

# Jeux de coopération et d'opposition vers le FOOTBALL



# MODULE D'APPRENTISSAGE EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

## CYCLE 3

### Activité support : FOOTBALL

#### Compétence spécifique visée

(Programmes de l'école primaire - Education Physique et sportive - Cycle des approfondissements; BO 19 juin 2008) :

- ↪ **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement**

#### Compétences attendues dans le cadre du deuxième palier du socle commun

##### Compétences sociales et civiques (compétence 6):

- ↪ Respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons
- ↪ Respecter les règles de vie collective, notamment dans les pratiques sportives
- ↪ Coopérer avec un ou plusieurs camarades

##### L'autonomie et l'initiative (compétence 7):

- ↪ Respecter des consignes simples en autonomie
- ↪ Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
- ↪ S'impliquer dans un projet individuel ou collectif

#### Ce que l'élève apprend :

##### Connaissances

- **Identifier différents rôles** : attaquant, défenseur, arbitre
- **Connaître les principales règles du jeu** : le corner, la touche, le coup franc, le but, les fautes...

##### Capacités

- **Affronter collectivement un adversaire** en utilisant des actions élémentaires comme :
  - **Attaquant (l'équipe a le ballon)** : se démarquer, conduire, passer, dribbler, tirer...
  - **Défenseur (l'équipe n'a pas le ballon)** : marquer un joueur, intercepter...
- **Tenir différents rôles** (attaquant / défenseur / arbitre) :
  - ↪ **En tant qu'attaquant (l'équipe a le ballon)** :
    - ⇒ S'orienter vers l'avant
    - ⇒ Repérer les espaces libres et les utiliser
    - ⇒ Participer activement à l'action
    - ⇒ Maîtriser la conduite de balle, le dribble, le contrôle, la passe, le tir
    - ⇒ Enchaîner 2 actions: conduire / passer
    - ⇒ Choisir l'action la plus adaptée : conduire, passer, conserver le ballon et attendre le soutien...
  - ↪ **En tant que défenseur (l'équipe n'a pas le ballon)** :
    - ⇒ Se placer entre le porteur du ballon et le but à protéger
    - ⇒ Anticiper le jeu des adversaires
    - ⇒ Participer activement à l'action
    - ⇒ Récupérer le ballon
  - ↪ **En tant qu'arbitre** :
    - ⇒ Faire respecter les règles fondamentales (sécurité des joueurs)
    - ⇒ Etre capable de se placer pour bien observer le jeu

##### Attitudes

- **Coopérer avec ses partenaires**
- **Respecter les joueurs (partenaires et adversaires)**
- **Respecter les règles du jeu**
- **Accepter les décisions de l'arbitre**
- **Accepter le résultat des matchs**



## Le football à l'école : contribution à l'acquisition des

## compétences du deuxième palier du Socle Commun



Compétence 1 : La maîtrise de la langue française		Activité Football
Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
Dire	<i>S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Participer à l'élaboration d'un projet d'activité : décider une organisation, discuter, débattre d'une marche à suivre</li> </ul>
	<i>Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Commenter les actions</li> <li>↗ Discuter des difficultés que l'on rencontre dans une situation</li> <li>↗ Critiquer l'activité ou les situations</li> <li>↗ Critiquer des comportements</li> </ul>
	<i>Prendre part à un dialogue</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Débattre pour préparer une rencontre... discuter des difficultés rencontrées et faire le bilan des grands moments</li> </ul>
Lire	<i>Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Lire les règles de jeux et montrer qu'on les a comprises</li> <li>↗ Lire le planning des séances</li> <li>↗ Lire la fiche descriptive d'une situation</li> <li>↗ Comprendre l'organisation des ateliers</li> </ul>
	<i>Effectuer, seul, des recherches dans des ouvrages documentaires</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Se documenter sur l'activité « football » ( web – revues – documents)</li> <li>↗ Lire les journaux et suivre l'actualité à propos de l'activité (championnats...)</li> </ul>
Ecrire	<i>Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en vocabulaire et en grammaire</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Rédiger une fiche descriptive pour un autre groupe ; pour des correspondants, pour les autres écoles</li> <li>↗ Ecrire un article pour le journal scolaire ou une page web pour le site de l'école.</li> <li>↗ Elaborer les fiches d'évaluation (après discussion) et savoir les compléter</li> <li>↗ Noter ses réussites : passes, buts marqués, nombre de ballons touchés.</li> </ul>
Etude de la langue : vocabulaire	<i>Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Employer les termes appropriés : conduire, passer, le penalty, le corner, le coup franc</li> <li>↗ Distinguer les différents sens d'un mot : but</li> </ul>

Compétence 2 : La pratique d'une langue vivante étrangère		Activité Football
Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
Réagir et dialoguer	<i>Communiquer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Expression orale : commenter des situations de jeu ; apprendre un dialogue et échanger par binômes</li> </ul>
Comprendre à l'oral	<i>Comprendre les consignes de classe</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Réagir à la consigne d'un enseignant (ou d'un élève) donnée dans une L.V.E</li> </ul>
	<i>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>↗ Apprendre le vocabulaire spécifique lié à l'activité: team, football, a goal, fair play</li> </ul>

### Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

### Activité Football

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
<b>Nombres et calcul</b>	<i>Calculer mentalement</i>	↪ Comptabiliser les points...
<b>Grandeurs et mesures</b>	<i>Utiliser des instruments de mesure</i>	↪ Utiliser un chronomètre
<b>Organisation et gestion de données</b>	<i>Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphique</i>	↪ Compléter une grille d'observation, une feuille de match, ...
<b>Maîtriser des connaissances et les mobiliser : Le fonctionnement du corps humain et la santé</b>		↪ Comprendre les effets de l'activité sur le corps humain (échauffement, gestion de l'effort,...) ; les prendre en compte dans l'éducation à la santé

### Compétence 4 : Maîtrise des T.U.I.C

### Activité Football

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
<b>S'approprier un environnement informatique de travail : connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur.</b>		↪ Utiliser l'ordinateur avant et après la séance (fiches, rôles, scores,...)
<b>Adopter une attitude responsable : prendre conscience des enjeux citoyens</b>		↪ S'interroger sur le droit à l'image
<b>Créer, produire, traiter, exploiter des données : produire un document numérique</b>		↪ Produire des articles pour le journal ou le site de l'école
<b>S'informer, se documenter : chercher des informations</b>		↪ Rechercher des articles, des informations sur le football. ↪ Suivre l'actualité sportive liée au football, en France et à l'étranger
<b>Communiquer, échanger</b>		↪ Envoyer l'organisation de la rencontre à venir aux correspondants ou aux écoles du secteur

### Compétence 5 : La culture humaniste

### Activité Football

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
<b>Avoir des repères en histoire et en géographie</b>		↪ Se documenter sur l'histoire du Football (voir les sites <a href="http://fr.wikipedia.org/wiki/Football">http://fr.wikipedia.org/wiki/Football</a> et <a href="http://www.fff.fr/presentationfff/chiffres/1027.shtml">http://www.fff.fr/presentationfff/chiffres/1027.shtml</a> ) ↪ Suivre une compétition nationale ou internationale

