JEUX RETENUS POUR LES RENCONTRES DE CIRCONSCRIPTION Année 2018/2019

* **Ultimate**
* **Le maxi puissance 4**
* **Le mini foot**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ULTIMATE | | |
| zone d’en-but  zone d’en-but  **Matériel :**   * 1 frisbee * 2 zones d’en-but  **Gestion de la classe :** * 3 équipes différenciées de 5 à 7 joueurs sur un terrain délimité (minimum 20m X 15m) * 2 équipes s’opposent et s’auto arbitrent, * 1 équipe « organisatrice/juge » peut intervenir en cas de désaccord sur l’arbitrage   **Durée :**   * 6 minutes | | **Marquer plus de points que l’équipe adverse.**  But : rattraper le frisbee dans la zone d’en-but adverse pour marquer un point  **Pour les joueurs :**  Chaque équipe se place dans sa zone d’en but. L’équipe qui gagne le tirage au sort engage au coup de sifflet en lançant le frisbee au-delà de la ligne médiane.  Vous devez marquer des points en respectant les règles du jeu suivantes :  - ne pas faire mal aux autres avec le frisbee et ne pas se toucher  - respecter les limites  - pas de "marché" (un pied fixe sert de pivot)  - celui qui envoie le frisbee au sol le rend à l'adversaire au point d’impact  - pas de passe directe de main à main  - le défenseur doit rester à distance (longueur du bras + frisbee)  - défense à un contre un  - l'attaquant doit passer avant 8 secondes  - point marqué si le frisbee est attrapé dans la zone d'en but  - chaque faute est signalée par le joueur concerné en levant la main et en annonçant le type de faute  - la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute |
| **Mise en jeu :**  Au début du jeu et après chaque point marqué, chaque équipe se tient sur sa ligne de but. L’équipe qui a marqué le dernier point (ou celle qui est tirée au sort pour le premier engagement) lance le disque.  L’autre équipe prend possession du disque là où il atterrit et devient alors l’équipe attaquante. |
| **Exemples de**  **coups de pouce (utilisés lors des rencontres)** | * Le frisbee peut tomber au sol une fois, vous gardez la possession du frisbee * Votre prochain point compte double * Le frisbee uniquement touché dans l’en-but vous permet de marquer un point * Un de nos joueurs n’a pas le droit de défendre, il s’accroupit sur le terrain quand vous avez le frisbee   *Vous pouvez créer d’autres coups de pouce en classe…* | |
| **Exemples de coups de frein**  **(utilisés lors des rencontres)** | * Nous ne pouvons lancer le frisbee que vers l’avant * Tous les joueurs de notre équipe doivent avoir touché le frisbee avant de marquer * Notre joueur qui vient de rattraper le frisbee dans l’en-but, ne peut pas marquer à nouveau * Un joueur de notre équipe sort du terrain   *Vous pouvez créer d’autres coups de frein en classe…* | |

**Rôles de l’équipe organisatrice pendant le jeu Ultimate**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Où je me place :** | **Ce que j’observe :** | **Comment je signale :** | **Le matériel que j’utilise :** |
| **Le chronométreur** | 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 médiateurs de jeu** | Au bord du terrain | Les 2 équipes | Intervention quand les deux équipes sont en désaccord, pour départager |  |
| **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 |

|  |  |
| --- | --- |
| **MINI FOOT A 5** | |
| **Organisation de la classe** | * 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) autres(s) équipe(s)**:**   + 2 arbitres de champ différenciés   + 2 arbitres de touche   + 1 chronométreur et un secrétaire   + 1 médiateur qui apporte les cartes coopétitives\* |
| **Terrain** | * Un terrain de 20mx30m   (minimum 15mx20m)   * 2 buts de 2m de large * Une zone interdite de   3/4m de diamètre |
| **Matériel** | * 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 coopétitives) |
| **Consignes** | **Marquer plus de buts que l’équipe adverse**  **Les attaquants :** Faire progresser le ballon au pied vers le but adverse (favoriser le jeu de passes).  **Les défenseurs** : S’opposer à la progression du ballon et essayer de l’intercepter. Protéger son but |
| **Durée de jeu** | * 6 minutes en continu, remplacement illimité à tout moment |
| **Déroulement** | * 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 : * 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 : * Faute de main volontaire devant le but * Défense volontaire en zone interdite |
| **\*Explications cartes coopétitives** | Des cartes sont disponibles pour choisir un coup de pouce ou un coup de frein, afin d’équilibrer la partie et de développer la coopétitivité.  ***(Définition  de la coopétitivité : une collaboration ou une coopération entre différents élèves qui sont en compétition)***  L’équipe qui mène par 2 points d’écart choisit :   * soit de donner un coup de pouce à l’équipe adverse * soit de s’imposer un coup de frein.   Si le score se rééquilibre (1but d’écart), le coup de pouce ou de frein s’arrête  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.  **Exemples :**  ***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.***  ***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.***  ***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.***  ***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.*** |
| **Coups de pouce utilisés lors des rencontres** | * 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.   *Vous pouvez créer d’autres coups de pouce en classe…* |
| **Coups de frein**  **utilisés lors des rencontres** | * 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)   *Vous pouvez créer d’autres coups de frein en classe…* |

**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 chronométreur** | 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** | * Équipes de minimum 5 joueurs. * Équipes mixtes |
| **Terrain** | Équipe A      Equipe B  Porte : 2 m de large  Espace entre les cerceaux : 2 m  Distance départ joueur/cerceaux : 4m  Distance cerceaux bleus/cerceaux rouges : 6m |
| **Matériel par terrain** | * 6 ballons (taille 3 ou 4) * 8 cerceaux * 4 plots dont 2 pour une porte |
| **Déroulement du jeu** | * 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** | * La manche se poursuit jusqu’aux 3 minutes sans arrêter le chronomètre. |
| **Décompte des points** | * 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** | * 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** | * 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)** | * 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   *Vous pouvez créer d’autres coups de pouce en classe…* |
| **Exemples de coups de frein**  **(utilisés lors des rencontres)** | * 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   *Vous pouvez créer d’autres coups de frein en classe…* |

**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 chronométreur** | 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 |