

usep

FOOTBALL A L'ECOLE

Document pour l'enseignant

LA SEANCE DE SPORT COLLECTIF EST CONSTITUEE :

D'UN ECHAUFFEMENT *(Il doit durer entre 10 et 15 minutes)*

Les situations sont préparatoires aux situations d'apprentissages et choisies en fonction du contenu de la séance pour :

- Eprouver les fonctions cardio-vasculaires par des jeux de course avec et sans ballon
- Mettre en éveil l'attention et les réflexes par des manipulations de ballons
- Réagir rapidement à des consignes successives
- S'organiser en groupe sur un espace contraint, terrain de sport, cour, salle ...
- Améliorer son adresse en conduite de ballon, passes et tirs avec les 2 pieds

DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE *(Elles doivent durer environ 20 minutes)*

Pour apprendre et progresser dans les différentes phases de jeu et développer des compétences spécifiques :

- Développer les habiletés motrices : conduite au pied de ballon, passes, tirs au but
- Intégrer des notions de placement : marquage / démarquage
- Comprendre les rôles d'attaquant et de défenseur

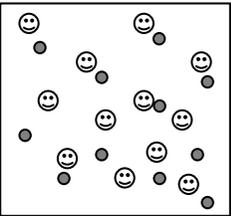
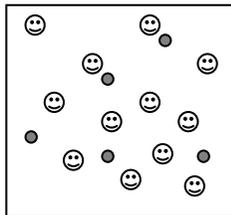
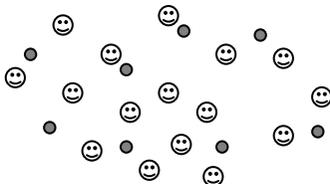
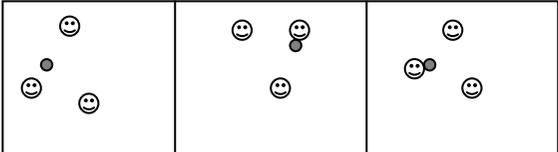
Certaines des situations proposées sont extraites de « Foot à l'école » Editions Revue EPS.

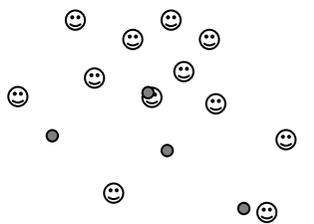
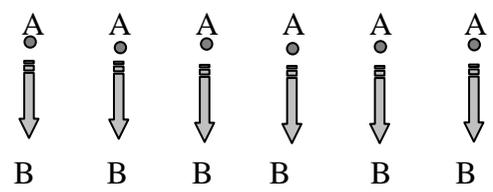
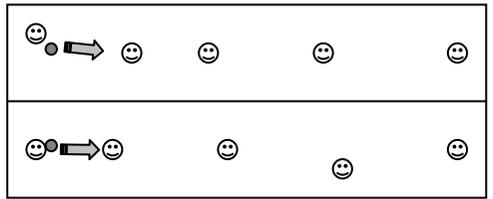
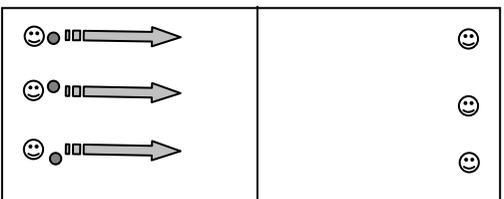
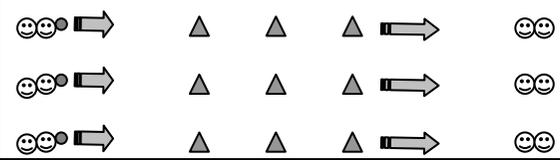
Pour une stabilisation dans les apprentissages, les situations proposées lors des séances avec intervenant peuvent être proposées par l'enseignant seul.

DE LA SITUATION DE REFERENCE : FOOT à 5 USEP *(Elle doit durer 2 X 5 minutes)*

Pour mettre en œuvre des compétences spécifiques ; comprendre et assimiler les règles de jeu. *Dans ces phases de jeu, des fiches d'observation collectives et individuelles sont à renseigner par des observateurs.*

