



Mon Euro 2016

Aide aux enseignants
pour préparer la
rencontre Mon Euro 2016

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 14
• Apprendre à attaquer, apprendre à défendre	pages 15 à 18
• Enchaîner les rôles	pages 19 à 20
• Bien occuper l'espace, éviter la « grappe »	pages 21 à 24
Les jeux des rencontres	pages 25 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

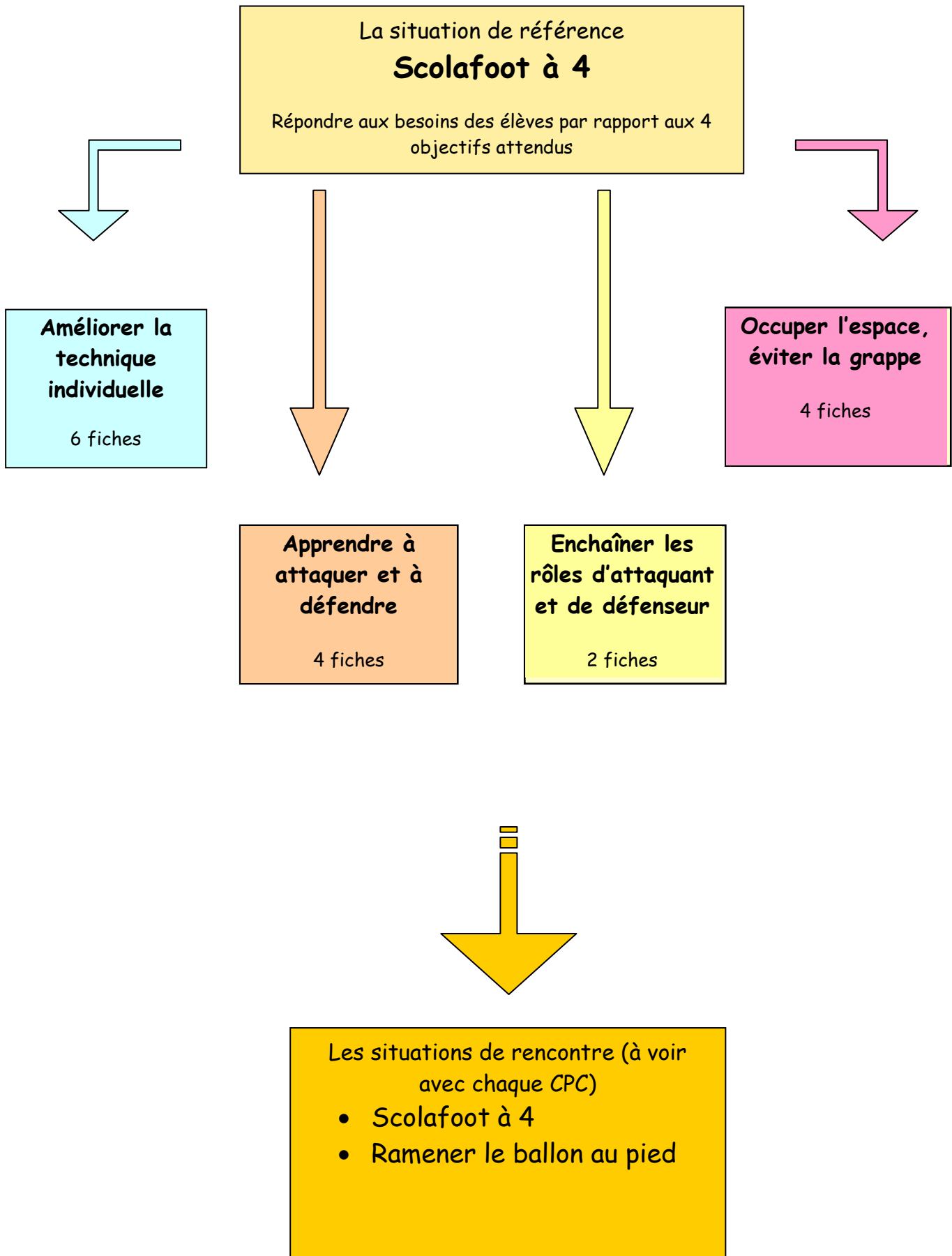
⚽ Temps 2 : Phase de non-jeu

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

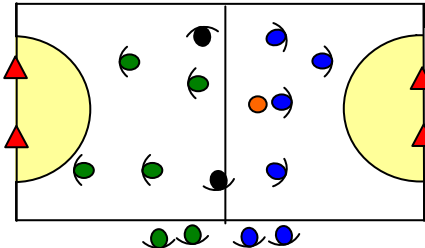
⚽ Temps 3 : Phases de jeu

- ☞ 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	• 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) : ➢ 2 arbitres de champ différenciés ➢ 2 arbitres de touche ➢ 1 chronométreur et un secrétaire
Terrain	• Un terrain de 20m x 30m (minimum 15m x 15m) • 2 buts de 2m de large • Une zone interdite de 3/4m 
Matériel	• Un ballon, • 4 plots ou cônes pour les buts • Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres, • 2 sifflets, un chronomètre.
Consignes	Marquer plus de buts que l'équipe adverse, sans pénétrer dans les zones interdites. Les attaquants : Faire progresser le ballon au pied vers les buts adverses (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 • 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. ‡ 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 : ‡ 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
- Maxi puissance 4 page 10
- Le béret slalom page 11
- L'épervier page 12
