



inspection académique
Aveyron
académie
Toulouse

Groupe départemental EPS

USEP
AVEYRON



LE FOOTBALL AU CYCLE 3

SOMMAIRE

	Pages
Du jeu collectif vers la pratique du football à l'Ecole.....	4 & 5
Construire un module d'apprentissage.....	6
Tableau récapitulatif du module d'apprentissage.....	7
Construire une séance.....	8
Situation pédagogique pour <i>entrer dans l'activité</i> : « Le chasseur de ballon ».	9
Situation pédagogique pour <i>entrer dans l'activité</i> : « Le ballon - château ».....	10
Situation pédagogique pour <i>entrer dans l'activité</i> : « Le ballon maîtrisé ».....	11
Situation pédagogique pour <i>entrer dans l'activité</i> : « Le ballon irlandais ».....	12
Situation pédagogique pour <i>voir où en est</i> : « Le joueur - but ».....	13
Situation pédagogique pour <i>voir où en est</i> : « Attaque - défense ».....	14
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Maîtriser sa motricité et sa coordination : « Parcours sans ballon ».....	15
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Maîtriser sa motricité et sa coordination : « Parcours avec ballon à la main »...	16
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Slalom 1 ».....	17
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Slalom 2 ».....	18
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Slalom 3 ».....	19
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Slalom 4 ».....	20
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « L'épervier ».....	21
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Je remplis ma maison.».....	22
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Contrôles/passes ».....	23
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Contrôles/passes en carré ».....	24

Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « L'horloge ».....	25
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Faire évoluer sa maîtrise du ballon : « Une - deux devant le but & Ballon - couloir ».....	26
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Coopérer pour attaquer et/ou défendre : « Duels en 1 contre 1 ».....	27
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Coopérer pour attaquer et/ou défendre: « Duels en 2 contre 1 ».....	28
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Coopérer pour attaquer et/ou défendre : « Jeu 4 contre 4 avec joker ».....	29
Situation pédagogique pour <i>progresser</i> Coopérer pour attaquer et/ou défendre : « Jeu 4 contre 4 avec joker en carré».....	30
L'arbitrage.....	31
Pour aborder l'arbitrage en classe.....	32
Règlement du football.....	33 / 34
La rencontre interclasse.....	35
Feuille de rencontre (poule de 3 équipes).....	36
Feuille de rencontre (poule de 4 équipes).....	37

DU JEU COLLECTIF VERS LA PRATIQUE DU FOOTBALL A L'ECOLE

En référence aux programmes EPS de l'école primaire :

Les jeux et sports collectifs sont des activités physiques et sportives dont la pratique va permettre de développer plus particulièrement certaines compétences de l'EPS.

Au niveau des compétences spécifiques, ils mettent les élèves en situation de «s'affronter collectivement », de « coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif ».

Au niveau des compétences transversales, ils vont notamment contribuer à « appliquer et construire des règles de vie collective ».

Essai de définition générale :

Pratiquer un jeu ou un sport collectif, c'est participer à une action collective pour :

- toucher, attraper un adversaire, s'emparer du ballon ;
- atteindre avec le ballon un ou des adversaire(s), une cible, une zone ;
- se mettre hors de portée de l'adversaire ou du ballon ;
- protéger un partenaire, un camp, une zone ou une cible.

Objectifs opérationnels :

Pour l'élève, il s'agira de :

- assumer des statuts différents (poursuivi-poursuivant, tireur-cible, attaquant-défenseur) et passer rapidement de l'un à l'autre (en fonction de la possession ou non du ballon dans les jeux et sports avec ballon) ;
- recevoir, conduire, transmettre une balle ou un ballon ;
- faire progresser collectivement un ballon vers une cible ou une zone ou le conserver malgré un ou plusieurs adversaires ;
- défendre une cible ou une zone ;
- récupérer le ballon pour (re)devenir attaquant ;
- exercer les rôles d'arbitre, d'organisateur et d'observateur-évaluateur.

Démarche pédagogique :

- La pratique d'autres types de jeux collectifs (poursuite-attrape, tir-esquive) au cours du cycle et/ou des cycles antérieurs est un préalable indispensable à la pratique de sports collectifs, pratiques sportives, sociales et culturelles de référence, par l'enfant.

- Avant d'aborder les sports collectifs, il est bon de faire pratiquer des jeux collectifs de marquage-démarquage moins complexes et moins codifiés tels que « le ballon maîtrisé », « la passe à 10 », « le ballon-capitaine », « épervier(s)-déménageurs » avec ballon(s) ou « le ballon irlandais ».
- La pratique parallèle ou programmée (au cours de l'année scolaire ou du cycle) de plusieurs sports collectifs favorise l'acquisition des objectifs visés et l'adaptation à des contextes différents d'opposition-coopération collective.

Dimension sociale :

La pratique des sports collectifs à l'Ecole est une occasion particulièrement propice à la compréhension, à l'application et à la construction de règles et au développement d'une citoyenneté sportive. Il est donc incontournable d'amener l'élève à se distancier par rapport au jeu qu'il pratique ou qu'il observe en arbitrant, en évaluant un ou des pairs et en contribuant à organiser et à mettre en place l'activité.

Les différents types de jeux collectifs :

On peut classer les jeux et sports collectifs en trois catégories :

- jeux de poursuite et d'attrape,
- jeux de tir et d'esquive avec ballon
- jeux de marquage-démarquage.

Spécificité du football :

Dans le cadre de la classification ci-dessus, on peut définir le football comme un sport collectif d'opposition directe ayant pour objectif d'atteindre une cible (le but) avec un ballon conduit au pied.

La maîtrise du ballon avec le pied est le problème spécifique posé par ce sport collectif dans le cadre d'une pratique à l'Ecole. Les vécus et les savoir-faire différents des élèves par rapport à cette activité (en raison d'une pratique dans un cadre fédéral, par exemple) vont s'ajouter à cette difficulté et vont conduire l'enseignant à organiser des ateliers adaptés aux différents niveaux de pratique.

CONSTRUIRE UN MODULE D'APPRENTISSAGE

Cela consiste à mettre en œuvre des situations qui permettent à l'élève :

1. D'entrer dans l'activité (une à deux séances) :

Voir situations pédagogiques de la page 8 à la page 13

Ce sont **des situations ludiques** qui l'amènent à établir un premier contact avec l'activité physique et sportive. Elles sont donc simples, ludiques et elles placent les enfants en situation de réussite tout en mettant en avant l'essence et les enjeux de l'activité (pour le football, conduire le ballon avec le pied, par exemple).

2. De voir où il en est (au début et à différents moments du module d'apprentissage) :

Voir situations pédagogiques de la page 14 à la page 15

C'est **une situation de référence** lors de laquelle il mesure, en observant ses pairs, les apprentissages à réaliser et les progrès effectués.

Elle sera donc utilisée en début, tout au long et en fin de module d'apprentissage afin de permettre à l'élève et à l'enseignant d'évaluer les acquisitions réalisées et de déterminer les objectifs de certains ateliers ou de certaines séances.

3. De progresser (au cours d'une dizaine de séances) :

Voir situations pédagogiques de la page 16 à la page 31

Ce sont **des situations d'apprentissage** proprement dit qui visent à développer ses capacités par rapport à des objectifs déterminés lors de l'analyse d'une situation de référence.

4. De réinvestir (au cours de rencontres) :

Voir éléments pour organiser une rencontre en fin de document (de la page 32 à la page 38)

Il est intéressant qu'un tel module d'apprentissage aboutisse à une **situation de réinvestissement** du type rencontre inter-écoles ou inter-classes lors de laquelle l'élève doit s'adapter à de nouveaux partenaires, adversaires et à un nouveau contexte de jeu qu'il contribuera à mettre en place en participant à l'organisation (des terrains, du matériel, des équipes, etc.), à l'arbitrage des matches ou à la gestion des ateliers.

