coup franc...	...à l'endroit où la faute a été commise, au pied, par un joueur de l'équipe non fautive. Tous ses adversaires sont à 4 à 6 mètres du ballon.
	Idem dans sa propre surface de réparation	Coup de pied de réparation (penalty)...	...à 6 mètres de la ligne de but face au but. GB sur la ligne de but. Adversaires derrière le tireur à 6 mètres du ballon.
Faute du gardien	Il prend le ballon à la main hors de sa zone (surface de réparation).	Remise en jeu...	...coup franc à l'endroit de la faute



LE TERRAIN

Terrain 40 x 20 mètres

Largeur du but : 4m (piquets)

Surface de réparation (zone d'évolution du Gardien de But : 6 mètres matérialisée par des cônes de part et d'autre du terrain, sur les lignes

Coup de pied de réparation : 6 mètres (point de pénalty)








SITUATIONS DE MISE EN TRAIN

phase d'échauffement

Temps de jeu : 5'

UTILISATION ET MANIEMENTS VARIÉS DU BALLON

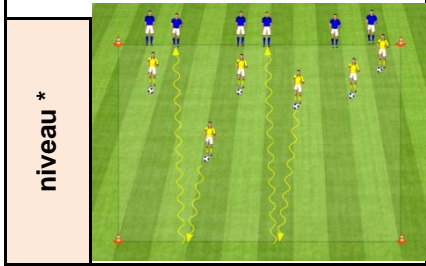
Organisation	Surface (m)		Matériel		Effectif	Trajectoire
		20x30		8 à 12		
			10 à 20	1 ou 2 terrains	 6 à 12	
			8	gps de 6 à 12		

Objectifs généraux	Préparer son corps à l'activité physique qui va suivre.
	Proposer à chaque élève des déplacements variés balle au pied (familiarisation individuelle).

Mise en train - CONDUITE DE BALLE (1 ballon pour 2 ou 3 élèves)

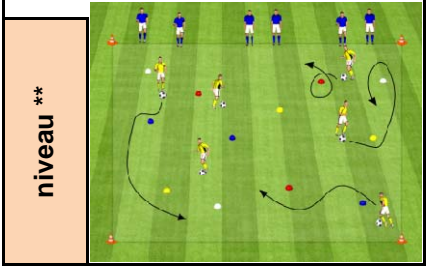
Consignes : à tour de rôle, les élèves conduisent la balle en aller-retour.

Objectif : maîtriser sa conduite de balle en ligne droite.



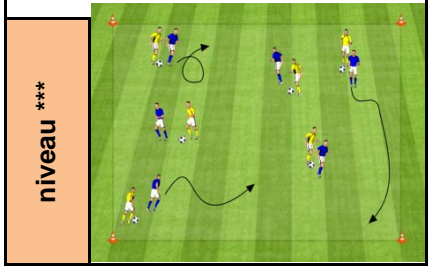
Consignes : à tour de rôle, les élèves slaloment balle au pied entre les plots. (1')

Objectif : maîtriser sa conduite dans diverses directions, choisies librement.



Consignes : à tour de rôle, les élèves conduisent la balle (1') en suivant les directions imposées par un partenaire.

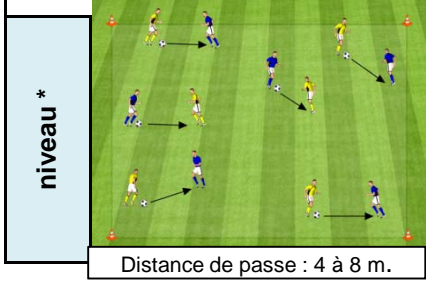
Objectif : maîtriser sa conduite dans diverses directions, imposées.



Mise en train - PASSE (1 ballon pour 2 ou 3 élèves)

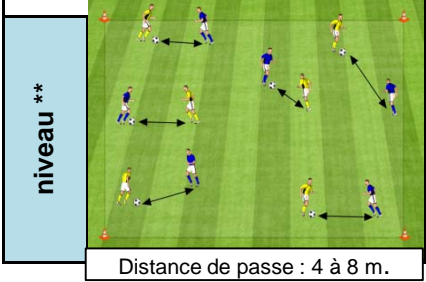
Consignes : face à face, les élèves se font des passes + un contrôle, à l'arrêt.

Objectif : maîtriser les passes et les contrôles de balle, à l'arrêt.



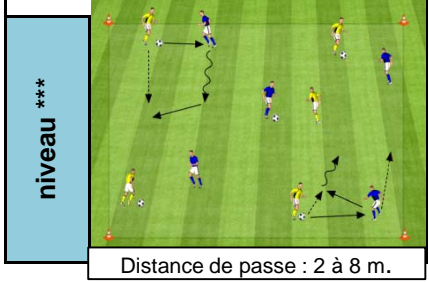
Consignes : face à face, les élèves se font des passes sans contrôles, à l'arrêt.

Objectif : maîtriser les passes sans contrôle de balle, à l'arrêt.



Consignes : en se déplaçant, les élèves se font des passes avec/ sans contrôles.

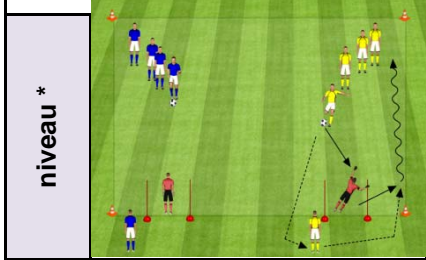
Objectif : maîtriser les passes et les contrôles de balle, en mouvement.



Mise en train - TIR (1 à 2 ballons pour 5 à 6 élèves)

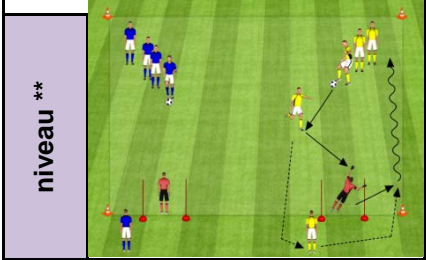
Consignes : conduite + tir. Après son tir, l'élève se place derrière le but pour récupérer le ballon du tireur suivant.

Objectif : maîtriser les tirs au but, avec gardien, après une conduite de balle.



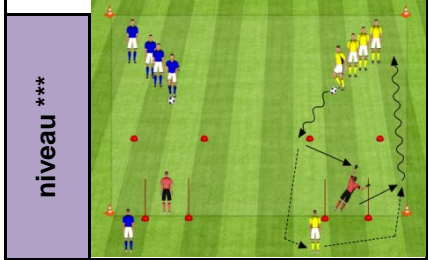
Consignes : passe + tir. Après son tir, l'élève se place derrière le but pour récupérer le ballon du tireur suivant.

Objectif : maîtriser les tirs au but, avec gardien, après une passe.



Consignes : conduite + tir avec angle fermé. Après son tir, l'élève se place derrière le but pour récupérer le ballon.

Objectif : maîtriser les tirs au but avec un angle de frappe, après une conduite.



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET *1

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

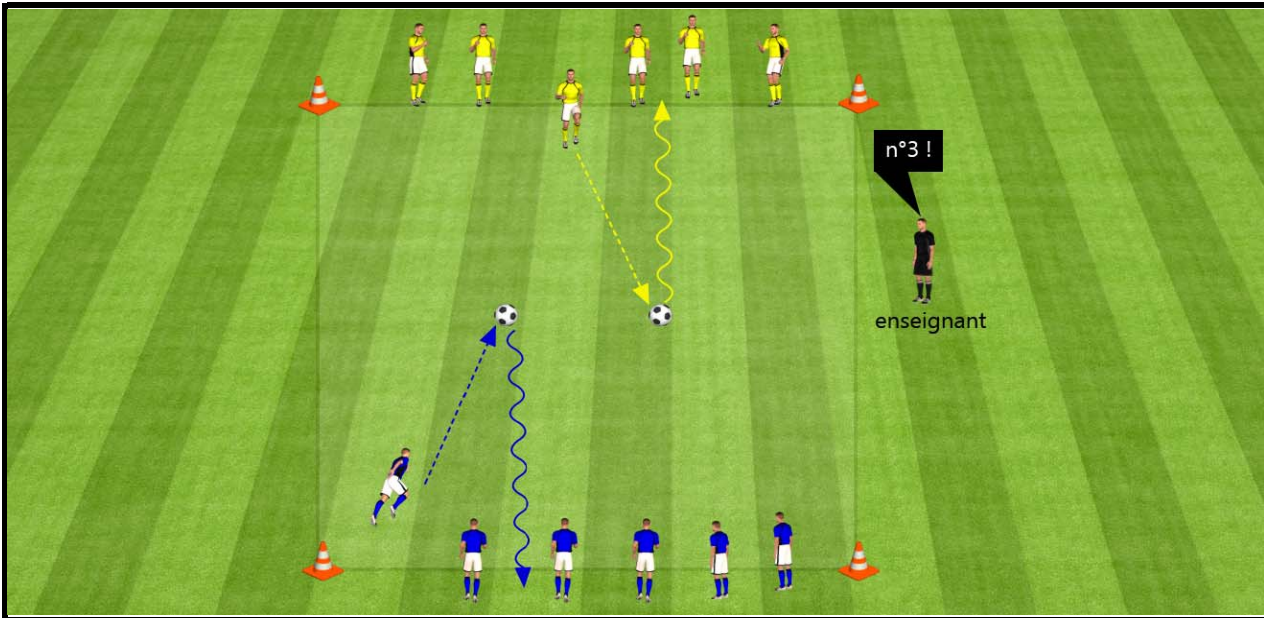
COMPTAGE DES POINTS

2 points pour le premier qui marque, 1 point pour le deuxième.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, ramène-le en conduisant avec les pieds et immobilise-le dans ton camp.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
Matériel	
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	••••▶
Ballon	→
Conduite	~>

VARIABLES

Attribuer des noms originaux d'équipes au lieu de numéroter.

Attribuer des noms d'animaux au lieu de numéroter.

Pour le cycle 2, les premiers passages peuvent se faire sans ballon, puis ballon porté à la main, pour une meilleure compréhension de l'exercice.

Observation

Si les élèves perdent le contact du ballon.

Si les élèves mettent beaucoup de temps.

Ateliers de remédiation

A + B

Cf. page 30+31

REUSSITE	Etre capable de: Réussir à arrêter le ballon en premier dans son camp à l'appel de son numéro.
	Compétences : Conduire le ballon le plus rapidement possible.

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)
---------------------	----------------------------------



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET *2

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

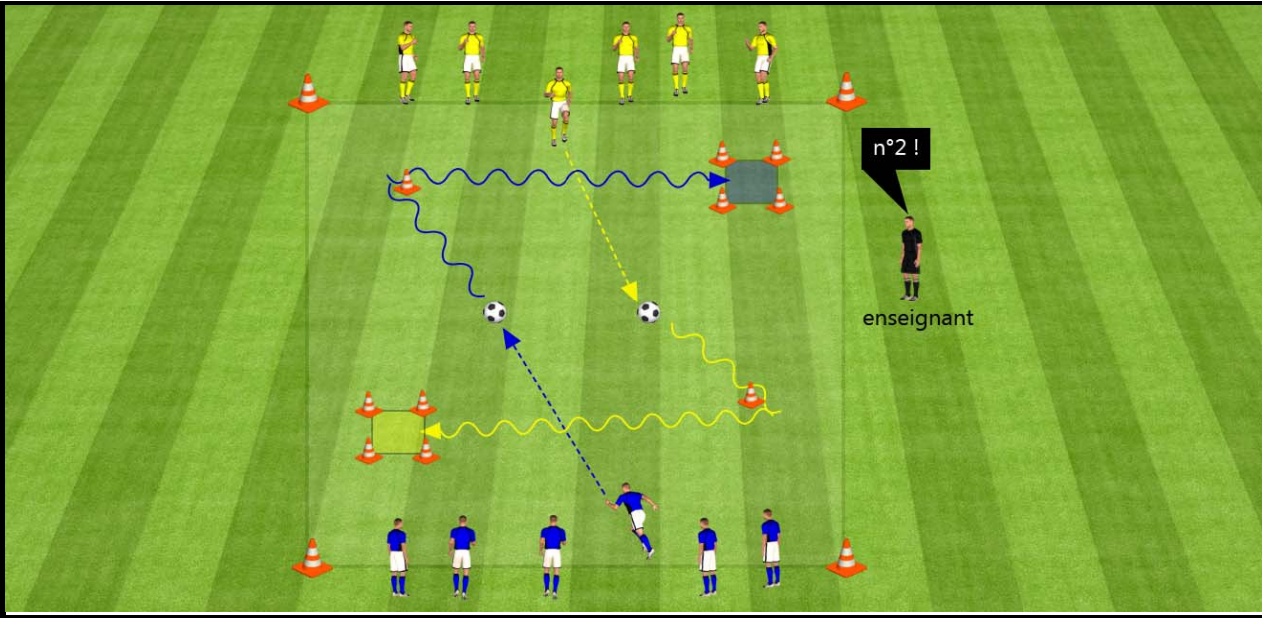
COMPTAGE DES POINTS

2 points pour le premier qui marque, 1 point pour le deuxième.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, ramène-le en conduisant avec les pieds et immobilise-le dans un carré délimité après avoir contourné le cône.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	2 x 2
Matériel	
	28
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔➔➔

VARIABLES

Durée ; Surface de jeu, zone d'en-but.
 Nombre de joueurs : égalité, inégalité ; Nombre d'obstacles.
Pour le cycle 2, les premiers passages peuvent se faire sans ballon, puis ballon porté à la main, pour une meilleure compréhension de l'exercice.

Observation

Si les élèves perdent le contact du ballon.
 Si les élèves mettent beaucoup de temps.

Ateliers de remédiation
A + B Cf. page 30+31

REUSSITE	Etre capable de:
	Réussir à arrêter le ballon en premier dans une zone donnée, à l'appel de son numéro.
	Compétences : Conduire le ballon le plus rapidement possible en évitant les obstacles.

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET *3

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

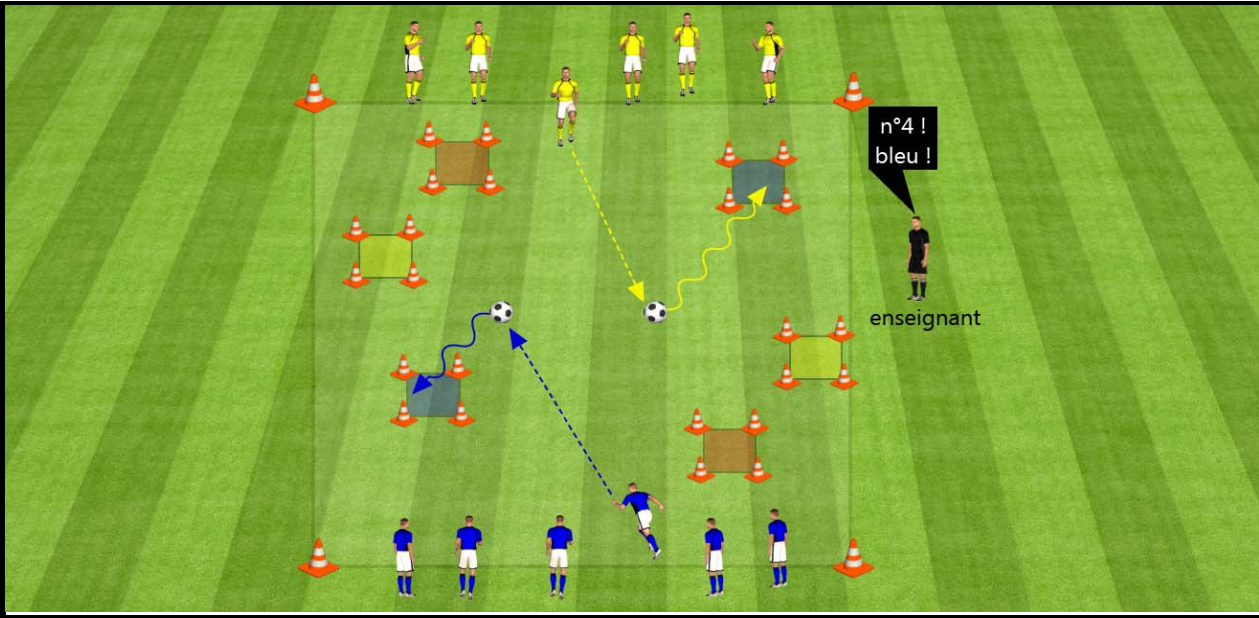
COMPTAGE DES POINTS

2 points pour le premier qui marque, 1 point pour le deuxième.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, ramène-le en conduisant avec les pieds et immobilise-le dans un carré délimité, de la couleur désignée par l'enseignant.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	2 x 2
Matériel	
	24
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔➔➔

VARIABLES

Durée ; Surface de jeu, zone d'en-but.
Nbr de joueurs : égalité, inégalité ; Plusieurs zones de différentes couleurs
Pour le cycle 2, les premiers passages peuvent se faire sans ballon, puis ballon porté à la main, pour une meilleure compréhension de l'exercice.

