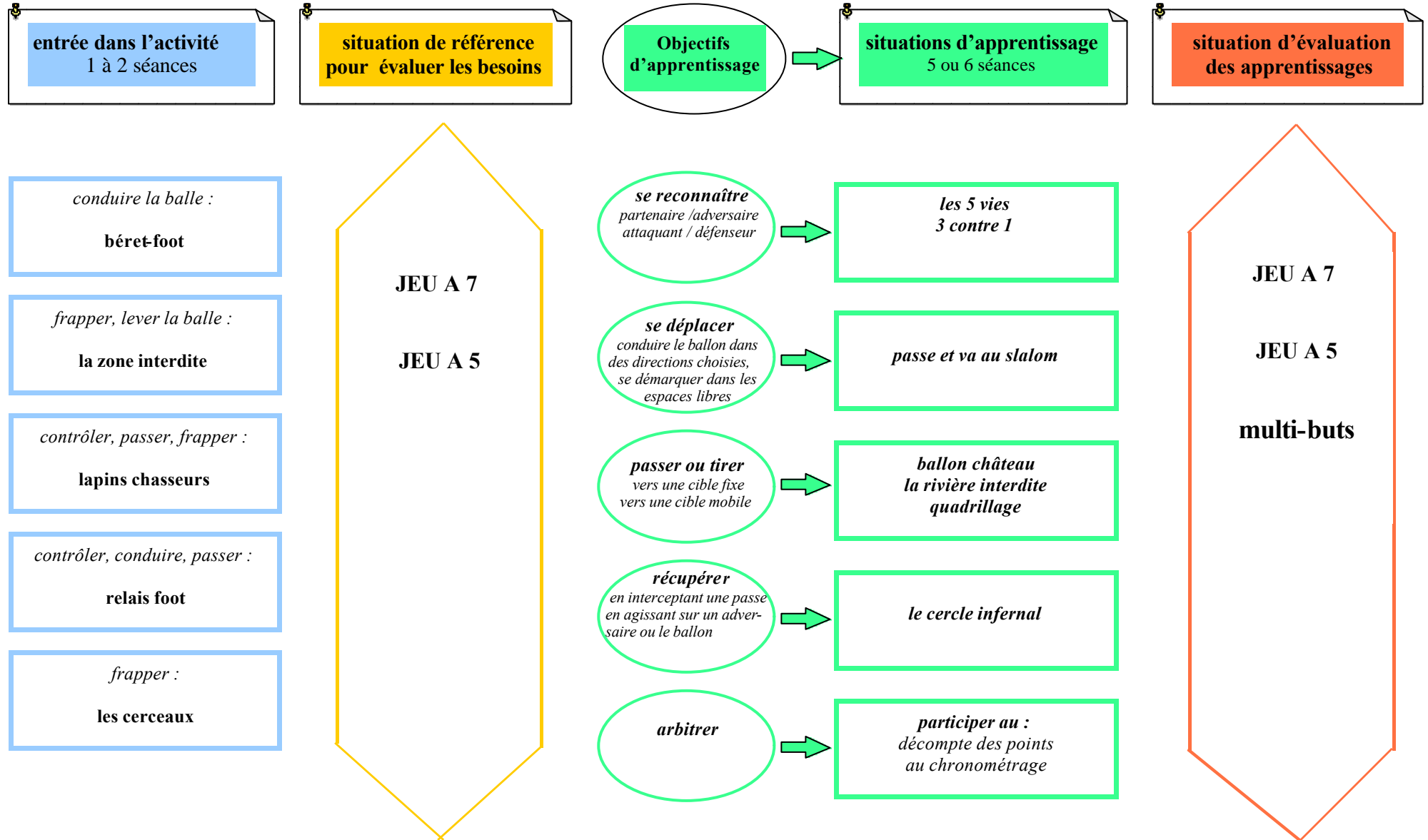


FOOT - cycle II - Unité d'apprentissage



situations d'entrée dans l'activité

Béret - foot

Dispositif :

- ⇒ terrain : 20 x 15 délimité. Ballon de foot au centre du terrain.
- ⇒ Classe partagée en deux équipes équivalentes
- ⇒ Chaque équipe numérote ses joueurs (de 1 à 10 si équipe de 10)

