



# CONNAISSANCE DES PRATIQUES

*séance cadre*

**Sport Adapté**

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Être capable de se situer dans l'espace de jeu et connaître ses partenaires
- Être capable de coopérer avec ses partenaires et d'effectuer un échauffement général

Déplacement ballon = 

Déplacement joueur = 

Déplacement joueur/ballon = 

## La mise en train

## Prise de repères dans l'espace

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

#### Espace

#### Effectif

Utiliser une zone de 30 X 20 m

L'ensemble des jeunes de l'IME  
Exemple : 10

#### Matériel



0 cône



10 coupelles



5'

2 ballons



2X5 chasubles



#### Critères de réussite

- je maîtrise et passe le ballon
- j'arrive à situer ma position sur le terrain par rapport aux autres en les nommant
- Je redemande par le mouvement
- Prendre plaisir

#### Consignes

1. Je passe de façon aléatoire avec ma couleur puis j'effectue : rotation de bras avant, arrière, pas chassés, talon fesse, montée de genou ...
2. Je passe en nommant mon coéquipier
3. J'effectue un une/deux pour passer à un troisième en me déplaçant

#### Le formateur observe

- Occuper l'espace et porter le ballon
- Voir les partenaires et les adversaires
- Donner le ballon et continuer à se déplacer
- Redemander par le déplacement

#### Variables

1. Mettre 2 ballons par couleurs si plus de 12 joueurs
2. Si bien réalisé, un bleu donne à un rouge et un rouge passe à un bleu
3. Éliminé un joueur adverse avec le une/deux

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Être capable de coopérer avec ses partenaires et de marquer le but
- Être capable de s'opposer pour récupérer

Déplacement ballon = 

Déplacement joueur = 

Déplacement joueur/ballon = 

## Entrée dans l'activité

## Jeu de découverte - évaluation

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

#### Espace

#### Effectif

Utiliser une zone de  
30 X 20 m  
Un but 6X2m et 2  
buts de 2m à l'opposé

L'ensemble  
des jeunes  
de l'IME  
Exemple : 10

#### Matériel



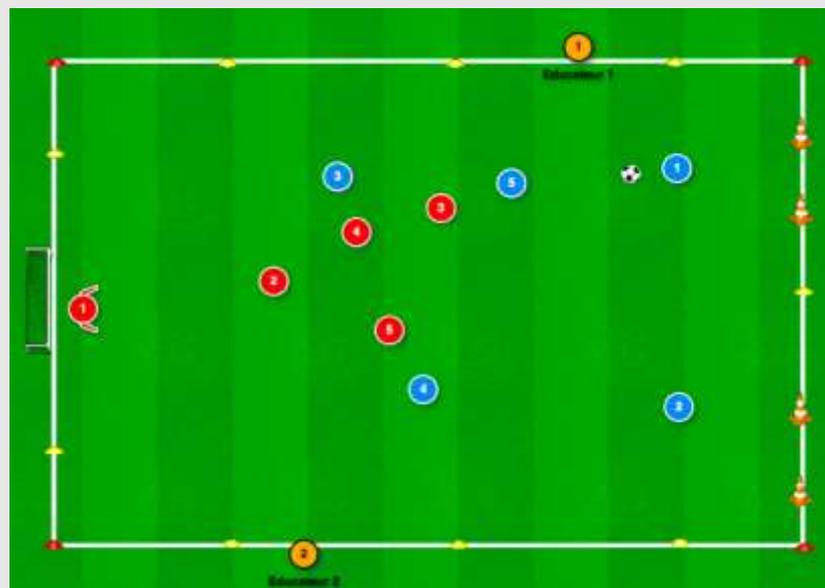
2 X 5'

4 cônes

14 coupelles

1 ballon

2x5 chasubles



#### Critères de réussite

- Conserver pour progresser
- Conduire, passer et éliminer les adversaires, marquer un but
- S'opposer et récupérer le ballon
- Prendre plaisir

#### Consignes

1. Jeu 5X5 avec 1 gardien d'un côté et 2 mini buts de l'autre.
2. Changer les équipes de côté à la mi-temps
3. S'organiser pour construire le jeu

