

Inspection Académique
de la Moselle



District Mosellan de
Football



Le football à l'école élémentaire



Document élaboré par la commission académique à l'usage des formateurs et
enseignants du département de la Moselle

Enseigner le football dans les classes

Le document, élaboré par une commission mixte Inspection Académique de la Moselle/District Mosellan de Football/ USEP, que j'ai le plaisir de vous présenter aujourd'hui a vocation à constituer le cadre de référence pour la mise en œuvre de modules d'apprentissage dans nos classes. Solliciter les ressources de tous les élèves pour les enrichir, les transformer puis stabiliser leurs acquis, permettre à chacun d'exister sur les terrains sont les objectifs prioritaires visés par la démarche initiée avec nos partenaires.

Ce travail me semble répondre à plusieurs nécessités :

- il analyse les difficultés spécifiques et les problèmes moteurs particuliers de ce sport (déplacement et prise d'information perturbés par une conduite de balle au pied) et précise les compétences qui sont travaillées ;
- il positionne le football dans l'ensemble des sports collectifs et l'intègre dans une réflexion commune pour faire mieux comprendre ce qui se passe dans un sport collectif et en dégager les éléments fondamentaux ;
- il permet l'appropriation d'une approche scolaire des sports collectifs, pour faire progresser tous les élèves, en les engageant dans une dynamique de progrès et pour sortir d'une logique « d'éternels débutants » et de « phases perpétuelles d'initiation » ;
- il vise à donner davantage de cohérence à un enseignement qui s'apparente actuellement plus à une succession d'activités juxtaposées qu'à un processus continu, méthodique et cohérent ;
- il réaffirme la place de l'activité sportive la plus fortement marquée socialement et culturellement dans le cadre des enseignements d'EPS à l'école.

Cette dernière dimension n'est pas la moindre : tous les enfants, à un moment ou à un autre, « jouent au foot ». Mais quand et où ? Il faut bien reconnaître qu'actuellement, à l'école, cette activité reste, la plupart du temps, autogérée, bien souvent pendant la récréation, entraînant parfois des problèmes de cohabitation spatiale avec les autres élèves et des tensions qui rejaillissent ensuite dans les salles de classe. *En dehors de l'école, le « foot » relève aussi davantage d'un loisir organisé plus ou moins spontanément dans toutes sortes de lieux que d'une activité encadrée par des clubs ou écoles de football qui procèdent eux-mêmes d'une logique de performance parfois en tension avec les apprentissages.*

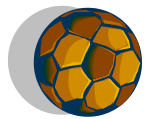
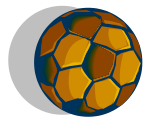
Parce que le football se situe à l'interface du temps scolaire et d'autres temps et réseaux d'apprentissages, hors temps scolaire, il constitue donc un objet de travail dont l'école ne peut faire abstraction. Sortir d'une pratique de cour d'immeuble ou d'école reproduisant les travers d'exemples parfois douteux, dépasser les représentations

usuelles et limitatives, pour structurer une approche plus distanciée et éducative sont des enjeux importants de la démarche. Ils renvoient au rôle même de l'école qui doit donner des clefs aux élèves pour comprendre le monde qui les entoure. Si le socle commun des connaissances et des compétences fait de l'EPS un des enseignements majeurs des piliers n°6 « les compétences sociales et civiques » et 7 « l'autonomie et l'initiative », c'est, n'en doutons pas, pour poursuivre ces objectifs citoyens, inhérents certes à toute activité sportive mais encore plus présents dans le cas du football.

Je ne voudrais pas conclure sans remercier les auteurs de cet outil de formation qui saura, je n'en doute pas, trouver sa place dans le projet scolaire ambitieux et solidaire de l'Inspection Académique, au cœur des enseignements sportifs dont bénéficient nos élèves.


L'Inspecteur d'Académie,


F. DEFRANOUX





LE FOOTBALL A L'ECOLE ELEMENTAIRE





1.  **Les textes officiels**page 4


2.  **Les caractéristiques et la logique de l'activité**....page 5
 - a. Participer à un sport collectif, c'est ...
 - b. Participer à un jeu collectif,
c'est ...résoudre...des problèmes.
 - c. La logique de l'activité.
 - d. Les règles du jeu.
 - e. Les comportements observables.

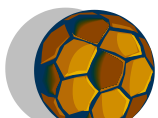
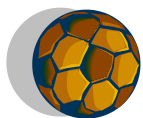
3.  **Un module pédagogique**.....page 10
 - a. L'organisation du module.
 - b. L'évaluation.

4.  **Des situations de jeu**.....page 12
 - a. Facilitant la mise en train.
 - b. Facilitant la coopération.
 - c. Facilitant l'organisation pour récupérer la balle.
 - d. Facilitant l'approche technique.
 - e. Facilitant le jeu.

5.  **La rencontre finale**.....page 25

6.  **La culture FOOT**.....page 27

7.  **Bibliographie et lexique**.....page 28



1. Les textes officiels

[Programmes de l'école élémentaire \(2002\)](#)

[Quelques extraits concernant l'Education Physique et Sportive \(E.P.S.\) au cycle 3 \(CE2 /CM1/CM2\)](#)

...une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée, nécessite **une programmation précise des activités.** Celle-ci est placée sous la responsabilité des enseignants.

... **dans chacune des années du cycle** (CE2, CM1, CM2), les 4 compétences spécifiques définies par les programmes seront abordées :

- réaliser une performance mesurée,
- adapter ses déplacements à différents types d'environnement,
- concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive,
- **s'affronter individuellement ou collectivement.**

Chaque compétence sera traitée au travers d'une ou plusieurs activités.

Ainsi, la compétence « s'affronter individuellement ou collectivement » peut être travaillée à partir du foot à 5, du mini-hand, du basket,....

Cette compétence sera obligatoirement travaillée chaque année du cycle 3 grâce à un module d'apprentissage de 10 à 15 séances. Par souci de réalisme, le minimum nécessaire est fixé à 6 séances d'une heure environ.



La rencontre USEP de fin de module permettra aux enfants de tenir des rôles différents :
Joueur,
Organisateur,
Arbitre,
Spectateur.

4 joueurs et 1 gardien sur des terrains réduits (environ 40m X 20m avec des buts de 3m de large)



[Exemples de compétences de fin de cycle 3](#)

Jeux collectifs

Comme attaquant : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, progresser vers l'avant et la passer ou tirer (marquer) en position favorable.

Comme défenseur : courir pour gêner le porteur de balle, ou courir pour récupérer la balle ou s'interposer entre les attaquants et le but.



L'Education Physique et Sportive participe de façon fondamentale à la formation du citoyen, en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie.

...dans des situations pédagogiques ou l'engagement physique peut être réel, mais contrôlé, les élèves peuvent :

Construire la notion de règle, en tester les limites, en vérifier l'utilité... faire évoluer les règles pour ensuite les adopter définitivement et les respecter.

2. Les caractéristiques et la logique de l'activité



**2.a. Pratiquer un sport collectif,
cela doit être, en priorité :**

- ***SE SITUER SIMULTANEMENT***

AVEC des PARTENAIRES ...

CONTRE des ADVERSAIRES ...

POUR atteindre une CIBLE

et en protéger une autre.

- ***RESPECTER DES REGLES***
- ***FAIRE DES CHOIX ADAPTES***



**Dans toutes les situations proposées aux élèves,
créer les conditions pour avoir :**

- ***DU JEU REEL : égalité des chances, choix, résultat,...***
- ***UNE PERMANENCE DU JEU : répétitions, changement de rôles, continuité attaque-défense,...***



2.b. Participer à un jeu collectif, c'est ...

RESOUDRE

- à plusieurs,
- en actions,
- par des attitudes d'aide et d'opposition

LES PROBLEMES POSES PAR LE DEPLACEMENT DES JOUEURS ET DU BALLON TOUT EN RESPECTANT LES REGLES MISES EN PLACE.

En Attaque	En Défense
<i>Conserver le ballon</i>	<i>Récupérer le ballon</i>
<i>Faire progresser les joueurs et le ballon vers la cible (le but adverse)</i>	<i>Empêcher la progression des joueurs et du ballon vers la cible (son propre but)</i>
<i>Atteindre la cible adverse</i>	<i>Protéger la cible</i>



2.c. La logique de l'activité football

En plus de la gestion de la classe et de chaque enfant, l'adulte devra prendre en compte la logique de l'activité football.

<i>Le foot à l'école, ce n'est pas ...</i>	<i>Le foot à l'école, c'est...</i>	<i>Conséquences pédagogiques</i>
<i>Jouer d'emblée avec la totalité des règles sur un terrain réglementaire</i>	<i>Un système de règles que l'enfant devra construire et s'approprier progressivement sur des espaces de jeu variés</i>	<i>La situation de référence sera organisée avec les règles minimales essentielles, des effectifs et des terrains réduits.</i>
<i>Commencer par savoir... faire des passes, dribbler, tirer,...</i> <i>...pour jouer ensuite</i>	<i>Construire une intelligence tactique</i> <i>Utiliser ses habiletés gestuelles en fonction de l'action</i>	<i>L'activité sera simplifiée mais pas appauvrie... Les situations devront contenir tous les éléments caractéristiques du jeu : une cible, un ballon, des partenaires, des adversaires...</i>
<i>Se retrouver dans la situation codifiée pour le jeu des adultes : grand terrain, ballon taille 5, règles strictes sur hors jeu, touches, corners,...</i>	<i>Proposer à l'enfant des situations adaptées à ses capacités du moment : nombre d'adversaires, nombre de partenaires, espaces aménagés,...</i>	<i>Une grande quantité d'actions pour chaque joueur et un temps maximal d'activité. Utiliser un grand nombre de ballons. Proposer des jeux à effectifs réduits.</i>



2.d. Règles du jeu à l'école élémentaire

Organisation générale :

*Equipes composées de 5 joueurs (4+1gardien).
Buts de 3m de largeur (piquets + plots).
Terrain d'environ 15m de large et 25/30m de long.
Durée d'un match : entre 6 et 10 minutes.*

LES REGLES :