Observation

Si les élèves perdent le contact du ballon.
Si les élèves mettent beaucoup de temps.

Ateliers de remédiation
A + B Cf. page 30+31

REUSSITE	Etre capable de:
	Réussir à arrêter le ballon en premier dans une zone donnée, à l'appel de son numéro.
	Compétences : Conduire le ballon le plus rapidement possible.

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET **1

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

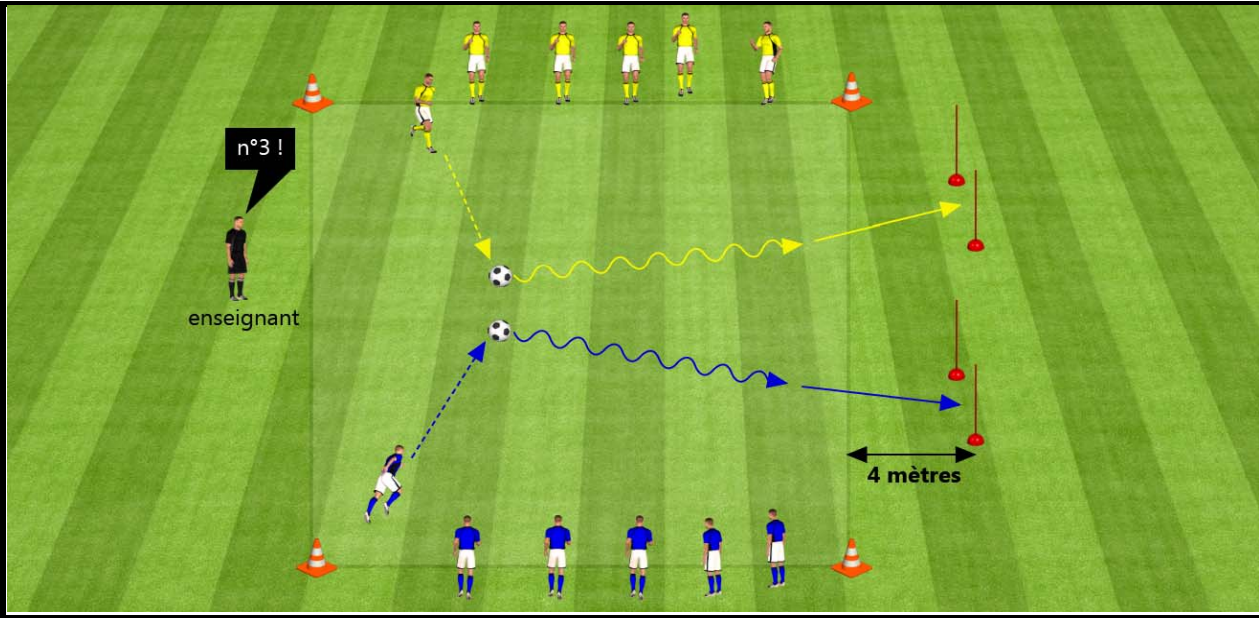
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque / 1pt pour le 2ème s'il marque.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, conduis-le jusqu'à la ligne, et tire dans le but d'en face.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~➔

VARIABLES	
Durée, surface de jeu.	
Taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté).	
Surface de contact (intérieur du pied, cou du pied...), pied faible.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et frappe.

Si la cible n'est pas atteinte.

Ateliers de remédiation
C + D Cf. page 32+33

Etre capable de:	
REUSSITE	Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro.
	Compétences : Enchaîner conduite et tir le plus vite possible.

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET **2

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

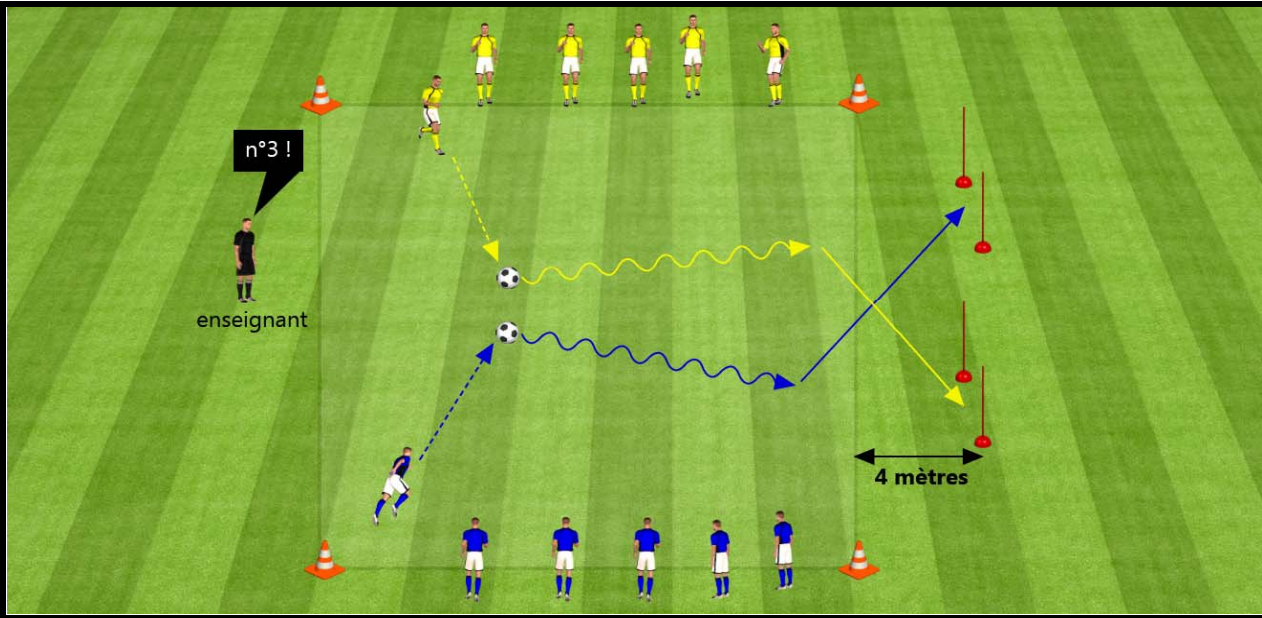
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque / 1pt pour le 2ème s'il marque.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, conduis-le jusqu'à la ligne, et tire dans le but opposé, en diagonale.



Organisation	
Surface (m)	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~~~~➔

VARIABLES	
Durée, surface de jeu.	
Taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté).	
Surface de contact (intérieur du pied, cou du pied...), pied faible.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et frappe.

Si la cible n'est pas atteinte.

Ateliers de remédiation
C + D Cf. page 32+33

Etre capable de:	
REUSSITE	Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro.
	Compétences : Enchaîner conduite et tir le plus vite possible.

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET **3

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

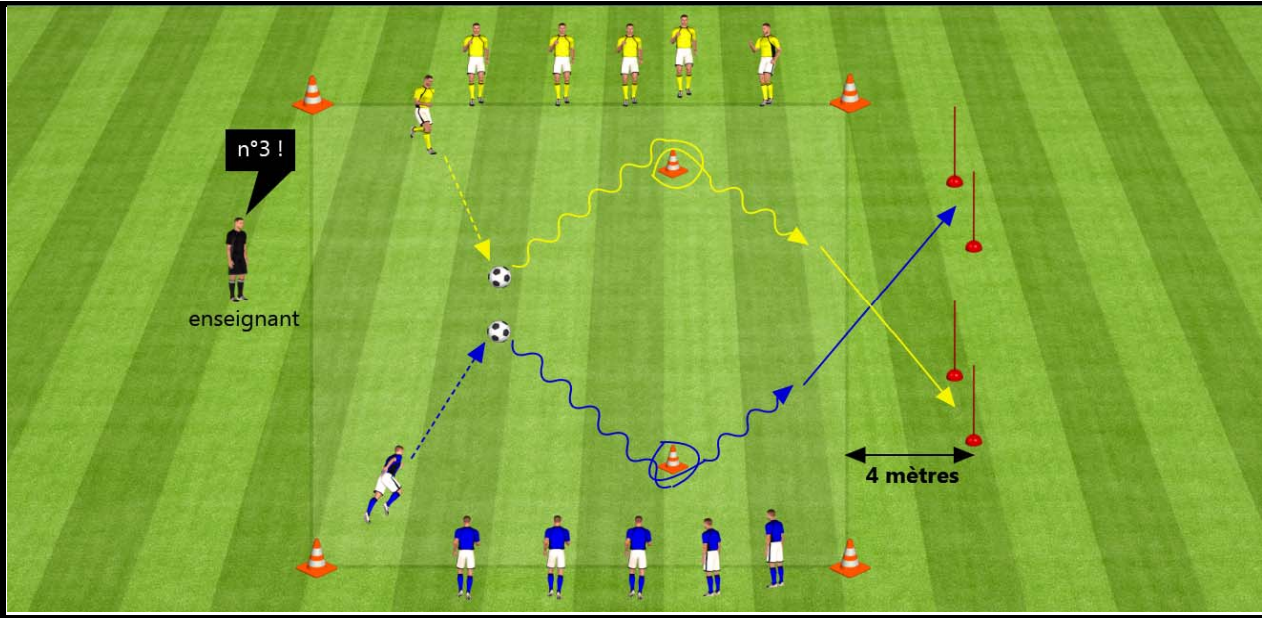
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque / 1pt pour le 2ème s'il marque.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, tourne autour du cône, puis conduis-le jusqu'à la ligne, et tire dans le but opposé, en diagonale.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	12
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~➔

VARIABLES	
Durée, surface de jeu.	
Taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté).	
Surface de contact (intérieur du pied, cou du pied...), pied faible.	
Nombre d'obstacles.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et frappe.

Si la cible n'est pas atteinte.

Ateliers de remédiation
C + D Cf. page 32+33

Etre capable de:	
REUSSITE	Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro.
	Compétences : Enchaîner conduite, dribble de l'obstacle et tir le plus vite possible.

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET *1**

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 5. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

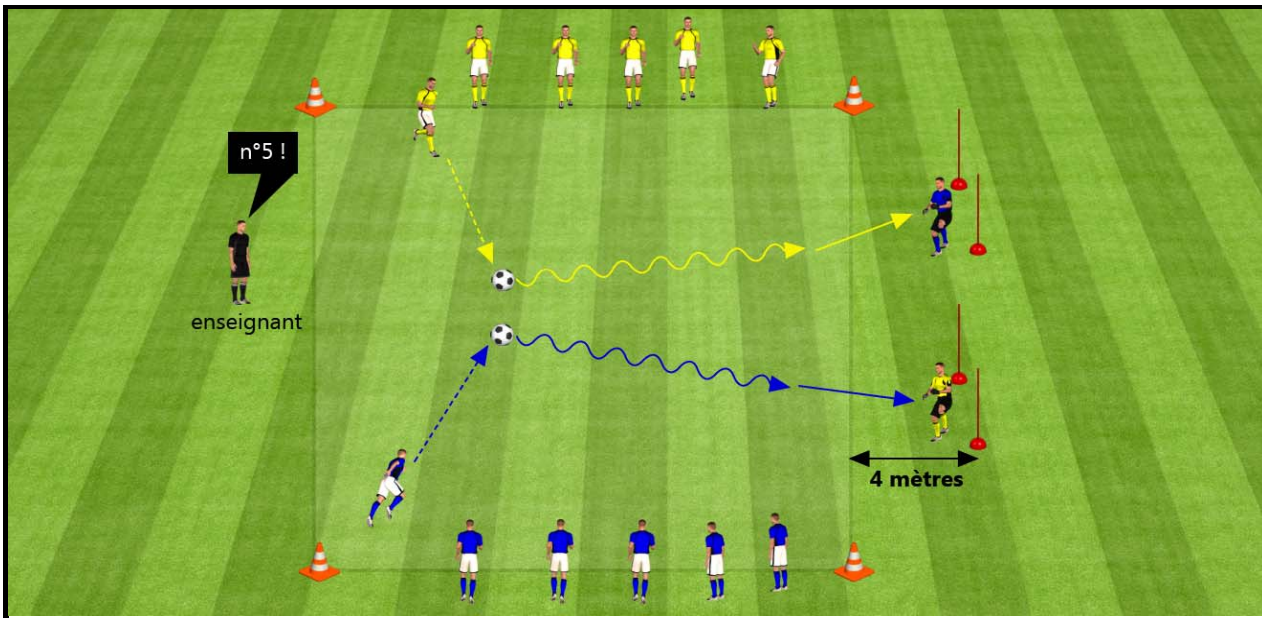
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque / 1pt pour le 2ème s'il marque.

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Cherche le ballon, conduis-le et essaie de marquer malgré le gardien de but



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔➔➔

VARIABLES

Durée, surface de jeu.
Taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté).
Surface de contact (intérieur du pied, cou du pied...), pied faible.
Nombre d'obstacles.

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain.

Si difficulté dans précision et force du tir.

Atelier de remédiation

E Cf. page 34

Etre capable de:

REUSSITE Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro.

Compétences :

Enchaîner conduite et tir le plus vite possible, malgré le gardien de but.

Réservé à l'enseignant(e)

OBSERVATIONS



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET *2**

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

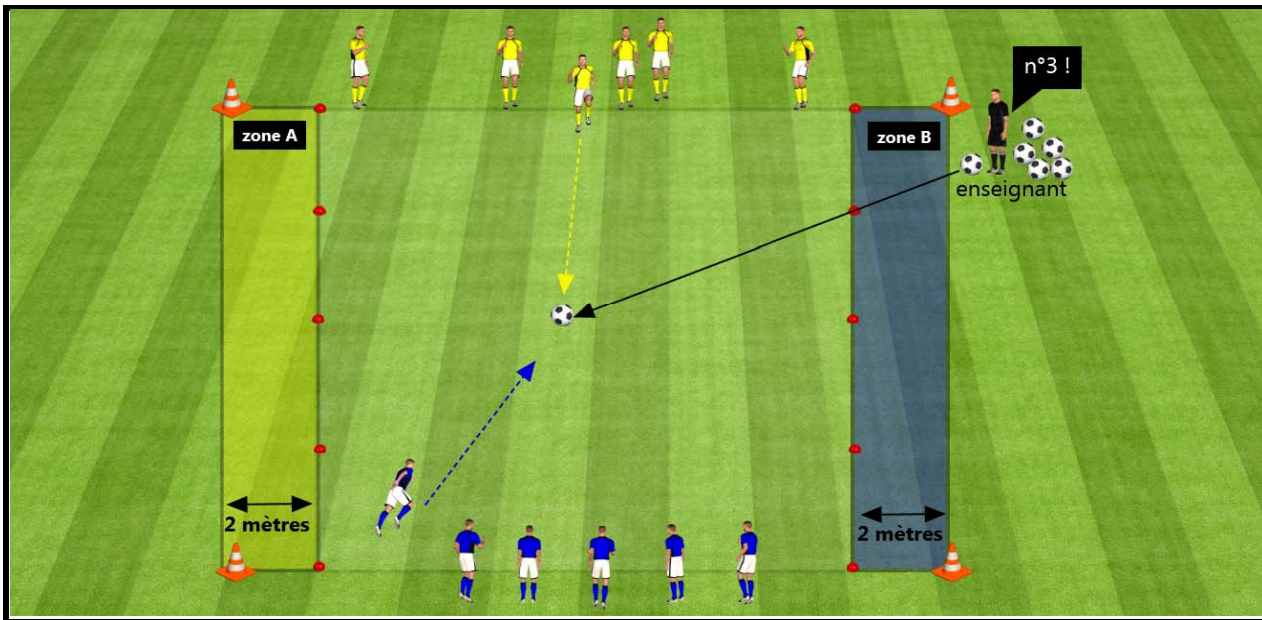
COMPTAGE DES POINTS











1pt si l'attaquant marque / 1pt si le déf. l'en empêche, 2pts s'il marque.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

A l'appel de ton numéro : cherche le ballon, puis conduis-le vers ta zone de marque A ou B afin de l'immobiliser, malgré l'adversaire.