TABLEAU RECAPITULATIF DU MODULE D'APPRENTISSAGE

Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est	Pour progresser	Pour voir où on en est
<p>Le chasseur de ballon p. 9 & 10</p> <p>Le ballon - château p. 11</p> <p>Le ballon maîtrisé p. 12 & 13</p> <p>Le ballon irlandais p. 14</p>	<p>Le joueur - but p. 15</p> <p>Attaque - défense p. 16</p>	<p>Maîtriser sa motricité et sa coordination :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours sans ballon p. 17 • Parcours avec ballon à la main p. 18 <p>Faire évoluer sa maîtrise du ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Slalom 1 p. 19 • Slalom 2 p. 20 • Slalom 3 p. 21 • Slalom 4 p. 22 • L'épervier p. 23 • Je remplis ma maison p. 24 • Contrôles/passes p. 25 • Contrôles/passes en carré p. 26 • L'horloge p. 27 • 1-2 devant le but et ballon couloir p. 28 <p>Coopérer pour attaquer et/ou défendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duels en 1 contre 1 p. 29 • Duels en 2 contre 1 p. 30 • Jeu 4 contre 4 avec joker p. 31 • Jeu 4 contre 4 avec joker en carré p. 32 	<p>Rencontre interclasse p. 33 à 37</p> <p>Passer dans les différents rôles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - organisateur, - joueur, - arbitre, - arbitre - assistant, - secrétaire

CONSTRUIRE UNE SEANCE

1. Mise en train :

Il s'agit de replacer l'élève dans la pratique du football de manière ludique et progressive.

Pour cela on peut mettre en place :

- des situations d'entrée dans l'activité (voir fiches pédagogiques pages ...),
- des situations de manipulation de balle (1 ballon par élève ou 1 ballon pour deux ou trois élèves),
- des situations de coordination (voir fiches pédagogiques pages ...).

Cette phase dure de 5 à 10 minutes en proportion de la durée totale de la séance.

2. Situations d'apprentissage :

L'analyse des pratiques des élèves lors de la mise en œuvre de la situation de référence ou de situations de jeu collectif fait apparaître des besoins en terme d'apprentissage auquel on va essayer là d'apporter une réponse.

Des ateliers sont mis en place pour :

- mieux maîtriser sa motricité et sa coordination (voir fiches pédagogiques pages ...) ;
- faire évoluer sa maîtrise du ballon (voir fiches pédagogiques pages ...) ;
- apprendre à coopérer pour attaquer et/ou défendre (voir fiches pédagogiques pages ...) ;
- jouer ballon au pied (voir fiches pédagogiques pages ...).

3. Jeu collectif :

C'est une phase essentielle qui permet de terminer la séance de manière ludique. Mais, elle permet aussi de réinvestir ce qui a été travaillé dans les situations d'apprentissage.

Ce peut être aussi l'occasion de s'évaluer (voir fiches d'évaluation pages ...) en mettant en place la situation de référence (voir fiches pédagogiques pages ...).

4. Fin de séance :

Deux activités sont possibles :

- Faire le point collectivement sur les évolutions des pratiques en s'appuyant sur la situation de jeu qui vient d'être vécue et, éventuellement, déterminer les thèmes et contenus des ateliers de la prochaine séance ;
- Ramasser et ranger le matériel.

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour ENTRER DANS L'ACTIVITE

Le chasseur de ballon

But	<ul style="list-style-type: none"> • Pour les élèves en possession du ballon : en conserver la maîtrise en n'utilisant pour cela que le(s) pied(s) • Pour le « chasseur » : entrer en possession du ballon ou l'envoyer hors des limites du terrain
Conditions d'exécution	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain de 15 x 15 m • Un ballon et des chasubles • Un « chasseur » de ballon (vêtu d'une chasuble) contre 5 adversaires • Un chronomètre • Durée de jeu : 1minute par manche (changer de « chasseur » à chaque manche)
Consignes	<ul style="list-style-type: none"> • Au « chasseur » : <ul style="list-style-type: none"> - Pour marquer 1 point, il doit toucher, contrôler ou envoyer hors des limites du terrain le ballon sans entrer en contact avec ses adversaires. - Lorsqu'il intercepte le ballon au cours de la manche, il marque 1 point et le redonne à ses adversaires. • Aux porteurs du ballon : ils doivent conserver la maîtrise du ballon pendant 1 minute dans les limites du terrain en se faisant des passes. • A tous : <ul style="list-style-type: none"> - On ne doit pas se déplacer balle au pied. - On ne peut pas garder le ballon plus de 5 à 6 secondes.
Critères de réussite	Nombre d'interceptions pendant la minute de jeu
Variantes	<ul style="list-style-type: none"> • Augmenter le nombre de « chasseurs » pour compliquer la tâche des possesseurs du ballon • Varier les limites du terrain (en le réduisant la maîtrise du ballon devra être plus précise) • Augmenter le nombre de ballons • Une interception maîtrisée du ballon rapporte 2 points au « chasseur ».

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour ENTRER DANS L'ACTIVITE

Le ballon-château

But	<ul style="list-style-type: none">• Pour les « assaillants » : toucher une cible (« le château ») avec le ballon frappé au pied malgré l'opposition d'un ou de plusieurs « gardiens »• Pour le(s) « gardien(s) » : se placer entre la cible et le tireur pour protéger « le château » sans les bras
Conditions d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Terrain : 2 cercles concentriques :• un cercle de 2m de diamètre dans lequel se trouve le « château » à l'intérieur d'...• un cercle de 10m de diamètre• Un ballon et un carton (le « château »)• Un « gardien » protège le « château » des tirs des 8 « assaillants »• Un chronomètre• Durée de jeu : 1minute par manche (changer de « gardien » à chaque manche)
Consignes	<ul style="list-style-type: none">• Au « gardien » : empêcher le ballon de toucher le « château » sans pénétrer dans le petit cercle• Aux « assaillants » : toucher le « château » avec le ballon frappé avec le pied sans pénétrer dans le grand cercle et sans se déplacer balle au pied
Critères de réussite	<ul style="list-style-type: none">• Pour le « gardien » : nombre d'interceptions par le « gardien » pendant la minute de jeu• Pour les « assaillants » : nombre de ballons ayant touché le « château »
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Augmenter le nombre de « gardiens » pour compliquer la tâche des tireurs• Varier la dimension des cercles• Augmenter le nombre de ballons• Une interception maîtrisée (contrôle) du ballon rapporte 2 points au « gardien ».

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour ENTRER DANS L'ACTIVITE

Le ballon maîtrisé

But	Orienter le jeu pour : <ul style="list-style-type: none">• envoyer avec le pied le ballon dans une zone-cible• défendre une zone-cible en se plaçant entre elle et le tireur et en contrôlant le ballon à la main ou au pied
Conditions d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Terrain (plus large que long) : 12 (2 camps de 6m) x 20 m• Un ballon et 6 plots• 2 équipes de 6 joueurs• Durée de jeu : 2 minutes par match
Consignes	<ul style="list-style-type: none">• Envoyer le ballon en le frappant au pied au-delà de la ligne de fond du camp adverse après rebond au sol ou en le faisant rouler• On peut arrêter le ballon provenant du camp adverse à la main ou au pied.• On ne peut pas sortir de son camp.• Seul le déplacement balle au pied est autorisé.• Les joueurs d'une même équipe peuvent se passer le ballon (au pied).• Le ballon sorti du terrain est remis en jeu au pied à l'endroit de la sortie.
Critères de réussite	Nombre de ballons franchissant les lignes de fond
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Déséquilibrer les équipes au profit des attaquants en figeant les rôles et en jouant uniquement en attaque-défense dans un seul sens• Varier les dimensions du terrain• Augmenter le nombre de ballons• Tirer un cordon à 1 m du sol à mi-terrain pour imposer le passage du ballon au-dessous