- Le lièvre dribbleur page 13
- Tir au but page 14

2. Apprendre à attaquer et à défendre

- Ramener le ballon page 15
- Les ballons à la maison page 16
- La rivière aux crocodiles page 17
- Le facteur footballeur page 18

3. Enchaîner les rôles d'attaquant et de défenseur

- Le ballon cordon au pied page 19
- Rideaux défensifs page 20

4. Occuper l'espace, éviter la grappe

- Les 3 zones page 21
- Les 5 passes avec gêneurs page 22
- Le jeu du multi-buts page 23
- Les 3 touches (Scolafoot à 5) page 24

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

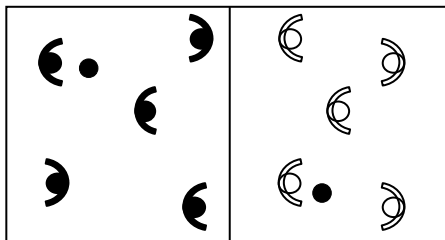
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

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

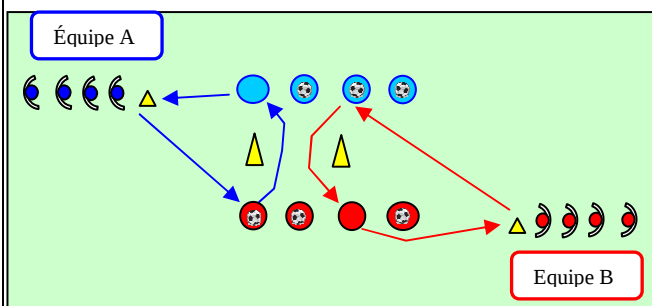
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

Objectif : Conduire rapidement le ballon au pied

MAXI PUISSANCE 4

Descriptif :

- Porte de 2 m de large
- Espace entre les cerceaux : 2 m
- Distance départ joueur/cerceaux : 4 m
- Distance cerceaux bleus/cerceaux rouges : 6 m



Matériel :

- 6 ballons (taille 3 ou 4)
- 8 cerceaux
- 4 plots dont 2 pour une porte

Organisation de la classe:

- Équipes de 5/6 joueurs, mixtes

Aligner 4 ballons avant l'équipe adverse

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.
- La manche dure 3 minutes sans arrêter le chronomètre

Décompte de points:

- 1 point marqué par alignement réussi dans la manche (même brièvement).
- Remettre la situation de départ en place après chaque point.

