



Foot à l'école

Aide aux enseignants
pour préparer la
rencontre Foot à l'école
2019

Avant-propos

Ce document est le fruit d'une réflexion collective entre les conseillers techniques du District de la Sarthe de Football, du délégué USEP 72 et de conseillers pédagogiques EPS1-72.

Les enseignants souhaitant participer avec leur classe aux rencontres « Mon Euro 2016 » pourront y trouver des éléments pour préparer leurs élèves.

Sommaire du livret

Les règles de l'activité football à l'école élémentaire	pages 3
Aspect organisationnel, aspect pédagogique	pages 3
Aide à la mise en place des séances	pages 4
La démarche du livret	pages 5
La situation de référence : le Scolafoot à 4	pages 6
Fiches pédagogiques pour atteindre les comportements attendus	
• Apprendre à arbitrer	pages 8
• Améliorer la technique individuelle	pages 9 à 12
• Apprendre à attaquer, apprendre à défendre	pages 13 à 16
• Enchaîner les rôles	pages 17 à 18
• Bien occuper l'espace, éviter la « grappe »	pages 19 à 22
Les jeux des rencontres	pages 23 à 26

Les règles de l'activité à l'école

- Respecter les autres acteurs : partenaires, adversaires arbitres
- Jouer en équipes mixtes
- Apprendre progressivement aux élèves à arbitrer
- Utiliser un terrain et du matériel adaptés aux situations :
 - ✿ Terrain sans danger (obstacles, trous...).
 - ✿ Dégagements suffisants autour du terrain
- Tenue adaptée : interdire les chaussures à crampons
- Effectuer les remises en jeu au pied
- Défendre debout (interdire les tacles)
- Limiter les contacts (interdire les coups, croche-pieds, accrochages, charges...)

Aspect organisationnel

- Délimiter les zones de jeu, matérialiser les buts
- Identifier les équipes et les arbitres par des chasubles ou des maillots
- Durée du jeu connue des joueurs (prévoir sifflets et chronomètres pour l'arbitrage)

Aspect pédagogique

- Introduire les règles au fur et à mesure de leur nécessité. Adapter ces règles au comportement et au niveau des élèves
- Faire jouer à chaque élève les différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)
- Favoriser le temps d'activité de tous les élèves :
 - ✿ Travailler en ateliers : ateliers en autonomie, et/ou ateliers en auto arbitrage et/ou ateliers avec élèves arbitres
 - ✿ Utiliser des ballons en nombre suffisant (certaines situations exigent un ballon par élève). Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois
 - ✿ Limiter le nombre de joueurs par équipe
- Adapter les situations aux apprentissages visés :
 - ✿ Plus l'espace de jeu est restreint, plus il demande une maîtrise importante des gestes techniques
 - ✿ Un terrain en herbe,
 - ✿ Utiliser des ballons de tailles et de gonflages différents :
 - ♂ Un ballon plus petit favorise la précision du geste
 - ♂ un ballon sous gonflé limite les rebonds, la vitesse du ballon
 - ✿ Utiliser des buts de taille et de nombre variables
- Pour l'apprentissage de la technique spécifique (passes, contrôles, conduite de balle...), jouer en coopération avant de jouer en opposition
- Pour favoriser le rôle d'attaquant:
 - ✿ limiter la durée et/ou l'espace d'intervention des défenseurs
 - ✿ agrandir la largeur du terrain
 - ✿ faire jouer les attaquants en surnombre
- Pour favoriser le rôle de défenseur :
 - ✿ Diminuer l'espace de jeu
 - ✿ Augmenter le nombre des défenseurs

AIDE À LA MISE EN PLACE DE SÉANCES

Plan de séance possible :

- ✿ Jouer une ou plusieurs situations d'entrée dans l'activité
- ✿ Travailler un ou plusieurs objectifs d'apprentissage : travail en ateliers
- ✿ Jeu collectif (vers le Scolafoot à 4)

AIDE À L'ANIMATION DUNE SITUATION

Amener progressivement les règles du jeu

- ☞ Découvrir les règles essentielles
- ☞ Adapter les règles du jeu aux comportements des élèves

Alterner des phases de jeu et de non-jeu, pour exploiter les réponses des élèves (faire émerger les éléments permettant d'améliorer les comportements des élèves)

✿ Temps 1 : Phases de jeu

- ☞ Pour l'enseignant, observer les réponses motrices des élèves

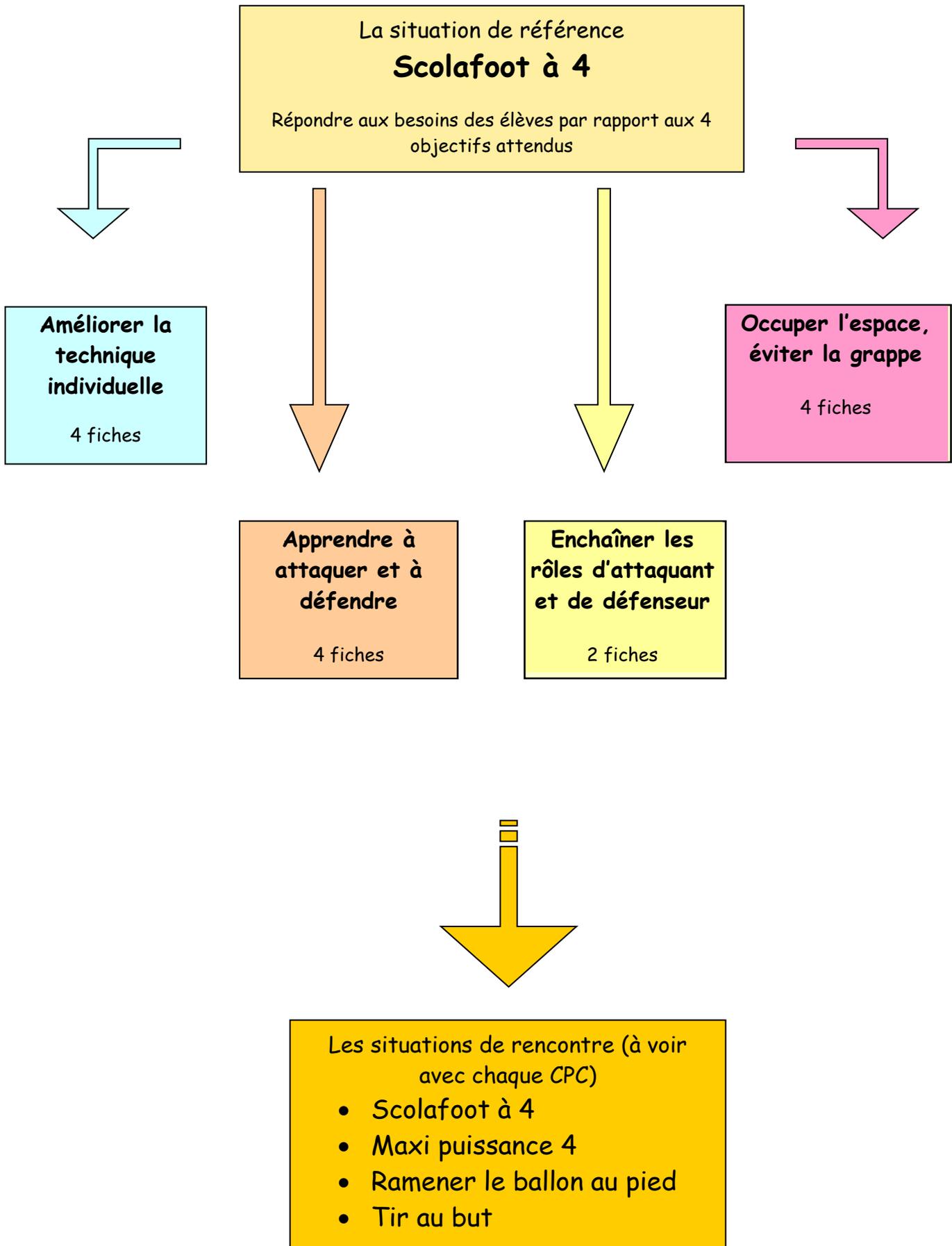
✿ Temps 2 : Phase de non-jeu

- ☞ Analyser avec les élèves les réponses motrices (faire formuler), dégager des règles d'action