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour ENTRER DANS L'ACTIVITE

Le ballon irlandais

But	Orienter le jeu pour : <ul style="list-style-type: none">• envoyer le ballon avec le pied dans le but en coopérant avec des partenaires• défendre but en se plaçant entre lui et le tireur et en contrôlant le ballon à la main ou au pied
Conditions d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Terrain : 12 x 20 m (type basket ou hand) avec buts matérialisés• Un ballon, 10 plots et 5 chasubles• 2 équipes de 5 joueurs (pas de gardien de but)• Durée de jeu : 4 à 5 minutes par match
Consignes	<ul style="list-style-type: none">• Les joueurs doivent se passer le ballon ou tirer au pied.• On peut arrêter le ballon à la main ou au pied.• Tout déplacement balle au pied est interdit.• Tout contact entre joueur est interdit.• Le ballon sorti du terrain est remis en jeu au pied à l'endroit de la sortie.• L'engagement s'effectue au centre du terrain.
Critères de réussite	Nombre de buts
Variantes	<ul style="list-style-type: none">• Déséquilibrer les équipes au profit des attaquants en figeant les rôles et en jouant uniquement en attaque-défense dans un seul sens• Varier les dimensions du terrain• Augmenter le nombre de ballons

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour VOIR OU EN EST

Le joueur-but

But	Amener au pied et collectivement le ballon vers une zone malgré l'opposition d'une équipe de défenseurs
Conditions d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Terrain : 10 x 20 m avec zone en fond de terrain• Un ballon, 8 plots et 5 chasubles• 2 équipes de 5 joueurs :<ul style="list-style-type: none">- 4 joueurs de champ par équipe- 1 joueur-but par équipe situé dans la zone au fond du terrain derrière le camp de l'équipe adverse• Durée de jeu : 4 à 5 minutes
Consignes	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe en possession du ballon essaie de transmettre le ballon à son joueur-but qui peut se déplacer dans toute la zone qui fait la largeur du terrain.• Le joueur-but doit recevoir et contrôler le ballon avec le pied. Si le ballon lui parvient mais qu'il ne peut pas le contrôler et qu'il sort sur les côtés ou en fond de la zone, il est rendu à l'équipe qui défendait qui le remet en jeu par une passe depuis le fond de son camp.• Le ballon sorti du terrain est remis en jeu au pied, s'il est sorti en fond de terrain, ou à la main, s'il est sorti sur les côtés (touche), à l'endroit de la sortie par l'équipe qui ne l'a pas envoyé hors du terrain.• L'engagement s'effectue en fond de camp par une passe.• Lors de la (re)mise en jeu, les joueurs de l'équipe qui va défendre doivent se placer, au moins, à 3 m du ballon en direction de leur camp.
Critères de réussite	Nombre de ballons reçus et contrôlés par le joueur-but
Variante	<ul style="list-style-type: none">• Le jeu peut être organisé dans la configuration de celle des « déménageurs de ballons ». Les 2 équipes gardent leur statut (attaquants-déménageurs, défenseurs-éperviers) tout au long de la partie.• Une équipe essaie de transmettre, avec le pied, un maximum de ballons à son joueur-but situé dans une zone en bout de terrain.• L'équipe qui défend peut être en infériorité numérique (1, 2 ou 3 défenseurs contre 4 attaquants).

SITUATION PEDAGOGIQUE Pour VOIR OU EN EST

Attaque-défense

But	Amener avec le pied et collectivement le ballon vers le but malgré l'opposition d'une équipe de défenseurs
Conditions d'exécution	<ul style="list-style-type: none">• Terrain : 10 x 15 m avec buts matérialisés• Un ballon, 6 plots et 3 chasubles• 2 équipes de 3 joueurs• Durée de jeu : 4 à 5 minutes
Consignes	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe en possession du ballon essaie de marquer le but.• L'équipe qui n'a pas (lors de la remise en jeu) ou qui a perdu le ballon (en cours de jeu) défend avec 2 défenseurs et 1 gardien de but*.• Lorsque l'équipe qui défend (re)prend le ballon, elle devient équipe attaquante et son gardien de but (re)devient joueur de champ.• Le ballon sorti du terrain est remis en jeu au pied, s'il est sorti en fond de terrain, ou à la main, s'il est sorti sur les côtés (touche), à l'endroit de la sortie par l'équipe qui ne l'a pas envoyé hors du terrain.• L'engagement s'effectue par un passe devant son but.• Lors de la (re)mise en jeu, les joueurs de l'équipe qui va défendre doivent se placer, au moins, à 3 m du ballon en direction de leur camp.
Critères de réussite	Nombre de buts
Variante	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe qui n'a pas (lors de la remise en jeu) ou qui a perdu le ballon (en cours de jeu) défend avec 1 défenseur, 1 gardien de but et 1 remplaçant*.• Lorsque l'équipe qui défend (re)prend le ballon, elle devient équipe attaquante et son gardien de but et son remplaçant deviennent joueurs de champ.

** Les rôles de gardien de but et de remplaçant sont assumés par des élèves désignés au sein de l'équipe ou alternativement par tous les membres de l'équipe dans le cadre d'une rotation convenue préalablement.*

SITUATION PEDAGOGIQUE

Pour *PROGRESSER*

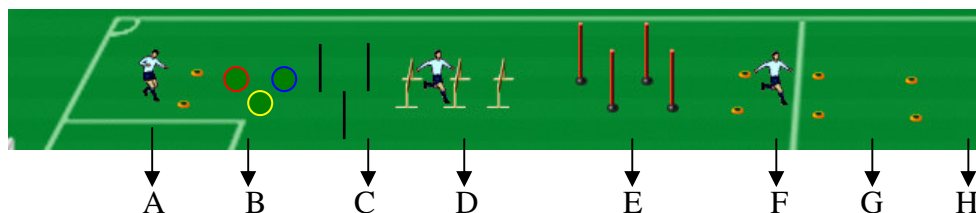
Maîtriser sa motricité et sa coordination

Parcours sans ballon

Objectifs : améliorer sa motricité et sa coordination

Conditions d'exécution : voir schéma

- Travail sous forme de relais
- 2 parcours en parallèle



Consignes :

- A) Départ
- B) Un appui dans chaque cerceau
- C) Pas chassés entre les lattes
- D) Franchissement des haies
- E) Passage dans la forêt de piquets
- F) Cloche pied
- G) Course libre
- H) Arrivée

Variante :

- A) Départ
- B) Cerceau rouge et bleu pied gauche, jaune pied droit
- C) Pas brésilien
- D) Franchissement des haies à pieds joints
- E) Pas chassés entre les piquets
- F) 3 cloches-pieds droit, 3 cloches-pieds gauche
- G) Roulade avant
- H) Arrivée

Critère de réussite : effectuer le parcours sans toucher le matériel et en respectant les consignes

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Maîtriser sa motricité et sa coordination

Parcours avec ballon à la main

Objectifs :

- améliorer vitesse et vivacité
- développer coordination et motricité
- favoriser la coopération entre les différents joueurs de chaque équipe
- améliorer équilibre et prise d'information en maintenant son regard devant soi

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes : idem situation pédagogique « Parcours sans ballon » en tenant le ballon bras tendus au-dessus de la tête

Variante : tenir le ballon bras tendus devant soi

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Slalom 1

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Apprendre à le conduire avec les différentes parties des pieds (droit, gauche, inter, exter, semelle, coup de pied)

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes : slalomer entre les plots en conduisant le ballon avec le(s) pied(s)

Critères de réussite :

- Arriver à utiliser les deux pieds à bon escient
- Maintenir le ballon prêt de soi de manière à pouvoir en garder la maîtrise.