## Compétence 6 : Compétences sociales et civiques

## Activité Football

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
<b>Connaître les principes et fondements de la vie civique et sociale</b>	<i>Reconnaître les symboles de la république et de l'UE</i>	☞ Connaître la Marseillaise, les drapeaux de pays participant à une compétition ...
	<i>Comprendre les notions de droits et de devoirs</i>	☞ Respecter les règles du jeu, les décisions de l'arbitre
<b>Avoir un comportement responsable</b>	<i>Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives</i>	☞ Avoir un comportement digne pendant le jeu, dans la victoire et dans la défaite
	<i>Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</i>	☞ Accepter les différences au sein de l'équipe, sur le terrain, dans chaque situation

## Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

## Activité Football

Items		Propositions de mise en œuvre à partir de l'activité Football
<b>S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome</b>	<i>Respecter des consignes simples en autonomie</i>	☞ Savoir jouer quand l'enseignant est présent sur un autre atelier
	<i>Etre persévérant</i>	☞ Jouer jusqu'à la fin de la situation proposée
	<i>Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples</i>	☞ Compléter objectivement une grille d'évaluation (avec ou sans l'aide d'un pair)
<b>Faire preuve d'initiative</b>	<i>S'impliquer dans un projet</i>	☞ Participer activement au jeu ☞ Proposer des stratégies ☞ Encourager
<b>Avoir une bonne maîtrise de son corps et pratiquer un sport</b>		☞ Développer l'aisance dans ses déplacements
		☞ Affiner ses capacités motrices dans différents types de situations : contrôler, conduire, passer, dribbler, tirer...
		☞ Adopter la stratégie la plus efficace suivant son statut (attaquant ou défenseur)
		☞ Savoir utiliser l'espace



## Démarche proposée

### Construire un module

#### **Séance préalable en classe**

Une séance préalable en classe permettra de :

- faire émerger les représentations des élèves
- faire émerger et/ou introduire les règles de base et les règles de sécurité inhérentes à l'activité à l'école

#### **Séance n°1**

**Pour la première séance nous vous proposons de suivre la démarche suivante.**

##### **1) Entrée dans l'activité**

###### **a) Découverte de l'activité**

Chaque élève reçoit un ballon et joue avec librement

###### **b) Jeu des déménageurs**

Cf situation décrite page 15

##### **2) Mise en place de la **situation de référence**** (évaluation diagnostique) qui permet de faire émerger les problèmes à résoudre

Cf situation décrite page 13 (4 contre 4)

Cette évaluation permet de mettre en place des groupes de besoins. Les élèves ayant pas ou peu "touché" le ballon formeront un groupe de trois équipes (« les débutants »), ceux ayant été plus actifs formeront l'autre groupe (« les débrouillés ») : 1 terrain pour les débutants et 1 terrain pour les débrouillés

↪ En fonction des objectifs, les groupes pourront être mélangés et formeront alors des groupes hétérogènes (recherche de la coopération et de l'entraide par exemple).

##### **3) **Elaboration des séances suivantes** à partir de jeux et/ou d'ateliers décrochés.**

Afin de résoudre spécifiquement les problèmes identifiés (aisance motrice et stratégies individuelles et collectives) **l'enseignant construit son module à partir des observations faites lors de la mise en place de la situation de référence et des évolutions constatées. Il utilise pour cela les jeux et ateliers décrochés proposés.** (cf. tableau ci-contre).

*ATTENTION : Les situations peuvent ne pas être toutes proposées. D'autre part, l'ordre affiché peut être modifié.*

**Construire un module**

Problèmes observés	Remédiations par ...	Remédiations par ...
<i>L'élève ...</i>	des ateliers décrochés	des jeux
<i>a des difficultés à conduire le ballon</i>	A	(1), 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9
<i>a des difficultés à faire des passes</i>	D, F	1, (2), (3), (4), 6, 7, 8, 9
<i>a des difficultés à contrôler le ballon</i>	B	1, 6, 7, 8, 9
<i>a des difficultés à dribbler l'adversaire</i>	C	(2), (3), 4, 5, 7, 8, 9
<i>a des difficultés à tirer au but</i>	E, F	4, (9)
<i>ne cherche pas à se démarquer</i>	G	(4), 6, 7, 8, 9
<i>garde exagérément le ballon</i>	D, G	(4), 6, 7, 8, 9
<i>se débarrasse du ballon</i>	D, G	(4), 6, 7, 8, 9
<i>passe à un partenaire non démarqué</i>	D, G	(4), 6, 7, 8, 9
<i>ne sait pas où se placer pour défendre</i>	G	(4), 5, 6, 7, 8, 9