- **LE JOUEUR PEUT UTILISER TOUTES LES PARTIES DU CORPS SAUF LES BRAS.**
(seul le gardien peut se servir des mains dans la zone des 3m devant son but)
- **LE CONTACT EST TOLERE**
MAIS PAS DE TACLE, DE DESEQUILIBRE, DE BOUSCULADE.
- **TOUS LES JOUEURS PEUVENT CIRCULER LIBREMENT SUR L'ESPACE DE JEU : PAS DE HORS-JEU.**
- **APRES UN BUT, ENGAGEMENT AU PIED AU CENTRE DU TERRAIN.**
- **APRES UNE SORTIE DE BUT, BALLE AU SOL A 3M ET DEGAGEMENT AU PIED.**
- **SI ARRET DU GARDIEN A LA MAIN, RENVOI A LA MAIN.**
- **REMISES EN JEU (TOUCHES, CORNERS) AU PIED**

*Dans une formule de tournoi à plusieurs équipes (inter écoles, inter classes,...)
Une victoire = 3 points, un match nul = 2 points, une défaite = 1 point.*

Zone des 3m

Zone des 3m



2.e. Comportements observables caractéristiques sur le plan individuel et sur l'aspect collectif

<i>Niveau 1</i> <i>« la grappe »</i>	<i>Niveau 2</i> <i>« jeu plus aéré »</i>	<i>Niveau 3</i> <i>« jeu organisé »</i>
<p>Le ballon ne circule pas, ne progresse pas, est « enfermé » ou passe rapidement d'une équipe à l'autre.</p> <p>Tous les joueurs sont centrés sur la balle.</p> <p>Les attaques n'aboutissent que rarement à un tir vers la cible.</p> <p>Beaucoup de balles sont perdues.</p>	<p>Le ballon progresse de façon aléatoire.</p> <p>Différenciation porteur / non porteur du ballon</p> <p>Les premiers démarquages apparaissent.</p> <p>Les actions se concentrent dans le couloir médian du terrain..</p>	<p>L'équipe conserve le ballon pour se mettre en situation de tir.</p> <p>Organisation collective en appui et en soutien.</p> <p>Système de jeu en cercle.</p> <p>Tout l'espace de jeu est utilisé.</p> <p>Les attaques se concluent le plus souvent par un tir.</p>
<p>Le débutant (attaquant)</p> <p>Contrôle le ballon à l'arrêt.</p> <p>Se débarrasse rapidement du ballon ou le conserve abusivement.</p> <p>Réalise des passes imprécises ou mal dosées.</p> <p>Ne maîtrise pas la conduite de balle, perd rapidement le ballon.</p> <p>Ne tire pas au but ou tire sans aucune chance.</p>	<p>Le débrouillé (attaquant)</p> <p>Contrôle le ballon en mouvement.</p> <p>Fait des passes courtes.</p> <p>Privilégie les passes à 1 ou 2 partenaires (choix affectifs).</p> <p>Ne conduit la balle que pour avancer, sans intention de jeu.</p> <p>Tire en direction du but en position favorable.</p>	<p>Le confirmé (attaquant)</p> <p>S'organise avant le contrôle du ballon : anticipe.</p> <p>Choisit de faire des passes courtes ou longues avec précision.</p> <p>Fait un choix en fonction d'une situation.</p> <p>Utilise le dribble pour « effacer » un adversaire.</p> <p>Tire et marque des buts.</p>
<p>Le débutant (défenseur)</p> <p>N'est pas concerné par le jeu.</p> <p>Intervient par hasard.</p> <p>Défend en se centrant sur le ballon .</p> <p>Confond ses rôles et a du mal à changer de statut : attaquant / défenseur</p>	<p>Le débrouillé (défenseur)</p> <p>Se place correctement pour aider le porteur du ballon.</p> <p>Défend de manière active mais inorganisée.</p> <p>Gêne le porteur de balle mais est en retard.</p>	<p>Le confirmé (défenseur)</p> <p>Harcelle et intercepte.</p> <p>Défend activement, s'organise en fonction des adversaires et des partenaires.</p> <p>Se place entre le porteur de balle et le but</p>
<p>L'espace reste réduit et non orienté</p> 	<p>L'espace s'agrandit vers l'avant</p> 	<p>L'espace s'élargit</p> 

3. Un module pédagogique

3.a. L'organisation du module

Le module comprend

- une séance d'évaluation diagnostique ;
- une dizaine de séances d'apprentissage ;
- éventuellement, une évaluation intermédiaire
 - (situation de jeu : montante – descendante)
- une dernière séance – rencontre – évaluation finale.

Chaque séance d'apprentissage (3 phases incontournables) comprend :

- une mise en train ;
- 1 ou 2 situations aménagées en fonction des objectifs visés conditionnant la forme de travail mise en œuvre ;
- une situation de jeu réel avec retour à la situation de référence.

1^{er} séance	Evaluation diagnostique : Mise en place de la situation de référence Constitution des groupes	
Séances intermédiaires	Mise en train	<i>1 ballon par enfant ou 1 ballon pour 3 enfants</i> <ul style="list-style-type: none"> • relation importante avec la balle ; • travail individuel avec le ballon en déplacement, en mouvement ; • privilégier le travail par 3.
	Situation aménagée	<i>1 ou 2 situations sont proposées à chaque séance sur mini terrains, en dispersion, par atelier...</i> les 3 thèmes généraux sont développés : <ul style="list-style-type: none"> • conserver le ballon en situation d'opposition pour atteindre une zone ; • progresser rapidement et collectivement avec le ballon pour atteindre une cible ; • recupérer collectivement le ballon en défendant une cible.
	Situation de jeu réel	<i>Sur une organisation similaire à la situation de référence ;</i> <ul style="list-style-type: none"> • retenir un point qui va être l'objet d'une attention particulière de la part de tous ; • utiliser « l'arrêt-image » pour analyser la situation
Dernière séance : la rencontre	1 terrain : 4 mini-terrains pour les matchs et 3 espaces pour les ateliers 1 classe = 4 équipes homogènes de niveau décroissant eq1>eq2>eq3>eq4 la rencontre = 4 ou 5 classes en formule championnat chaque équipe dispute 3 ou 4 matchs, assure les différents rôles sociaux et passe aux ateliers	

3.b L'évaluation : situation de référence permettant une évaluation diagnostique et/ou intermédiaire.

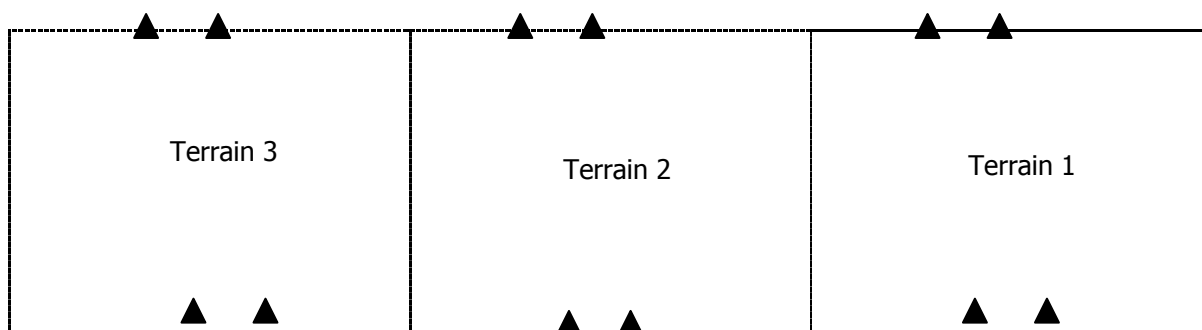
Le tournoi montée/descente

OBJECTIFS :

- rechercher un maximum de contacts avec le ballon
- favoriser l'apprentissage de principes de jeu à travers de situations réduites plus simples
- laisser l'initiative aux élèves : ne pas intervenir sur le jeu - Vers l'auto arbitrage

ORGANISATION :

- 6 équipes de même niveau avec 4 joueurs par équipe
- terrain : 20m x 15m avec buts de 1 à 2 m - 3 terrains
- 12 constri foot ou plots pour les buts, jeux de chasubles, 6 ballons petite taille, jeux de coupelles pour délimiter les lignes.



DEROULEMENT :

- début des rencontres en même temps ;
- auto arbitrage (l'adulte est chargé de gérer les litiges le cas échéant) ;
- 4 rencontres de 4 minutes pour chaque équipe ;
- temps de récupération entre chaque rencontre : 3 minutes ;
- pour la première rencontre, les équipes sont réparties par tirage au sort sur les terrains ;
- le sens de montée est du terrain 3 (le plus faible) vers le terrain 1 (le plus fort) ;
- à l'issue de chaque rencontre, l'équipe qui gagne monte, l'équipe qui perd descend ;
- en cas d'égalité, l'équipe qui vient de monter est désignée gagnante (sauf à la 1^{ère} rencontre tirage au sort)
- l'équipe qui « monte » bénéficie du coup d'envoi ;
- tout se joue au pied (touches, corners) ;
- pas de joueur statique dans le but (il n'y a pas de gardien) ;
- pas de but directement marqué sur touche ;
- si possible prévoir un ballon de réserve par terrain, pour ne pas perdre de temps ;
- le gagnant du terrain n°1 reste en place ainsi que le perdant du dernier terrain ;
- Si le nombre d'équipes est impair, il faut placer une « attente » après le terrain n°1 ;
- (auquel cas le vainqueur du terrain 1 va «en attente» et l'équipe «en attente» prend sa place sur le terrain 1).

VARIANTES :

- pour marquer, le joueur doit franchir le but en conduite de balle (pour éviter les tentatives de loin qui suppriment le duel recherché)
- équipes de 3 joueurs sur 4 terrains

4. Des situations de jeu

4 .a.1 MISE EN TRAIN PARCOURS

Progresser avec le ballon sur l'ensemble des parcours mis en place
Réussir à déclencher un tir à la sortie du parcours

Objectifs:

Maîtriser le ballon ; l'emmener dans différentes directions,
Enchaîner une conduite de la balle et un tir.

Consignes:

Les groupes formés démarrent en même temps (les 1^{er} de chaque colonne) .