Relances :

Si la tâche est trop compliquée :

- Commencer à la main pour bien comprendre le jeu
- Diminuer les espaces
- Enlever la porte

Si la tâche est trop facile :

- Augmenter les espaces
- Modifier la largeur de la porte et son placement

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 efficace
- Je quitte le ballon des yeux pour m'informer

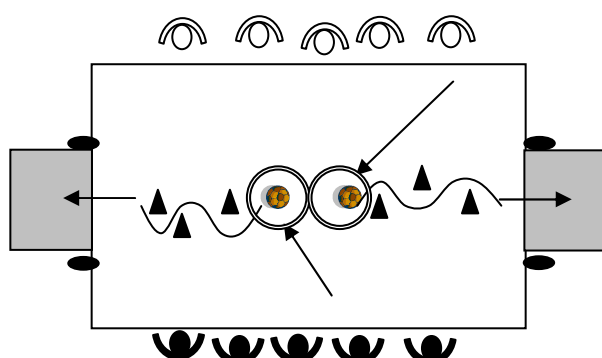
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

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

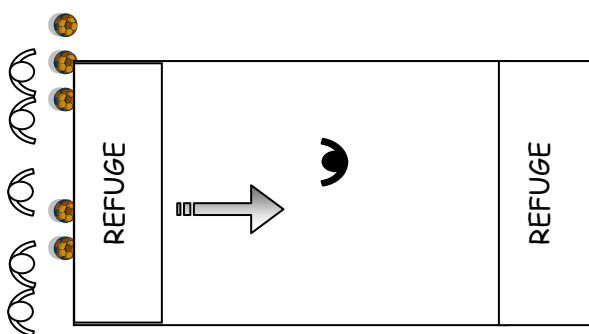
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

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

LES ÉPERVIERS

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 éperviers 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 épervier

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 « éperviers sortez »
- Les éperviers 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

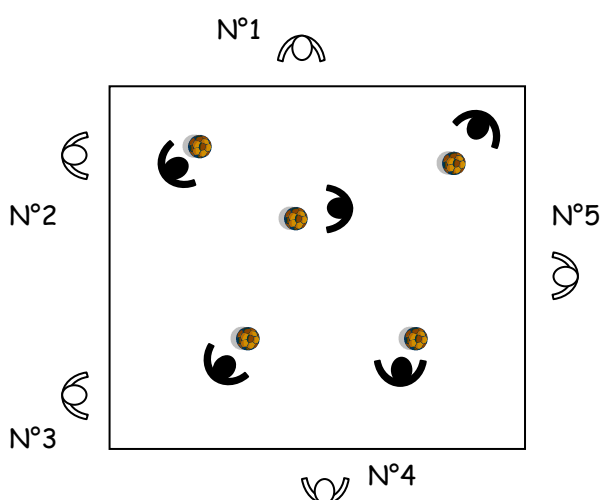
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

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

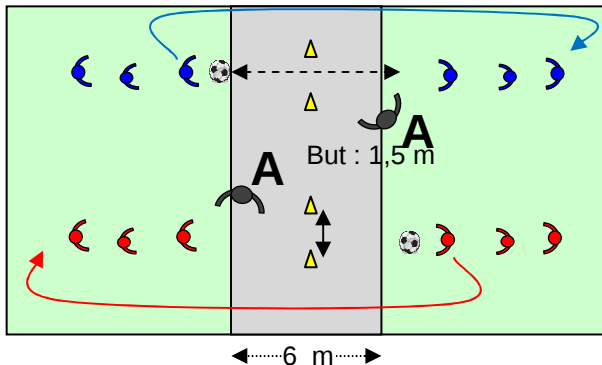
AMÉLIORER LA TECHNIQUE INDIVIDUELLE

Objectif : Frapper le ballon pour marquer

TIR AU BUT

Descriptif :

- Terrain délimité : 20 x 30m
- 1 but matérialisé par 2 cônes
- Chaque équipe est placée de part et d'autre de la zone interdite de 6 m de large



Matériel :

- 4 plots
- 2 ballons
- Chasubles pour différencier les équipes
- Sifflet
- Chronomètre

Organisation de la classe :

- Deux équipes de 5 à 6 joueurs

Marquer plus de but que l'équipe adverse

Déroulement du jeu :

- Le joueur en tête de la file tire dans la zone verte pour marquer un but puis il va se positionner derrière la file à son opposé.
- Si le ballon est dans la zone interdite, le joueur peut aller le chercher au pied et le replacer dans son camp.
- Le tir doit obligatoirement se faire en dehors de la zone interdite.

Règles à faire respecter :

- Le ballon peut être remplacé uniquement au pied.
- 2 manches de 3 minutes

Décompte de points :

- 1 point par but marqué. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de buts en deux manches.