Temps de jeu :

Il s'arrête quand tous les joueurs sont passés

But de la tâche:

- marquer le plus de points possible en ramenant le plus de ballon possible dans son camp

Règles :

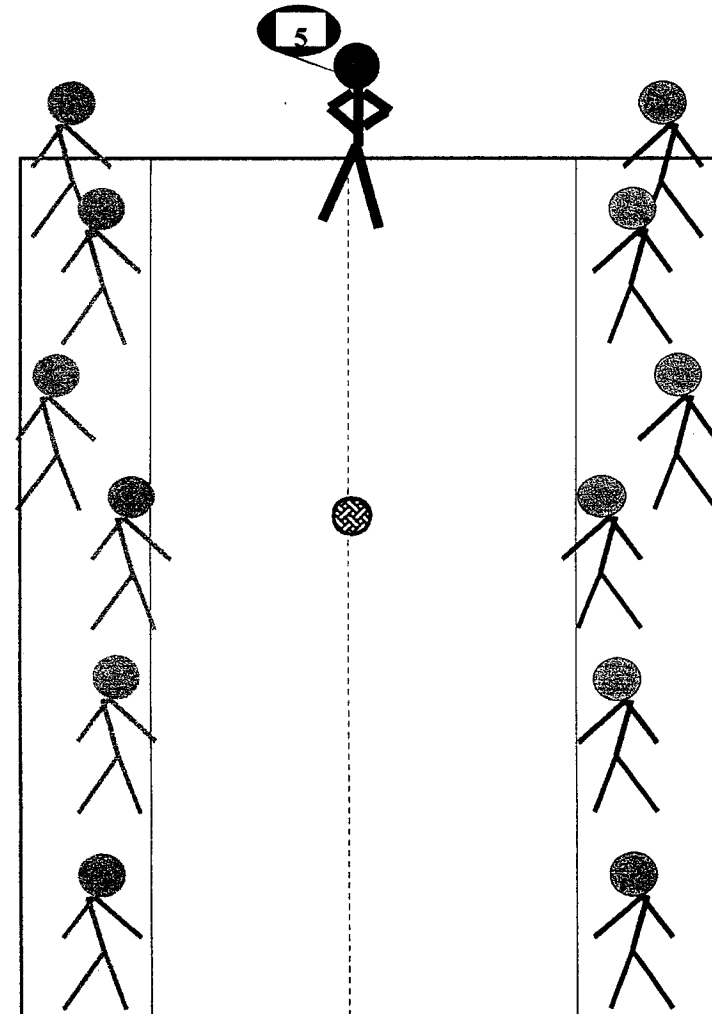
- à l'appel de son numéro, les joueur correspondants de chaque équipe tentent de s'emparer du ballon et de le conduire au pied dans leur camp
- le joueur qui n'a pas le ballon essaie de l'intercepter (avant la ligne du camp adverse) pour le ramener dans son camp
- il est interdit de toucher l'adversaire

Critères de réussite:

chaque balle ramenée dans son camp rapporte un point

Critères d'évaluation:

L'équipe qui a marqué le plus de point a gagné

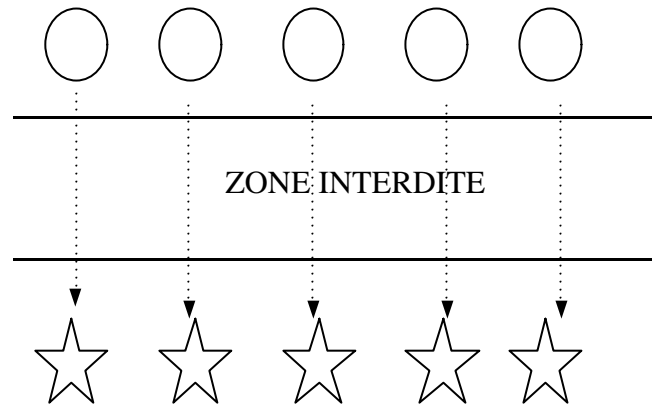


situations d'apprentissage
FRAPPER, LEVER LA BALLE

LA ZONE INTERDITE

Dispositif :

- 2 équipes en nombre égal ; 1 ballon pour 2 enfants
- plots pour matérialiser la zone interdite.



