



Pour
le plaisir
du
jeu



Scolafoot 72

Balle au pied au cycle 2

Aide aux enseignants pour préparer
la rencontre Scolafoot



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Sarthe



Document réalisé par l'équipe EPS 1 de la Sarthe, l'USEP Sarthe
et les conseillers techniques du district de la Sarthe de football
Réactualisation 22 septembre 2014

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 Scolafoot72 cycle 2 pourront y trouver des éléments pour préparer leurs élèves.

Sommaire du livret

Les règles de l'activité football à l'école élémentaire	page 2
Aspect organisationnel, aspect pédagogique	page 2
Aide à la mise en place des séances	page 3
La démarche du livret	page 4
La situation de référence : le Scolafoot à 3	page 5
Des objectifs, des situations	page 6
Apprendre à co-arbitrer	page 7
Fiches pédagogiques pour atteindre les comportements attendus	
• La motricité - Maîtriser le ballon	pages 8 à 11
• Progression vers la cible - Apprendre à attaquer	pages 12 à 16
• Occupation de l'espace - Éviter la « grappe »	pages 17 à 19
Les jeux des rencontres	pages 20 à 22

Les règles de l'activité à l'école

- Respecter les autres acteurs : partenaires, adversaires arbitres
- Jouer en équipes mixtes (1 fille minimum sur le terrain par équipe)
- 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 (2 grands cônes)
- 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 (contacter le CPC EPS ou l'éducateur local référent)
 - Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (3 ou 4 enfants maximum par atelier)
 - Limiter le nombre de joueurs par équipe (3 ou 4 enfants maximum)
- 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 séquence possible :

- Jouer la situation de référence (mini foot à 3) pour entrer dans l'activité
- Proposer des situations de remédiation : travailler un ou plusieurs objectifs d'apprentissage (travail en ateliers)
- Evaluer : Retour sur la situation de référence (le Mini foot à 3)
- Préparer les jeux de rencontre

AIDE À L'ANIMATION D'UNE SITUATION

Amener progressivement les règles du jeu

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

Alternier 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 : Phase de jeu

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

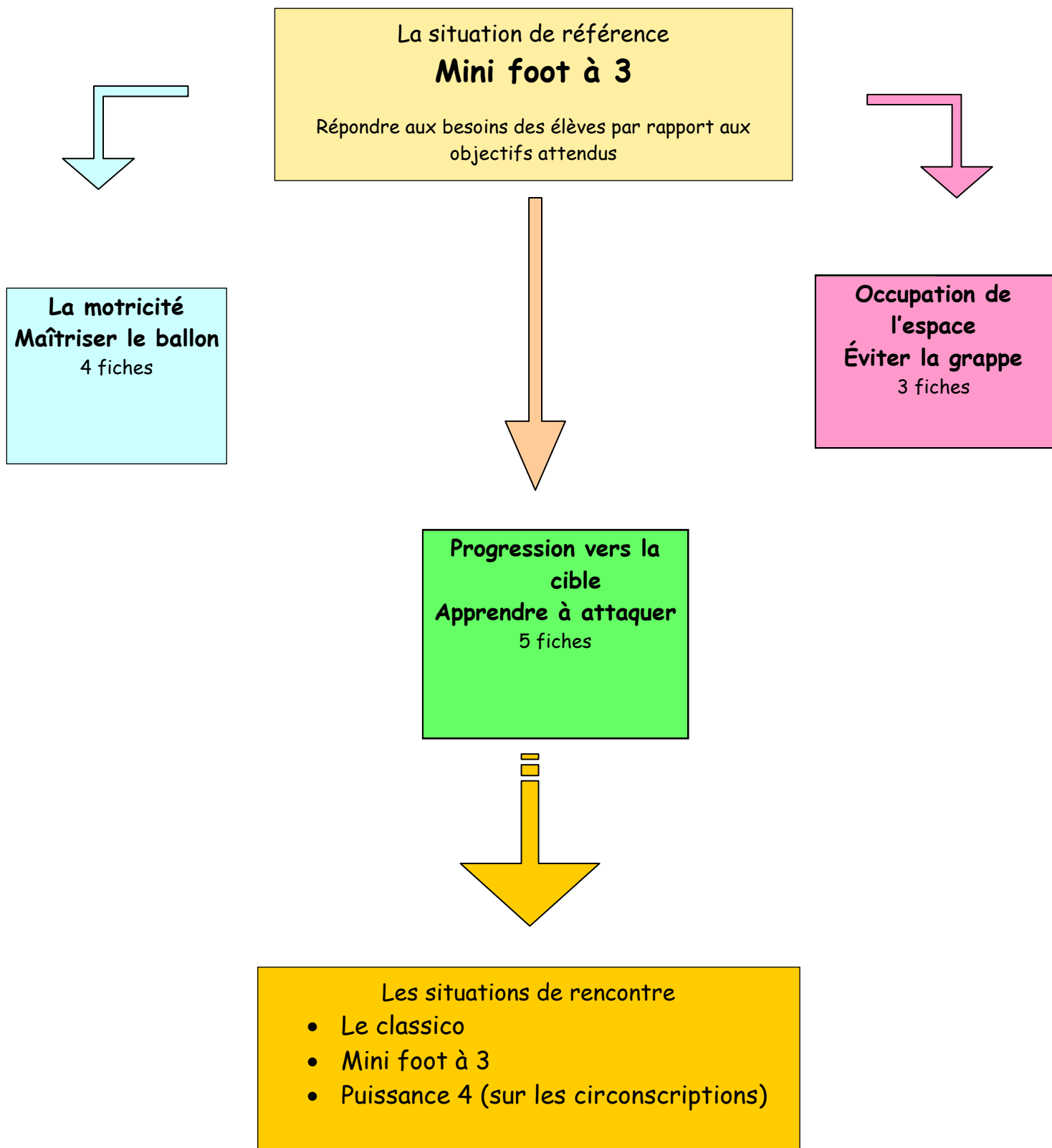
• Temps 2 : Phase de non-jeu (temps inférieur aux phases de jeu)

