

Le football à l'école

cycle 3

Dossier pédagogique annexé à la convention départementale 2015
Élaboré entre l'inspection d'académie du Rhône - le district de Lyon et du Rhône de football- Le comité USEP Rhône – Métropole de Lyon

Ont participé à ce dossier

M. Bonnet	Conseiller Pédagogique Départemental EPS 1° degré Rhône
Mme Charvet-Neri	Conseillère Pédagogique Départemental EPS 1° degré Rhône
M Coindard	Conseiller Pédagogique de Circonscription EPS ASH
M De Saint Jean	Adjoint délégué USEP enseignant école Guilloux
M Evieux	Conseiller Pédagogique de Circonscription EPS
M Peloux	Conseiller départemental de football d'animation, district de Lyon et du Rhône de Football
M Subrin	Conseiller Technique fédéral, district de Lyon et du Rhône de Football
M Tursic	Délégué USEP Rhône-Métropole Lyon

SOMMAIRE DU DOCUMENT

- Les enjeux éducatifs de la compétence : coopérer ou s’opposer individuellement ou collectivement [page 4](#)
- Ce qui est attendu en fin de cycle 3 en football [page 5](#)
- Apprendre à jouer ensemble et faire équipe : savoir coopérer [page 6](#)
- Les contenus d’enseignement en football [page 7](#)
- Une démarche pédagogique : des temps d’apprentissage pour apprendre aux élèves à agir ensemble en se comprenant [pages 8,9](#)
- Des conditions nécessaires pour favoriser le jouer ensemble [page 10](#)
- Des règles pour jouer ensemble et garantir le jeu [pages 11,12](#)
- Un module d’apprentissage [page 13](#)
- DES SITUATIONS EN FOOTBALL, DES THEMES DE TRAVAIL [pages 14,15](#)
- Des procédures de réalisation qui peuvent aider les élèves [page 16](#)
- DES SITUATIONS DE DECOUVERTE [page 17](#)
 - Le golf foot [page 18](#)
 - Le méli-mélo [page 19](#)
 - Le Foot coopétitif [page 20](#)
- LA SITUATION DE REFERENCE : LE MULTI BUT [page 21,22](#)
- DES SITUATIONS DE STRUCTURATION [pages 23](#)
 - Conduire et progresser [page 24](#)
 - Le triangle [page 25](#)
 - Les rivières [page 26](#)
 - Les allers –retours [page 27](#)
 - Les coupelles [page 28](#)
 - La conduite magique [page 29](#)
 - Voir et être vu [page 29](#)
 - La balle au capitaine [page 30](#)

▪ La passe à 5	page 31
○ <u>S'opposer</u>	
▪ Le château	page 32
▪ Les buts décalés	page 33
▪ Intercepte	page 34
○ Déséquilibrer – Finir	
▪ Les dribbles en folies	page 35
▪ Les jokers	page 36
▪ Le 3 contre 1	page 37
▪ L'attaque à 2	page 38
▪ Le 4c2	page 39
▪ Le béret	page 40
○ Alternier attaquant – défenseur	
▪ La contre-attaque	page 41
▪ Le bloc équipe	page 42
▪ LA SITUATION DE BILAN	page 43
▪ LA RENCONTRE USEP	pages44, 45,46
▪ <u>ANNEXES</u>	page 47
○ Contribution au socle commun de connaissances, de compétences et de culture	page 48
○ Document d'accompagnement 2012- programmes 2008 –	page 49
○ Le foot : des situations d'attaque et de défense	page 50
○ Le quizz	pages 51,52
○ Un exemple de rotation – jeu méli –mélo	page 53
○ Les cartes coup de pouce – coup d'éclat	page 54
○ Un exemple de fiche d'observation	page 55
○ Ressources	page 56

Le football à l'école ne peut pas se confondre avec le football pratiqué en club ou en loisir. La pratique du football à l'école s'adresse à tous les élèves d'une classe quelles que soient les différences de ressources et de représentations.

Il doit permettre l'acquisition de la compétence des programmes : COOPERER OU S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT.

DES ENJEUX EDUCATIFS ESSENTIELS

- DEVELOPPER ET PARTAGER CERTAINES VALEURS

Les valeurs portées par l'école et par l'USEP (fédération scolaire délégataire du service public) sont des valeurs humanistes et laïques, elles s'adressent à TOUS les élèves et mettent en avant l'émancipation par le savoir, la responsabilité, le vivre ensemble, la solidarité, l'égalité de droit et de traitement, le respect des lois morales et républicaines. Les orientations développées par la FFF préconisent un travail autour de cinq points : P. R. E. T. S : *Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité*.

- DEVELOPPER ENSEMBLE DES COMPETENCES¹

Les situations de jeu et d'apprentissage en football, à travers différents rôles (joueur, attaquant, défenseur, observateur, arbitre, spectateur) doivent construire des compétences qui doivent permettre aux élèves de mobiliser² :

- des capacités motrices (savoir-faire) spécifiques à cette activité comme : conduire et contrôler la balle au pied, passer, dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, accéder à la cible, récupérer la balle, faire des choix de stratégies d'action,
- des connaissances sur l'activité, sur leurs ressources et sur les autres pour mieux se situer et avoir une attitude réflexive à l'égard des problèmes qu'ils ont à résoudre et de la culture footballistique,
- des attitudes (savoir être) de concentration, de persévérance, d'observation, d'initiative et d'autonomie , de responsabilité et de respect, mais aussi des compétences sociales pour accepter de faire équipe et de rencontrer différents coéquipiers et adversaires dans le respect et la tolérance d'entraide et de solidarité.

Les compétences construites à travers l'activité football contribuent ainsi de façon spécifique à l'éducation à la santé.

- APPRENDRE A COOPERER ET A RENCONTRER UN ADVERSAIRE DANS DES JEUX COLLECTIFS en partageant un espace, un temps de jeu, des règles, des rôles et des contraintes pour inscrire les relations dans un rapport civilisé et citoyen.

La notion de coopération ne va pas de soi, elle s'apprend. Avant de pouvoir s'opposer dans un respect mutuel, il faut construire entre les élèves un rapport positif à l'autre. Pour cela, il faut simultanément apprendre à partager des jeux avec d'autres équipes pour relativiser les notions de victoire et défaite et apprendre à faire équipe.

C'est à travers l'appartenance à une équipe tout en respectant les autres équipes que les élèves vont pouvoir construire et expérimenter en actes les valeurs citoyennes comme la solidarité, l'entraide, le respect, la tolérance, la responsabilité, l'égalité fille garçons (équipes mixtes).³

¹ Le socle commun de connaissances, de compétence et de culture BO n°17 du 23 avril 2015

² Pour guider davantage les apprentissages, voir page 5, des contenus d'enseignement détaillés en termes de capacités, connaissances et attitudes.

³ Apprendre à jouer ensemble et à faire équipe : des compétences à construire - voir page 5

- **CONSTRUIRE UN RAPPORT POSITIF A LA REGLE, AUTONOME ET RESPONSABLE GARANT D'UNE RELATION APAISEE AUX AUTRES**

Les situations de jeu et d'apprentissage doivent permettre aux élèves de comprendre les différentes règles⁴, leur contexte d'application et leur utilité pour avoir une conduite de plus en plus autonome et responsable.

- les règles de sécurité liées à la pratique : règles d'or, droits et devoirs des joueurs, règles de conduite intransgressibles,
- les règles de vie démocratique du groupe : accepter de tenir différents rôles : joueur, arbitre, chronométreur, observateur, spectateur, prendre sa place dans un projet collectif, respecter les autres joueurs, les adultes, accepter les décisions de jeu, le résultat,
- les règles d'un jeu édictées en règlement qui peuvent être évolutives au service du jeu et des apprentissages,
- les règles liées à la recherche d'efficacité, les règles d'action : comprendre différentes manières de faire pour réussir, élaborer un projet collectif d'action.

Au cycle 3, dans l'activité football, il s'agit pour les élèves d'apprendre à :

- Jouer ensemble, se rencontrer en respectant des règles,
- S'organiser en équipe pour progresser : notion de projet collectif d'actions,
- Apprendre à être alternativement attaquant et défenseur,
- Avoir une attitude réflexive à l'égard des problèmes qu'ils ont à résoudre pour faire équipe et jouer ensemble,
- Avoir une conduite respectueuse et collaborative,
- Gérer le jeu et ses résultats.

FAIRE EQUIPE

5



FAIRE DES PROJETS D'EQUIPE POUR SE RENCONTRER

JOUER ENSEMBLE

CE QUI EST ATTENDU EN FIN DE CYCLE 3 ⁶

Dans un rapport de force équilibré et varié, dans le respect des règles et des autres, l'équipe sera capable de bâtir des relations afin de faire équipe et de construire un projet collectif pour conserver le ballon, progresser et atteindre la cible tout en protégeant son but.

Les classes de cycle 3 affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir leurs apprentissages du cycle EPS dans le cadre d'une rencontre sportive USEP de football en référence à ce document pédagogique et au cahier des charges de la rencontre USEP.

[Sommaire](#)

⁴ D'après Roland MICHAUD : L'Education physique et sportive « Agir dans le monde cycle 2 » Michaud R, Goffoz JP, Martinet A, sous la direction de T Terret 2003 Nathan.

⁵ Photo in document présentation FFF.

⁶ Les attendus sont délibérément collectifs pour mettre l'accent sur la construction des liens entre les élèves.

APPRENDRE A JOUER ENSEMBLE ET FAIRE EQUIPE : SAVOIR COOPERER

Adopter des attitudes de respect, de tolérance, d'écoute - S'engager pour agir et progresser ensemble - Elaborer des projets communs.

SE CONDUIRE DANS LE GROUPE EN FONCTION DE REGLES ET DE CODES QUE L'ON CONNAIT, QUE L'ON COMPREND ET QUE L'ON RESPECTE

- Ne pas contester les décisions des arbitres, des observateurs, des adultes,
- Respecter ses partenaires, ses adversaires,
- Être capable de demander à l'adulte ou l'arbitre l'explication d'une décision.

GERER SES EMOTIONS ET ATTITUDES

- Relativiser les enjeux des situations jouées et le résultat,
- Accepter de jouer avec tous les élèves de la classe (accepter les changements de composition d'équipe, travailler en duo, à plusieurs),
- Continuer de jouer avec l'équipe même lorsque c'est difficile pour soi, ne pas baisser les bras,
- Accepter les erreurs de l'autre, la différence de ressources de chacun,
- Encourager et aider ses partenaires.

CONSTRUIRE DES SAVOIRS NOUVEAUX* ET FAIRE DES CHOIX D'ACTION POUR SERVIR LE COLLECTIF

- Ne pas garder le ballon pour soi lorsqu'un camarade est mieux placé,
- Comprendre que je dois aider mon partenaire lorsqu'il est en difficulté : venir près de lui pour l'aider à utiliser le ballon, me situer à distance acceptable de passe, aller dans un espace libre.....

EVALUER SES ACTIONS ET CELLES DES AUTRES AVEC DES CRITERES OBJECTIFS

- Identifier des principes pour agir collectivement efficacement : en observant une équipe dire pourquoi l'action a réussi ou échoué,
- Identifier des actions, des stratégies et expliquer comment les faire.

FORMULER ET METTRE EN OEUVRE DES PROJETS

- Proposer des stratégies collectives simples,
- Se concerter, prendre sa place dans la discussion concernant les choix et stratégies de l'équipe,
- Accepter d'écouter les opinions de l'autre quand la discussion concerne les choix de l'équipe, la critique, le choix collectif de l'équipe.

REEMPLIR TOUS LES ROLES : JOUEURS, OBSERVATEURS, ARBITRES, SPECTATEURS.

[Sommaire](#)

*voir page suivante en termes de savoir-faire, connaissances et attitudes

CE QU'IL Y A A PRENDRE AU CYCLE 3 : DES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT EN FOOTBALL

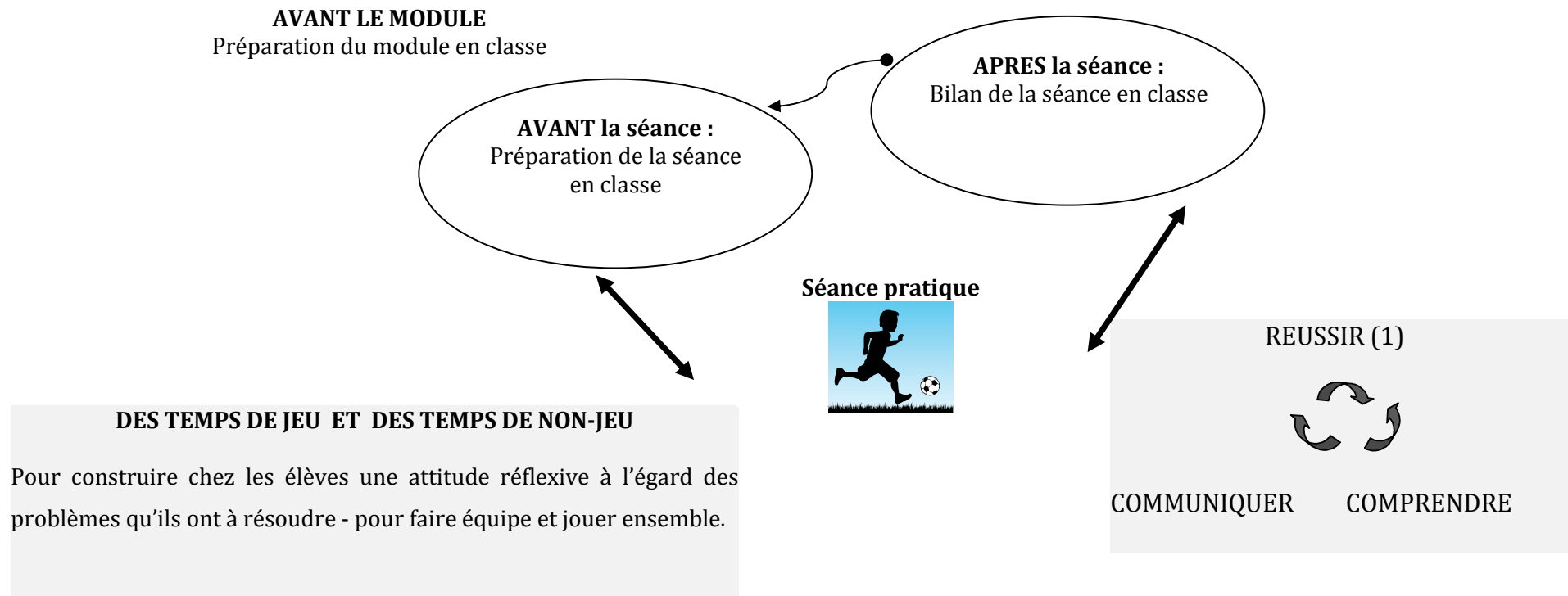
CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<p>PARTICIPER AUX ACTIONS COLLECTIVES DE L'EQUIPE :</p> <p><u>Conserver le ballon en tant que :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Non P d B⁷ : se placer dans un espace libre à distance réalisable de passe. - P d B : progresser avec le ballon si l'espace est libre, passer le ballon si l'espace est bloqué <p><u>Faire progresser la balle et accéder à la cible en tant que :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Non P d B : se placer dans un espace libre en avant, en arrière, sur les côtés du P d B, à distance réalisable de passe - P d B : conduire la balle et si possible regarder les partenaires démarqués ou passer la balle à un partenaire mieux placé pour faire avancer le ballon ou aller tirer si aucun adversaire ne se situe entre le P d B et le but <p><u>Récupérer la balle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mettre entre l'attaquant et le but - Freiner la progression du P d B adverse - Lire les trajectoires pour intercepter, récupérer la balle <p>PASSER D'UN STATUT D'ATTAQUANT A DEFENSEUR OU VICE VERSA :⁸</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partir vite en attaque dès que mon équipe récupère la possession du ballon (si la situation le permet : espace libre devant) - Se replacer vite entre le ballon et le but dès que mon équipe perd la possession du ballon - Faire des choix tactiques à partir de fiches d'observation ou d'un critère de réussite - Améliorer la façon de jouer collectivement : perdre moins de ballons, s'approcher davantage du but, mettre les tireurs dans une position plus favorable, varier les tireurs, récupérer davantage de ballons, etc. <p>MOBILISER ET ENRICHIR SES RESSOURCES POUR REALISER DES ACTIONS PLUS COMPLEXES OU PLUS ADAPTEES AUX MOMENTS DE JEU :</p> <p><u>Comme joueur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer la conduite de balle - Contrôler le ballon dans différentes positions - Frapper le ballon pour effectuer une passe plus ou moins longue, un tir - Protéger le ballon avec son corps pour le conserver <p><i>En prenant des informations de plus en plus complexes : terrain, lignes, zones interdites, cibles, les espaces libres, placement des partenaires et des adversaires, les trajectoires du ballon</i></p> <p><u>Comme arbitre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Être capable de remplir les différentes tâches d'arbitre qui lui sont confiées. <p><i>Les élèves ont en charge l'arbitrage une ou deux règles : lignes de touche, contact avec le ballon, remise en jeu, score et tous ensemble de la règle liée au contact</i></p>	<p>L'ELEVE CONNAIT LES DIFFERENTS TYPES DE REGLES ET LEUR UTILITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles d'or (ne pas faire mal, ne pas tacler, ne pas bousculer, ne pas se laisser faire mal), règles de sécurité, - Les règles de fonctionnement (nombre de joueurs par équipe, rotations des équipes, respect des changements des joueurs, etc.), - Les règles de jeu, - Les règles de vie démocratique : les droits et devoirs de chacun.... <p>L'ELEVE SAIT AU NIVEAU DE SES RAPPORTS AUX AUTRES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer ensemble, c'est respecter tous les joueurs et arbitres - Utiliser les fiches d'observation pour mieux connaître les résultats de son équipe et comprendre ce qu'il faut changer pour améliorer la façon de jouer collective - Qu'il peut solliciter l'aide d'un camarade ou d'un adulte en cas d'incompréhension ou de difficulté - Qu'il peut renseigner l'élève qui le souhaite ou qu'il observe sur ses manières de faire <p>L'ELEVE IDENTIFIE OU RECONNAIT AU NIVEAU COLLECTIF :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Son statut dans l'action : attaquant ou défenseur - Sa position par rapport aux partenaires et aux adversaires (s'il est plutôt en avant de son équipe ou en arrière, s'il est plutôt à la périphérie du jeu ou au milieu) - Les difficultés principales rencontrées par son équipe (perte de balle, pas d'atteinte de la cible..). - Une stratégie simple de jeu <p>L'ELEVE IDENTIFIE OU RECONNAIT AU NIVEAU DE SES RESSOURCES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Certains de ses points forts et de ses points faibles - La nécessité de faire des efforts pour progresser 	<p>L'ELEVE RESPECTE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles d'or, du jeu et de fonctionnement - Les décisions des arbitres et les autres joueurs - Les différents rôles prévus par les tâches <p>L'ELEVE ACCEPTE AU NIVEAU DE SES RAPPORTS AUX AUTRES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différences de ressources de ses partenaires et adversaires - Les efforts d'autrui - La critique qui n'est pas faite pour nuire mais pour aider à progresser - L'aide proposée par un camarade - Proposer son aide à un camarade - De solliciter l'aide de l'adulte et d'un camarade qui semble plus à l'aise - Se mettre d'accord avec ses coéquipiers sur une stratégie simple <p>L'ELEVE PARVIENT AU NIVEAU COLLECTIF à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Relativiser le résultat victoire, égalité ou défaite - Participer à l'élaboration d'un projet collectif <p>L'ELEVE PARVIENT AU NIVEAU DE SES RESSOURCES à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter d'être, pour un temps, en difficulté pour apprendre - Accepter les efforts nécessaires et la répétition - Travailler en autonomie dans le respect de la consigne et des règles - Ne pas se contenter de ce qu'il sait faire mais cherche à progresser - Gérer ses émotions

7 « Non P d B » lire non porteur de balle, « P d B » lire porteur de balle

8 Voir schéma en annexe, une alternance de situations d'attaque – défense

UNE DEMARCHE PEDAGOGIQUE

ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE POUR AIDER LES ELEVES A AGIR ENSEMBLE EN SE COMPRENANT



AVANT – PENDANT- APRES la séance

DANS LA CLASSE, PREPARER LA SEANCE

- Présenter aux élèves les enjeux de cette activité, les objectifs, le module.
- Préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter.
- Présenter et faire comprendre
 - o le dispositif,
 - o le but,
 - o les critères de réussite,
 - o les opérations à faire pour réussir.
- Constituer et gérer les équipes.
- Se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris.
- Travailler sur la notion d'équipe, de projet collectif.
- Travailler sur les conditions de la coopération (2) - qu'est-ce que coopérer ?