Variante : alterner pied droit/ pied gauche

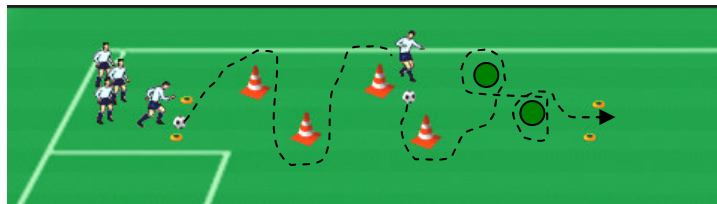
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Slalom 2

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Apprendre à le conduire avec les différentes parties des pieds (droit, gauche, inter, exter, semelle, coup de pied)

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes : slalomer entre les plots en conduisant le ballon avec le(s) pied(s)

Variantes :

- Dans la partie « plots » : alternance pied droit/pied gauche
- Dans la partie « cerceaux » : tour complet libre puis pied droit/pied gauche

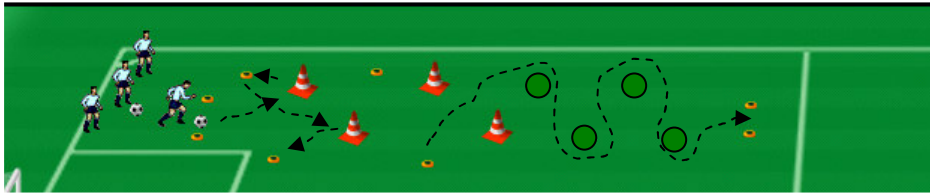
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Slalom 3

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Apprendre à le conduire avec les différentes parties des pieds (droit, gauche, inter, exter, semelle, coup de pied)

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes :

- Conduire du ballon jusqu'au plots puis arrêt du ballon avec la semelle
- Reculer vers les soucoupes en conduisant le ballon avec la semelle
- Contourner les cerceaux pied droit et gauche

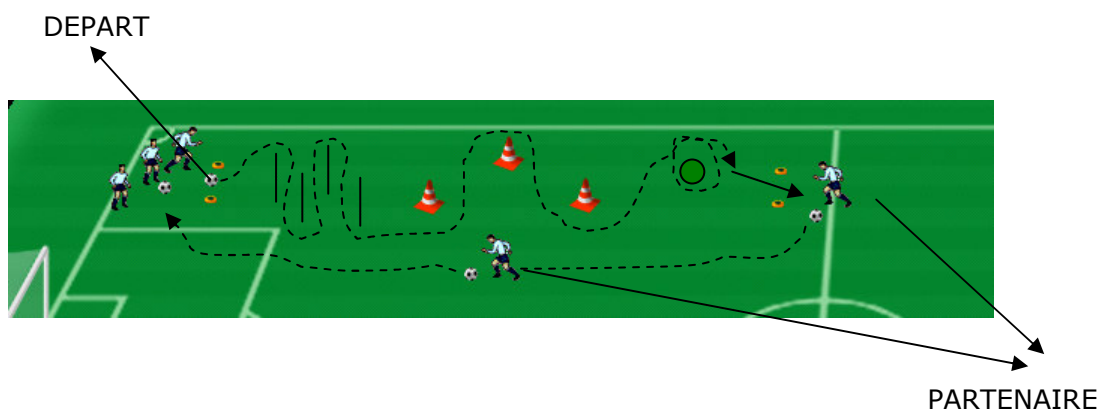
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Slalom 4

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Apprendre à le conduire avec les différentes parties des pieds (droit, gauche, inter, exter, semelle, coup de pied)

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes :

- Conduire le ballon en pas chassés entre les lattes (ballon dans l'axe du corps entre les pieds)
- Passer le ballon au partenaire
- Slalomer entre les plots en alternant pied droit et pied gauche
- Contourner complètement les cerceaux
- Passer au partenaire à la sortie du cerceau
- Le partenaire conduit le ballon librement pour revenir au point de départ.
- Le joueur qui vient d'effectuer le parcours prend la place du partenaire.

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

L'épervier

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Apprendre à le conduire avec les différentes parties des pieds (droit, gauche, inter, exter, semelle, coup de pied)

Conditions d'exécution : voir schéma



Zone A

Zone B

Zone C

Consignes :

- Passer de la zone A à la zone C sans se faire toucher par « l'épervier » (joueur en noir) situé dans la zone B
- Les joueurs interceptés deviennent « éperviers » dans la Zone B et forment une chaîne en se tenant la main.

Variante : les joueurs conduisent le ballon avec le pied, « l'épervier » essaie de sortir les ballons de l'aire de jeu.

Critère de réussite : traverser la zone B 3 fois sur 5 sans se faire toucher

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Je remplis ma maison.

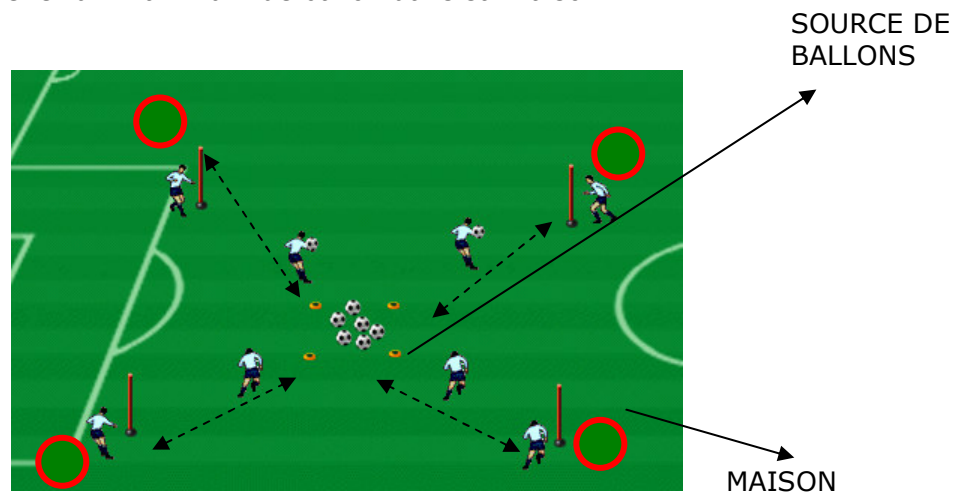
Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Apprendre à le conduire avec les différentes parties des pieds (droit, gauche, inter, exter, semelle, coup de pied)

Conditions d'exécution : voir schéma

- Au départ, tous les ballons sont à la source de ballon au centre du jeu.
- Les joueurs sont par équipe de 2 ou plus.

Consignes : ramener un maximum de ballon dans sa maison



Variantes :

- Le ballon ramené doit être bloqué dans sa maison avec la semelle (pied droit ou gauche).
- Mettre des obstacles (plots, cerceaux...) à contourner en conduite de balle entre la source des ballons et chaque maison

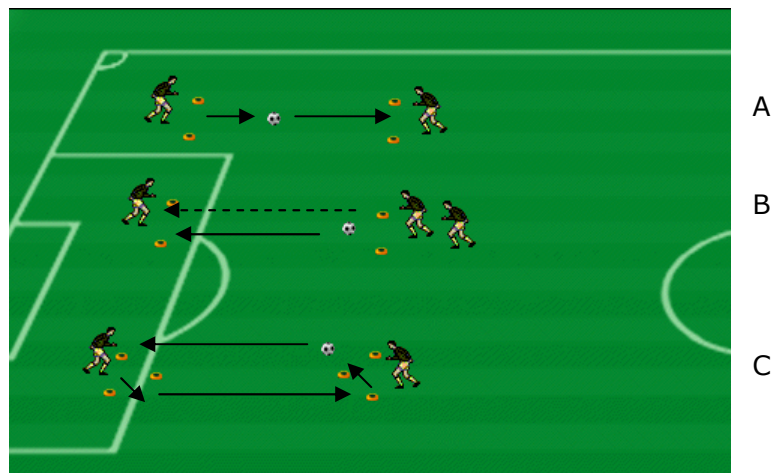
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Contrôles/passes 1

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Contrôler et passer correctement le ballon des deux pieds

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes :

- A : les joueurs contrôlent et se passent le ballon par deux entre les soucoupes.
- B : les joueurs contrôlent, effectuent une passe et suivent la trajectoire du ballon (« jeu en passes et suit »).
- C : les joueurs font un contrôle orienté pour contourner le plot axial avant d'effectuer une passe à un partenaire situé en face.