But de la tâche:

- Faire une passe précise en levant la balle.

Consignes :

- Faire la passe à son camarade sans faire tomber le ballon dans la zone interdite.
- Compter le nombre de passes réussies.

Critères de réussite :

- Nombre de ballons dans la zone interdite.
- Nombre de ballons à son partenaire.

Variantes :

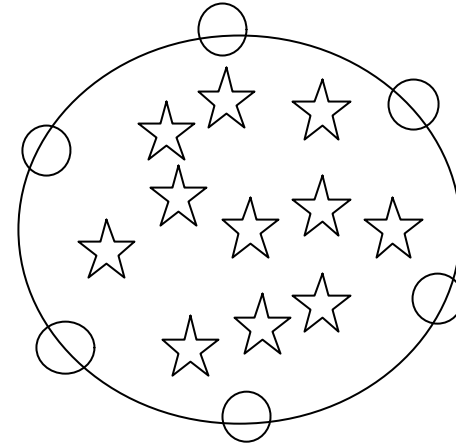
- Varier la taille de la zone interdite.

situations d'apprentissage
CONTROLLER, PASSER, FRAPPER

LAPINS CHASSEURS

Dispositif :

- 2 équipes une de lapins, l'autre de chasseurs ; 1 ballon
- plots pour matérialiser la zone de jeu



But de la tache:

- Contrôler le ballon avec les pieds, faire une passe ou une frappe afin de viser une cible.

Consignes :

- Faire des passes au pied aux autres chasseurs pour tuer un lapin.
- Le lapin doit éviter de se faire toucher par le ballon.
- Le lapin tué devient un chasseur.

Critères de réussite :

- Rapidité d'exécution.

Variantes :

- Utiliser plusieurs ballons (de 2 à 3).
- Varier la taille du cercle.

situations d'entrée dans l'activité

relais - foot

Dispositif :

- ⇒ Classe partagée en deux équipes équivalentes (nombre pair si possible)
- ⇒ Chaque équipe se répartit en deux files situées aux deux extrémités d'un parcours. Un ballon par équipe.

Temps de jeu :

Il s'arrête quand tous les joueurs d'une équipe sont passés.

But de la tâche:

- conduire la balle à son partenaire en contournant des plots

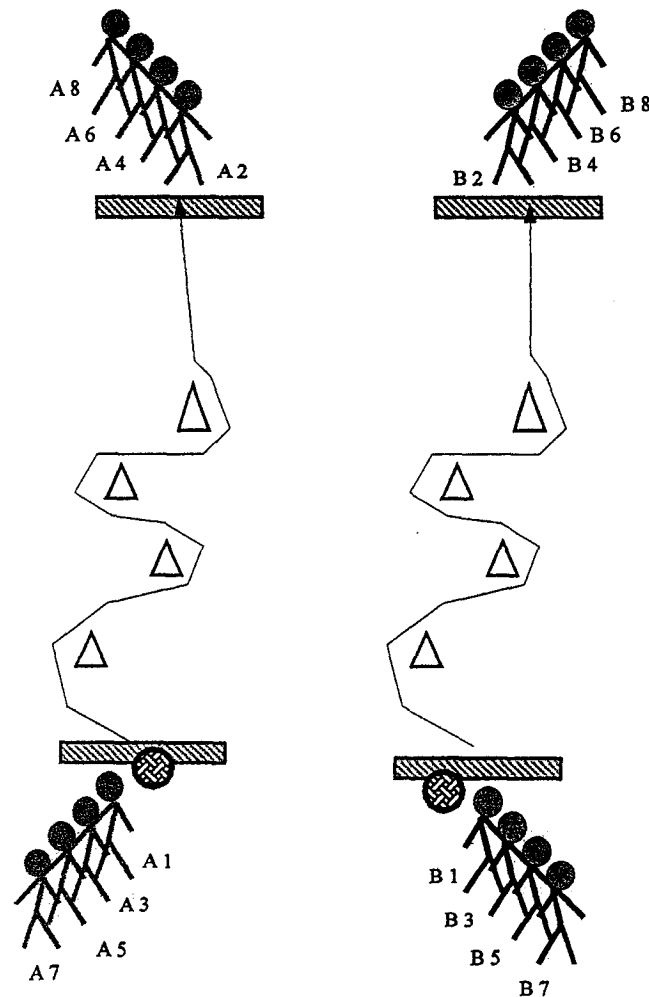
Règles :