#### Le formateur observe

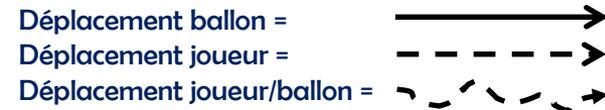
- Réguler avec les règles du football
- Animer et encourager
- Evaluer le potentiel de pratique des joueurs (fiche)
- ★ Identifier les réactions et comportements des pratiquants (fiche)

#### Variables

1. 6X5+1GB; mettre un joker offensif si nombre impair
2. Faire 2 terrain si plus de 16 joueurs
3. Mettre 2 buts si 2 gardiens

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Être capable de coopérer pour déséquilibrer l'adversaire
- Être capable de feinter et dribbler



## Situation d'apprentissage

## Combiner / finir

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

#### Espace

Utiliser une zone de 30 X 20 m  
Un but 6X2m et 2 buts de 2m à l'opposé

#### Effectif

L'ensemble des jeunes de l'IME  
Exemple : 10

#### Matériel par terrain



4 cônes



14 coupelles



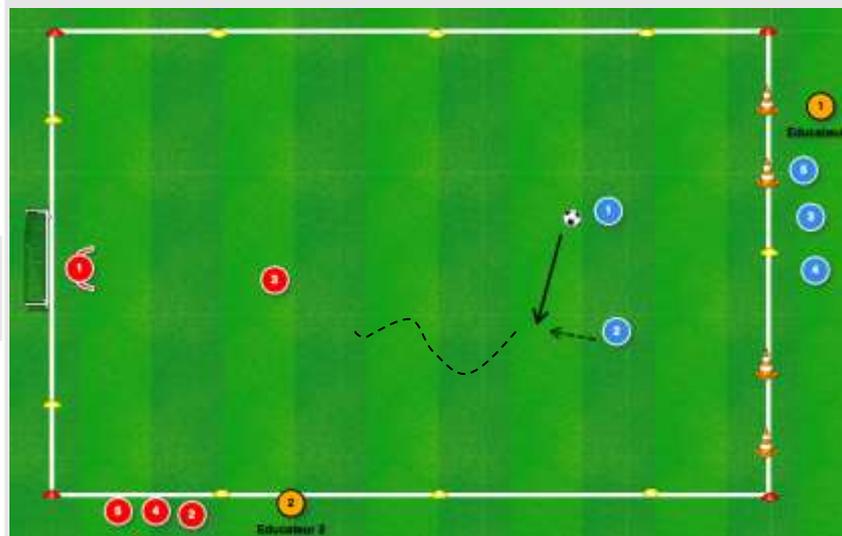
1 ballon



2x5 chasubles



2 X 8'



#### Critères de réussite

- En 2X1 éliminer un adversaire pour finir devant le but avec gardien et marquer
- Coordonner ses déplacements et coopérer
- Prendre plaisir

#### Consignes

1. En 2X1 accorder un aller/retour puis enchaîner
2. Combiner ses déplacements pour éliminer par la passe ou le dribble un défenseur puis un gardien
3. Utiliser dribble ou passe et tir
4. Le défenseur récupère et marque dans les 2 petits buts

#### Le formateur observe

- le porteur s'informe et propose une solution
  - L'éducateur questionne les offensifs et/ou le défenseur
- Noter les attitudes et les émotions suscitées.

#### Variables

1. Varier les départs des attaquants côtés droit et gauche
2. Varier le départ du ballon, par un attaquant ou l'éducateur qui lance un joueur.
3. Susciter des déplacements : courses croisées, dédoublement ...)
4. Changer les départs des défenseurs (Côtés

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Être capable de conduire le ballon et d'enchaîner une frappe avec un ballon en mouvement
- Être capable de marquer des buts

Déplacement ballon = 

Déplacement joueur = 

Déplacement joueur/ballon = 

## Exercice de finition

## Passe, conduite et tir

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

#### Espace

1/2 terrain. 2 buts.  
Scinder le groupe en 2.