Les parcours démarrent tous par le contournement du premier cône.

La conduite du ballon (slalom) doit se faire au plus proche du matériel pédagogique («coller" au cerceau)

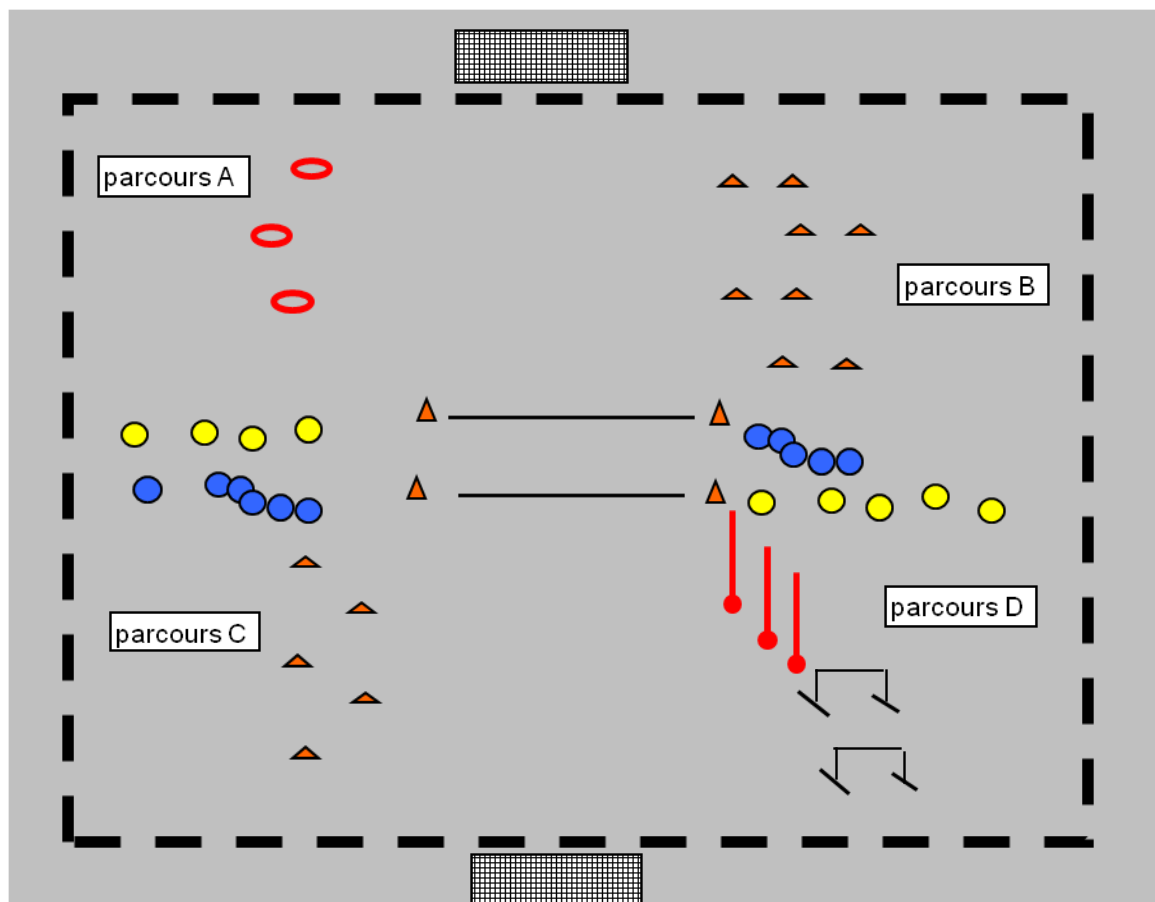
Variantes:

Chaque sous groupe passe plusieurs fois au même parcours

Chaque parcours peut être chronométré

Des duels peuvent être organisés sur le même parcours

Mettre en place 4 fois le même parcours pour faire des duels entre les 4 équipes



4 .a.2 MISE EN TRAIN ATELIER

Mettre en place 3 terrains ou 3 ateliers différents.
Chaque groupe passe dans les 3 sections du terrain.

Objectifs:

Mobiliser l'ensemble des gestes du footballeur à l'échauffement.
Utiliser le ballon à plusieurs ou tout seul.
Préparer l'activité.

Consignes:

Partie 1

Chaque équipe amène les ballons de la réserve dans son propre camp
Les coéquipiers s'organisent pour les amener d'un endroit à un autre.

Partie 2

Les joueurs bleus doivent amener l'ensemble des ballons dans le but adverse.
Ils sont gênés par d'autres joueurs.

Partie 3

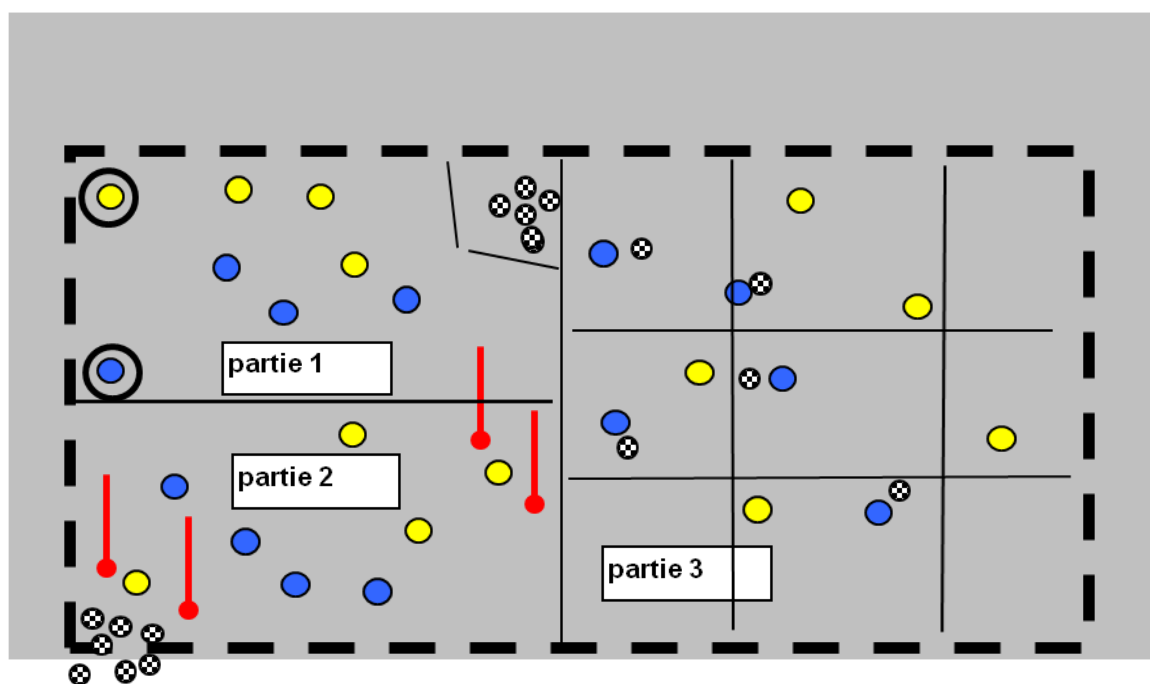
Un joueur bleu évolue avec un joueur jaune .Le ballon est confié à l'un puis à l'autre.
Les joueurs se suivent simultanément
Au signal chaque joueur doit amener le ballon dans des zones définies.

Variantes:

P1 : ajouter un capitaine qui réceptionne ses ballons dans sa maison

P1 : les joueurs peuvent aller les chercher dans le camp adverse.

P2 : varier le nombre de joueurs



4.b.1 COOPERER POUR APPROCHER LE BUT

3 contre 1

Par équipes de 3, traverser le terrain le plus vite possible pour atteindre un des buts adverses.

Objectifs:

Trouver des solutions pour coopérer (passes) ou faire avancer le ballon vers le but (dribble ; conduite)

Aller de séquences avec peu ou pas de tirs et beaucoup de pertes de balles à des séquences où le ballon est conservé jusqu'à la zone de tirs.

Consignes:

Les équipes font 5 attaques chacune.

Un défenseur par terrain.

L'enseignant lance le ballon et déclenche le chronomètre.

Il arrête le chronomètre quand un but est marqué.

Critères de réussite

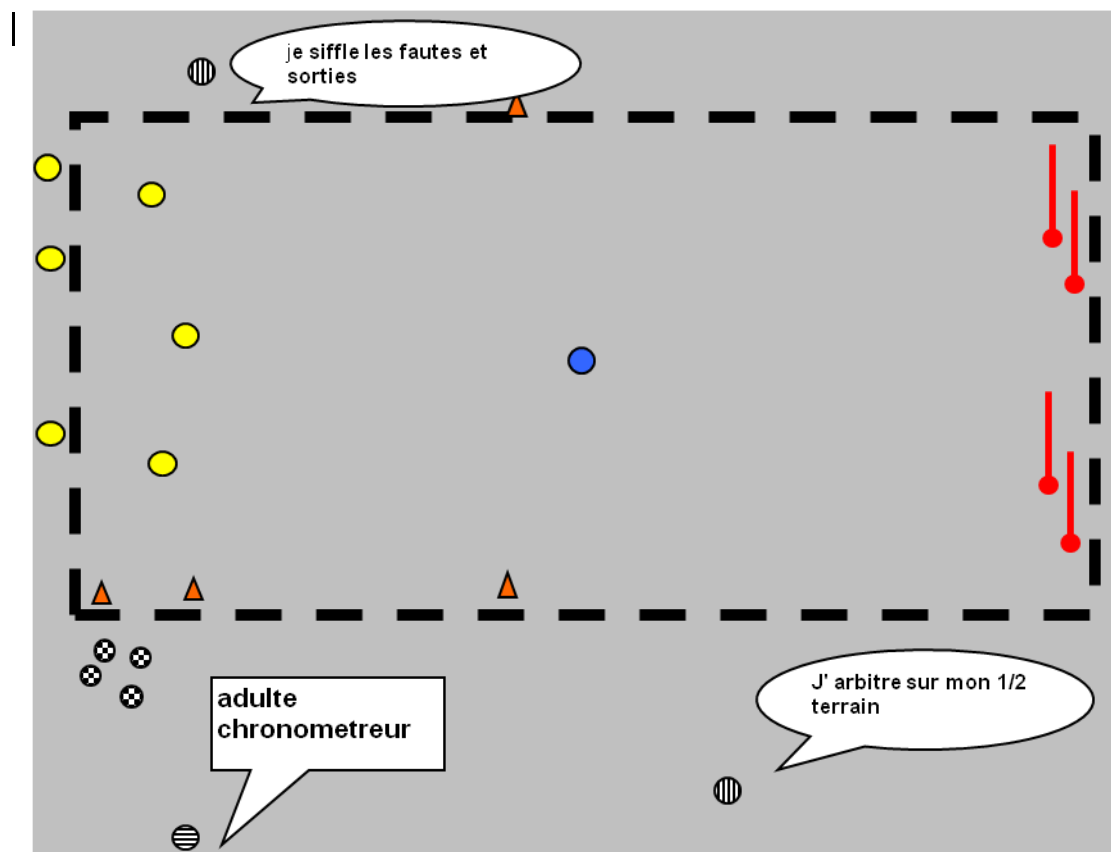
Marquer au moins 3 fois sur les 5 passages

Réaliser le meilleur temps

Variantes:

Jouer à 3 contre 2; faire passer les équipes sans mettre de défenseur.