DANS LA CLASSE, FAIRE LE BILAN DE LA SEANCE

- Faire le point sur les résultats des équipes, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail.
- Communiquer sur le déroulement de la séance, sur les régulations nécessaires.
- Réguler les projets d'équipe.
- Faire le point sur le respect des règles et des autres.
- Faire des liens avec les autres disciplines.



ENSEIGNANT

Intervenant
qualifié agréé

PENDANT LA PARTIE PRATIQUE DE LA SEANCE

- Instaurer un climat respectueux, faire relativiser les résultats.
- Être exigeant sur le respect des règles et des autres.
- Construire jouer ensemble et apprendre ensemble(3).
- Permettre à tous les élèves de s'engager en respectant leur sécurité et celle des autres, dans un projet collectif.
- Proposer des situations d'apprentissage construites.
- Laisser du temps pour construire, échanger et essayer des stratégies collectives.

1) Voir en annexe les contributions au socle commun
BO n°17 du 23 avril 2015

2) Voir page 5

3) Penser les équipes au service des objectifs recherchés, apprentissage des différents rôles, se confronter à des manières différentes de jouer.

**CONTRIBUTIONS AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCE, DE
COMPETENCES ET DE CULTURE 1**

[Sommaire](#)

DES CONDITIONS NECESSAIRES POUR FAVORISER LE JOUER ENSEMBLE

ADAPTER LE NOMBRE DE JOUEURS ET LA GRANDEUR DES ESPACES⁹

- DES ESPACES DE JEU 25 X 15m, délimités clairement, sécurisés.
- UN NOMBRE REDUIT DE JOUEURS : 5 contre 5 quand il y a gardien, 4 contre 4 dans le jeu sans gardien.

La densité des joueurs sur le terrain doit être faible pour faciliter le jeu.

APPRENDRE AUX ELEVES A TENIR DES ROLES¹⁰

DE JOUEURS RESPECTUEUX

D'ARBITRES :

- de jeu : **un arbitre = une règle**
- de ligne, de zone, de marque qui gèrent le chronomètre et le score

Les adultes restent juges arbitres et gardent la responsabilité des décisions

D'OBSERVATEURS :

En duo : un qui observe, un qui note ; faire des essais avec des situations simplifiées.

Les observations doivent être collectives, simples, exploitées en classe et réinvestissables

DISPOSER DE CONDITIONS MATERIELLES OPTIMALES

TERRAIN : toutes surfaces : herbe, plateau sportif, sans éléments dangereux.

BALLONS : Ballon Futsal de préférence, un ballon taille 4 classique, 1 ballon qui ne rebondit pas trop, avec au moins un ballon pour 2.

DES JEUX DE CHASUBLES DE COULEURS DIFFERENTES, si possible numérotées.

DES TABLETTES - CHRONOMETRES – SIFFLETS- CÔNES

CONSTITUER DES EQUIPES AU SERVICE DES OBJECTIFS ET DU JEU¹¹

LA CONSTITUTION DES EQUIPES EST DETERMINANTE, ELLE EST TOUJOURS DU RESSORT DE L'ENSEIGNANT.

Elle ne doit pas être figée sur le module mais doit varier en fonction des objectifs visés, des moments dans le module et des situations.

Elle doit favoriser le jouer ensemble et le jeu : les équipes seront mixtes soit homogènes, de niveau (débrouillés ou débutant) soit hétérogènes en tenant compte dans les deux cas des affinités.



⁹ Les équipes dans la classe peuvent être constituées de 6 ou 7 joueurs. Des rotations sont alors organisées pour que le temps de jeu de TOUS les joueurs soit égal, rotation à la volée toutes les 2mn par exemple. Suivant les séances, des équipes peuvent jouer pendant que d'autres observent.

¹⁰ Tenir des rôles demande UN APPRENTISSAGE PROGRESSIF ET ORGANISE.

¹¹ La constitution des équipes doit se faire par l'enseignant, en classe. Il est nécessaire d'apprendre aux élèves à jouer avec des partenaires et adversaires différents en fonction des objectifs poursuivis, expliqués aux élèves. Chaque situation du document indiquera la nature des équipes possibles.

DES REGLES ¹² POUR JOUER ENSEMBLE ET GARANTIR LE JEU DE TOUS ET DE CHACUN

L'enseignant en est le garant

DES REGLES DE JEU ADAPTEES pour :

PROTEGER LE PORTEUR DE BALLE (1) pour LUI PERMETTRE DE CONTROLER LE BALLON ET DE LE CONDUIRE.

- **Règle de la main levée (2):** dès que le joueur entre en possession de la balle, il lève la main, il devient non attaquant. Il ne peut se déplacer avec le ballon, les autres joueurs se tiennent à 1 m (distance de sécurité). L'enseignant pourra limiter le temps si la fluidité du jeu est perturbée (main levée décomptée à voix haute 1, 2, 3, 4, 5).

Et/ou

- **Règle du 2 °contact :** Interdiction d'intervenir sur le porteur du ballon lors de ces 2 premiers contacts avec le ballon (élèves débrouillés).

Ou

- **Règle de la récupération du ballon :** le ballon ne peut être récupéré que sur interception (dans le temps de passe).

FACILITER LES REMISES EN JEU

- **Conduite ou passe au pied sur l'entrée de touche,** les joueurs sont à 4 m.
- Remise en jeu dans la zone d'en-but si le tir n'est pas réussi avec les règles des 4 m et de conduite au pied.
- Remise en jeu au centre du terrain s'il y a un but.

FACILITER LE TIR :

- Le but est au sol sans gardien (entre 2 plots - 3 m), s'il n'y a pas de gardien avec une « zone interdite » (zone d'en-but) aux joueurs suivant les jeux.
- Avec gardien protégé par une zone de 4 m.

COMPRENDRE
L'UTILITE DES
REGLES

DES REGLES D'OR

- NE PAS FAIRE MAL - NE PAS SE LAISSER FAIRE MAL

DES REGLES DE SECURITE

- **LES TACLES SONT STRICTEMENT INTERDITS.**
- Pas de chaussures à crampons.
- Pas de bijoux (montre, chaîne, bracelet).

DES REGLES DE COMPORTEMENT (3)

- Aucune agression ou contact volontaire.
- Accepter les décisions des arbitres et des adultes (aucune remarque déplacée).
- Relativiser les enjeux : accepter le score, la victoire et la défaite.
- Registre de vocabulaire respectueux par rapport à tous les acteurs (partenaires, adversaires, adultes).
- Ne pas avoir de geste déplacé ou d'anti jeu.
- Remplir tous les rôles avec application.

¹² Les règles mises en place doivent permettre à tous les joueurs d'intervenir dans le jeu, elles dépendent donc du niveau des joueurs. Elles doivent protéger les joueurs les plus inexpérimentés.

² Cette règle est importante mettre en place avec des élèves peu expérimentés.



³ Ces règles doivent être strictement appliquées et sanctionnées en jeu, dès la 1^o séance. Elles doivent être préparées et débattues en classe.

[Sommaire](#)

DES REGLES POUR JOUER ENSEMBLE ET GARANTIR LE JEU DE TOUS ET DE CHACUN

L'enseignant en est le garant



Fautes de jeu		Fautes de comportement et /ou fautes par rapport à la sécurité	
<i>Nature de la faute</i>	<i>Réparation Sanction</i>	<i>Nature de la faute</i>	<i>Sanction</i>
Faute sur le porteur de balle - Prise de balle sur un joueur main levée - Prise de balle avant 2° contact - Faute légère non volontaire (gêne, contact) Défenseur dans la zone interdite	Ballon à l'équipe adverse à l'endroit de la faute Ou Tir au but	- Tacle - Agression : contact volontaire ou verbale - Geste ou comportement anti jeu - Contestation des décisions - Refus de tenir les rôles	Carton blanc pour joueur = exclusion temporaire (2 mn) du joueur à la première faute 
<i>Il est intéressant de sensibiliser les élèves collectivement au respect des règles de jeu</i> 3 à 5 fautes de jeu pour l'équipe = réparation = 1 tir au but et pour toutes les fautes suivantes même sanction		<i>Il est impératif d'être très vigilant et sans tolérance sur ces fautes qui mettent en cause l'intégrité des élèves et détériore le climat de classe</i> Une faute grave ou 3 fautes carton blanc = sanction carton rouge = exclusion du jeu 	

Les élèves doivent apprendre à tenir ce rôle d'aide à l'arbitrage. Des cartons d'arbitrage doivent leur permettre de noter le score et les fautes de jeu au fur et à mesure qu'elles sont commises par l'équipe.

[Sommaire](#)

UN MODULE D'APPRENTISSAGE¹³

PHASE DE DECOUVERTE Pour entrer dans l'activité	PHASE DE REFERENCE Pour se situer	PHASE DE STRUCTURATION Pour progresser	PHASE BILAN Pour s'évaluer - identifier les progrès réalisés
JOUER ENSEMBLE INSTALLER LES REGLES	SE RENCONTRER SE CONFRONTER AUX PROBLEMES POSES	S'AMELIORER COLLECTIVEMENT FAIRE DES PROJETS D'EQUIPE	EVALUER CE QUE L'ON A APPRIS MESURER SES PROGRES REINVESTIR CE QUE L'ON A APPRIS
Situations pour découvrir : - Golf Foot - Méli-mélo - Foot coopétitif	Situation de référence: - Multi but	Situations avec des thèmes de travail : faire équipe - Conserver progresser - S'opposer - Déséquilibrer finir - Changer de rôle : Défenseur ↔ Attaquant	Situation de bilan : - Multi but Situation de réinvestissement - Rencontres interclasses : Foot coopétitif, multi but, balle au capitaine, la passe à 5 ... - Rencontre USEP : Foot coopétitif
Apprendre à jouer ensemble et faire équipe : partager et respecter des règles - avoir un rapport positif aux autres			
LE TRAVAIL EN CLASSE AVANT ET APRES - FAIRE DES LIENS AVEC LES AUTRES DOMAINES			
Expliquer les objectifs, les jeux. Travailler sur : - les règles, leur utilité - les cartes joker « coups de pouce et d'éclat » - la représentation des élèves / activité (Quizz) - la coopération - les différents rôles Faire les équipes. Préparer l'organisation de la situation de référence.	Expliquer la situation. Préparer la fiche d'observation. Identifier les problèmes rencontrés. Echanger sur le déroulement, sur les stratégies réalisées, sur « comment mieux jouer ensemble? », sur l'utilité des règles et des rôles.	Expliquer les situations, le but, le critère de réussite, les manières de faire collectives. Travailler sur les règles, les réguler. Construire / consolider les notions liées à la pratique, la coopération, la place de chacun. Revenir sur les résultats des équipes/ leur projet. Echanger sur la constitution des équipes, les stratégies lors des jeux.	Préparer les fiches bilan. Faire un bilan des progrès réalisés. Préparer la rencontre USEP.

¹³ Le nombre de séances réservé à chaque phase dépend de la longueur du module et du vécu des élèves dans cette activité. Il doit s'adapter aux besoins des élèves.

DES SITUATIONS EN FOOTBALL

SITUATIONS DE DECOUVERTE	SITUATIONS DE STRUCTURATION		SITUATIONS DE BILAN
<ul style="list-style-type: none"> - Golf Foot - Méli-mélo - Foot coopératif 	<p><u>OBJECTIF : CONSERVER PROGRESSER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le triangle - Les allers retours - Les coupelles - La conduite magique - Les rivières - Voir et être vu - Balle au capitaine - La passe à 5 	<p><u>OBJECTIF : DESEQUILIBRER FINIR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les dribles en folies - Les jokers - Le 3 contre 1 - L'attaque à 2 - Le 421 - Le béret <p><u>OBJECTIF : CHANGER DE ROLE</u> DEFENSEUR ↔ ATTAQUANT</p> <ul style="list-style-type: none"> - La contre-attaque - Le bloc équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - Multi but <p>SITUATIONS DE REINVESTISSEMENT Rencontres interclasses :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Foot coopératif, - Multi but, - Balle au capitaine, - La passe à 5 ... <p>Rencontres USEP : Foot coopératif,</p>
<p style="text-align: center;">SITUATION DE REFERENCE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Multi but 	<p><u>OBJECTIF : S'OPPOSER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Défendre le château - Les buts décalés - Intercepte 		

Les propositions de jeux ci-dessus constituent UN REPERTOIRE dans lequel les enseignants peuvent piocher en fonction des objectifs fixés, du contexte matériel, du niveau des élèves et du climat de classe.

Attention : les jeux peuvent être répétés d'une séance sur l'autre. L'utilisation des variables dans un jeu est quelquefois préférable à un changement de jeu. La répétition favorise la compréhension des jeux par l'élève, une stabilisation des apprentissages et l'émergence d'une stratégie collective. Elle peut, de plus, être un gain de temps dans la transmission des consignes. Il est donc inutile de vouloir mettre en œuvre, sur un module, l'ensemble des jeux proposés.

Certaines des situations de découverte peuvent être reprises en utilisant des variables, des axes de simplifications, ou de complexifications.

Certaines situations de structuration visent à améliorer les ressources individuelles, la conduite de la balle sans opposition directe, d'autres permettent l'émergence et le travail des stratégies collectives.

[Sommaire](#)

UN PREMIER MODULE DOIT CHERCHER A :

Dans un premier temps :

- Faire entrer et réussir tous les élèves dans l'activité¹⁴.
- Installer les règles, en faire comprendre la nature, l'utilité, les faire respecter.
- Apprendre aux élèves à jouer ensemble dans le cadre de règles, à relativiser les enjeux du jeu et les résultats.

Dans un deuxième temps :

- Apprendre à faire équipe : favoriser la conservation, la progression de la balle et l'accès à la cible de l'équipe en possession du ballon. Pour permettre cela, il existe deux possibilités qui peuvent se conjuguer : la proposition d'un surnombre (4 contre 2 par exemple) et la protection des attaquants (zone plus large, zone interdite à la défense...). Les autres thèmes de travail indiqués pourront prolonger ce travail.

Il est difficile d'aller plus loin dans les apprentissages si les trois premiers apprentissages ne sont pas installés. Ceci sera grandement facilité par la préparation en classe des séances et par un travail en parallèle sur l'éducation civique et morale et sur la maîtrise de la langue.

Organisation possible des séances

- Le golf foot peut être réinstallé plusieurs séances de suite, les élèves pourront apprendre à y évoluer de manière autonome – un terrain de jeu sera mis en en parallèle sous l'autorité de l'enseignant qui pourra installer les règles et le fonctionnement. Un autre atelier comme le triangle, après une explication et préparation commune en classe, peut prendre le relai.
- Le méli- mélo, le foot coopératif (situations de jeu) peuvent être installés en parallèle à une de ces situations afin de permettre à l'enseignant de guider les élèves dans la relation aux autres et à la règle ; dans certains contextes, cela peut prendre du temps.
- Quand les élèves sont relativement autonomes par rapport à la règle et que la relation aux autres est apaisée, deux (ou+) situations de jeu peuvent être installées en parallèle, l'enseignant reste le juge arbitre, garant des règles de sécurité et de comportement.

¹⁴ Se référer aux conditions de jeux et règles pour pouvoir jouer ensemble

Des procédures de réalisation qui peuvent aider les élèves

Insister sur des principes de coopération :

- **Offensivement**

Les joueurs peuvent offrir des solutions au porteur de balle s'ils se placent dans les espaces vides de tout défenseur, à distance de passe : sur la largeur et la profondeur (notion d'appui et de soutien).

Il s'agit dans la zone de marque d'attirer l'adversaire pour libérer des espaces, les non porteurs de balle utilisent ces espaces libres. Il faut que le porteur de balle arrive à attirer le défenseur = fixer le défenseur.

- **Défensivement**

Défendre ensemble – Les joueurs se rapprochent en se positionnant entre le porteur du ballon et leur but afin d'en protéger l'accès et de faciliter la récupération du ballon.

Le défenseur le plus proche du ballon se doit de cadrer le Porteur de balle (avancer en sa direction) - Les autres défenseurs réduisent les intervalles (réduction de la distance entre les joueurs d'une même équipe). Les défenseurs ne doivent pas être sur la même ligne mais plutôt se couvrir mutuellement.

Des procédures individuelles

- **Pour maîtriser et conduire le ballon** : le joueur doit avoir le pied d'appui proche du ballon et orienté vers la cible pour faciliter la frappe ; il doit utiliser la bonne surface de contact (privilégier l'extérieur du pied). Le corps doit être orienté vers la cible à atteindre. Le joueur doit garder la tête levée en direction de l'endroit où il souhaite aller et alterner vision sur le ballon et regard porté sur la cible.
- **Lorsqu'il s'agit d'être précis**, l'élève doit utiliser le côté intérieur du pied qui frappe la balle. L'autre pied, le pied d'appui, est posé à côté du ballon et est orienté vers la cible, pointe du pied vers la cible à atteindre (précisions valables pour les ateliers 1-2-3-4-6-7 du golf foot, par exemple).
- **Lorsqu'il s'agit de frapper fort**, l'élève doit utiliser le dessus du pied. Le pied de frappe doit passer en dessous du ballon au moment du contact. Le pied d'appui est proche du ballon et orienté vers la cible (précisions valables pour l'atelier 5 du golf foot, par exemple).
- **Pour le défenseur** : il doit être dynamique sur ses appuis (pointe de pied) de façon à réagir plus vite aux changements de direction de l'attaquant, avec une posture plutôt basse sur ses appuis (genoux fléchis) et de 3/4 (les appuis ne sont pas sur la même ligne) - Prendre l'information sur le ballon, de façon à pouvoir intervenir pour le subtiliser.
- **Le porteur de balle** doit lever la tête pour prendre l'information sur la position de ses partenaires assez rapidement pour lui faire la passe et/ou empêcher l'adversaire de se placer entre le ballon et le partenaire, pour voir et trouver un partenaire situé le plus haut possible sur le terrain. Il doit être capable de prendre l'information avant de recevoir le ballon.
- **Les non porteurs de balle** doivent, eux, se déplacer pour être vus du porteur et surtout pour pouvoir être trouvés sur une passe au sol - Ils ne doivent pas être cachés derrière un adversaire.