#### Effectif

L'ensemble des jeunes de l'IME  
Exemple : 10



#### Critères de réussite

- Coordonner les déplacements
- Réussir à frapper en une touche
- Marquer
- Prendre plaisir

#### Matériel par 1/2 terrain



15'

6 Cônes 

12 coupelles 

8 ballons 

2 x 5 Chasuble 

#### Consignes

- A 2 joueurs je passe le ballon à mon partenaire qui conduit et me fait un centre que je reprends pour marquer
- Je vais au deuxième atelier
- L'éducateur envoie un ballon au frappeur si le centre n'est pas réussi

#### Le formateur observe

- La coordination des déplacements
- Les relations entre les joueurs
- L'attitude des gardiens selon leur réussite
- La réaction suite à un but

#### Variables

- Faire l'atelier dans l'autre sens
- Mettre 2 joueurs à la réception avec 2 départs différents
- Varié frappes : intérieur ou cou de pied

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Être capable de s'adapter avec un joueur en moins et s'organiser défensivement
- Être capable de s'organiser offensivement en utilisant l'espace

Déplacement ballon = 

Déplacement joueur = 

Déplacement joueur/ballon = 

## Jeu à thème

## S'adapter à l'infériorité numérique

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

#### Espace

#### Effectif

Utiliser un demi terrain

L'ensemble des jeunes de l'IME  
Exemple : 13

#### Matériel

- 0 Cône
- 12 coupelles
- 1 ballon
- 2 x 6 + 1 Chasubles



2 X 7'



#### Critères de réussite

- S'organiser offensivement en essayant d'établir une cohésion
- S'organiser défensivement en essayant de jouer en bloc
- Prendre plaisir à s'organiser

#### Consignes

1. 2 équipes s'opposent pour gagner le match
2. 1 joker joue avec l'équipe en possession
3. 1 temps mort par équipe défendant pour questions de l'éducateur

#### Le formateur observe

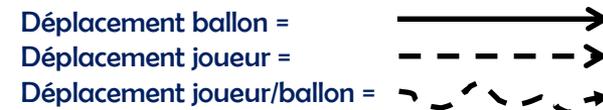
- Occuper l'espace offensivement
- Jouer en bloc défensivement
- L'adaptation des joueurs et leurs interrogations
- L'attitude des joueurs

#### Variables

1. Si peu de réussite utiliser 2 jokers
2. Si un seul gardien mettre l'équipe défendant devant le gardien

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Être capable de s'organiser défensivement
- Être capable de s'organiser offensivement en utilisant l'espace



## Le Match

## S'opposer pour gagner

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

#### Espace

#### Effectif

Utiliser un demi terrain

L'ensemble des jeunes de l'IME  
Exemple : 14

#### Matériel

- 0 Cône
- 12 coupelles
- 1 ballon
- 2 x 6 + 1 Chasubles



2 X 7'



#### Critères de réussite

- S'organiser offensivement en essayant d'établir une cohésion
- S'organiser défensivement en essayant de jouer en bloc
- Prendre plaisir

#### Consignes

1. 2 équipes s'opposent pour gagner le match
2. Respect de l'adversaire
3. 1 temps mort par équipe pour consignes

#### Le formateur observe

- Occuper l'espace offensivement
- Jouer en bloc défensivement
- L'attitude des joueurs
- Leurs émotions

#### Variables

1. Avec et sans hors jeu, selon le niveau de pratique
2. Mettre un challenge (matériel...)

## Compétences visées pour le joueur du sport adapté

- Ce que les joueurs ont retenus
- Étirements passifs

Déplacement ballon = 

Déplacement joueur = 

Déplacement joueur/ballon = 

## Le retour sur séance

## Retour au calme

### Organisation

### Schéma

### Réalisation

Espace		Effectif		Critères de réussite	
Utiliser un espace adapté		L'ensemble des jeunes de l'IME Exemple : 14		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ressortir des éléments constructifs de la séance</li> <li>• Retrouver le calme</li> <li>• L'écoute</li> <li>• La prise de plaisir</li> </ul>	
Matériel		 5'	<h3>Consignes</h3> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se mettre en groupe et s'étirer</li> <li>2. Poser des questions sur les étapes de la séance</li> </ol>		
Le formateur observe			Variables		

- Les leader sportif et/ou du groupe
- L'attitude des joueurs
- Leurs émotions

1. Demander aux joueurs de réexpliquer la séance
2. Demander à un joueur d'être le chef d'orchestre des étirements