

FOOT - cycle II - Unité d'apprentissage



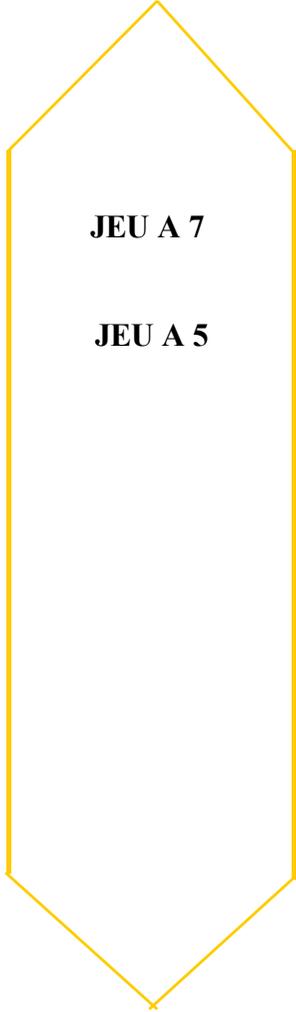
conduire la balle :
béret-foot

frapper, lever la balle :
la zone interdite

contrôler, passer, frapper :
lapins chasseurs

contrôler, conduire, passer :
relais foot

frapper :
les cerceaux



se reconnaître
partenaire /adversaire
attaquant / défenseur

se déplacer
conduire le ballon dans
des directions choisies,
se démarquer dans les
espaces libres

passer ou tirer
vers une cible fixe
vers une cible mobile

recupérer
en interceptant une passe
en agissant sur un adver-
saire ou le ballon

arbitrer

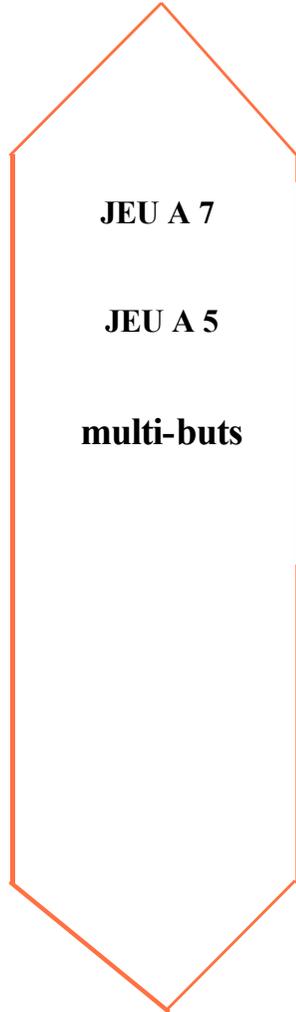
les 5 vies
3 contre 1

passe et va au slalom

ballon château
la rivière interdite
quadrillage

le cercle infernal

participer au :
décompte des points
au chronométrage



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 :

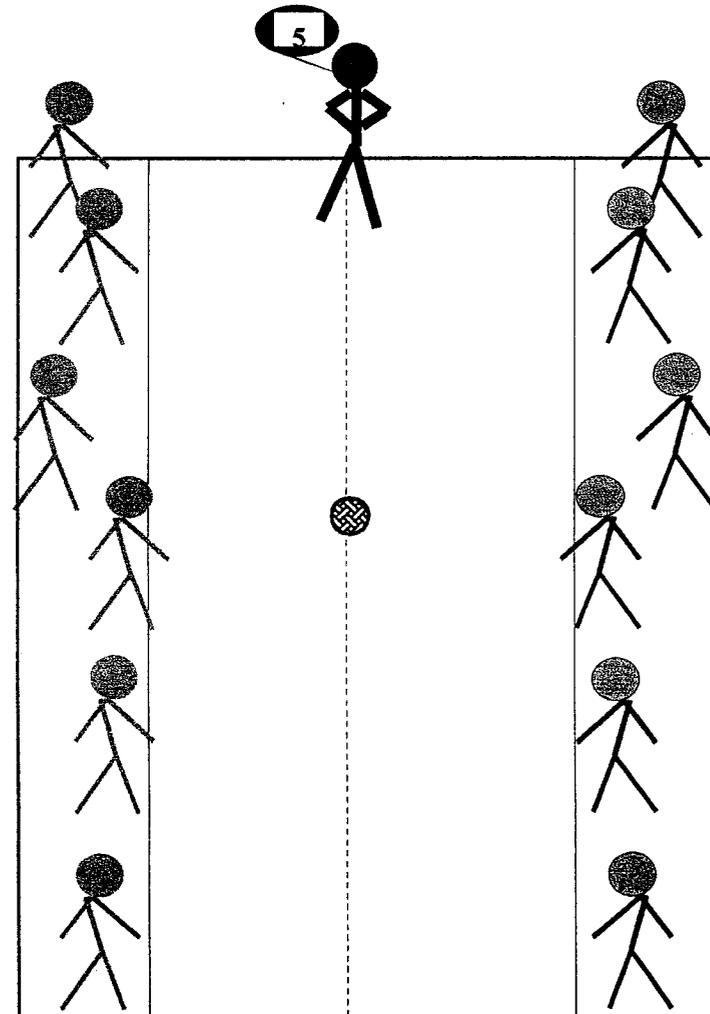
- à l'appel de son numéro, les joueur correspondants de chaque équipe tentent de s'emparer du ballon et de le conduire au pied dans leur camp
- le joueur qui n'a pas le ballon essaie de l'intercepter (avant la ligne du camp adverse) pour le ramener dans son camp
- il est interdit de toucher l'adversaire

