

COMPETENCE Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ACTIVITE SUPPORT : Foot Ball

OBJECTIF : Ne pas perdre la balle /atteindre le but / récupérer la balle

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1 : Construire la manipulation du ballon avec le pied

Lieu : Cour/ Stade

Matériel : 3 ballons /plots

But : Se faire des passes en se déplaçant/contrôler

Modalités d'exécution :

La classe est divisée en groupes de 3 élèves

Chaque groupe évolue dans une zone

Chaque groupe dispose d'un ballon

Respecter une distance d'au moins deux mètres entre partenaires

Le ballon ne doit pas sortir de la zone d'évolution

Il ne doit pas être envoyé à un élève d'un autre groupe.

➤ Variantes : Augmenter la distance entre les joueurs

Essayer de contrôler le ballon en utilisant d'autres parties du corps sauf les mains et les bras.

Introduire la notion de défenseur dont le rôle est de récupérer le ballon et/ ou de gêner la progression du ballon :

Passé à 5 avec un défenseur (réaliser 5 passes consécutives sans que le défenseur touche le ballon)

SITUATION D'APPRENTISSAGE 2 : Construire la protection de la balle

Lieu : Cour/ Stade

Matériel : Ballons/cerceaux

But : Manipuler et avancer /récupérer

Modalités d'exécution :

La classe est divisée en 2 groupes sur 2 lignes (attaquant /défenseur). L'attaquant avec un ballon et un défenseur placé 4 à 6 m derrière lui.

Les 2 joueurs partent ensemble au signal du maître. L'attaquant dribble pour emmener son ballon dans un cerceau sans se le faire prendre par le défenseur. 5 tentatives et changement de rôle.

➤ Variantes : Augmenter la distance entre les joueurs

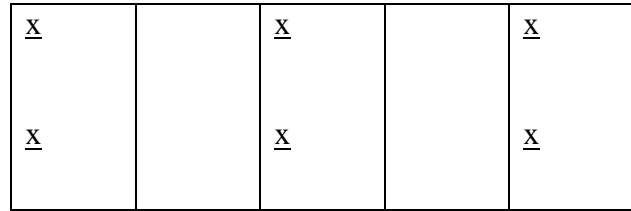
Le défenseur se place face à l'attaquant

SITUATION D'APPRENTISSAGE 3 : Construire une stratégie pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur et avancer vers la cible

Lieu : Cour/ Stade

Matériel : Ballons/ plots

o o
o o →
o o



But : Avancer en utilisant ses partenaires et amener le ballon dans le camp adverse.

Modalités d'exécution :

Pour un groupe de 12 élèves, un terrain de 15m x 8m (environ) est découpé en 5 zones de 3m de large. Les zones 1-3-5 sont occupées par 2 élèves défenseurs. Ils ne peuvent en sortir. Par équipes de 3, les attaquants situés à l'extérieur du terrain doivent traverser les 5 zones en conduisant leur ballon sans se le faire prendre. Les zones 2 et 4 sont protégées.

1 ballon pour 3 élèves, 2 vagues de 3 attaquants.

Pour les attaquants, traverser chacune des zones le plus rapidement possible sans se faire prendre le ballon

Pour les défenseurs, essayer d'intercepter le ballon. Eviter les contacts

Variantes : Ajouter le tir au but / organisation en 3 contre 1

SITUATION D'APPRENTISSAGE 4: Construire une stratégie pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur et marquer un but.

Lieu : Cour/ Stade

Matériel : Ballons/ plots/chasubles

But : Avancer en utilisant ses partenaires

Modalités d'exécution :

Sur 1 but (1 m) zone interdite (cercle de 3 m.), jeu à effectif réduit, 4 attaquants contre 2 défenseurs, on peut marquer des 2 côtés du but.

Variantes :

Jeu orienté, attaque-défense 4 contre 2, avec 2 buts espacés de 5 à 6 m.

COMPETENCE : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

ACTIVITE SUPPORT : FOOT BALL

OBJECTIF : Obliger les élèves à se démarquer, investir collectivement tout l'espace de jeu, éviter l'effet grappe autour de la balle.

SITUATION D'APPRENTISSAGE N°5:

Lieu : stade

Matériel : ballon, chasubles, plots en grand nombre pour délimiter les couloirs et les zones.