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

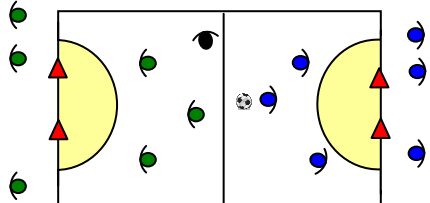
• Temps 3 : Phase de jeu

- ☞ 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

MINI FOOT A 3	
Organisation de la classe	- Équipes de 3 joueurs - Terrain de 4 équipes (2 équipes jouent, 1 arbitre, 1 secrétaire) 3 contre 3 (sans remplaçant si possible) - Équipes mixtes (minimum 1 fille sur le terrain par équipe) - Arbitrage et évaluation du fair-play par les 2 autres équipes : ➤ 1 arbitre de champ avec une chasuble différenciée ➤ 2 arbitres de touche ➤ 1 chronométreur et 2 secrétaires
Terrain	- Un terrain de 20mx15m 2 buts de 2m de large - Une zone interdite de 3m de diamètre devant chaque but 
Matériel par terrain	- Un ballon taille 3 4 plots ou cônes pour les buts - Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres 1 sifflet, 1 chronomètre
But et tâches	Marquer plus de buts que l'équipe adverse, sans pénétrer dans les zones interdites. Les attaquants : Faire progresser le ballon au pied vers le but adverse (favoriser la conduite de balle et le jeu de passes). Les défenseurs : S'opposer à la progression du ballon et essayer de l'intercepter. Protéger son but.
Durée de jeu	5 minutes en continu
Règles	- 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) † principe de la touche protégée : équipe adverse glacée, le jeu ne redémarre qu'à réception du ballon par le partenaire † 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. La motricité, maîtriser le ballon

- La balle aux prénoms page 8
- Le béret slalom page 9
- Le lièvre dribbleur page 10
- Le jeu du puissance 4 page 11

2. Progression vers la cible, apprendre à attaquer

- Les éperviers page 12
- Ramener le ballon au pied page 13
- Les ballons à la maison page 14
- La rivière aux crocodiles page 15
- Le facteur footballeur page 16

3. Occupation de l'espace, éviter la grappe

- Le taureau page 17
- Le jeu du multi-buts page 18
- Le classico page 19

APPRENDRE À CO-ARBITRER (avec un adulte)

Fiche d'auto-évaluation (fin de cycle)

Quand je suis arbitre, je (j')	
Identifie les fautes : main, contact, manque de respect (propos, gestes...)	
Suis le ballon sans gêner le jeu	
Connais les limites du terrain, les différentes zones autorisées ou interdites	
Fais respecter les distances lors des remises en jeu et notamment la règle de la touche protégée	
Siffle énergiquement	
Sais prendre une décision et la faire respecter	
Ne favorise pas un joueur ou une équipe	
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 :

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...)

Temps 2 : Augmenter progressivement le nombre d'éléments à observer par arbitre.

Organisation matérielle :

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

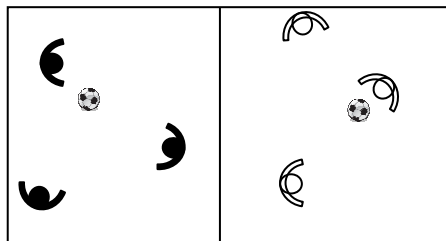
Veiller à ce que chaque élève soit arbitre pendant l'unité d'apprentissage

MAÎTRISER LE BALLON

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

Descriptif :

Terrain de 15m x 20 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 3 joueurs par atelier

LA BALLE AUX PRÉNOMS

But du jeu :

Être la première équipe à avoir effectué neuf passes. Chaque joueur doit toucher le ballon.

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.

Décompte des points :

- ☞ 1 point est marqué quand une équipe fait 9 passes sans que le ballon ne sorte des limites du terrain.
- ☞ Quand le ballon sort du terrain, on repart à zéro dans le comptage des passes.

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- Réduire la taille du terrain
- Se faire des passes en mouvement (un joueur ne peut recevoir le ballon que s'il est en mouvement)
- Interdire le redoublement de passe (ne pas redonner le ballon à l'envoyeur)
- Faire le même jeu sur tout le terrain avec un ballon par équipe

Si la tâche est trop difficile :

- Agrandir la taille du terrain
- Commencer par une phase d'apprentissage avec des passes à la main

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour la passe

- Je me tourne vers un partenaire pour transmettre le ballon.
- Je pose mon pied d'appui à côté du ballon et je regarde mon partenaire (direction).
- J'utilise l'intérieur du pied (précision).

