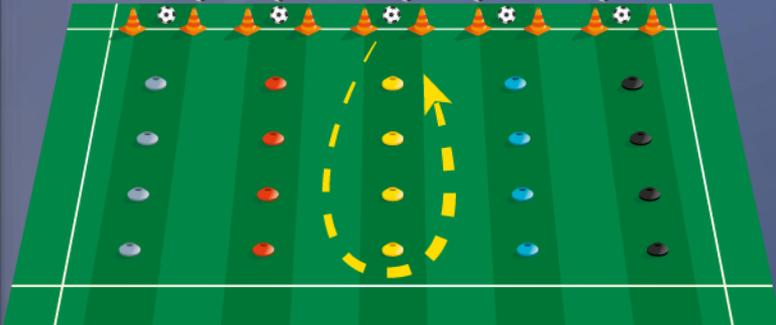


LES SEANCES

LA PROGRESSION



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

Deplacement joueur/ballon

2015-2016



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

X Zone interdite pour les défenseurs jaunes

X Zone interdite pour les défenseurs bleus

2- La philosophie « pédagogique »



Donner confiance
Plaisir

Méthodes pédagogiques

***Le plaisir de jouer pour
apprendre,
le plaisir d'apprendre en
jouant...***

Situations d'apprentissage

Donner du sens



Développer des compétences

Responsabilité motrice



2- Les séances

Une planification pour suivre une logique de progression sportive...

Séance 1 : Découverte de l'activité >

Séance 2 : Conserver et progresser >

Séance 3 : Progresser et déséquilibrer >

Séance 4 : Déséquilibrer et finir >

Séance 5 : S'opposer >

Séance 6 : La rencontre >

Global = Simple

**Compétences =
Ressources pour
s'adapter aux
contraintes du jeu**

Match = Complexité

PARTIE 1

À chacun son ballon

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : savoir se déplacer sur le terrain et parmi les joueurs et s'arrêter en conservant le contrôle du ballon. Optimiser la coordination.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 25 m x 25 m 1 à 3 terrains en fonction des effectifs	10 à 12 élèves par terrain, divisés en 2 équipes 10 à 12 maillots de 2 couleurs différentes	4 plots 5 à 12 ballons



BUT

- Maîtriser le ballon dans l'espace de jeu.
- Conserver le ballon dans l'aire de jeu pour marquer 1 point.

CONSIGNES

- Distribuer 1 ballon par joueur ou pour 2 joueurs qui alternent.
- Au signal (coup de sifflet), le joueur se déplace librement dans l'espace de jeu. Il utilise son pied droit et/ou son pied gauche pour conduire le ballon. Il ne doit pas sortir du terrain.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs gardent le contrôle du ballon et occupent un maximum d'espace ;
- les joueurs savent quitter le ballon des yeux quand ils se déplacent, pour éviter de sortir du terrain et de percuter un autre joueur.

→ Variantes

- Au signal donné par l'enseignant, le joueur arrête le ballon du pied droit, puis du pied gauche.
- Un joueur sans ballon se place devant le joueur ayant le ballon et l'oblige à modifier son trajet.

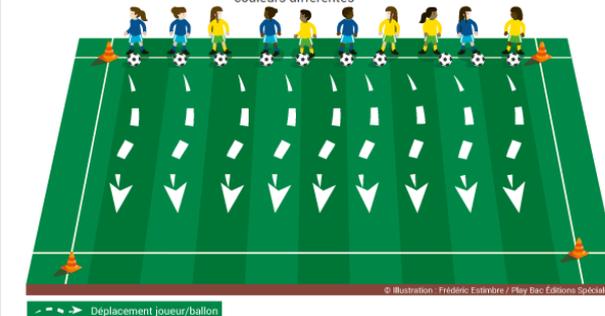
PARTIE 2

1, 2, 3 Soleil

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de conduire le ballon dans tout l'espace de jeu et de l'arrêter à tout moment.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 25 m x 25 m 1 à 3 terrains en fonction des effectifs	10 à 12 élèves par terrain, divisés en 2 équipes 10 à 12 maillots de 2 couleurs différentes	4 plots 10 à 12 ballons



BUT

- Marquer 1 point en atteignant la ligne d'arrivée avec le ballon.