A l'appel des numéros, l'enseignant envoie le ballon au sol en donnant l'avantage à l'un des deux numéros. Celui qui entre en possession du ballon doit essayer d'aller l'immobiliser dans sa zone de marque. (zone A pour les jaunes, zone B pour les bleus). Si le défenseur récupère le ballon, il essaie à son tour d'aller l'immobiliser dans sa zone.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
Matériel	
	
	8
	20
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur 	
Ballon 	
Conduite 	

VARIABLES

Durée, surface de jeu, taille des zones.
Nombre de joueurs (appel de plusieurs joueurs en même temps).
Surface de contact (intérieur du pied, cou du pied...), pied faible.

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain.

Si difficulté dans précision et force du tir.

Atelier de remédiation

E Cf. page 34

Etre capable de:

REUSSITE

Marquer le point malgré le défenseur pour l'attaquant.
Récupérer le ballon et marquer pour le défenseur.

Compétences :

Continuer à avancer malgré la charge d'un défenseur.
Réussir à prendre le ballon à l'attaquant.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 1

LE BERET *3**

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

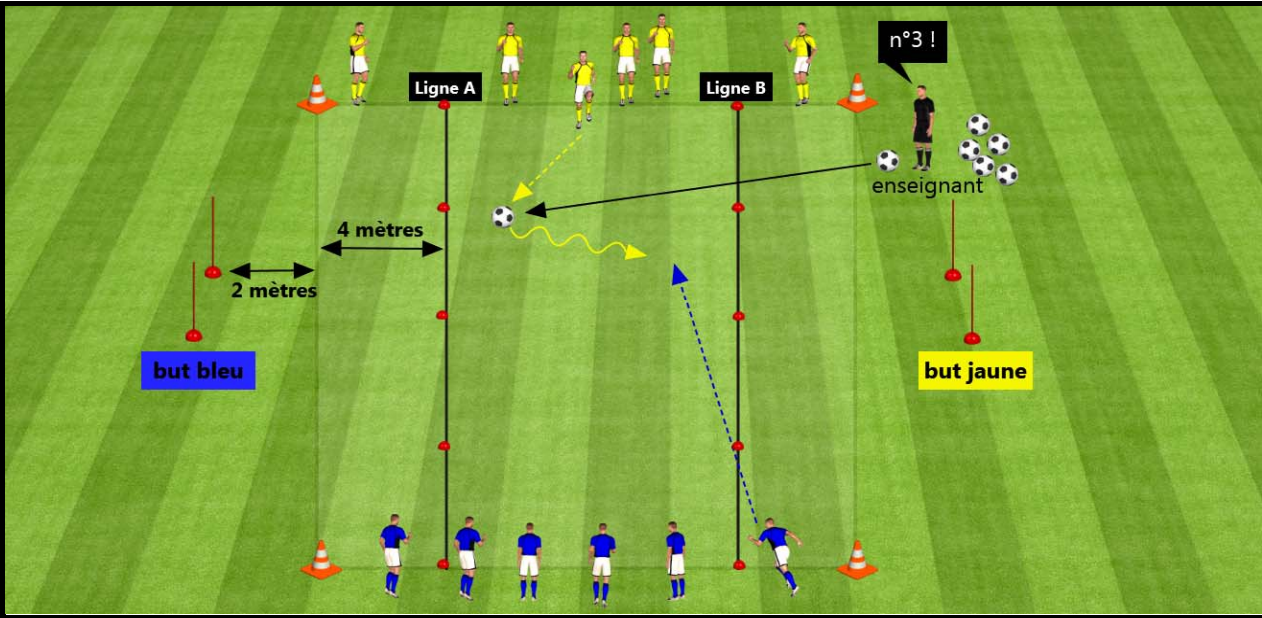
COMPTAGE DES POINTS

1pt si l'attaquant tire / 1pt si le déf. l'en empêche / 2pts s'ils marquent.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

A l'appel de ton numéro : cherche le ballon, puis conduis-le et essaie d'aller marquer dans ton but malgré l'adversaire.

A l'appel des numéros, l'enseignant envoie le ballon au sol en donnant l'avantage à l'un des deux numéros. Celui qui entre en possession du ballon doit essayer d'aller marquer dans son but, l'autre doit l'en empêcher, mais ne peut défendre après la ligne A pour les jaunes et après la ligne B pour les bleus. Si le défenseur récupère le ballon, il essaie à son tour d'aller marquer.



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	20
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔➔➔

VARIABLES

- Durée, surface de jeu, taille et emplacement des buts.
- Surface de contact (intérieur du pied, cou du pied...), pied faible.
- Nombre d'obstacles / ajouter des gardiens de but.
- Nombre de joueurs (appel de plusieurs joueurs en même temps).

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain.

Si difficulté dans précision et force du tir.

Atelier de remédiation

E Cf. page 34

Etre capable de:		
REUSSITE	Marquer le but malgré le défenseur pour l'attaquant. Récupérer le ballon et marquer le but pour le défenseur.	
	Compétences :	
	Continuer à avancer malgré la charge d'un défenseur. Réussir à prendre le ballon à l'attaquant.	

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 2

L'EPERVIER *1

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par ballon intercepté. Additionner les pts par équipes d'éperviers.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

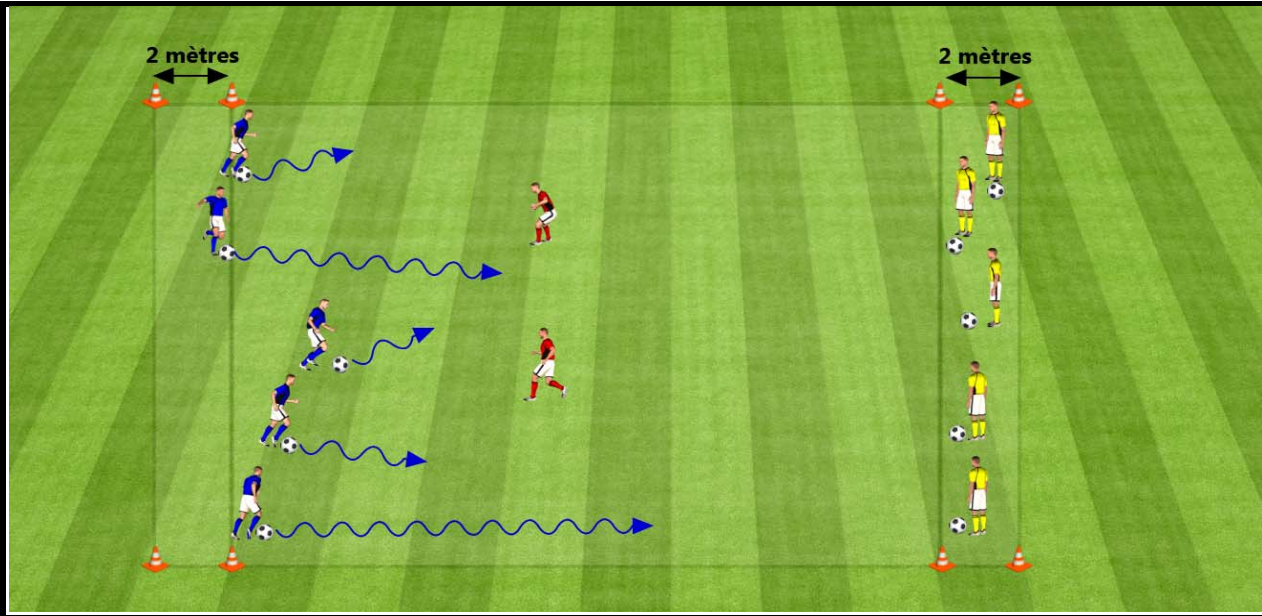
Les joueurs porteurs de balle : amenez les ballons dans la zone refuge opposée, en évitant les éperviers.

Les éperviers : sortez les ballons hors des limites du terrain.

On procède de la même façon pour chaque équipe d'éperviers. Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.

Alterner les passages : d'abord les bleus, puis des jaunes, etc.

Les éperviers défendent alternativement sur les bleus puis les jaunes



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
Matériel	
	16
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔~➔

VARIABLES

Nombre d'éperviers, taille de la zone refuge.

Forme de déplacement de l'épervier.

Nombre de contact avec le ballon pendant la conduite.

Obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge.

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain.

Atelier de remédiation

E Cf. page 34

Etre capable de:	
REUSSITE	Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers.
	Défenseur (épervier) : récupérer le ballon.
	Compétences :
Attaquant : Eliminer un adversaire / Protéger son ballon.	
Défenseur : réussir à empêcher l'adversaire d'avancer.	

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 2

L'EPERVIER *2

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

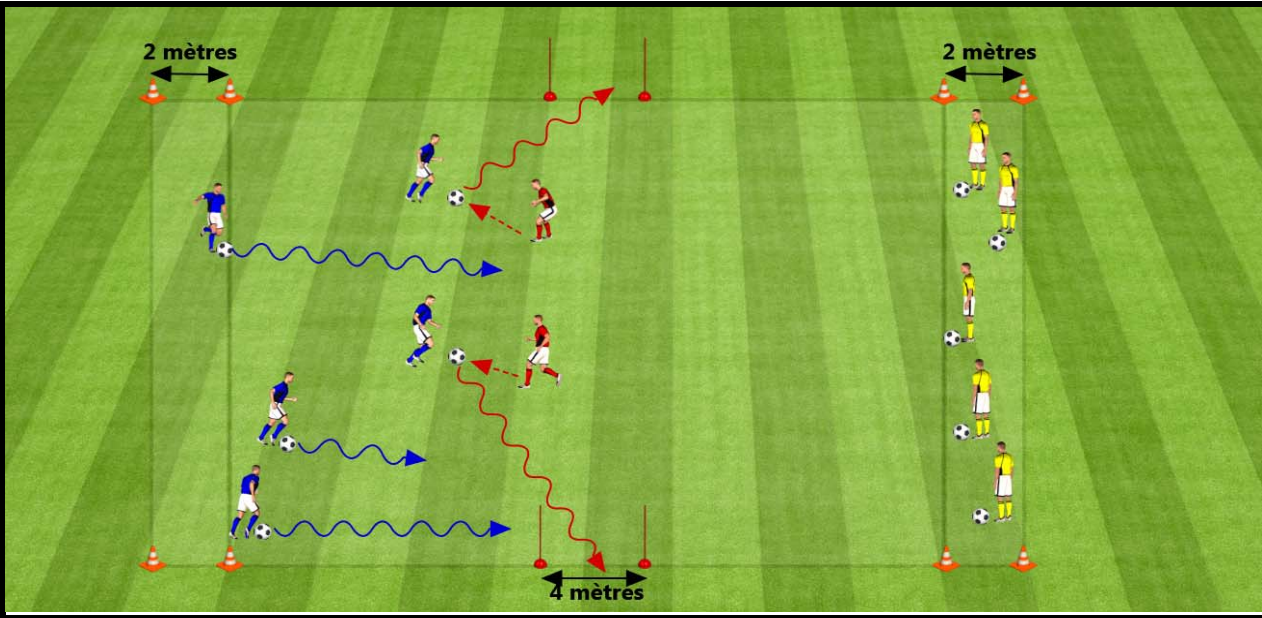
1 point si le ballon est stoppé, 2 points si l'épervier marque.
Additionner les points par équipes d'éperviers.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Les joueurs porteurs de balle : amenez les ballons dans la zone refuge opposée, en évitant les éperviers.

Les joueurs éperviers : après avoir récupéré un ballon, marquez dans un but pour doubler vos points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔

VARIABLES

Nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge.
Nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite.
Obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge. Obligation ou non de marquer un but pour l'épervier après récupération du ballon.

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain.

Si difficulté dans précision et force du tir.

Atelier de remédiation

E Cf. page 34

Etre capable de:		
REUSSITE	Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers.	
	Défenseur (épervier) : récupérer le ballon.	
	Compétences :	
	Attaquant : Eliminer un adversaire / Protéger son ballon. Défenseur : réussir à empêcher l'adversaire d'avancer.	

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 2

L'EPERVIER **1

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

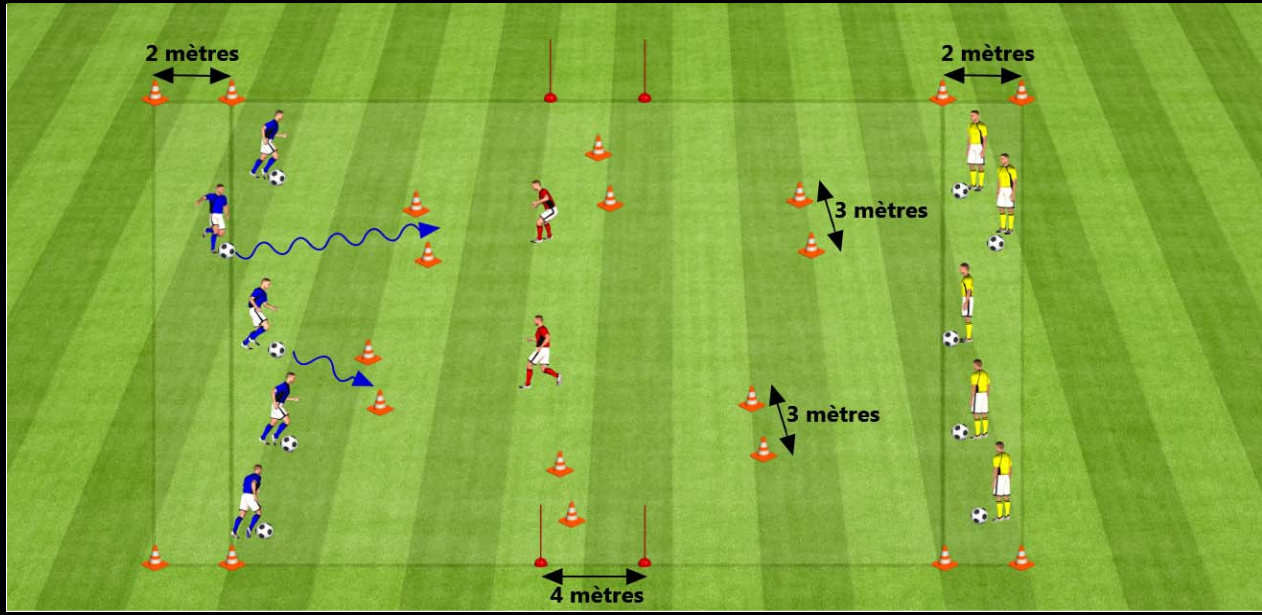
1 point si le ballon est stoppé, 2 points si l'épervier marque.
Additionner les points par équipes d'éperviers.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Les joueurs porteurs de balle : amenez les ballons dans la zone refuge opposée en passant obligatoirement par au moins une des portes.

Les éperviers : sortez un maximum de ballons du terrain / après avoir récupéré un ballon, marquez dans un but pour doubler vos points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	24
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~➔

VARIABLES	
Nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge.	
Nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite.	
Obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge. Obligation ou non de marquer un but pour l'épervier après récupération du ballon.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Ateliers de remédiation
F + G + H Cf. pages 35 à 37

REUSSITE	
Etre capable de:	
Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers et en passant par les portes.	
Défenseur (épervier) :récupérer le ballon et marquer le but.	
Compétences :	
Attaquant : Eliminer un adversaire / Maîtriser et protéger son ballon Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer	

OBSERVATIONS	
Réservé à l'enseignant(e)	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 2

L'EPERVIER **2

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

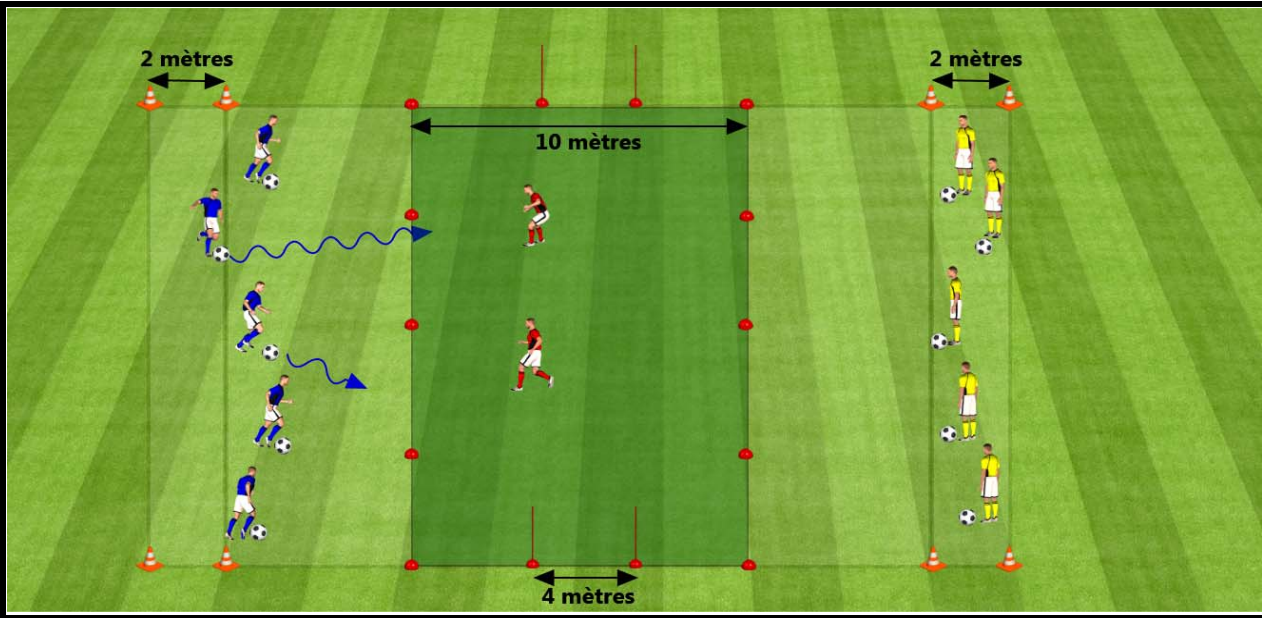
1 point si le ballon est stoppé, 2 points si l'épervier marque.
Additionner les points par équipes d'éperviers.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Les joueurs porteurs de balle : amenez les ballons dans la zone refuge opposée. Dès la perte de votre ballon, aidez un autre joueur à ne pas perdre son ballon (possibilité).