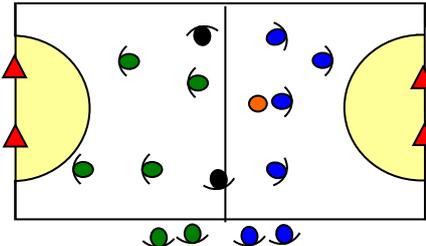
✿ Temps 3 : Phases de jeu

- ☞ Réinvestir les règles d'action. Les vérifier
- ☞ Evaluer les progrès des élèves pour poursuivre les apprentissages visés (à l'aide de la même situation ou d'une autre)

LA DÉMARCHE DU LIVRET



SITUATION DE RÉFÉRENCE

SCOLAFOOT A 4	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Plateau de 3 ou 4 équipes • 4 contre 4 avec 1 ou 2 remplaçants. • Équipes mixtes • Arbitrage et évaluation du fair-play par la(les) autres(s) équipe(s) : <ul style="list-style-type: none"> ➢ 2 arbitres de champ différenciés ➢ 2 arbitres de touche ➢ 1 chronométrateur et un secrétaire
Terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Un terrain de 20mx30m (minimum 15mx15m) • 2 buts de 2m de large • Une zone interdite de 3/4m 
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon, • 4 plots ou cônes pour les buts • Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres, • 2 sifflets, un chronomètre.
Consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse, sans pénétrer dans les zones interdites.</p> </div> <p>Les attaquants : Faire progresser le ballon au pied vers les buts adverses (favoriser le jeu de passes).</p> <p>Les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger son but</p>
Durée de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas toucher le ballon à la main. (Pas de gardien de but) • Aucun contact volontaire n'est autorisé • Toutes les remises en jeu se font au pied sans que les défenseurs gênent (à 2m environ) : • Mise en jeu : Après chaque but, au centre du terrain, par l'équipe qui vient d'encaisser un but. <ul style="list-style-type: none"> ‡ Ballon sorti des limites : par l'équipe adverse, à l'endroit de la sortie (Pas de but marqué directement sur remise en jeu) ‡ Faute (bousculade, coup, ...), à l'endroit où la faute est commise ‡ Ballon immobilisé dans une zone interdite, par l'équipe qui défend, à l'endroit où se trouve le ballon • Tir au but sans défenseur du milieu du terrain si : <ul style="list-style-type: none"> ‡ Faute de main volontaire devant le but ‡ Défense volontaire en zone interdite

DES OBJECTIFS / DES SITUATIONS

1. Améliorer la technique individuelle

- La balle aux prénoms page 9
- Le béret slalom page 10
- L'épervier page 11
- Le lièvre dribbleur page 12

2. Apprendre à attaquer et à défendre

- Ramener le ballon page 13
- Les ballons à la maison page 14
- La rivière aux crocodiles page 15
- Le facteur footballeur page 16

3. Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

- Le ballon cordon au pied page 17
- Rideaux défensifs page 18

4. Occuper l'espace, éviter la grappe

- Les 3 zones page 19
- Les 5 passes avec gêneurs page 20
- Le jeu du multi-buts page 21
- Les 3 touches (Scolafoot à 5) page 22

APPRENDRE À ARBITRER

Fiche d'auto-évaluation

Quand je suis arbitre, je (j')	
Connais les règles du jeu	
Identifie les fautes : main, contact, jeu au sol, manque de respect (propos, gestes...)	
Connais les limites du terrain, les différentes zones autorisées ou interdites	
Indique le sens de la remise en jeu (un bras en direction du but de l'équipe fautive)	
Me replace rapidement sur le lieu de la remise en jeu	
Sais siffler le début et la fin du jeu, de la rencontre (code, respect de la durée...)	
Fais respecter les distances lors des remises en jeu	
Siffle énergiquement	
Sais prendre une décision (rapidement, sans hésiter)	
Fais respecter mes décisions	
Me déplace en fonction de l'évolution du jeu : déplacements du ballon, déplacements des joueurs, position d'un (ou des) autre(s) arbitre(s)	
Ne favorise pas un joueur ou une équipe	
Sais compter les points, les buts	
Sais refuser ou accorder le point, le but	
Sais être arbitre de champ, être arbitre de ligne	

Quelques pistes pour la mise en place de l'arbitrage par les élèves

Organisations pédagogiques :

1. Temps 1 : Plusieurs arbitres, un seul élément d'observation par arbitre
 - ✿ Un arbitre juge les sorties des limites du terrain
 - ✿ Un arbitre juge les fautes
 - ✿ Un arbitre compte les points...
 - ✿ Un arbitre par zone (quart, demi terrain...)
2. Temps 2 : Augmenter progressivement le nombre d'éléments à observer par arbitre.
3. Temps 3 : Aller vers un arbitre seul.

Organisation matérielle :

- ✿ Différencier les arbitres des joueurs : chasubles de couleur
- ✿ Utiliser des sifflets, des chronomètres

Veiller à ce que chaque élève soit arbitre pendant l'unité d'apprentissage

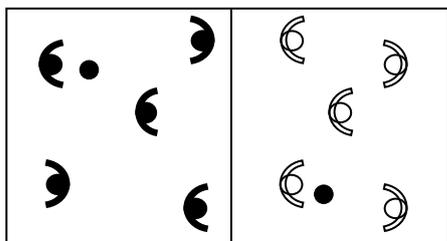
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

Objectif : Recevoir et passer le ballon à un partenaire (contrôler et passer)

LA BALLE AUX PRÉNOMS

Descriptif :

Terrain de 20m x 30 m délimité en 2 zones
Une équipe dans chaque zone avec un ballon



Matériel :

- 8 plots ou coupelles pour délimiter le terrain
- Un ballon par équipe
- Des chasubles pour identifier les rôles

Organisation de la classe:

- Classe entière en ateliers
- 2 équipes de 5/6 joueurs par atelier

Être la première équipe à avoir effectué toutes les passes.