DES EXERCICES D'ECHAUFFEMENT ET DE MISE EN TRAIN

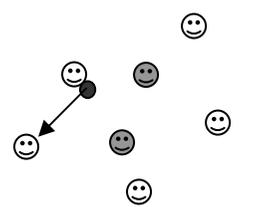
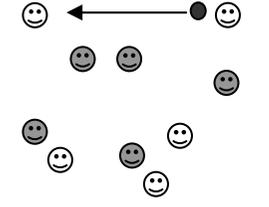
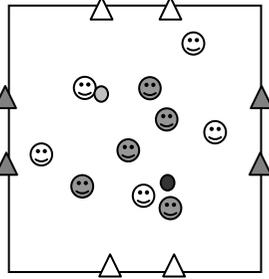
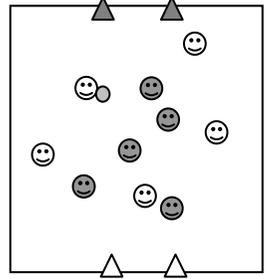
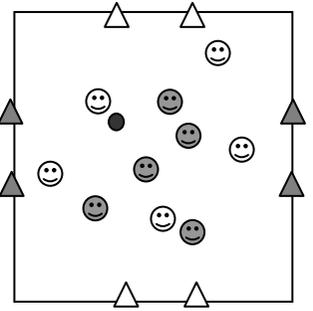
ECHAUFFEMENT ET MISE EN TRAIN	<i>Dispositif</i>	<i>Déroulement</i>
		<p><i>Les dimensions des terrains sont données à titre indicatif.</i></p> <p>Occupation de l'espace : 1 ballon par élève / terrain délimité par exemple de 10mX10m. Marcher en occupant de l'espace. Au coup de sifflet, on s'immobilise et on vérifie que tout l'espace est occupé. Idem en courant Idem en marchant avec un ballon Idem en courant avec un ballon Doubler ensuite la surface : 20mX20m</p>
		<p>Tir aux ballons : 1 ballon pour 3 ou 4 élèves / terrain 20m x 20m Courir en trotinant et au signal, frapper du pied le ballon le plus proche en s'efforçant de ne pas le faire sortir du terrain.</p> <p>Variante : plus de signal, dès que cela est possible, frapper légèrement un ballon exploitable tout en trotinant, indifféremment pied droit et pied gauche.</p>
		<p>Prise de ballons : 1 ballon pour 2 / pas de délimitation de terrain 1 joueur sur 2 court ou marche en conduisant un ballon au signal, un non possesseur de ballon le récupère dans les pieds d'un camarade et le conduit à son tour ...</p> <p>Variante : - au signal, le possesseur frappe le ballon pour le passer à son partenaire. - au signal, marquer un but entre les jambes écartées de son partenaire qui conduit à son tour le ballon.</p>
		<p>Passes ballons : 1 ballon pour 3 / 1 zone de jeu pour 3 Se faire le maximum de passes, les joueurs sont espacés de 3 ou 4m maximum. Compter le nombre de passes réalisées en 2 minutes.</p> <p>Variante : - <i>frapper avec l'intérieur du pied / pied droit et pied gauche</i> - les joueurs sont en mouvement dans leur zone de travail (trotter, sautiller) - les joueurs augmentent la distance les séparant</p>