Interdire le dribble. Mettre un "grand but" avec un gardien.



4.b.2 COOPERER POUR APPROCHER LE BUT

2 contre 2 avec joueurs « joker »

Marquer plus de buts que l'équipe adverse, en utilisant des appuis, joueurs qui n'ont pas le droit de "rentrer" sur le terrain

Objectifs:

Trouver des solutions pour coopérer (passes) ou faire avancer le ballon vers le but (dribble ; conduite)
Aller de séquences avec peu ou pas de tirs et beaucoup de pertes de balles à des séquences où le ballon est conservé jusqu'à la zone de tirs.

Consignes:

Règles minimum du football à l'école.

Les joueurs "jaunes" attaquent; les joueurs "bleus" défendent

5 attaques par équipe

Les attaquants peuvent utiliser les joueurs "appuis" sur les cotés du terrain.

Les joueurs "appuis" ne doivent pas pénétrer sur le terrain.

Si la balle sort derrière la limite de but, l'attaque est terminée.

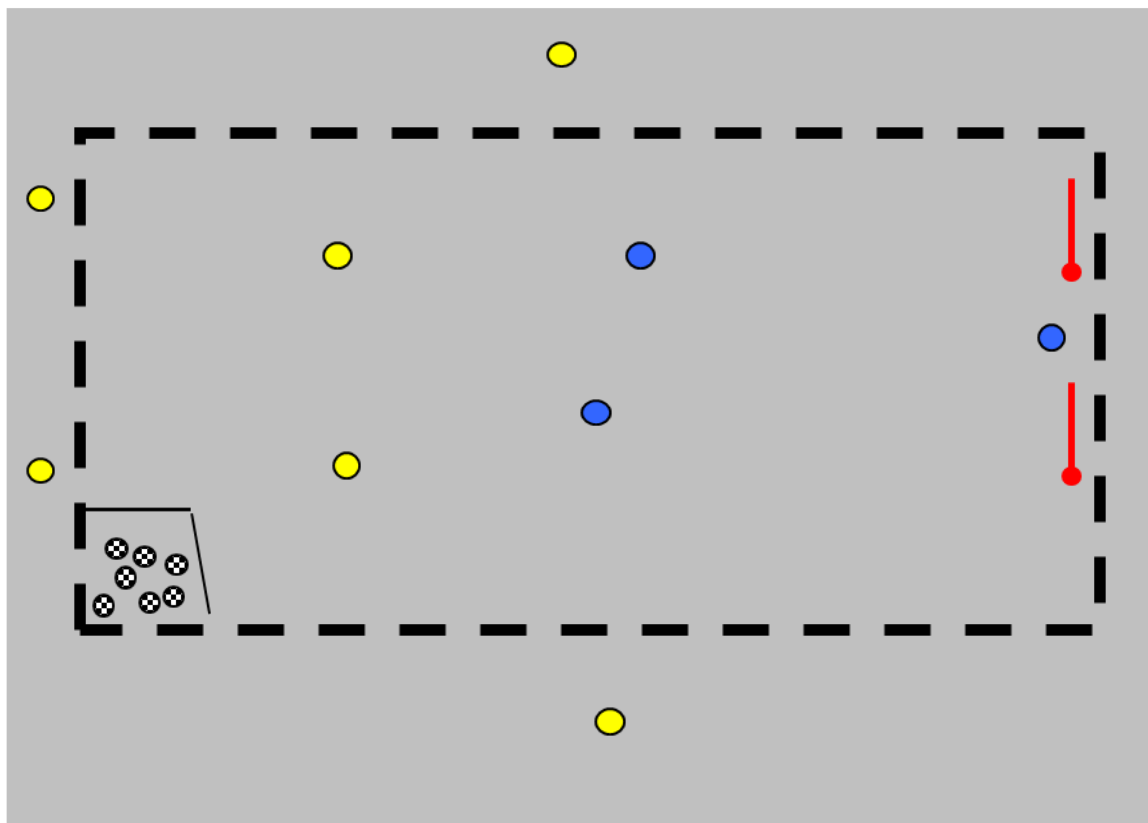
Critères de réussite

Par équipe, sur 5 passages, marquer au moins trois fois.

Variantes:

Nombre de joueurs

Chaque attaque peut être limitée dans le temps



4.b.3 COOPERER POUR APPROCHER LE BUT

Balle au capitaine

Transmettre la balle au joueur cible = 3 points

Réaliser 5 passes de suite = 1 point

Objectifs:

Trouver des solutions pour coopérer (passes) ou faire avancer le ballon vers le but (dribble ; conduite)

Aller de séquences avec beaucoup de pertes de balles à des séquences où le ballon progresse jusqu'au joueur cible dans la zone but.

Consignes:

Règles minimum du football à l'école

Les joueurs jaunes attaquent et les bleus défendent

5 attaques par équipe : surnombre en attaque

L'attaque se termine si l'adversaire récupère la balle, ou si l'arbitre siffle une faute ou une sortie.

Critères de réussite

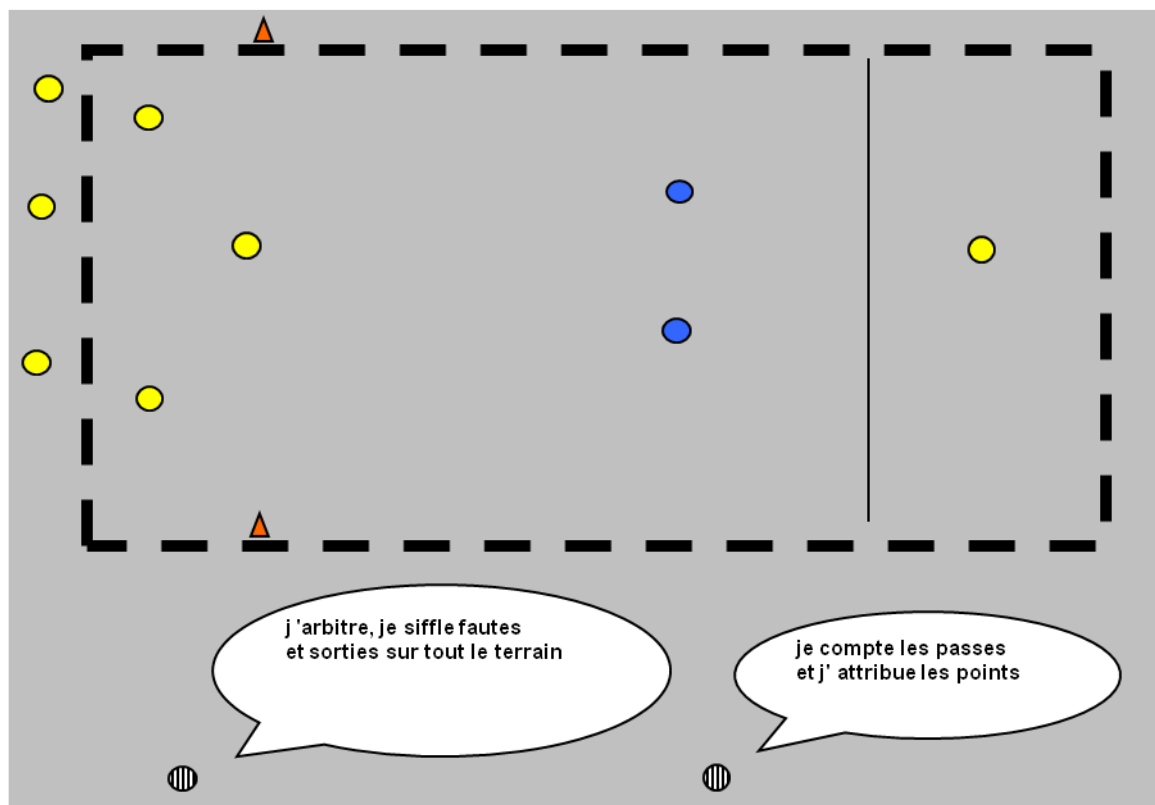
Sur 5 passages, réussir à marquer le maximum de points

Variantes:

Le défenseur est présent uniquement pour "gêner" l'attaque; il ne cherche pas à récupérer le ballon

Le nombre de joueurs et la taille de la zone cible

Faire un 3 contre 3 avec un joueur-but de chaque côté



4.C.1 S'ORGANISER POUR RECUPERER LA BALLE

2 zones de défense

Récupérer la balle le plus vite possible

Objectifs:

Pour les défenseurs, réussir à intercepter (ou toucher) le ballon.

Pour les attaquants, marquer après avoir franchi deux lignes de défense

Consignes:

Les défenseurs n'ont pas le droit de changer de zone.

5 essais pour les attaquants

Les attaquants doivent toujours être en surnombre

Les points marqués; 3 points si le ballon est récupéré en zone 1.