Déroulement du jeu :

- Les joueurs se passent le ballon, de préférence au sol, en se nommant à voix haute sans se déplacer (le passeur annonce le destinataire avant de faire la passe)
- Le jeu s'arrête quand tous les joueurs de l'équipe ont reçu et passé le ballon une fois chacun

Relances:

- Agrandir ou réduire la taille du terrain
- Chaque joueur doit recevoir et passer le ballon à 2 reprises
- Se faire des passes en mouvement (Un joueur ne peut recevoir le ballon que s'il est en mouvement)
- Les joueurs des 2 équipes en dispersion sur le terrain complet, se passent le ballon en mouvement : (ne pas gêner volontairement l'autre équipe)

Éléments à faire émerger avec les élèves :

Pour la passe

- Je me tourne vers un partenaire pour transmettre le ballon
- Mon pied d'appui regarde mon partenaire (direction)
- J'utilise l'intérieur du pied (précision)

Pour le contrôle

- « J'accueille » le ballon
- Je me tourne vers le partenaire pour recevoir le ballon
- J'utilise l'intérieur du pied

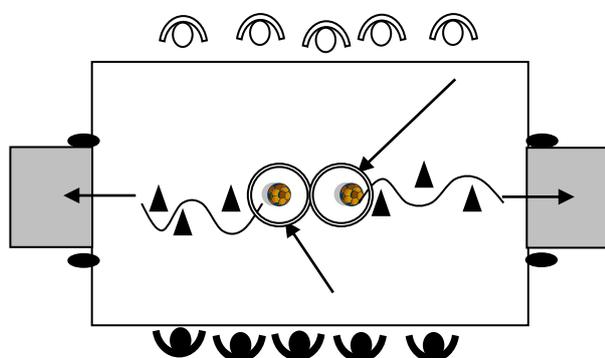
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

Objectif : Conduire rapidement le ballon au pied, seul ou avec un partenaire.

LE BÉRET SLALOM

Descriptif :

- Terrain de 20m x 30m, avec une zone but matérialisée à chaque extrémité
- 2 slaloms identiques entre le milieu de terrain et chaque zone de but
- 2 ballons placés au centre du terrain dans 2 cerceaux
- Les joueurs des 2 équipes face à face derrière la ligne de touche



Matériel :

- Des coupelles pour limiter le terrain, les zones de but et le slalom
- Des chasubles pour différencier les équipes
- 2 ballons
- 2 cerceaux

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- Équipes de 5/6 joueurs

Courir ballon aux pieds pour l'arrêter dans la zone but, plus vite que son adversaire

Déroulement du jeu :

- Attribution d'un numéro de 1 à 5 à chaque élève de l'équipe
- Le meneur appelle à voix haute un numéro.
- Le joueur correspondant, de chaque équipe, se dirige vers un des 2 ballons, effectue le slalom et emmène son ballon dans la zone but
- Ne toucher le ballon qu'avec les pieds

Décompte de points :

- ⇒ 2 points à l'équipe qui arrête son ballon dans la zone but la première
- ⇒ 1 point pour la seconde
- ⇒ 0 point si le slalom n'est pas réussi ou si le ballon sort des limites du terrain et/ou de la zone but

Relances :

- Supprimer le slalom
- Remplacer la zone de but par un but et une zone interdite
- Ajouter un gardien dans chaque but
- Appeler 2 numéros par équipe. Une passe obligatoire avant de tirer au but

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je suis concentré pour réagir vite à l'appel de mon numéro
- Je ne pousse pas le ballon trop loin
- J'utilise les deux pieds pour contourner les obstacles efficacement
- J'utilise l'intérieur et l'extérieur du pied

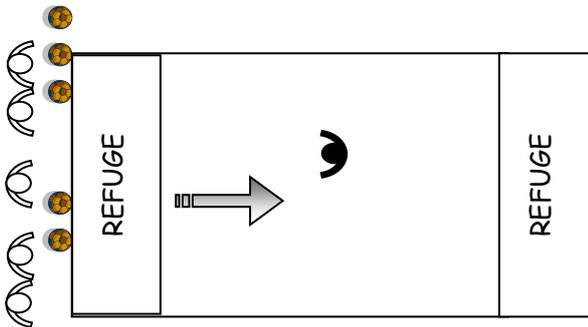
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

Objectif : Avancer ballon au pied sans se le faire prendre par l'adversaire

LES ÉPÉVIERIERS

Descriptif :

- Terrain de 20m x 30m avec une zone centrale et un refuge à chaque extrémité
- 1 chasseur dans la zone centrale
- 4 à 5 épévieriers dans le même refuge avec un ballon chacun



Matériel :

- Des coupelles pour limiter le terrain et matérialiser les zones
- Des chasubles pour identifier les rôles
- UN ballon par épévierier

Organisation de la classe:

- Classe entière en ateliers

Rejoindre balle au pied le refuge opposé sans se faire prendre le ballon par le chasseur, sans sortir des limites du terrain

Déroulement du jeu :

- Le chasseur se met au milieu du terrain et donne le signal du départ « épévieriers sortez »
- Les épévieriers sortent simultanément
- Ne toucher le ballon qu'avec les pieds
- Ne pas sortir des limites du terrain
- Le ballon doit être arrêté dans le refuge opposé
- Changer de chasseur à chaque aller - retour.
- Chaque joueur joue le rôle du chasseur

Décompte de points:

- ↗ Une traversée réussie = 1 point
- ↗ Pas d'élimination.
- ↗ On additionne les points jusqu'à la fin de la partie.

Relances :

Si la traversée est trop facile :

- Augmenter le nombre de chasseurs
- Réduire la largeur du terrain.
- Jouer sur la taille du refuge dans lequel il faudra bloquer le ballon.

Si la traversée est trop difficile :

- Augmenter la largeur du terrain.
- Assigner un ou plusieurs couloirs d'intervention aux chasseurs.

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je ne pousse pas le ballon trop loin
- J'utilise les différentes surfaces de contact du pied (l'intérieur, l'extérieur)
- J'utilise les deux pieds pour une conduite du ballon efficiente
- Je quitte le ballon des yeux pour m'informer
- J'utilise les espaces libres
- J'adapte ma vitesse de traversée à l'encombrement de l'espace

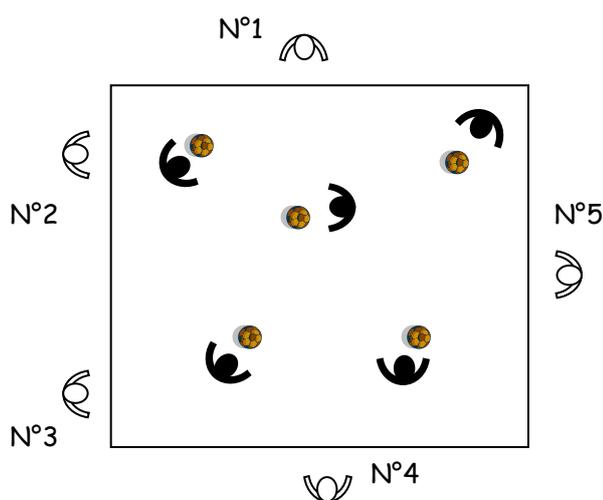
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

Objectif : Se déplacer ballon au pied dans un espace restreint sans se le faire prendre par un adversaire (conduite et dribble de conservation)

LE LIÈVRE DRIBBLEUR

Descriptif :

- Terrain de 15m x 20m.
- Une équipe (les lièvres) dans l'espace de jeu avec un ballon par élève.
- L'autre (les chasseurs) répartie en périphérie sans ballon.