But : règles du jeu « joueur –but » ou « ballon capitaine », pour marquer, faire une passe au partenaire situé en zone de fond.

Modalités d'exécution : Terrains de 20 sur 30 m, 5 contre 5, équipes équilibrées, buts de 1 m, sans gardien. Deux zones (couloirs) partagent le terrain dans sa longueur ; les joueurs se répartissent dans un de ces deux couloirs et ne peuvent plus en sortir (choix de répartition des joueurs par zone à faire au début de chaque mise en jeu : stratégie à choisir annoncée au PE)

Règles du football sans hors jeu.

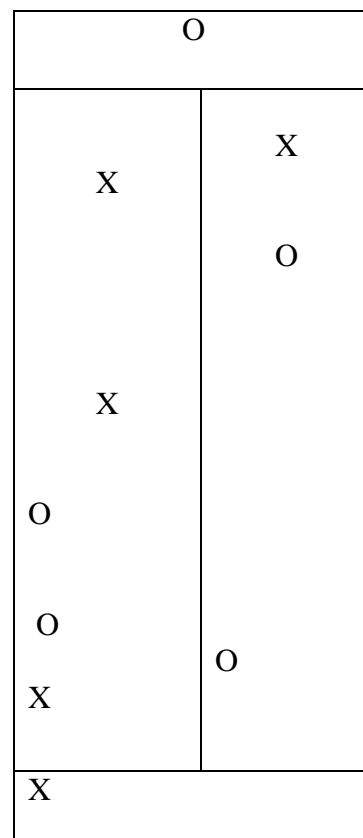
Pas de tacles autorisés (jeu debout) ni de contact (épaules contre épaules, etc...)

Dans l'exemple ci-contre les X ont choisi la répartition en 3/1 et les O en 2/2

.

Variante : suppression des couloirs

Dispositif :
2 couloirs de 10 m



COMPETENCE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ACTIVITE SUPPORT : FOOT BALL

OBJECTIF : Coordonner des actions motrices simples

SITUATION 1 :

Lieu : cour

Matériel : 8 cerceaux, 2 ballons,

But : ballon chronomètre

Modalités d'exécution :

Une équipe de 8 joueurs en ronde se fait le plus de passes possible au pied pendant que l'autre équipe fait le tour de la ronde en dribblant et sous forme de relais; le ballon servant de témoin.

Variantes : 2 rondes, 2 mn de jeu, l'équipe qui réalise le plus de tours, a gagné.

SITUATION 2 :

Lieu : cour

Matériel : 1 ballon par élève / plots

But : Balles brûlantes

Modalités d'exécution : 2 équipes réparties dans un terrain (20 x 40) partagé en deux ; envoyer au pied dans le camp adverse les ballons. L'équipe qui a le moins de ballon dans son camp à la fin du temps de jeu a gagné.

Variantes :

Mettre un filet entre les 2 camps

SITUATION 3 :

Lieu : Cour

Matériel : plots /1 ballon /élève

But : déménageurs en triangle

Modalités d'exécution : 3 équipes chacune dans un camp délimité par 4 plots ; les camps sont espacés de 10 m ; chaque élève possède un ballon. Remplir les camps adverses en dribblant et en arrêtant le ballon avec le pied (pas de tir) ; l'équipe qui a le plus de ballons dans son camp à la fin du temps de jeu a perdu

COMPETENCE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ACTIVITE SUPPORT : FOOT BALL

OBJECTIF : S'organiser collectivement pour ne pas perdre la balle et /ou Récupérer la balle le plus près du but adverse et MARQUER.

SITUATION DE REFERENCE:

Variable importante : possibilité pour le joueur d'être « invulnérable » en bloquant le ballon avec le pied (permettre de conserver le ballon plutôt que de s'en débarrasser).

Lieu : stade

Matériel : ballon, chasubles, plots

But : Pour les équipes, chaque balle conquise doit aboutir à un tir.

Modalités d'exécution : Terrains de 20 sur 30 m, principe de la « Montante / descendante »

5 contre 5, équipes équilibrées, buts sans gardien de 3 m ou 1 m. avec zone interdite ou non (Cf page de garde de l'UA selon la place de la situation de référence dans cette UA).