CONSIGNES

- Transposer le jeu « 1, 2, 3 Soleil » au football. Quand l'éducateur commence à compter, les joueurs se déplacent avec le ballon vers la ligne d'arrivée. Quand le mot « soleil » est prononcé, ils doivent s'immobiliser avec le ballon sous la semelle. Si le joueur ou le ballon n'est pas arrêté, le joueur doit repartir de la ligne de départ.
- Effectuer l'exercice avec le pied droit puis le pied gauche.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- le joueur garde la maîtrise du ballon en mouvement et qu'il est capable de s'arrêter quand il le faut.

→ Variantes

- Au signal, arrêter le ballon et s'asseoir dessus.
- Créer des zones à atteindre sur la ligne d'arrivée en fonction du nombre d'équipes.

PARTIE 3

5 contre 5

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de bien occuper le terrain, d'attaquer et de défendre en fonction de la situation, de coopérer offensivement et défensivement avec ses coéquipiers.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m divisé en 4 parties 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (1 gardien, 2 défenseurs, 2 attaquants) plus d'éventuels remplaçants 2 x 5 maillots de 2 couleurs différentes	8 plots (dont 4 pour former les buts) 1 ballon



BUT

- Marquer le plus de buts possible.

CONSIGNES

- Situation de match.
- Les joueurs de l'équipe qui est en possession du ballon occupent l'espace en largeur et en profondeur.
- Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon doivent réduire les espaces et empêcher les joueurs

→ Variantes

- Le même joueur ne peut marquer deux fois de suite.
- À chaque but marqué, les joueurs de chaque équipe changent de poste (gardien, défenseur, attaquant, remplaçant).

PARTIE 1

PARTIE 2

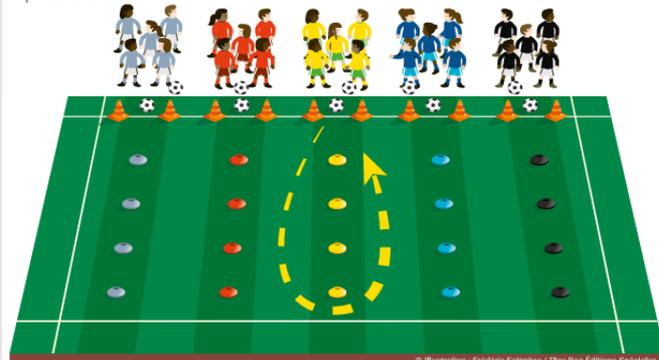
PARTIE 3

Conduite et relais

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable, en courant, de toucher le ballon à chaque pas et être capable de choisir la partie du pied (intérieur, extérieur) la plus adaptée pour conduire le ballon efficacement.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
5 couloirs de relais de 10 à 12 m de long, installés parallèlement. Dans chaque couloir, une coupelle est placée tous les 2 m	5 équipes de 3 à 5 relayeurs 5 x 5 maillots de couleurs différentes	10 plots 10 ballons 4 x 5 coupelles de couleurs différentes



➔ Déplacement joueur/ballon

BUT

- La première équipe qui termine le relais remporte l'épreuve.

CONSIGNES

- Relais 1 : à tour de rôle, les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le prochain relayeur puisse partir avec.
- Relais 2 : même principe, mais en slalomant entre les coupelles sans les faire tomber.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à garder le contrôle de la balle malgré leur vitesse, tout en levant la tête pour repérer l'emplacement des coupelles ;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse et les changements de direction.

→ Variantes

- Effectuer un passage en conduisant le ballon du pied droit, puis un passage avec le pied gauche.
- Imposer un nombre minimal de touches de balle pour effectuer le parcours.

Éperviers

Situation d'apprentissage 16 min 1

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable, en courant, de toucher le ballon à chaque pas et être capable de choisir la partie du pied (intérieur, extérieur) la plus adaptée pour conduire le ballon efficacement.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m 2 ou 3 terrains en fonction des effectifs	Équipes de 2 ou 3 oiseaux Équipes de 2 éperviers 3 x 5 maillots de couleurs différentes	4 plots 5 à 10 ballons 16 coupelles



➔ Déplacement joueur/ballon

BUT

- Une équipe d'oiseaux marque 1 point quand 1 de ses joueurs atteint la zone opposée avec le ballon.
- Une équipe d'éperviers marque 1 point quand elle rapporte 1 ballon dans son nid.