(...) : concerne les variables du jeu

**Puis, retour à la situation de référence** pour valider les acquisitions (évaluation sommative)

**Ateliers décrochés**

**Jeux**

A) La conduite du ballon

B) Le contrôle du ballon

C) Le dribble

D) La passe

E) Le tir

F) Le jeu de tête

G) Le 2 contre 1

1. Les balles brûlantes

2. Les déménageurs

3. Vider la caisse

4. Le béret foot

5. L'épervier ballon

6. Le taureau

7. La passe à 5

8. Le ballon capitaine

9. Le jeu des portes

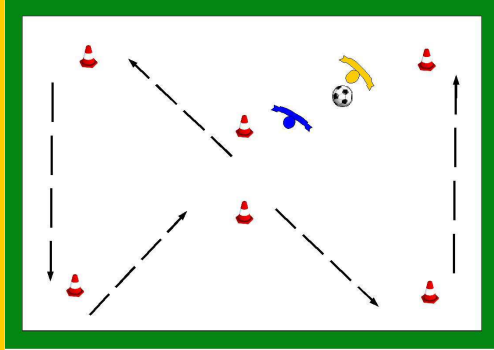
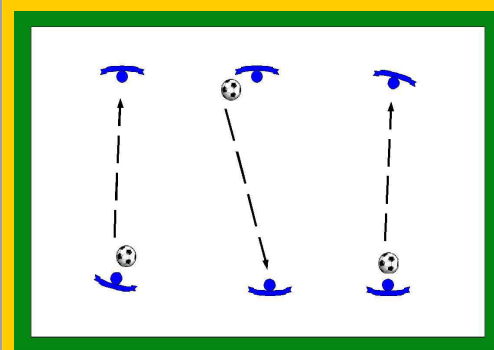
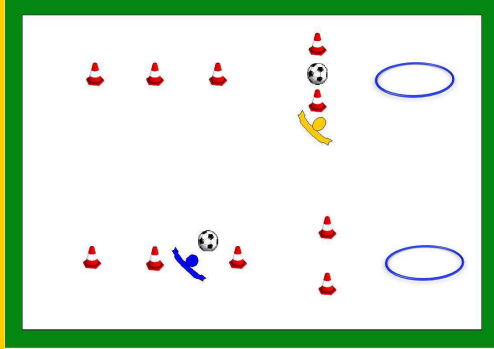
<p><b>Conduire une séance</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resituer la séance dans le module.</li> <li>• Définir clairement le <b>but du jeu</b> et les <b>critères de réussite</b> (concrets et facilement identifiables).</li> <li>• <b>Expliquer clairement les consignes.</b></li> </ul> <p><i>Il est judicieux de présenter préalablement en classe les situations qui seront vécues lors de la séance (utilisation de supports écrits et de visuels).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Alterner</b> régulièrement les temps de jeu et les temps d'échanges en veillant néanmoins à une durée importante d'activité motrice.</li> <li>• <b>Adapter</b> les situations proposées aux réponses des élèves (utiliser les <b>variables</b>).</li> <li>• <b>Répéter plusieurs fois les mêmes situations de jeu</b> pour permettre aux élèves de s'approprier les savoirs.</li> <li>• Afin d'entrer plus rapidement dans l'activité, ne pas multiplier les situations mais plutôt <b>partir d'un jeu connu et jouer sur les variables</b> pour garder la motivation et modifier les contraintes.</li> <li>• Mettre en place les <b>ateliers décrochés</b> avant et/ou après la situation proposée.</li> <li>• Faire tenir <b>différents rôles</b> aux élèves et favoriser les échanges (arbitres, observateurs).</li> <li>• <b>Garder la trace</b> des règles d'action trouvées par les élèves (affiche mémoire).</li> </ul>
<p><b>Questionner et échanger</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Avant le jeu</u> : faire <b>reformuler</b> par les élèves le <b>but de la situation, les règles du jeu</b> et les <b>critères de réussite</b>.</li> <li>• <u>Alternance de temps de jeu et de temps d'échanges</u> : Questionner les observateurs et les joueurs pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire émerger <b>les règles d'action</b> (comment faire pour réussir ?).</li> <li>- apprécier le respect des règles du jeu et de sécurité.</li> </ul> </li> <li>• <u>Après le jeu</u> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- évaluer le résultat du jeu à partir des critères de réussite.</li> <li>- s'exprimer sur les réussites et les difficultés.</li> <li>- proposer des aménagements à la règle.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Gérer la sécurité</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Baliser l'espace d'évolution</b> (en l'éloignant d'obstacles éventuels).</li> <li>• <b>Espacer</b> les terrains de jeu et les ateliers.</li> <li>• <b>Vérifier</b> avant de commencer l'activité, <b>l'état des installations</b> (s'éloigner des obstacles éventuels, etc.) et <b>la tenue des élèves</b> (tenue de rechange, pas de bijoux, pas de montre, pas de chaussures à crampons...).</li> <li>• <b>Eviter de concentrer trop de joueurs</b> sur un espace trop petit.</li> <li>• <b>Insister sur les consignes de sécurité pour permettre le jeu</b> : respect de l'adversaire, pas de tacles ...</li> <li>• <b>Utiliser des marquages au sol souples</b> plutôt que des cônes rigides.</li> </ul>

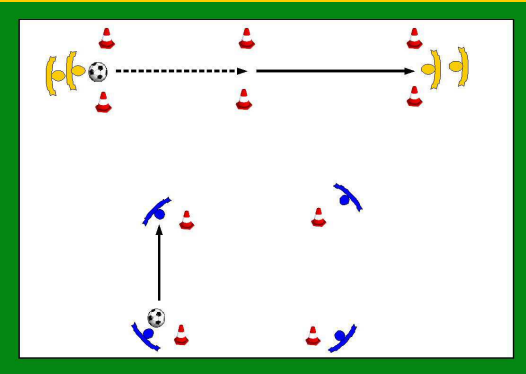


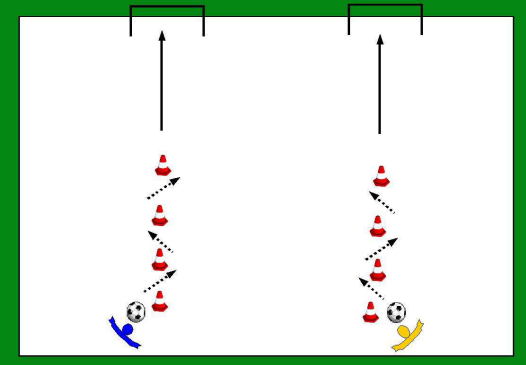
**Organiser  
l'espace  
pour mieux  
gérer les  
groupes**

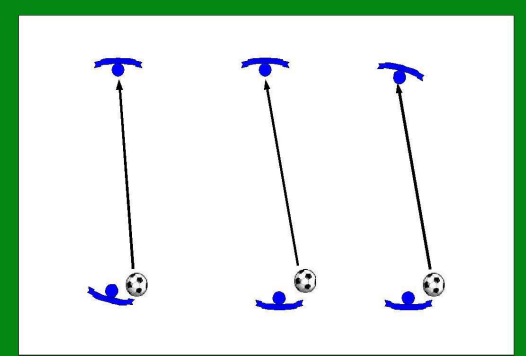
- Conserver d'une séance à l'autre **la même organisation**, ou une organisation proche de manière à gagner du temps pour la mise en place (espaces, équipes).
- **Apprendre aux élèves à :**
  - installer et ranger le matériel (prévoir suffisamment de ballons, plots, etc.).
  - matérialiser les terrains, zones...
  - porter des dossards.
- **Privilégier les jeux à effectifs réduits pour favoriser le temps d'activité** (multiplier les terrains de jeu et les équipes).
- **Proposer des situations de jeu + des ateliers en parallèle.**
- **Adapter la taille du terrain de jeu au nombre de joueurs et à leurs capacités.**

## Ateliers décrochés

La conduite de ballon	Atelier A
<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se déplacer sur un parcours en conduisant le ballon avec les différentes surfaces de contact du pied (intérieur/extérieur).</li> <li>• Se déplacer en conduisant le ballon en suivant un partenaire sans ballon (miroir). D'abord en marchant puis en courant (variation de rythmes et de trajectoires).</li> </ul> <p><b>Variables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• S'arrêter pied sur le ballon au signal (auditif ou visuel).</li> <li>• En parallèle, proposer des relais.</li> </ul>	
Le contrôle du ballon	Atelier B
<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ballon pour 2, face à face. Le lanceur fait rouler le ballon à la main. Son camarade contrôle et relance à son tour.</li> <li>• Idem, le lanceur lance le ballon à la main.</li> <li>• Après contrôle, le joueur renvoie le ballon au pied.</li> <li>• Varier les surfaces de contact : intérieur, extérieur, cuisse, poitrine, tête.</li> </ul> <p><b>Variable</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Travail à 3 en triangle (contrôle orienté).</li> </ul>	
Le dribble	Atelier C
<p><b>Descriptif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer, balle au pied, en slalomant entre les cônes.</li> </ul> <p><b>Variables</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire le tour de chaque cône.</li> <li>• Utiliser seulement un pied, utiliser l'extérieur des deux pieds, utiliser seulement l'intérieur des deux pieds, etc.</li> <li>• Passer le ballon dans une porte et le récupérer de l'autre côté.</li> <li>• Relais (Le ballon doit être immobilisé au premier cône avant que le joueur suivant parte).</li> </ul>	

La passe	Atelier D
<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Passe et suit : Chaque joueur doit contrôler le ballon, le conduire jusqu'aux plots avant de le passer à son partenaire suivant, et aller se placer derrière le dernier joueur du groupe face à lui.</li> <li>• Le carré : Chaque joueur doit contrôler le ballon, s'orienter face au joueur suivant avant de lui passer le ballon.</li> </ul> <p><b>Variables (carré) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le joueur fait le tour du cône avant de faire la passe.</li> <li>• Faire une compétition entre plusieurs équipes.</li> </ul>	