Variante :

- Contrôler d'un pied et passer de l'autre
- Réduire l'écartement des soucoupes situées aux extrémités.

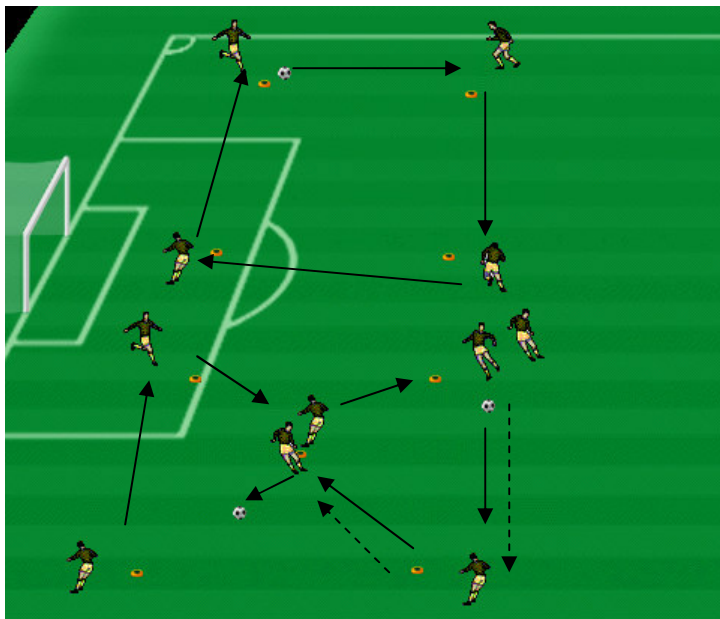
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

Contrôles/passes en carré

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Contrôler et passer correctement le ballon des deux pieds

Conditions d'exécution : voir schéma



A

Consignes : les joueurs doivent se faire des passes derrière les soucoupes.

Variante : jouer en « passes et suit » en rajoutant un joueur

B

Consignes : jouer en « passes et suit » avec deux joueurs dans l'axe

Variante : faire partir deux ballons en même temps aux deux extrémités

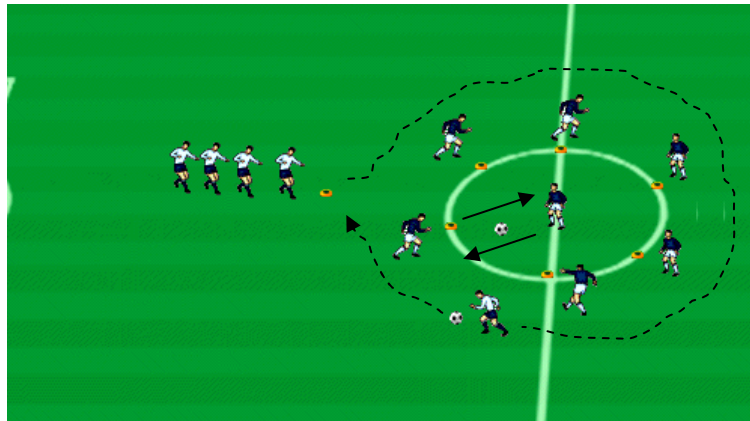
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

L'horloge

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Contrôler et passer correctement le ballon des deux pieds

Conditions d'exécution : voir schéma



Consignes :

- Pour les bleus clairs : contourner chacun à son tour les bleus foncés en conduite de balle
- Pour les bleus foncés : se faire des passes entre l'axe (joueur au centre) et l'extérieur dans un ordre défini

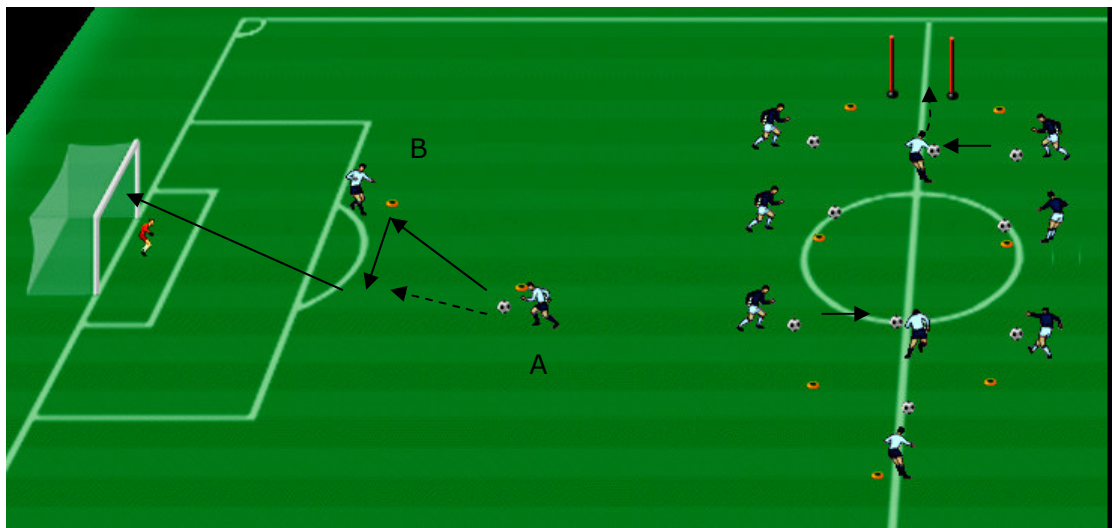
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Faire évoluer sa maîtrise du ballon

« Une/deux » devant le but & Ballon couloir

Objectifs :

- Améliorer la maîtrise du ballon
- Contrôler et passer correctement le ballon des deux pieds

Conditions d'exécution : voir schéma



« Une-deux » devant le but

Ballon-couloir

Consignes :

- « Une / deux » devant le but : A passe à B qui lui remet et A tire au but.
- Ballon-couloir : les bleus clairs essaient de franchir le couloir sans se faire toucher par les ballons frappés au pied par les bleus foncés.
S'ils réussissent, ils finissent leur action par un tir entre les piquets.
S'ils sont touchés par un ballon, ils reviennent en fin de colonne.

Critères de réussites :

- « Une / deux » devant le but : enchaîner les deux passes et cadrer trois tirs sur cinq
- Ballon-couloir : tirer entre les piquets au moins trois fois sur cinq pour ceux qui traversent, toucher au moins une fois un joueur dans la partie des défenseurs