1 point si le ballon est récupéré en zone 2

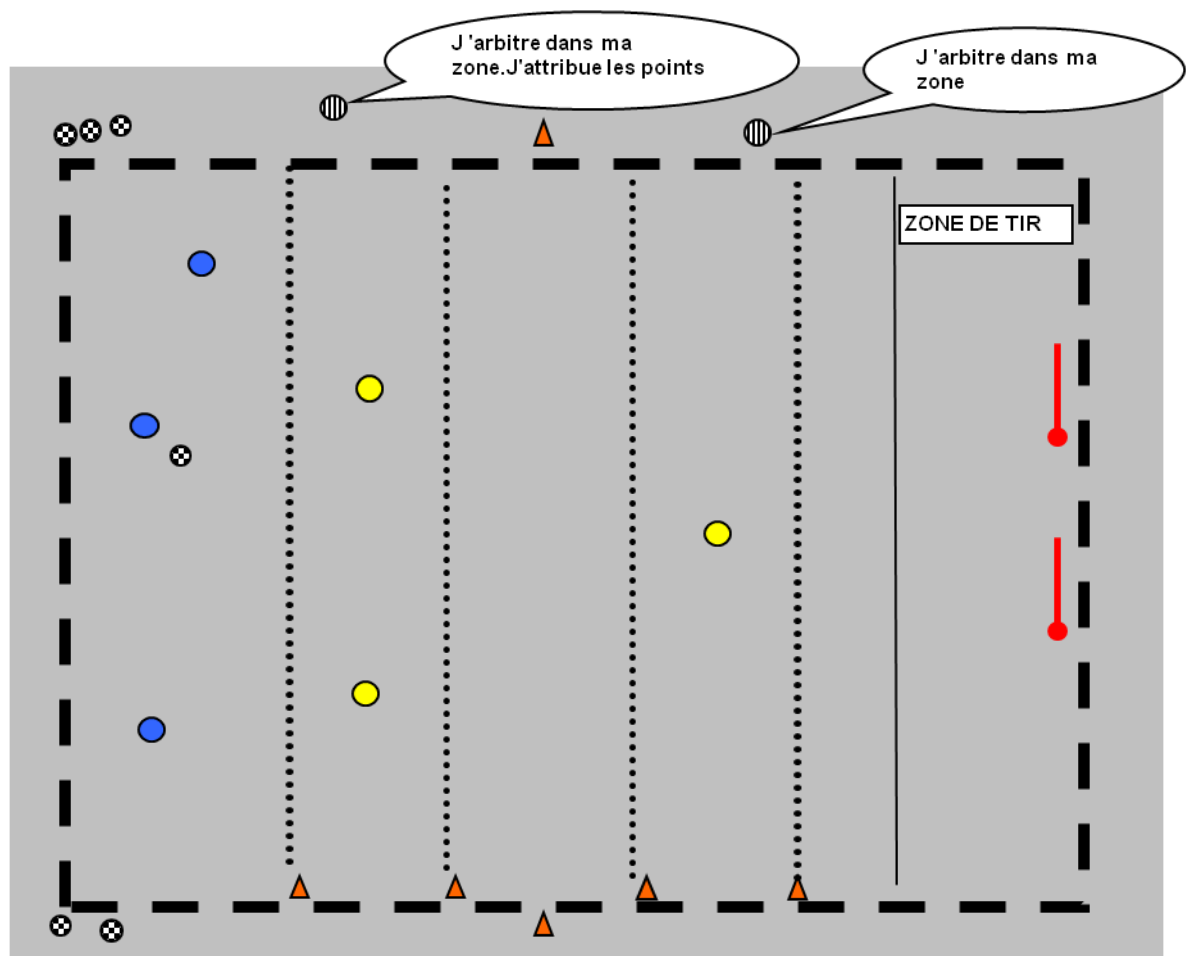
Critères de réussite

A chaque attaque adverse les défenseurs doivent au moins marquer un point

Variantes:

Le nombre de défenseurs peut être modifié.

Possibilité de changer de zone pour les défenseurs après franchissement de sa zone.



4.C.2 S'ORGANISER POUR RECUPERER LA BALLE

3 contre 2

Passer d'un rôle à un autre rapidement.

Enchaîner des séquences d'attaque et de défense dans la même situation.

Objectifs:

Permettre à l'attaque de trouver des solutions pour réussir à marquer en surnombre

Pour les défenseurs, récupérer la balle et s'organiser pour contre attaquer en surnombre.

Consignes:

5 attaques successives et changement de rôles

L'équipe qui intercepte marque 3 points ; 1 point supplémentaire pour un but marqué.

L'équipe qui marque un but inscrit 1 point.

L'attaque qui perd la balle perd un joueur à tour de rôle. Elle devient défenseur

La défense qui gagne la balle gagne un joueur. Elle devient attaquant

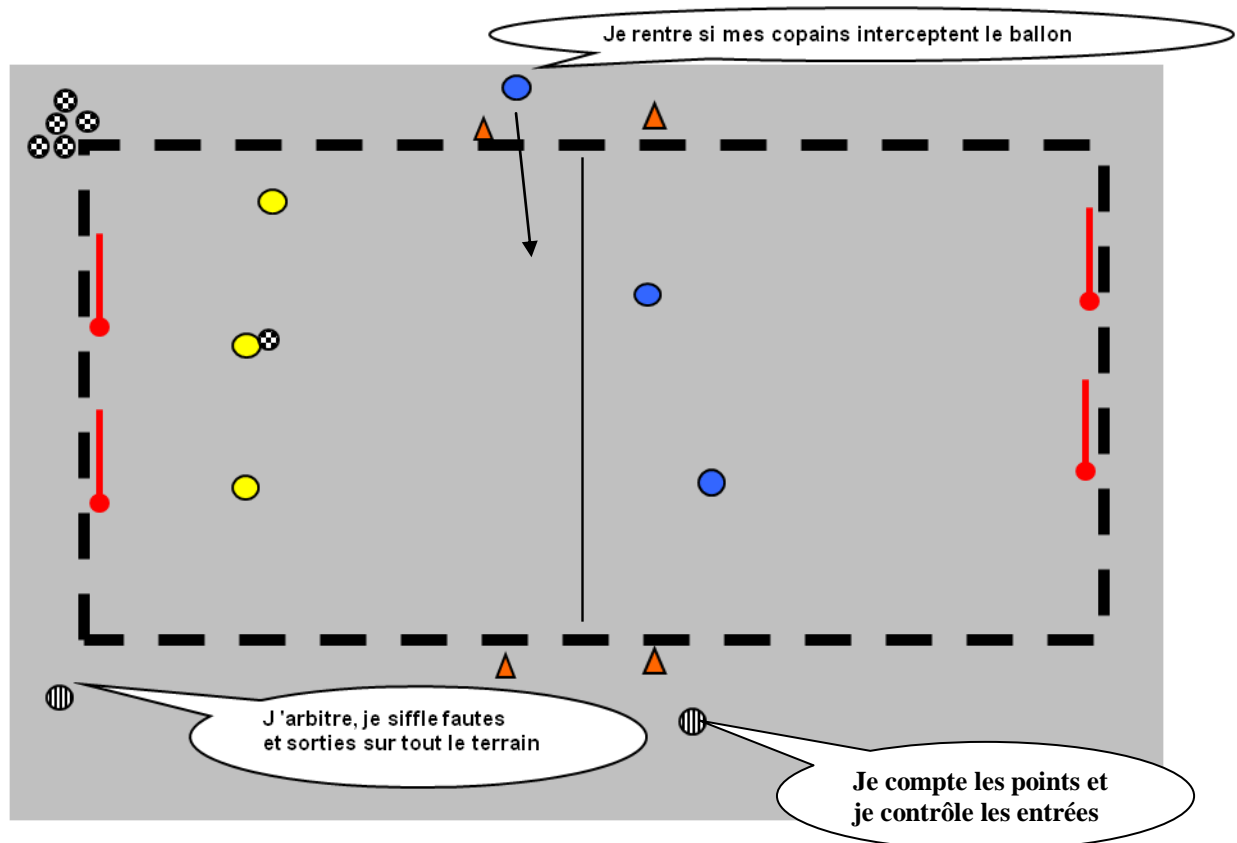
Critères de réussite

Marquer le plus de points possible

Variantes;

Modifier le nombre de joueurs

Modifier la cible, la taille des zones



4.C.3 S'ORGANISER POUR RECUPERER LA BALLE

l'épervier

Se rapprocher de la situation réelle de match.

Objectifs:

Pour les éperviers, il s'agit de récupérer le plus rapidement possible la balle et de marquer sur un but latéral

Pour les attaquants, il s'agit de franchir les deux lignes de défenseur et d'aller marquer.

Consignes:

Mettre en place deux sous groupes de défenseur

Une vague d'attaquants est constituée de 5 joueurs.

Si les éperviers récupèrent et marquent un but dans la première zone : 3points

Si les éperviers récupèrent dans la deuxième zone et marquent un but : 1 point.

Dès qu'il y a interception les éperviers peuvent se lâcher la main.