Matériel :

- Des coupelles pour limiter le terrain
- Des chasubles pour identifier les rôles
- Un chronomètre

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- Équipes de 5/6 joueurs

Pour les lièvres : garder le ballon dans l'espace de jeu en le conduisant avec les pieds

Pour les chasseurs : sortir les ballons des lièvres hors des limites du terrain

Déroulement du jeu :

- Le meneur fait entrer un chasseur pour lancer le jeu
- Dès que ce chasseur fait sortir le ballon d'un lièvre, il sort en tapant dans la main d'un autre chasseur qui prend le relais.
- Tout lièvre dont le ballon sort du terrain est éliminé
- Si au bout de 30 secondes, le chasseur n'a pas éliminé de lièvre, il sort et passe le relais à un coéquipier.
- Fin de la manche quand tous les chasseurs sont passés.
- Les équipes inversent les rôles pour la 2ème manche

Décompte de points :

- L'équipe qui est restée la plus longtemps sur le terrain ou qui aura gardé le plus de ballons en jeu marque un point

Relances :

Si la tâche est trop compliquée pour les lièvres :

- Augmenter l'espace d'évolution
- Ajouter des « zones refuges » temporaire pour se protéger

Si la tâche est trop facile pour les lièvres :

- Diminuer les dimensions du terrain.
- Lancer les chasseurs par 2 (par couple) et plus rapidement
- Diminuer le temps accordé au chasseur (exemple : 20" maxi).

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- J'utilise les espaces libres
- J'utilise mon corps pour protéger le ballon, je mets le ballon le plus loin possible du chasseur
- J'utilise les 2 pieds pour conduire et conserver le ballon

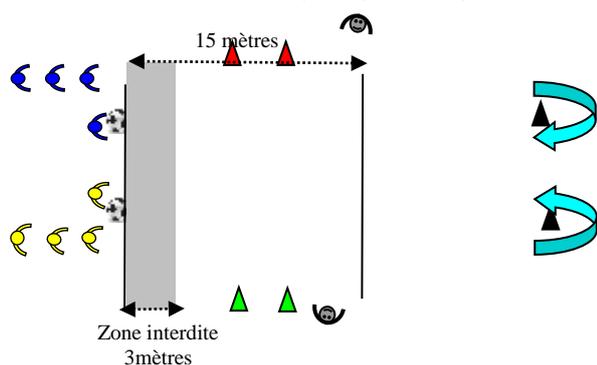
APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

Objectif : Collectivement, amener le ballon rapidement vers une cible en se faisant des passes

RAMENER LE BALLON AU PIED

Descriptif :

- Terrain délimité : une zone interdite matérialisée de 3m, une ligne de jeu à 15m
- Une porte (2 cônes) à 30 m
- 2 buts matérialisés sur la ligne de touche
- Chaque équipe est placée derrière la ligne du lanceur
- Un lanceur ballon au pied par équipe



Être la première équipe à marquer un but

Déroulement du jeu :

- Au signal du meneur :
 - 1) le lanceur frappe le ballon, au-delà de la ligne des 20 mètres et attend la passe d'un partenaire
 - 2) les partenaires partent dès que le ballon a franchi la ligne des 15 mètres, passent entre les cônes de la porte, récupèrent le ballon et le ramènent à leur lanceur à l'aide de passes au pied, la dernière doit être réalisée avant la zone interdite.
 - 3) Le lanceur, après avoir contrôlé le ballon, le conduit pour aller marquer dans son but
- Les « partenaires » porteurs du ballon ne doivent pas se déplacer avec le ballon.
- Tous les « partenaires » doivent avoir touché le ballon avant de le transmettre au lanceur
- Chaque joueur doit être lanceur et arbitre une fois au cours de la partie
- Les arbitres contrôlent l'équipe adverse

Matériel :

- Plots pour délimiter les buts et la porte
- Tracés pour la zone interdite et la ligne de jeu
- 2 ballons
- Chasubles pour différencier les équipes

Organisation de la classe :

- 2 équipes différenciées
- Pour chaque manche désigner un lanceur et un arbitre par équipe

Décompte de points:

- ↗ 2 points pour l'équipe qui marque un but la 1^{ère}
- ↗ 1 point pour l'équipe qui marque en 2^{ème}
- ↗ 0 point si le ballon ne franchit pas la ligne des 20 m et/ou si le but n'est pas marqué

Relances :

- Reculer la ligne de jeu (20 mètres...)
- Ajouter un défenseur de l'équipe adverse pour gêner la progression du ballon entre les partenaires
- Augmenter/diminuer la largeur de la zone interdite

Éléments à faire émerger avec les élèves :

Pour ramener le ballon au passeur :

- Je me place :
 - ↗ à distance adaptée pour recevoir une passe
 - ↗ entre le ballon et mon lanceur
- Je choisis la passe à un partenaire bien placé (position, distance) et n'ayant pas encore reçu le ballon
- Je réagis vite à la mise en jeu

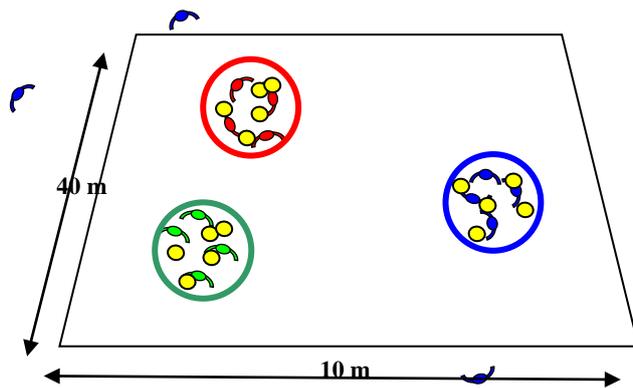
APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

Objectif : Progresser rapidement ballon au pied vers une cible (sa maison)
Prendre des informations pour faire le bon choix tactique

LES BALLONS A LA MAISON

Descriptif :

- 1 terrain délimité 20m x 30 m
- Une maison par équipe (5m x 5m) à égale distance les unes des autres
- Des ballons dans chaque maison



Être l'équipe qui possède le plus de ballons dans sa maison au bout d'une minute.

Déroulement :

- Au signal, aller chercher un ballon dans une autre maison pour le ramener dans la sienne
- Un joueur ne peut jouer qu'un seul ballon à la fois
- Un joueur ne peut pas être gêné dans sa conduite de balle
- Faire jouer plusieurs manches d'une minute chacune

Matériel :

- des chasubles pour différencier les équipes
- plusieurs ballons par maison (plus que de joueurs)
- 1 chronomètre, 1 sifflet

Organisation de la classe :

- classe divisée en 3 ou 4 équipes différenciées
- 1 arbitre/contrôleur par équipe

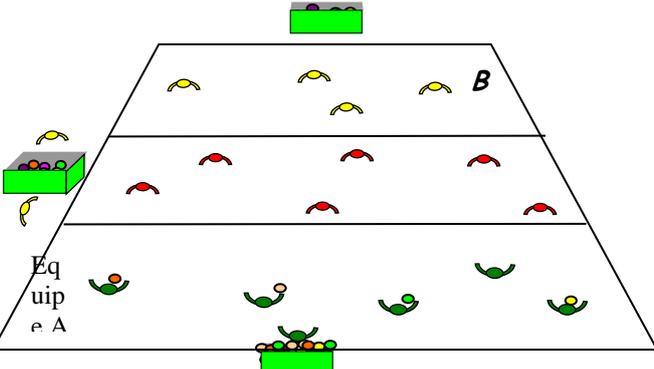
Relances :

- Éloigner les maisons
- Réduire le nombre de ballons (favoriser la passe)
- Introduire un défenseur par équipe qui récupère les ballons dans les pieds des adversaires. Il les ramène dans sa maison

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je choisis les ballons les plus proches de ma maison
- Je choisis de vider la maison la plus remplie
- Je conduis mon ballon rapidement vers ma maison

APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

<p>Objectif : Tirer pour atteindre une cible Se placer pour intercepter</p>	<h2>LA RIVIÈRE AUX CROCODILES</h2>
<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un terrain délimité de 25mX30m partagé en 3 zones • Des passeurs dans la zone A • Des crocodiles dans la zone centrale (la rivière) • Des receveurs dans la zone B 	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Marquer plus de points que les autres équipes</p> </div> <p>Déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les passeurs envoient au pied les ballons de la zone A à la zone B sans se les faire intercepter par les crocodiles. • Les crocodiles interceptent les ballons au pied et les déposent dans leur réserve. • Les receveurs ramassent et déposent les ballons dans la réserve. • Ne sont comptabilisés que les ballons rebondissant ou roulant dans la zone B • Jouer jusqu'à l'épuisement de la réserve des passeurs • Changer les rôles. <p>Décompte des points :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Pour les passeurs</u> : Un point par ballon arrivant dans la zone B et placé dans la caisse • <u>Pour les crocodiles</u> : Un point par ballon intercepté et déposé dans la caisse • Totaliser les points de chaque équipe après passage dans les 3 rôles
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3 caisses dont une réserve de ballons • Des chasubles pour identifier les rôles • Un chronomètre • Un sifflet <p>Organisation de la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classe entière en ateliers • 3 équipes différenciées : les passeurs, les crocodiles, les receveurs • Un ou 2 arbitres pris dans l'équipe des réceptionneurs 	
<p>Relances :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Varier le nombre de crocodiles • Varier la taille de la rivière 	
<p>Éléments à faire émerger avec les élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je m'informe pour utiliser les espaces libres ou pour attendre qu'un espace soit dégagé (passe au sol) • Je frappe le ballon pour qu'il lobe les crocodiles (corps vers l'arrière : pied d'appui en retrait du ballon) 	

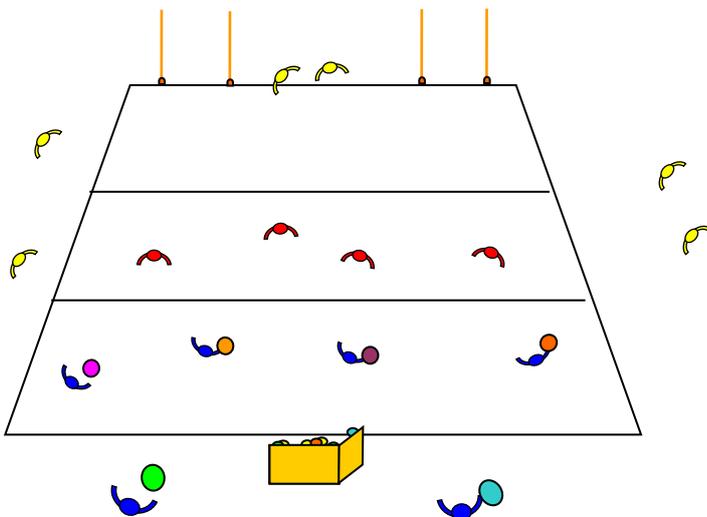
APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

Objectif : Progresser vers une cible, feinter pour éliminer un adversaire et tirer

LE FACTEUR FOOTBALLEUR

Dispositif :

- Un terrain délimité 20 m x 30m
- Une zone centrale délimitée pour les défenseurs
- 2 buts à l'opposé de la zone de départ
- 3 équipes : les attaquants dans leur zone, les défenseurs dans la zone centrale, les récupérateurs autour du terrain



Être l'équipe qui a marqué le plus de buts à l'issue des deux manches.

- Pour les attaquants : franchir la zone des défenseurs, ballon au pied, pour marquer un but
- Pour les défenseurs : intercepter au pied les ballons et les passer aux récupérateurs sur les côtés sans sortir de la zone
- Pour les « récupérateurs » : rapporter les ballons sortis des limites dans la réserve
- Pour les arbitres : comptabiliser les buts marqués
- Changer les rôles au bout de 3 minutes

Matériel :

- 4 cônes ou jalons (buts)
- Des chasubles pour identifier les rôles
- 1 réserve de ballons
- 1 chronomètre, 1 sifflet

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- 3 équipes différenciées : les attaquants, les défenseurs, les récupérateurs
- 2 arbitres choisis dans l'équipe des défenseurs

Relances :

- Opposer autant de défenseurs que d'attaquants
- Jouer avec un ballon pour 2 attaquants
- Jouer avec un seul ballon pour l'équipe des attaquants

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je conduis rapidement mon ballon vers les buts
- Je feinte pour éliminer mon défenseur (changement de rythme, de direction et accélération finale)
- Je m'informe des espaces libres pour les utiliser

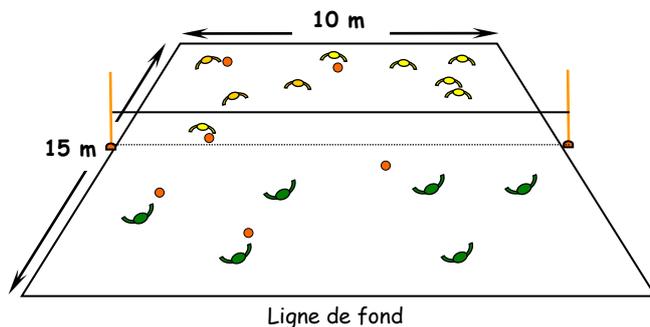
ENCHAÎNER LES RÔLES D'ATTAQUANT ET DE DÉFENSEUR

Objectif : Frapper le ballon pour le mettre hors de portée des défenseurs
Se placer/se replacer pour intercepter

BALLON CORDON AU PIED

Dispositif :

- Un terrain délimité de 20mx 30m partagé par un élastique central tendu à 60 cm du sol
- Des ballons
- Une équipe de chaque côté
- 2 arbitres sur chaque ligne de fond



Être l'équipe qui a lancé le plus de ballons au delà de la ligne de fond du camp adverse, en les faisant passer sous l'élastique.

- Si j'ai le ballon : Frapper, au pied, le ballon pour qu'il franchisse la ligne de fond du camp adverse tout en passant sous l'élastique
- Si je n'ai pas le ballon : intercepter au pied le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de fond et le renvoyer dans le camp adverse
- Ne sont comptabilisés que les ballons passant sous l'élastique et franchissant la ligne de fond
- Durée du jeu : 3 minutes

Matériel :

- Des ballons répartis en nombre égal dans chaque camp
- Un élastique, 2 poteaux
- Des chasubles pour différencier les équipes

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- 2 équipes différenciées de /6 joueurs

Relances :

- Un seul ballon par équipe
- Un seul ballon en jeu
- Une zone neutre centrale
- Déplacements, ballon au pied, interdits

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je m'informe pour utiliser les espaces libres et me déplacer en fonction des partenaires, des adversaires
- Je feinte les adversaires (angle de tir, déplacements)
- Je frappe le ballon pour qu'il reste au sol : corps penché vers l'avant, pied d'appui à hauteur du ballon

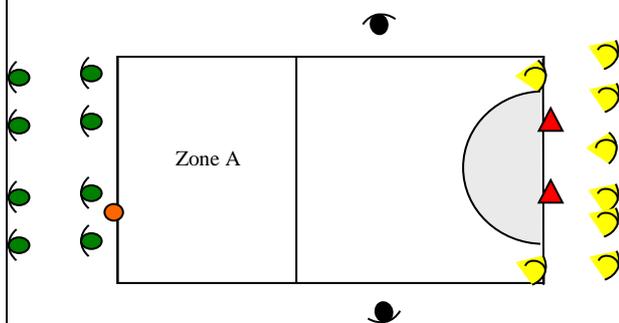
ENCHAÎNER LES RÔLES D'ATTAQUANT ET DE DÉFENSEUR

Objectif : Mettre en œuvre collectivement un projet tactique pour marquer un but, pour défendre son but
Passer rapidement du rôle d'attaquant au rôle de défenseur ou du rôle de défenseur au rôle d'attaquant

LES RIDEAUX DEFENSIFS

Dispositif :

- Un terrain délimité de 20m x 30m
- Un but de 2m de large
- Une zone interdite tracée devant le but
- Une zone neutre
- Les attaquants par vagues de 4, à l'opposé du but. Les défenseurs par 2 derrière leur ligne de but



Marquer plus de points que l'équipe adverse en 3 minutes.