Le tir	Atelier E
<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 équipes sont constituées. Au signal, un joueur de chaque équipe part de son plot, conduit le ballon en contournant les cônes et tire au but qui est face à lui. L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné.</li> </ul> <p><b>Variable</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idem mais on attribue le point uniquement à l'équipe qui marque la première.</li> </ul>	

Le jeu de tête	Atelier F
<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Par 2, face à face avec 1 ballon. Le joueur lance le ballon avec les mains sur la tête de son partenaire. Le partenaire doit lui renvoyer le ballon avec la tête.</li> </ul> <p><b>Variables :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter la distance entre les 2 partenaires.</li> <li>• Le joueur doit renvoyer le ballon avec la tête dans une cible.</li> </ul>	

## Le 2 contre 1

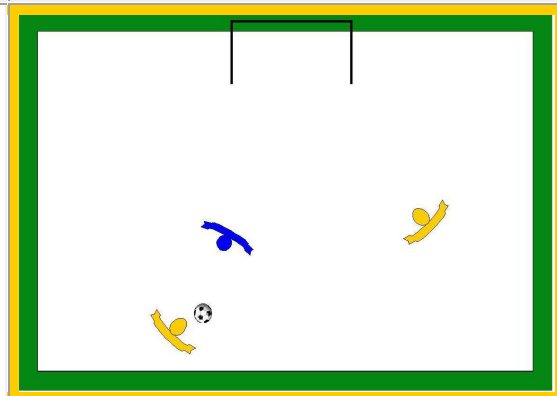
Atelier G

### Descriptif :

- 2 attaquants avec 1 ballon doivent essayer de marquer un but (progression en passe et en conduite de balle). 1 défenseur est là pour les empêcher de marquer un but.  
Remarque : pas de gardien sur la situation.

### Variable

- Interdire la conduite de balle, progresser uniquement en passes vers le but.



## Situation de référence

<b>Situation de référence</b>	<b>Jeu 4 contre 4</b>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser collectivement en attaque et en défense</li> <li>• Tenir différents rôles (attaquants / défenseurs, joueurs / arbitres)</li> </ul>
<b>Matériel pour chaque terrain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 mini buts (plots) : largeur 1m</li> <li>• 1 ballon</li> <li>• Chasubles</li> <li>• Grilles d'observation</li> </ul>

### But

Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

### Organisation

Sur un terrain de dimensions 30 X 25m 3 équipes de 4 (2 équipes de 4 joueurs et une équipe de 4 arbitres et observateurs).

Chaque équipe attaque sur deux buts et défend sur deux autres buts.

En cas de sortie du ballon : cf règles détaillées dans la fiche guide football page 23.

### Consignes

L'équipe en possession du ballon doit chercher à marquer un but. Les joueurs de l'autre équipe essaient de récupérer le ballon.

### Critères de réussite

L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de buts dans le temps imparti.

### Recommandations

Limiter le temps de jeu à 5/6 mn.

Eviter les contacts brutaux.

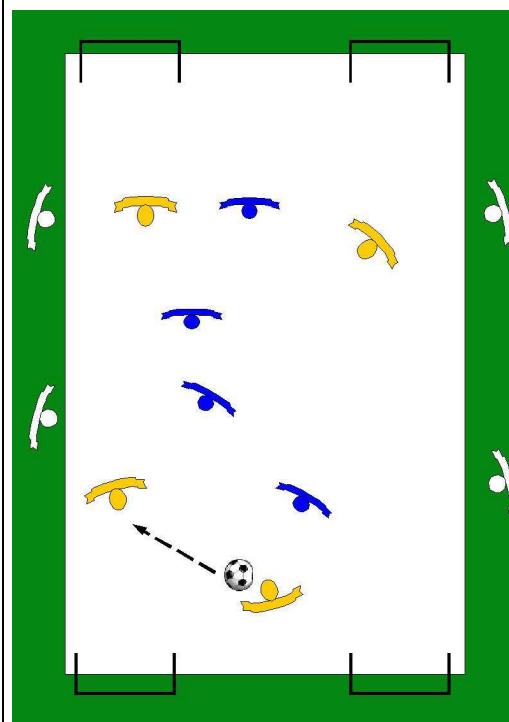
### Règles d'action

L'équipe qui attaque doit s'organiser collectivement pour progresser vers une cible en :

- Conduisant le ballon, dribblant et en le passant.
- Se démarquant.

L'équipe qui défend doit s'organiser collectivement pour récupérer le ballon en :

- Marquant un adversaire.
- Tentant l'interception.



### Arbitrage (1 ou 2 élèves et 1 adulte référent)

Les arbitres sont responsables du score. Ils donnent les signaux de début et de fin. En cas de sortie du ballon des limites du terrain, ils sont responsables de la remise en jeu.

### Observations (2 ou 3 élèves)

Les élèves observateurs notent le nombre de ballons touchés et le nombre de buts marqués par l'élève observé dans la grille présentée en classe (cf ci-contre).

	nom	nom
ballons touchés		
buts marqués		

# Jeux

<b>Situation 1</b>	<b>Les balles brûlantes</b>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Contrôler et frapper le ballon</li><li>• Utiliser l'espace</li></ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Moitié moins de ballons que de joueurs</li><li>• Filet ou corde</li></ul>

## **But**

Conserver le moins de ballons possible dans son camp en les renvoyant (avec ou sans contrôle) dans le camp adverse.

## **Organisation**

Les élèves sont répartis en 2 équipes sur une aire de jeu rectangulaire de part et d'autre d'une zone neutre ou d'un filet.

## **Consignes**

Au signal, envoyer les ballons (avec le pied ou la tête) au-delà de la limite entre les 2 camps.  
Pendant le temps de jeu, renvoyer les ballons (avec ou sans contrôle) de son camp vers celui des adversaires.

## **Critères de réussite**

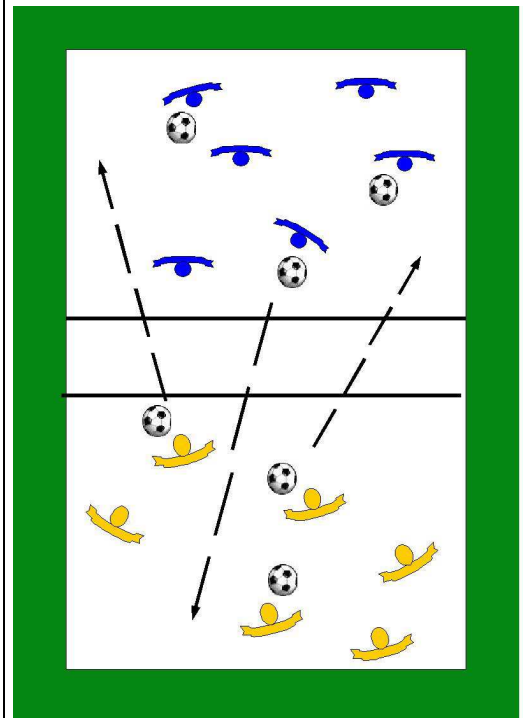
Au signal de fin, avoir moins de ballons dans son camp que l'équipe adverse.

## **Recommandations**

Prévoir un temps de jeu court (1 minute environ).  
Interdire la prise de ballon à la main, y compris pour aller chercher les ballons sortis des limites.

## **Règles d'action**

Occuper rationnellement son camp.  
Envoyer les ballons vers les espaces libres du camp adverse.  
Limiter le nombre de touches de ballon.