- chaque joueur passe à tour de rôle. Le joueur 1 conduit la balle au joueur 2 qui la ramène au joueur 3 qui la conduit à son tour au joueur 4 et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle revienne au premier joueur.

- le joueur qui perd le contrôle de son ballon le récupère et se replace à l'endroit où il l'avait perdu

Critères d'évaluation:

L'équipe qui a terminé la première a gagné



situations d'apprentissage
FRAPPER

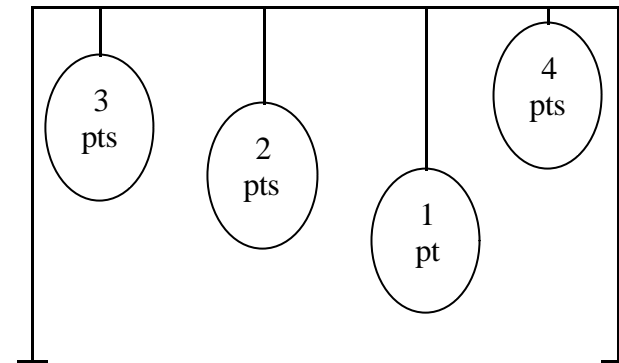
LES CERCEAUX

Dispositif :

- Par groupe d'enfants , cerceaux dans les buts ou dessinés sur le mur.
- Chaque enfant a un ballon.
- Les enfants deviennent tour à tour arbitres ou joueurs.



Arbitre



But de la tache:

- Viser un cerceau, frapper la balle.

Consignes :

- Viser un cerceau, frapper le ballon en le faisant décoller du sol, puis compter le nombre de points obtenus sur 5 ou 10 tirs.



Critères de réussite :

- Tournoi : faire un maximum de points.

Variantes :

- Cerceaux de diamètres différents
- Installer un banc devant les cerceaux les plus bas
- Mettre en mouvement les cerceaux.

situations de référence et situations d'évaluation
JEU A 7 / JEU A 5

Objectifs :

Évaluer les besoins et les progrès.

But du jeu :

Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

Dispositif :

- 2 équipes de 5 ou 7 joueurs avec dossards ; 4 ou 6 joueurs de champ et 1 gardien de but ; 4 remplaçants au maximum qui rentrent en jeu seulement lors d'un arrêt de jeu.
- 1 ballon de préférence de taille n°3 pas trop gonflé.
- Seules les chaussures à crampons en plastique moulé sont autorisées ;
- Terrain : 30 m par 20 m ; but de 4 m par 2 m ; zone de 6 m pour les gardiens de but ; point de réparation à 6 m de la ligne de but.

Durée du match :

- durée totale d'une rencontre : ne pas dépasser 40 minutes, une mi-temps est possible, cette durée doit être fonction du nombre de rencontre à effectuer dans la journée lors de l'organisation d'un tournoi.

Consignes :

La rencontre oppose deux équipes. L'équipe qui aura marquée le plus de buts aura le gain de la rencontre. Elles doivent s'organiser collectivement pour faire en sorte d'adapter leurs capacités à une stratégie efficace. Tous les joueurs doivent respecter les règles du jeu. A la fin du temps réglementaire, le chronomètre indique à l'arbitre que la partie est terminée.