Pour le contrôle

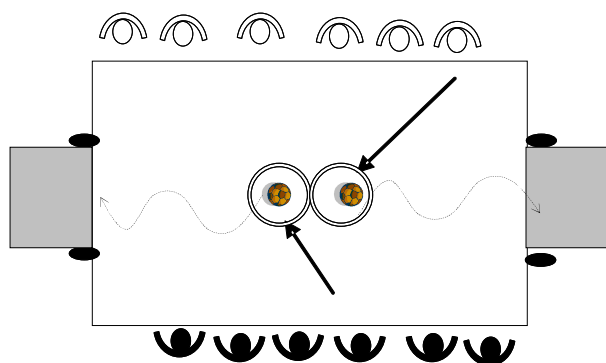
- Je regarde le partenaire pour recevoir le ballon.
- « J'accueille » le ballon (ouvrir le pied pour amortir-contrôler le ballon de l'intérieur du pied).

MAÎTRISER LE BALLON

Objectif : Conduire seul le ballon au pied.

Descriptif :

- Terrain de 15m x 20m, 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

LE BÉRET SLALOM

But du jeu :

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 6 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, emmène son ballon et le bloque 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 :

Si la tâche est trop facile :

- Remplacer la zone de but par un but et une zone interdite
- Appeler 2 numéros par équipe. Une passe minimum avant de tirer au but
- Imposer des points de passage (portes, slaloms)

Si la tâche est trop difficile :

- Supprimer / simplifier le slalom

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

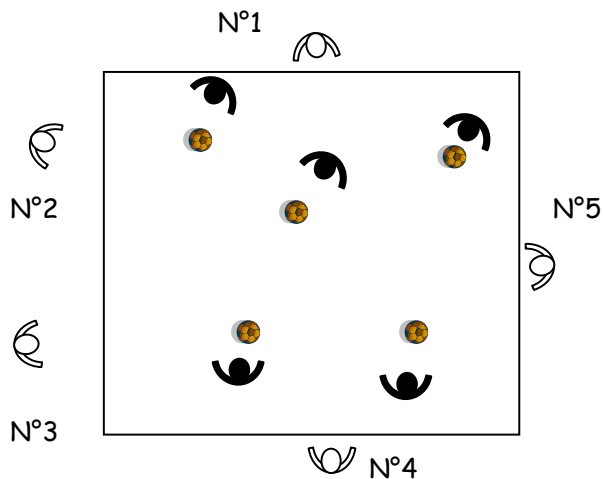
- Je suis concentré pour réagir vite à l'appel de mon numéro
- J'adapte ma vitesse pour garder la maîtrise du ballon
- Je ne pousse pas le ballon trop loin
- J'utilise les deux pieds pour contourner les obstacles efficacement
- J'utilise l'intérieur et l'extérieur du pied

MAÎTRISER LE BALLON

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

Descriptif :

Terrain gazonné de 15m x 15m.



Matériel :

- Des coupelles pour limiter le terrain et matérialiser la zone de jeu
- Des chasubles pour identifier les rôles
- 1 ballon par joueur de l'équipe « lièvre »

Organisation de la classe :

- Classe entière
- Faire 2 équipes (lièvres et chasseurs)

LE LIÈVRE DRIBBLEUR

Situation de départ :

Une équipe (les lièvres) dans l'espace de jeu avec un ballon par élève.

L'autre équipe (les chasseurs) répartie en périphérie sans ballon.

But du jeu :

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

Pour les chasseurs : sortir les ballons que possèdent les lièvres des limites du terrain

Lancement et déroulement du jeu :

- L'enseignant fait entrer deux chasseurs pour démarrer le jeu.
- Dès que ces chasseurs font sortir le ballon d'un lièvre, ils sortent en tapant dans la main d'autres chasseurs qui prennent le relais.
- Tout lièvre dont le ballon sort du terrain est éliminé.
- Si au bout de 30 secondes, les chasseurs n'ont pas éliminé de lièvre, ils sortent et passent le relais à deux coéquipiers.
- Fin de la manche : quand tous les lièvres sont éliminés ou au bout de 3 minutes.
- Les équipes inversent les rôles pour la deuxième manche.

Décompte de points :

- ☞ L'équipe qui est restée le 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 » temporaires pour se protéger
- Lancer un seul chasseur à la fois

Si la tâche est trop facile pour les lièvres :

- Diminuer les dimensions du terrain.
- Lancer les chasseurs par 3 et plus rapidement

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

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

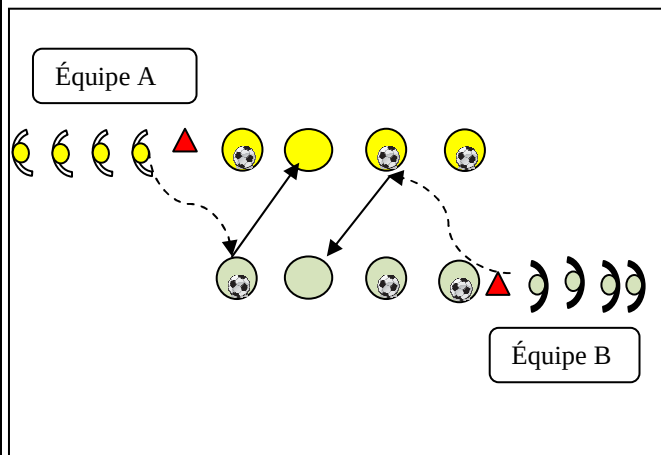
MAÎTRISER LE BALLON

Objectif : Se déplacer balle au pied en adaptant sa vitesse pour gagner

Descriptif :

Terrain gazonné de 15m x 10m.

Présentation d'un atelier



Matériel :

- Des cerceaux ou des coupelles pour faire la ligne de chaque équipe
- Des plots de départ
- 6 ballons

Organisation de la classe :

- Classe entière
- Faire 2 ou 3 ateliers

PUISSANCE 4

Situation de départ :

2 équipes en file indienne, chacune face à une ligne de cerceaux.