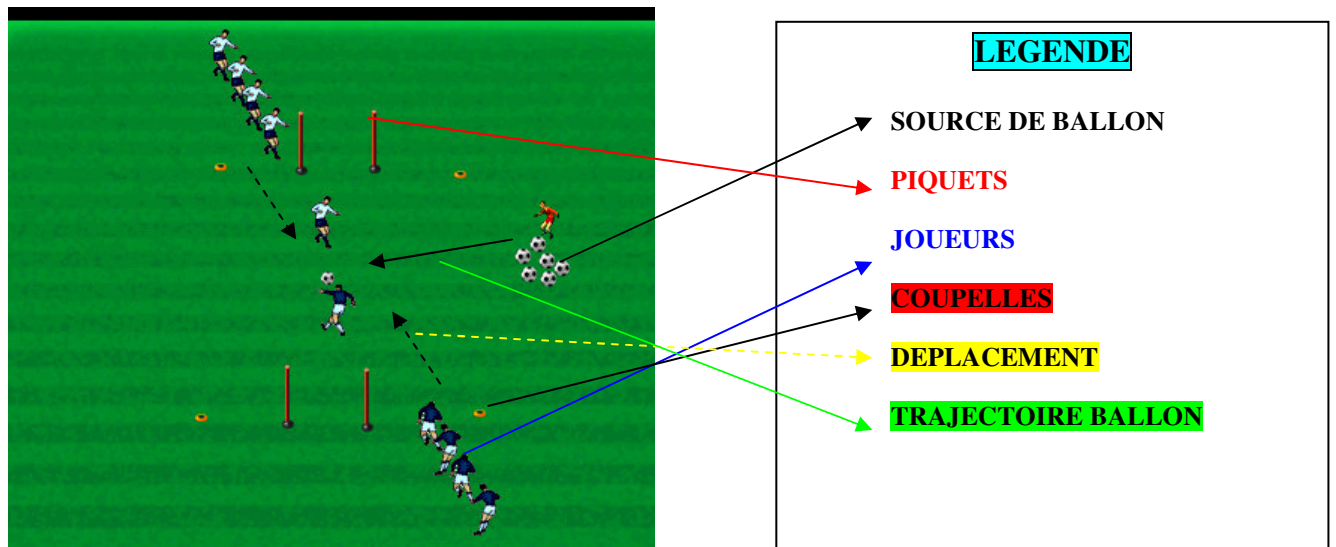
SITUATION PEDAGOGIQUE Pour **PROGRESSER** Coopérer pour attaquer et/ou défendre

Duels en 1 contre 1 (avec ou sans gardien)

Objectif : prendre conscience des rôles d'attaquant et de défenseur

Conditions d'exécution : voir schéma (duels en 1 contre 1)

Possibilité de mettre plusieurs situations en parallèle.



Consignes :

- Le maître envoie un ballon.
- Le premier joueur de chaque file doit aller marquer dans le but adverse malgré l'opposition d'un adversaire.

Critères de réussite : réussir à marquer au moins au moins deux fois sur cinq

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Coopérer pour attaquer et/ou défendre

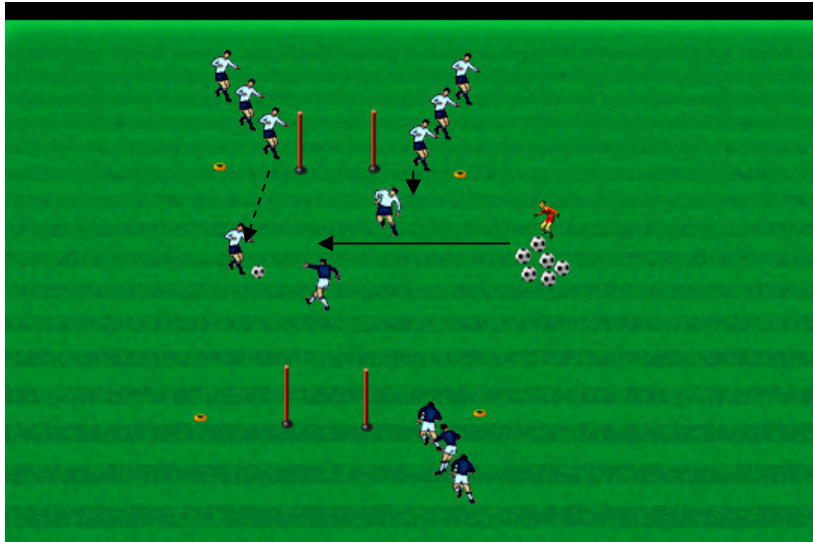
Duels en 2 contre 1 (avec ou sans gardien)

Objectifs :

- Apprendre et utiliser les notions de marquage et de démarquage
- Jouer ensemble pour attaquer et défendre

Conditions d'exécution : voir schéma (duels : 2 attaquants contre 1 défenseur)

Possibilité de mettre plusieurs situations en parallèle.



Consignes :

- Le maître envoie le ballon aux attaquants qui doivent aller marquer dans le but adverse.
- Les 2 attaquants doivent toucher le ballon avant de marquer.

Variantes :

- Possibilité pour le défenseur d'aller marquer s'il récupère le ballon
- Duels en 3 contre 1 : mêmes exigences qu'à l'exercice ci-dessus (adapter l'aire de jeu à la situation)

Critères de réussite :

- Réussir à marquer quatre fois sur cinq
- En 3 contre 1 : pour les attaquants, marquer à chaque passage

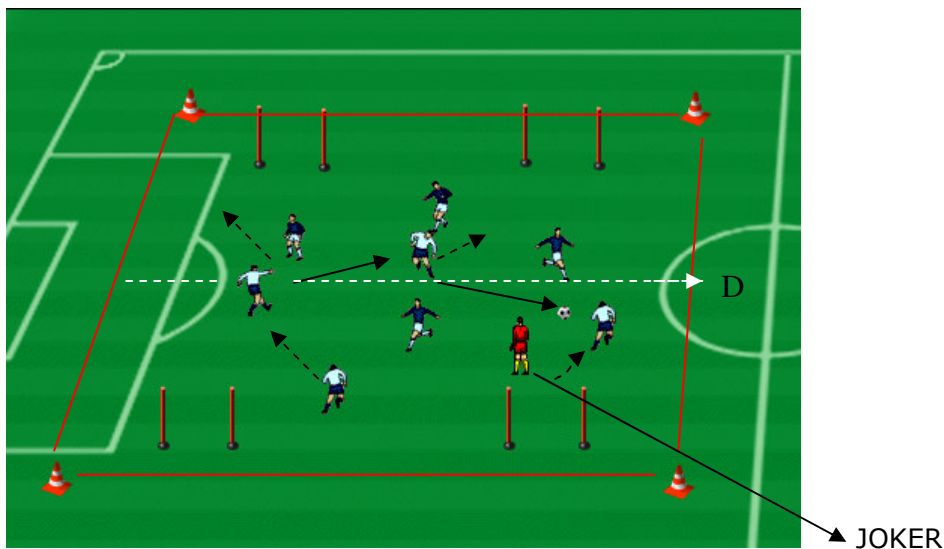
SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Coopérer pour attaquer et/ou défendre

Jeu en 4 contre 4 + un joker

Objectifs : conserver collectivement le ballon et le faire progresser vers une cible

Conditions d'exécution : voir schéma

- aire de jeu carrée
- Le « joker » (joueur rouge) évolue toujours avec l'équipe en possession du ballon.



Consignes : l'équipe en possession du ballon doit lui faire franchir l'une des 4 portes délimitées par les piquets.

Variantes :

- Mettre un sens d'attaque pour chaque équipe (2 buts à attaquer pour chaque équipe).
- Idem mais les buts sont validés lorsque le ballon franchit une des 2 portes et est récupéré par un partenaire derrière celle-ci.
- On partage l'aire de jeu en 2 parties égales à l'aide de soucoupes (voir pointillés blancs). Pour valider le but, tous les joueurs de l'équipe doivent être dans la zone offensive.