Les éperviers : vous évoluez ensemble dans une zone réduite (à matérialiser) et ne pouvez en sortir. Sortez un maximum de ballons du terrain / après avoir récupéré un ballon, marquez dans un but pour doubler vos points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	20x30
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	16
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~~~~➔

VARIABLES	
Nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge.	
Nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite.	
Obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge. Obligation ou non de marquer un but pour l'épervier après récupération du ballon.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Ateliers de remédiation
F + G + H Cf. pages 35 à 37

Etre capable de:	
REUSSITE	Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon dans une zone délimitée et marquer le but.
	Compétences : Attaquant : Eliminer un adversaire / Maîtriser et protéger son ballon. Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 2

L'EPERVIER * 1**

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon pour 2. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

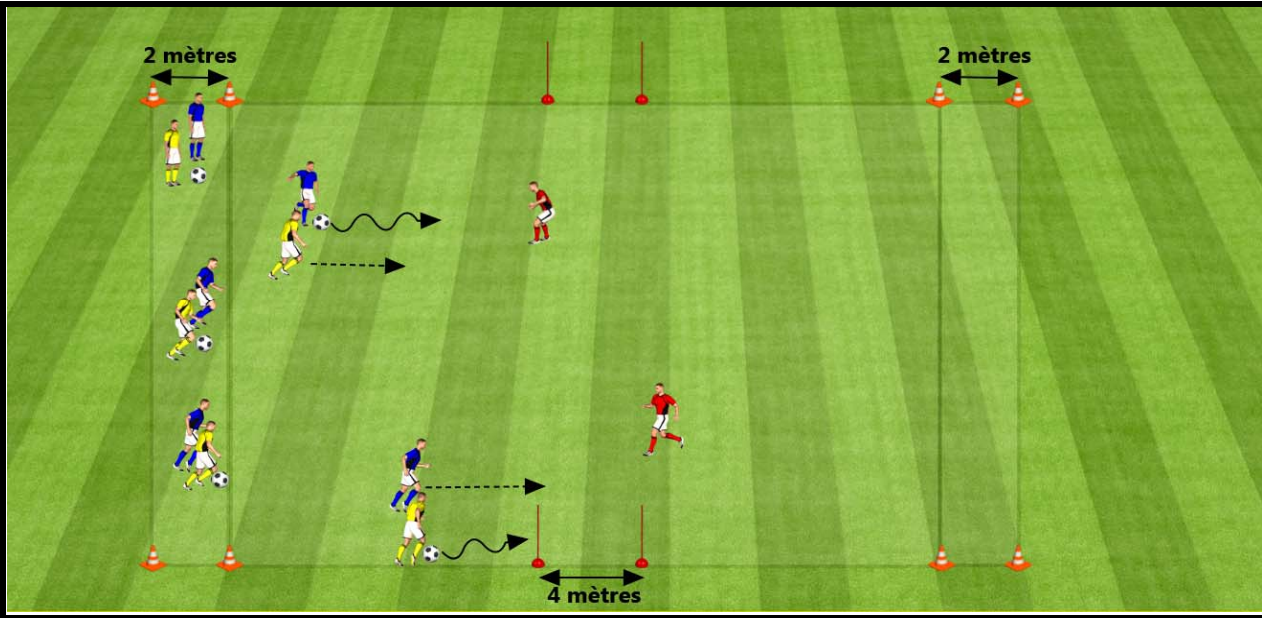
1 point si le ballon est stoppé, 2 points si l'épervier marque.
Additionner les points par équipes d'éperviers.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Les joueurs porteurs de balle : avec un ballon pour 2, amenez les ballons dans la zone refuge opposée (possibilité de se faire des passes). Dès la perte de leur ballon, aidez un autre joueur à ne pas perdre son ballon (possibilité).

Les éperviers : sortez un maximum de ballons du terrain / après avoir récupéré un ballon, marquez dans un but pour doubler vos points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	20x30
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	10
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~➔

VARIABLES	
Nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge.	
Nombre de passes minimum.	
Obligation ou non de marquer un but pour l'épervier après récupération du ballon. Nombre de ballons.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Ateliers de remédiation
F + G + H Cf. pages 35 à 37

Etre capable de:	
REUSSITE	Attaquants : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers, avec collaboration à 2 / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon / intercepter une passe, et marquer le but.
	Compétences : Attaquant : Faire la passe avant d'être bloqué, éliminer l'adv./ Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer.

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 2

L'EPERVIER *2**

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

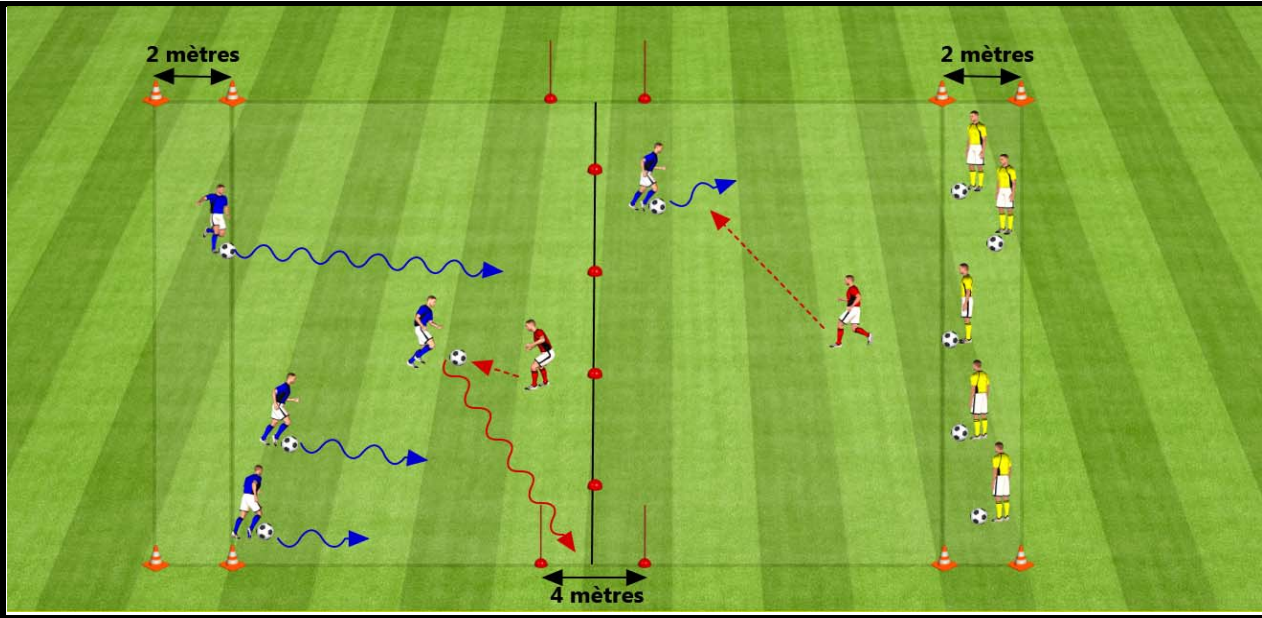
1 point si le ballon est stoppé, 2 points si l'épervier marque.
Additionner les points par équipes d'éperviers.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Les joueurs porteurs de balle : amenez les ballons dans la zone refuge opposée. Dès la perte de votre ballon, aidez un autre joueur à ne pas perdre son ballon (possibilité).

Les éperviers : vous évoluez chacun dans une zone respective et ne pouvez en sortir. sortez un maximum de ballons du terrain / après avoir récupéré un ballon, marquez dans un but pour doubler vos points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	8
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔➔➔

VARIABLES	
Nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge.	
Nombre de contacts avec le ballon pendant la conduite.	
Obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge. Obligation ou non de marquer un but pour l'épervier après récupération du ballon.	

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Ateliers de remédiation
F + G + H Cf. pages 35 à 37

Etre capable de:	
REUSSITE	Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon dans une zone délimitée et marquer le but.
	Compétences : Attaquant : Eliminer un adversaire / Maîtriser et protéger son ballon. Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 3

LA BALLE AU CAPITAINE *

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes, une de 5 joueurs l'autre de 3, s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. Un capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par ballon transmis au capitaine. Additionner les pts par équipes.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Transmettez le ballon à votre capitaine, qui est mobile dans sa zone et n'a pas le droit d'en sortir. Les capitaines : immobilisez le ballon dans votre zone pour marquer le point.

Quand le ballon sort des limites, la remise en jeu se fait au pied. La situation offensive se déroule en supériorité numérique. ex: les bleus ayant le ballon attaquent à 5 et les jaunes défendent à 3 (2 joueurs en attente derrière la ligne). Alternier la supériorité numérique toutes les minutes. Veiller à un temps de jeu égal pour tous. Changer les capitaines régulièrement.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES
<p>Nombre de joueurs. Inégalité numérique.</p> <p><i>Pour le cycle 2, les premières séquences peuvent se faire sous forme de jeu à la main, pour une meilleure compréhension de l'exercice.</i></p>

Observation	<p>Ateliers de remédiation</p> <p>A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.</p> <p style="text-align: right;"><i>Cf. pages 30 à 37</i></p>
--------------------	--

REUSSITE	<p>Etre capable de:</p> <p>Transmettre le ballon au capitaine.</p> <p>Compétences :</p> <p>Attaquant : Eloigner le ballon du défenseur / Passer avant d'être bloqué.</p> <p>Défenseur : réussir à prendre le ballon à l'adversaire.</p>
-----------------	---

OBSERVATIONS	<p>Réservé à l'enseignant(e)</p>
---------------------	---



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 3

LA BALLE AU CAPITAINE **

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. Un capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

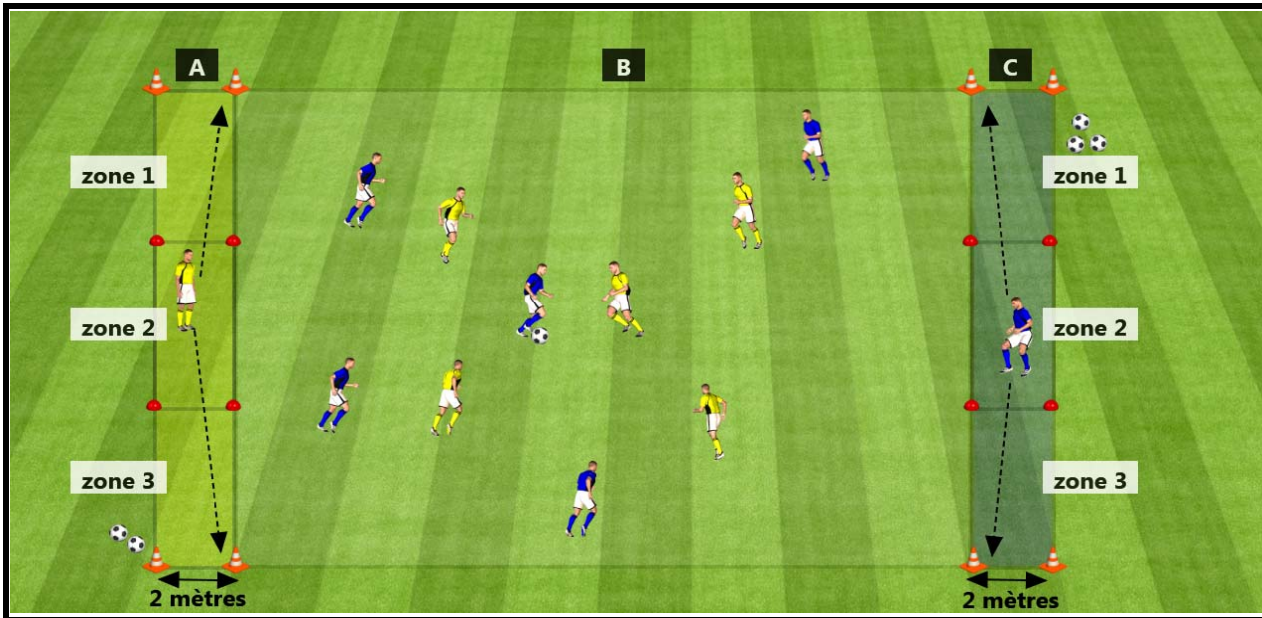
Transmettez le ballon à votre capitaine, qui est mobile dans ses zones (1, 2 ou 3) et n'a pas le droit d'en sortir.

Les capitaines : immobilisez le ballon dans une de vos zones (1, 2 ou 3) pour marquer un certain nombre de points, en fonction de la zone où est bloqué le ballon.

COMPTAGE DES POINTS

X pts par ballon transmis au capitaine selon sa zone de réception.

Quand le ballon sort des limites du terrain, la remise en jeu se fait au pied. Changer les capitaines régulièrement.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔~

VARIABLES

Varier l'attribution des points, y compris pendant le jeu.
 Capitaine immobilise le ballon avec la main, le pied, le pied faible...
 Le capitaine ne peut pas parler. Remises en jeu à la main.
 Taille de la zone d'évolution du capitaine.

Observation

Ateliers de remédiation

A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.

Cf. pages 30 à 37

REUSSITE **Etre capable de:**

Transmettre le ballon au capitaine.

Compétences :

Attaquant : Eloigner le ballon du défenseur / Passer avant d'être bloqué.

Défenseur : réussir à prendre le ballon à l'adversaire.

OBSERVATIONS **Réservé à l'enseignant(e)**



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 3

LA BALLE AU CAPITAINE ***

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. Un capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

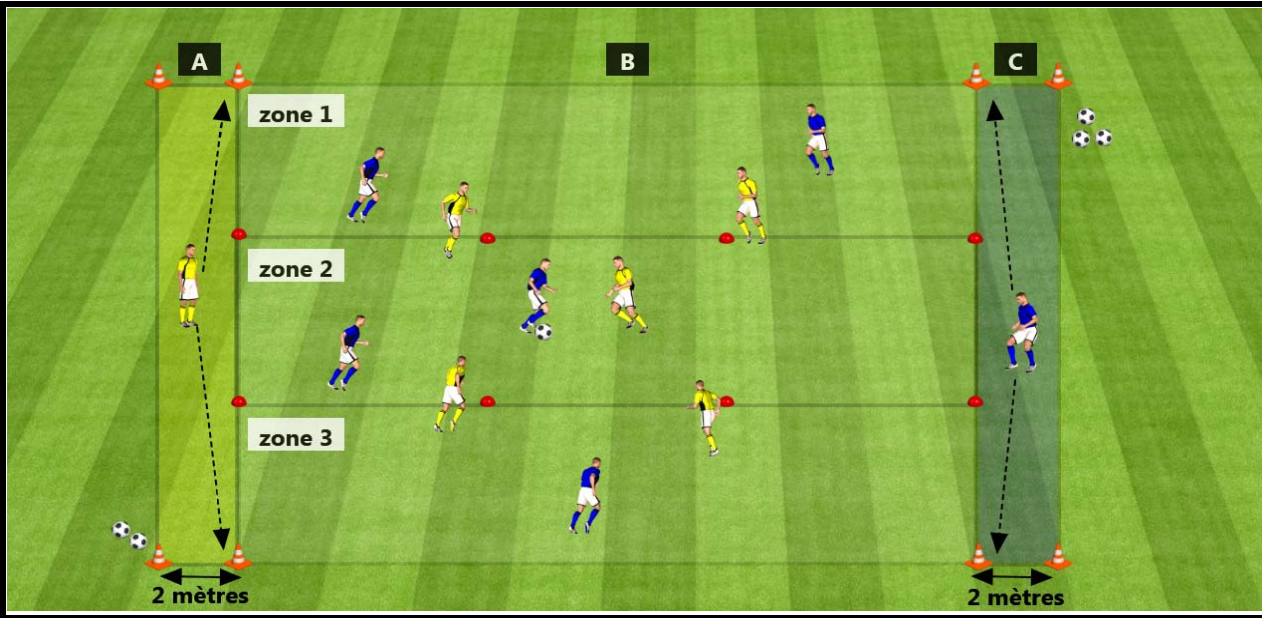
Transmettez le ballon à votre capitaine, qui est mobile dans sa zone et n'a pas le droit d'en sortir, à partir des zones latérales 1 ou 3.