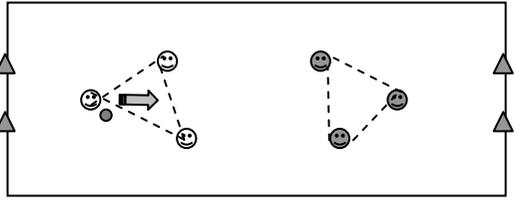
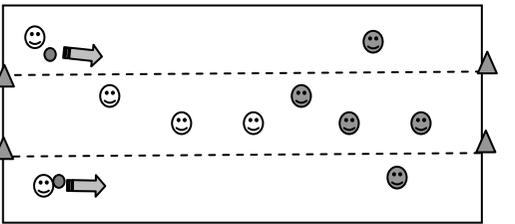
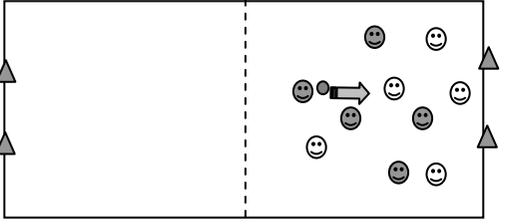
		<i>Dispositif</i>	<i>Déroulement</i>
			<p>Chat ballon : 1 ballon pour 2 / pas de délimitation de terrain Les chasseurs se déplacent ballon au pied et tirent sur les autres joueurs (qui marchent sans ballon). Un joueur touché devient chasseur à son tour.</p> <p>Variante : tout ballon qui n'atteint pas de cible peut être récupéré par n'importe quel joueur qui devient alors chasseur</p>
ECHAUFFEMENT ET MISE EN TRAIN			<p>Ballon bloqué : 1 ballon pour 2 / 5m entre les passeurs</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le joueur A envoie au pied le ballon au joueur B qui le bloque à la main (blocage du gardien) ; le joueur B renvoie le ballon à A qui fait de même. 2. Le joueur A envoie au pied le ballon au joueur B qui le bloque au pied ; le joueur B renvoie le ballon à A qui fait de même. <p>Frapper avec <i>l'intérieur du pied</i>. Enchaîner les actions 1 et 2 une dizaine de fois puis augmenter la distance à 6 puis 8m.</p>
			<p>Course ballons : 1 ballon pour 5 / couloirs de 20m environ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Effectuer des allers-retours successifs par enchaînement de passes intérieur du pied / blocage au pied. Le maximum en 2 minutes. 2. Même consigne avec passes intérieur du pied / blocage à 2 mains 3. Mêmes consignes qu'en 1 et 2 avec l'autre pied
			<p>Tir déplacement : 1 ballon pour 2 / terrain de 8 à 10m de long</p> <p>Envoyer le ballon à son partenaire (avec intérieur du pied) ; le suivre jusqu'au milieu du terrain et revenir à sa place en trotinant en marche arrière. Enchaîner la même action dès que le partenaire est revenu à sa place.</p> <p>Variantes : trouver d'autres déplacements pour le retour (pas chassés, talons fesses ...)</p>
			<p>Relais slalom : 1 ballon pour 3 ou 4 / terrain de 15m de long / plots espacés de 3m</p> <p>Conduire le ballon (intérieur et extérieur du pied), slalomer entre les plots et passer la balle au relayeur en face depuis le 3° plot. Effectuer le maximum de relais en 3 minutes.</p>

		Dispositif		Déroulement	
				<i>Les dimensions des terrains sont données à titre indicatif.</i>	
ECHAUFFEMENT ET MISE EN TRAIN				<p>Ballon contrôlé : 1 ballon pour 2 (ou 3) / 3m entre les passeurs</p> <ol style="list-style-type: none"> Le joueur A envoie à 2 mains (comme pour une touche) le ballon au joueur B qui le bloque avec la poitrine, puis avec le pied et le ramasse avec ses mains pour le renvoyer de la même façon au joueur A. Le joueur B renvoie après le blocage poitrine à son partenaire par une passe avec <i>l'intérieur du pied</i> . 10 fois et changer de rôle. <p>Enchaîner les actions A et B une dizaine de fois puis augmenter la distance à 5 ou 6m.</p>	
				<p>Jonglage : 1 ballon pour 2 ou 3 / 3m entre les passeurs</p> <ol style="list-style-type: none"> lâcher le ballon sur son pied droit puis gauche, le rattraper à 2 mains. Faire 2 ou 3 essais et passer le ballon au partenaire. même exercice en essayant de faire 2 dribbles puis 3 ... avant de le rattraper même exercice avec les genoux ou la poitrine, mixer pied, genou, poitrine effectuer 1 ou 2 dribbles et passer au partenaire qui dribble à son tour ; autoriser 1 rebond puis le ballon ne touche plus le sol. Compter les dribbles / record de la classe 	
				<p>Course ballon 2 : 1 ballon et 1 plot pour 2 / 20m entre les joueurs A et les B</p> <ol style="list-style-type: none"> Au signal, rejoindre le plot en conduisant le ballon de l'intérieur du pied (toucher le ballon au moins 3 fois) puis le passer à son partenaire B et revenir à sa place en courant en marche arrière. Idem pour B. 5 fois chacun le plus rapidement possible. Au signal passer le ballon de l'intérieur du pied au partenaire B, regagner le plot en courant et revenir à sa place en courant en marche arrière puis changer les rôles. Idem en trouvant d'autres déplacements possibles (pas chassés, talons-fesses ...) 	
				<p>Course ballon 3 : 1 ballon pour 3 / terrain de 30à 40m de large</p> <ol style="list-style-type: none"> Au signal traverser le terrain en se faisant des passes et marquer entre les plots ; chaque joueur aura eu 1 fois le ballon Idem mais chaque joueur touche 2 fois le ballon Idem 1 mais avec un gardien qui empêche de marquer le but Idem 1 mais avec un gêneur qui empêche de passer correctement 	

DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

DES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE		<i>Dispositif</i>	<i>Déroulement</i>
SITUATIONS D' APPRENTISSAGE			<p>Relais slalom : 1 ballon pour 3 ou 4 / terrain de 15m de long / plots espacés de 3m</p> <p>Conduire le ballon (intérieur et extérieur du pied), slalomer entre les plots et passer la balle au relayeur en face depuis le 3^o plot. Effectuer le maximum de relais en 3 minutes.</p>
			<p>Ballon but : 1 ballon pour 4 ou 5 / buts de 4m / 4 plots par atelier</p> <p>Conduire le ballon entre les 2 plots et tirer dans le but ; le gardien essaye de bloquer le ballon, le passe au tireur suivant et se met en queue d'atelier. Le joueur qui a tiré au but devient gardien.</p> <p>Exécuter plusieurs fois en accélérant les passages.</p>
			<p>Tir au but : 1 ballon pour 5 ou 6 / zone de 15m X 8m environ</p> <p>Le premier joueur fait une passe au joueur en retrait qui lui renvoie le ballon en direction des buts pour que ce premier tire entre les 2 plots pour marquer. Le joueur qui a fait la 1^o passe doit courir en direction des cages pour reprendre le ballon et shooter.</p>
			<p>Passes ballon : 1 ballon pour 5 à 7 joueurs / cercles de 5 à 7m</p> <p>Effectuer des passes précises à l'un des joueurs en face ou à côté ; bloquer au pied et passer de même sans se faire prendre le ballon par le défenseur qui se déplace à l'intérieur du cercle. Quand le défenseur récupère le ballon, il le lance au joueur de son choix. Chaque minute, changer de défenseur.</p> <p>Compter le nombre d'interceptions réussies pour chaque joueur.</p>
			<p>Course ballon : 1 ballon par groupe (3, 4 puis 5) / terrain de 30à 40m de large</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Au signal traverser le terrain en se faisant des passes et marquer entre les plots ; chaque joueur aura eu 1 fois le ballon 2. Idem mais toucher 2 fois le ballon 3. Idem 1 mais avec un gardien qui empêche de marquer le but 4. Idem 1 mais avec un gêneur qui empêche de passer correctement 5. Idem avec 3 attaquants, 1 défenseur et un gardien

		<i>Déroulement</i>
<i>Dispositif</i>		<i>Les dimensions des terrains sont données à titre indicatif.</i>
SITUATIONS D' APPRENTISSAGE	<p><u>Situation 1.</u></p> 	<p>Passé à 10 : 1 ballon pour 7 à 10 joueurs / terrain de 20m X 20m</p> <ol style="list-style-type: none"> Se déplacer en trotinant et au signal, le porteur du ballon fait une passe à un partenaire ; 5 attaquants et 2 défenseurs qui essaient de récupérer le ballon. Toutes les 2 minutes, changer les défenseurs. Réaliser le maximum de passes d'affilée en 2 minutes ; remise à 0 lors de chaque interception Même exercice à 5 contre 5, l'équipe qui intercepte le ballon tente à son tour de réaliser le plus grand nombre de passes. L'équipe gagnante est celle qui arrive à 10 passes successives en premier ou qui en fait le plus.
	<p><u>Situation 2.</u></p> 	
	<p><u>Situation 1.</u></p> 	<p><u>Situation 3.</u></p> 
<p><u>Situation 2.</u></p> 	<p>Ballon buts 2 : 1 ballon pour 7 à 10 joueurs / 8 plots (buts) / terrains de 20m X 20m</p> <ol style="list-style-type: none"> 5 attaquants et 2 défenseurs. Les attaquants se font des passes et essaient de tirer pour marquer un but dans les cages les plus proches. Les défenseurs gênent et essaient d'intercepter le ballon. Toutes les 2 minutes, changer les 2 défenseurs. 5 contre 5. Les blancs marquent dans les cages blanches et les rouges dans les cages rouges. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de buts. <p>5 contre 5 : Toutes les 2 ou 3 minutes de jeu, l'enseignant stoppe le jeu et impose d'autres cages : les blancs marquent dans les cages rouges ou dans cette cage blanche + cette cage rouge ou dans cette seule cage blanche ... Obliger les enfants à changer leurs repères pour orienter correctement leur jeu.</p>	