## **Arbitrage**

Donner les signaux de début et de fin.  
Vérifier l'utilisation des parties du corps autorisées.  
Compter le nombre de ballons dans chaque camp.

## **Variables**

- Imposer un geste technique particulier pour renvoyer le ballon (pied gauche,...).
- Agrandir ou diminuer les dimensions des camps.
- Augmenter ou diminuer le nombre de ballons.
- Augmenter la hauteur du filet ou la largeur de la zone neutre.

<b>Situation 2</b>	<b>Les déménageurs</b>
--------------------	------------------------

<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduire le ballon rapidement d'un espace à un autre.</li> </ul>
------------------------	---

<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chasubles de deux couleurs différentes</li> <li>• Une quinzaine de ballons dans une zone centrale</li> <li>• 4 zones disposées aux 4 sommets de la zone centrale (cf schéma)</li> </ul>
-----------------	--

**But**

Déplacer au pied un maximum de ballons vers les zones de son équipe.

**Organisation**

Terrain carré de 30m de côté ; 6 joueurs par équipe.

a/ Les joueurs, balle au pied, déplacent les ballons de la zone centrale vers les zones de leur équipe.

b/ Les joueurs, balle au pied, déplacent les ballons depuis les zones adverses vers les zones de leur équipe.

Un ballon qui sort des limites du terrain est considéré comme mort.

**Consignes**

Au signal, déplacer un maximum de ballon vers les zones de son équipe (soit en les prenant dans la zone centrale, soit dans les zones adverses)

**Critères de réussite**

Au signal de fin, avoir plus de ballons dans ses zones que les adversaires.

**Recommandations**

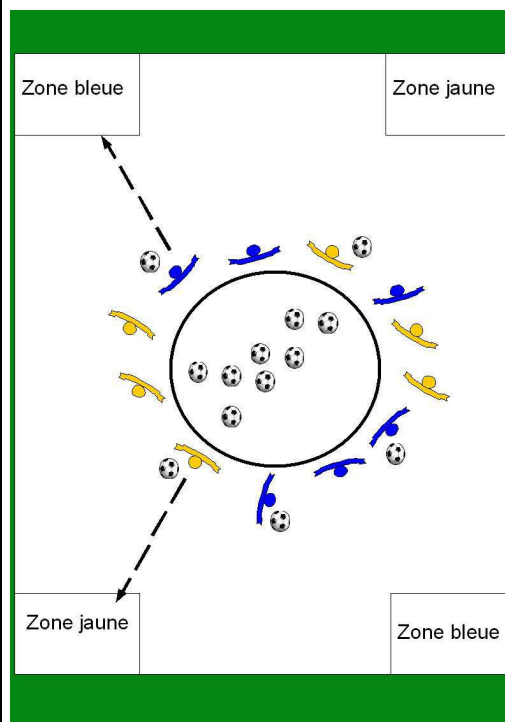
Limiter le temps de jeu à quelques minutes

**Règles d'action**

Repérer la zone où il est le plus judicieux d'aller chercher un ballon

Se déplacer avec ou sans ballon rapidement

Lever la tête pour se déplacer dans la bonne direction et éviter les chocs



**Arbitrage**

**Donner les signaux de début et de fin.  
Compter les ballons dans les zones à la fin de la partie.  
Juger les sorties**

<b>Variables</b>
------------------

- Autoriser l'interception pour récupérer un ballon ou le faire sortir des limites du terrain.
- Permettre aux arbitres de remettre les ballons sortis en jeu
- Placer des obstacles entre les zones
- Autoriser les passes entre les joueurs
- Modifier les distances entre les zones
- Faire évoluer le nombre de joueurs

<b>Situation 3</b>	<b>Vider la caisse</b>
<b>Objectifs visés</b>	Conduire rapidement le ballon
<b>Matériel</b>	Chasubles de deux couleurs différentes 12 ballons (taille 4) Zones délimitées par des plots

**But**

*Déplacer au pied le plus rapidement possible un ballon d'une zone à une autre.*

**Organisation**

6 joueurs par équipe avec 6 ballons dans sa zone.

Au signal, un joueur de chaque équipe prend un ballon de sa zone pour l'emmener balle au pied dans la zone de l'équipe adverse.

**Consignes**

Ne prendre qu'un seul ballon à la fois.

Les joueurs d'une équipe passent 1 par 1 (relais).

**Critères de réussite**

*Avoir à la fin du jeu moins de ballons dans sa zone que l'équipe adverse.*

**Recommandations**

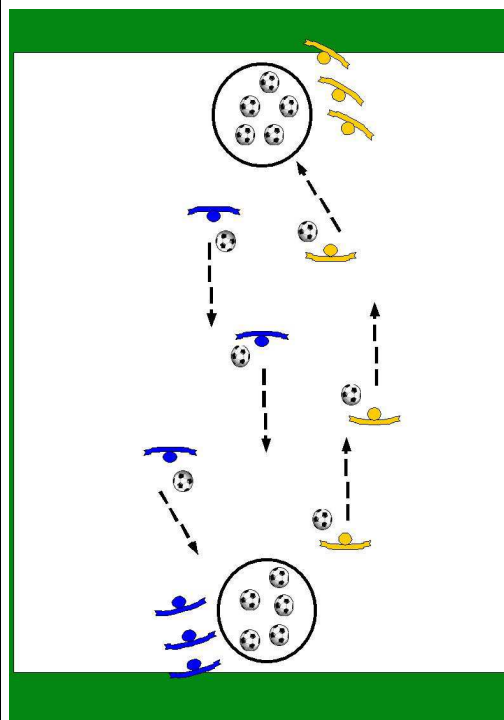
Faire des manches de 5 minutes.

**Règles d'action**

Se déplacer rapidement.

Contrôler fréquemment le ballon.

Ne pas fixer son regard sur le ballon.



**Arbitrage**

Donner le signal de départ et le signal de fin.

Compter les ballons dans les zones à la fin de la partie.

**Variables**

- Placer des obstacles sur le chemin à parcourir.
- Varier la distance à parcourir.
- Se déplacer à 2 en passes.



<b>Situation 4</b>	<b>Le Béret-foot</b>
<b>Objectifs visés</b>	Réagir vite Conduire le ballon vers la cible Dribbler un adversaire Coopérer à plusieurs
<b>Matériel</b>	1 ballon (taille 4) Chasubles de 2 couleurs différentes

**But :**

*S'emparer du ballon au pied pour marquer un but avant l'équipe adverse.*

**Organisation :**

2 équipes placées l'une à côté de l'autre (pour éviter les chocs frontaux). Les joueurs numérotés alignés derrière la ligne de fond de leur camp.

**Consignes :**

Dans chaque équipe le joueur dont le numéro est appelé essaie de s'emparer du ballon au pied avant l'adversaire pour aller marquer dans le but. L'adversaire s'interpose pour récupérer le ballon.