But du jeu :

Etre la première équipe à aligner 4 ballons

Lancement et déroulement du jeu :

L'enseignant donne le départ, un joueur de chaque équipe va chercher un ballon dans la ligne adverse et le ramène dans le cerceau « libre » de sa propre ligne où le ballon doit être immobilisé.

Ensuite, il passe le relais à son partenaire en lui tapant dans la main. Celui-ci effectue la même action.

Dès que 4 ballons sont alignés, la manche est gagnée. L'enseignant arrête le jeu et relance une autre manche.

La manche ne doit pas dépasser 1 minute 30'.

Les premiers passages se font ballon à la main. Quand le jeu est compris, faire la même chose aux pieds.

Décompte de points :

- ☞ La manche est gagnée quand l'équipe aligne, même furtivement, 4 ballons.
- ☞ On lui attribue 1 point.
- ☞ La partie est remportée par l'équipe qui marque le plus de points.

Relances :

Si la tâche est trop difficile :

- Refaire un passage de découverte en marchant, sans compétition entre les équipes.

Si la tâche est trop facile :

- Mettre des obstacles sur le parcours qu'il faudra contourner (slalom, franchissement...).

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

- Je mets le pied sur le ballon pour le bloquer dans le cerceau.
- J'utilise les 2 pieds et toutes les surfaces de contact pour diriger le ballon.
- Je conserve le ballon à proximité de mes pieds pour en garder la maîtrise (optimiser la distance pied-ballon).
- Ne pas aller trop vite pour garder la maîtrise du ballon.

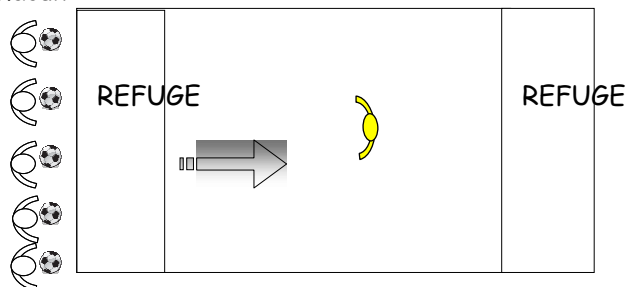
PROGRESSER VERS LA CIBLE, APPRENDRE À ATTAQUER

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

LES ÉPÉRVIER

Descriptif :

- Terrain de 15m x 20m 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

But du jeu :

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.
- Rester dans les 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 :

- Ajouter un deuxième chasseur.
- Réduire la largeur du terrain.
- Jouer sur la taille du refuge dans lequel il faudra bloquer le ballon.
- Désigner un joueur « secret » parmi les éperviers et lui confier un « bouchon » dans la main. S'il réussit sa traversée, l'équipe marque 10 points de plus.

Si la traversée est trop difficile :

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

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

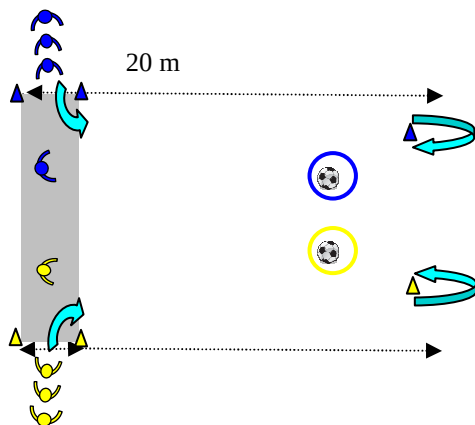
- Je garde le ballon à proximité de mes pieds.
- J'utilise les différentes surfaces de contact du pied (l'intérieur, l'extérieur).
- J'utilise les deux pieds pour conduire le ballon.
- Je quitte parfois le ballon des yeux pour repérer le chasseur et avancer.

PROGRESSER VERS LA CIBLE, APPRENDRE À ATTAQUER

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

Descriptif :

- Terrain de 20 x15 m avec une zone d'en-but de 2 m réservée aux capitaines
- Chaque équipe est placée derrière la ligne de départ
- 2 capitaines dans la zone d'en-but



Matériel :

- 2 ballons
- 2 cerceaux
- 6 cônes, des coupelles pour délimiter la zone d'en-but
- Tracés pour la zone interdite (coupelles)
- 2 jeux de chasubles

Organisation de la classe :

- 2 équipes (5 à 7 joueurs) qui s'affrontent, 1 capitaine par équipe dans la zone d'en-but (interdite aux autres joueurs)
- 1 équipe qui arbitre (chronomètre, comptage des points)

RAMENER LE BALLON AU PIED

But du jeu :

Être la première équipe à bloquer le ballon dans la zone d'en but

Déroulement du jeu :

Au signal des arbitres :

- Les joueurs partent et contournent le cône.
- L'un d'eux récupère le ballon.
- L'équipe le ramène à son capitaine situé dans la zone d'en-but à l'aide de passes au pied.
- Le capitaine peut se déplacer dans la zone d'en-but pour bloquer le ballon avec le pied.
- Les « partenaires » porteurs du ballon ne doivent pas se déplacer avec le ballon.
- Tous les « partenaires » doivent avoir touché au moins une fois le ballon avant la passe au capitaine.
- Le capitaine ne peut pas sortir de la zone d'en-but.