- Les attaquants : entrer sur le terrain par vague de 4, faire progresser le ballon pour marquer un but (2 points)
- Les défenseurs : dès que le ballon des attaquants sort de la zone neutre (zone A), entrer par 2 et intercepter le ballon (défendre debout). Ramener le ballon dans la zone A pour marquer un point.
- Quand le ballon est sorti, ramené dans la réserve ou qu'un but est marqué, une autre vague d'attaquants (et de défenseurs) entre sur le terrain (le chrono ne s'arrête pas)
- Les attaquants et les défenseurs se replacent au départ en passant par l'extérieur
- Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone interdite
- Durée du jeu : 2X3 minutes

Matériel :

- 2 plots pour matérialiser le but
- Deux ballons dont un en jeu
- Des chasubles pour différencier les équipes

Organisation de la classe :

- 2 équipes mixtes de 6/8 joueurs
- 1 ou 2 arbitres compteurs

Relances :

- Augmenter ou diminuer les dimensions de la zone A
- Augmenter ou diminuer le nombre de joueurs par vague

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Pour tous les joueurs :
Je change de rôle rapidement (devenir attaquant, devenir défenseur)
- Pour les attaquants :
J'occupe les espaces latéraux, je ne reste pas sur la même ligne que mes partenaires
- Pour les défenseurs :
Je me situe entre le porteur du ballon et le but
Je me rapproche de l'attaquant pour le gêner

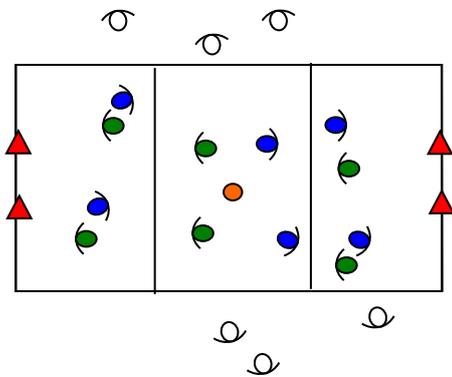
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

Objectif : Se démarquer efficacement pour recevoir le ballon
Se positionner pour empêcher la progression du ballon adverse

LES TROIS ZONES

Dispositif :

- Un terrain délimité de 20m x 30m
- Un but de chaque côté (4 m de large)
- 3 zones délimitées
- 2 équipes en jeu : 2 joueurs de chaque équipe dans chaque zone
- 1 équipe arbitre : 2 arbitres de champ, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur et un secrétaire



Marquer plus de buts que l'équipe adverse en restant dans sa zone.

- Si mon équipe a le ballon : Faire progresser le ballon au pied vers les buts adverses sans sortir de ma zone (favoriser le jeu de passes)
- Si mon équipe n'a pas le ballon : s'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter
- Adopter les règles du Scolafoot à 5
- Durée du jeu : 6 minutes

Matériel :

- un ballon
- 4 plots (pour les buts)

Organisation de la classe :

- plateau de 3 équipes
- équipes mixtes de 6/8 joueurs (1 ou 2 remplaçants possibles). Présence d'au moins 2 filles par équipe sur le terrain

Relances :

- Modifier la répartition des joueurs dans les différentes zones
- Introduire un joueur « libre » qui peut se déplacer dans les 3 zones
- Chaque joueur peut jouer dans les 2 zones dans 2 zones sur 3

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Pour les attaquants : Je me mets en position favorable pour recevoir le ballon (distance des autres, vers le but, hors d'atteinte d'un défenseur)
- Pour les défenseurs : Je me positionne pour intercepter le ballon, empêcher l'adversaire d'aller vers le but, jaillir pour intercepter

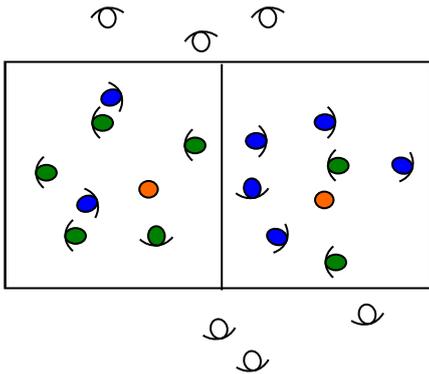
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

Objectif : Se démarquer efficacement pour recevoir le ballon
Se positionner pour empêcher les passes adverses

LES CINQ PASSES avec GÊNEURS

Dispositif :

- Un terrain de 20m x 30m partagé en 2
- Sur chaque demi-terrain: 5 joueurs d'une équipe et 2 gêneurs de l'autre équipe



Réaliser cinq passes consécutives au pied pour marquer un point

Déroulement :

- Chaque équipe, dans son terrain doit faire des passes sans que le ballon soit intercepté par les gêneurs (2 gêneurs par terrain)
- Il est interdit de prendre le ballon dans les pieds du porteur du ballon
- Si le ballon est intercepté (ou sorti des limites) le compteur repart à zéro

- Durée du jeu : 2 à 3 minutes

Matériel :

- 2 ballons
- Des chasubles pour identifier les équipes

Organisation de la classe :

- Plateau de 3 équipes
- La 3ème équipe à l'organisation : 1 arbitre par terrain qui compte les pts, 1 chronométrateur, des compteurs de passes, des arbitres de ligne

Comptage des points :

1 pt à chaque fois qu'une équipe réussit 5 passes consécutives

Relances :

- Augmenter ou diminuer le nombre de gêneurs
- Interdire la passe au dernier passeur (« ne pas repasser à sa mère »)
- Autoriser la prise du ballon dans les pieds de l'adversaire

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Je ne suis pas toujours auprès du ballon
- Pour les attaquants : Je me mets en position favorable pour recevoir le ballon (distance des autres, hors d'atteinte d'un défenseur), j'évite de former une « grappe » avec les autres joueurs
- Pour les défenseurs : Je me positionne pour intercepter le ballon prêt à jaillir

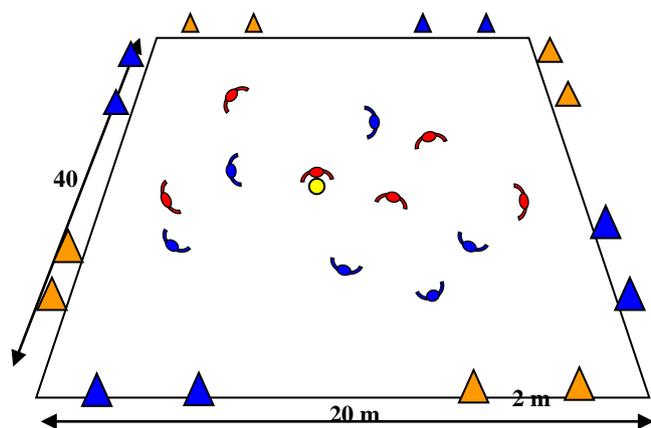
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

Objectif : Se démarquer efficacement pour recevoir le ballon
Se positionner pour empêcher la progression du ballon adverse
Prendre des informations pour faire le bon choix tactique

LE MULTI BUTS

Dispositif :

- Un terrain délimité de 20m x 30m
- 8 buts de 4 m de large (2 par côtés- un pour chaque équipe)
- 2 équipes différenciées sur le terrain



Marquer plus de buts que l'équipe adverse en un temps donné.