SITUATION PEDAGOGIQUE
Pour PROGRESSER
Coopérer pour attaquer et/ou défendre

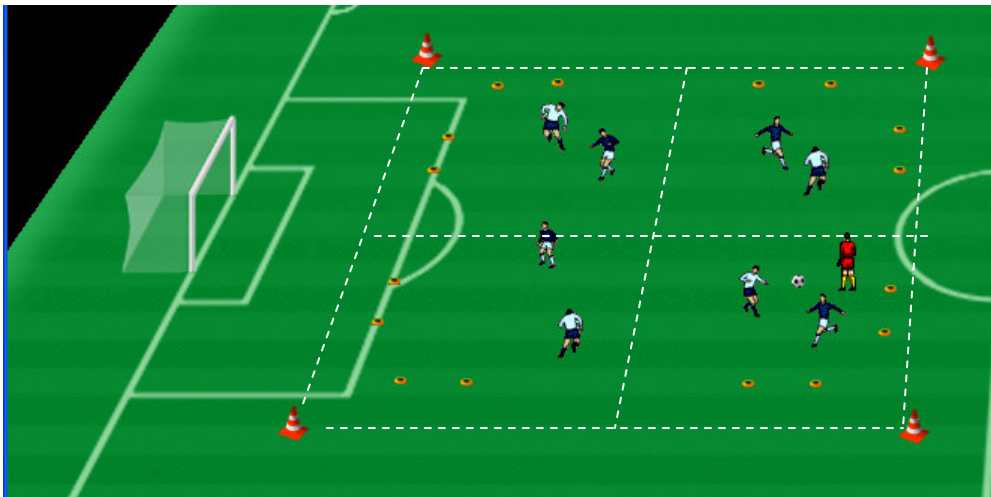
Jeu en 4 contre 4 + un joker en carré

Objectifs :

- Affronter un adversaire en situation de duel
- Consolider les notions de marquage/démarquage
- Prendre de l'information rapidement et jouer en conséquence

Conditions d'exécution : voir schéma

- Un joueur de chaque équipe dans chaque zone.
- Le joker (joueur en rouge) est libre de se déplacer dans toute l'aire de jeu.



Consignes :

Dans chaque zone, le joueur en possession du ballon :

- peut marquer soit :
 - en 1 contre 1,
 - en 2 contre 1 avec le joker ;
- peut passer à un partenaire d'une autre zone.

Variante : possibilité de passer de 2 à 1 but dans chaque zone de jeu

L'ARBITRAGE

Pour débiter...

L'enseignant pourra organiser un débat autour de la question « Pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ? » (voir page suivante).

On peut, selon le niveau de pratique, construire une situation de jeu à partir de 4 ou 5 règles minimales.

Ce que doit faire l'élève-arbitre :

1. avant tout, connaître les règles du football (voir page...)
2. avant de donner le coup d'envoi, vérifier que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, arbitres assistants...)
3. se déplacer en suivant toutes les actions de jeu
4. siffler immédiatement et nettement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise
5. annoncer la nature de la faute, dire qui l'a commise
 - On veillera à ce que l'élève-arbitre siffle et annonce toutes les remises en jeu correctement.
 - On sanctionnera systématiquement la faute volontaire (ex : prendre la balle à la main).
 - On ne sanctionnera pas une faute due à la maladresse d'un joueur (ex : le joueur se protège du ballon avec les mains).
 - On ne sifflera pas les fautes anodines pour ne pas nuire au dynamisme du jeu.
6. pour les arbitres-assistants : lever un bras quand il y a « touche » et annoncer à qui revient la balle (ex : « touche du joueur jaune, ballon aux rouges ») ;
7. donner trois coups de sifflet pour indiquer la fin du match.

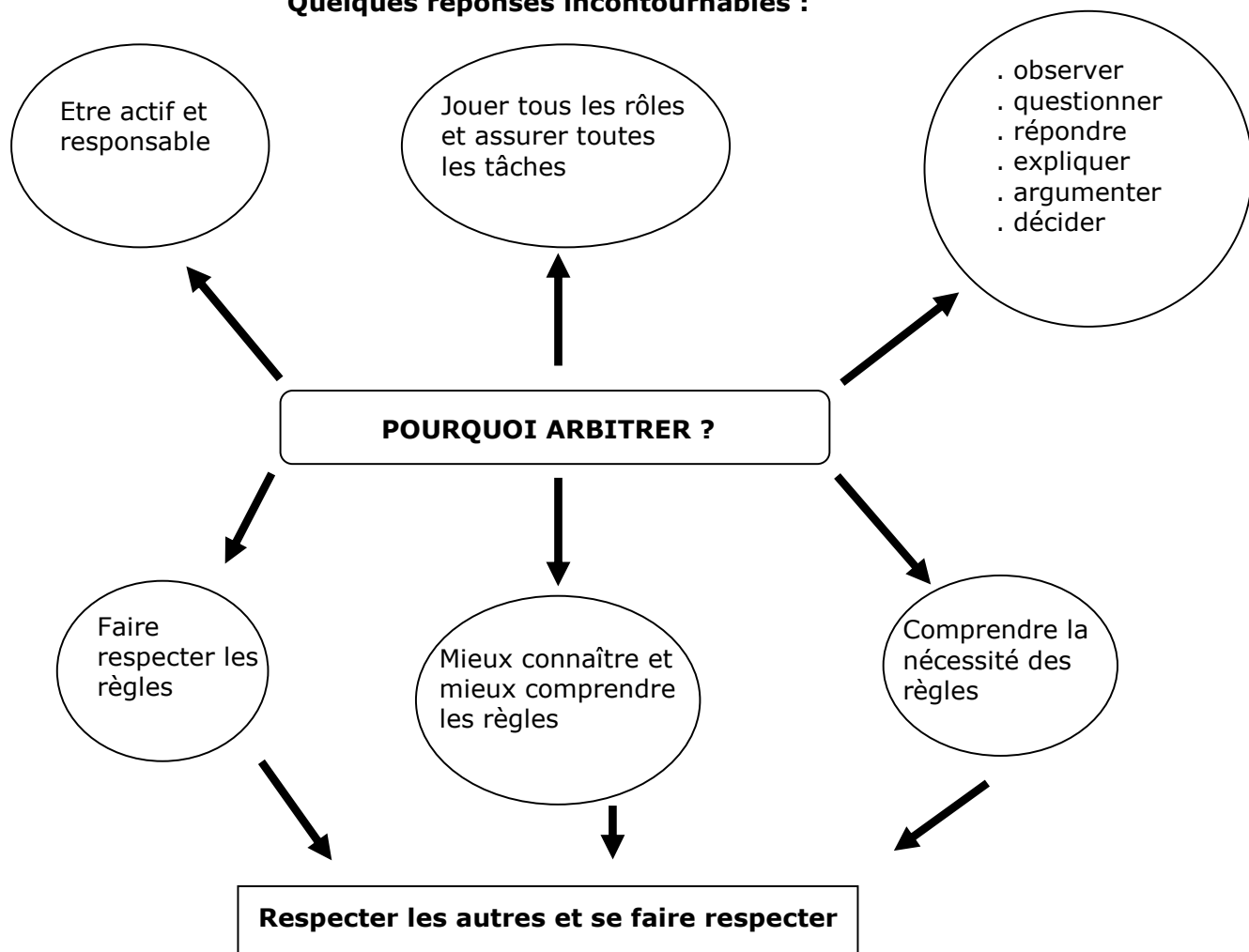
N.B. : La fiche de règlement devra être étudiée en classe. Elle définit les fautes et précise les tâches des joueurs et de l'arbitre selon chaque situation.

Dans toute rencontre, un enseignant reste garant du respect des règles et du bon déroulement des matches.

POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?