Décompte de points :

- ☞ La manche est gagnée par l'équipe dont le capitaine a bloqué le ballon en premier ; on lui attribue 2 points (1 point à l'autre équipe).
- ☞ Si le ballon sort de la zone d'en-but, l'équipe ne marque pas de point.
- ☞ La partie est remportée par l'équipe qui marque le plus de points.

Durée :

5 minutes en continu

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- Reculer les cônes
- Imposer un nombre de passes plus important
- Limiter la durée de jeu
- Ajouter un défenseur de l'équipe adverse pour gêner la progression du ballon entre les partenaires
- Augmenter la largeur de la zone interdite

Si la tâche est trop difficile :

Diminuer la largeur de la zone interdite

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour marquer :

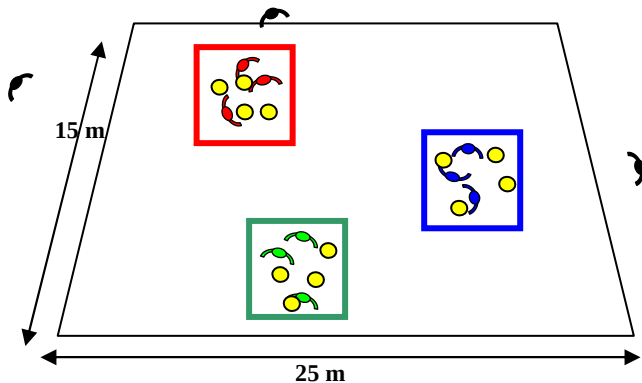
- Je me place :
 - à distance adaptée pour recevoir une passe
 - entre le porteur de balle et le but
- Je choisis de passer à un partenaire bien placé (position, distance) et n'ayant pas encore reçu le ballon.
- Je réagis vite à la mise en jeu.

PROGRESSER VERS LA CIBLE, APPRENDRE À ATTAQUER

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

Descriptif :

- 1 terrain délimité 15m x 25m
- Une maison par équipe (3mx3m) à égale distance les unes des autres
- Des ballons dans chaque maison



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 2 groupes sur 2 terrains
- 4 équipes de 3 sur chaque terrain dont 1 qui arbitre

LES BALLONS A LA MAISON

But du jeu :

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, en changeant les rôles.
- Dans un premier temps, le jeu se joue à la main, ensuite au pied.

Décompte des points :

- ☞ L'équipe qui a le plus de ballon dans sa maison marque 3 points, la suivante 2 points, et la dernière 1 point.
- ☞ 4 manches, chaque équipe sera arbitre une fois.

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- 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
- Autoriser les passes

Si la tâche est trop difficile :

- Agrandir les maisons

Règles d'action (ce qu'il faut faire pour réussir) à faire émerger avec les élèves :

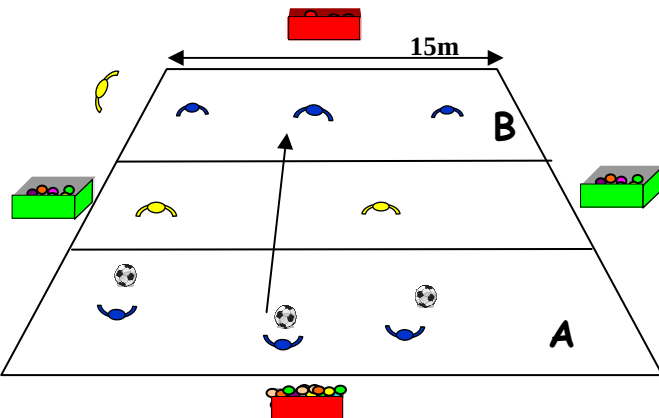
- Je choisis les ballons les plus proches de ma maison
- Je choisis de vider la maison la plus remplie
- Je conduis mon ballon rapidement vers ma maison
- J'applique les règles d'action de la conduite de balle

PROGRESSER VERS LA CIBLE, APPRENDRE À ATTAQUER

Objectif : Jouer dans l'espace libre

Dispositif :

- Un terrain délimité de 15mX20m partagé en 3 zones
- Des passeurs dans la zone A
- Des crocodiles dans la zone centrale (la rivière)
- Des receveurs dans la zone B



Matériel :

- 4 caisses dont une réserve de ballons
- Des chasubles pour identifier les rôles
- Un chronomètre
- Un sifflet

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- 2 équipes différenciées : les « passeurs-receveurs » et les crocodiles
- Un arbitre pris dans l'équipe des crocodiles

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- Augmenter le nombre de crocodiles
- Varier la taille de la rivière
- Les receveurs bloquent le ballon au pied avant de le ramasser

Si la tâche est trop difficile :

- Diminuer le nombre de crocodiles
- Varier la taille de la rivière

Règles d'action (ce qu'il faut faire pour réussir) à faire émerger avec les élèves :

Le passeur :

- Je m'informe pour utiliser les espaces libres ou pour attendre qu'un espace soit dégagé (passe au sol).

Le receveur :

- Je me déplace afin d'être vu et accessible pour le passeur (rompre l'alignement passeur-crocodile).

LA RIVIÈRE AUX CROCODILES

But du jeu :

Transmettre le plus de ballons possible à ses partenaires en franchissant la rivière

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 les ballons à la main et les déposent dans la réserve.
- Ne sont comptabilisés que les ballons rebondissant ou roulant dans la zone B.
- Les ballons sortis du terrain sont « ballons-morts ».
- Jouer jusqu'à l'épuisement de la réserve des passeurs.
- Changer les rôles.