**Critères de réussite :**

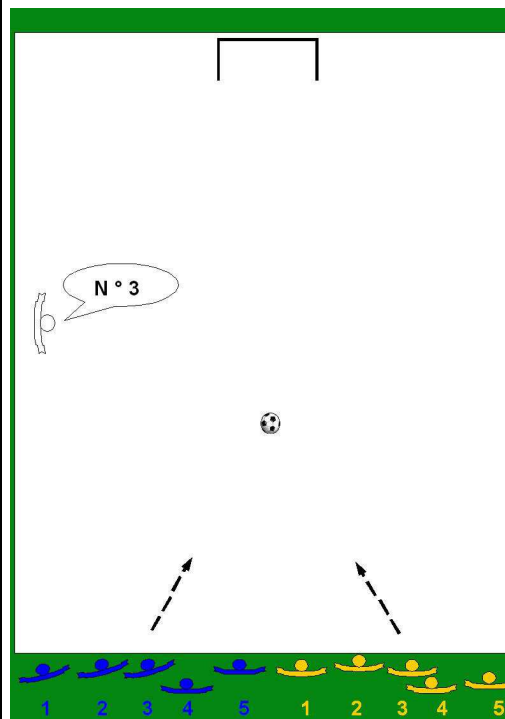
Marquer dans le but avant l'adversaire.

**Recommandations :**

Ne pas placer les équipes face à face.  
Limiter le nombre de joueurs pour augmenter l'activité des élèves.

**Règles d'action :**

Réagir vite.  
Courir vite.  
Attaquant : Conduire le ballon en allant vers la cible ; dribbler l'adversaire ; frapper le ballon.  
Défenseur : se placer entre le ballon et le but ; intercepter le ballon.



**Arbitrage**

**Annoncer les numéros.  
Valider les buts marqués et les comptabiliser pour chaque équipe.  
Juger les fautes éventuelles.**

**Variables**

- Appeler plusieurs numéros (successivement ou en même temps).
- Placer 1 but pour chaque équipe de chaque côté du terrain.
- Rappporter le ballon dans son camp (pour favoriser le dribble).

<b>Situation 5</b>	<b>L'épervier ballon</b>
<b>Objectifs visés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduire le ballon rapidement d'un espace à l'autre en évitant l'interception</li> <li>• Intercepter le ballon d'un joueur le conduisant</li> </ul>
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un ballon par joueur</li> <li>• Plots pour délimiter le terrain et les zones</li> <li>• Une chasuble pour l'épervier</li> </ul>

**But**

Progresser balle au pied d'une zone de but à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire prendre le ballon par l'épervier  
 Pour l'épervier : sortir les ballons du terrain.

**Organisation**

Terrain délimité : L = 25 m ; l = 15 à 20 m.  
 1 épervier face à 6 joueurs ; 1 ballon par joueur.  
 Procéder par vagues A/R.

**Consignes**

Au signal, conduire son ballon dans la zone opposée sans que celui-ci ne soit sorti par l'épervier.  
 L'épervier doit intercepter le ballon et le sortir.

**Critères de réussite**

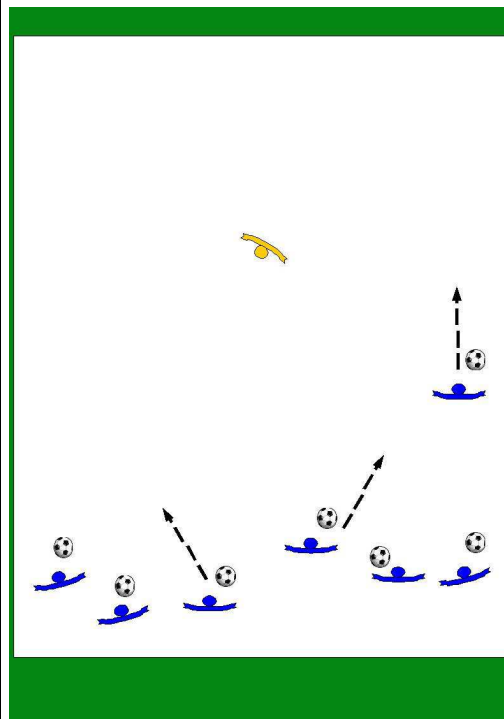
- Comptabiliser le nombre de passages sans perdre son ballon (épervier ou hors limites).
- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés par l'épervier pour valoriser la récupération.

**Recommandations**

Une fois le ballon perdu, les joueurs ne peuvent le récupérer, ils doivent sortir du terrain (élimination).

**Règles d'action**

Repérer l'espace libre pour passer, lever la tête.  
 Ne pas hésiter à changer de direction (conduite de balle).  
 Se déplacer rapidement.



**Arbitrage**

Donner les signaux de début et de fin.  
 Compter les passages et les ballons sortis.  
 Vérifier les sorties de terrain des joueurs.

**Variables**

- Ajouter un second épervier (les joueurs éliminés peuvent devenir éperviers).
- Placer plusieurs éperviers dans une bande centrale à traverser.
- 1 épervier ; 3 joueurs ; 1 seul ballon.

<b>Situation 6</b>	<b>Le Taureau</b>
<b>Objectifs visés</b>	Contrôler et passer
<b>Matériel</b>	1 ballon (taille 4) et 1 coupelle par élève 1 chasuble pour le Taureau

### **But**

Faire un maximum de passes à ses partenaires sans que le ballon ne soit touché par le joueur placé au centre du cercle (taureau).

### **Organisation**

4 groupes de 6 élèves. 5 élèves sont répartis sur un cercle, et 1 est placé au centre de ce cercle (le taureau).  
Chaque élève est placé entre 2 coupelles espacées de 5 mètres. Il ne peut se déplacer qu'entre ces 2 coupelles.

### **Consignes**

L'élève porteur du ballon doit effectuer une passe à l'un de ses partenaires.  
Le taureau doit toucher le ballon (ne pas utiliser les mains ni les bras).

### **Critères de réussite**

Faire un maximum de passes entre les partenaires sur un temps déterminé.

### **Recommandations**

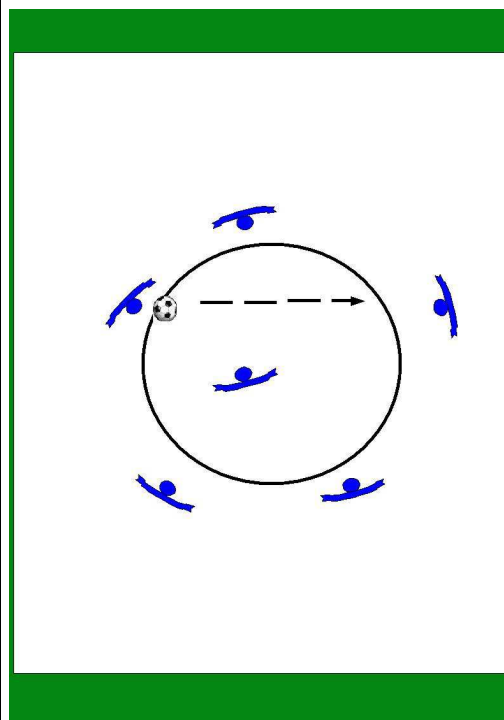
Limiter le temps de passage du taureau à 1 minute.  
Changer les rôles.  
Chaque élève doit se retrouver dans le rôle du taureau sur la même durée.  
Interdire la prise du ballon à la main.  
Si le ballon sort du cercle, la passe ne compte pas.

### **Règles d'action**

Chaque élève est placé près de la coupelle attribuée au départ. Il est autorisé à se déplacer autour de sa coupelle sur 1 mètre au maximum.

Le porteur du ballon doit effectuer une passe à un partenaire libre avant que le taureau ne soit trop proche.