DES SITUATIONS DE DECOUVERTE

- **Golf Foot** : un premier travail de collaboration en duo qui permet d'entrer dans l'activité de manipulation de balle mais aussi de travailler sur les représentations des élèves.(quizz) ainsi que sur la mise en place des 1^o règles.
- **Méli-mélo** : permet d'apprendre à jouer avec différents partenaires, d'expliquer, de mettre en place la (les)règle(s) de protection sur le porteur de balle (page 10), expliquer la coopération (se rendre disponible - à distance de passe pour aider - passer à un joueur mieux placé), installer le rôle d'arbitre sur le respect des consignes. Le brassage des groupes doit permettre également de dédramatiser le résultat.
- **Foot coopératif**¹⁵: permet d'apprendre une nouvelle façon de jouer ensemble, quel que soit son niveau de maîtrise. Cette modalité de jeu repose sur un système de cartes « joker » qui aident l'équipe adverse ou imposent une tâche obligatoire pour son équipe (carte coup de pouce – coup d'éclat). Dès qu'il y a un écart de N points entre les deux équipes à la marque, l'enseignant fait tirer au sort – ou – impose à l'équipe qui mène au score - ou à l'équipe qui est menée d'utiliser ces cartes. *Ces différentes modalités correspondent à des objectifs éducatifs différents et à des moments dans le cycle différents.* Cette nouvelle façon de jouer permet d'équilibrer et de réguler le rapport de force entre les équipes pour que le plaisir de jouer ensemble continue. La modification de règles au service de ce projet est un moyen pour en comprendre l'utilité et favoriser leur respect et leur appropriation. La redistribution des gains permet de relativiser les résultats. Cette situation peut permettre de travailler sur les stratégies d'équipe, dans la phase de structuration. L'intérêt ensuite est de faire faire les cartes par les élèves en classe.

APPRENDRE A JOUER ENSEMBLE

CONNAÎTRE LES REGLES - LES COMPRENDRE – LES RESPECTER

GOLF FOOT

PHASE DE DECOUVERTE JOUER ENSEMBLE - INSTALLER LES REGLES

OBJECTIFS :

Entrer dans l'activité football en prenant du plaisir, manipuler la balle au pied

S'aider pour réussir les différents ateliers (1^o coopération) - Connaître les règles du jeu - les règles de sécurité - les règles de comportement

BUT :

Réaliser les 7 ateliers

Apprendre et respecter les règles

Répondre au questionnaire "LES REGLES"

ORGANISATION :

				
2	22	52	8	14

Nombre de joueurs : 28

5' par atelier, travail en duo

7 Ateliers

1 ballon pour 2

CONSIGNES

Atelier 1 : Arrêter le ballon dans le carré Bleu sur une passe au sol

Atelier 2 : Faire passer le ballon entre les deux cônes sur une passe au sol

Atelier 3 : Faire tomber le cône sur une frappe au sol

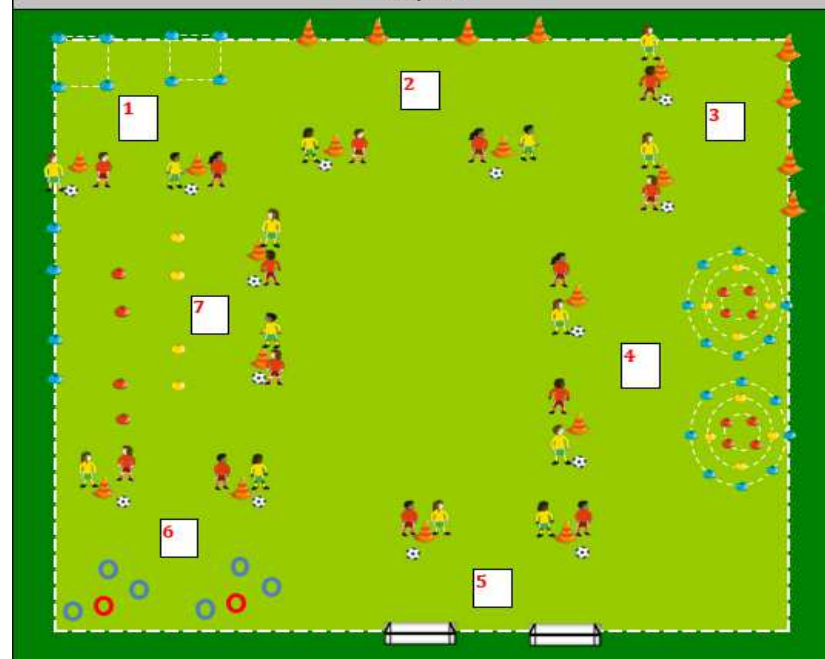
Atelier 4 : Faire arrêter le ballon au centre de la cible sur une passe, le ballon doit rouler au sol

Atelier 5 : Marquer un but sans que le ballon touche le sol

Atelier 6 : Faire arrêter le ballon dans un cerceau sur une passe, le ballon doit rouler au sol

Atelier 7 : Franchir les trois portes de couleurs par une passe au sol (le joueur peut faire 4 contacts maximum avec le ballon pour franchir les trois portes - il est obligé d'attendre que le ballon s'arrête avant de pouvoir le retoucher)

Dispositif



CRITERES DE REUSSITE :

Chaque élève doit pouvoir réussir sur chaque atelier.

Cela implique de jouer avec les variables que sont la distance et la taille des cibles.

SIMPLIFICATIONS / COMPLEXIFICATIONS :

Réduire ou augmenter les distances – Aggrandir ou réduire les cibles –

Veiller à ...

Adapter les distances au niveau des élèves (préconisation : 5m pour commencer)

Bien démontrer l'ensemble des ateliers lors de la prise en main du groupe

Réaliser des séquences de 5' max. par atelier. A l'issue des 5', les élèves devront répondre individuellement ou par binôme à la question "LES REGLES" de leur atelier. Chaque binôme aura une feuille de route (la correction se fera à la fin de séance ou en classe)

MELI - MELO

PHASE DE DECOUVERTE JOUER ENSEMBLE - INSTALLER LES REGLES

OBJECTIFS :

Entrer dans l'activité football en prenant du plaisir - Apprendre et accepter de jouer avec des partenaires et adversaires qui changent régulièrement - Connaître les règles du jeu - les règles de sécurité - les règles de comportement - Apprendre à tenir le rôle d'arbitre

BUT :

Marquer dans le but (porte de 3m) par une frappe au sol, sans toucher les cônes

CONSIGNES

Jeu au sol

Personne ne peut entrer dans la "Zone interdite"

Conduite ou passe au pied sur l'entrée de touche, les joueurs sont à 4m

Si le tir est raté, Remise en jeu dans la "Zone interdite" avec les règles des 4m et de conduite au pied

Remise en jeu au centre du terrain s'il y a but

Suivant le niveau de vos joueurs mettre en place une des règles de protection du joueur (Cf : page 10)

ORGANISATION :

				
0	16	24		12

Equipes de 3.

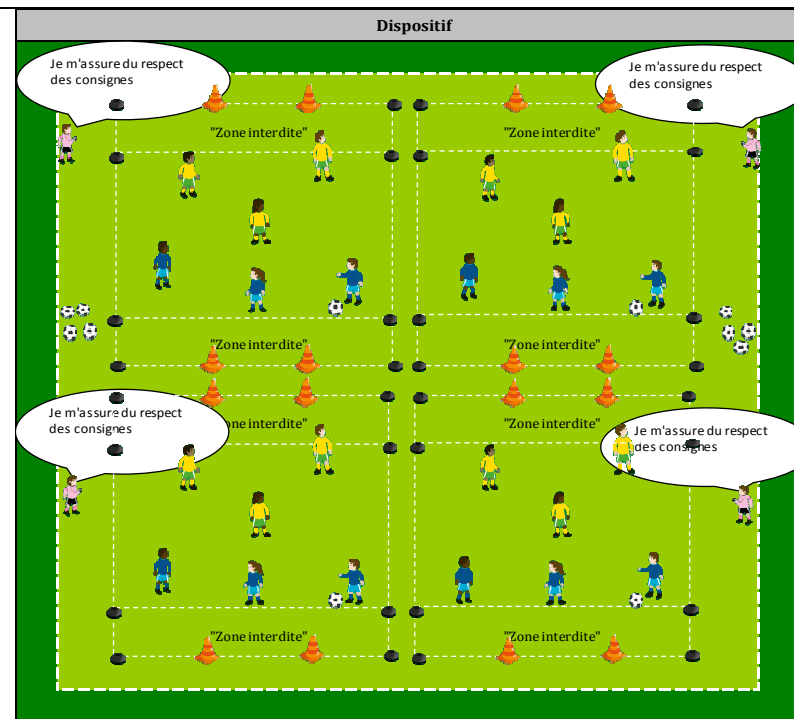
24 joueurs - 4 arbitres

4 séquences de 5'

Espaces de jeu : 15m x15m

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 2 buts par séquence de 5'



SIMPLIFICATIONS : Agrandir ou réduire les espaces de jeu

COMPLEXIFICATIONS : Réduire le nombre de joueurs dans l'équipe qui n'a pas le ballon - réduire la largeur du but

Veiller à ...

Préparer une feuille précise des rotations prévues (chaque joueur se voit attribuer un numéro dont il doit se souvenir toute la séquence. Il doit être en mesure d'identifier ses partenaires en prévision de la prochaine rotation)

....ce que les élèves aient bien compris le système de rotation des joueurs (Cf : Fiche annexe Meli-Melo).

FOOT COOPÉTITIF

PHASE DE DECOUVERTE JOUER ENSEMBLE - INSTALLER LES REGLES

OBJECTIFS :

Entrer dans l'activité football en prenant du plaisir. - Apprendre à jouer avec des partenaires et adversaires en conservant un rapport de force équilibré - Apprendre à tenir le rôle d'arbitre.

Connaître les règles du jeu - les règles de sécurité - les règles de comportement - comprendre leur nature et leur utilité

BUT :

Marquer un but

CONSIGNES

Jeu au sol (le ballon circule au sol).

Toutes les 2', les 2 arbitres en charge des cartes (ou l'enseignant) proposent soit une carte "Coup de pouce" à l'équipe qui perd, soit une carte "Coup d'Eclat" à l'équipe qui gagne.

En cas de touche ou de tir raté, la remise en jeu se fait soit par une passe soit par une conduite de balle. Les joueurs adverses sont à 4m.

Si le tir est raté, la remise en jeu est effectuée par le gardien, dans la "zone interdite".

Remise en jeu au centre du terrain s'il y a but.

Suivant le niveau de vos joueurs mettre en place une des règles de protection du joueur (Cf : page 10)

ORGANISATION :

				
2	16	20		10

Par équipe de 4 ou 5 joueurs.
8 à 10 joueurs + 4 arbitres par terrain
3 à 4 séquences de 6 - 8'
Espace de jeu : 15 X25 m

CRITERES DE REUSSITE :

Marquer au moins 1 but par séquence de 5'.

Sinon, réaliser au moins un tir en direction du but adverse.



SIMPLIFICATIONS / COMPLEXIFICATIONS :

Cf. Annexe Jeu Coopétitif - les cartes "Coups de Pouce" - les cartes « Coups de d'Eclat ».

Veiller à ...

Préparer 2 jeux de cartes "Coups de Pouce" et "Coups d'Eclat" pour chaque terrain.

....au jouer ensemble (Plaisir - Respect - Engagement - Tolérance - Solidarité).

Privilégier des équipes hétérogènes.

Réguler le rapport de force entre les 2 équipes avec l'aide des cartes : "Coups de Pouce" et "Coups d'Eclat".

LA SITUATION DE REFERENCE

Le multi but

Cette situation donne lieu à une observation collective simple pour chaque équipe : nombre de ballon possédées par l'équipe – nombre de ballon qui arrivent en zone de tir - tirs réussis. Elle renseigne sur ce que les élèves d'une équipe vont devoir apprendre individuellement et collectivement pour devenir plus performants collectivement. Cette situation sera reprise pour faire le bilan et voir les progrès en fin de module.

Cette situation de jeu permet de :

- Vérifier si le cadre du « jouer ensemble » est en place :
 - connaissance et respect des règles de sécurité et de comportement,
 - partage des valeurs : respect des autres - engagement raisonné - relativisation des enjeux et résultats,
 - partage des règles du jeu,
 - tenue des rôles différents,
 - acceptation de jouer dans des équipes constituées en fonction des jeux et des objectifs, de niveau homogène ou hétérogènes.
- Faire identifier par les élèves le problème de jeu de leur équipe grâce à une fiche d'observation collective et simple¹⁶ pour pouvoir ensuite s'entraîner, élaborer une stratégie collective et constater les progrès en fin de module.

La situation de jeu est :

- Adaptée : 4 contre 4, 3 zones de but, une zone interdite devant les buts, avec règle de protection sur porteur de balle, les règles de sécurité et de comportement sont strictement appliquées.
- Adaptable en fonction du niveau des élèves :
 - avec ou sans gardien
 - règle de protection du porteur de balle : règle 2° contact ou main levée ou sur interception
 - possibilité de créer un surnombre avec utilisation de joker en attaque

CONNAITRE LES REGLES - LES COMPRENDRE - LES RESPECTER

SE CONFRONTER AUX PROBLEMES POSES

ASSUMER DIFFERENTS ROLES

MULTI -BUT

PHASE DE REFERENCE SE CONFRONTER AUX PROBLEMES POSES A L'ÉQUIPE

OBJECTIFS :

Vérification du cadre de jeu : respect de la règle – jouer ensemble – partage des valeurs - tenue des différents rôles
Identification du problème de jeu

BUT :

Marquer dans une des 3 portes

ORGANISATION :

				
	36	24		12

Jeu à 4 contre 4 sans GB -
8 joueurs -

4 observateurs (2 pour chaque équipe un dicte l'autre note) - 2 arbitres

X séquences de 10 ballons

Espace de jeu : 15m x 20m- 2 terrains en parallèle

Sur chaque rotation : 4 équipes ont un statut de joueur
- 2 équipes ont un statut d'observateur - 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 2 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

Atteindre la zone interdite et marquer le plus de fois possible / 10 ballons possédés

CONSIGNES

Jeu 4 contre 4 sans réversibilité des rôles
10 ballons d'attaque pour une équipe puis changement de statut

Zone de 5m devant le but où les défenseurs ne peuvent s'y trouver = zone interdite

Possibilité de marquer de n'importe quelle zone du terrain

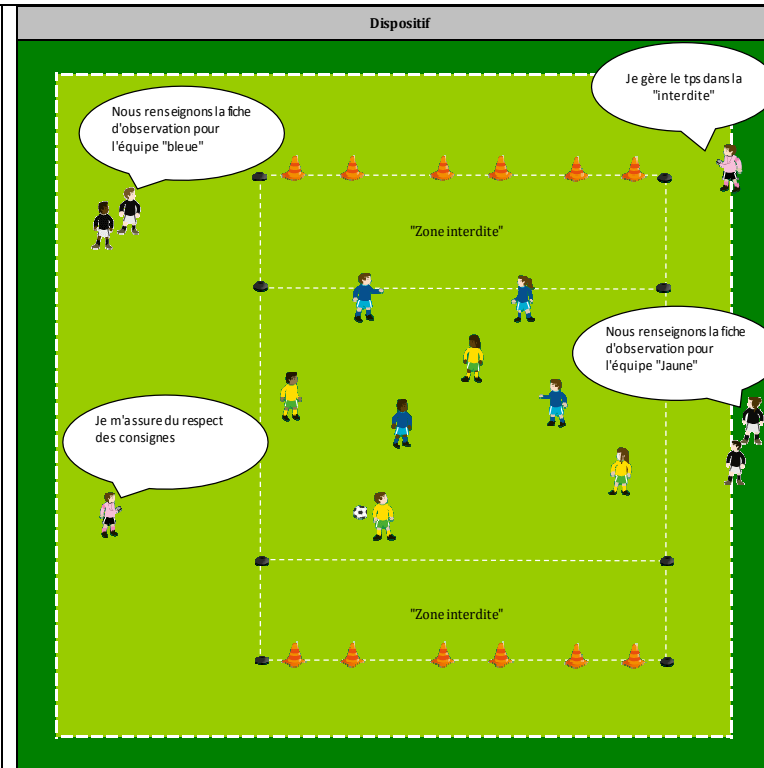
But au sol (le ballon doit rouler entre la porte).

Les attaquants ont 3" pour marquer quand ils sont en "zone interdite"

Tacles interdits

La remise en jeu (touche ou dégagement suite à une sortie de but) s'effectue, soit sur une passe soit sur une conduite de balle avec les adversaires à 4m.

Suivant le niveau de vos joueurs mettre en place une des règles de protection du joueur (Cf : page 10)



SIMPLIFICATIONS : Mettre en place 2 jokers pour avoir une opposition à 5c3 quand l'équipe est en possession du ballon (Privilégier cette organisation pour un public "débutant")

COMPLEXIFICATIONS : Remplacer les 3 portes par une cage avec gardien (Privilégier cette organisation pour un public "débrouillé")

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

Être attentif aux règles de jeu et de comportement

Privilégier des groupes de niveau

[Sommaire](#)

LES SITUATIONS DE STRUCTURATION

En fonction de ce qui a été observé et expliqué en classe.

- **Des situations sans opposition directe** pour améliorer la maîtrise et la conduite du ballon : le triangle, les coupelles, la conduite magique, les allers- retours, le béret, les dribbles en folie.
- **Des situations avec une opposition aménagée** pour améliorer la progression, la conservation, le tir, la défense : les rivières, voir et être vus, 3 contre 1, l'attaque à 2, défendre le château, 3 pour se défendre, intercepte.
- **Des situations d'opposition interpénétrées** avec une réversibilité attaque – défense pour améliorer l'efficacité d'équipe et les stratégies collectives : la balle au capitaine, les jokers, le 4 contre 2, les buts décalés, la contre-attaque, la passe à 5, le bloc équipe.