Décompte des points :

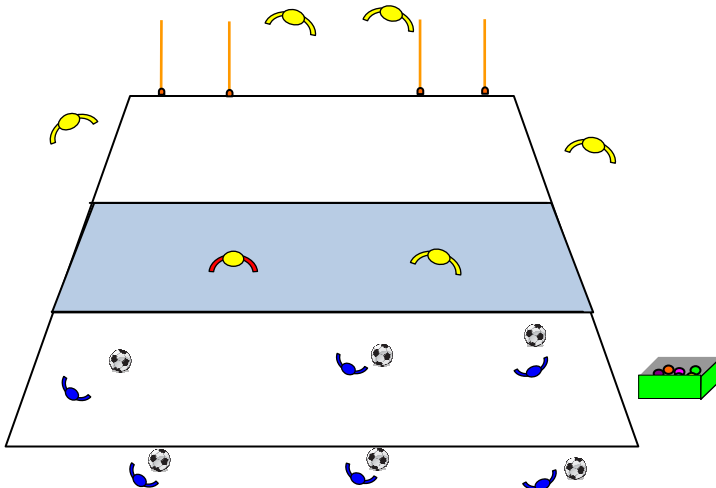
- ☞ Pour les passeurs : un point par ballon arrivant dans la zone B et placé dans la caisse.
- ☞ Pour les crocodiles : un point par ballon intercepté et déposé dans les caisses.
- ☞ Ne pas compter les ballons morts.
- ☞ Totaliser les points de chaque équipe après passage dans les 3 rôles.

PROGRESSER VERS LA CIBLE, APPRENDRE À ATTAQUER

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

Dispositif :

- Un terrain délimité 15m x 20m
- Une zone centrale délimitée pour les défenseurs
- 2 buts à l'opposé de la zone de départ
- 2 équipes de 6 : les attaquants dans leur zone par vague de 3, les défenseurs dans la zone centrale, les récupérateurs (au fond et sur le côté du terrain), 1 arbitre



Matériel :

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

Organisation de la classe :

- Classe entière en ateliers
- 2 équipes différenciées : les attaquants, 2 défenseurs, 3 récupérateurs et 1 arbitre

LE FACTEUR FOOTBALLEUR

But du jeu :

Franchir la zone des défenseurs et marquer le but

Déroulement du jeu :

- Pour les attaquants : franchir la zone des défenseurs, ballon au pied, pour marquer un but. Récupérer son ballon, revenir au départ en passant par un côté du terrain.
- Pour les défenseurs : intercepter au pied les ballons et les passer aux récupérateurs sur le côté sans sortir de la zone.
- Pour les « récupérateurs » du fond et du côté de terrain : rapporter les ballons sortis des limites dans la réserve.
- Pour les arbitres : comptabiliser les buts marqués, veiller au respect des zones.
- La durée du jeu est de 3 minutes.

Décompte des points :

☞ 1 point par but marqué

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- Augmenter le nombre de défenseurs.
- Délimiter une zone interdite devant les buts.

Si la tâche est trop difficile :

- Retirer un défenseur pour accentuer la supériorité numérique.
- Élargir la surface des défenseurs pour faciliter le passage des attaquants.
- Augmenter le nombre d'attaquants.

Règles d'action (ce qu'il faut faire pour réussir) à faire émerger avec les élèves :

Pour franchir la zone :

- 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.

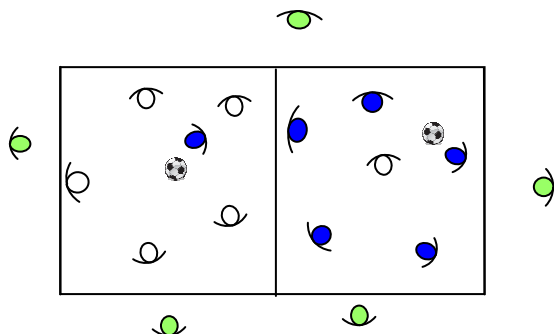
Pour tirer :

- Je pose mon pied d'appui à hauteur du ballon et l'oriente vers le but.
- Je frappe le ballon avec l'intérieur du pied de préférence.

OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

Objectif : se démarquer efficacement pour recevoir le ballon

Descriptif :



Matériel :

- 2 terrains de 15 x 20m
- Chasubles
- 2 ballons

Organisation de la classe :

- plateau de 3 équipes
- 2 équipes de 6 joueurs différenciées sur le terrain
- La 3ème à l'organisation : arbitrage : comptage les points, chronométrage, comptage des passes, respect des limites du terrain.

LE TAUREAU

But du jeu :

Réaliser cinq passes consécutives au pied pour marquer 1 point.
Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Déroulement du jeu :

- 2 équipes de 6 joueurs s'opposent.
- Chaque équipe envoie un « taureau » sur l'autre terrain.
- Chaque équipe, dans son terrain doit faire des passes sans que le ballon soit intercepté par le « taureau » (1 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

Décompte des points :

- ☞ 1 point à chaque fois qu'une équipe réussit 5 passes consécutives.

Relances :

Si la tâche est trop facile :

- Passer à 2 « taureaux » pour 4 passeurs.
- Interdire la passe au dernier passeur.
- Réduire la taille du terrain.

Si la tâche est trop difficile :

- Augmenter la taille du terrain.
- Contraindre le taureau à ne pas s'approcher à moins d'1m du porteur de ballon.

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour les non-porteurs de ballon :

- Je m'écarte du taureau (ne pas se trouver sur la même ligne que le taureau et le porteur de ballon).
- Je passe dans le dos du taureau.
- Je vais où il n'y a personne en restant à portée de passe.

