

**Jeux collectifs
vers le Foot Ball**

**Module de 3 séances
au cycle 3**

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE FOOT BALL

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

Objectif du module d'apprentissage : orienter son action en fonction de sa cible et de la position des adversaires ; mettre en œuvre des capacités d'adresse (passer, recevoir, tirer), de force (lancer loin, pousser, tirer), d'équilibre (changer d'appuis, de direction), de dissociations (dribbler) ; assurer plusieurs rôles : organiser, observer, arbitrer.

SEANCE n°1	
Compétences visées : Contrôler la balle en déplacement, shooter.	
	<p><u>Mise en activité</u> Situation A: Matériel : 1 ballon pour 2 élèves, 1 sifflet 1 joueur conduit le ballon à travers la cour, l'autre le suit. Au coup de sifflet, le joueur bloque le ballon en posant le pied dessus ; au second coup de sifflet on inverse les rôles. Situation B : Matériel : 1 ballon pour 2 élèves, L'élève qui a la balle la frappe pour qu'elle aille en roulant jusqu'à son partenaire. Le second joueur l'arrête avec le pied avant de la renvoyer. Variable : - augmenter ou réduire l'espace entre les joueurs.</p>
	<p><u>Situation 1</u> le relais navette La première équipe dont tous les joueurs ont effectué le parcours a gagné. Matériel : 1 ballon, 8 cônes (pour matérialiser le parcours), 2 plots distants de 1m (= une porte) Déroulement Des équipes de 6-8 joueurs. 3-4 joueurs à chaque extrémité du parcours. Le porteur du ballon doit le conduire avec le pied jusqu'à son partenaire en passant par les portes. Variables : - rendre le parcours plus long, plus tortueux - varier les obstacles.</p>
	<p><u>Situation 2</u> le bérêt ballon Matériel : 2 ballons, 4 cônes (pour les 2 buts distants de 1 m), terrain rectangulaire Déroulement 2 équipes de 6 joueurs placées à chaque extrémité du terrain. Chaque joueur a un numéro. 2 buts installés sur chaque côté. 2 ballons placés au centre du terrain A l'appel de son numéro le joueur court vers son ballon, le conduit vers son but et tire dès qu'il le souhaite. 1 point est inscrit si le but est marqué, 1 point de plus est donné au joueur qui marque en premier. Variables : - agrandir le but et mettre un gardien de but - utiliser un seul ballon.</p>
	<p><u>Remarque :</u> Pour faciliter la mise en œuvre des situations de jeu, nous vous proposons des jeux à effectifs réduits. Ces situations sont à installer en parallèle pour qu'un maximum d'élèves soit en situation effective de jeu.</p>

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE FOOT BALL

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

Objectif du module d'apprentissage : orienter son action en fonction de sa cible et de la position des adversaires ; mettre en œuvre des capacités d'adresse (passer, recevoir, tirer), de force (lancer loin, pousser, tirer), d'équilibre (changer d'appuis, de direction), de dissociations (dribbler) ; assurer plusieurs rôles : organiser, observer, arbitrer.

SEANCE n°2	
Compétences visées : Manipuler la balle, attaquer-défendre...	
	<p><u>Mise en activité</u> Matériel : 1 ballon</p> <p>Déroulement 4 joueurs placés en « carré » se passent la balle, un cinquième essaie d'intercepter les passes.</p> <p>Variables : Changer régulièrement l'intercepteur. Augmenter ou réduire la distance entre les joueurs.</p>
	<p><u>Situation 1</u> l'horloge</p> <p>But du jeu : effectuer la tâche plus vite que l'autre équipe (courir en portant le ballon, le faire tourner autour de la ronde).</p> <p>Matériel : 2 ballons, 2 cônes (pour marquer la zone de départ des joueurs qui tournent)</p> <p>Déroulement Au signal, pour les coureurs, courir autour de la ronde et revenir passer le ballon au suivant. Pour les arbitres, compter le nombre de tours de ballon et arrêter le jeu lorsque le dernier coureur est revenu ; chaque tour effectué par le ballon donne un point.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dimension de la ronde (espacer plus ou moins les joueurs de l'horloge) - placer des obstacles autour de l'horloge. -sens de rotation du ballon
	<p><u>Situation 2</u> jouer à 4 contre 2</p> <p>But du jeu : faire 5 attaques consécutives et réussir à tirer sans perdre le ballon. Marquer au moins 3 buts pendant le jeu.</p> <p>Matériel : 4 chasubles d'une couleur, 2 d'une autre, 1 ballon, 2 cônes (pour le but) par équipe. Changer les rôles.</p> <p>Déroulement Une équipe de 4 joueurs en attaque, deux joueurs en défense, un arbitre.</p> <p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - agrandir le but - placer un gardien de but
	<p><u>Remarque :</u> Pour faciliter la mise en œuvre des situations de jeu, nous vous proposons des jeux à effectifs réduits. Ces situations sont à installer en parallèle pour qu'un maximum d'élèves soit en situation effective de jeu.</p>

FICHE JEUX COLLECTIFS CYCLE 3 VERS LE FOOT BALL

COMPETENCE 3 : S'opposer individuellement ou collectivement

Objectif du module d'apprentissage : orienter son action en fonction de sa cible et de la position des adversaires ; mettre en œuvre des capacités d'adresse (passer, recevoir, tirer), de force (lancer loin, pousser, tirer), d'équilibre (changer d'appuis, de direction), de dissociations (dribbler) ; assurer plusieurs rôles : organiser, observer, arbitrer.

SEANCE n°3	
Compétences visées : Manipuler la balle, jouer avec les autres, attaquer-défendre...	
	<p><u>Mise en activité</u> Matériel : 1 ballon pour 2 joueurs 1. Se faire des passes à deux en se déplaçant sur tout le terrain. 2. Le petit pont : le joueur qui conduit le ballon le fait passer entre les jambes écartées de son partenaire. Il le contourne et arrête le ballon en posant le pied dessus. Inverser les rôles Variables : -le grand pont : le joueur qui a le ballon déborde son adversaire en passant le ballon à sa droite et en l'évitant par la gauche -même action dans le sens contraire</p>
	<p><u>Situation 1</u> : une-deux Matériel : 1 ballon, 2 cônes (pour le but), 3 ou 4 joueurs, Déroulement Un joueur passe la balle à un partenaire situé devant lui, celui-ci contrôle la balle et la redonne au premier joueur qui tire au but sans contrôle. Variables : -passe ou tir avec contrôle -tir au sol ou aérien -mettre un obstacle (cône) entre les 2 joueurs -mettre un défenseur statique entre les 2 joueurs</p>
	<p><u>Situation 2</u> : jouer au football Matériel : 2 jeux de 5 (ou 6) chasubles, 1 ballon, 4 cônes (pour les buts) par match Déroulement Deux équipes de 4 à 5 joueurs s'opposent pendant 10 minutes (2 mi-temps de 5 minutes) et un arbitre par rencontre. Pas de gardien de but. Remise en jeu au pied. Pas de ballon à la main. Arbitrage par 1 ou 2 élèves. 1 ou 2 élèves à la table de marquage. Pas de hors jeu ni de penalty, pas de tacles (glissades pieds en avant). L'équipe qui marque le plus de buts remporte le match. Variables : -agrandir le but -placer un gardien de but (équipes de 6 joueurs)</p>
	<p><u>Remarque</u> : Pour faciliter la mise en œuvre des situations de jeu, nous vous proposons des jeux à effectifs réduits. Ces situations sont à installer en parallèle pour qu'un maximum d'élèves soit en situation effective de jeu.</p>