CONNAÎTRE LES REGLES - LES COMPRENDRE - LES RESPECTER

S'AMELIORER INDIVIDUELLEMENT ET COLLECTIVEMENT

FAIRE DES PROJETS D'ÉQUIPE

[Sommaire](#)

LE TRIANGLE

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER

OBJECTIFS :

Améliorer la conduite individuelle du ballon - conduire la balle. Être capable de tenir des rôles différents - Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Ramener le ballon dans le coffre en respectant les consignes

ORGANISATION :

				
	14	72		12

12 joueurs - 2 arbitres"

X séquences de 6 à 8'

Espace de jeu : 15m x 15m

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 2 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

Le ballon est ramené dans le coffre en respectant les consignes.

Plus difficile : dans un temps fixé à l'avance, l'équipe ramène plus de ballons dans le coffre ou visite plus de maisons si la réalisation d'un tour complet supplémentaire s'avère impossible (variable impliquant le besoin d'un chrono et d'un top départ et fin)

CONSIGNES

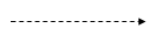


Le premier joueur à partir est situé dans le coffre (triangle central).

Il doit, en conduite de balle, sortir du coffre pour aller arrêter le ballon dans un petit carré situé devant le 1er partenaire. Ce partenaire est situé juste en arrière de ce petit carré, lui-même situé en périphérie du grand carré.

Le joueur qui reçoit le ballon entre dans la maison, passe par le coffre et doit aller trouver un troisième partenaire toujours situé à l'arrière d'un petit carré, situé à l'extérieur du grand carré.

Ce troisième joueur réalise la même chose pour aller trouver le dernier partenaire. Pour faciliter le repérage du partenaire à atteindre par le porteur de balle, il est possible de préciser que le sens de « visite » des maisons sera celui des aiguilles d'une montre.

Enfin, ce dernier, rentre dans la maison et doit ramener le ballon dans le coffre

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. réduire la distance entre le coffre et les maisons pour les élèves les plus en difficulté.

COMPLEXIFICATIONS : 1. fixer un temps de jeu et demander aux équipes de visiter le maximum de maisons dans le temps fixé (1 tour = 3 maisons visitées)
2. pour les joueurs les plus à l'aise, varier le pied pour la conduite de balle (droit ou gauche) ou la surface de contact (intérieur, extérieur ou semelle)

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts (sens des aiguilles d'une montre)

Privilégier des équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles

LES RIVIERES

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER

OBJECTIFS :

Maîtriser la possession et la progression du ballon (percevoir et utiliser les espaces libres)
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Atteindre la zone de finition pour marquer

ORGANISATION :

	8	36		12

12 joueurs - 2 arbitres par terrain
Séquence de 3 à 4 passages par équipe soit 12 à 16 ballons mis en jeu par une même équipe
Espace de jeu : 10m x 20m

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de "joueur" - 1 équipe a un statut "d'arbitre" (l'équipe "arbitre" est répartie sur les 2 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

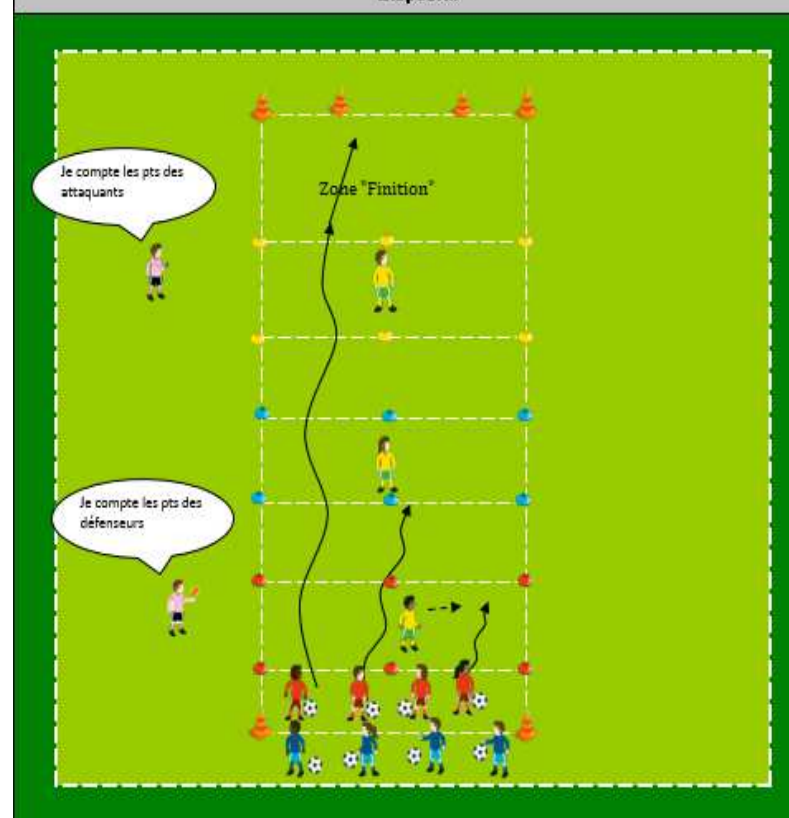
Par équipe, atteindre la zone "Finition" avec un maximum de ballons (X sur 12 à 16 ballons). Marquer des buts. Chercher à améliorer ces 2 totaux au fur et à mesure des passages.

CONSIGNES

Les 4 attaquants partent en même temps avec 1 ballon chacun.
Ils doivent tenter de traverser les 3 zones sans se faire prendre le ballon par les défenseurs et sans que le ballon ne sorte des limites du terrain.
Ils doivent tirer pour essayer de marquer entre les plots lorsqu'ils sont arrivés dans la zone "Finition".
Les défenseurs ne peuvent pas intervenir en dehors de leur zone. Il est possible de placer 2 défenseurs dans la 1e zone.
Si l'un des défenseurs intercepte un ballon, il le dépose sur le côté, à l'extérieur du terrain, où il sera récupéré par l'attaquant qui l'a perdu. Chaque défenseur comptabilise le nombre de ballons interceptés.

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : Agrandir les espaces de jeu, surtout la largeur du terrain qui rend plus difficile l'intervention des défenseurs.

COMPLEXIFICATIONS : Réduire les espaces de jeu - Supprimer les zones intermédiaires vides de défenseur. Cela va favoriser le travail des défenseurs qui peuvent intervenir sur une zone plus étendue.

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts.
Privilégier des groupes de niveau

LES ALLERS RETOURS

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER

OBJECTIFS :

Améliorer le travail de passes entre partenaires – Faire progresser le ballon

Être capable de prendre l'information sur le déplacement de mon partenaire avant de lui transmettre le ballon

BUT :

Chercher à faire un maximum d'aller-retour sur une durée d'1min30

ORGANISATION :

		24		12

12 joueurs - 2 arbitres

X séquences d'1'30"

Espace de jeu : 15m x 15m

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de "joueur" - 1 équipe a un statut "d'arbitre" (l'équipe "arbitre" est répartie sur les 2 terrains)

CRITERES DE REUSSITE : ils peuvent être différenciés

- L'équipe réussit au moins 3 aller-retour en 1mn30.
- Faire mieux au fur et à mesure des répétitions.
- Réaliser un nombre d'aller-retour sans perdre une seule fois le ballon.

CONSIGNES

Le jeu s'effectue au sol uniquement

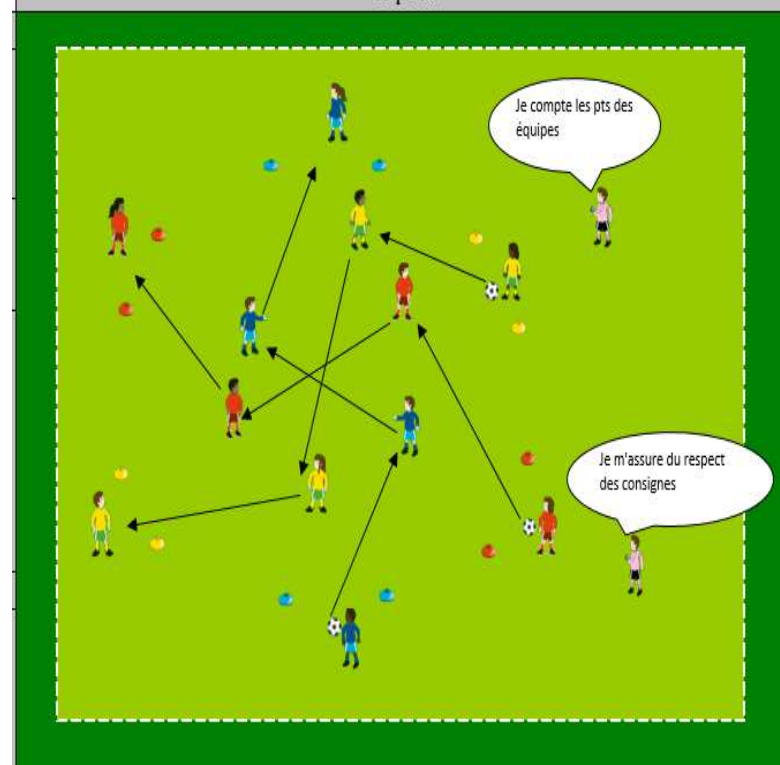
Le ballon doit obligatoirement passer par les 2 joueurs qui sont situés au milieu du terrain.

Les joueurs qui sont situés à l'extérieur du terrain sont fixes dans leur porte de couleur pour que leurs partenaires puissent les trouver. Si l'un des joueurs centraux loupe le ballon, il va le chercher en courant et se replace avant de l'envoyer au joueur suivant.

Variante : Faire un tour complet. Les joueurs extérieurs se déplacent d'une porte dans le sens des aiguilles d'une montre dès qu'ils ont renvoyé le ballon vers un joueur central

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. Faire évoluer les équipes sur des espaces séparés de manière à alléger le traitement de l'information. 2. réduire les distances entre joueurs d'une même équipe 3. Placer les joueurs en carré et non en ligne brisée.

COMPLEXIFICATIONS : 1. augmenter les distances entre les partenaires. 2. Les joueurs situés à l'extérieur de l'espace délimité par les coupelles se déplacent après chaque passe dans la porte suivante en respectant le sens des aiguilles d'une montre. 3. Varier le pied pour la passe (droit ou gauche pour les joueurs très à l'aise).

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

LES COUPELLES

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER






OBJECTIFS :

Améliorer le travail de passes entre partenaires- Conduire la balle. Dissocier et coordonner ses mouvements
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu.

BUT :

Ramasser plus de coupelles que l'équipe adverse

ORGANISATION :

				
	12	48		12

8 joueurs - 1 arbitre

X séquences de 6 à 8' de jeu pendant lesquelles la mise en jeu est faite alternativement par les rouges puis par les jaunes et ainsi de suite.

Espace de jeu : 10m x 10m – 3 terrains

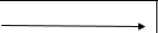
Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur - 1 équipes a un statut d'arbitre, (l'équipe arbitre est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains).

CRITERES DE REUSSITE :

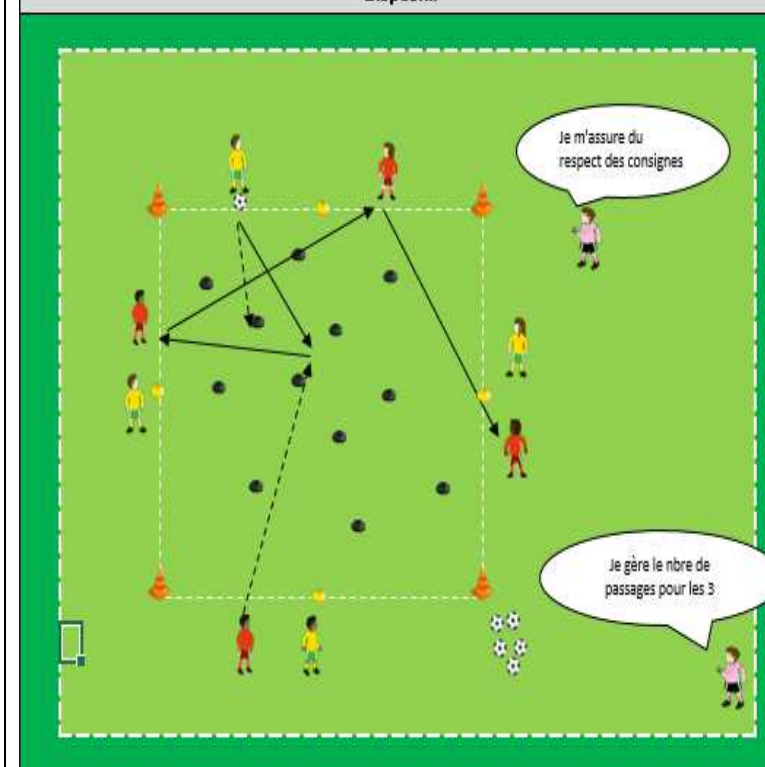
Nombre de coupelles ramassées.

CONSIGNES

Au signal de départ, le joueur jaune en possession du ballon envoie ce dernier dans l'espace de jeu (Attention, le ballon doit rester dans le carré).
Il doit ensuite rentrer dans l'espace de jeu et ramasser le plus de coupelles possible. Dès que le ballon entre dans l'espace de jeu, un joueur de l'équipe rouge doit aller le récupérer et le transmettre à un partenaire situé à l'extérieur du carré qui le transmet ensuite à un autre partenaire qui lui-même le transmet au dernier partenaire. Tous les joueurs rouges ayant touché le ballon, la séquence s'arrête alors. On compte le nombre de coupelles ramassées par le joueur jaune.
Faire les premières séquences à la main pour maîtriser les règles du jeu et le dispositif.

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : Pour l'équipe qui se passe le ballon 1. réduire la distance de passe entre les joueurs. 2. obliger le ramasseur à venir déposer chaque coupelle ramassée à un endroit précis à l'extérieur du terrain.

COMPLEXIFICATIONS : 1. Passes effectuées au pied. 2. Augmenter la distance entre les partenaires qui se passent le ballon. 3. augmenter la distance entre les coupelles

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

Privilégier des équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles

LA CONDUITE MAGIQUE

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER




OBJECTIFS :

Améliorer la maîtrise du ballon de manière individuelle - Conduire la balle. Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu.

BUT :

Remplir son carré avant l'équipe adverse

ORGANISATION :

				
	12	72		24

8 joueurs - 2 arbitres

X séquences 6 à 8'

Espace de jeu : 15m x 15m - 3 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur- 1 équipes a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

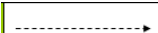
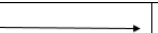

CRITERES DE REUSSITE :

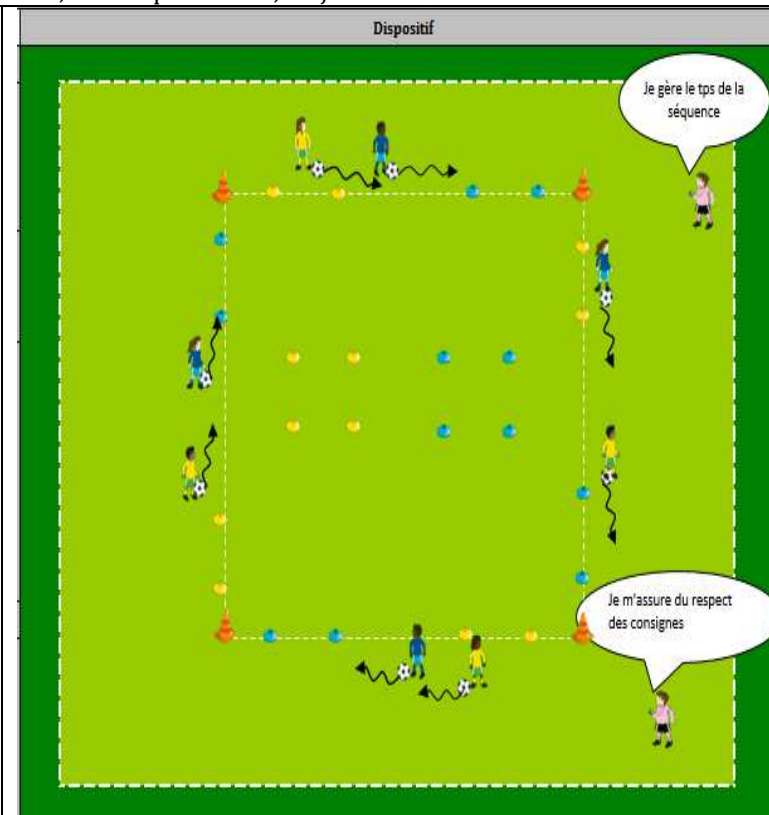
- Atteindre le carré central, y arrêter le ballon sans se tromper de porte
- Idem en utilisant la porte la plus proche lors du signal TOP !
- Idem à a) en un temps de plus en court

CONSIGNES

Au 1er signal sonore, l'ensemble des 8 joueurs positionnés sur le pourtour du grand carré conduisent leur ballon tout autour de cet espace délimité par des cônes (ils tournent dans le sens des aiguilles d'une montre).

Au "Top", les joueurs doivent pénétrer, ballon aux pieds, dans le grand carré en passant par une porte de la même couleur que leur maillot. Ils doivent chercher à atteindre le plus rapidement possible le petit carré de la même couleur placé au centre du terrain et y arrêter leur ballon avec la semelle.

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon



SIMPLIFICATIONS : 1. Au "Top", les joueurs peuvent accéder directement au carré central. 2 ; installer 2 petits carrés ou augmenter la taille du carré central

COMPLEXIFICATIONS : 1. Agrandir les espaces de manière à obliger des conduites plus longues. 2. Varier l'exécution de la conduite (pied droit ou gauche, intérieur, extérieur pour les joueurs les plus à l'aise.) 3. Le signal d'entrée en zone centrale n'est plus sonore (« TOP ») mais visuel (un foulard agité par exemple : cela oblige les élèves à quitter leur ballon des yeux)

Veiller à ...

*Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts
Privilégier des équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles*

VOIR ET ÊTRE VU

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER

OBJECTIFS :

Attaquants : Maîtriser la possession et la progression du ballon (percevoir les espaces vides de tout défenseur). Défenseurs : empêcher la progression des attaquants
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Pour les attaquants : Marquer dans le but défendu par un Gardien = 1 pt

Pour les défenseurs : Marquer en aplatissant le ballon derrière une ligne de touche = 1 pt

ORGANISATION :

				
2	8	24		12

10 joueurs- 2 arbitres- 2 observateurs

X séquences de 10 ballons

Espace de jeu : 20m x 25m - 2 terrains

Sur chaque rotation : 4 équipes ont un statut de "joueur" - 2 équipes ont un statut "d'arbitre" et "d'observateur"

CRITERES DE REUSSITE :

- marquer un maximum de points (attaquants et défenseurs)
- améliorer le total des points marqués au fur et à mesure des passages

CONSIGNES

Le jeu s'effectue au sol uniquement

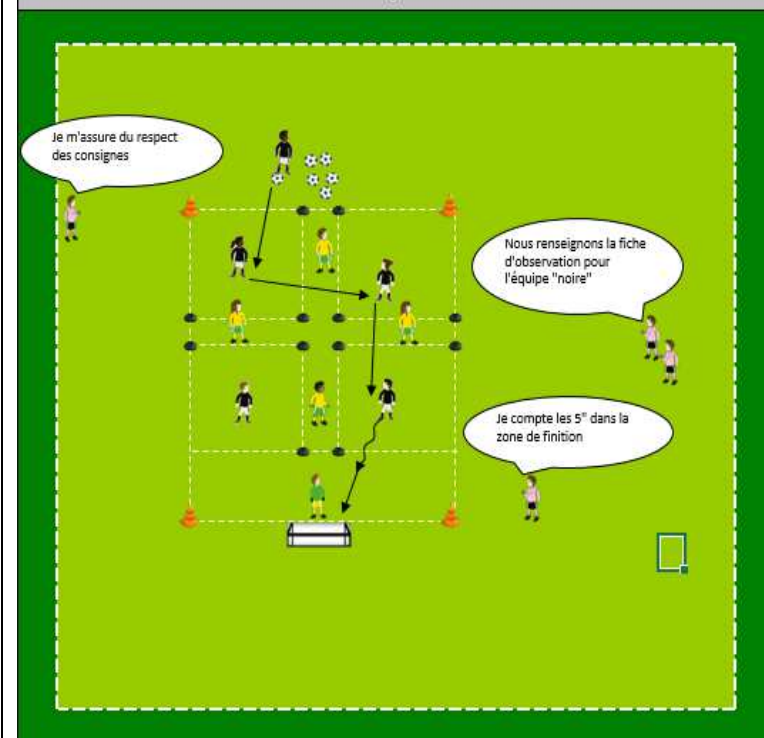
Les défenseurs (joueurs jaunes sur le schéma) ne peuvent pas sortir de leur zone définie mais ils peuvent se déplacer librement à l'intérieur de celle-ci.

Le joueur attaquant (noir) qui sort de sa zone pour aller marquer est inattaquable par les défenseurs et doit chercher à marquer. Le gardien de but est là pour l'en empêcher.

Si l'un des défenseurs intercepte un ballon, il est inattaquable et doit aplatir le ballon derrière une ligne de touche pour marquer 1 pt

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. agrandir l'espace pour les attaquants. 2. supprimer 1 ou 2 défenseurs sur les 4 initiaux. 3. Supprimer le gardien et le remplacer par de petits buts.

COMPLEXIFICATIONS : 1. réduire les zones des attaquants. 2. Un ou deux défenseurs sont placés dans la zone d'un ou deux des attaquants. 3. Imposer une contrainte de temps.

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

LA BALLE AU CAPITAINE

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER

OBJECTIFS :

Maîtriser la possession et la progression du ballon (chercher à favoriser l'utilisation de tout le terrain : largeur et profondeur)
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Trouver le capitaine par une passe

ORGANISATION :

	12	15		12

9 joueurs

4-5 séquences de 5'

Espace de jeu : 15m x 15m - 3 terrains

3 groupes de 9 (privilégier des groupes de niveau) + 1 élève qui gère le temps de la séquence pour les 3 terrains

CRITERES DE REUSSITE :

- Marquer un maximum de points par séquence de 5mn
- Faire sortir de moins en moins le ballon en dehors des limites du terrain
- Idem à a) mais en marquant 1 ou plusieurs « 3 points

CONSIGNES

Jeu au sol uniquement. Les joueurs de chaque équipe cherchent à transmettre le ballon à leur capitaine situé derrière la ligne de fond adverse.

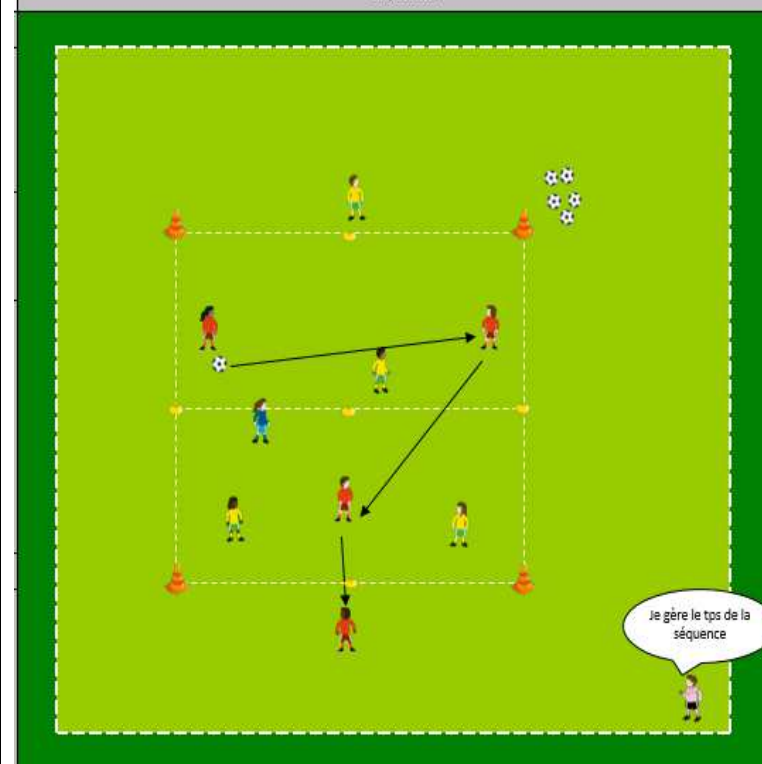
Si le capitaine est atteint par une passe déclenchée depuis sa moitié défensive = 3pts

Si le capitaine est atteint par une passe déclenchée depuis sa moitié offensive = 1pt

Le joueur joker joue toujours avec l'équipe qui est en possession du ballon. Il change donc immédiatement d'équipe à chaque perte de balle. La 1^{ère} séquence de jeu sera un moyen de bien faire comprendre le rôle du joueur joker.

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. agrandir l'espace de jeu. 2. ne pas utiliser la réversibilité des rôles et laisser l'équipe en possession du ballon jouer X ballons d'affilée (le joker devient alors un joueur permettant le surnombre)

COMPLEXIFICATIONS : 1. Réduire la surface du camp des capitaines (il faut être de plus en plus précis pour l'atteindre). 2. enlever le joueur joker (égalité numérique).

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

Penser à gérer la rotation des Joueurs Jokers et de l'arbitre"

[Sommaire](#)

LA PASSE A 5

PHASE DE STRUCTURATION CONSERVER PROGRESSER

OBJECTIFS :

Conserver la balle – Percevoir les espaces libres de tout défenseur à distance de passe des partenaires - Réagir à la perte de balle afin de récupérer le ballon le plus rapidement possible. Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Faire 5 passes consécutives = 1pt
Les défenseurs doivent récupérer le ballon

ORGANISATION :

				
	12	24		12

8 joueurs+ 1 arbitre

4-5 séquences de 5'

Espace de jeu : 15m x 15m - 3 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de "joueur" - 1 équipe a un statut "d'arbitre" (l'équipe "arbitre" est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 arbitre qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

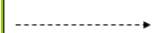


CRITERES DE REUSSITE :

- réussir un nombre de passes consécutives de plus en plus important
- marquer de plus en plus de points
- en un temps donné, marquer de plus en plus de points

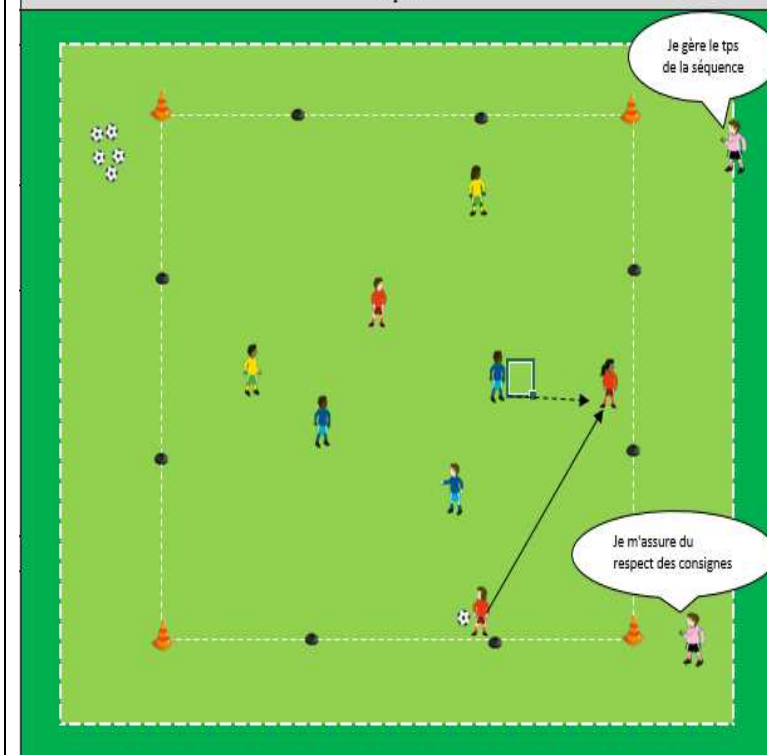
CONSIGNES

Jeu au sol

3 contre 3 + 2 joueurs "Jokers" offensifs. Les joueurs jokers jouent systématiquement avec l'équipe en possession de la balle. Dès que le ballon change de camp, les joueurs jokers changent également de camp. La 1^e séquence de jeu sera un moyen de bien faire comprendre le rôle du joueur joker.

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. réduire le nombre de passes consécutives à réaliser (4 voire 3). 2. Laisser le ballon à la même équipe pendant 3 à 5 répétitions avant de changer les rôles.

COMPLEXIFICATIONS : 1. Réaliser le contrat attendu sans que 2 joueurs aient redoublé leur passe rapporte 3 points. 2. Si l'équipe qui a perdu le ballon le récupère avant la réalisation de 3 passes, elle marque 1 point. 3. Tendre vers l'égalité numérique.

Veiller à ...

*Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts
Privilégier des groupes de niveau*

DEFENDRE LE CHATEAU

PHASE DE STRUCTURATION S'OPPOSER






OBJECTIFS :

Être capable de récupérer le ballon individuellement (défenseurs "jaunes"). Être capable de maîtriser le ballon individuellement (attaquants "Rouge" et "Bleus")
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu.

BUT :

Pour les défenseurs : Empêcher les attaquants de rentrer dans le carré central
Pour les attaquants : Conduire le ballon dans le carré central

ORGANISATION :

				
	16	24		24

12 joueurs+ 2 arbitres

X séquences 5 à 6'

Espace de jeu : 15m x 15m - Carré central - 5m x 5m"

2 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 2 terrains)

CRITERES DE REUSSITE (pour la défense):



- laisser entrer peu de ballons dans le carré que l'on défend.
- laisser entrer de moins en moins de ballons au fur et à mesure des répétitions

CONSIGNES

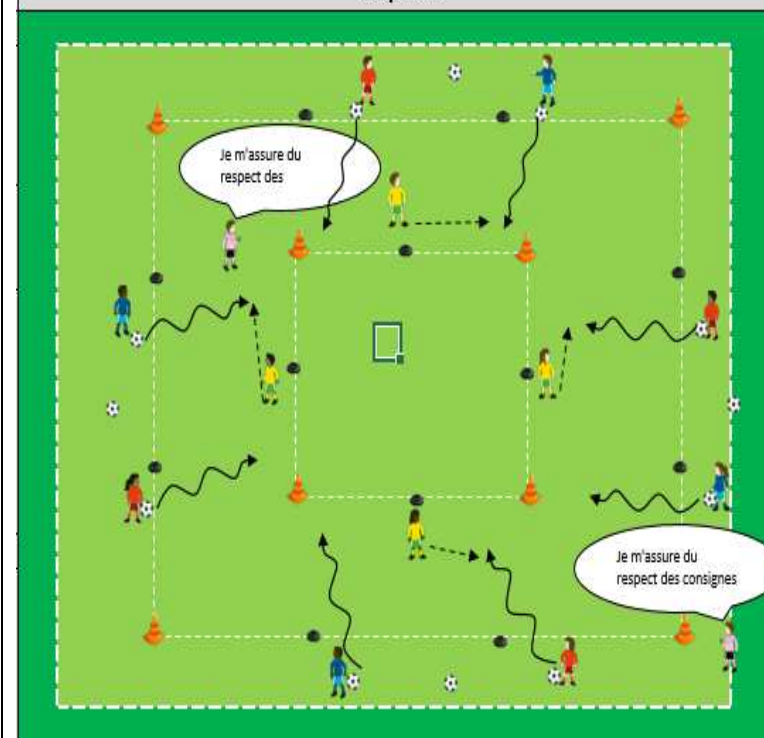
Au " top" les attaquants doivent conduire leur ballon dans le carré central.

Les défenseurs doivent les en empêcher et cherchent à protéger l'accès au carré central.

Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans le carré central.

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS (pour la défense): 1. réduire l'espace du carré central. 2. diminuer le nombre d'attaquants. 3.

COMPLEXIFICATIONS (pour la défense) : 1. augmenter l'espace du carré central. 2. Diminuer le nombre de défenseurs. 3. les attaquants peuvent se faire des passes pour atteindre le carré central

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

Avoir plus de ballons que de joueurs attaquants - Réaliser des séquences de 2'. Privilégier des équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles

LES BUTS DECALES

PHASE DE STRUCTURATION S'OPPOSER

OBJECTIFS :

Défendre collectivement sur l'axe imaginaire qui relie le ballon et le but afin de récupérer le ballon – Comprendre qu'il faut se placer entre le porteur de balle adverse et le but que je dois protéger.

Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Empêcher l'équipe attaquante de marquer un but

ORGANISATION :

6	12	18		12

12 joueurs + 2 arbitres

4-5 séquences de 5'

Espace de jeu : 25m x 15m - 2 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 2 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

- Prendre moins de buts que l'équipe adverse
- Intercepter de plus en plus de ballons

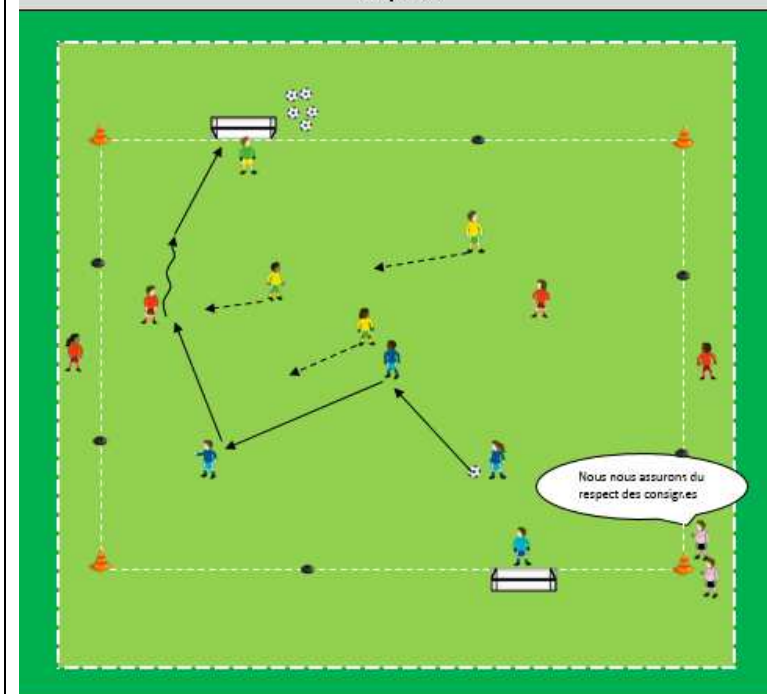
CONSIGNES

Les "rouges" sont des joueurs "Jokers" et jouent systématiquement avec l'équipe en possession du ballon.

2 "rouges" sont placés à l'intérieur de l'espace de jeu et les 2 autres à l'extérieur

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS (pour la défense) : 1. réduire la supériorité numérique des attaquants. 2. réduire l'espace de jeu

COMPLEXIFICATIONS (pour la défense) : 1. augmenter le nombre de buts où il est possible de marquer. 2. réduire le nombre de défenseurs

Veiller à.....

*Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts
Privilégier des groupes de niveau*

J'INTERCEPTE

PHASE DE STRUCTURATION S'OPPOSER

OBJECTIFS :

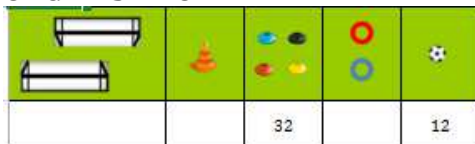
Construire la notion d'espace : se placer entre le P d B et le N p B pour intercepter la passe et récupérer la balle
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Pour les défenseurs : empêcher la passe qui traverse le carré

Pour les attaquants : trouver le joueur à l'opposé

ORGANISATION :



8 joueurs + 1 arbitre

8-10 séquences de 2'

Espace de jeu : 10m x 10m, 3 terrains en parallèle

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur - 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

- pour les attaquants, sur une période de 2', marquer de plus en plus de points
- pour les défenseurs, conserver un capital de points de plus en plus important à la fin du temps de jeu

CONSIGNES

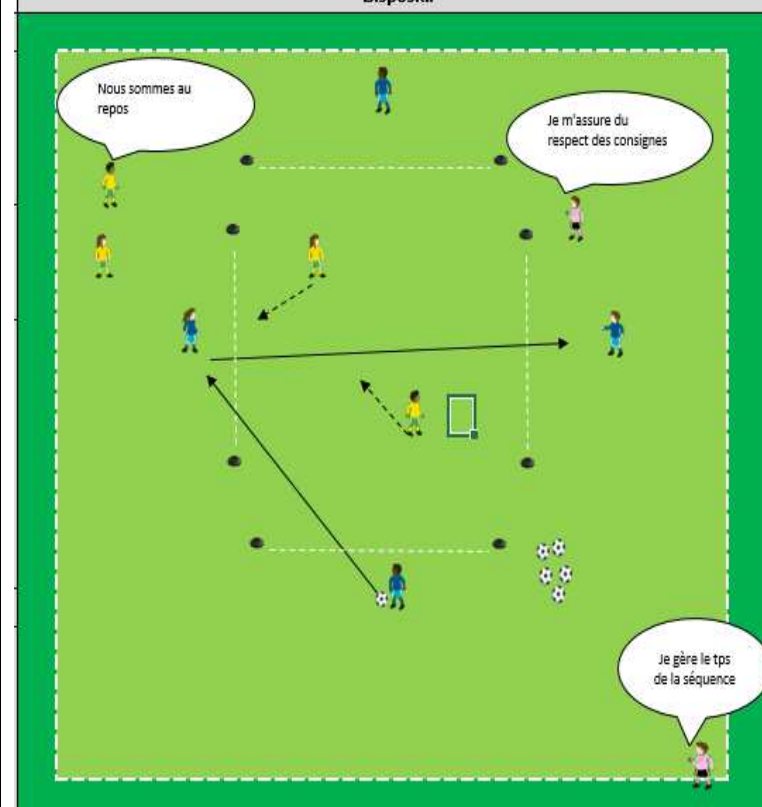
Jeu au sol

Les attaquants doivent chercher à atteindre un partenaire situé en face d'eux ou sur leur côté sans que les défenseurs n'interceptent le ballon.
Les attaquants doivent faire passer les ballons entre les portes (les portes sont les espaces compris entre 2 plots noirs)
Les défenseurs peuvent récupérer le ballon uniquement sur une interception (ils n'ont pas le droit de défendre en dehors des lignes blanches pointillées)

Les défenseurs ont un capital de 10pts. Ils perdent 1pt lorsqu'un attaquant trouve par une passe son partenaire à l'opposé. Arrivés à 0, ils deviennent attaquants.