L'élève réceptionnant la passe doit se positionner de manière à contrôler correctement le ballon (le ballon doit rester proche du pied).



### **Arbitrage**

Parmi les élèves, un (autre que le taureau) est désigné pour compter le nombre de passes. Cet élève est différent à chaque changement de rôle. L'enseignant donnera le signal de départ et de fin (1 minute).

### **Variables**

- Nombre de joueurs : augmenter le nombre d'élèves sur le cercle et ajouter un taureau (6 contre 2).
- Espace : augmenter ou diminuer la distance entre chaque partenaire selon la réussite.

<b>Situation 7</b>	<b>La Passe à 5</b>
<b>Objectifs visés</b>	Contrôler et passer
<b>Matériel</b>	1 ballon (taille 4) 2 jeux de chasubles Des coupelles pour délimiter l'espace de jeu

### **But**

Réaliser 5 passes au pied consécutives entre partenaires.

### **Organisation**

2 équipes de 4 élèves.

Un terrain rectangulaire de 20m x 15m.

### **Consignes**

Les joueurs de l'équipe possédant le ballon doivent se faire 5 passes au pied consécutives pour marquer 1 point.

Le porteur du ballon peut se déplacer en le conduisant.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent récupérer le ballon avec les pieds :

- en interceptant une passe
- en récupérant le ballon dans les pieds de l'adversaire.
- Lorsque le ballon sort du terrain. (le jeu reprend par une passe. Les adversaires sont à au moins 3 mètres)

Le nombre de passes redémarre à 0 lorsque le ballon est récupéré.

### **Critères de réussite**

Marquer le plus de points possible dans un temps donné (de 3 à 5 minutes).

### **Recommandations**

Veillez à ce que tous les élèves touchent le ballon régulièrement (adapter le niveau des équipes).

Veillez à changer les adversaires (en fonction du niveau).

Proposer 2 à 3 manches de 3 à 5 minutes.

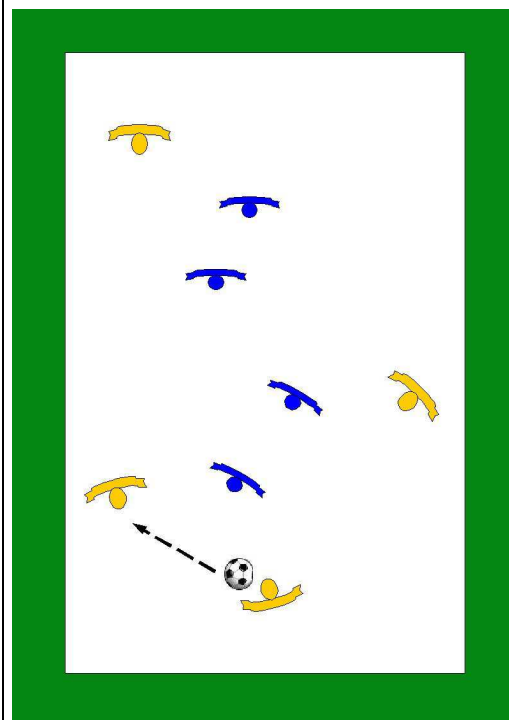
Veillez à ce que les élèves ne fassent pas de fautes (pousser, accrocher, taper, tacler...).

### **Règles d'action**

Occuper rationnellement le terrain.

Envoyer le ballon vers un partenaire démarqué.

Se déplacer pour se rendre disponible pour le porteur du ballon, et ainsi faciliter la passe.



### **Arbitrage**

**Les élèves arbitres :**

**Comptent le nombre de passes et de points.**

**Vérifient les sorties du ballon.**

**Jugent les fautes éventuelles.**

### **Variables**

- L'espace : varier les dimensions du terrain en fonction du niveau des élèves.

- Les règles :

ne pas redonner le ballon au dernier passeur.

le point est attribué lorsque tous les joueurs ont touché le ballon.

<b>Situation 8</b>	<b>Le ballon capitaine</b>
<b>Objectifs visés</b>	Contrôler Passer Se démarquer
<b>Matériel</b>	1 ballon (taille 4) 2 jeux de chasubles Des coupelles pour délimiter l'espace de jeu

### **But :**

Faire parvenir le ballon à son capitaine.

### **Organisation**

2 équipes de 6 élèves ( 5 passeurs et 1 capitaine).  
Un terrain rectangulaire de 20mx15m partagé en deux avec deux zones au bout de chaque camp (pour les capitaines).

### **Consignes**

L'équipe qui a le ballon doit progresser en se faisant des passes au pied vers le capitaine.  
Celui-ci, pouvant se déplacer latéralement dans son couloir, doit réceptionner le ballon avec le pied et l'équipe marque alors 1 point.

### **Critères de réussite**

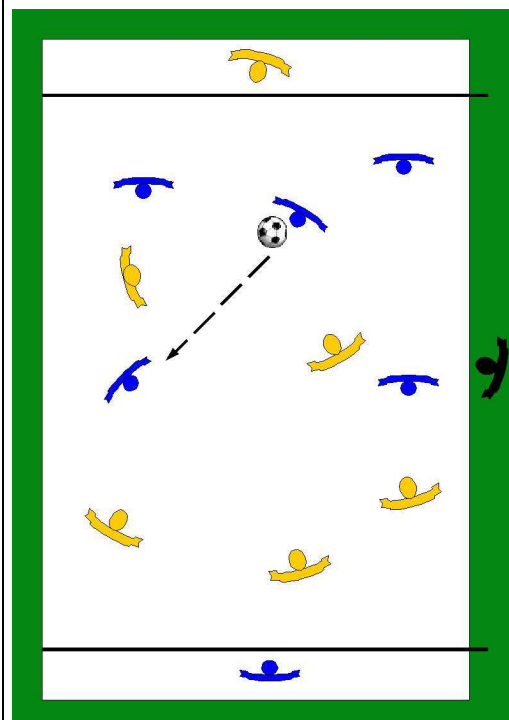
Marquer le plus de points possible dans un temps donné (de 3 à 5 minutes).

### **Recommandations**

Interdire la prise de ballon à la main.  
Veiller à ce que tous les élèves touchent le ballon régulièrement (adapter le niveau des équipes).  
Veiller à changer les adversaires (en fonction du niveau).  
Veiller à ce que les élèves ne fassent pas de fautes (pousser, accrocher, taper, tacler...).

### **Règles d'action**

Occuper rationnellement le terrain.  
Envoyer rapidement le ballon vers le partenaire le mieux placé pour le réceptionner.  
Se déplacer pour se rendre disponible pour le porteur du ballon et ainsi faciliter la passe.



### **Arbitrage**

Les élèves arbitres :  
-donnent les signaux de début et de fin.  
-comptent le nombre de ballons récupérés par le capitaine,  
-vérifient les sorties du ballon.  
-jugent les fautes éventuelles.

### **Variables**

- L'espace :  
Créer une zone neutre devant la zone du capitaine.  
Limiter l'espace de déplacement du capitaine  
- Les règles :  
Obliger à faire un nombre minimum de passes avant d'arriver au capitaine.  
Ne pas de redonner le ballon au dernier passeur.