Règles du foot ball sans hors jeu

Arbitrage : Parmi les membres de l'équipe en attente de jeu. 1 arbitre de champ. 2 juges de touche. Un enfant gère le chronomètre (temps de jeu) et la comptabilisation des buts (Cf. fiche de comptabilisation des buts jointe), 1 autre est chargé de la comptabilisation des fautes collectives (Cf. fiche de comptabilisation des fautes collectives jointe).

Engagement : au début de chaque mi-temps et après chaque but. Les deux équipes sont dans leur propre camp, engagement par une passe en avant à un partenaire (Cf.fiche d'aide à l'arbitrage en fin de module).

Fautes et comportement : les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés par un coup franc. Le coup franc est exécuté à l'endroit où la faute est commise. **Les coups francs sont comptabilisés au niveau des fautes collectives.**

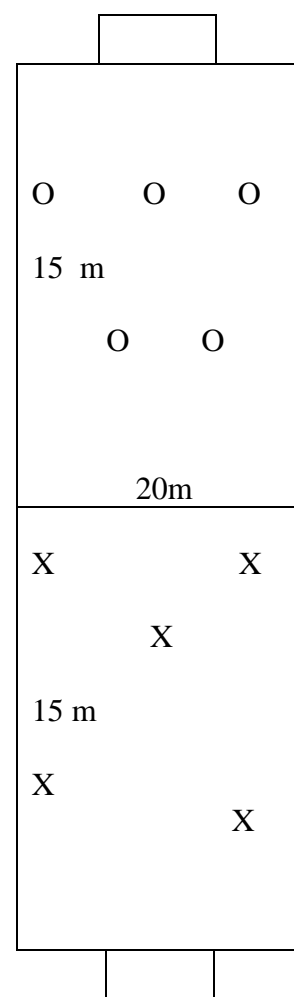
Pas de contacts

Tacles interdits

Contestation des décisions arbitrales interdite (orale, gestuelle)

Variante : Mise en place d'équipes de 5 élèves, toutes les équipes se rencontrent (championnat).

Dispositif : O : élève
Terrain de 20x 30



EVALUATION

Éléments évalués par les élèves : nombre de buts marqués / nombre de ballons touchés par élève

Éléments évalués par le maître : définition de 3 niveaux

1/ Ne cherchent qu'à défendre (attentistes, pas d'initiative) ou actions individualistes

2/ joueurs centrés sur la balle, succession d'actions sur le ballon

3/ Tentatives de jeu organisé

Si une équipe commet plus de 3 fautes collectives (cases sur fond rouge ou gris), un penalty sera tiré par l'équipe adverse.

MATCH N° _____				équipe _____				contre équipe _____			
1	2	3	4					1	2	3	4
5	6	7	8					5	6	7	8
9	10	11	12					9	10	11	12

MATCH N° _____				équipe _____				contre équipe _____			
1	2	3	4					1	2	3	4
5	6	7	8					5	6	7	8
9	10	11	12					9	10	11	12

MATCH N° _____				équipe _____				contre équipe _____			
1	2	3	4					1	2	3	4
5	6	7	8					5	6	7	8
9	10	11	12					9	10	11	12

MATCH N° _____				équipe _____				contre équipe _____			
1	2	3	4					1	2	3	4
5	6	7	8					5	6	7	8
9	10	11	12					9	10	11	12

MATCH N° _____				équipe _____				contre équipe _____			
1	2	3	4					1	2	3	4
5	6	7	8					5	6	7	8
9	10	11	12					9	10	11	12

MATCH N° _____				équipe _____				contre équipe _____			
1	2	3	4					1	2	3	4
5	6	7	8					5	6	7	8
9	10	11	12					9	10	11	12

Football à 5



Fiche de comptabilisation des buts

MATCH N° _____ équipe _____ contre équipe _____													
1	2	3	4							1	2	3	4
5	6	7	8							5	6	7	8
9	10	11	12							9	10	11	12

MATCH N° _____ équipe _____ contre équipe _____													
1	2	3	4							1	2	3	4
5	6	7	8							5	6	7	8
9	10	11	12							9	10	11	12

MATCH N° _____ équipe _____ contre équipe _____													
1	2	3	4							1	2	3	4
5	6	7	8							5	6	7	8
9	10	11	12							9	10	11	12