Relances :

Si la tâche est trop compliquée :

- Diminuer les distances
- Augmenter la largeur du but

Si la tâche est trop facile :

- Augmenter les distances
- Faire réaliser un déplacement puis un tir

Éléments à faire émerger avec les élèves :

- Bloquer le ballon avant de tirer
- Placer son pied d'appui à côté du ballon
- Utiliser l'intérieur du pied pour tirer = précision car c'est la plus grande surface de contact pied/ballon

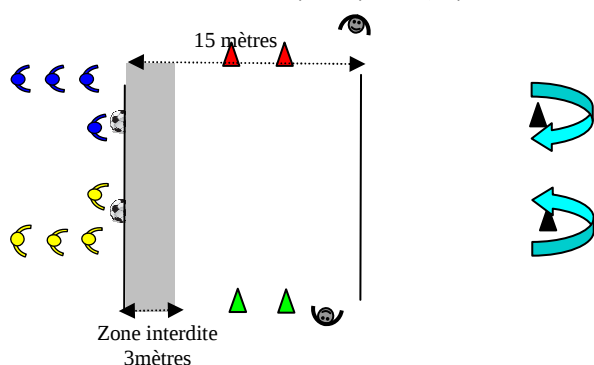
APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

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

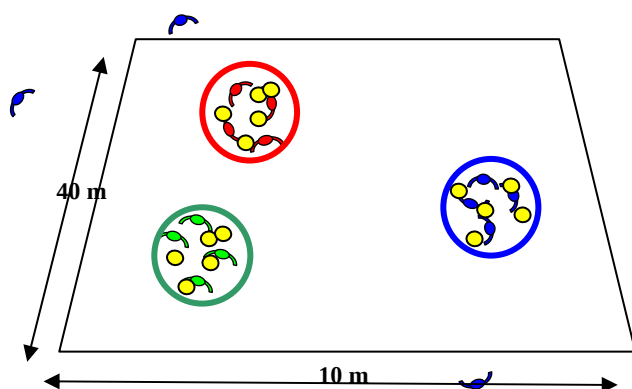
APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

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 (5mx5m) 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

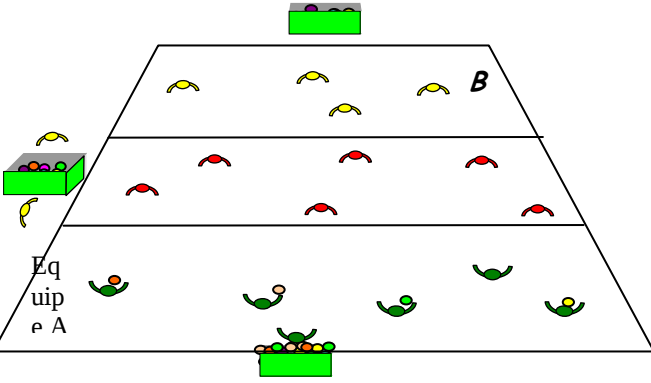
Relances :

- 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

Objectif : Tirer pour atteindre une cible Se placer pour intercepter	LA RIVIÈRE AUX CROCODILES
Dispositif : - 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 	Marquer plus de points que les autres équipes Déroulement du jeu : - 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. Décompte des points : <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
Matériel : 3 caisses dont une réserve de ballons - Des chasubles pour identifier les rôles - Un chronomètre - Un sifflet Organisation de la classe : - Classe entière en ateliers 3 équipes différenciées : les passeurs, les crocodiles, les receveurs - Un ou 2 arbitres pris dans l'équipe des réceptionneurs	
Relances : - Varier le nombre de crocodiles - Varier la taille de la rivière	
Éléments à faire émerger avec les élèves : - 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)	