- Les attaquants : Faire progresser le ballon au pied vers l'un des 4 buts adverses
- Les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger ses buts
- Adopter les règles du scolafoot à 5
- Durée du jeu : 6 minutes

Matériel :

- Un ballon
- Des chasubles pour différencier les équipes

Organisation de la classe :

- Plateau de 3 équipes mixtes
- 2 équipes mixtes différenciées sur le terrain (1 ou 2 remplaçants). Présence d'au moins 2 filles par équipe sur le terrain
- La 3ème équipe à l'organisation : 2 arbitres de champ, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur et un secrétaire

Relances :

- 2 ou 3 ballons en jeu en même temps pour favoriser la dispersion des joueurs
- 4 buts au lieu de 8

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Si mon équipe a le ballon : Je m'informe pour choisir le but le plus accessible (distance, absence de défenseurs ...) et/ou le partenaire le mieux placé
- Si mon équipe n'a pas le ballon : Je me positionne pour intercepter le ballon ou empêcher un adversaire bien placé de recevoir le ballon
- Je ne suis pas toujours auprès du ballon
- Je passe rapidement du rôle d'attaquant à celui de défenseur et inversement

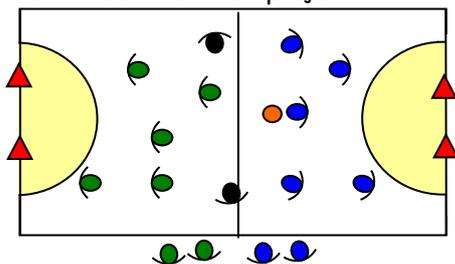
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

Objectifs : Prendre rapidement des informations pour passer son ballon efficacement
Jouer avec les partenaires
Se placer rapidement pour aider efficacement son partenaire

LES TROIS TOUCHES

Dispositif :

- Un terrain délimité de 20m x 30m
- 5 contre 5 avec 1 ou 2 remplaçants.



Marquer plus de buts que l'équipe adverse, sans pénétrer dans les zones interdites.

Matériel

- Un ballon, 4 plots ou cônes pour les buts, 2 jeux de chasubles, 2 sifflets, un chronomètre.

Organisation de la classe :

- Plateau de 3 ou 4 équipes de 5/6 joueurs
- Équipes mixtes (mini 2 filles sur le terrain par équipe)
- Arbitrage et évaluation du fair-play par la(les) autre(s) équipe(s) : 2 arbitres de champ différenciés, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur et un secrétaire

- Quand mon équipe a le ballon : Faire progresser le ballon au pied vers les buts adverses (favoriser le jeu de passes). 3 touches de balle consécutives maxi par le porteur du ballon, la 4ème donne le ballon à l'équipe adverse (coup franc)
- Quand mon équipe n'a pas le ballon : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger son but
- Un arbitre annonce à voix haute le nombre de touches de balle du porteur
- 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
- Règles du Scolafoot à cinq

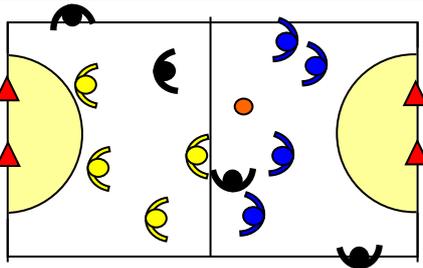
Relances :

- Réduire la taille du terrain pour complexifier (augmenter pour faciliter)
- Jouer à 2 touches de balle

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Pour le porteur du ballon : Je m'informe de la position de mes partenaires avant la 3ème touche de balle
- Pour les partenaires : Je me rends disponible pour le porteur du ballon
- Pour les défenseurs : Je me positionne pour intercepter le ballon, empêcher l'adversaire d'aller vers le but, jaillir pour intercepter

JEUX RETENUS POUR LA RENCONTRE Année 2018/2019

MINI FOOT A 5	
Organisation de la classe	<ul style="list-style-type: none"> • Plateau de 3 ou 4 équipes • 5 contre 5 (avec 1 ou 2 remplaçants) • Équipes mixtes • Arbitrage et évaluation du fair-play par la(les) autre(s) équipe(s) : <ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 arbitres de champ différenciés ➤ 2 arbitres de touche ➤ 1 chronométreur et un secrétaire ➤ 1 médiateur qui apporte les cartes coopératives*
Terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Un terrain de 20mx30m (minimum 15mx20m) • 2 buts de 2m de large • Une zone interdite de 3/4m de diamètre <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • Un ballon, • 4 plots ou cônes pour les buts • Des coupelles pour matérialiser les zones interdites • Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres, • 2 sifflets, un chronomètre • Les cartes coups de pouce/coups de frein (cartes coopératives)
Consignes	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Marquer plus de buts que l'équipe adverse </div> <p>Les attaquants : Faire progresser le ballon au pied vers le but adverse (favoriser le jeu de passes).</p> <p>Les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger son but</p>
Durée de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas toucher le ballon à la main, pas de gardien de but • Aucun contact volontaire n'est autorisé • Ne pas marquer directement sur remise en jeu • Toutes les remises en jeu se font au pied sans que les défenseurs gênent (à 2m environ) • Mise en jeu : <ul style="list-style-type: none"> ‡ Après chaque but : du centre du terrain, par l'équipe qui vient d'encaisser un but. ‡ Ballon sorti des limites : à l'endroit de la sortie par l'équipe adverse ‡ Faute (bousculade, coup, ...) : à l'endroit où la faute est commise ‡ Ballon immobilisé dans une zone interdite : par l'équipe qui défend, à l'endroit où se trouve le ballon • Pénalty sans défenseur du milieu du terrain si : <ul style="list-style-type: none"> ‡ Faute de main volontaire devant le but ‡ Défense volontaire en zone interdite