<i>Dispositif</i>	<i>Déroulement</i>
	<p>Jeu 3 contre 3 : 1 ballon pour 6 / terrain de 8m x 15m environ / 2 buts de 3m</p> <p>Situation de jeu globale : 3 attaquants et 3 défenseurs / 2 manches de 3 minutes pour marquer un maximum de buts. Occuper au mieux l'espace. Insister sur marquage / démarquage et le jeu en triangle.</p>
	<p>Jeu 5 contre 5 pour occuper l'espace : 1 ballon pour 10 / terrain de 15m x 30m environ / 2 buts de 4m</p> <ol style="list-style-type: none"> 2 joueurs de chaque équipe doivent évoluer dans les couloirs latéraux Chaque équipe doit toujours avoir au moins un joueur dans chaque couloir, mais pas forcément le même comme dans la situation précédente.
	<p>Jeu 5 contre 5 pour jouer en bloc équipe : 1 ballon pour 10 / terrain de 15m x 30m environ / 2 buts de 4m</p> <p>Situation de jeu : foot à 5 USEP</p> <p>Contrainte : Le but n'est accordé que si toute l'équipe attaquante (gardien compris) est entièrement dans le camp adverse lorsqu'elle marque.</p>

Des situations d'apprentissage tirées du livret « Football à l'école » de la Revue EPS

	<i>Dispositif</i>	<i>Déroulement</i>
Des situations d'apprentissage tirées du livret « Football à l'école » de la Revue EPS		<p>Les dimensions des terrains sont données à titre indicatif.</p> <p>Le béret football (p 52) : 4 ou 5 ballons par ½ classe / terrain de 10 X 20m / buts de 4m</p> <p>1- Un numéro est attribué à chaque joueur, à l'appel de leur numéro, les 2 joueurs essayent de s'emparer du ballon qui est au centre du terrain pour marquer un but. Si l'adversaire récupère le ballon, il essaye de marquer dans ses buts. Au bout d'une minute, stopper et appeler un autre numéro ; ou bien changer de numéro toutes les 10 tentatives. Prévoir des ballons pour éviter les temps morts.</p> <p>2- Mêmes consignes mais en appelant 2 numéros soit 4 joueurs simultanément. Se faire des passes pour aller marquer.</p>
		<p>Passes / interceptions (p 102) : 1 ballon pour 6 / terrain de 8 X 8m environ</p> <p>Les 2 joueurs du milieu essayent d'intercepter les ballons des joueurs de fond qui se font des passes. Ces joueurs peuvent soit passer au partenaire qui est à côté s'il est mieux placé, soit directement à l'un des deux en face.</p> <p>Quand un joueur intercepte le ballon, il prend la place de celui qui l'a envoyé. Veiller à ce que chacun joue le rôle de passeur et d'intercepteur. Intercepter le ballon un fois sur deux.</p> <p>Il est possible d'organiser cette situation sur un terrain plus large avec ½ classe ou classe entière et plus de ballons...</p>
		<p>L'épervier (p 50 et p 68) :</p> <p>1- 1 ballon pour 4 à 6 joueurs / terrain de 10m X 5 à 7m Conduire son ballon d'une ligne à l'autre sans se le faire prendre par l'épervier. Effectuer 5 passages et changer l'épervier.</p> <p>2- 1 ballon par joueur, sauf l'épervier / terrain de 10m de long (largeur = 2m par joueur) Jeu traditionnel de l'épervier : chaque joueur qui se fait prendre son ballon le pose sur le bord et devient épervier supplémentaire.</p>

FICHE D' OBSERVATION COLLECTIVE FOOT

CLASSE :

EQUIPE :

Séance n° :

Nombre de passes	Moyenne (passes / Nbre de joueurs)
Nombre de tirs au but	Nombre de buts marqués
Nombre de buts encaissés	Différence entre buts marqués et encaissés

Séance n° :

Nombre de passes	Moyenne (passes / Nbre de joueurs)
Nombre de tirs au but	Nombre de buts marqués
Nombre de buts encaissés	Différence entre buts marqués et encaissés

FICHE D' OBSERVATION INDIVIDUELLE FOOT

NOM :

Prénom :

Classe :

Séance n° :

Nombre de ballons touchés	Nombre de ballons perdus	
Nombre de tirs au but	Nombre de buts marqués	
Pour le gardien, nombre de :		
Buts arrêtés	Buts pris	Dégagements réussis

Séance n° :

Nombre de ballons touchés	Nombre de ballons perdus	
Nombre de tirs au but	Nombre de buts marqués	
Pour le gardien, nombre de :		
Buts arrêtés	Buts pris	Dégagements réussis

Séance n° :

Nombre de ballons touchés	Nombre de ballons perdus	
Nombre de tirs au but	Nombre de buts marqués	
Pour le gardien, nombre de :		
Buts arrêtés	Buts pris	Dégagements réussis

*Observation pouvant être réalisée lors de la situation de référence au début (évaluation diagnostique), au milieu et à la fin de l'apprentissage.
Chaque observation doit porter sur la même durée de jeu : 5 minutes*