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

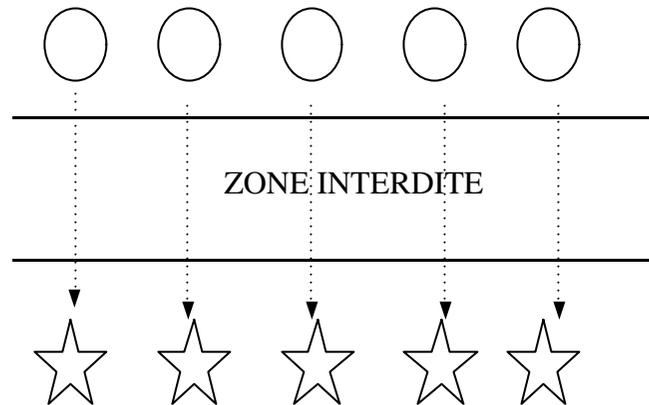


situations d'apprentissage
FRAPPER, LEVER LA BALLE

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 :

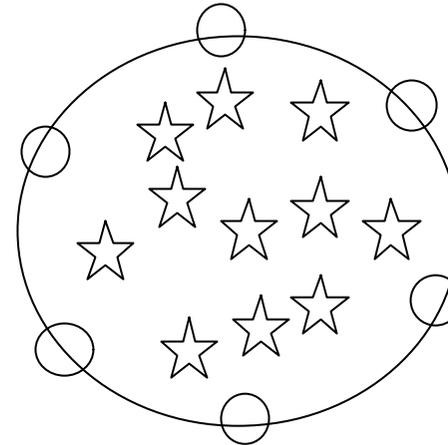
- Varier la taille de la zone interdite.

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

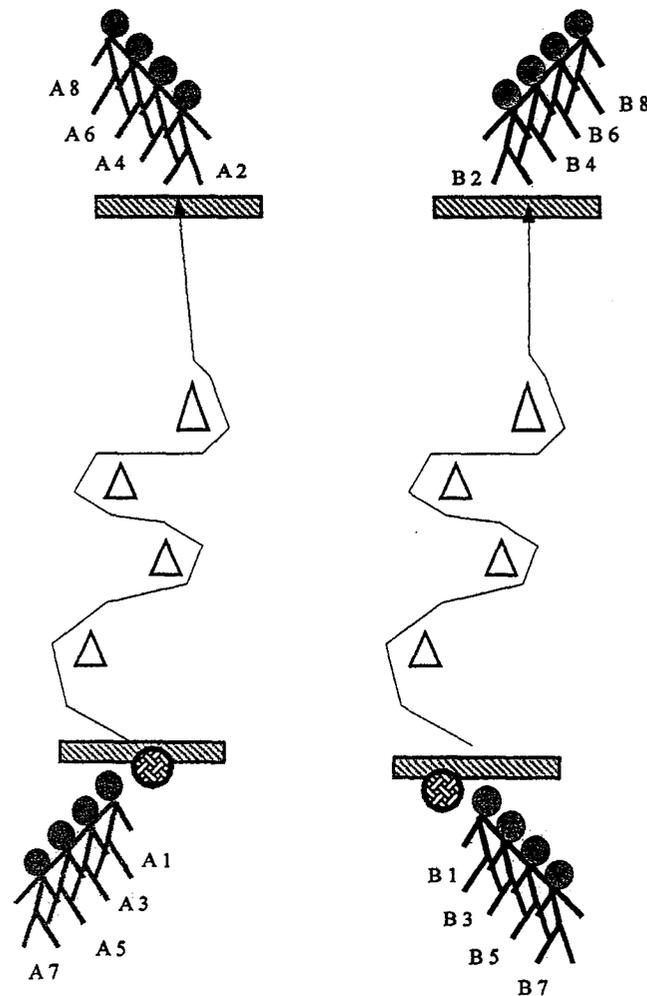
Règles :

- 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

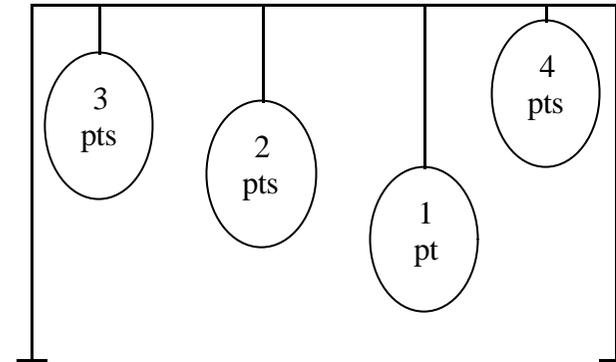
LES CERCEAUX

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.