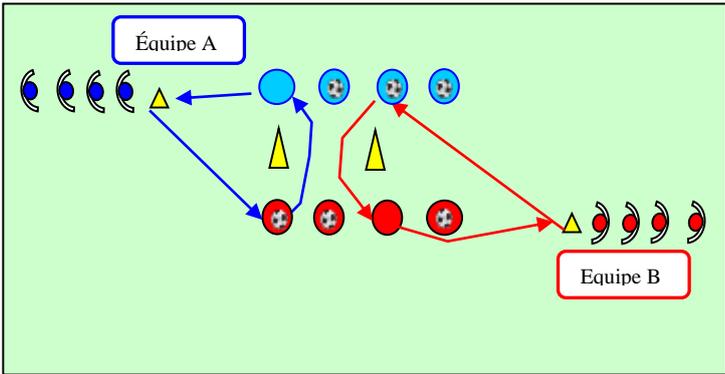
<p>*Explications cartes coopératives</p>	<p>Des cartes sont disponibles pour choisir un coup de pouce ou un coup de frein, afin d'équilibrer la partie et de développer la coopération.</p> <p>(Définition de la coopération : une collaboration ou une coopération entre différents élèves qui sont en compétition)</p> <p>L'équipe qui mène par 2 points d'écart choisit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ‡ soit de donner un coup de pouce à l'équipe adverse ‡ soit de s'imposer un coup de frein. <p>Si le score se rééquilibre (1but d'écart), le coup de pouce ou de frein s'arrête</p> <p>Si l'écart s'accroît encore d'1 point, l'équipe peut bénéficier d'un coup de pouce ou d'un coup de frein supplémentaire. Dès que l'écart se réduit, le premier coup de pouce ou coup de frein s'annule.</p> <p>Exemples :</p> <p><i>L'équipe bleue mène 2 à 1, marque un nouveau but (le score devient 3 à 1), elle choisit un coup de pouce pour l'équipe jaune ou elle s'impose un coup de frein.</i></p> <p><i>Si l'équipe bleue marque encore 1 but (le score devient 4 à 1), elle choisit à nouveau un coup de pouce ou coup de frein.</i></p> <p><i>Si l'équipe jaune marque un but (elle réduit le score 4 à 2), le premier coup de pouce ou coup de frein de l'équipe bleue s'annule.</i></p> <p><i>Si l'équipe jaune marque à nouveau un but (le score devient 4 à 3), le deuxième coup de pouce ou coup de frein s'annule.</i></p>
<p>Coups de pouce utilisés lors des rencontres</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nous agrandissons la taille de notre but • Le porteur de balle de votre équipe peut entrer dans la zone interdite. • Votre équipe choisit un de nos joueurs qui n'a pas le droit de défendre. Il s'accroupit sur le terrain quand vous avez la balle • Si un joueur de votre équipe met le pied sur le ballon, tous nos joueurs doivent se situer à 2 mètres. <p><i>Vous pouvez créer d'autres coups de pouce en classe...</i></p>
<p>Coups de frein utilisés lors des rencontres</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque joueur de notre équipe a 3 touches de balle maximum • Le porteur de balle de notre équipe ne peut pas avancer quand il a la balle • Le joueur de notre équipe qui vient de marquer un but ne peut pas marquer à nouveau • Votre équipe choisit un joueur de notre équipe qui devient immobile sur terrain (il joue sans se déplacer) <p><i>Vous pouvez créer d'autres coups de frein en classe...</i></p>

Rôles de l'équipe organisatrice pendant le jeu mini foot à 5

Tous les élèves des 2 équipes qui jouent ont un maillot de couleur différente.

	Où je me place :	Ce que j'observe :	Comment je signale :	Le matériel que j'utilise :
Le chronométrateur	Au bord du terrain	Mon chronomètre	Je m'assure que tout le monde (joueurs et autres arbitres) est prêt Je déclenche le chronomètre au début de la partie Je siffle la fin de la partie J'informe du temps écoulé	Un chronomètre
1 arbitre de champ	Sur le terrain, suit la progression de la balle sans gêner les joueurs	Les joueurs, la balle. Je suis au plus près de l'action	Je siffle les fautes, les sorties de la balle, les buts, les remises en jeu	Une chasuble d'une couleur différente des autres joueurs Un sifflet
2 arbitres de ligne	Près de la ligne, en dehors du terrain	La sortie du ballon	Je lève le drapeau pour signaler la sortie du ballon et montre le sens de la remise en jeu	Une chasuble d'une couleur différente des autres joueurs Drapeau de touche (dotation ou à construire)
2 arbitres de but	Derrière le but	Le ballon franchit la ligne de but	Je lève le bras ou le drapeau et je signale par la voix à l'arbitre si le but est valable ou non	Une chasuble d'une couleur différente des autres joueurs Drapeau de touche (dotation ou à construire)
Le secrétaire	Au bord du terrain	L'arbitre et l'arbitre de but qui valident les buts marqués	Je note les buts validés par l'arbitre J'annonce le score au fur et mesure J'annonce le score final	Fiche de score Crayon Sifflet

MAXI PUISSANCE 4

Organisation	<ul style="list-style-type: none"> • Équipes de minimum 5 joueurs. • Équipes mixtes
Terrain	<div style="text-align: center;">  </div> <p> Porte : 2 m de large Espace entre les cerceaux : 2 m Distance départ joueur/cerceaux : 4m Distance cerceaux bleus/cerceaux rouges : 6m </p>
Matériel par terrain	<ul style="list-style-type: none"> • 6 ballons (taille 3 ou 4) • 8 cerceaux • 4 plots dont 2 pour une porte
Déroulement du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal : aller chercher un ballon dans l'alignement adverse et le ramener (au pied), en passant par la porte centrale, dans son alignement. • Bloquer le ballon dans un cerceau libre et retourner au point de départ pour taper dans la main du joueur suivant.
Durée du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • La manche se poursuit jusqu'aux 3 minutes sans arrêter le chronomètre.
Décompte des points	<ul style="list-style-type: none"> • 1 point marqué par alignement réussi dans la manche (même brièvement). • Remettre la situation de départ en place après chaque point.
Règles à faire respecter par l'équipe arbitre	<ul style="list-style-type: none"> • Ne pas gêner volontairement un joueur adverse. • Le ballon doit être immobilisé à l'intérieur du cerceau. • Le relais se fait en tapant dans la main du partenaire suivant.
Rôles des arbitres	<ul style="list-style-type: none"> • Annoncer l'alignement des 4 ballons (2 arbitres) • Vérifier le passage dans la porte sans gêner volontairement l'autre joueur (2 arbitres) • Compter et remplir la feuille de marque (1 secrétaire) • Chronométrer (1 chronométreur)
Exemples de coups de pouce (utilisés lors des rencontres)	<ul style="list-style-type: none"> • Vous rapprochez le plot de départ de votre équipe • Vous marquez 2 points si vous alignez les 4 ballons • Vous n'avez pas besoin de passer par la porte centrale • Vous pouvez stopper le ballon dans un cerceau avec les mains <p><i>Vous pouvez créer d'autres coups de pouce en classe...</i></p>
Exemples de coups de frein (utilisés lors des rencontres)	<ul style="list-style-type: none"> • Nous reculons le plot de départ de notre équipe • Nous devons contourner un cône avant d'aller arrêter le ballon dans un cerceau • Nous retardons le départ de 2 secondes de notre joueur avec le ballon • Nous conduisons le ballon avec le mauvais pied <p><i>Vous pouvez créer d'autres coups de frein en classe...</i></p>

Rôles de l'équipe organisatrice pendant le jeu Puissance 4

Tous les élèves des 2 équipes qui jouent ont un maillot de couleur différente.

	Où je me place :	Ce que j'observe :	Comment je signale :	Le matériel que j'utilise :
Le chronométrateur	Au bord du terrain	Mon chronomètre	Je m'assure que tout le monde (joueurs et autres arbitres) est prêt Je déclenche le chronomètre au début de la partie Je siffle la fin de la partie J'informe du temps écoulé	Un chronomètre
2 arbitres de ligne	Près de la ligne de cerceau, en dehors du terrain	L'alignement des ballons	Je lève le drapeau pour signaler que les 4 ballons sont arrêtés et alignés dans les cerceaux.	Drapeau de touche (dotation ou à construire)
1 arbitre de relais	Près de la zone de départ	Les joueurs d'une équipe	Je vérifie que le passage de relais est correct (taper dans la main, ne pas partir avant)	
1 arbitre de champ	Près des plots	Les joueurs d'une équipe	Je vérifie que le passage entre les plots est respecté	
Le secrétaire	Au bord du terrain	L'arbitre et l'arbitre de but qui valident les points marqués	Je note les points validés par l'arbitre J'annonce le score au fur et mesure J'annonce le score final	Fiche de score Crayon Sifflet