Les capitaines : immobilisez le ballon dans votre zone pour marquer le point.

Quand le ballon sort des limites du terrain, la remise en jeu se fait au pied. Changer les capitaines régulièrement.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par ballon transmis au capitaine. Additionner les pts par équipes.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES
<p>Les joueurs peuvent (ou ne peuvent pas) évoluer dans la zone centrale.</p> <p>Largeur de la zone centrale.</p> <p>Pas plus de 2 passes successives dans le même couloir.</p> <p>Obligation pour le joueur de changer de zone après une passe.</p>

Observation	Ateliers de remédiation A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves. <i>Cf. pages 30 à 37</i>
--------------------	--

REUSSITE	<p style="text-align: center;">Etre capable de:</p> <p>Transmettre le ballon au capitaine.</p> <p style="text-align: center;">Compétences :</p> <p>Attaquant : Eloigner le ballon du défenseur / Passer avant d'être bloqué.</p> <p>Défenseur : réussir à prendre le ballon à l'adversaire.</p>
-----------------	---

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)
---------------------	----------------------------------



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 4

MULTI BUTS * 1

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

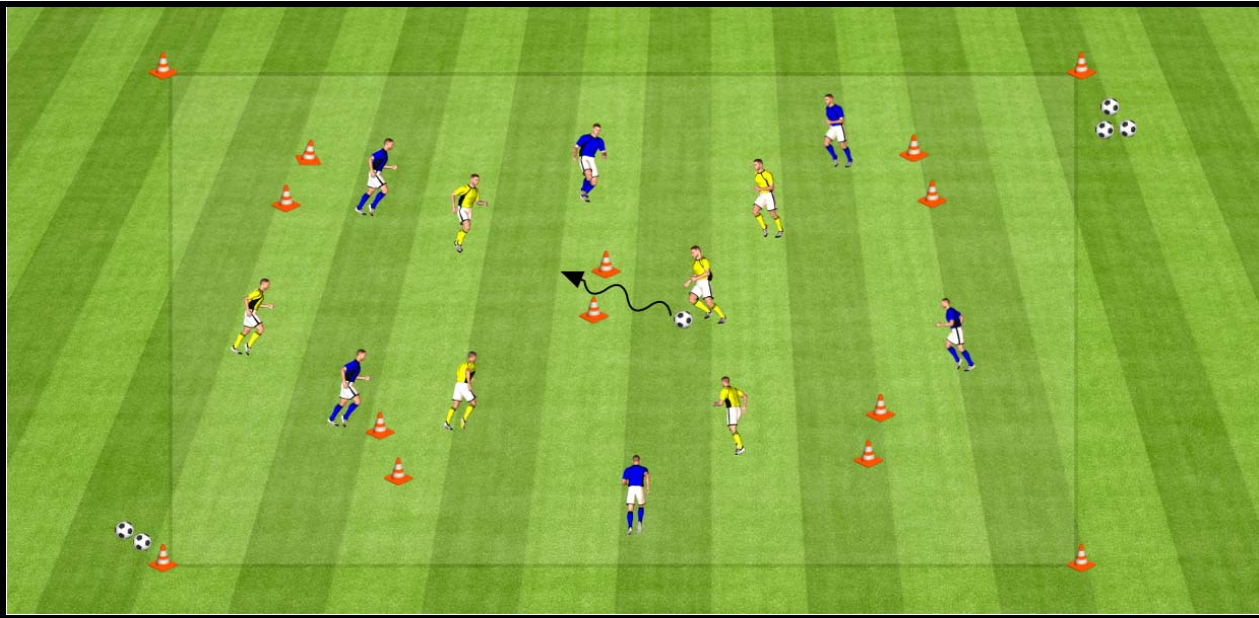
2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité.
5 mini buts.
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES

Traversez une porte balle au pied pour marquer un point, avec la possibilité de traverser dans les 2 sens.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par porte traversée balle au pied. Additionner les pts par équipes.



Organisation	
Surface (m)	25x30
25x30	25x30
2 m	2 m
Matériel	
	28
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔

VARIABLES	
Nombre de joueurs.	
Nombre de portes.	
Position des portes.	
Un seul sens de franchissement.	

Ateliers de remédiation	
A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.	
<i>Cf. pages 30 à 37</i>	

REUSSITE	
Etre capable de:	
Marquer le plus de fois possible dans les petits buts.	
Compétences :	
Attaquants : Eloigner le ballon du défenseur / Jouer dans les espaces libres. Défenseurs : réussir à prendre le ballon à l'adversaire puis attaquer à son tour.	

OBSERVATIONS	
Réservé à l'enseignant(e)	



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 4

MULTI BUTS *2

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

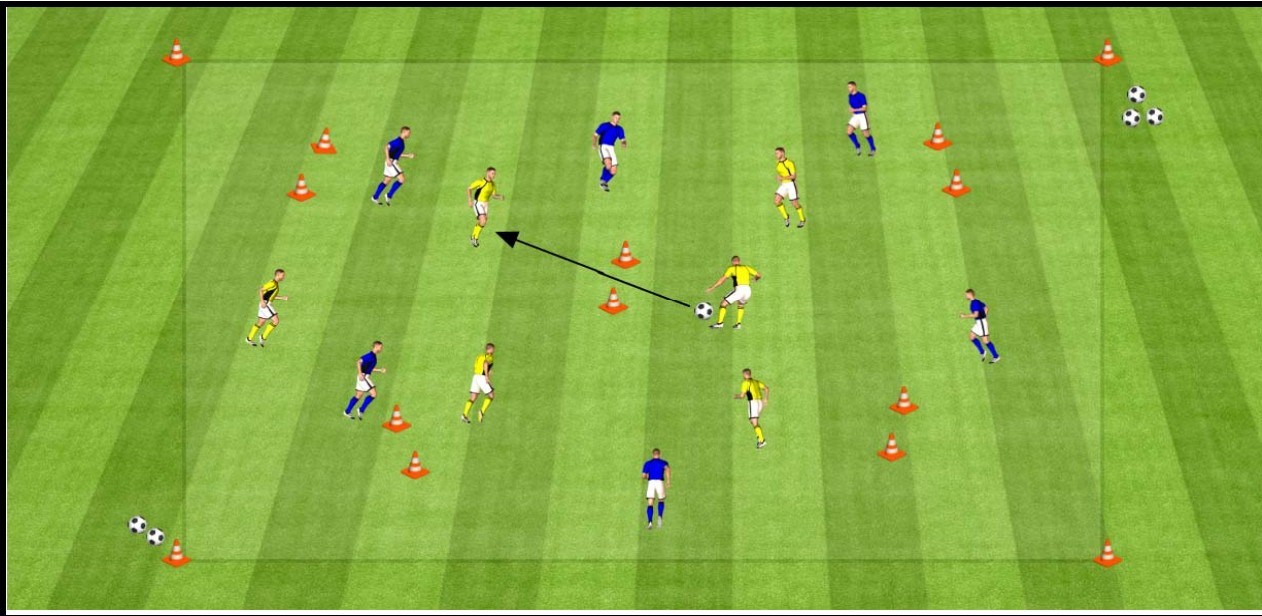
2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité.
5 mini buts.
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES

Faites une passe à un partenaire à travers une porte pour marquer un point, avec la possibilité de faire la passe dans les 2 sens.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par passe réussie à travers une porte. Additionner pts par équipes.



Organisation	
Surface (m)	25x30
25x30	25x30
2 m	2 m
Matériel	
	28
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES	
Nombre de joueurs.	
Nombre de portes.	
Position des portes.	
Un seul sens de franchissement.	

Observation

Ateliers de remédiation

A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.

Cf. pages 30 à 37

REUSSITE	Etre capable de:
	Marquer le plus de fois possible dans les petits buts.
	Compétences :
Attaquants : Eloigner le ballon du défenseur / Jouer dans les espaces libres. Défenseurs : réussir à prendre le ballon à l'adversaire puis attaquer à son tour.	

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 4

MULTI BUTS * 3

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

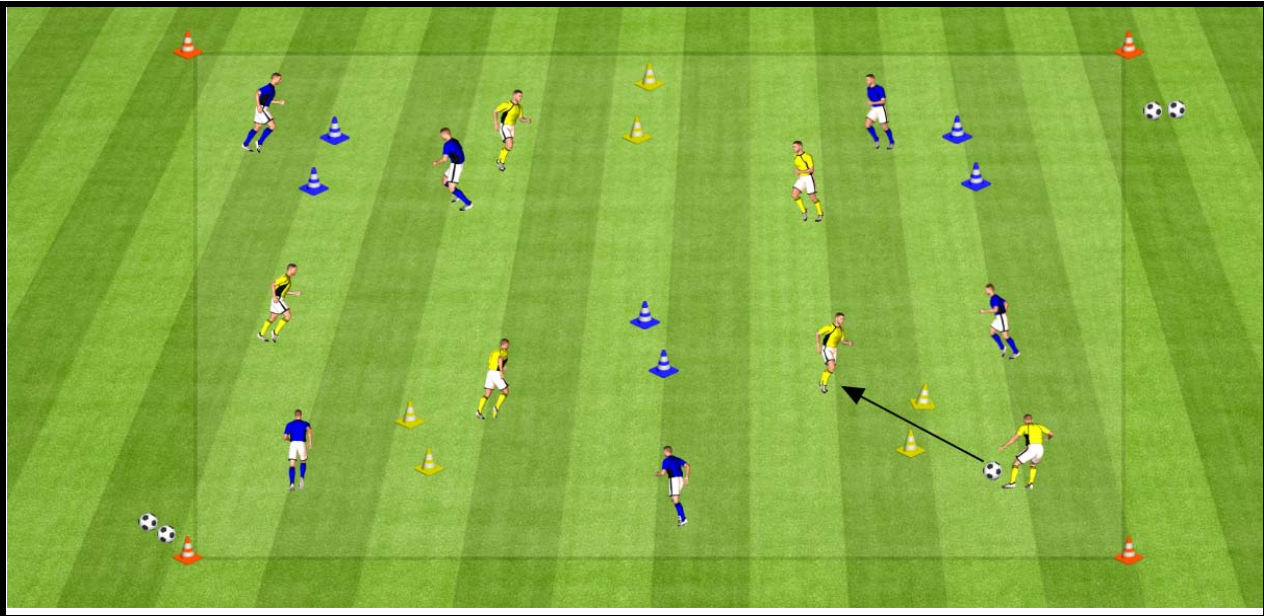
2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité.
5 mini buts.
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES

Faites une passe à un partenaire à travers une porte pour marquer un point, avec la possibilité de faire la passe dans les 2 sens.
3 portes de couleur identique (bleu et jaune) sont attribuées à chaque équipe.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par passe réussie à travers une porte. Additionner pts par équipes.



Organisation	
Surface (m)	25x30
2 m	2 m
Matériel	
	32
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES	
Nombre de joueurs.	
Nombre de portes.	
Position des portes.	
Un seul sens de franchissement.	

Observation

Ateliers de remédiation

A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.

Cf. pages 30 à 37

REUSSITE	Etre capable de:
	Marquer le plus de fois possible dans les petits buts.
	Compétences :
	Attaquants : Eloigner le ballon du défenseur / Jouer dans les espaces libres. Défenseurs : réussir à prendre le ballon à l'adversaire puis attaquer à son tour.

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 4

LA PASSE A 5 ** 1

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

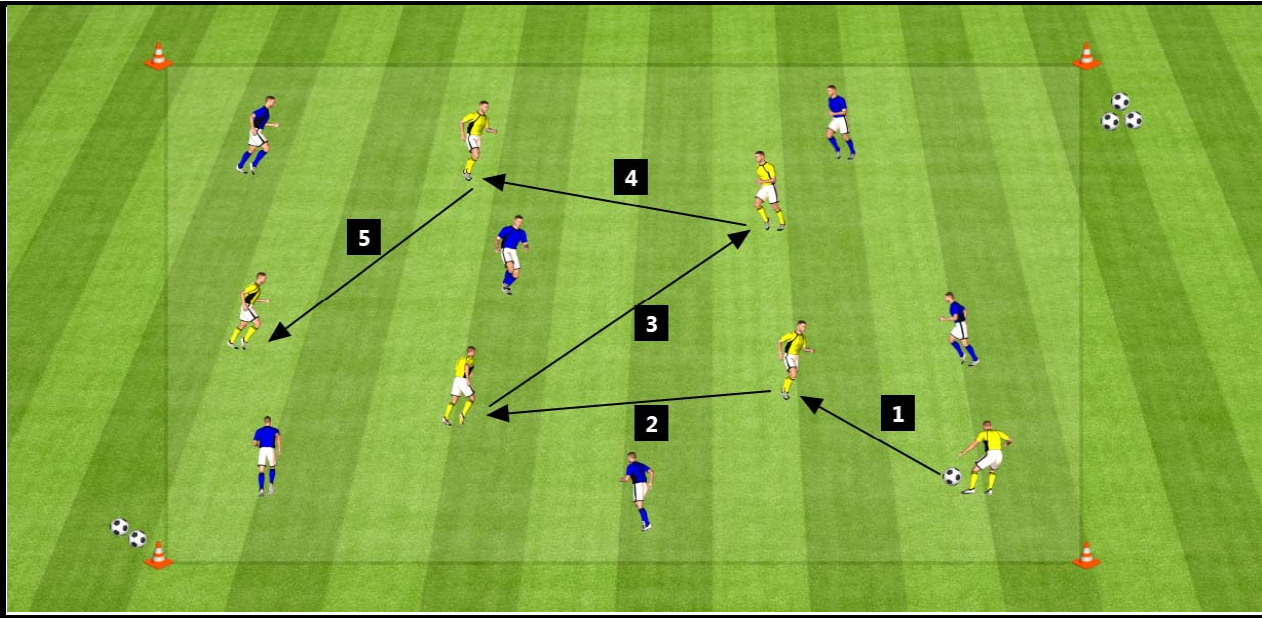
2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité.
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES

Par équipe, faites 5 passes consécutives pour marquer un point.

COMPTAGE DES POINTS

1pt si 5 passes réussies, 2pts pour 8 passes, 3pts pour 10...



Organisation	
Surface (m)	25x30
Matériel	
	8
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~➔

VARIABLES

Nombre de passes.
Pas de redoublement de passes.
Passe compte double si le ballon est passé entre deux adversaires.
Inégalité numérique.

Observation

Ateliers de remédiation

A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.

Cf. pages 30 à 37

REUSSITE

Etre capable de:
Faire 5 passes de suite.

