

Jeux au pied pour le cycle 2

Je vous propose des ateliers de relais et un jeu collectif au pied à réaliser avec des équipes de 6 à 8 élèves que vous trouverez dans le document "**football à l'école**" que j'ai réalisé avec l'aide de Sandrine Danos.

Toutes les équipes feront au moins une fois le jeu collectif et si possible 2 fois chaque atelier. Les scores seront reportés sur la feuille d'équipe et il s'agira de marquer le plus grand nombre de points dans l'après-midi. Vous trouverez ces ateliers ci dessous et sur la feuille jointe à remplir avec vos équipes.

Les équipes se présentent à chaque atelier et le réalisent en parallèle :

- "Course ballons" page 4 : équipes de 6 joueurs répartis sur 20m, les joueurs se font passer le ballon par passes (technique indifférente) et on comptabilise le nombre d'allers-retours réalisés en 6 minutes, faire tourner les remplaçants éventuels

- "Relais slalom" page 4 : équipes de 6 à 8 avec 3 ou 4 joueurs de chaque côté du relais et on comptabilise le nombre de relais (allers) réalisés en 6 minutes

- "Passe ballons" page 6 : phase 1 même descriptif sans le gêneur et comptabiliser le nombre de passes réalisées en 3 minutes

phase 2 règle du descriptif avec un gêneur de l'équipe adverse et comptabiliser le nombre de passes en 2 minutes

Jeu collectif : "Béret foot" page 8 :

Même règle que dans le descriptif mais avec le protocole suivant pour qu'il y ait égalité du nombre de passages :

3 passages un contre un

3 passages 2 contre 2

3 passages 3 contre 3

1 passage 4 contre 4

Les N° sont donnés au hasard et tous passeront environ 3 fois ; les 2 équipes jouent en nombre égal

Matériel à apporter pour cette rencontre :

- randonnée : la carte de la rando, bouteilles d'eau, petit goûter, sucre et vêtements adaptés (chaussures de sport, casquette ...)
- foot c3 par classe : 1 ballon, sifflet, chronomètre, chasubles pour vos équipes, règle usep, grands plots pour les buts
- ateliers c2 par classe : 1 ballon, sifflet, chronomètre, règle, fiches des équipes, 6 à 8 cerceaux

RENCONTRE INTER-CLASSES JEUX AU PIED CYCLES 2 et 3

ECOLE :

LIEU :

DATE :

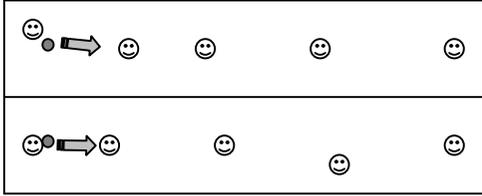
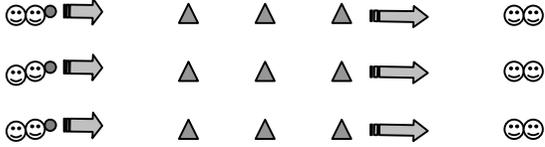
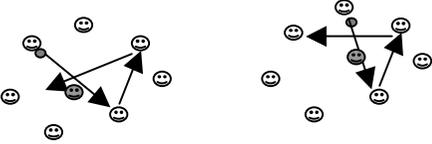
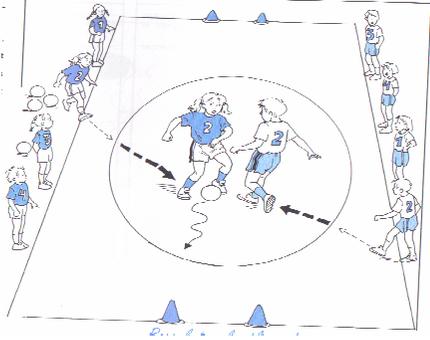
PRENOMS	Course ballons		Relais slalom		Passes ballon		Béret foot
	Passage 1	Passage 2	Passage 1	Passage 2	Passage 1	Passage 2	
<i>Nombre de relais ou nombre de points*</i>							

** noter le meilleur score des deux passages*

Total :

points

DESCRIPTIF DES RELAIS AU PIED

Dispositif	Déroulement
	<p style="text-align: center;">Course ballons : 1 ballon pour 5 / couloirs de 20m environ</p> <ol style="list-style-type: none"> Effectuer des allers-retours successifs par enchaînement de passes intérieur du pied / blocage au pied. Le maximum en 2 minutes. Même consigne avec passes intérieur du pied / blocage à 2 mains Mêmes consignes qu'en 1 et 2 avec l'autre pied
	<p style="text-align: center;">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>
	<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>Le béret football (p 52) : 4 ou 5 ballons par ½ classe / terrain de 10 X 20m / buts de 4m</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. Mêmes consignes mais en appelant 2 numéros soit 4 joueurs simultanément. Se faire des passes pour aller marquer.