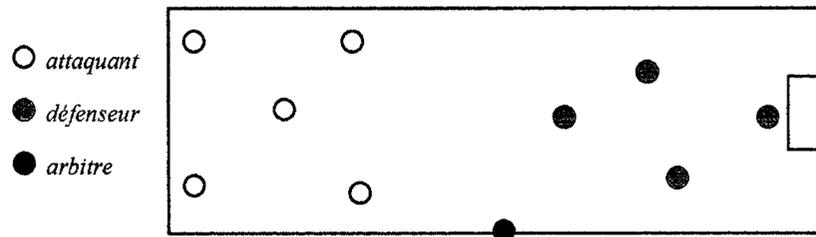
* **Sanctions** : toutes les fautes sont sanctionnées par un coup franc direct ; il est tiré au pied à l'endroit où la faute a été commise ; les adversaires sont situés à une distance minimum de 6 m par rapport au ballon ; en cas de faute dans la zone du gardien ou de faute intentionnelle grave et quel 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



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

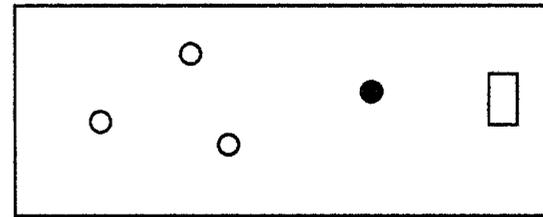
Variantes :

- ⇒ 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:

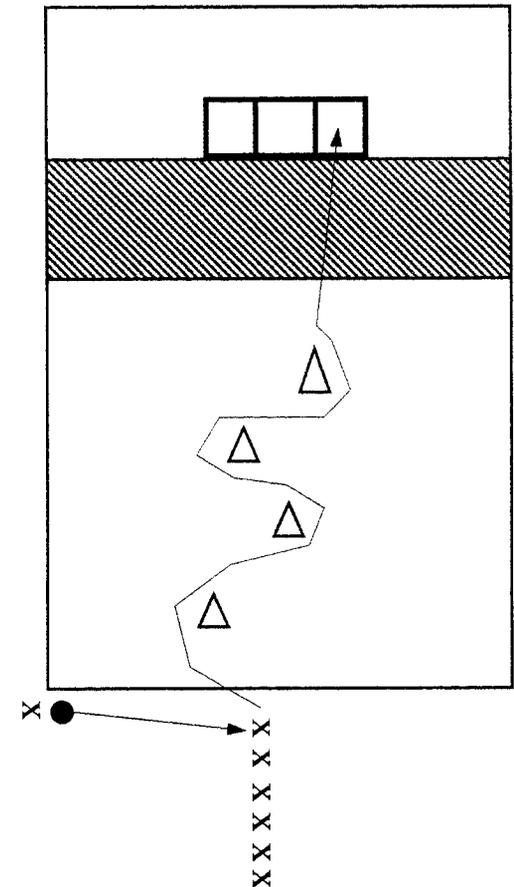
réaliser un parcours en contournant des plots avant de tirer au but sans pénétrer dans la zone interdite
changement d'équipe quand tout le monde est passé

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

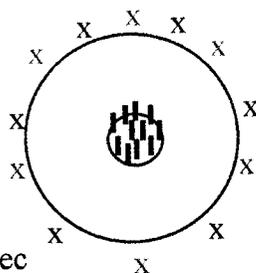


situations d'apprentissage
APPRENDRE A PASSER OU TIRER

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

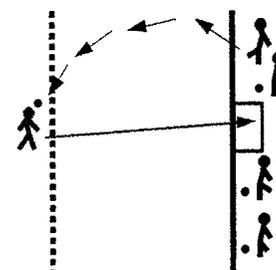
Variantes :

- ⇒ 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:

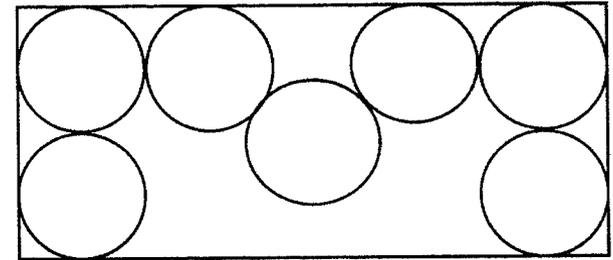
L'équipe qui a marqué le plus de but à l'issue des deux manche a gagné.

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