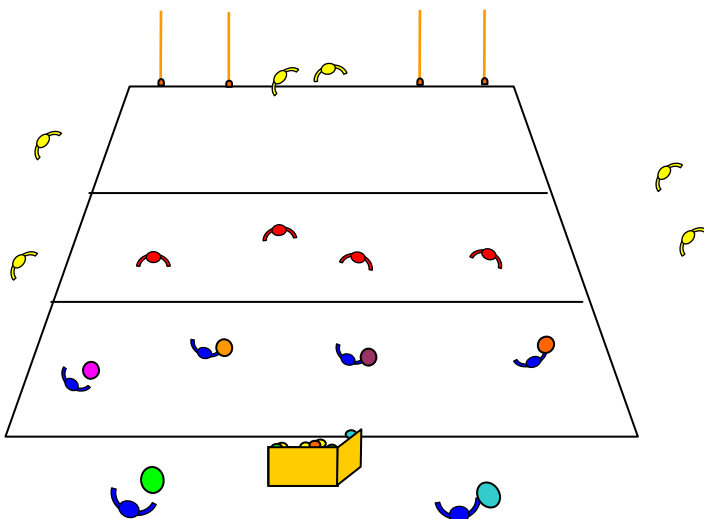
APPRENDRE À ATTAQUER ET À DÉFENDRE

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

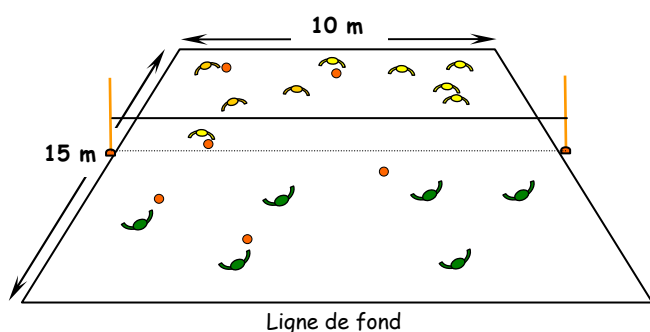
ENCHAÎNER LES RÔLES D'ATTAQUANT ET DE DÉFENSEUR

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

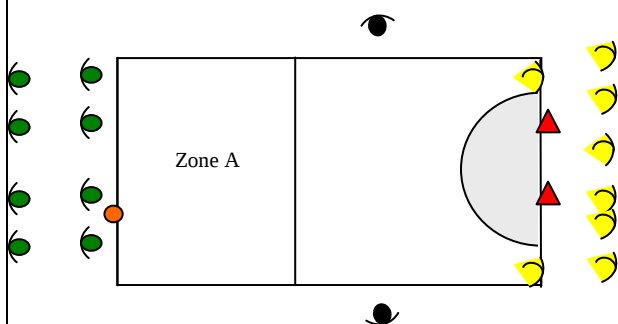
ENCHAÎNER LES RÔLES D'ATTAQUANT ET DE DÉFENSEUR

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

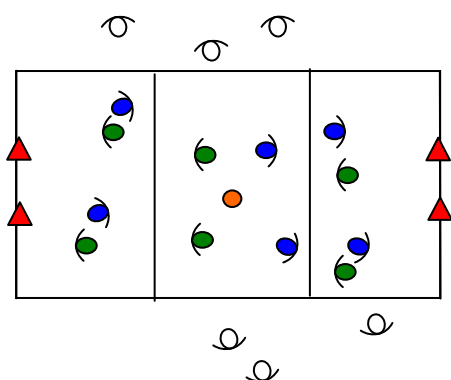
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

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

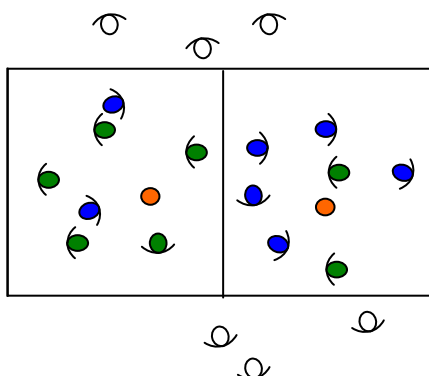
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

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 chronométreur, 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

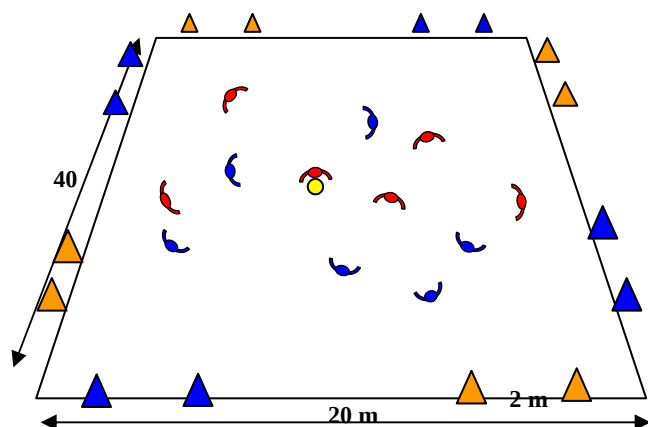
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