CONSIGNES

- Les oiseaux (O) doivent traverser l'espace de jeu sans se faire prendre le ballon par les éperviers.
- Les éperviers (E) se tiennent la main. Ils doivent prendre le ballon aux oiseaux et le conduire dans leur « nid » (2 zones triangulaires situées sur les côtés du terrain).

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à garder le contrôle de la balle malgré leur vitesse, tout en levant la tête pour repérer la position des éperviers ;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse et les changements de direction.

→ Variantes

- Traverser le terrain en passant à travers une porte puis à travers deux portes.
- Traverser le terrain en passant à travers une porte alors que les éperviers sont libres (ils ne se tiennent pas la main).

Jeu des portes

Jeu 16 min 2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec la balle au pied ou de passer si je suis attaqué.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
1 terrain de 30 m x 25 m 2 ou 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 4 joueurs, dont 1 gardien 2 jokers, 2 arbitres 2 x 4 maillots de couleurs différentes	8 plots (dont 4 pour former les buts) 1 ballon 8 coupelles



X Zone interdite pour les défenseurs jaunes

X Zone interdite pour les défenseurs bleus

BUT

- Une équipe marque 1 point quand 1 de ses joueurs entre dans la zone adverse avec le ballon.
- Une équipe marque 3 points quand elle parvient à marquer 1 but.

CONSIGNES

- Entrer dans la zone adverse avec le ballon puis tirer au but.
- Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone située devant leur but.
- Les jokers jouent avec l'équipe qui est en possession du ballon. Ils changent ainsi d'équipe quand celui-ci est perdu/récupéré.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à lever la tête quand ils ont le ballon pour repérer coéquipiers et adversaires ;
- les joueurs parviennent à progresser avec le ballon quand ils ont de l'espace et à passer le ballon quand l'adversaire leur bloque la voie ;
- les joueurs parviennent à se placer correctement en fonction de leur rôle (attaquant ou défenseur).

→ Variantes

- Passer dans une porte pour entrer dans la zone adverse (porte gauche, porte droite ou 1 des 2 au choix).
- Si le joueur pose le pied sur le ballon, il devient inattaquable par ses adversaires. Ce droit n'est utilisable qu'une fois par action offensive.

PARTIE 1

Entrée dans l'activité 16 min

La ronde en fête

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de conduire le ballon, de le contrôler et de le passer à un coéquipier.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 25 m x 25 m Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs	5 équipes de 3 joueurs 5 x 3 maillots de couleurs différentes	4 plots 5 ballons 20 coupelles



BUT

- Une équipe marque 1 point quand le ballon reste dans l'aire de jeu au terme de la série de 3 passes.

CONSIGNES

- Le joueur sort du carré situé au milieu du terrain en conduisant le ballon. Puis il le passe à un des joueurs placés derrière une porte.
- Le deuxième joueur contrôle le ballon puis le passe au premier joueur, qui retourne dans le carré central et le passe à un autre placé derrière une autre porte.
- Temps de l'exercice : 2 minutes.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à maîtriser le ballon tout en enchaînant contrôle et passe ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui (près du ballon, légèrement décalé) lors des contrôles et des passes ;
- le corps des joueurs est bien positionné (face au coéquipier à qui est faite la passe) et équilibré ;
- les joueurs utilisent l'intérieur du pied pour passer (« bloquer » la cheville au moment de la passe).

→ Variantes

- Le joueur situé derrière la porte se déplace de quelques pas à droite ou à gauche de la porte.
- Le joueur qui fait la passe à un joueur dans une porte prend la place de ce dernier.

PARTIE 2

Situation d'apprentissage 16 min

La balle au capitaine 1/2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer un adversaire par sa conduite de balle ou par une passe.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs	3 équipes de 5 joueurs qui alternent en attaque, en défense et à l'arbitrage 3 x 5 maillots de couleurs différentes	6 plots 5 ballons



BUT

- L'équipe qui attaque marque 1 point quand son capitaine reçoit la balle dans sa zone et parvient à la contrôler.
- Le défenseur marque un point s'il parvient à marquer.

