

FOOTBALL - cycle 3



FOOT Chalon -Ville Cycle 3

Mercredi 28 septembre 2005

Prairie St Nicolas

Pour inscrire une (des) équipe(s) à ce tournoi, il est nécessaire que les élèves aient été avertis de la règle spécifique :

Pour qu'un but soit valable, tous les joueurs de l'équipe doivent être dans le demi terrain de l'équipe adverse.

Et du décompte particulier des points :

1 but compte 1 point. 1 buteur compte 1 point.

Pour cela, une explication en classe, et au moins une séance de jeu sont nécessaires.

Compétence abordée (I.O.)

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Apprentissages à effectuer par les élèves de cycle 3

Apprentissages dans le registre du sens de l'APSA :

- Jouer pour gagner.
- Utiliser des stratégies définies au préalable pour attaquer et se protéger.
- Appeler le ballon par un déplacement dans les espaces libres créé par le surnombre en attaque.

Apprentissages dans le registre de la socialisation:

- Arbitrer, être arbitré, s'auto arbitrer en ayant pour but la continuité du jeu et la sécurité des participants.

Apprentissages dans le registre des habiletés motrices et décisionnelles:

- Conduire la balle
- Passer réceptionner
- Tirer
- Progresser (avec le ballon) collectivement ou individuellement
- Se déplacer vers la cible en occupant les espaces libres (démarquage)

Évaluation

La Situation repère décrite ci-dessous sert d'objectif à atteindre à la fin du module et de dispositif d'évaluation des apprentissages. Le niveau de maîtrise des règles de ce jeu révèle la nature des apprentissages effectués et de ce qu'il reste à apprendre.

Taille du terrain	Jeu dans les largeurs de terrain de hand, sur un terrain de basket, sur ¼ foot.
Durée du jeu	Match de 5 ou 6 minutes ou de 2 mi-temps de 4 minutes
Nombre de joueurs par équipe	4 (maximum 5)
Règles du foot-ball à respecter	Mains – corners – touches – fautes -(hors jeu)
Règles du fonctionnement du jeu	Quand une équipe est en défense (qu'elle ne possède pas le ballon) un joueur peut se mettre dans les buts (goal volant). Quand une équipe est en attaque (en possession du ballon) aucun joueur ne peut être gardien. Pour qu'un but soit valable tous les joueurs de l'équipe doivent être dans le demi terrain de l'équipe adverse.

FOOTBALL - cycle 3

Décompte des points	<p>1 but compte 1 point. 1 buteur compte 1 point : Si par exemple, les deux équipes terminent sur un score d'égalité (3 à 3) et qu'un même joueur a marqué les 3 buts pour une équipe alors que dans l'autre les 3 buts ont été marqués par 3 joueurs différents, on comptera : 3 buts + 1 buteur = 4 points pour l'équipe 3 buts + 3 buteurs = 6 points pour l'équipe.</p>
Arbitrage	<p>Dans le cadre des séances d'EPS, Il est préférable que les 2 équipes s'auto arbitrent. Au cours de la rencontre USEP chaque match sera arbitré par 2 joueurs d'une autre équipe de la poule ; 1 par demi-terrain (à la manière des arbitres de Hand Ball. Celui qui est dans le demi-terrain en attaque arbitre les règles de foot : Mains – corners – touches – fautes ; l'autre la conformité de la règle USEP pour le but. Supervision par l'animateur responsable de la poule.</p>
Matériel X 8	<p>4 terrains tracés sur un terrain adulte : il suffit de tracer une médiane dans le sens de la longueur et de marquer le point central des quatre terrains obtenus. 2 buts par terrain (= 4 ½ sphères, 6 barres et 4 clips). <u>Par poule :</u> 1 ballon; 1 feuille de tournoi ; 2 sifflets ; 6 cônes de couleurs différentes pour repérer les terrains Chaque équipe est habillée à ses couleurs (dossards).</p>
Déroulement de l'épreuve	<p>Répartition des équipes en poules de 4 pour la phase 1. Répartition des poules sur les terrains. 4 terrains = 16 équipes = 64 joueurs 5 terrains = 20 équipes = 80 joueurs 6 terrains = 24 équipes = 96 joueurs 7 terrains = 28 équipes = 112 joueurs. 8 terrains = 32 équipes = 128 joueurs.</p> <p>PHASE 1 [1h.] Poules de brassage 6 matchs de 5 ou 6 minutes A x B / C x D / A x C / B x D / A x D / B x C Les joueurs des équipes exemptes arbitrent le match sous le contrôle de l'animateur en charge de la poule. Décompte des résultats par nombre de points marqués. Répartition des équipes en poules de 4, selon les scores, nombre de points marqués (différentiel au nombre de buts en cas d'ex æquo).</p> <p>PHASE 2 [1h.] Poules de niveaux Organisation identique à la phase 1. Décompte final des points : Additionner les points obtenus par chaque équipe dans les 2 phases du tournoi. Majorer les équipes du terrain n°1 (vainqueurs) de 3 points, n°2 de 2 points, n° 3 de 1 point.</p>

FOOTBALL - cycle 3

École	Joueurs	Dossards
	1	
	2	
	3	
	4	

Phase 1- TERRAIN n°

Match n°	BUTS	BUTEURS	POINTS
1			
2			
3			
TOTAL			

Phase 2 - TERRAIN n°

Match n°	BUTS	BUTEURS	POINTS
1			
2			
3			
TOTAL			

FOOTBALL - cycle 3

JUGE – ARBITRE :

TERRAIN PHASE N°

Equipe N°	École	Dossards
A		
B		
C		
D		

Match n°	Équipes	Résultats / points
1	A / B	/
2	C / D	/
3	A / C	/
4	B / D	/
5	A / D	/
6	B / C	/

Equipe	MATCH n° 1	MATCH n° 2	MATCH n° 3	TOTAL	RANG
A					
B					
C					
D					