Dispositif



SIMPLIFICATIONS (pour l'attaque) : 1. augmenter les dimensions du carré central. 2. diminuer le nombre de défenseurs. 3. augmenter la taille des portes des attaquants.

COMPLEXIFICATIONS (pour l'attaque) : 1. augmenter le nombre de défenseurs jusqu'à l'égalité numérique. 2. réduire la taille des portes.

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts

Gérer les temps d'activité des défenseurs (faire appel aux remplaçants toutes les 2mn). Privilégier des groupes de niveau

LES DRIBBLES EN FOLIE

PHASE DE STRUCTURATION DESEQUILIBRER FINIR

OBJECTIFS :

Amélioration du dribble - Amélioration de la vitesse de réaction et de la concentration. Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Marquer dans le but

ORGANISATION :

6	12	18		12

8 joueurs + 1 arbitre

X séquences 6 à 8'

Espace de jeu : 15m x 10m - 3 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe "arbitre" est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

a) gagner de plus en plus de duels

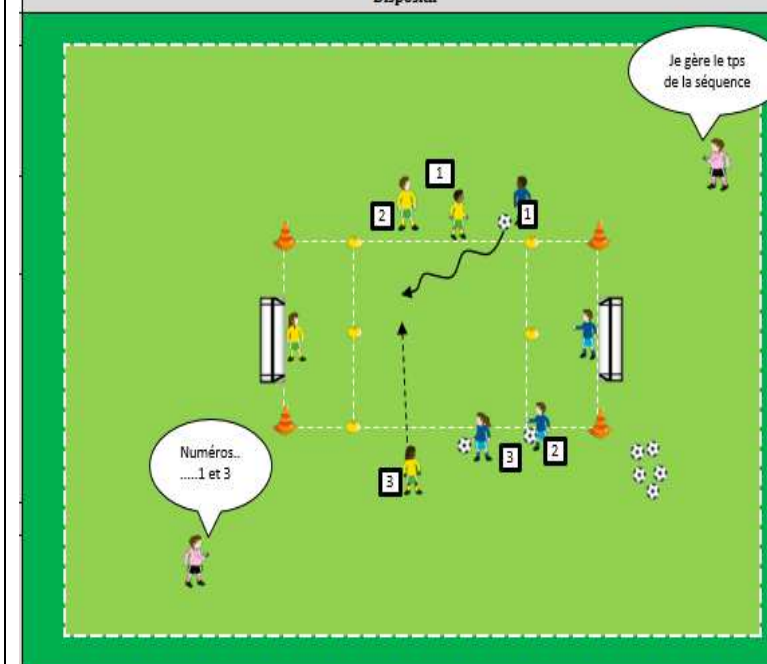
CONSIGNES

L'arbitre annonce le numéro de l'attaquant puis le numéro du défenseur pour lancer le duel

Changer la possession du ballon à l'issue de la 1ère séquence

Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. le numéro du défenseur est annoncé avec un retard plus ou moins important. 2. le défenseur démarre de plus loin par rapport aux cages. 3. L'arbitre annonce 2 numéros d'attaquants (2 contre 1). Ceux-ci peuvent se faire des passes.

COMPLEXIFICATIONS : 1. le premier numéro annoncé par l'arbitre est celui du défenseur. 2. le défenseur arrive face à l'attaquant. 3. Si le 1^{er} défenseur est battu, un 2^e défenseur peut être appelé

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts. Privilégier des groupes de niveau

[Sommaire](#)

LES JOKERS

PHASE DE STRUCTURATION DESEQUILIBRER FINIR

OBJECTIFS :

Être efficace en supériorité numérique (profiter des déséquilibres perçus). Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Marquer dans le but

ORGANISATION :

6	12	18		12

8 joueurs+ 1 arbitre

4-5 séquences de 5'

Espace de jeu : 25m x 15m - 3 terrains en parallèle.

Sur chaque terrain : 2 équipes ont un statut de joueur -
1 équipe a un statut de "joker" et d'arbitre + 1 élève
qui gère le temps pour les 3 terrains

CRITERES DE REUSSITE :

- atteindre de plus en plus souvent la zone de marque
- marquer de plus en plus de buts

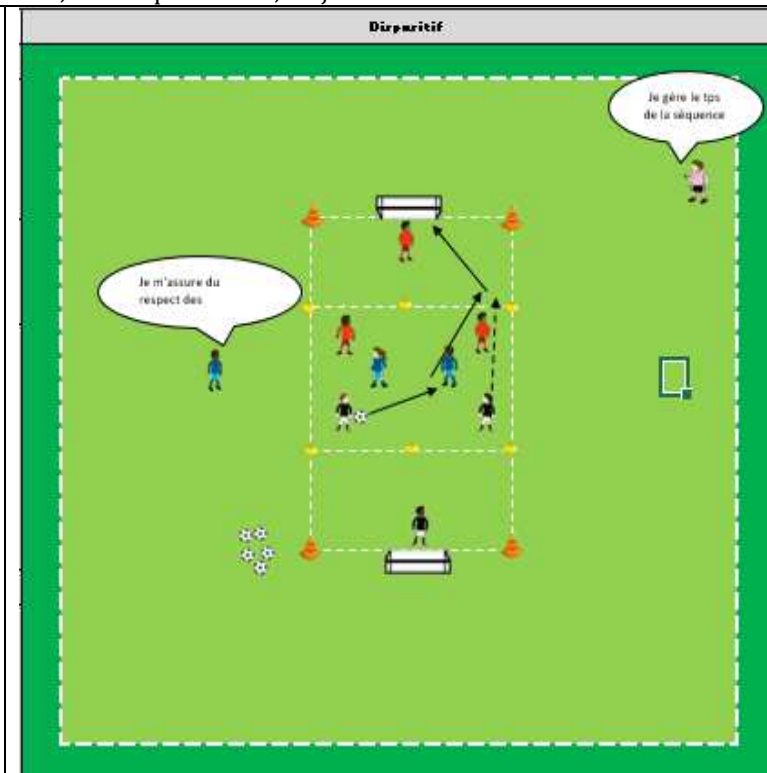
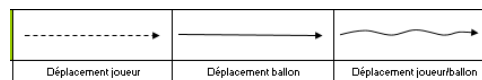
CONSIGNES

Jeu à 4 contre 2 (avec 2 attaquants et 2 joueurs jokers qui sont systématiquement avec l'équipe qui est en possession du ballon). Les attaquants doivent traverser une zone où se trouvent 2 défenseurs avant d'atteindre une zone dite de marque.

Pour l'équipe qui attaque, il y a 2 possibilités pour sortir de la zone centrale :

- soit en conduite de balle
- soit sur une passe à un partenaire

Les défenseurs n'ont pas le droit de sortir de la zone centrale



SIMPLIFICATIONS : 1. permettre aux attaquants de démarrer d'une zone protégée afin de pouvoir s'organiser. 2. marquer dans des petits buts (1 à 2 mini-buts) sans gardien. 3. agrandir l'espace de jeu partagé avec les défenseurs, en largeur (cela facilite le passage des attaquants)

COMPLEXIFICATIONS : 1. réduire le surnombre. 2. agrandir dans le sens de la hauteur la zone dans laquelle évoluent les défenseurs (plus d'espace pour gêner les attaquants). 3. supprimer la zone centrale et permettre aux défenseurs d'intervenir jusqu'à leur propre but.

Veiller à ...

*Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts
Privilégier des groupes de niveau*

LE 3 CONTRE 1

PHASE DE STRUCTURATION DESEQUILIBRER FINIR






OBJECTIFS :

Être efficace en supériorité numérique. Percevoir les joueurs libres de tout marquage. Percevoir les espaces libres de tout défenseur.
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Pour les attaquants, il s'agit de marquer dans le but adverse.
Pour le défenseur, il faut chercher à récupérer le ballon et l'envoyer à un partenaire situé sur la touche.

ORGANISATION :

				
3	12	12		12

X séquences de 10 ballons

9 joueurs

Espace de jeu : 20m x 10m- 3 terrains en parallèle.

3 groupes de 9 (privilégier des groupes de niveau) + 1 élève qui gère le nombre de ballons pour les 3 terrains

CRITERES DE REUSSITE :

- atteindre de plus en plus souvent la zone « finition » pour les attaquants
- marquer de plus en plus de points (atteinte de la zone finition puis buts marqués)

CONSIGNES

3 attaquants sont opposés à un défenseur. Ils cherchent à marquer dans le but adverse. Ils démarrent au signal sonore. Le défenseur n'a pas le droit de rentrer dans la zone "Finition"

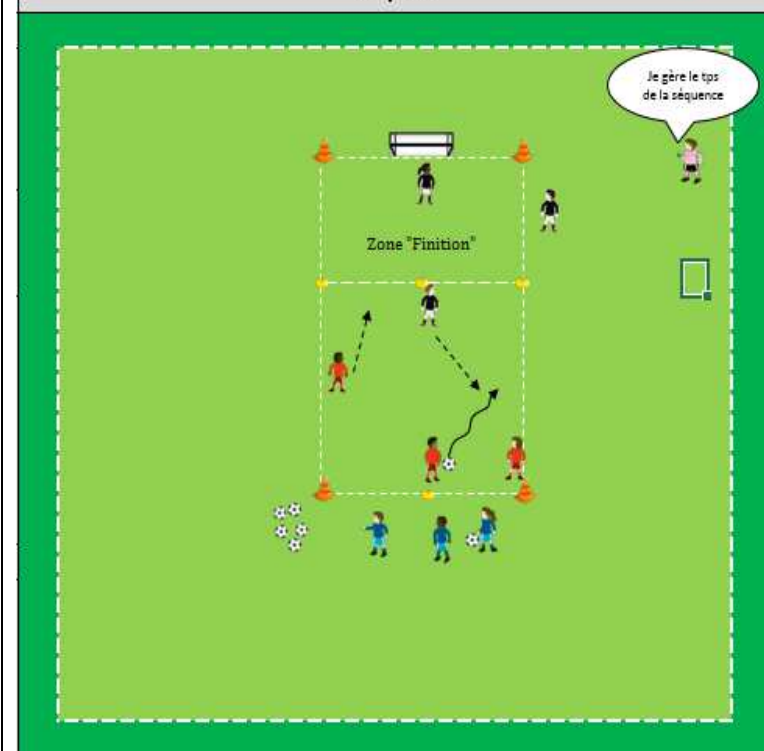
En zone "Finition" l'attaquant a 4" pour marquer

- 1pt si les attaquants atteignent la zone "Finition"
- 1pt s'il y a but

Si le défenseur récupère le ballon, il est inattaquable pendant 3" et doit transmettre le ballon à un partenaire situé derrière la ligne de touche = 1pt

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. placer de petits buts (1 à 2 mini-buts) plutôt qu'un gardien. 2. agrandir l'espace de jeu en largeur. 3. Le défenseur est placé en arrière des attaquants

COMPLEXIFICATIONS : 1. Réduire le surnombre des attaquants. 2. Réduire la taille de la zone « finition » afin d'augmenter l'espace d'intervention des défenseurs

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts.

L'ATTAQUE A DEUX

PHASE DE STRUCTURAT [Sommaire](#) DESEQUILIBRER FINIR

OBJECTIFS :

Initiation aux dribbles et enchaînement avec un tir. Percevoir les espaces libres afin de les utiliser. Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Pour les attaquants : marquer dans le but = 1pt
Pour le défenseur : récupérer le ballon et aplatir derrière une ligne = 1pt

ORGANISATION :

				
	12	21		12

8 joueurs + 1 arbitre
X séquences de 10 ballons
Espace de jeu : 20m x 10m- 3 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

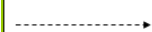


- franchir de plus en plus souvent la rivière
- marquer de plus en plus de buts

CONSIGNES

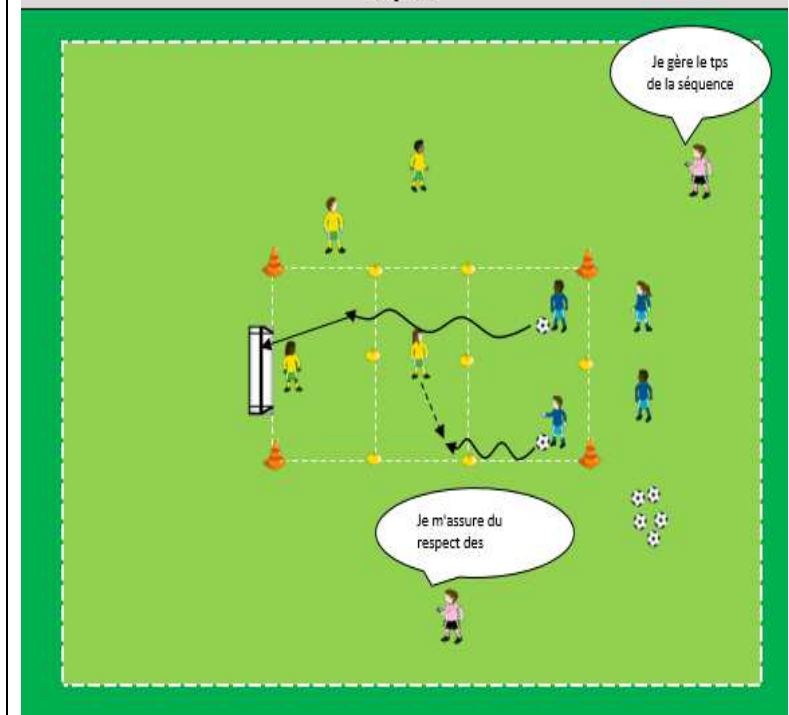
Chaque attaquant a un ballon

Les 2 attaquants doivent traverser la rivière défendue par le défenseur sans se faire prendre le ballon.
Ils doivent ensuite essayer de marquer lorsqu'ils ont traversé la rivière

Le défenseur n'a pas le droit de sortir de la rivière. S'il récupère le ballon, il est inattaquable et doit aplatir le ballon derrière une ligne de touche. Il a 3" pour aplatir le ballon.

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. Le défenseur peut être placé derrière les attaquants. 2. mettre un attaquant supplémentaire. 3. augmenter la taille de la rivière en largeur.

COMPLEXIFICATIONS : 1. mettre un défenseur en plus. 2. Augmenter la zone d'intervention possible du défenseur (en direction du but). 3. 1 seul ballon pour les 2 attaquants.

Veiller à ...

*Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts
Privilégier des groupes de Niveau*

LE 4c2

PHASE DE STRUCTURATION DESEQUILIBRER FINIR


OBJECTIFS :

Pour les attaquants : être efficace en supériorité numérique. Pour les défenseurs : récupérer le ballon et jouer la contre-attaque
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Pour les attaquants : Marquer dans le but = 1 pt
Pour les défenseurs : Trouver le joueur cible = 1 pt

ORGANISATION :

				
3	18	18		12

8 joueurs + 1 arbitre

(X séquences de 10 ballons)

Espace de jeu : 25m x 15m- 3 terrains

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :

- sur 10 possessions du ballon, atteindre de plus en plus souvent la zone de finition
- sur 10 possessions, marquer de plus en plus de buts
- pour les défenseurs, atteindre le joueur cible de plus en plus souvent

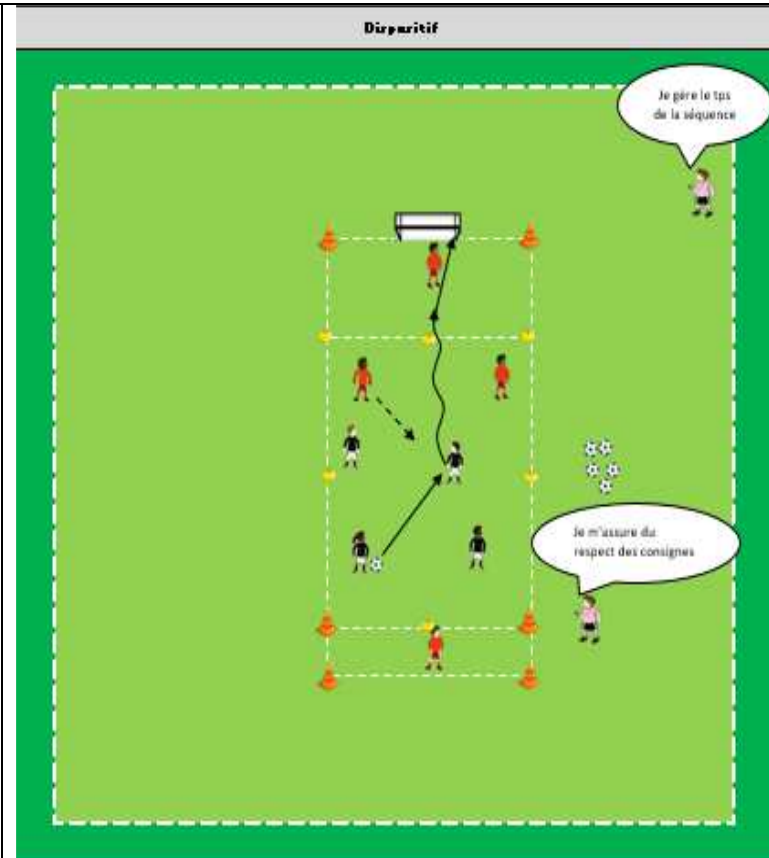
CONSIGNES

Jeu à 4 contre 2

Interdiction pour les défenseurs de se trouver dans leur partie « finition » tant que le ballon n'y est pas.
L'équipe qui attaque peut sortir de la zone centrale soit sur une passe soit sur une conduite de balle

Si l'équipe qui défend récupère le ballon, elle dispose de 5" pour atteindre par une passe son joueur cible. L'équipe qui a perdu le ballon a le droit d'essayer de le récupérer.

Si l'équipe qui avait perdu le ballon, le reprend aux défenseurs qui contre-attaquent et cherchent à atteindre le joueur cible alors le jeu s'arrête. Les attaquants passent alors au ballon suivant. Au maximum, par ballon, il ne peut donc y avoir qu'une attaque, victorieuse (1 pt pour l'attaque) ou interrompue et suivie d'une contre-attaque, victorieuse (1pt pour la défense) ou avortée.
Jouer 10 ballons et changer les rôles



SIMPLIFICATIONS : 1. agrandir en largeur l'espace de jeu. 2. abandonner le temps de contre-attaque potentiel. Si le ballon est intercepté, les attaquants passent directement au ballon suivant.

COMPLEXIFICATIONS : 1. réduire le surnombre (Jouer à 3 contre 2). 2. placer le joueur cible sur l'un des côtés du terrain plus près des défenseurs.

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts. Privilégier des groupes de niveau.