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

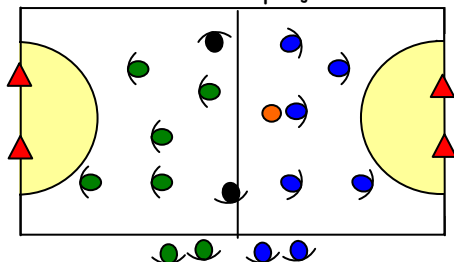
OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

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) autres(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

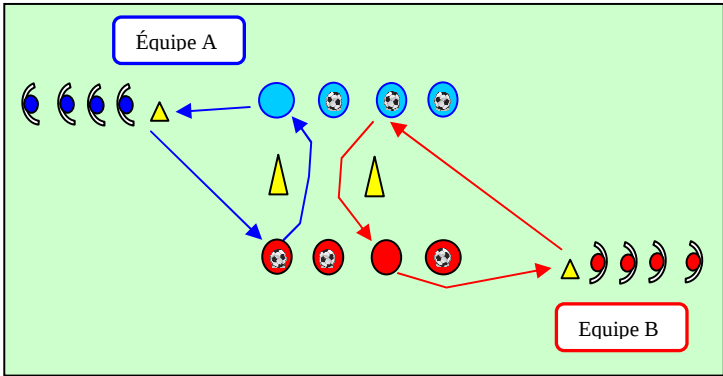
Relances :

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

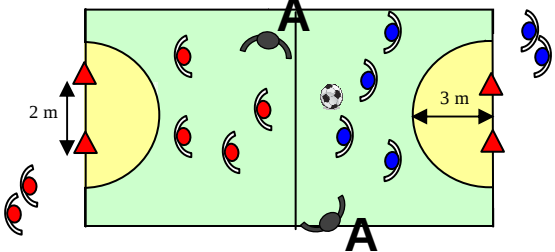
Éléments à faire émerger avec les élèves :

- 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

SITUATIONS DE RENCONTRES

MAXI PUISSANCE 4	
Organisation	- Équipes de 5 joueurs sans remplaçant si possible. - Équipes mixtes (minimum 1 fille sur le terrain par équipe). - Les équipes se rencontrent sur une manche de 3 minutes.
Terrain	 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)