<b>Situation 9</b>	<b>LE JEU DES PORTES</b>
<b>Objectifs visés</b>	Passer
<b>Matériel</b>	1 ballon (taille 4) 10 plots 2 jeux de chasubles (2 x 4) Des coupelles pour délimiter l'espace de jeu

### **But**

Faire passer le ballon dans une des 5 portes.

### **Organisation**

2 équipes de 4 élèves.

Un terrain carré de 25 mètres de côté.

5 portes de 3 mètres de large.

### **Consignes**

Pour marquer 1 point, 2 joueurs de l'équipe possédant le ballon doivent réaliser une passe à travers une des portes situées sur le terrain.

Le porteur du ballon peut se déplacer en conduite balle.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent récupérer le ballon

avec les pieds :

- Intercepter une passe.
- Récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire.
- Lorsque le ballon sort du terrain. (le jeu reprend par une passe. Les adversaires sont à au moins 3 mètres).

Lorsqu'un point est marqué, le jeu continue.

### **Critères de réussite**

Marquer le plus de points possible dans un temps donné (de 3 à 5 minutes).

### **Recommandations**

Veillez à ce que tous les élèves touchent le ballon régulièrement (adapter le niveau des équipes).

Veillez à changer les adversaires (en fonction du niveau).

Proposer 2 à 3 manches de 3 à 5 minutes.

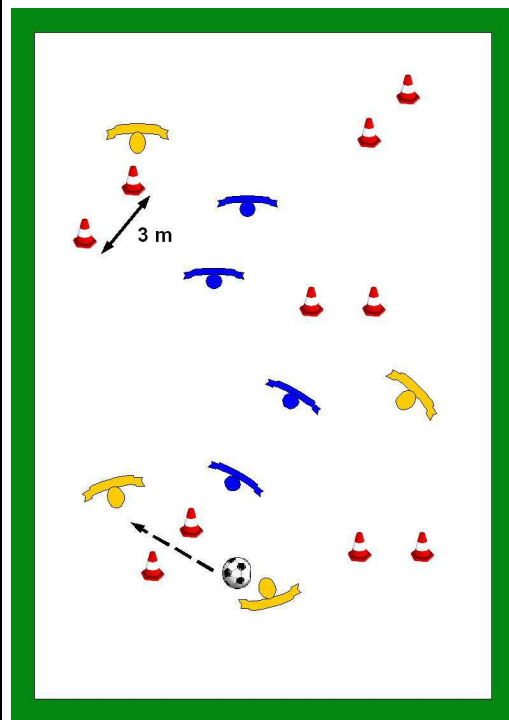
Veillez à ce que les élèves ne fassent pas de fautes (pousser, accrocher, taper, tacler...)

### **Règles d'action**

Occuper rationnellement le terrain.

Envoyer le ballon vers un partenaire libre.

Se déplacer pour se rendre disponible pour le porteur du ballon, et ainsi faciliter la passe.



### **Arbitrage**

**Les élèves arbitres :**

**Comptent le nombre de passes réussies.**

**Vérifient les sorties du ballon.**

**Jugent les fautes éventuelles.**

### **Variables**

- L'espace : varier les dimensions du terrain en fonction du niveau des élèves

- Les règles :

Interdiction de redonner le ballon au dernier passeur.

Le point est attribué lorsque tous les joueurs ont touché le ballon.



# FICHE GUIDE RENCONTRE FOOTBALL

## Terrain :

- ↪ Longueur entre 35 et 45 m.
- ↪ Largeur entre 20 et 25 m.
- ↪ But 4 m de large.

## Matériel :

- ↪ Ballons de football n° 4.
- ↪ Chasubles, plots, chronomètres, sifflets, planchettes, crayons, constrifoot (but).
- ↪ Les protège-tibias sont conseillés. Les chaussures à crampons sont interdites.

## Règles du jeu :

1 – L'engagement (au début du match et après chaque but marqué) se fait au centre du terrain, chaque équipe étant dans sa moitié de terrain.

2 – Lorsqu'une équipe fait sortir le ballon du terrain :

- ↪ Sur la longueur : l'équipe adverse effectue une rentrée de touche au pied à l'endroit où le ballon est sorti.
- ↪ Sur la largeur en zone offensive : l'équipe adverse effectue un dégagement à terre à 6 mètres devant le but.
- ↪ Sur la largeur en zone défensive : l'équipe adverse bénéficie d'un corner tiré au coin du terrain le plus proche.

3 – Seuls les gardiens peuvent se servir de leurs mains pour arrêter les tirs ou relancer le ballon.

4 – Toutes les fautes sont sanctionnées par un coup franc direct (ballon placé et frappé à l'endroit de la faute).

## Équipe :

- ↪ 5 joueurs dont 1 gardien de but.
- ↪ 3 remplaçants maximum.
- ↪ Par niveau de classe si possible (CE2, CM1, CM2).

## Organisation d'une rencontre:

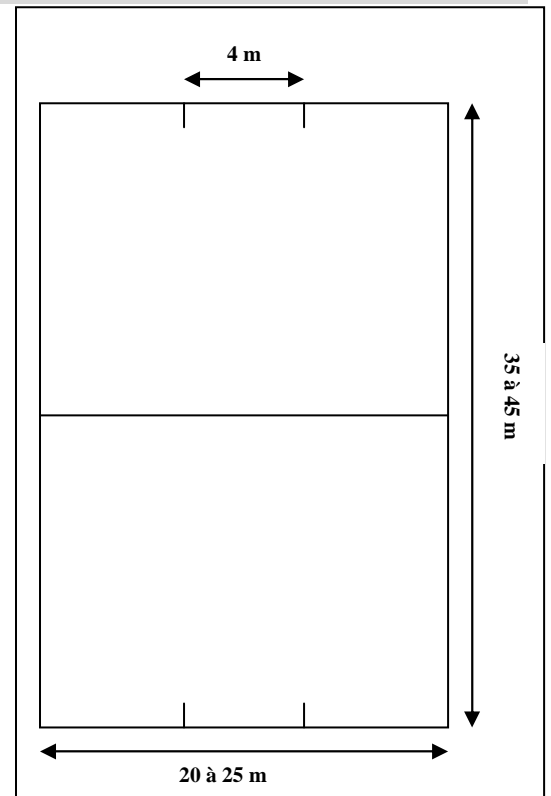
- ↪ Grouper les équipes par poules (de 4 de préférence).
- ↪ Pendant que A et B jouent, C arbitre, chronomètre et tient la marque, D observe et encourage.
- ↪ Jouer tous les matches de la poule (toutes les équipes se rencontrent).

### Evolution possible

- ↪ Rassembler les premiers de chaque poule dans une nouvelle poule, faire de même avec les 2<sup>èmes</sup>, 3<sup>èmes</sup> et 4<sup>èmes</sup>.
- ↪ Jouer tous les matches de chaque poule suivant la même méthode que dans la première phase.
- ↪ Vous obtiendrez ainsi votre classement.

## Temps de jeu :

- ↪ De 8' à 12' par match
- ↪ Veiller à ne pas dépasser 50' de jeu effectif globalement par élève



**Exemple de feuille de poule :**



Catégorie	
Poule	
Terrain	

	Nom - Equipe	Points			Total
		1er match	2ème match	3ème match	
A					
B					
C					
D					

Matches	Résultats	Vainqueur
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		

	Classement
1er	
2ème	
3ème	
4ème	