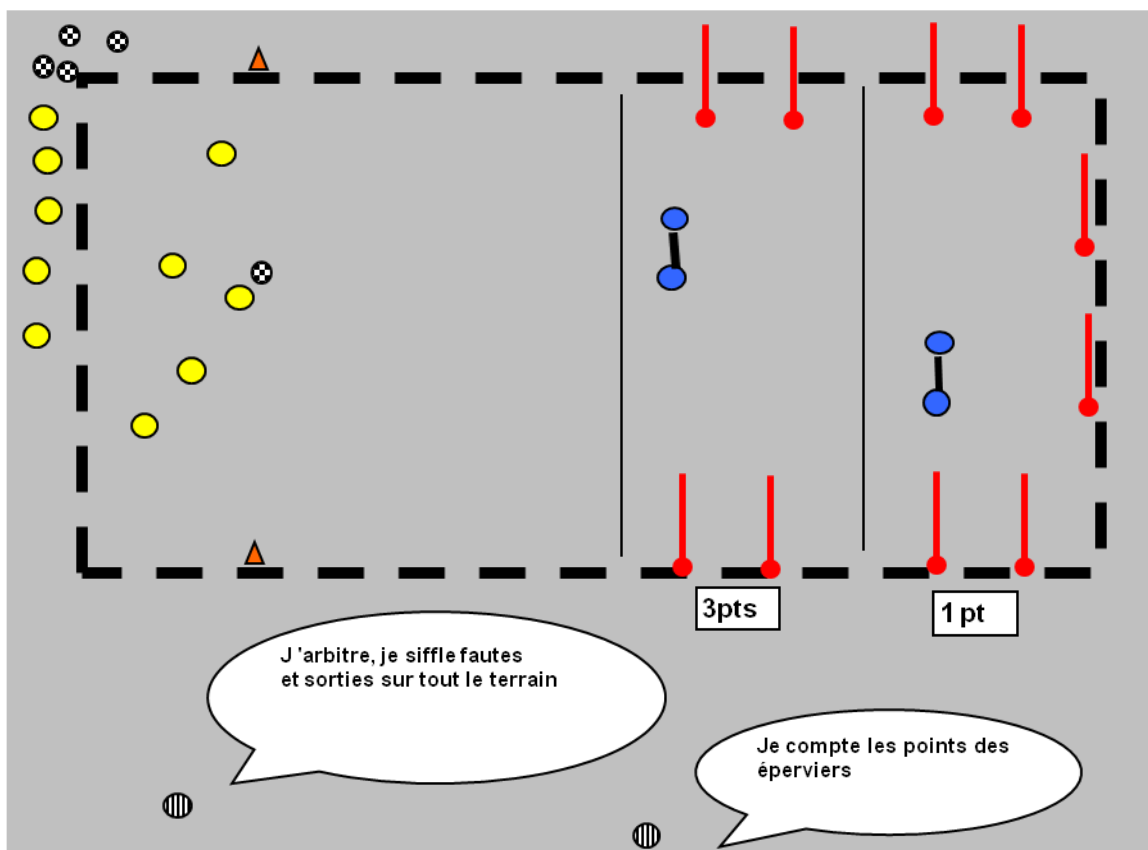
Critères de réussite :

A chaque attaque adverse les défenseurs doivent au moins marquer un point

Variantes:

Les éperviers ne sont pas obligés de se tenir par la main

Mettre en place une seule zone de défense .Les éperviers s'organisent en une ligne ou en deux lignes.



4.D.1 SITUATION VISANT A AMELIORER LA TECHNIQUE DES JOUEURS

Dribble

Éliminer un adversaire ; marquer un but
Utiliser un dribble

Objectifs:

Réussir à "passer" un adversaire en conservant la balle et l'avantage.

Consignes:

La position initiale est une position de un contre un. Quand l'attaquant démarre, le défenseur situé à côté du poteau a le "droit" de partir défendre.

Changer de rôles.

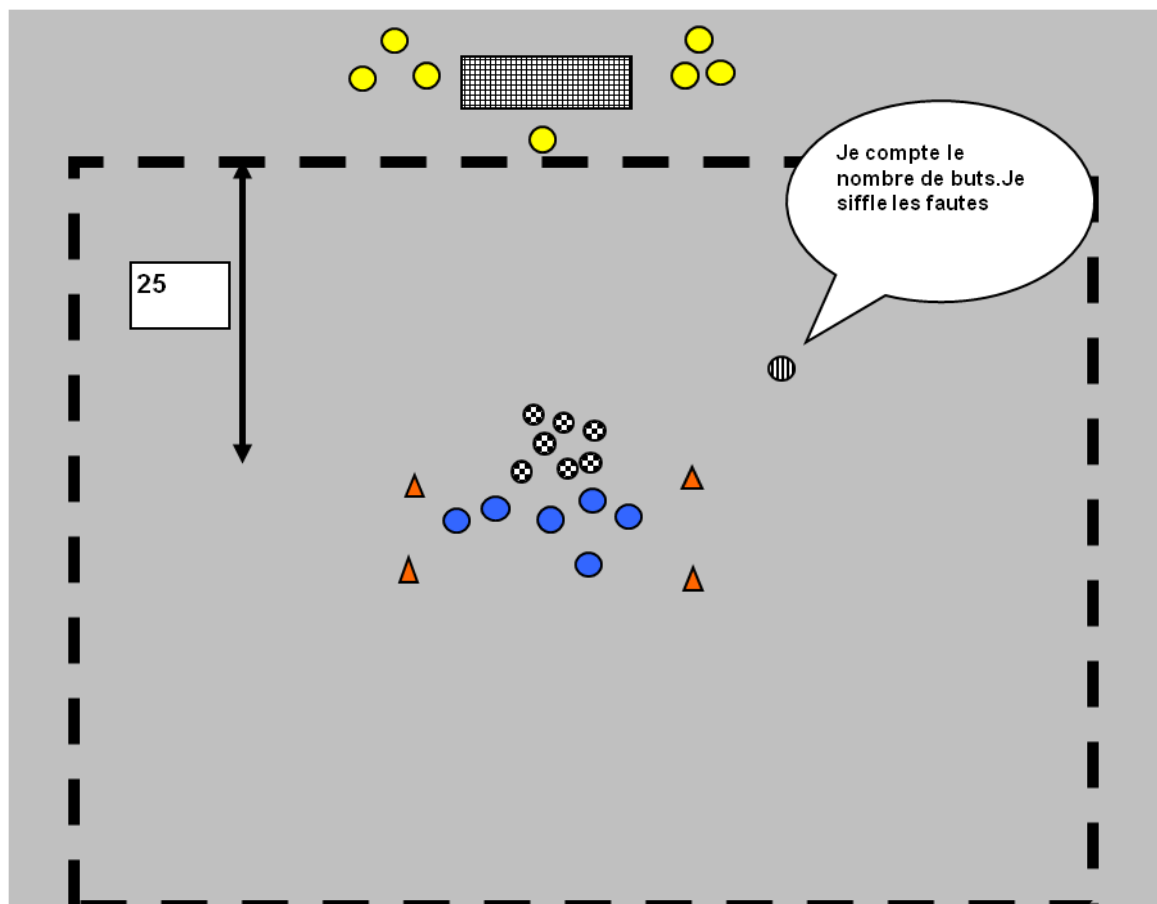
Dès que le défenseur a touché la balle, un autre attaquant démarre, etc....

Critères de réussite :

Marquer le plus de buts que l'autre équipe en 2 minutes de jeu

Variantes:

Faire partir les défenseurs sur les côtés ou derrière l'attaquant



4.D.2 SITUATION VISANT A AMELIORER LA TECHNIQUE DES JOUEURS

Tir

Conduire le ballon, l'amener dans la zone de frappe et déclencher un tir, dans des positions variées et à partir d'endroits différents.

Objectifs:

Réussir à «cadrer » sa frappe.

Réussir à donner de la puissance et/ou de la précision au ballon.

Consignes:

4 colonnes sont constituées.

1 jaune contre 1 bleu

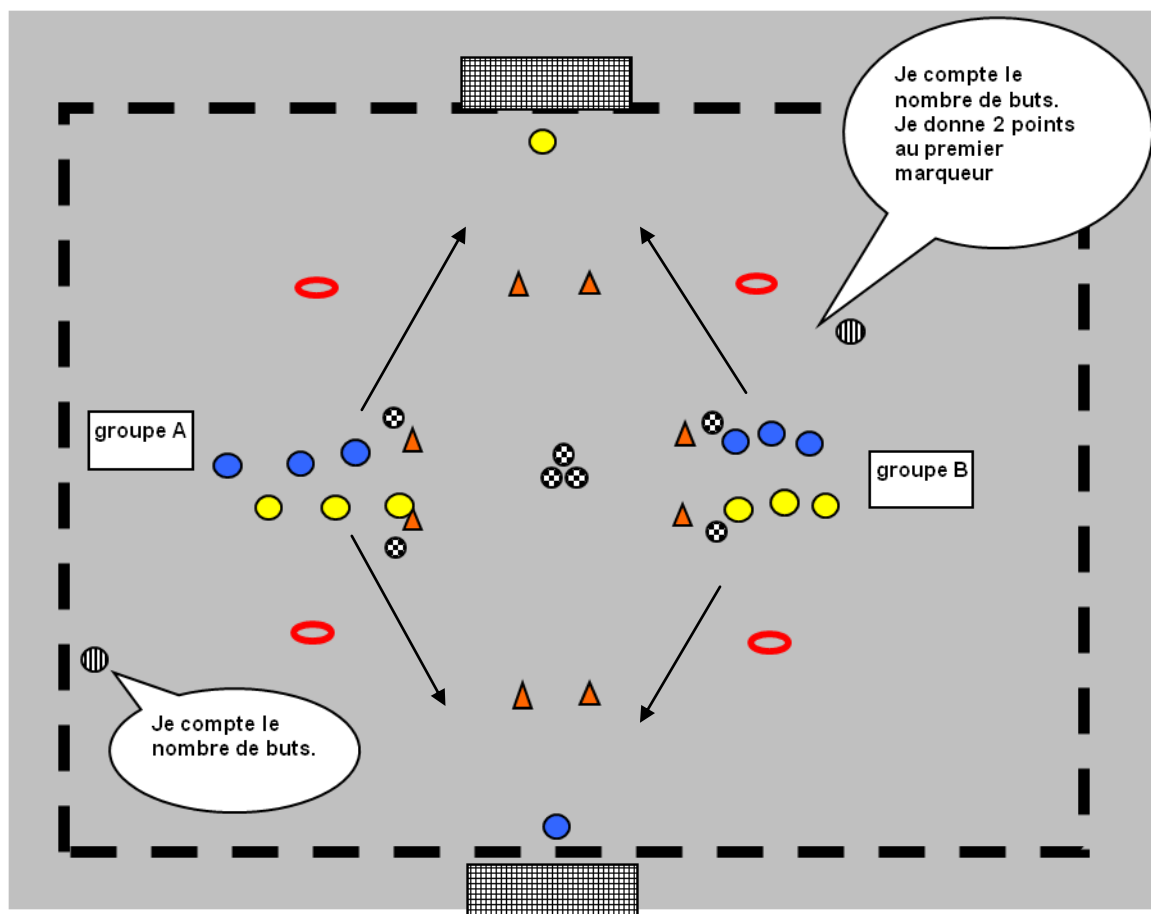
Les joueurs conduisent le ballon et déclenchent une frappe. Le vainqueur est celui qui marque en premier.