CONSIGNES

- Le gardien passe le ballon à 1 de ses 3 coéquipiers. Ces derniers peuvent se passer le ballon entre eux. Leur but est de faire une passe à leur capitaine, situé dans sa zone, de l'autre côté du terrain, et qui est inattaquable.
- Un joueur adverse tente de les en empêcher. S'il récupère le ballon, il essaie de marquer dans le but adverse, défendu par le gardien.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs maîtrisent le ballon (conduite, passe, contrôle) et parviennent à conduire la balle en changeant de rythme ;
- le capitaine se rend disponible pour recevoir le ballon.

→ Variantes

- Si le joueur qui a la balle est touché par le défenseur, il laisse la balle à ce dernier, qui tente d'aller marquer.
- Deux défenseurs s'opposent aux attaquants.

PARTIE 3

Jeu 16 min

La balle au capitaine 2/2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer l'équipe adverse par sa conduite de balle ou par une passe.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 35 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien et 1 capitaine) 2 jokers et 2 arbitres 2 x 5 maillots de couleurs différentes (2 maillots d'une troisième couleur pour les jokers)	8 plots (dont 4 pour former les buts) 1 ballon 6 coupelles



BUT

- Une équipe marque 1 point quand son capitaine parvient à contrôler le ballon dans sa zone. Elle marque 3 points quand elle marque 1 but.

CONSIGNES

- Deux équipes s'affrontent. Les joueurs doivent passer le ballon à leur capitaine, qui est dans la surface de réparation adverse. Il est le seul, avec le gardien adverse, à pouvoir être dans cette zone.
- Le capitaine doit se rendre disponible pour recevoir le ballon. Quand il l'a, il essaie de marquer ou passe la balle à un coéquipier qui tire depuis l'extérieur de la surface.
- Les jokers jouent avec l'équipe qui est en possession du ballon. Ils changent ainsi d'équipe quand celui-ci est perdu/récupéré.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs se rendent disponibles pour recevoir le ballon (notamment les jokers et le capitaine) ;
- les joueurs arrivent à conduire le ballon en changeant de rythme, à passer et à contrôler la balle.

→ Variantes

- Un deuxième joueur de chaque équipe peut intégrer la zone de finition avec son capitaine.
- Intégrer un joker dans chaque équipe. Le match se joue alors à 6 contre 6.

PARTIE 1

PARTIE 2

PARTIE 3

Entrée dans l'activité 16 min

Béret ballon 1/2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP
Compétences visées : être capable de frapper au but et de marquer.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien) 2 x 5 maillots de couleurs différentes	8 plots (dont 4 pour former des buts) 2 ballons

BUT

- Chaque équipe gagne 1 point par but marqué.

CONSIGNES

- Les 4 joueurs de chaque équipe, désignés par un numéro (1, 2, 3 et 4), se placent sur un côté du terrain. Quand leur numéro est appelé, deux joueurs viennent récupérer le ballon au centre du terrain, le conduisent vers le but adverse puis tirent au but.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs lèvent la tête avant de frapper, pour voir la position du but et du gardien ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui près du ballon au moment de la frappe ;
- les joueurs utilisent différentes parties du pied (intérieur, cou-de-pied) pour frapper.

→ Variantes

- Les joueurs doivent tirer avant d'entrer dans la surface de réparation.
- L'objectif est de marquer avant l'adversaire. Seul le but marqué en premier est comptabilisé.

Situation d'apprentissage 16 min

Béret ballon 2/2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP
Compétences visées : être capable de se démarquer pour échapper à l'adversaire et de marquer un but.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m, séparé en 2 dans le sens de la longueur 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien, 1 défenseur, 2 attaquants et 1 remplaçant) + 2 arbitres 2 x 5 maillots de couleurs différentes	4 plots pour former les buts 1 ballon 6 coupelles (pour former les lignes de protection)

BUT

- Chaque équipe gagne 1 point par but marqué après avoir dépassé la ligne de protection.