Compétences :
Attaquants : S'éloigner du porteur de balle / Se démarquer du défenseur. Défenseurs : marquer efficacement un attaquant / gêner la passe.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 4

LA PASSE A 5 **2

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

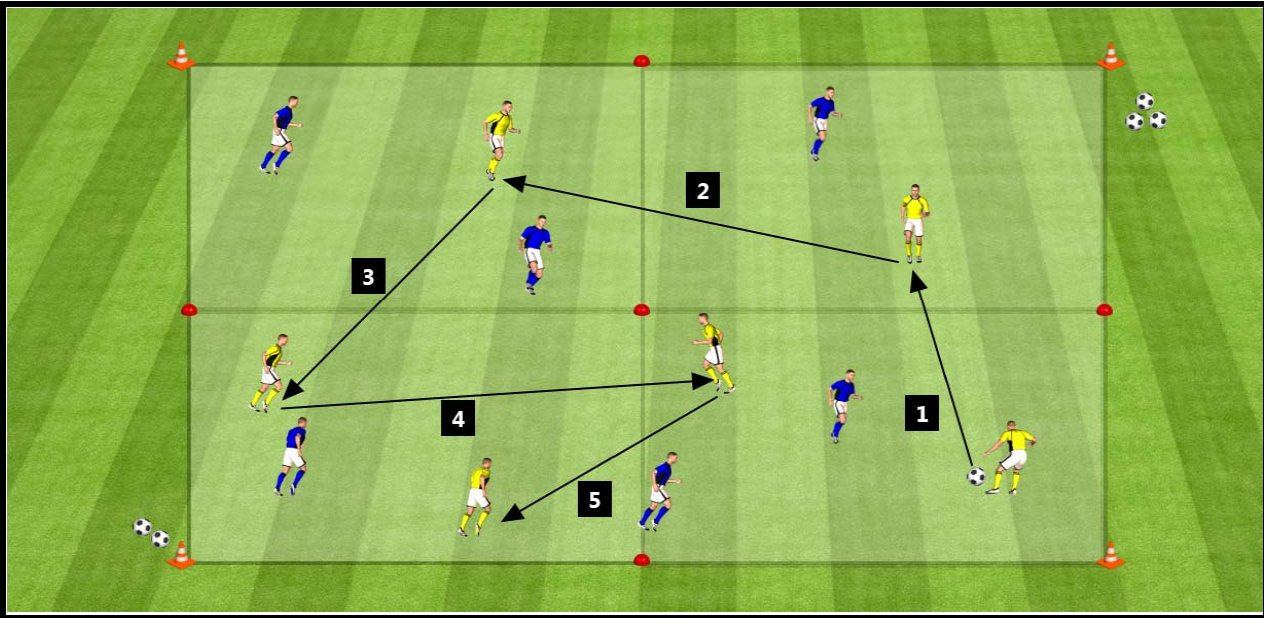
2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité.
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES

Par équipe, pour marquer un point, faites 5 passes consécutives en changeant de carré à chaque passe.

COMPTAGE DES POINTS

1pt si 5 passes réussies, 2pts pour 8 passes, 3pts pour 10...



Organisation	
Surface (m)	25x30
Matériel	
!	18
🚫	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	~➔

VARIABLES

Nombre de passes.
Pas de redoublement de passes, inégalité numérique.
Passe compte double si le ballon est passé entre deux adversaires.
Le joueur doit changer de carré après chaque passe.

Ateliers de remédiation
A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.
Cf. pages 30 à 37

REUSSITE	Etre capable de: Faire 5 passes de suite.
	Compétences : Attaquants : S'éloigner du porteur de balle / Se démarquer du défenseur. Défenseurs : marquer efficacement un attaquant / gêner la passe.

OBSERVATIONS	Réservé à l'enseignant(e)



SITUATION DE REFERENCE
phase d'apprentissage

PALIER 4

JEU AVEC APPUIS ***

Temps de jeu : 15'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

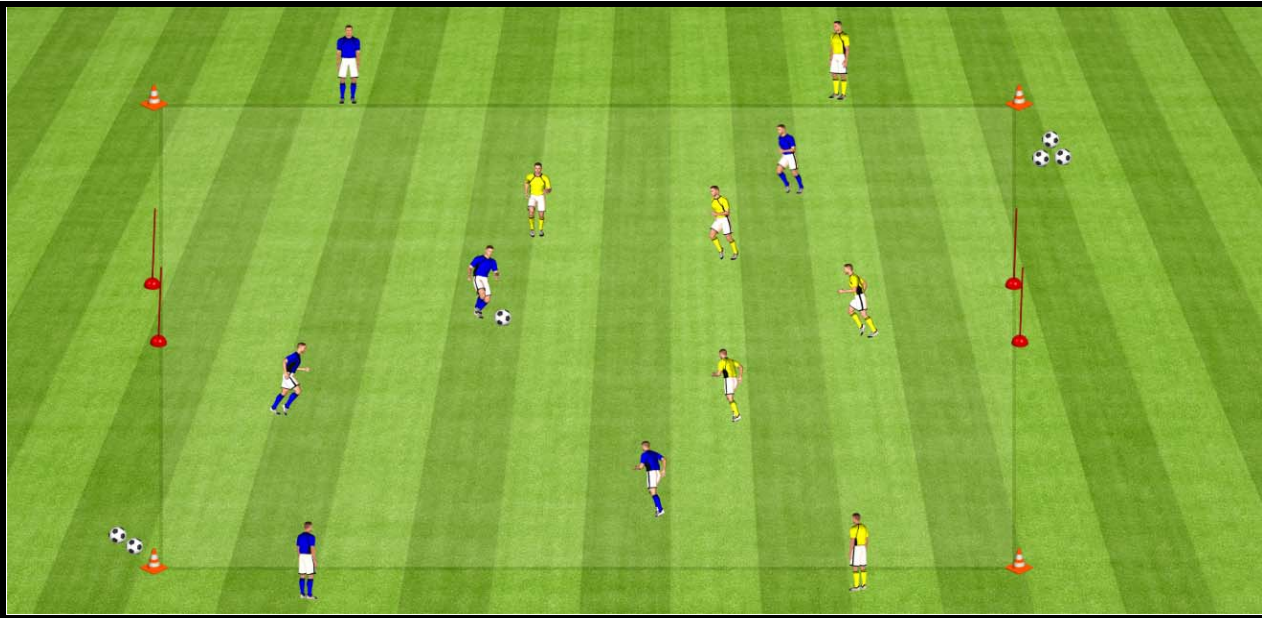
2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité.
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps.

CONSIGNES / EXPLICATIONS

Marquez des buts, avec la possibilité d'utiliser les joueurs-appui offensifs, sur les côtés.
Les joueurs-appuis sont dans les couloirs latéraux (zone offensive) et ne peuvent en sortir ni être attaqués.
Penser à changer les appuis régulièrement.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par but inscrit, 2pts si but avec l'aide d'un joueur-appui offensif.



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
	4 m
Matériel	
	8
	12
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur➔
Ballon	➔
Conduite	➔

VARIABLES

Positionnement des joueurs-appuis en zone défensive.
Le joueur-appui ne peut redonner au même joueur / limiter le nbr de passes.
Liberté de déplacement des appuis (dans tout le couloir, autour de tout le terrain, de part et d'autre derrière les buts (appuis en profondeur)).

Observation

Ateliers de remédiation

A choisir selon les difficultés spécifiques observées chez les élèves.

Cf. pages 30 à 37

Etre capable de:		
REUSSITE	Marquer en ayant réussi 5 échanges entre les joueurs latéraux et les joueurs à l'intérieur du terrain.	
	Compétences :	
	Attaquants : Se déplacer pour appeler le ballon / se déplacer vers la cible après une passe. Défenseurs : marquer efficacement un attaquant / gêner la passe ou le tir.	

Réservé à l'enseignant(e)	
OBSERVATIONS	



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

pour le palier 1

ATELIER A

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES Conseils, indications pour faire progresser les élèves	<u>La conduite de balle :</u> Toucher le ballon presque à chaque foulée (ballon collé au pied), par petits pas, avec cheville souple (relâchée) qui "tapote" le ballon, regard sur le ballon, équilibre avec les bras.
---	---

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves.
Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe. Différents niveaux selon l'habileté des enfants.

CONSIGNES

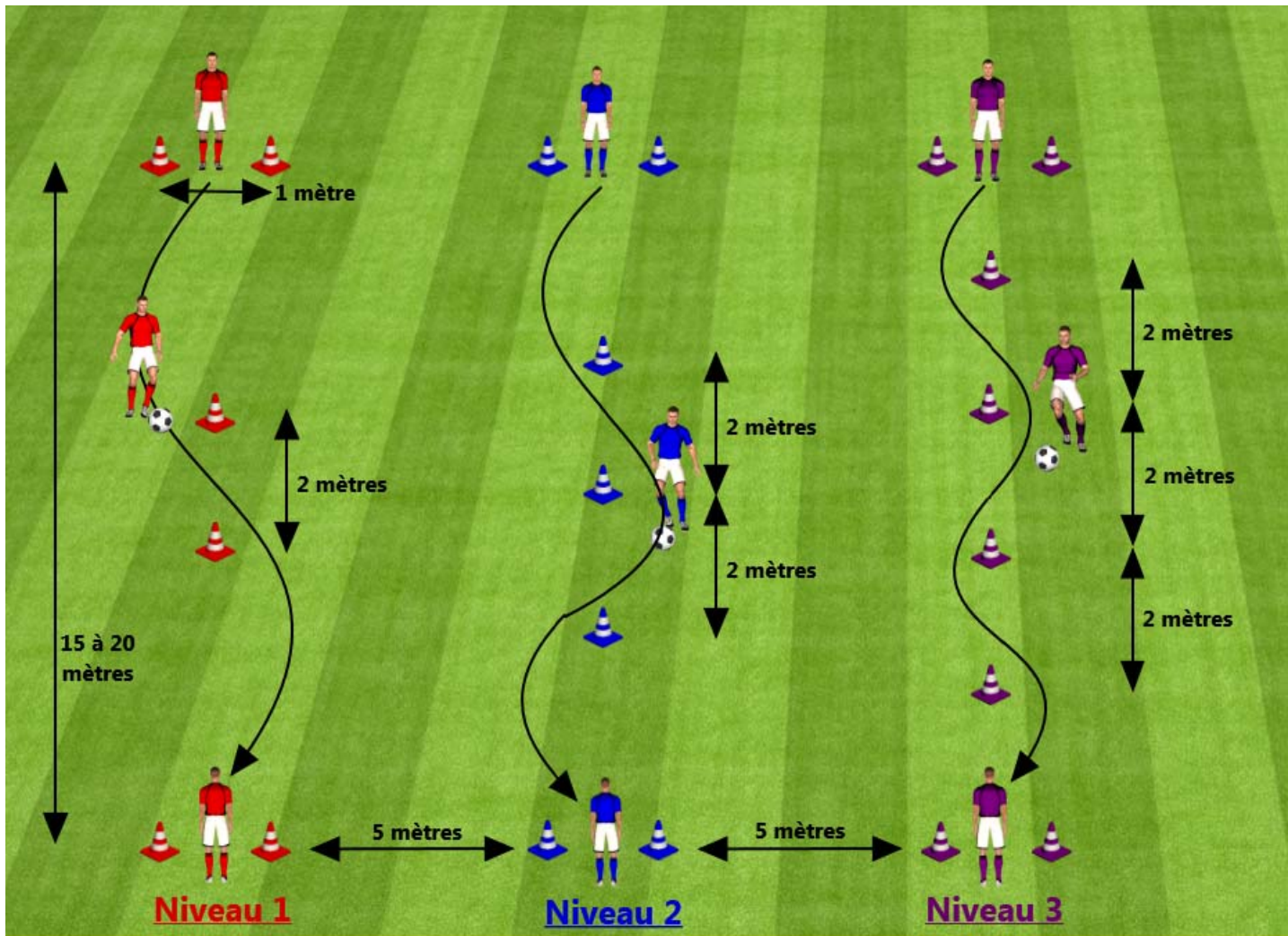
Conduis le ballon en slalomant entre les portes, puis transmets-le à ton partenaire situé à l'extrémité du parcours.

BUTS / OBJECTIFS

Effectuer un parcours, balle au pied en aller / retour.

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	Distances		2 mètres entre les cônes	Matériel		48 à 64	Effectif		24	Trajectoire	Joueur▶
								8 x 3 élèves	Ballon		====▶	
											Conduite▶



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER B

pour le palier 1

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES Conseils, indications pour faire progresser les élèves	La conduite de balle : Toucher le ballon presque à chaque foulée (ballon collé au pied), par petits pas, avec cheville souple (relâchée) qui "tapote" le ballon, regard sur le ballon, équilibre avec les bras.
	La passe : intérieur du pied, pied de frappe dur (cheville bloquée), jambe d'appui fléchie, pied d'appui à côté du ballon, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, s'orienter pour viser le "milieu" du ballon.

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves. Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe et délimiter une zone de passe.

CONSIGNES

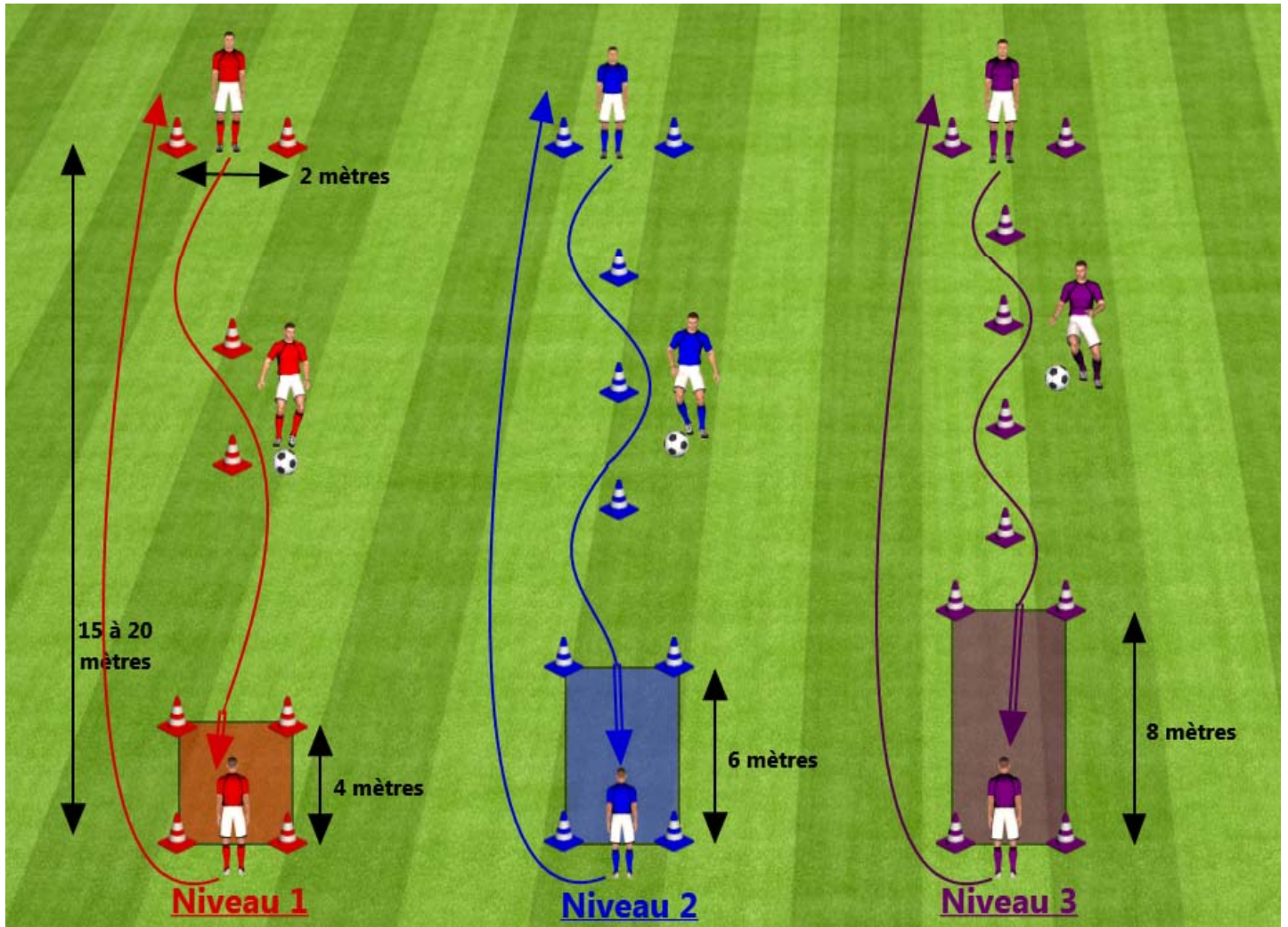
Conduis le ballon en slalomant entre les portes, puis transmets-le à ton partenaire situé à l'extrémité du parcours, avant la zone. Ensuite, place-toi en position de receveur.

BUTS / OBJECTIFS

Effectuer un parcours, balle au pied suivi d'une passe. Après la passe, l'enfant qui réceptionne retourne au départ avec le ballon à la main.

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	Distances		2 m de large sur 2, 4 ou 6 m	Matériel	54 à 70	Effectif	24	Trajectoire	Joueur	
					8				8 x 3 élèves	Ballon

ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER C

pour le palier 1

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES Conseils, indications pour faire progresser les élèves	La conduite de balle : Toucher le ballon presque à chaque foulée (ballon collé au pied), par petits pas, avec cheville souple (relâchée) qui "tapote" le ballon, regard sur le ballon, équilibre avec les bras.
	Le tir : intérieur ou cou du pied (le dessus), pied de frappe dur (cheville bloquée), jambe d'appui fléchie, pied d'appui à côté du ballon, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, viser le "milieu" du ballon.