Critères de réussite :

- nombre de buts encaissés (travail défensif)
- nombre de buts marqués (travail offensif)
- organisation de l'équipe sur le terrain, rôle des joueurs, esprit collectif de l'équipe.
- aspect technique et tactique.
- mise en place d'une fiche d'observation et d'évaluation.

situations de référence et situations d'évaluation (suite)

JEU A 7 / JEU A 5

Règles du jeu :

- **engagement** : tirage au sort effectué par l'arbitre de terrain ; tous les joueurs sont dans leur camp respectif, les adversaires sont au moins à 6 m du ballon, le ballon est au centre du terrain ; au coup de sifflet, le joueur frappe le ballon vers l'avant et ne peut le rejouer avant qu'un autre joueur l'ait touché ; sur l'engagement, un but direct est non valable.

- **but** : le but est marqué si le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants et la barre transversale du but.

- **Sorties du ballon** : le ballon est sorti du terrain lorsqu'il a entièrement franchi la ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air ; la remise en jeu est accordée à l'équipe qui n'a pas fait sortir le ballon ; les adversaires sont à une distance de 6 m minimum du ballon ; le joueur qui fait la remise en jeu ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché.

- **Remise en jeu :**

* **à deux mains** : pieds au sol, derrière la ligne ; le ballon est lancé des deux mains placées au-dessus de la tête.

* **au pied** : le ballon frappé par le joueur est posé sur la ligne.

touche dans la zone du goal : touche à deux mains ; but direct non valable.

touche en zone centrale : touche au pied ; but direct valable.

sortie de but : coup de pied de but sur la ligne des 6 m ; but direct non valable.

sortie de coin : remise en jeu de coin à deux mains ; but direct non valable.

- **Fautes et sanctions :**

* **Fautes** : coup de pied ; croc en jambes ; sauter sur un adversaire ; pousser un adversaire ; tenir un adversaire ; charger un adversaire ; frapper un adversaire ; charger le gardien ; jouer le ballon avec la main ou le bras jusqu'à l'épaule ; enfreindre avec insistance les lois du jeu ; contester les décisions de l'arbitre ; avoir une conduite inconvenante ; tenir des propos injurieux ; agir volontairement contre l'esprit du jeu.

* **Sanctions** : toutes les fautes sont sanctionnées par un coup franc direct ; il est tiré au pied à l'endroit où la faute a été commise ; les adversaires sont situés à une distance minimum de 6 m par rapport au ballon ; en cas de faute dans la zone du gardien ou de faute intentionnelle grave et quel que soit l'endroit sur le terrain où la faute a été commise, l'arbitre ordonne **un coup de pied de réparation**, le gardien doit se trouver sur sa ligne de but, le ballon sur le point de réparation à 6 m, les joueurs à au moins 6 m du ballon et non dans la surface de réparation ; le coup de pied de réparation peut entraîner une **expulsion temporaire** (une ou deux minutes) ou une **expulsion définitive** du joueur qui a commis la faute.

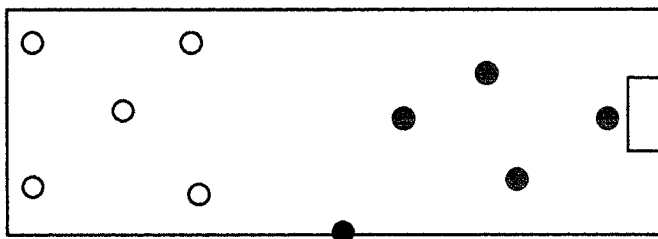
situations d'apprentissage
SE RECONNAÎTRE (attaquant/défenseur)

LES 5 VIES

Dispositif :

- ⇒ équipes de dix joueurs (5 attaquants, 3 défenseurs, 1 gardien, 1 arbitre).
- ⇒ terrain de 30 x 20 m avec but de 3 m de large

- *attaquant*
- *défenseur*
- *arbitre*



Temps de jeu : il s'arrête quand les joueurs n'ont plus de vie

Règles :

- ⇒ les attaquants disposent de 5 vies. Chaque perte de ballon (interception, tir manqué, sortie de balle) leur enlève une vie
- ⇒ on inverse les rôles quand ils n'ont plus de vie