LE BERET

PHASE DE STRUCTURATION MARQUER



OBJECTIFS :

Améliorer la vitesse de réaction et progresser rapidement vers le but adverse avec le ballon - Initiation aux tirs pour les attaquants
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Prendre le ballon rapidement – progresser – tirer - marquer

ORGANISATION :

				
6	12	12	6	12

8 joueurs + 1 arbitre

X séquences de 6 à 8'

Espace de jeu : 15m x 10m- 3 terrains en parallèle

Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
- 1 équipe a un statut d'arbitre (l'équipe arbitre est répartie sur les 3 terrains de la manière suivante : 1 arbitre par terrain + 1 élève qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains)

CRITERES DE REUSSITE :


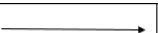
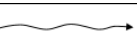
- marquer de plus en plus de points
- marquer de plus en plus de buts en premier

CONSIGNES

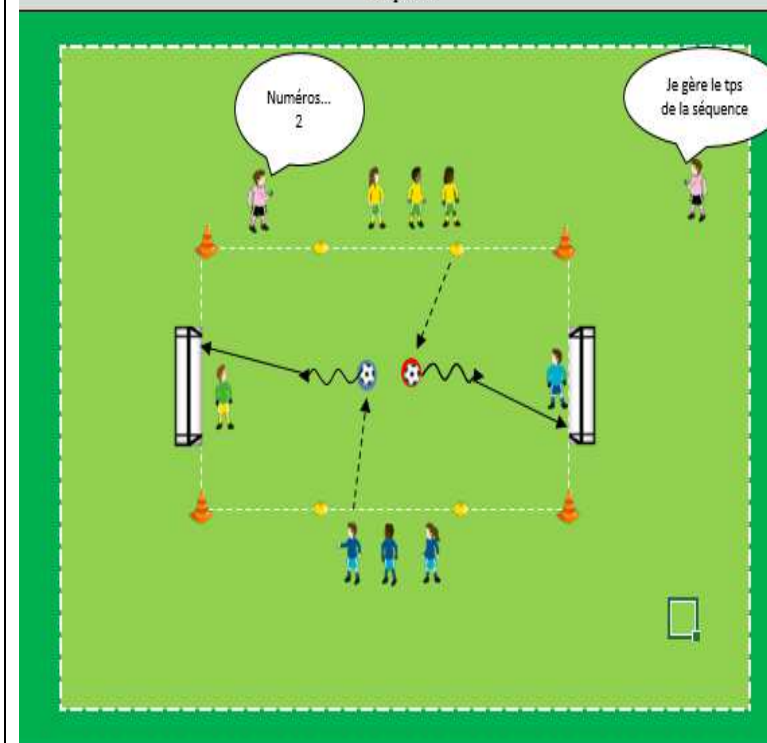
Chaque joueur d'une même équipe prend un numéro de 1 à 4 (le gardien prend un numéro lui aussi).

A l'appel de leur numéro, les 2 joueurs concernés dans chaque équipe doivent récupérer leur ballon (1 par équipe) et tirer vers le but pour essayer de marquer.

L'équipe qui marque la première marque 3 points. L'équipe qui marque en second marque 1 point

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS : 1. positionner le ballon au sol plus ou moins près du but. A l'annonce de son numéro, le tireur s'élance et essaye de marquer le but sans idée de duel ou de contrainte temporelle. 2. le joueur appelé conduit son ballon à partir d'un point signalé par un plot et frappe vers le but avant une ligne qui marque la limite du tir à déclencher.

COMPLEXIFICATIONS : 1. obliger les porteurs de balle à contourner un plot pour allonger le déplacement en conduite de balle.

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts.

Privilégier des équipes hétérogènes en leur sein mais homogènes entre elles (Importance de l'attribution des N° - constituer des binômes de niveau équivalent

[Sommaire](#)

LA CONTRE ATTAQUE

PHASE DE STRUCTURATION CHANGER VITE DE ROLE : ATTAQUANT - DEFENSEUR


OBJECTIFS :

A la récupération du ballon, être capable d'atteindre le plus rapidement possible la zone de finition. Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

Pour les jaunes : atteindre leur capitaine par une passe
Pour les bleus : marquer dans la cage

ORGANISATION :

				
2	16	20		12

10 joueurs+ 4 arbitres

X séquences de 10 ballons

Espace de jeu : 20m x 20m - 2 terrains

Sur chaque rotation : 4 équipes ont un statut de joueur, 2 équipes ont un statut d'arbitre.

CRITERES DE REUSSITE :

- pour les jaunes, atteindre leur joueur cible
- pour les bleus, déclencher de plus en plus de tirs en direction du but jaune au fur et à mesure des séquences
- marquer de plus en plus de buts en contre-attaque au fur et à mesure des séquences

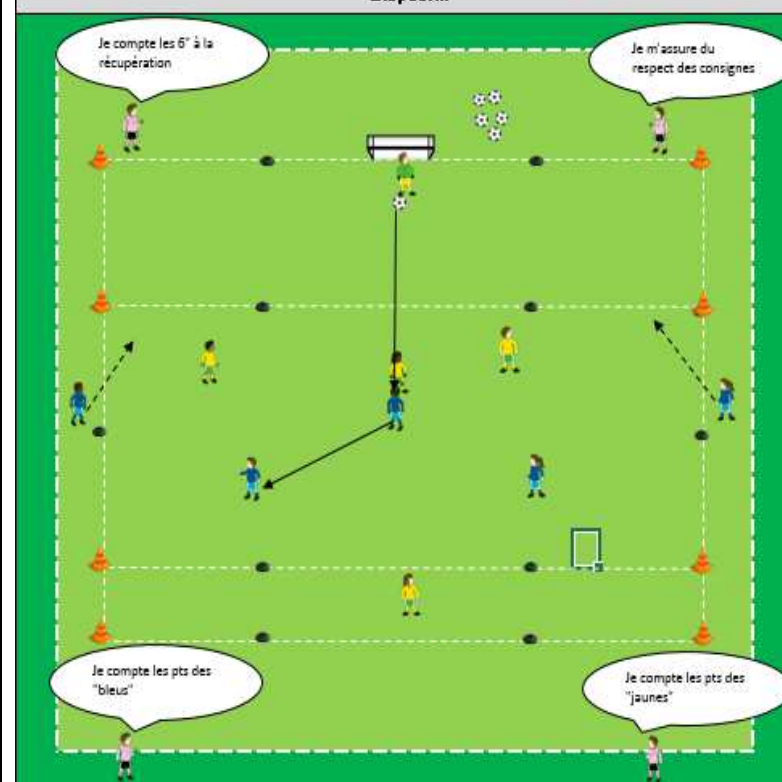
CONSIGNES

Le jeu se déroule au sol. Au départ, le jeu oppose 3 attaquants jaunes à 3 défenseurs bleus. Le départ se fait avec le gardien de l'équipe jaune qui envoie la balle à l'un de ses partenaires dans la zone centrale.

Les 3 attaquants jaunes essaient d'envoyer le ballon à leur capitaine situé dans un couloir à l'opposé du gardien de but. S'ils y parviennent, ils marquent un point. Le jeu repart alors du gardien pour un nouveau ballon.

Les bleus doivent essayer de récupérer le ballon. Dès qu'ils y parviennent, 2 joueurs bleus sur les côtés du terrain entrent alors en jeu pour jouer la contre-attaque. Les bleus doivent alors essayer de marquer le plus rapidement possible. S'ils y parviennent, ils marquent un point. S'ils n'y parviennent pas, un nouveau ballon est accordé aux jaunes. Suivant le niveau des joueurs, mettre en place une des règles de protection du joueur (Cf : page 12)

Dispositif



SIMPLIFICATIONS (pour les bleus en contre-attaque) : 1. positionner les joueurs extérieurs bleus plus près du but jaune pour leur donner de l'avance. 2. interdire aux jaunes de poursuivre leur action défensive pour récupérer le ballon une fois celui-ci entré dans la zone de finition

COMPLEXIFICATIONS (pour les bleus en contre-attaque) : 1. enlever un joueur extérieur en contre-attaque. 2. agrandir la zone du capitaine jaune et la rendre ainsi plus facile à atteindre

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts. Privilégier des groupes de niveau

LE BLOC EQUIPE

PHASE DE STRUCTURATION CHANGER VITE DE ROLE : ATTAQUANT - DEFENSEUR

OBJECTIFS :

Réagir à la perte de balle afin d'empêcher l'équipe adverse de progresser. Chercher à récupérer le ballon le plus rapidement possible.
Respecter les règles de sécurité, de comportement, du jeu

BUT :

ORGANISATION :

				
3	18	30		12

9 joueurs. X séquences de 10 ballons
Espace de jeu : 20m x 25m - 3 terrains en parallèle
Sur chaque rotation : 6 équipes ont un statut de joueur
+ 1 arbitre qui gère le nombre de passages sur les 3 terrains

CRITERES DE REUSSITE :

- pour les jaunes, marquer de plus en plus de points au fur et à mesure des séquences
- pour les bleus, marquer de plus en plus de buts en contre-attaque
- pour les bleus, marquer de plus en plus de buts à 3 pts
- pour les bleus, s'organiser pour que chaque joueur bleu ait au moins marqué une fois sur les 10 ballons

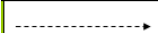
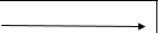

CONSIGNES

Le ballon part du gardien. Les jaunes marquent 1 point en arrêtant le ballon avec leur semelle dans la zone opposée à leur gardien (couloir horizontal en bas du dessin sur la droite).

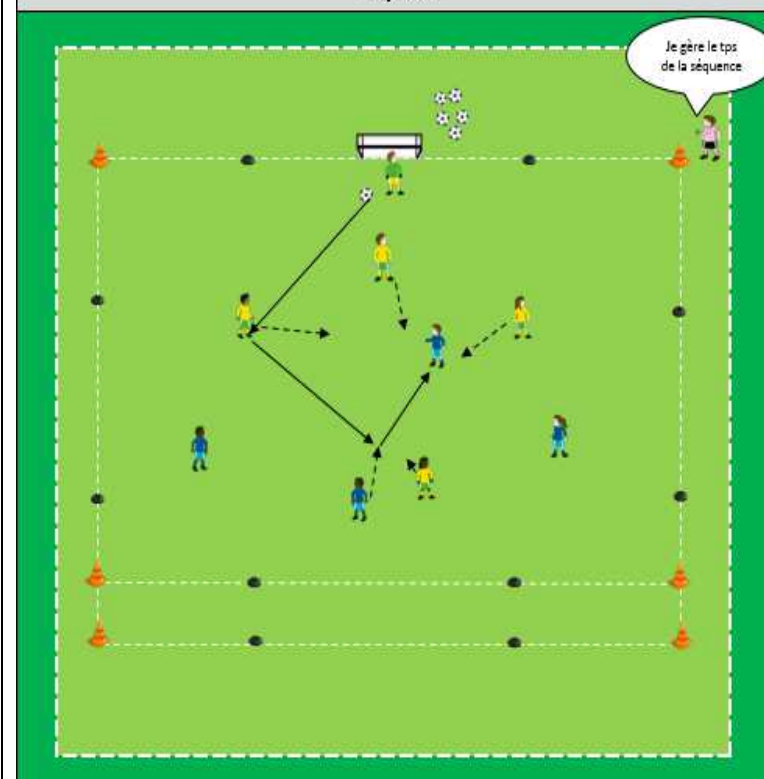
Les bleus marquent dans le but jaune.
A la fin de chaque séquence (10 ballons), les équipes changent de rôle.

Le jeu est libre.

A la récupération du ballon par les bleus, ceux-ci contre-attaquent. S'ils marquent en contre-attaque, le but vaut 2 points. S'ils marquent en moins de 10" = le but vaut 3pts. Si chaque joueur de l'équipe bleue marque au moins un but, il est rajouté 5 pts au total final de l'équipe bleue.

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Dispositif



SIMPLIFICATIONS (pour les bleus): 1. enlever un joueur jaune et provoquer ainsi le surnombre. 2. remplacer le but et le gardien par 2 ou 3 mini-buts.

COMPLEXIFICATIONS (pour les bleus) : 1. les faire jouer en infériorité numérique à 3 contre 4. 2. pour marquer 3 pts en contre-attaque, il faut marquer en moins de 6 sec.

Veiller à ...

Mettre en place un système de rotations qui permette aux élèves d'assumer les différents statuts. Privilégier des groupes de niveau.

LA SITUATION DE BILAN

Le multi but

Cette situation est la même que la situation de référence. Elle s'appuie sur des observations collectives¹⁷. Elle permet pour chaque équipe de CONNAÎTRE et comprendre ses résultats – évaluer les progrès réalisés dans le travail collectif entrepris.

Cette situation doit être reprise en classe et donner lieu à des débats sur l'engagement raisonné dans cette activité - sur le rôle des uns et des autres – sur les attitudes nécessaires – sur les points essentiels pour travailler en équipe et partager avec d'autres une activité.

La situation de jeu est :

- Adaptée: 4 contre 4, 3 zones de but, une zone interdite aux défenseurs devant les buts, avec règle de protection sur porteur de balle, les règles de sécurité et de comportement sont strictement appliquées.
- Adaptable en fonction du niveau des élèves :
 - avec ou sans gardien
 - règle de protection du porteur de balle : règle 2° contact ou main levée ou sur interception
 - possibilité de créer un surnombre avec utilisation de joker en attaque

CONNAÎTRE LES REGLES - LES COMPRENDRE - LES RESPECTER

EVALUER CE QUE L'ON A APPRIS - MESURER SES PROGRES - FAIRE LE BILAN D'UN TRAVAIL EN COOPERATION

REINVESTIR CE QUE L'ON A APPRIS DANS D'AUTRES CONTEXTES DE JEU

¹⁷ Fiche d'observation annexée à ce document

LA RENCONTRE USEP FOOTBALL

La complémentarité entre EPS et USEP constitue un point d'appui riche et original pour tisser des liens entre l'école et la pratique sportive dans et hors école.

Les rencontres USEP doivent permettre à tous les élèves de se construire une culture sportive et associative.

Elles permettent également pour tous les élèves au sein de chaque école de vivre un parcours éducatif, physique, sportif et associatif riche et équilibré.

Dans ce parcours, il faut que l'élève puisse vivre des rencontres sportives et associatives aux enjeux différents.

L'enjeu compétitif, souvent mis en avant, ne couvre pas l'ensemble des pratiques physiques et sportives existantes socialement.

L'élève doit ainsi expérimenter différentes formes de pratique lors des rencontres sportives USEP, afin qu'il puisse trouver une modalité de pratique qui lui convienne et qu'il puisse réinvestir plus tard dans sa vie d'adulte.

C'est pourquoi notre approche des rencontres USEP de football sera basée sur la démarche pédagogique du « Défi coopétitif », Revue EPS n°352, mai 2012

<http://www.revue-eps.com/fr/rencontres-un-football-coopetitif-a-11888.html>

La rencontre USEP peut être organisée à différents niveaux géographiques :

- rencontre locale ou de secteur ;
- rencontre inter secteurs ou départementale ;
- rencontre régionale ou nationale (voire internationale).

Le cahier des charges de la rencontre départementale de football USEP 69 précise les modalités d'organisation générale dont vous retrouverez ci-dessous quelques principes :

Classe de cycle 3 ayant suivi un cycle de football (8 à 12 séances minimum).

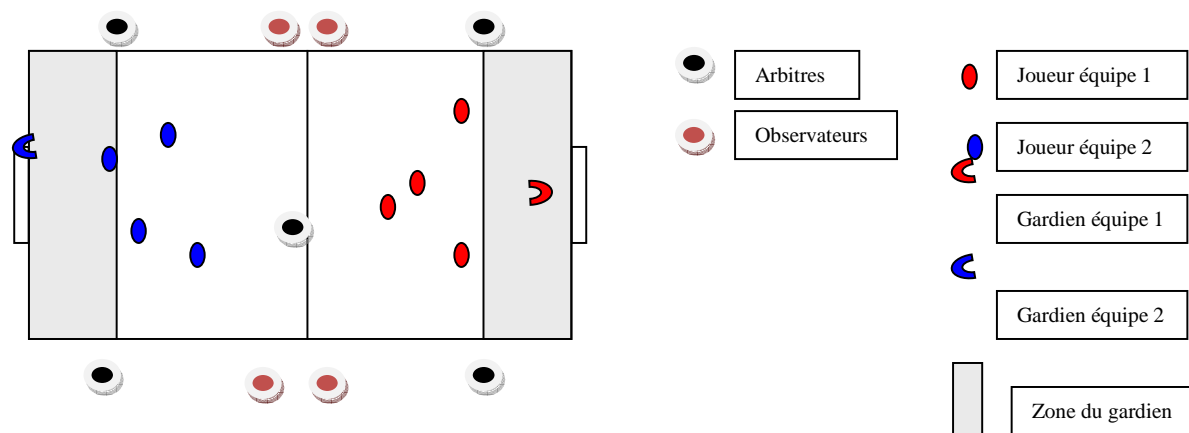
[Sommaire](#)

Rencontre à la journée avec un nombre de classes limité (en fonction de la configuration du site), **organisée en 2 temps :**

- **Partie sportive** : sur le principe du « Défi coopétitif » (cf. carte « coup de pouce » / « coup d'éclat » en annexe)

- 5 c 5 dont un gardien sur des terrains de 20 m x 40 m (environ) et une cage de 4 m.

- Dispositif : le nombre de terrains mis en place sera tributaire du nombre de poules constituées. Le principe d'une poule de 4 à 5 équipes maximum par terrain est à privilégier.



- Chaque classe constitue 4 équipes A, B, C, D avec au moins 2 filles ou 2 garçons par équipe.

- La gestion des remplaçants et les rotations dans le rôle du gardien sont organisées en amont de la rencontre par l'enseignant afin que les élèves s'autogèrent le jour de la rencontre. Les changements s'effectuent lors d'un arrêt de jeu ou de préférence à la mi-temps du match.

- La durée d'un match est dépendante du nombre d'équipes par poule, ainsi que de la durée totale de la rencontre. Il est préconisé de faire des matchs d'environ 10 minutes (2 x 5 min).

- L'arbitrage est assuré par les élèves (adulte tuteur) ou possibilité de partenariat avec l'UNSS.

- Les règles de jeu sont détaillées dans le cahier des charges de la rencontre de football USEP

➤ **Partie culturelle et citoyenne :**

- Quiz sur la culture et les règles du football (possibilité d'ouvrir sur les champs suivants : santé, environnement en lien avec l'activité football).

[Sommaire](#)

- « Permis fair-play » (des élèves d'une équipe définie observent les comportements des 2 équipes qui jouent).

- Production culturelle en lien avec l'activité football et les thématiques définies par les organisateurs.
- Visite d'un lieu symbolique de la pratique du football et/ou possibilité d'assister à une rencontre professionnelle de football féminin ou masculin au niveau local.

Selon le projet de rencontre USEP, cette partie culturelle s'appuiera sur tout ou partie de ces 4 possibilités.