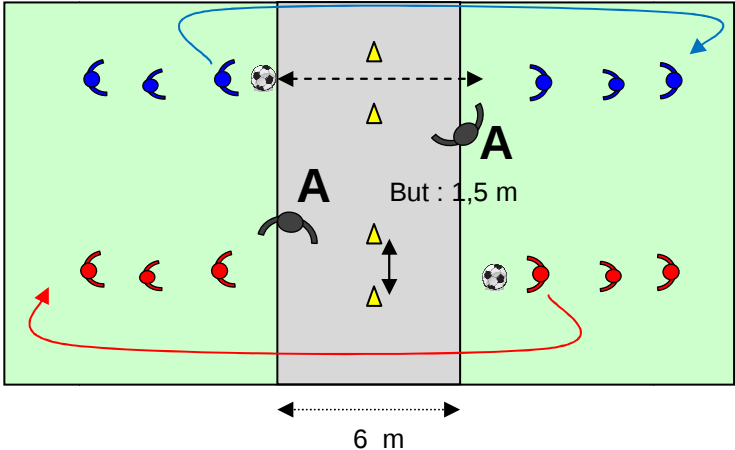
SCOLAFOOT A 4

Organisation	• 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) : ▪ 2 arbitres de champ différenciés ▪ 2 arbitres de touche ▪ 1 chronométreur et un secrétaire
Terrain	• Un terrain de 20m x 30m (minimum 15m x 15m) • 2 buts de 2m de large • 2 zones de 3 m de rayon interdites à tous les joueurs 
Matériel par terrain	• Un ballon • 4 plots ou cônes pour les buts • Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres • 2 sifflets et 1 chronomètre
Déroulement du jeu	Marquer plus de buts que l'équipe adverse Les attaquants : Faire progresser le ballon au pied pour marquer un but (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 avec remplacement illimité à tout moment
Décompte des points	Le but (le point) est marqué lorsqu'un joueur fait passer le ballon dans le but en tirant à l'extérieur de la zone interdite
Règles à faire respecter par l'arbitre	• Ne pas toucher le ballon à la main • Aucun contact direct n'est autorisé • Remises en jeu au pied. Défenseurs à 3m minimum, défenseurs immobiles jusqu'à la réception de la première passe. • <u>Mise en jeu</u> : ‡ Après chaque but, au centre du terrain, par l'équipe qui vient d'encaisser un but ‡ 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 est entré le ballon (limite de zone) • Tir au but sans défenseur du milieu du terrain si : ‡ Faute de main volontaire devant le but ‡ Défense en zone interdite
Rôle des arbitres	• Signaler les fautes, le sens de reprise du jeu et comptabiliser les buts marqués (2 arbitres) • Indiquer l'endroit où la balle est sortie et le sens du jeu (2 arbitres) • Compter et remplir la feuille de marque (1 secrétaire) • Chronométrer (1 chronométreur)

RAMENER LE BALLON AU PIED

Organisation	• Terrain délimité : 20x30m • Un cône pour chaque équipe à 20 m • 1 but matérialisé par 2 cônes • Chaque équipe est placée derrière la ligne de départ • Capitaine à 2 m de cette ligne dans un cerceau
Terrain	
Matériel par terrain	• 4 plots • 2 ballons • 4 cerceaux • Chasubles pour différencier les équipes • Sifflet
Déroulement du jeu	Au signal des arbitres : • Tous les joueurs, sauf le capitaine, partent et contournent leur cône • L'un d'eux récupère le ballon • L'équipe ramène le ballon au capitaine à l'aide de passes au pied (pas de progression seul, balle au pied) • Le joueur qui reçoit le ballon, le contrôle (bloquer) et nomme le joueur auquel il fait la passe pour la lui envoyer. • Tous les « partenaires » doivent toucher le ballon avant la passe au capitaine. • La passe au capitaine doit être faite avant la limite de terrain. Le capitaine doit contrôler le ballon et garder au moins un pied dans le cerceau. • Le capitaine part balle au pied pour marquer dans le but en tirant avant la zone grisée
Durée de jeu	Tous les élèves doivent être capitaine ou 8 à 10 minutes
Décompte de points	• 2 points pour l'équipe qui marque un but la 1ère • 1 point pour l'équipe qui marque en 2ème • 0 point si le but n'est pas marqué
Règles à faire respecter	• Tous les joueurs doivent être capitaine • Si la balle sort du terrain, remise en jeu à l'endroit où la balle est sortie • Tous les « partenaires » doivent toucher le ballon avant la passe au capitaine • Tir du capitaine dans la zone verte
Rôle des arbitres	• Signaler le départ, vérifier la passe au capitaine, contrôler le passage entre les cônes et que tous les joueurs aient touché le ballon (2 arbitres) • Vérifier le tir avant la zone grisée, valider le but et comptabiliser les points (2 arbitres) • Compter et remplir la feuille de marque (1 secrétaire) • Chronométrer (1 chronométreur)

TIR AU BUT

Organisation	Descriptif : • Terrain délimité : 20 x 30m • 1 but matérialisé par 2 cônes • Chaque équipe est placée de part et d'autre de la zone interdite de 6 m de large
Terrain	
Matériel par terrain	• 4 plots • 2 ballons • Chasubles pour différencier les équipes • Sifflet • Chronomètre
Déroulement du jeu	• Le joueur en tête de la file tire dans la zone verte pour marquer un but puis il va se positionner derrière la file à son opposé. • Si le ballon est dans la zone interdite, le joueur peut aller le chercher au pied et le replacer dans son camp.
Durée de jeu	• 2 manches de 3 minutes
Décompte des points	• 1 point par but marqué. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le plus de buts en deux manches.
Règles à faire respecter	• Le tir doit obligatoirement se faire en dehors de la zone interdite. • Le ballon peut être remplacé uniquement au pied.
Rôle des arbitres	• Vérifier le tir avant la zone grisée, valider le but et comptabiliser les points (2 arbitres) • Compter et remplir la feuille de marque (1 secrétaire) • Chronométrer (1 chronométreur)