Variantes:

Les joueurs, avant de frapper, font le tour d'un cerceau, passe dans une porte.

Les joueurs, au signal de l'adulte, doivent passer par une zone déterminée.

Rajouter un défenseur



4.D.3 SITUATION VISANT A AMELIORER LA TECHNIQUE DES JOUEURS

« Passe et suit »

Transmettre le ballon à ses partenaires

Contrôler le ballon dans différentes positions, avec différentes surfaces du corps

Objectifs:

Transmettre le ballon à l'aide d'une passe à son

coéquipier qui se trouve au cône suivant, etc....

Réussir à s'orienter avec le ballon et à lui donner la puissance nécessaire

Consignes:

Faire passer le ballon par toutes les étapes du circuit

Je passe et je suis le ballon

Deux joueurs au point de départ

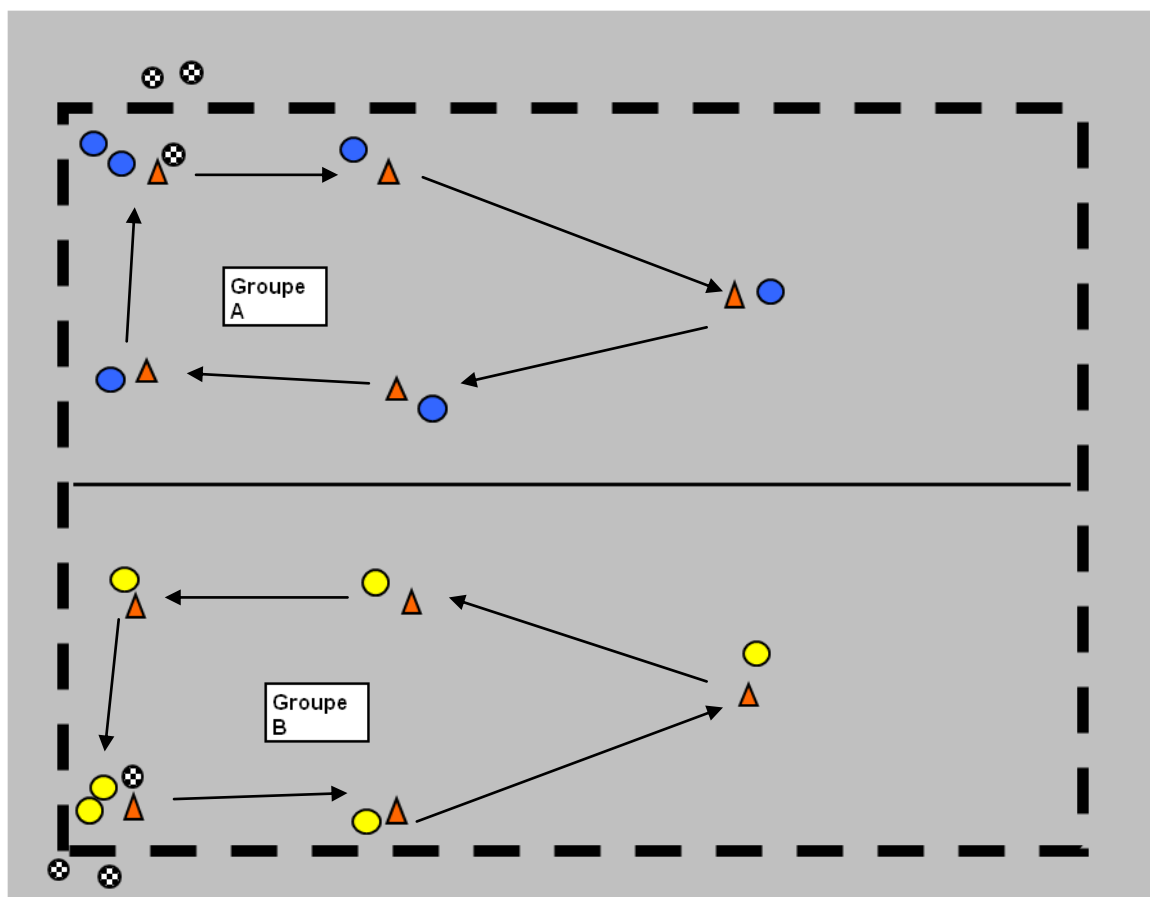
Variantes:

Faire une course entre deux équipes .Imposer le nombre de tour ou de passes.

« **jouer en une touche de balle** », pour les plus débrouillards.

Ajouter un défenseur dans le circuit qui a le droit d'intercepter le ballon; les coéquipiers doivent alors changer le sens des passes, etc...

Modifier la distance entre les cônes



4.E.1 SITUATIONS FACILITANT LE JEU

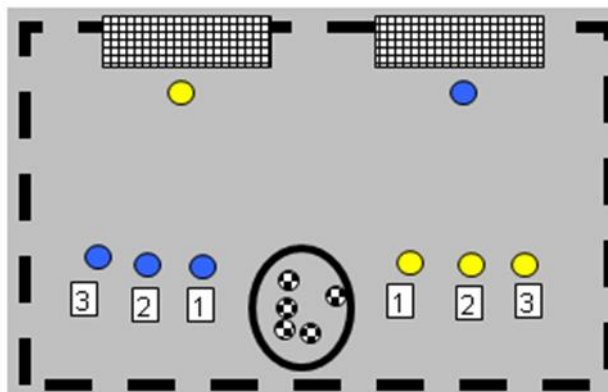
LE JEU DU BERET

A l'appel de leur numéro les joueurs des deux équipes s'élancent et tentent de marquer en premier. Chaque joueur tente d'amener un ballon vers le but

Chaque équipe est alignée à 20 mètres des buts.

Le but du jeu est de marquer le maximum de but

VARIANTE : rajouter des obstacles à contourner, faire partir les joueurs dos au but, etc..., un deuxième but.

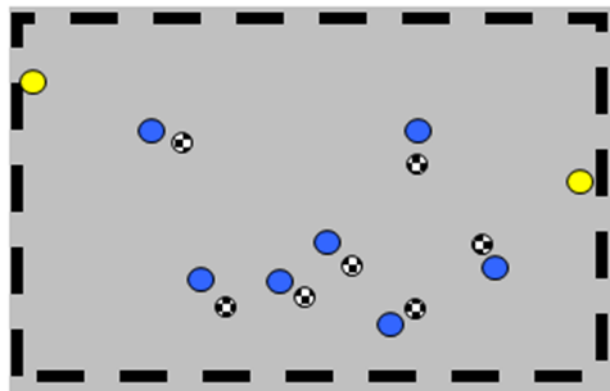


LES CHASSEURS

Les joueurs possèdent chacun un ballon et se situent à l'intérieur d'une aire de 20 X 15 mètres.

Au signal deux chasseurs entrent dans le carré et tentent de toucher ou de dégager les ballons. Le jeu s'arrête au bout d'une minute ou lorsque tous les ballons sont sortis du carré.

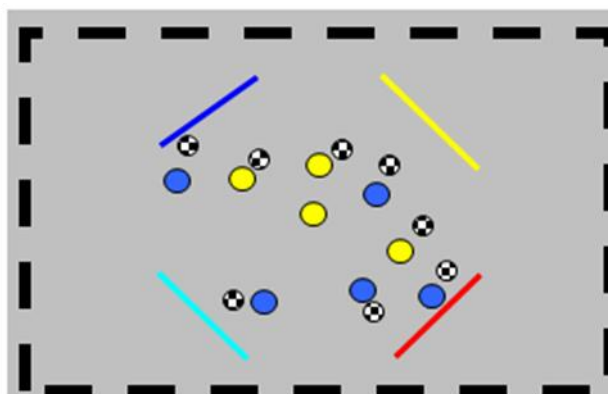
VARIANTE: donner des couleurs au chasseur, ils ne peuvent attraper que les joueurs de leur propre couleur.



LE JEU DES ANGLES

Deux équipes se placent dans un carré de 15X15 mètres. A signal les joueurs doivent gagner un angle du terrain et s'asseoir sur leur ballon. Le dernier arrivé fait perdre son équipe. Le but du jeu est de faire arriver l'autre équipe à 5 points.

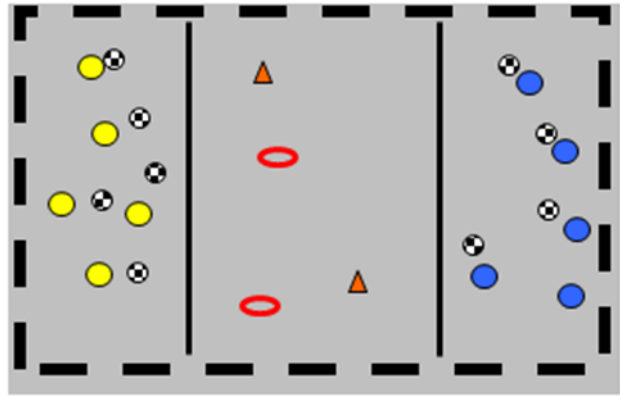
VARIANTE: indiquer des angles pour chaque équipe ; les bleus dans le bleu ; les verts dans le rouge etc.....; le dernier arrivé est éliminé, etc....



CHANGEONS DE CAMP

Deux équipes de 4 à 8 joueurs sont formées. Chaque joueur dispose d'un ballon. Au signal il conduit sa balle le plus vite possible dans le camp adverse. Le jeu s'arrête quand tous les joueurs d'une équipe sont assis sur leur ballon dans le camp adverse.