En cette année de l'Euro 2016 organisée en France en juin / juillet prochains et suite à la convention nationale MEN-FFF-USEP signée le 03/05/2014 puis déclinée au niveau départemental par la convention entre la DSDEN-District de football-USEP 69 signée le 16/09/2015, les classes licenciées USEP ou pas ont la possibilité de participer au projet « **Mon Euro 2016** » avec inscription sur le site internet : <http://moneuro2016.fr/>

Un lien vers ce site internet est notamment disponible sur les sites du MENESR (eduscol.education.fr), de l'USEP <http://u-s-e-p.org> et de la FFF <http://www.fff.fr>.

L'inscription aux rencontres USEP départementales ou régionales n'est envisageable que si la classe est entièrement adhérente à l'USEP.

Le cahier des charges complet de la rencontre départementale de football USEP 69, en lien avec le projet de rencontre « Mon Euro 2016 » mis en œuvre également par le Comité Régional USEP Rhône-Alpes, est disponible sur le site : www.usep69.org

Annexes

- Contribution au socle commun de connaissances, de compétences et de culture
- Le cadre institutionnel : Programmes BOEN n°3 du 19 juin 2008 - Progressions BOEN n°1 du 5 janvier 2012 (pour le cycle 3)
- Comprendre le jeu : alternance des situations d'attaque défense
- Quizz
- Rotations méli-mélo
- Cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat »
- Feuilles d'observation
- Ressources

[Sommaire](#)

CONTRIBUTION AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE

A partir des expériences vécues, des apprentissages réalisés et des traces construites dans la séance pratique *Football*

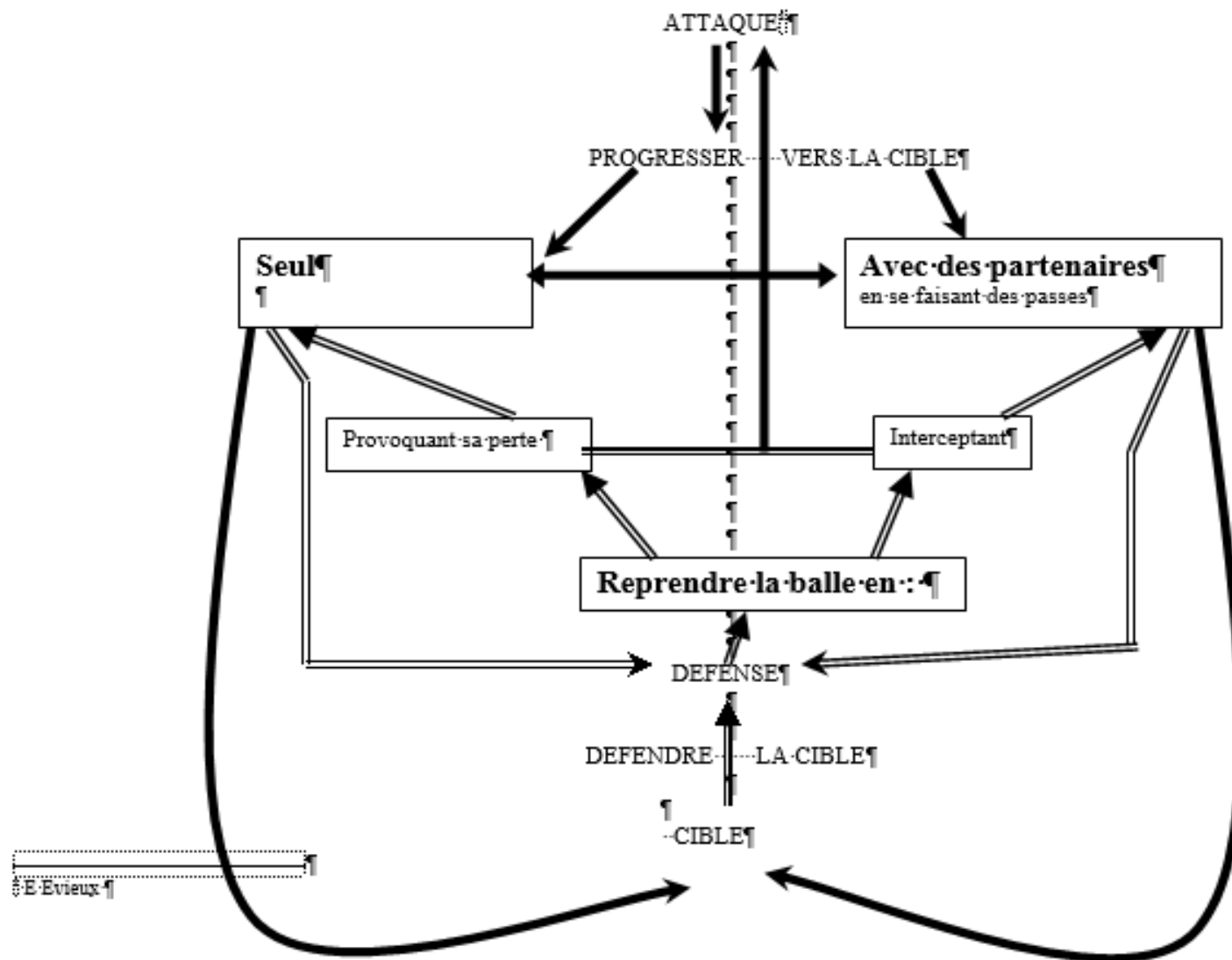


	Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	<p>Rencontrer un adversaire dans des jeux d'opposition duelle : affronter seul un adversaire pour obtenir le gain du jeu, développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p> <p>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.</p>		
Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...)	<p>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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) ; - connaître et respecter selon le jeu les relations entre les joueurs, accepter le contact physique ou au contraire respecter l'interdiction de contact. <p>Remarque : l'espace de jeu, les règles et le nombre de joueurs sont adaptés à l'âge et aux possibilités des élèves.</p>		
	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (<i>rugby</i> : 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. <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (<i>rugby</i> : bloquer le porteur selon la modalité convenue). 	<p>Exemples pour le handball, le basket-ball, le football, et le rugby.</p> <p>En attaque</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement...). <p>En défense</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>• 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.</p>	

Les attendus de fin de cycle en jeux collectifs

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.

ALTERNANCE DES SITUATIONS D'ATTAQUE-DEFENSE



[Sommaire](#)

QUIZZ

REGLES DE SECURITE

- Q 1 : Quelle est la tenue pour jouer au football à l'école?
Q 2 : Pourquoi interdit- on le tackle à l'école?
Q 3 : Qui est responsable de la sécurité pendant le match?
Q 4 : Quelles sont les règles d'or?

REGLES DU JEU

- Q 5 : Que veut dire passe au sol?
Q 6 : Que veut dire « zone interdite »?
Q 7 : Qu'est-ce qu'un penalty?
Q 8: Qu'est-ce qu'un STOP BALL?
Q 9 : A quelles conditions un joueur qui a le ballon est-il attaquant?
Q 10 : Comment remettre en jeu le ballon quand il est sorti en touche?
Q 11 : Quand il y a but, où s'effectue la remise en jeu du ballon?
Q 12 : Quand il y a sortie de but où s'effectue la remise en jeu?

REGLES DE COMPORTEMENT

- Q 13 : Ecrire deux règles de comportement qui permettent de jouer ensemble.
Q 14 : Si j'ai un comportement inacceptable, à quelle(s) sanction (s) je m'expose?
Q 15 : Quelle(s) attitude (s) doit - on avoir à la fin du match envers l'autre équipe?
Q 16 : Quand risque-t- on un carton blanc (exclusion 2mn)?
Q 17 : Quand risque-t- on un carton rouge?
Q 18 : Ecrire deux attitudes de fair - play.
Q 19 : Doit-on jouer avec tout le monde dans la classe?

CONNAISSANCE DU « JEU »

- Q 20 : Que veut dire l'expression « jouer en surnombre »?
Q 21 : Que veut dire se démarquer?
Q 22 : Quels sont les rôles à tenir autres que celui de joueur?
Q 23 : Qu'est-ce que veut dire : stratégie collective?
Q 24 : Quand mon équipe a le ballon, quels sont nos objectifs?
Q25 : Quand mon équipe n'a pas le ballon, quels sont nos objectifs?
Q 26 : Que puis-je faire pour aider un co équipier qui a le ballon ?

REGLES DE SECURITE

Q 1 : Pas de crampons, sans bijoux, basket et survêtement

Q 2 : Par sécurité, ne pas faire mal au porteur de balle – Pour pouvoir jouer ensemble : donner du temps au porteur de balle

Q 3 : L'enseignant – l'intervenant – l'arbitre – les joueurs

Q 4 : Ne pas faire mal – ne pas se laisser faire mal

REGLES DU JEU

Q 5 : Le ballon roule, pas d'envol

Q 6 : Zone interdite aux défenseurs ou attaquants ou aux deux en fonction des jeux

Q 7 : Un tir au but pour réparer une faute

Q 8 : Le joueur arrête la balle en posant le pied dessus

Q 9 : Le porteur de balle est attaquant s'il a baissé la main - après son 2^o contact avec la balle - en interceptant le ballon avant

Q 10 : Conduite ou passe au pied sur l'entrée de touche, les joueurs sont à 4 m

Q 11 : Remise en jeu au centre

Q 12 : Dans la zone d'en-but avec les règles de conduite au pied et des 4 m

REGLES DE COMPORTEMENT

Q 13 : Accepter les décisions des arbitres et des adultes, avoir un vocabulaire respectueux, ne pas avoir de geste déplacé ou d'anti jeu, aider mes camarades dans le jeu, jouer avec tous les élèves de la classe

Q 14 : Carton rouge

Q 15 : Accepter le score, la victoire et la défaite, aller serrer la main des adversaires

Q 16 : Tacle, agression : contact volontaire ou verbale, geste ou comportement anti jeu, contestation des décisions, refus de tenir les rôles,

Q 17 : Après une faute grave de sécurité ou de comportement ou trois 3 cartons blancs - exclusion définitive du jeu

Q 18 : Me maîtriser pour accepter une décision – le score – une faute adverse - ne pas tricher - aller chercher la balle quand elle est sortie pour les adversaires – considérer mes équipier et mes adversaires

Q 19 : oui

CONNAISSANCE DU JEU

Q 20 : Une équipe peut avoir un ou plusieurs joueurs en plus pour aider

Q 21 : Se placer dans un espace où il n'y a pas d'adversaire entre moi et le porteur de balle – à distance de passe possible

Q 22 : Arbitre, observateur, spectateur, organisateur

Q 23 : Un projet d'actions d'équipe pour être plus efficace

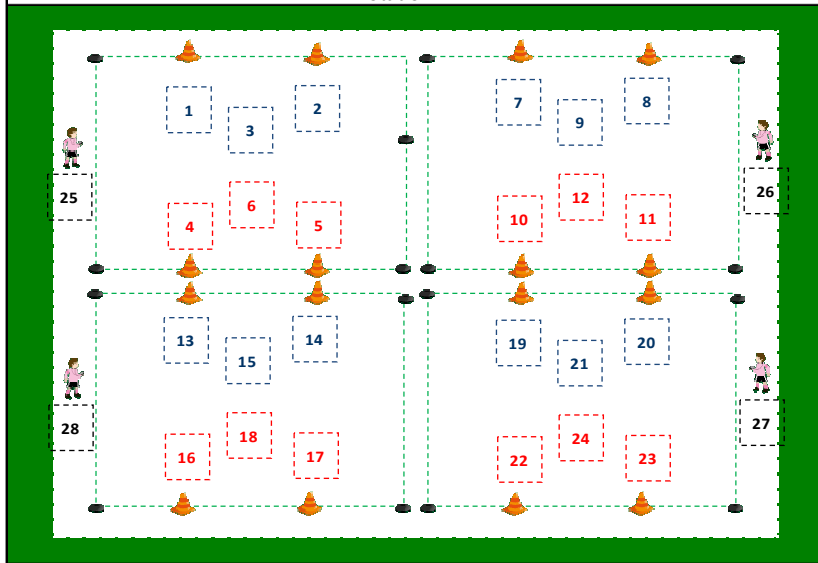
Q 24 : Faire progresser la balle vers la zone de marque sans la perdre – assez rapidement

Q 25 : Essayer d'intercepter la balle – défendre sa zone de marque

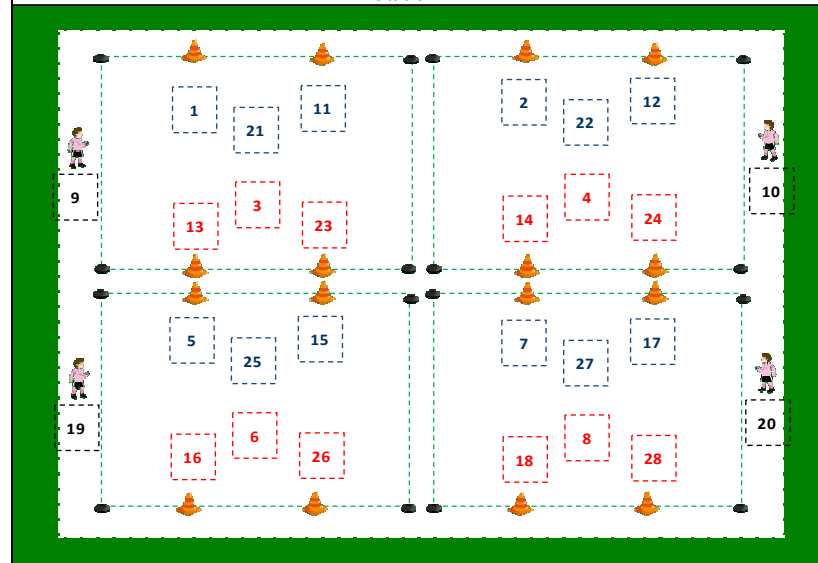
Q 26 : Me mettre dans un espace libre (sans défenseur entre moi et lui) à distance possible de balle – me signaler en levant la main

LE MELI - MELO : FEUILLE DES ROTATIONS

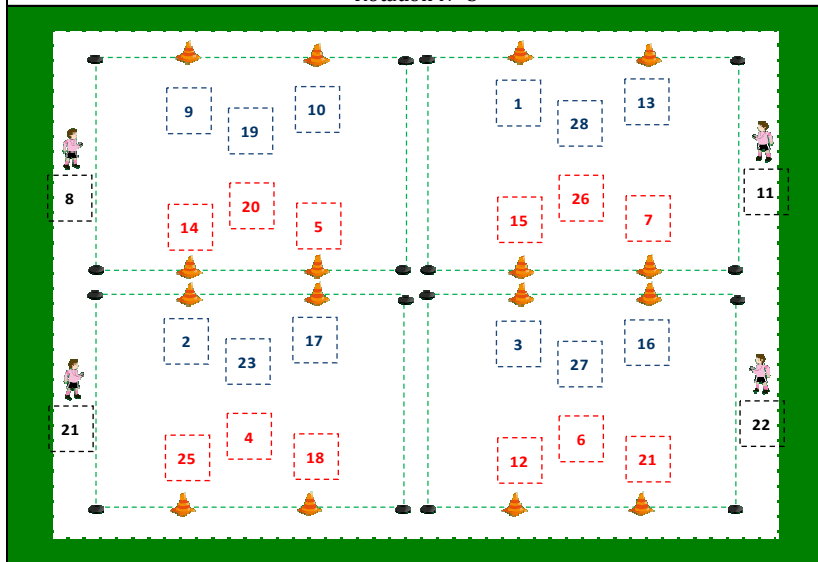
Rotation N° 1



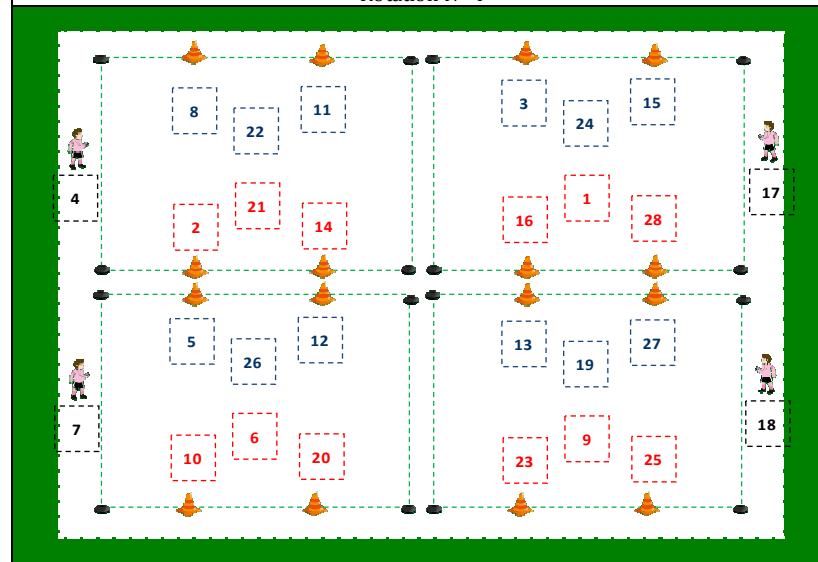
Rotation N° 2



Rotation N° 3



Rotation N° 4



[Sommaire](#)

Coups de Pouce	Coups d'Eclat
Le but marqué compte double	Tous vos joueurs doivent marquer
On peut marquer sur stop-ball en plus de la cage	2 joueurs jouent main dans la main
Vous pouvez entrer dans la zone interdite	Vous ne devez jouer qu'en une touche de balle (chaque joueur qui reçoit la balle ne peut la toucher qu'une fois)
Le but marqué compte triple	A chaque faute commise par votre équipe, vous écopez d'un pénalty
Ballon sorti : Vous en gardez le bénéfice sur la remise qui suit toute sortie	Vous êtes en infériorité numérique
Interdiction de nous attaquer dans notre camp	Vous jouez sans gardien
Joueur inattaquable avec impossibilité de marquer	Vous ne devez jouer qu'en deux touches de balle (chaque joueur qui reçoit la balle ne peut la toucher que 2 fois)

FICHE D'OBSERVATION POUR LE JEU MULTI – BUT - 4 CONTRE 4

Date :




Equipe observée :

jouant contre l'équipe :

Noms des observateurs :

-

-

Mon équipe a le ballon	Pertes de balle	Tir déclenché depuis la zone centrale	Tir déclenché depuis la zone interdite aux défenseurs	   But !
1 ^{er} ballon				
2 ^e ballon				
3 ^e ballon				
4 ^e ballon				
5 ^e ballon				
6 ^e ballon				
7 ^e ballon				
8 ^e ballon				
9 ^e ballon				
10 ^e ballon				
11 ^e ballon				
12 ^e ballon				
13 ^e ballon				
14 ^e ballon				
....				
Total				

RESSOURCES :

Le site du comité territorial USEP Rhône-Métropole de Lyon

<http://www.usep69.org>

Le site du district de Lyon et du Rhône de football :

<http://rhone.fff.fr>

Le site « L'EPS du premier degré dans le Rhône »

<http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/eps>

Equipe EPS Tarn – Les défis coopétitif - Pour une EPS au service de l'équité – Edition EPS 2011