CONSIGNES

- Le gardien passe à la main le ballon à un coéquipier situé dans la moitié de terrain opposée.
- L'équipe qui attaque joue à 2 contre 1, face au défenseur adverse, avec pour objectif de marquer 1 but.
- Le défenseur ne peut pas reculer derrière la ligne de protection. Au-delà, seul le gardien peut s'opposer aux attaquants.
- Après chaque action (tir ou ballon perdu), le jeu repart du gardien qui défendait ses buts.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les attaquants se déplacent correctement (le porteur de balle doit fixer le défenseur avant de dribbler ou de passer ; l'autre attaquant doit se rendre disponible pour recevoir une passe) ;
- le défenseur parvient à gêner la progression des attaquants.

→ Variantes

- Chaque équipe doit tirer au but en moins de 5 secondes.
- Si le défenseur arrive à toucher le porteur du ballon, l'équipe qui attaque est dépossédée de la balle.

Jeu 16 min

2 buts à attaquer et à défendre

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP
Compétences visées : être capable de se démarquer pour échapper à l'adversaire et de marquer un but.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 35 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien, 2 attaquants, 2 défenseurs) + 2 jokers et 2 arbitres 2 x 5 maillots de couleurs différentes	8 plots (pour former les buts) 1 ballon 4 coupelles

BUT

- Chaque but marqué dans un des 2 buts adverses rapporte 1 point.

CONSIGNES

- Match libre mais avec 2 buts de chaque côté du terrain, défendus par un seul gardien de but.
- L'équipe qui a le ballon cherche à marquer dans un des 2 buts adverses, au choix.
- Les 2 jokers jouent avec l'équipe qui possède le ballon. Ils changent de camp quand celui-ci est perdu ou récupéré.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les attaquants se déplacent correctement (le porteur de balle doit fixer le défenseur avant de dribbler ou de passer ; l'autre attaquant doit se rendre disponible pour recevoir une passe) ;
- le défenseur parvient à gêner la progression des attaquants.

→ Variantes

- Essayer de marquer seulement par des tirs à ras de terre.
- Un but marqué après une conduite de balle rapporte 1 point. Un but marqué à la suite d'une passe rapporte 3 points.

PARTIE 1

Défendre le château

Entrée dans l'activité 16 min 2

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de s'opposer à la progression de l'adversaire et de s'organiser en défense afin de récupérer le ballon.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 15 m x 25 m + 1 château de 10 x 10 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	8 à 12 joueurs répartis dans 2 équipes : 4 contre 4, 5 contre 5 ou 6 contre 6 2 x 5 maillots de couleurs différentes	6 plots 1 ballon



BUT

- L'équipe qui aura le moins de plots tombés gagne.

CONSIGNES

- Les attaquants doivent détruire un château, matérialisé par des plots, en faisant tomber les plots. Ils peuvent se passer la balle avant de viser le château. Commencer l'exercice en maniant le ballon à la main. Puis, quand l'exercice est compris, les joueurs doivent seulement utiliser leurs pieds.
- Les défenseurs empêchent le ballon d'atteindre le château.
- Attaquants et défenseurs permuent à la moitié du temps de jeu.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les défenseurs se placent correctement entre les attaquants et le château ;
- les défenseurs se rapprochent suffisamment des attaquants pour les empêcher de tirer.

→ Variantes

- Augmenter le nombre de ballons utilisés par les attaquants.
- Séparer le château en 2 parties.

PARTIE 2

La rivière

Situation d'apprentissage 16 min 1

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de s'opposer à la progression de l'adversaire et de s'organiser en défense afin de récupérer le ballon.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 20 m coupé par une « rivière » de 5 m de large et de 10 m de long, matérialisée par des plots 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 ou 6 joueurs 2 x 5 maillots de couleurs différentes	10 plots 2 ballons



→ Déplacement ballon

BUT

- Les joueurs placés dans la rivière qui touchent le ballon marquent 1 point.
- Les joueurs placés dans la rivière qui contrôlent le ballon marquent 2 points.