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves.
Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe. Différents niveaux selon l'habileté des enfants.

CONSIGNES

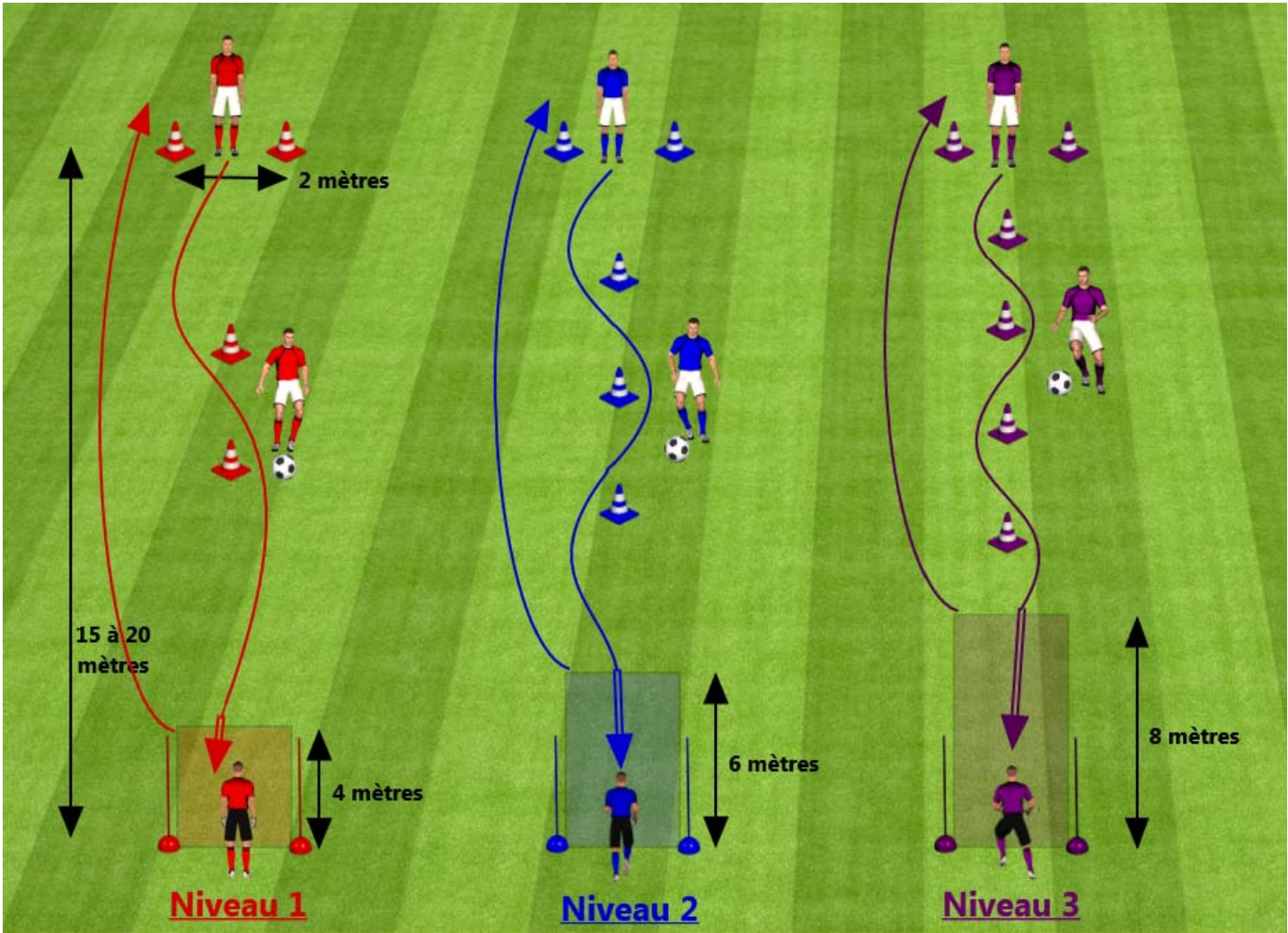
Conduis le ballon en slalomant entre les portes, puis conduis-le jusqu'à la zone de tir, et essaie de marquer un but. Ensuite, récupère le ballon à la main (ou pied) et ramène-le à ton partenaire.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire en slalomant - Frapper (tirer).

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	Distances	↔	2 m de large sur 2, 4 ou 6 m	Matériel	🚫	54	Effectif	👤	24	Trajectoire	Joueur	⋯→
		🚧			8	8 x 3 élèves			Ballon		→	
		⚽			8				Conduite		⋯→	



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER D

pour le palier 1

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES Conseils, indications pour faire progresser les élèves	La conduite de balle : Toucher le ballon presque à chaque foulée (ballon collé au pied), par petits pas, avec cheville souple (relâchée) qui "tapote" le ballon, regard sur le ballon, équilibre avec les bras.
	Le tir : intérieur ou cou du pied (le dessus), pied de frappe dur (cheville bloquée), jambe d'appui fléchie, pied d'appui à côté du ballon, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, viser le "milieu" du ballon.

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves. Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe et délimiter une zone de tir. Différents niveaux selon l'habileté des enfants.

CONSIGNES

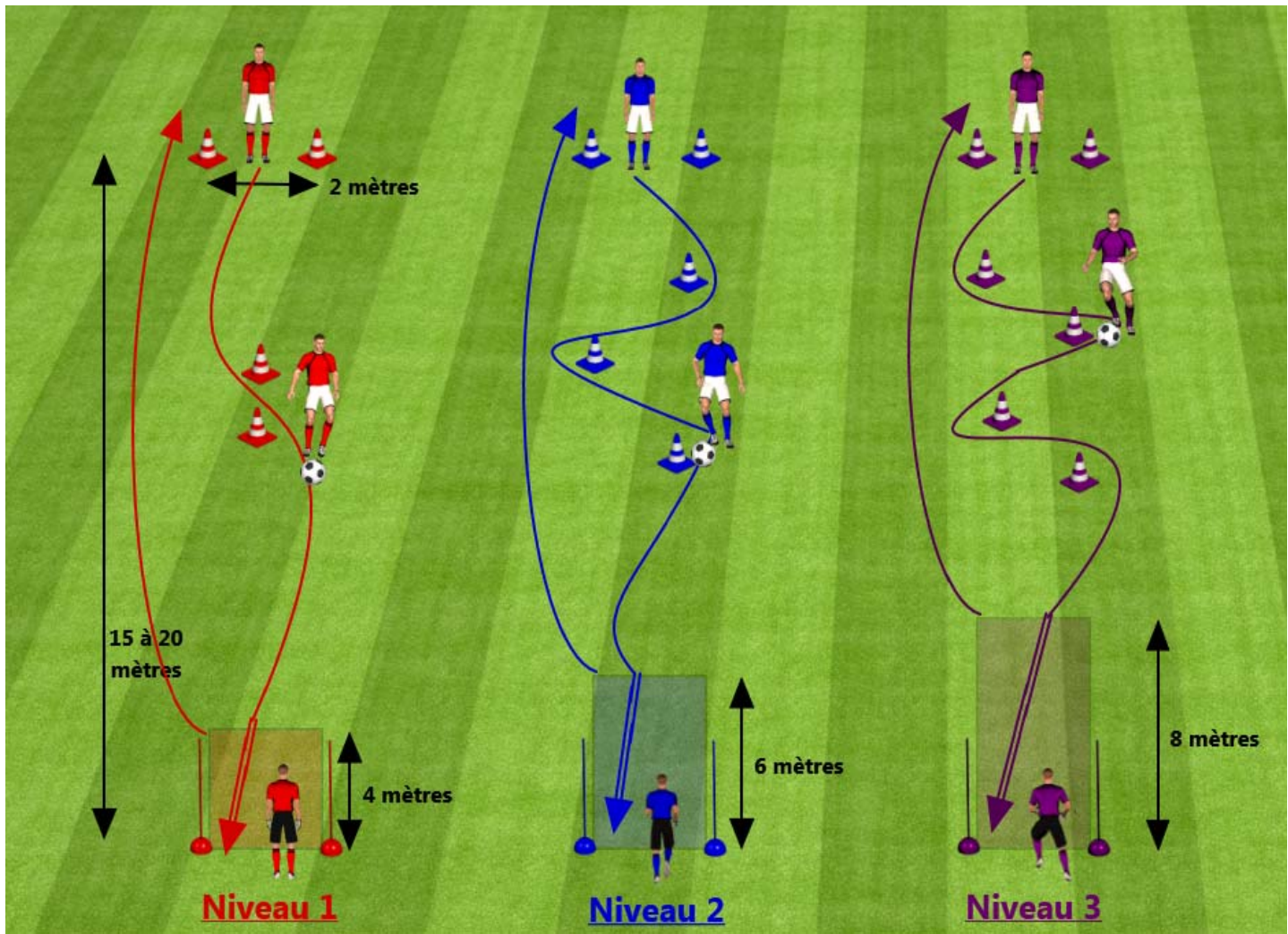
Conduis le ballon en slalomant autour des plots jusqu'à la zone de tir, et essaie de marquer un but. Ensuite, récupère le ballon à la main (ou pied) et ramène-le à ton partenaire.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire en slalomant - Frapper (tirer).

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	Distances		2 mètres entre les cônes	Matériel	54 à 70	Effectif		24	Trajectoire	Joueur		
					8					8 x 3 élèves	Ballon	
					8						Conduite	



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER E

pour le palier 1 et 2

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES
Conseils, indications pour faire progresser les élèves

La conduite de balle : Toucher le ballon presque à chaque foulée (ballon collé au pied), par petits pas, avec cheville souple (relâchée) qui "tapote" le ballon, regard sur le ballon, équilibre avec les bras.
Le tir : intérieur ou cou du pied (le dessus), pied de frappe dur (cheville bloquée), jambe d'appui fléchie, pied d'appui à côté du ballon, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, viser le "milieu" du ballon.

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves.
Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe et délimiter une zone de passe.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants.

CONSIGNES

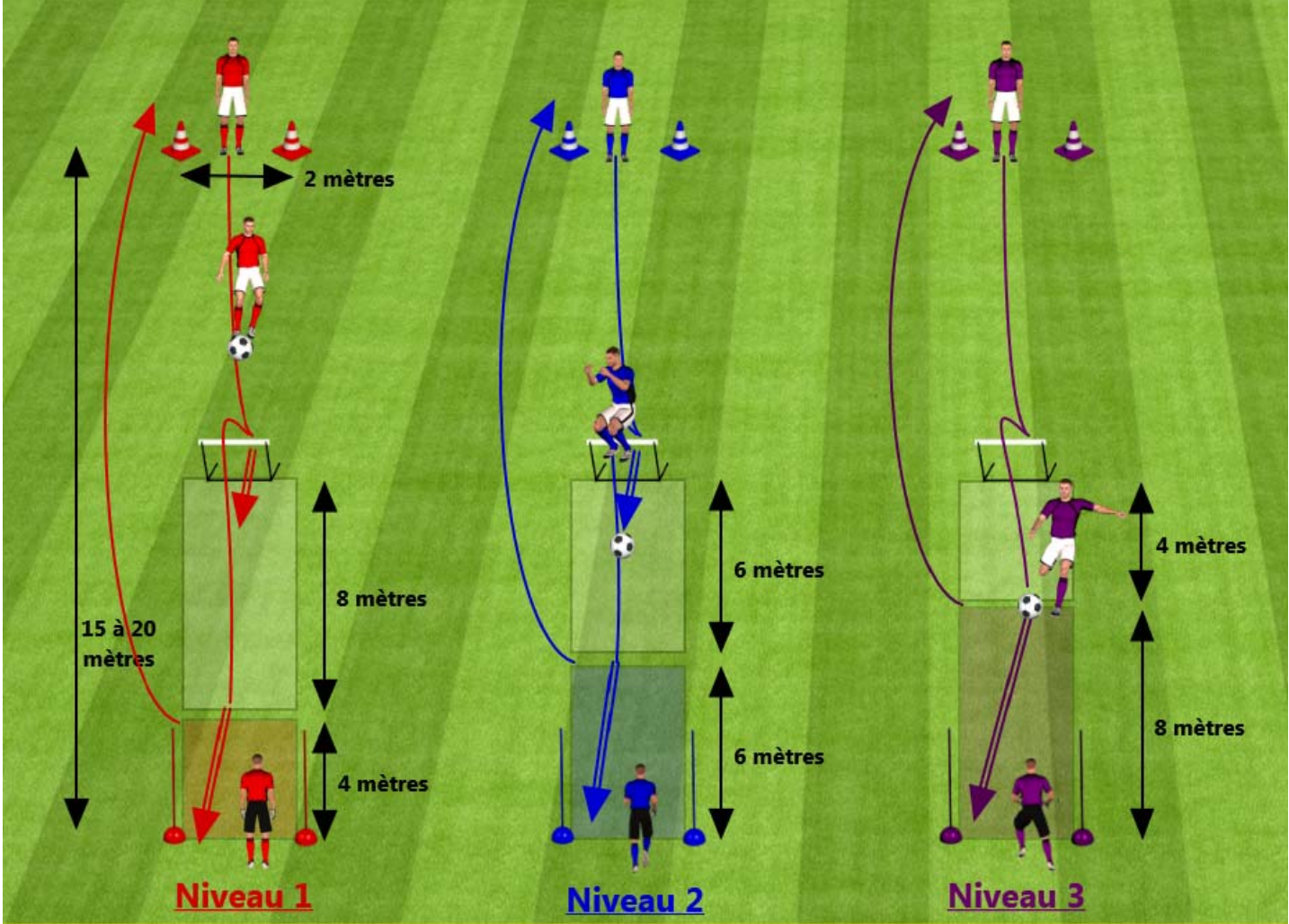
Conduis le ballon, fais-le passer sous l'obstacle et passe par-dessus l'obstacle. Récupère le ballon avant la fin de la zone de récupération et tire dans le but avant la zone.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - passer par-dessus un obstacle - Frapper (tirer) dans le but.

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***
Palier 2 : épervier *



Organisation	Distances		4 m de large sur 8, 6 ou 4 m	Matériel	64	Effectif	24	Trajectoire	Joueur	
					8				Ballon	
					8				Conduite	
					8 x 3 élèves					



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER F

pour le palier 2

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES Conseils, indications pour faire progresser les élèves	La passe : intérieur du pied, pied de frappe dur (cheville bloquée), pied d'appui à côté du ballon, orienté dans la dir. du partenaire, jambe d'appui fléchie, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, s'orienter pour viser le "milieu" du ballon.
---	---

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves.
Placer un parcours comportant des portes.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants.