But de la tâche:

marqué le plus de buts possible sans perdre de vie

Critères de réussite:

l'équipe qui a marqué le plus de but gagne la partie

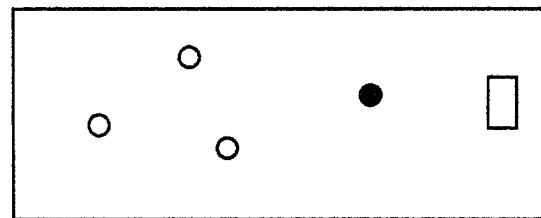
Variantes :

- ⇒ espace : terrain plus ou moins grand
- ⇒ nombre de vies au départ du jeu

TOIS CONTRE UN

Dispositif :

- ⇒ équipes de 4 joueurs (3 attaquants et 1 défenseur) avec un ballon
- ⇒ terrain de 15 x 10 m avec but de 1 m de large



Temps de jeu : il s'arrête quand les joueurs n'ont plus de vie

Règles :

l'attaquant qui marque un but (ou touche la balle en dernier) devient défenseur - chaque joueur va en défense au moins une fois

But de la tâche:

- ⇒ pour les attaquants : marqué le plus de but possible
- ⇒ pour le défenseur : empêcher les attaquants de marquer

Critères d'évaluation:

nombre de buts marqués ou arrêtés par chaque joueur

Variantes :

- ⇒ 3 attaquants et 1 défenseur (dont un gardien)
- ⇒ Taille du but

situations d'apprentissage
SE DEPLACER

PASSE ET VA AU SLALOM

Dispositif :

- ⇒ équipes de sept (dont 1 passeur) - un ballon, un but divisé en trois zones et un parcours slalom matérialisé .
- ⇒ terrain de 30 x 20 m avec une zone interdite de 9 m.

Temps de jeu : il s'arrête quand tous les joueurs sont passés trois fois.

Règles :

- ⇒ chaque joueur devient passeur lorsqu'il a terminer son parcours
- ⇒ chaque équipe passe trois fois
- ⇒ le but, partagé en trois zones peut rapporter 2, 3 ou 4 points

But de la tâche:

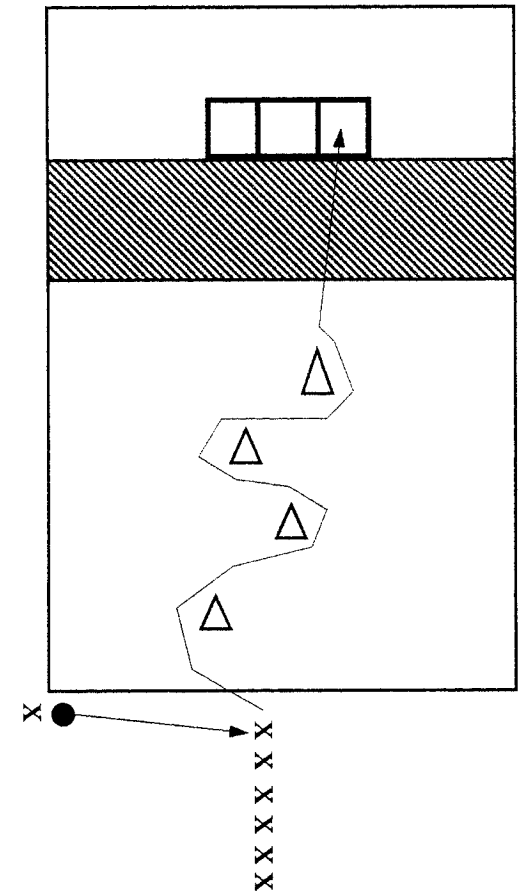
réaliser un parcours en contournant des plots avant de tirer au but sans pénétrer dans la zone interdite
changement d'équipe quand tout le monde est passé

Critères de réussite:

l'équipe qui a marqué le plus de points gagne la partie

Variantes :

- ⇒ espace de la zone interdite
- ⇒ nombre de zones du but et donc de points à gagner

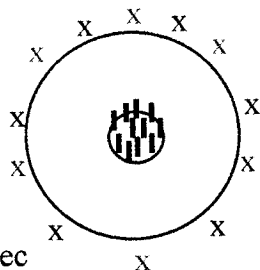


situations d'apprentissage
APPRENDRE A PASSER OU TIRER

BALLON CHATEAU

Dispositif :