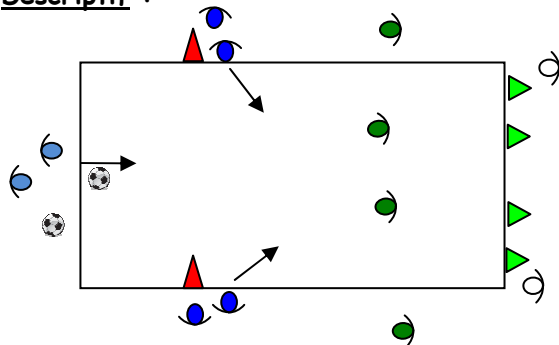
Pour les porteurs de ballon :

- Je prends le temps de regarder où se trouvent mes partenaires et le taureau.
- Je passe au partenaire « démarqué » (loin du taureau et à portée de ballon).

OCCUPER L'ESPACE, ÉVITER LA GRAPPE

Objectif : attaquer et passer le ballon à un partenaire pour marquer un but

Descriptif :



Matériel :

- 4 plots pour les buts
- 2 autres plots pour le départ des partenaires
- 2 jeux de chasubles
- 2 ballons

Organisation de la classe :

- 2 terrains 15 x 20m
- Classe entière, 2/3 ateliers
- Arbitrage : comptage des buts, du score final, respect des limites du terrain

LE CLASSICO

But du jeu :

Marquer plus de buts que l'équipe adverse

Déroulement du jeu :

2 équipes de 6 joueurs

L'équipe des attaquants : 2 vagues de 3 joueurs

L'équipe des défenseurs : 2 vagues de 2 joueurs et 2 arbitres.

Dès que le porteur de ballon démarre de la ligne de fond, les 2 partenaires latéraux entrent sur le terrain.

Les 3 joueurs se passent le ballon pour marquer dans l'un des 2 buts.

L'action se termine :

- quand le but est marqué ou le ballon sorti des limites du terrain ;
- quand les défenseurs récupèrent le ballon.

Une nouvelle vague démarre.

Réaliser 6 passages, permuter les rôles.

Remarque :

Pour donner plus d'importance aux défenseurs, quand ils récupèrent le ballon, ils essaient de l'emmener derrière la ligne de fond des attaquants ou tirent en direction d'un des plots rouges.

Décompte des points :

☞ 1 point quand un but est marqué

Relances

Si la tâche est trop facile :

- réduire le terrain.
- limiter le temps.
- Mettre un défenseur supplémentaire.

Si la tâche est trop difficile :

- enlever 1 défenseur.
- installer une zone médiane (suffisamment large pour que les défenseurs évoluent en largeur et en profondeur) de laquelle les défenseurs ne doivent pas sortir.

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour les non-porteurs de ballon :

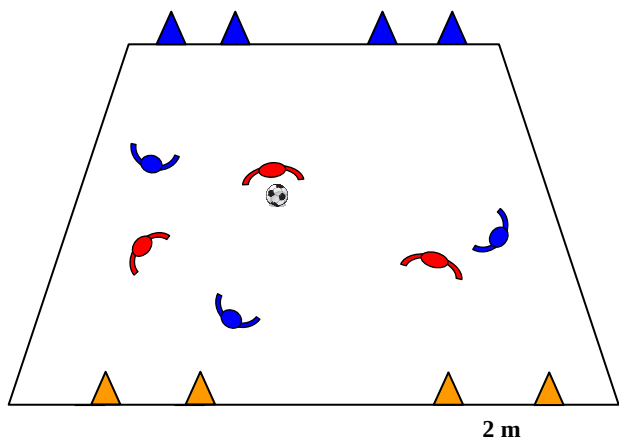
- Je m'écarte du défenseur (ne pas se trouver sur la même ligne que le défenseur et le porteur de ballon) ;
- Je passe dans le dos du défenseur ;
- Je vais dans les espaces libres en restant à portée de passe : proposer une solution vers l'avant ou latérale.

Pour le porteur de ballon :

- Je prends le temps de regarder où se trouvent mes partenaires et les défenseurs.
- Si je peux tirer dans l'un des 2 buts, alors je tire.
- Sinon je progresse vers la cible
- Si un défenseur s'oppose, je passe à un partenaire « démarqué » et à portée de ballon.

OCCUPER L'ESPACE, EVITER LA GRAPPE

Objectif : Se démarquer pour recevoir le ballon et prendre des informations pour faire le bon choix



Matériel :

- terrain délimité de 15 x 20 m
- 8 plots pour faire 4 buts de 2 m de large
- Chasubles
- ballon

Organisation de la classe :

- plateau de 3 équipes
- 2 équipes différenciées sur le terrain (1 ou 2 remplaçants maximum).
- 1 équipe arbitre, chronomètre et note les scores

LE MULTI BUTS

But du jeu :

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

Les attaquants :

Faire progresser le ballon au pied vers l'un des 2 buts adverses.

Les défenseurs :

S'opposer à la progression du ballon et récupérer le ballon pour devenir attaquant.

Adopter les règles du scolafoot à 3.

Durée du jeu : 2 minutes

Décompte des points :

☞ 1 point quand un but est marqué.