MATCH N° _____ équipe _____ contre équipe _____													
1	2	3	4							1	2	3	4
5	6	7	8							5	6	7	8
9	10	11	12							9	10	11	12

MATCH N° _____ équipe _____ contre équipe _____													
1	2	3	4							1	2	3	4
5	6	7	8							5	6	7	8
9	10	11	12							9	10	11	12

MATCH N° _____ équipe _____ contre équipe _____													
1	2	3	4							1	2	3	4
5	6	7	8							5	6	7	8
9	10	11	12							9	10	11	12

UNITE D'APPRENTISSAGE FOOT BALL

Champ d'apprentissage: Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Pour APPRENDRE et PROGRESSER			Pour REINVESTIR les ACQUIS
<p>SITUATIONS d'échauffement dans le thème (au début de chaque séance)</p>	<p>SITUATIONS ORGANISEES par OBJECTIFS</p> <p><u>Variable pédagogique pour toutes les situations</u> : Possibilité pour le joueur d'être « invulnérable » en bloquant le ballon avec le pied (permettre de conserver le ballon plutôt que de s'en débarrasser)</p>	<p>SITUATION en REFERENCE aux activités ressources des programmes (APSA)</p>	<p style="text-align: center;">SITUATIONS de REINVESTISSEMENT</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Situations d'échauffement : Objectif : Développer et coordonner des actions motrices simples ➤ Thèque foot ball ➤ Balles brûlantes ➤ Les déménageurs 	<p><u>Objectif 1 : Coordonner des actions motrices simple</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S 1 Construire la manipulation du ballon avec le pied. <p><u>Objectif 2 : S'adapter aux actions d'un adversaire</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S 2 Construire la protection de la balle <p><u>Objectif 3 : S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S 3, S4 et S5 Construire une stratégie pour être : à distance de passe, vu du porteur, à l'écart d'un défenseur/Avancer vers la cible 	<p><u>Objectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Coopérer et s'opposer <p>Jeu collectif réduit à 5 contre 5 sans gardien / buts de 1 m. environ avec zone interdite (1/2 cercle de 3 m.)</p> <p>1 ou 2 arbitres Terrain : 20 x 30m ou plus Principe de montante/ descendante (Cf dispositif de la situation d'apprentissage 5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jeu à 5 contre 5 <p>Grille d'observation jointe</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rencontres : <ul style="list-style-type: none"> - Inter - classe - Inter - écoles - Départementales ➤ Vers d'autres jeux collectifs (rugby, hand ball, basket -ball, ultimate etc...)

Règlement :

IL Y A	Si...	ALORS	Où
But	Le ballon entre entièrement dans le but.	Remise en jeu	Au centre du terrain
Corner	Le défenseur fait sortir le ballon derrière son propre but ou la ligne de but.	Remise en jeu	Au point de corner. Le ballon est joué par une passe au pied ou un tir.
Touche	Le joueur fait sortir le ballon par l'un des grands côtés.	Remise en jeu	A l'endroit où est sorti le ballon. Celui-ci est lancé à 2 mains au-dessus de la tête, les 2 pieds restant au sol
Sortie de but	Le joueur fait sortir le ballon derrière le but adverse ou la ligne de but adverse.	Remise en jeu	Par un joueur de l'équipe opposée par une passe au pied depuis sa zone de but.
Coup franc	<p>Bouscule ou accroche un adversaire, fait acte d'anti-jeu.</p> <p>Un joueur entre dans la zone interdite</p> <p>Si un joueur s'empare du ballon avec les mains hors de la zone interdite.</p> <p>Tacle un adversaire.</p>	Coup franc	Il se joue par une passe à l'endroit de la faute. Les joueurs adverses seront placés à 3m du ballon.
Penalty	<p>Contestation systématique de l'arbitre.</p> <p>Désapprobation en paroles ou en actes envers ses coéquipiers ou ses adversaires.</p> <p>Crache sur un adversaire</p> <p>Un joueur tient des propos blessants ou injurieux.</p> <p>Un joueur se rend coupable de brutalités.</p> <p>Un joueur du champ arrête le ballon avec ses mains dans la zone interdite.</p> <p>Si une équipe commet plus de 3 fautes collectives par mi-temps.</p>	Tir au but à 6 m	Face au but à 6 mètres.