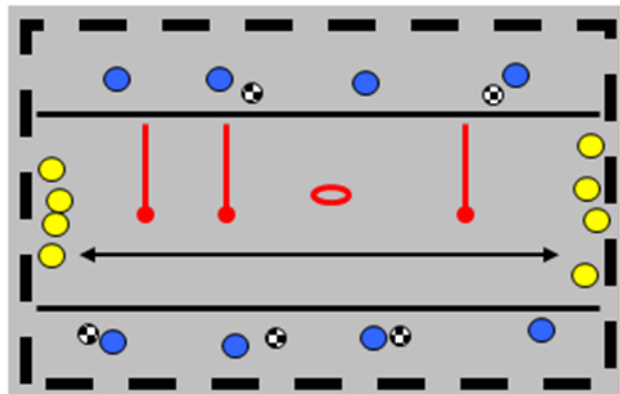
VARIANTE: départ assis sur la balle ; rajouter des obstacles sur le parcours (contourner un cône....)



LE BALLON COULOIR

2 ou 3 équipes tentent à tour de rôle de passer dans un couloir délimité par des plots. Dans ce couloir (6 mètres de large et 20 mètres de long)) les autres joueurs se font des passes et essayent de toucher les équipiers qui courent dans le couloir. Le but du jeu est de faire le maximum de passage sans se faire toucher par les tireurs.

VARIANTE : mettre des piquets sur le parcours ; faire des allers et des retours.



5. La rencontre finale

- **Avant la rencontre :**

Complétez les feuilles de route (école – commune – nom du maître – nom et prénom des élèves – n° de l'équipe) ;

Expliquez aux parents accompagnateurs le déroulement des épreuves aux ateliers pour ceux qui s'en occuperont. Ils seront responsables de la conduite des activités aux ateliers.

- **Le jour de la rencontre :**

Munissez chaque équipe de la feuille de rencontre et d'un stylo ;

Munissez-vous de la feuille de « déroulement des rencontres » ci-jointe ;

Munissez-vous du matériel suivant : 1 ballon – 1 sifflet – 1 chronomètre – des chasubles ou maillots ou foulards ou casquettes pour le repérage des équipes.

DEROULEMENT DES RENCONTRES

- **4 équipes homogènes par classe ;**

- les équipes n°1 étant les plus fortes et les équipes n°4 les moins fortes ;

- **Classes en présence :**

- A : Me xxx 4 équipes: A1 – A2 – A3 – A4
- B : Me yyy 4 équipes B1 – B2 – B3 – B4
- C : Me zzz 4 équipes C1 – C2 – C3 – C4
- D : Me www 4 équipes D1 – D2 – D3 – D4

- **Organisation des terrains :**

- Terrain 1 : mini championnat entre les équipes A1 – B1 – C1 – D1
- Terrain 2 : mini championnat entre les équipes A2 – B2 – C2 – D2
- Terrain 3 : mini championnat entre les équipes A3 – B3 – C3 – D3
- Terrain 4 : mini championnat entre les équipes A4 – B4 – C4 – D4

- **Arbitre : 1 équipe = 1 arbitre au centre (sifflet), 2 arbitres de touche (foulards), 1 chronométreur, 1 marqueur (feuille de route) → rôles à préparer avant la rencontre.**

<u>Horaires</u>	Organise	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
	C	A CONTRE B	A CONTRE B	A CONTRE B	A CONTRE B
	B	C CONTRE D	C CONTRE D	C CONTRE D	C CONTRE D
	D	A CONTRE C	A CONTRE C	A CONTRE C	A CONTRE C
	A	B CONTRE D	B CONTRE D	B CONTRE D	B CONTRE D
	B	A CONTRE D	A CONTRE D	A CONTRE D	A CONTRE D
	A	B CONTRE C	B CONTRE C	B CONTRE C	B CONTRE C
		6 RENCONTRES DE 12 mn	6 RENCONTRES DE 12 mn	6 RENCONTRES DE 12 mn	6 RENCONTRES DE 12 mn
		Coordinateur : Me xxx	Coordinateur : Me yyy	Coordinateur : Me zzz	Coordinateur : Me www

DEROULEMENT DES ATELIERS

Prévoir 1 parent pour tenir un atelier + 1 parent accompagnateur par équipe si besoin

- **1^{er} atelier RELAIS DRIBBLE**

- parcours composé de 3 cônes;
- effectuer l'aller et retour en slalomant entre les cônes;
- chronométrer le temps global de chaque équipe;
- tous les équipiers passent;
- le temps sera divisé par le nombre d'équipiers.

X X X/



- **2^{ème} atelier JONGLAGE**

- jongler avec le ballon et compter le nombre de touches (on peut toucher le ballon avec le pied, le genou, la tête.. mais pas les mains)
- dès que le ballon tombe au sol, un autre prend le relais et on continue à compter jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe soient passés.
- chaque joueur a droit à 2 essais
- on comptabilise le meilleur des 2.

- **3^{ème} atelier RELAIS - CONDUITE / PASSE**

- conduire la balle,
- faire le tour du cône et passer au n°2;
- chronométrer le temps global de chaque équipe;
- tous les équipiers passent;
- le temps sera divisé par le nombre d'équipiers.

XXX/



	Terrain 1 A1 - B1 - C1 - D1		Terrain 2 A2 - B2 - C2 - D2	
	Atelier n°1	Atelier n°2	Atelier n°3	
	Terrain 3 A3 - B3 - C3 - D3		Terrain 4 A4 - B4 - C4 - D4	

6. La culture FOOT



<http://www.fff.fr/>

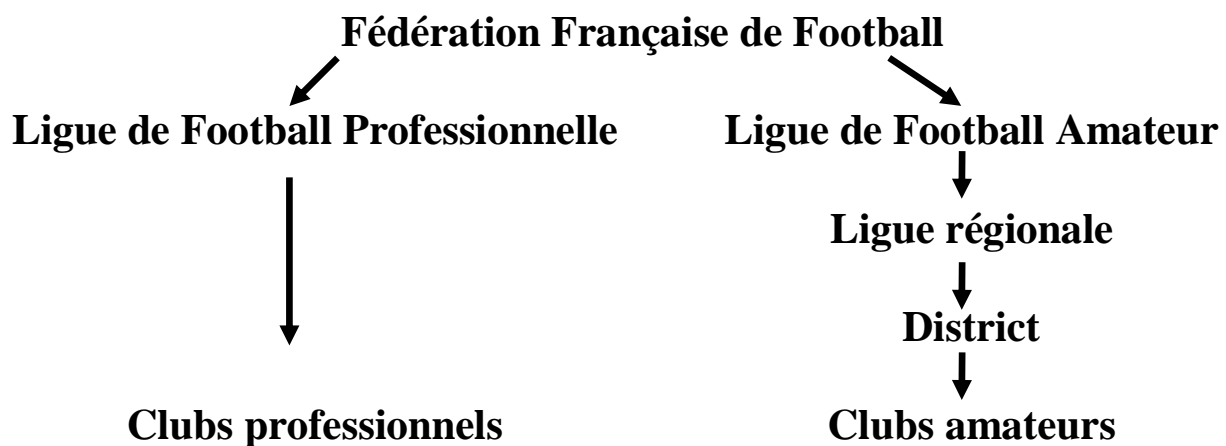


<http://lorraine.fff.fr/>



<http://moselle.fff.fr/>

Organisation du Football Français



Le club professionnel de Moselle

<http://www.fcmetz.com>



7. Bibliographie

- Football à l'école Essai de réponse Revue EPS
- Le football apprentissage et pratique par le jeu Vigot Knut Dietrich
- Le football Au carrefour des méthodes Revue EPS Joel Corbeau
- Football « de l'école...aux associations » Revue EPS Joseph Mercier
- Le football..jeu simple ; sport et activités physiques à l'école ; Editions Amphora,1994.
- Ecole de football, éveil et initiation Editions Amphora.2002



8. Lexique du footballeur

Geste technique du footballeur :

Aile de pigeon : C'est quand le joueur contrôle, dévie ou frappe le ballon avec l'extérieur du pied ou le talon alors que le ballon est en l'air.

Bicyclette : Tir de volée en extension ou l'impulsion et le tir sont réalisés avec la même jambe ; les deux jambes se croisent.

Ciseau : Frappe réalisée en extension avec un mouvement de ciseaux des deux jambes permettant d'assurer l'équilibre.

Contrôle orienté : Contrôle de balle qui anticipe déjà le mouvement du joueur ; il permet de dribler un adversaire ou d'accélérer le rythme.

Coup du scorpion : Geste effectué en sautant de façon à se retrouver horizontalement et à frapper le ballon avec les talons.

Coup du sombrero : Effectuer un petit lob par-dessus l'adversaire pour le passer.

Demi- volée : Frappe vers le but au moment où le ballon retombe et touche juste le sol.

Double contact : Passer le ballon en le touchant très rapidement deux fois, avec un seul ou deux pieds pour surprendre l'adversaire.

Feinte de frappe : Amorcer une frappe de balle laissant penser à un tir ou à un centre pour finalement dribler l'adversaire qui aura anticipé sur la frappe.

Grand pont : Consiste à glisser le ballon d'un côté de l'adversaire et à le récupérer après l'avoir contourné de l'autre côté.

Madjer : Marquer un but en frappant le ballon avec le talon.

Panenka : Il consiste à tirer le pénalty en réalisant une pichenette du coup de pied sans élan et dans le centre du but.

Passement de jambe : Dribble consistant à troubler l'adversaire en décrivant un cercle autour du ballon avec le pied mais sans le toucher.

Petit pont : Quand on fait passer le ballon entre les jambes d'un joueur et qu'on le récupère après.

Reprise de volée : Frapper le ballon avant qu'il ne retombe au sol.

Roulette : Double contact enchaîné avec le ballon en rotation pour éliminer un défenseur.

Talonnade : Passe ou tir effectué par le talon.

Terme du football :

Biscotte : Terme désignant le carton jaune que l'arbitre sort pour avertir un joueur fautif.

Caviar : Passe décisive qui est synonyme de but facile pour le joueur placé en position de marquer un but.

Coup du chapeau : Le fait pour un joueur de réussir trois buts consécutifs dans le même match.

Coup franc : Sanction pénalisant une faute.

Lunette : Désigne la lucarne d'un but c'est-à-dire l'angle droit.

Renard des surfaces : Terme désignant un buteur, souvent expérimenté, capable de saisir l'opportunité de marquer dans une surface.

Toile : Lorsqu'un gardien de but rate complètement une sortie.

Toss : Tirage au sort par un lancer d'une pièce.