Relances

Si la tâche est trop facile :

- Diminuer la grandeur des buts / supprimer un but
- Ajouter éventuellement un 4ème joueur à l'équipe en difficulté (supériorité numérique)

Si la tâche est trop difficile :

- Augmenter la grandeur des buts / ajouter un 3ème but
- Donner un handicap à l'équipe qui domine

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

Pour les non-porteurs de ballon :

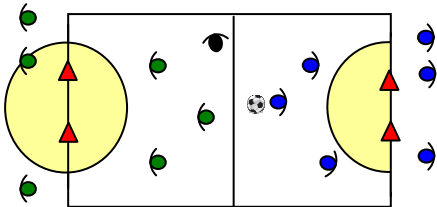
- Je m'écarte du défenseur (ne pas se trouver sur la même ligne que le défenseur et le porteur de ballon) ;
- Je passe dans le dos du défenseur ;
- Je vais où il n'y a personne en restant à portée de passe : proposer une solution vers l'avant ou latérale.

Pour le porteur de ballon :

- Je prends le temps de regarder où se trouvent mes partenaires et les défenseurs
- Si je peux tirer dans l'un des 2 buts, alors je tire
- Sinon je passe à un partenaire « démarqué » (loin du gêneur et à portée de ballon).

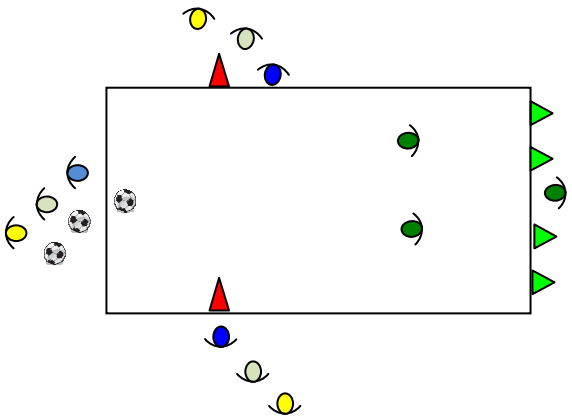
SITUATION DE RENCONTRE

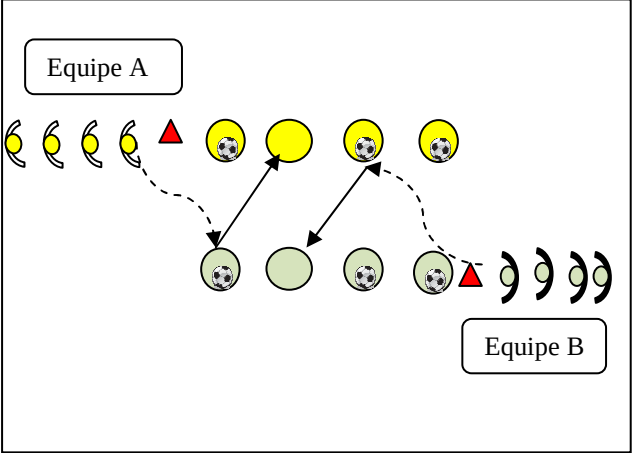
MINI FOOT A 3 (4 OU 5)

Organisation	- Équipes de 3 joueurs (4 ou 5 maximum) sans remplaçant si possible - Équipes mixtes (minimum 1 fille sur le terrain par équipe) - Arbitrage et évaluation du fair-play par les 2 autres équipes : ➤ 1 arbitre de champ avec une chasuble différenciée ➤ 2 arbitres de touche ➤ 1 chronomètre et 2 secrétaires
Terrain	- Un terrain de 20mx15m 2 buts de 2m de large - Une zone interdite de 3m de diamètre devant chaque but 
Matériel par terrain	- Un ballon taille 3 4 plots ou cônes pour les buts - Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres 1 sifflet, 1 chronomètre
Décompte des points	1 point par but marqué
Durée de jeu	5 minutes en continu
Règles	- 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) † principe de la touche protégée : équipe adverse glacée, le jeu ne redémarre qu'à réception du ballon par le partenaire † 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

SITUATION DE RENCONTRE

LE CLASSICO

Organisation	- Équipes de 3 joueurs (4 ou 5 maximum) sans remplaçant si possible - Équipes mixtes (minimum 1 fille sur le terrain par équipe) 4 équipes par plateau (A-B-C et D) - A-B-C attaquent sur D qui défend / B-C-D attaquent sur A / C-D-A attaquent sur D / D-A-B attaquent sur C
Terrain	- Un terrain de 20mx15m 2 buts de 2m de large 
Matériel par terrain	3 ballons taille 3 4 plots ou cônes pour les buts - Des chasubles pour différencier les équipes et les arbitres 1 sifflet, 1 chronomètre
Décompte des points	1 point par but marqué - Totaliser les points par équipe à la fin de tous les passages
Durée de jeu	Après le passage de chaque équipe en défense
Règles	- Tout ballon sorti du terrain est perdu. - Si un défenseur fait une faute, le ballon est rendu à l'attaque et les défenseurs se placent à 3m. - Si un attaquant fait faute (main, ...), le ballon est perdu.

SITUATION DE RENCONTRE	
LE PUISSANCE 4	
Organisation	- Équipes de 3 joueurs (4 ou 5 maximum) sans remplaçant si possible - Équipes mixtes (minimum 1 fille sur le terrain par équipe) 4 équipes : A-B-C-D qui se rencontrent sur une manche de 1 minute 30
Terrain	
Matériel par terrain	6 ballons taille 3 8 cerceaux 2 plots
Décompte des points	1 point marqué par alignement réussi dans la manche. - Remettre la situation de départ en place après chaque point. - La manche se poursuit jusqu'aux 2 minutes. - L'équipe totalise ses points à l'issue de ses 3 rencontres
Durée de jeu	Une manche dure 2 minutes.
Règles	- 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.