CONSIGNES

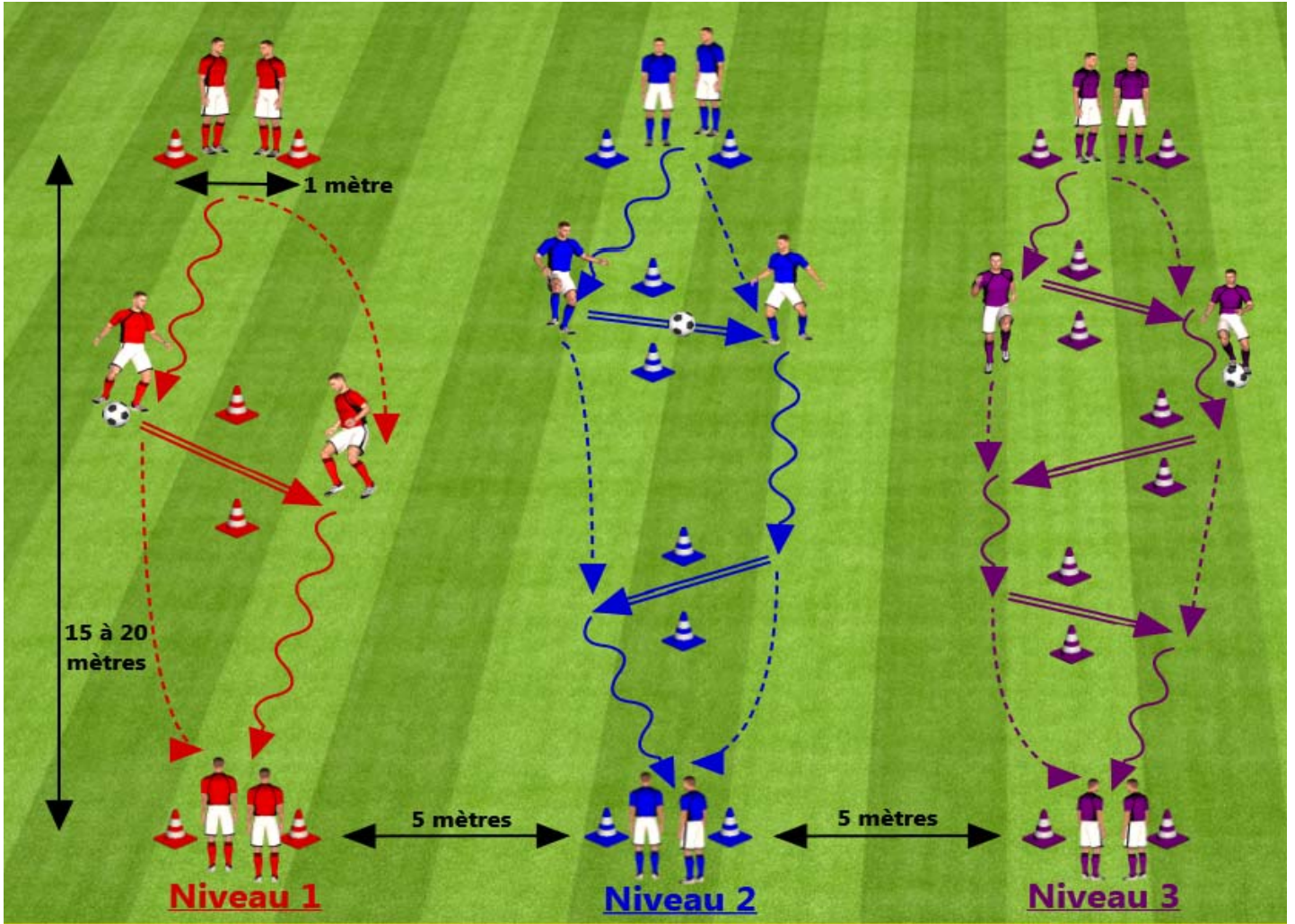
Conduis le ballon, et transmets-le à ton partenaire entre les portes.
Ce dernier le conduit ensuite vers l'arrivée.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - conduire - passer à un(e) partenaire.

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 2 : épervier ** / épervier ***



Organisation	Distances		2 mètres entre les cônes	Matériel		24 à 40	Effectif		24	Trajectoire	Joueur▶	
						4					8 x 3 élèves	Ballon	————▶
												Conduite▶



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER G

pour le palier 2

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES	La passe : intérieur du pied, pied de frappe dur (cheville bloquée), pied d'appui à côté du ballon, orienté dans la dir. du partenaire, jambe d'appui fléchie, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, s'orienter pour viser le "milieu" du ballon.
Conseils, indications pour faire progresser les élèves	

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves.
Placer un parcours comportant une zone de passe, avec un adversaire à l'intérieur.
Différents niveau selon l'habileté des enfants .

CONSIGNES

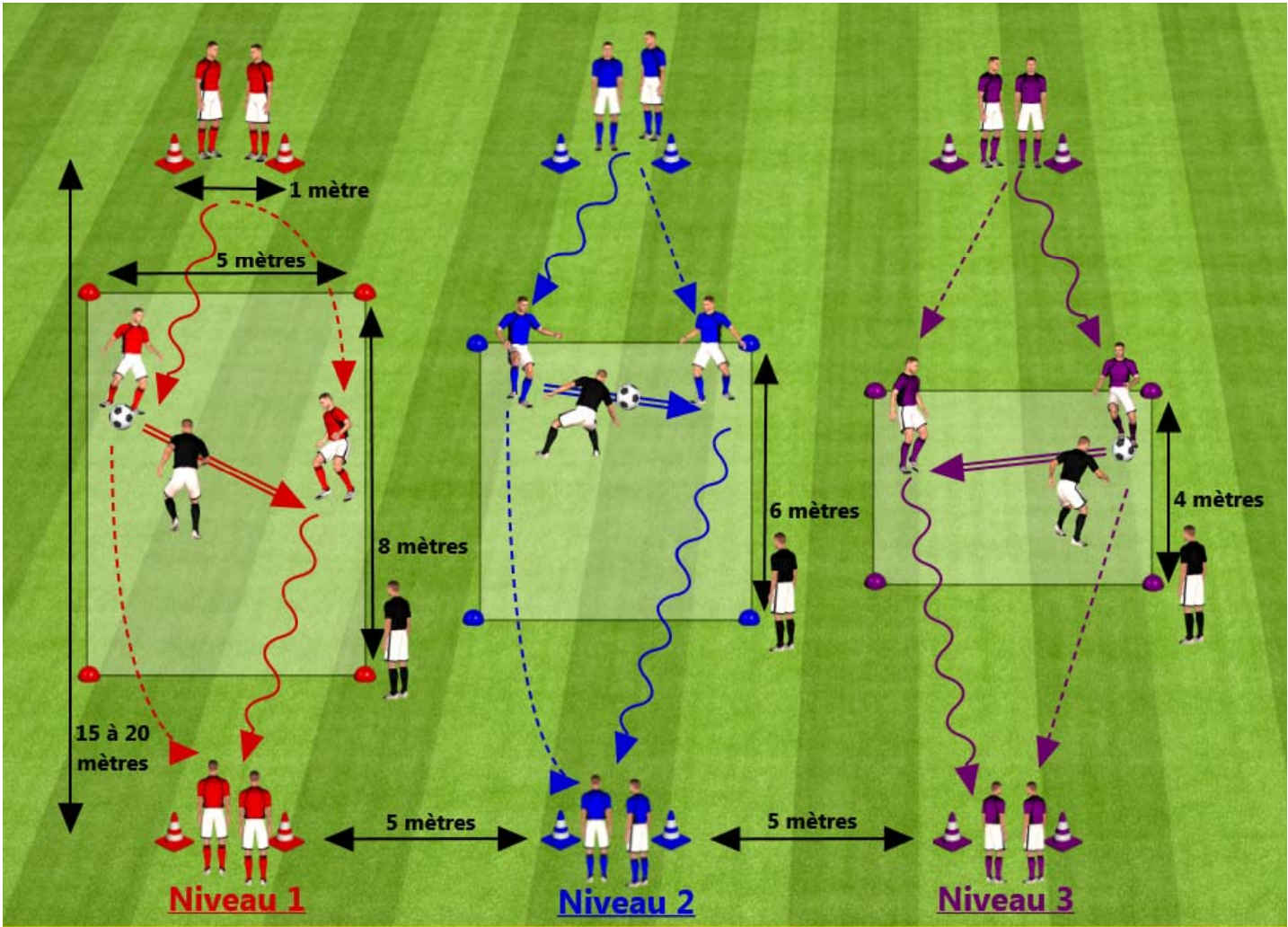
Conduis le ballon, afin de traverser la zone matérialisée par les plots. (Aide possible d'un(e) partenaire). L'adversaire ne peut vous prendre le ballon que dans cette zone. Transmets ensuite aux partenaires qui partent à leur tour. 2 défenseurs (1 en attente) alternent à chaque passage.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - traverser une zone défendue par un adversaire - avec l'aide possible d'un(e) partenaire.

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 2 : épervier ** / épervier ***



Organisation	Distances		5 m de large sur 8, 6 ou 4 m	Matériel		24	Effectif		24	Trajectoire	Joueur	
						8			8 x 3 élèves		Ballon	
											Conduite	



ATELIERS DE REMEDIATION

phase d'apprentissage

ATELIER H

pour le palier 2

Temps de jeu : 20'

COMPORTEMENTS RECHERCHES Conseils, indications pour faire progresser les élèves	La passe : intérieur du pied, pied de frappe dur (cheville bloquée), pied d'appui à côté du ballon, orienté dans la dir. du partenaire, jambe d'appui fléchie, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon.
	Le tir : intérieur ou cou du pied (le dessus), pied de frappe dur (cheville bloquée), jambe d'appui fléchie, pied d'appui à côté du ballon, bras "équilibrateurs", yeux fixés sur le ballon, viser le "milieu" du ballon.

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves.
Placer un parcours comportant une zone de passe, avec un adversaire à l'intérieur.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants.

CONSIGNES

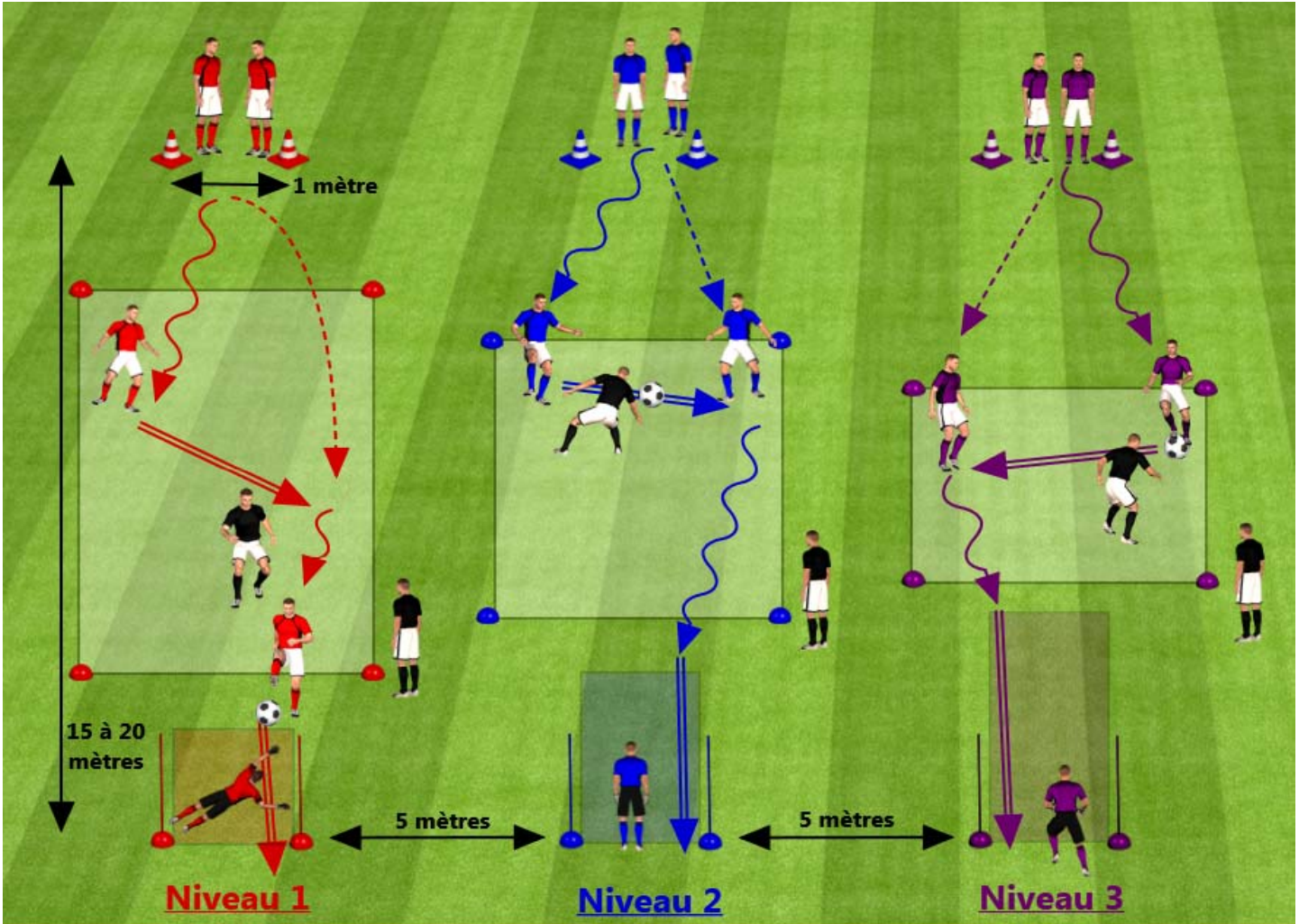
Conduis le ballon, puis transmets-le à ton partenaire dans la zone matérialisées par les plots. L'adversaire ne peut vous prendre le ballon que dans cette zone. En fin de parcours, tire au but avant la zone de tir.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - traverser une zone défendue par un adversaire - avec l'aide possible d'un(e) partenaire. Tirer dans le but.

Pour quelle situation de référence (palier) ?

Palier 2 : épervier ** / épervier ***



Organisation	Distances		5 m de large sur 8, 6 ou 4 m	Matériel		40	Effectif		24	Trajectoire	Joueur	
												8 x 3 élèves
					8					Conduite		

L'EVALUATION - CYCLE 2

JEUX COLLECTIFS AU PIED, VERS LE FOOTBALL

Matériel

Dossards, chronomètre, sifflet, plots, cônes, piquets ou cage pour but, ballons, tableau de résultats

Caractéristique du jeu

Jeu de ballon à deux équipes évoluant sur le même terrain avec des rôles d'attaquant ou défenseur changeant en fonction du porteur du ballon

But du jeu

Envoyer le ballon dans le but adverse (éventuellement non-défendu par un gardien).

Organisation de la classe

Règles finales du foot cycle 2

Le ballon ne peut être déplacé qu'avec le pied.

Le jeu s'arrête lorsque le ballon sort des limites du terrain et lorsque le temps est écoulé.

Système de comptage

Le point est marqué lorsque le ballon entre dans le but.

Critères de réussite		Validation	
		rarement	souvent
Maîtrise du ballon			
Conduite de balle	Se déplace avec le ballon au pied (conduit le ballon).		
Passes	Réussit des passes.		
Tirs	Réussit des tirs.		
Contrôle	Bloque (contrôle) le ballon au pied.		
Maîtrise de l'espace			
	Respecte les zones de jeu, les limites du terrain.		
	Se déplace dans le sens du jeu en fonction de son rôle.		
	Investit les espaces libres (notion de démarquage).		
Maîtrise des relations			
	S'organise avec les partenaires pour se répartir sur le terrain.		
	Le défenseur gêne l'attaquant.		

L'EVALUATION - CYCLE 3

Proposition d'évaluation :

L'évaluation peut se dérouler par le biais de l'organisation d'une rencontre de fin de cycle.

Comment répartir les élèves ?	4 équipes de niveau dans la classe : 2 de niveau 1 (très forts et forts), 2 de niveau 2 (bons et moyens). Rencontre sur 1 terrain.
Que leur proposer ?	Des matchs entre les 2 équipes de même niveau, observés voire arbitrés par les joueurs des 2 autres équipes.
Quels rôles vont-ils jouer ?	Tous les rôles : JOUEUR / ARBITRE / OBSERVATEUR.
Que va-t-on évaluer ?	Leur niveau de jeu et de stratégie, leur capacité à assurer un rôle d'arbitre.

GRILLE D'OBSERVATION POUR LES ELEVES - 1 comptage par élève

Je compte (Critères)	Début de cycle	Fin de cycle
Nombre de contacts avec la balle		
Nombre de passes effectuées		
Nombre de passes réussies		
Nombre de tirs tentés		
Nombre de tirs réussis		

FICHE BILAN - "foot à l'école"

Ecole primaire :

Adresse :

n° tel :

e-mail :

BILAN du CYCLE

Enseignant :

Enseignant :

Intervenant (statut) :

Intervenant (statut) :

n° tel de l'intervenant :

n° tel de l'intervenant :

Classe	Intervenant (I) enseignant (P) éducateur (E)	date séance	nbr d'élèves	dont filles
.....				
séance n°1				
séance n°2				
séance n°3				
séance n°4				
séance n°5				
séance n°6				
séance n°7				
séance n°8				
séance n°9				
séance n°10				
séance n°11				
séance n°12				

Classe	Intervenant (I) enseignant (P) éducateur (E)	date séance	nbr d'élèves	dont filles
.....				
séance n°1				
séance n°2				
séance n°3				
séance n°4				
séance n°5				
séance n°6				
séance n°7				
séance n°8				
séance n°9				
séance n°10				
séance n°11				
séance n°12				

Cette feuille est à remplir de manière précise par l'enseignant à chaque séance. Elle servira à la Ligue d'Alsace de Football à établir un bilan chiffré de l'opération "foot à l'école". Elle devra être retournée à l'issue du cycle foot à l'attention de Lucas Ignatowicz, par mail ou à l'adresse suivante :

Ligue d'Alsace de Football - Rue Baden Powell - 67 082 STRASBOURG Cedex

Commentaires / Remarques :

.....

.....