CONSIGNES

- 4 attaquants se placent par paires de part et d'autre d'une zone appelée « rivière ». Les joueurs placés côte à côte peuvent se faire des passes latéralement. Mais le but est qu'ils le transmettent à leurs coéquipiers placés de l'autre côté de la rivière.
- 2 défenseurs se placent dans la « rivière ». Ils doivent empêcher le ballon de traverser cette zone. Il est possible d'ajouter un deuxième joueur selon les effectifs.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les défenseurs se placent entre le ballon et les adversaires situés dans leur dos afin d'empêcher les passes ;
- les défenseurs parviennent à récupérer le ballon.

→ Variantes

- Les attaquants jouent avec 2 ballons.
- Limiter le nombre de passes entre les attaquants avant qu'ils tentent de traverser la rivière.

PARTIE 3

5 contre 5

Jeu 16 min 1

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de s'opposer à la progression de l'adversaire, de s'organiser en défense afin de récupérer le ballon.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs + 2 arbitres 2 x 5 maillots de couleurs différentes	8 plots (pour former les buts) 1 ballon 4 coupelles



BUT

- Chaque équipe marque 1 point lorsque le ballon est immobilisé derrière les portes symbolisées par les plots.

CONSIGNES

- Deux équipes s'opposent librement avec pour objectif d'immobiliser le ballon derrière les portes de l'adversaire.
- L'enseignant/éducateur valorise l'équipe qui défend lorsqu'elle récupère le ballon.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les défenseurs parviennent à se placer devant le porteur de balle adverse pour empêcher la progression du ballon ;
- les défenseurs parviennent à s'approcher du porteur de balle afin de récupérer le ballon.

→ Variantes

- Mise en place d'un troisième but à protéger pour chaque équipe.
- Mise en place d'une zone protégée devant les 2 buts, sur une profondeur de 4 m et sur toute la largeur du terrain, interdite aux joueurs des deux équipes.

⌚ 2 mi-temps de 4 à 5 min 📄 1

La rencontre

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Organisation type d'une rencontre pour la séance.



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

ESPACE – EFFECTIF

- 1 terrain de 30 m x 25 m. 2 buts de 4 m de large. Une zone de 6 m de profondeur devant chaque but. Le gardien peut y prendre le ballon à la main et y est inattaquable.
- Équipes de 4 ou 5 joueurs, dont 1 gardien. Chaque équipe dispose de 1 à 2 remplaçants au maximum à faire entrer à la mi-temps du match. Constituer 4 à 5 équipes en fonction des effectifs. Former des équipes de niveau égal et tendre vers la parité filles-garçons.

DÉFINITIONS

- Les sorties de jeu
 - Touche : positionner le ballon sur la ligne de touche, à l'endroit où il est sorti.
 - Sortie de but : le gardien récupère le ballon et le relance à la main depuis sa zone.
 - Corner : positionner le ballon à l'angle du terrain le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti.
- Les remises de jeu
 - L'adversaire se tient à 4 m du ballon.
 - Engagement : au début de la rencontre (tirage au sort) et après chaque but, l'engagement s'effectue à 2 joueurs par une passe en direction du but vers lequel l'équipe attaque.
 - Touche : au pied, à l'endroit où le ballon est sorti ; elle s'effectue soit par une passe, soit par une conduite de balle.
 - Relance du gardien : il passe le ballon à la main à un coéquipier.

DÉCOMPTE DE FAUTES COLLECTIF

- Quand une équipe commet 3 fautes pendant un match, elle est sanctionnée par un penalty, tiré à 6 m de son but. Chaque faute supplémentaire est à nouveau sanctionnée de cette manière.

Le jeu avant l'enjeu !



PLAISIR RESPECT ENGAGEMENT TOLERANCE SOLIDARITE

Valoriser les comportements qui incarnent les valeurs humanistes, de solidarité, de respect et de responsabilité

➤ **attribuer un carton vert à l'équipe**



JEU DES CARTES COUP DE POUCE – COUP DE FREIN

Lorsqu'une équipe marque un but, elle tire :

- soit une carte «Coup de pouce» pour l'équipe adverse
- soit une carte «Coup de frein» pour son équipe

CARTE

« Coup de pouce »



CARTE

« Coup de frein »