Quelques réponses incontournables :



REGLEMENT DU FOOTBALL

Joueurs : 5 joueurs dont 1 gardien sur le terrain, 2 remplaçants maximum (équipe mixte)

Terrain : 30 / 20 m, 2 zones de 6 m, buts : 4 m de large

Remplacement : lors d'un arrêt de jeu, à l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

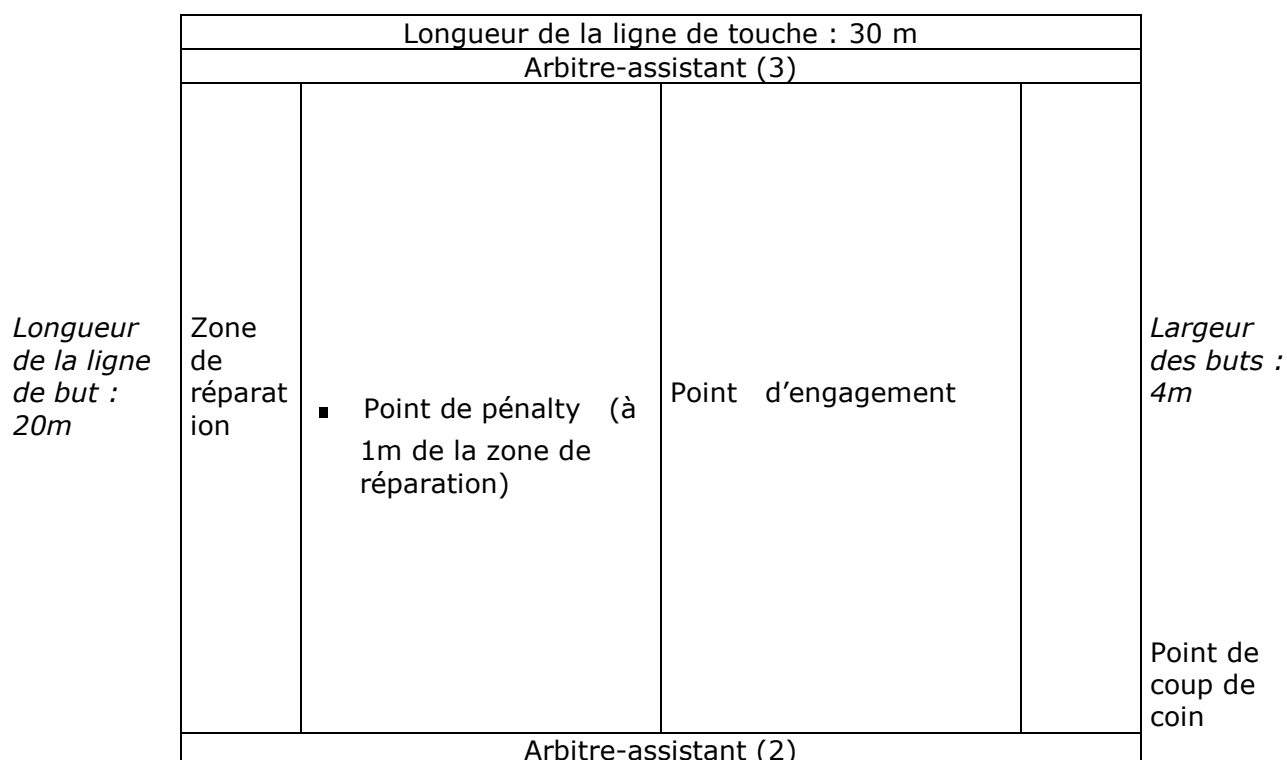
Temps de jeu maximum : 2 x 8 minutes
 Pour 4 équipes temps de jeu 2 x 8' mi-temps de 3'

Ballon : taille 3, poids 300 à 320 g, circonférence 58 à 60 cm

Equipements : maillots ou chasubles très visibles (foulards à éviter), pas de chaussures à crampons.

Organisation / arbitrage : 1 enfant d'une autre équipe assure le rôle d'arbitre central (1) (voir feuille de rencontre) + 1 arbitre assistant (4) qui note l'évolution du score + les arbitres assistants (2 et 3) qui jugent les remises en jeu et secondent l'arbitre central + chronométreur(s)

Engagement : au début du match et après chaque but. Les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par une passe en avant à un partenaire au centre du terrain.



IL Y A	SI...	ALORS...	OU / COMMENT ?
BUT	Le ballon entre entièrement dans le but.	REMISE EN JEU	Au centre du terrain (point d'engagement)
CORNER	Le joueur ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa propre ligne de but.	REMISE EN JEU	Au point de corner, au pied, du côté où est sorti le ballon
TOUCHE	Le joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	REMISE EN JEU	A l'endroit où est sorti le ballon. Remise en jeu à la main. Le joueur tient le ballon à deux mains, derrière la tête et le lance en gardant les deux pieds au sol.
SORTIE DE BUT	Le joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	REMISE EN JEU	Dans la zone de réparation, ballon à terre, au pied
MAIN	Le joueur touche volontairement le ballon avec ses bras en dehors de la zone de réparation.	COUP FRANC	
	Le joueur touche volontairement le ballon avec ses bras dans la zone de réparation.	PENALTY	
FAUTE DU GARDIEN	Il prend le ballon à la main à l'extérieur de sa zone de réparation (6 m). A l'extérieur de cette zone il devient joueur de champ.	COUP FRANC	A l'endroit de la faute. Il se joue par une passe ou par un tir. Les joueurs adverses seront à 3 m du ballon.
BRUTALITE CONTESTATION DE L'ARBITRAGE	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait preuve d'attitude anti-sportive.	PENALTY EXCLUSION	Il se joue au point des 7 m par un joueur qui tire directement au but. Aucun joueur ne devra être dans la zone de réparation.

LA RENCONTRE INTERCLASSES

- Chaque classe arrivera avec des équipes, mixtes de niveau (classe d'âge ou débrouillés/débutants), déjà constituées.
- Chaque équipe devra au moins avoir un enfant susceptible d'arbitrer un match. Les autres joueurs de l'équipe de l'arbitre tiendront la feuille de match, le chronomètre et pourront assurer le rôle d'arbitre-assistant.
- Au cours de la rencontre, chaque match est arbitré par un enfant différent (voir feuille de rencontre : poule de 4 ou 3 équipes).
- Matériel à prévoir :
 - une trousse de secours par école,
 - un jeu de maillots par équipe,
 - pour chaque poule : une planche support pour la feuille de match et la feuille de règles, un sifflet, un chronomètre et un crayon.



FEUILLE DE RENCONTRE

TOURNOI DE :

Terrain

Date :

Niveau

Lieu :

DEROULEMENT DES MATCHES DANS UNE POULE DE 3 EQUIPES

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Equipes	Nom des responsables	Couleur	Points par match						Total	Classement
			1	2	3	4	5	6		
A									
	école :									
B									
	école :									
C									
	école :									

FEUILLE DE MARQUE (ORDRE DES MATCHES)

Ordre des matches	Equipes	Couleur	Evolution du score	Score final	Arbitrage équipe
1	A				C
	B				
2	B				A
	C				
3	A				B
	C				
4	A				C
	B				
5	B				A
	C				
6	A				B
	C				

Les matches 4, 5 et 6 correspondent aux matches retours de la poule.



FEUILLE DE RENCONTRE

TOURNOI DE :

Terrain

Date :

Niveau

Lieu :

DEROULEMENT DES MATCHES DANS UNE POULE DE 4 EQUIPES

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Equipes	Nom des responsables	Couleur	Points par match						Total	Classement
			1	2	3	4	5	6		
A									
	école :									
B									
	école :									
C									
	école :									
D									
	école :									

FEUILLE DE MARQUE (ORDRE DES MATCHES)

Ordre des matches	Equipes	Couleur	Evolution du score	Score Final	Arbitrage équipe
1	A				C
	B				
2	C				A
	D				
3	A				B
	C				
4	B				C
	D				
5	D				A
	A				
6	B				B
	C				

DOCUMENT REALISE PAR :

Mme Magali LOURDOU, CPC – E.P.S Circonscription ESPALION

Melle Nadège RIVALS, CPC – E.P.S Circonscription RODEZ

Melle Anne Laure PAGES, Commission Départementale Technique District Aveyron Football

M. René GAYRAL, Commission Départementale Technique District Aveyron Football

M. Gilles BOSCUS, Conseiller Technique Départemental District Aveyron Football

M. Claude AZEMARD, CPD – E.P.S Inspection Académique Aveyron

M. Bertrand CAYZAC, Délégué Départemental USEP

Graver sur CD ROM par le District Aveyron Football