- 2 équipes de six réparties autour d'un cercle. 1 ballon par joueur.
- terrain de 15 m sur 10 à l'intérieur duquel sont tracés 2 cercles - une dizaine de cibles (barils, bouteilles, quilles ...) placées au centre - dossards



Temps de jeu : 5 minutes par partie

But de la tâche:

- ⇒ faire tomber le plus de cibles possible avec les ballons dans un temps donné

Règles :

- ⇒ chaque joueur récupère son ballon.
- ⇒ On ne peut pénétrer dans le cercle pour tirer

Critères de réussite:

- ⇒ l'équipe qui a renversé le plus de cible gagne la partie

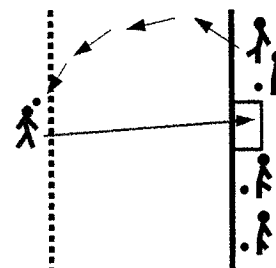
Variantes :

- ⇒ espace : le cercle est agrandie
- ⇒ temps de jeu plus ou moins long

LA RIVIERE INTERDITE

Dispositif :

- 2 équipes : noirs derrière la ligne de but avec un ballon chacun, blancs en file indienne à environ 13 m.



Temps de jeu : deux manches qui s'arrêtent quand tous les joueurs sont passés des deux côtés

But de la tâche:

- pour les noirs : envoyer le ballon à 13 m en direction d'un blanc
- pour les blancs : contrôler le ballon (tête, genoux ou poitrine) et frapper au but avec le pied.

Critères de réussite:

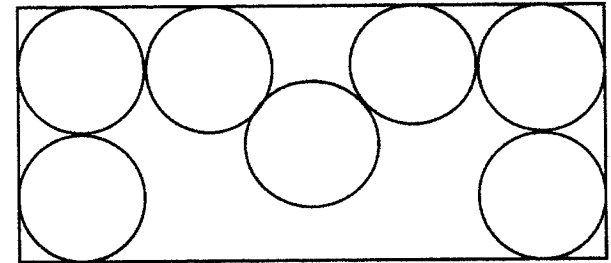
L'équipe qui a marqué le plus de but à l'issue des deux manche a gagné.

situations d'apprentissage
APPRENDRE A PASSER OU TIRER

QUADRILLAGE

Dispositif :

- ⇒ des cerceaux sont installés dans les buts pour délimiter des « zones sensibles »
- ⇒ équipes de six - une fiche de marque - un ballon



Temps de jeu : il s'arrête quand chaque équipe est passée 6 fois

But de la tâche:

Réussir à tirer dans la cible annoncée

Règles :

- ⇒ chaque joueur récupère son ballon.
- ⇒ On note à chaque tir le nombre de points obtenus

Critères de réussite:

réussir 4 tirs sur six dans la (les) cible(s) choisie(s)

Variantes :

distance entre la ligne de tir et la cible
on peut attribuer des valeurs de points aux différents cerceaux

Fiche de marque - date :

Nom	1er tir	2ème tir	3ème tir	4ème tir	5ème tir	6ème tir
<i>Laurent</i>						
<i>Marine</i>						
<i>Julien</i>						
<i>Nicolas</i>						
<i>Aurore</i>						
<i>Abdel</i>						

Marque une X si la cible annoncée est atteinte, un O si elle ne l'est pas

situations d'apprentissage
APPRENDRE A RECUPERER

LE CERCLE INFERNAL

Dispositif :

- équipes de 3 à 7 joueurs - 2 à 6 répartis autour d'un cercle, 1 au centre.
- terrain de 15 m sur 10 à l'intérieur duquel sont tracés des cercles -

Temps de jeu : à moduler en fonction de l'intérêt des élèves

But de la tâche:

pour les joueurs autour du cercle, se faire des passes
pour celui du centre, intercepter la balle

Règles :

Quand la balle est interceptée, celui qui a frappé la balle et le joueur du centre échantent leur rôle

Critères de réussite:

Rester le moins longtemps possible au centre

Variantes :

- ⇒ Nombre de joueurs
- ⇒ diamètre du cercle

