U.S.E.P. CORSE DU SUD

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA CORSE DU SUD

LIGUE CORSE DE FOOTBALL

1ER FOOT à L'ECOLE

ANNEE SCOLAIRE 2009 - 2010

PRESENTATION DU PROJET

Dans le cadre de la convention liant l'USEP, l'inspection Académique et la Ligue Corse de Football, le projet d'initiation au football a été reconduit pour l'année scolaire 2009/2010.

OBJECTIFS DU PROJET PREMIER FOOT A L'ECOLE

Cette action menée dans toute l'Académie de Corse est destinée à sensibiliser les élèves aux valeurs que doit véhiculer le sport : Santé, Sécurité et Responsabilité. Elle permet l'acquisition des compétences spécifiques en EPS reliées au socle commun de connaissances et de compétences.

COMPETENCES VISEES

COMPETENCES SPECIFIQUES : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

COMPETENCES 6 DU SOCLE COMMUN : compétences sociales et civiques :

- respecter les autres

- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives

- coopérer avec un ou plusieurs camarades

DEROULEMENT DU PROJET

- Pratique de l'activité dans ….. classes du département grâce à un cycle de 11 séances (six séances menées en co-intervention avec un éducateur diplômé, 5 séances menées par l 'enseignant)

- Prolongement : apprentissage des règles simplifiées de football à cinq et arbitrage des rencontres par les élèves. (Passage d'un petit examen de « jeune arbitre »)

- Un rassemblement USEP réunissant toutes les classes sera organisé pendant le mois de …. 2010. Il prendra la forme d'un tournoi arbitré par les jeunes arbitres. Les élèves seront évalués par les enseignants.

- Prévision d'une rencontre régionale réunissant six classes de chaque département lauréates d'un concours qui sera organisé pendant l'année scolaire. Chaque classe sera destinataire du règlement et du cahier des charges prévus à cet effet . Un jury sera constitué et désignera les gagnants en fonction des critères suivants : participation au projet sportif et dossier culturel complet.

ECHEANCIER

1. **démarrage des cycles : à partir janvier 2010**
2. **Rencontre finale : mai 2010**

LISTE DES CLASSES

	OPERATION "PREMIER FOOT" A L'ECOLE ANNEE SCOLAIRE 2009/2010				
ECOLES	**TEL**	**INSTITUTEURS**	**CLASSES**	**INTERVENANTS**	**TEL**
BASTELICACCIA	04/95/23/83/08	M. ALBERTINI	CM2	COMPAS DOMINIQUE	0607892540
SARROLA	04/95/25/86/84	MME LABOURDETTE	CM1	RICHARD ALEXANDRE	0618932869
PORTO-VECCHIO1	04/95/70/55/23	M.ORSATTI		VAN KETS PATRICK	0607983836
PORTO-VECCHIO1	04/95/70/55/23			VAN KETS PATRICK	0607983836
TRINITE	04/95/70/20/73	Mme MAIZETTI	CM2	VAN KETS PATRICK	0607983836
LECCI	04/95/71/44/03	M.LEMASSON	CM1CM2	VAN KETS PATRICK	0607983836
LECCI	04/95/71/44/03			VAN KETS PATRICK	0607983836
BOCOGNANO	04/95/27/43/25	M. GIOCANTI	CP/CE1/CE2/CM1/CM2	RICHARD ALEXANDRE	0618932869
CARGESE	04/95/26/41/79	Mlle MATRAJA	CM1/CM2	ALESSANDRI CHARLES	0626743807
VICO	04/95/26/64/17	M. MARCHI	CM1/CM2	ALESSANDRI CHARLES	0626743807
SALINES 5	04/95/22/02/65	MME CORRON	CM1	COMPAS DOMINIQUE	0607892540
CUTTOLI	04/95/22/02/65	Mme TIRARD		RICHARD ALEXANDRE	0618932869

Rappel :

Avant le début de la mise en œuvre des séances, les directeurs doivent envoyer la demande d'agrément d'Intervenant extérieur

(une demande par intervenant suffit)

ORGANISATION DU MODULE

Les séances sont organisées en ateliers :

> 2 ateliers sont axés sur des situations d'apprentissage de conduite de la balle au pied,

> 2 autres ateliers visant l'approche de l'Activité Physique et Sportive.

11 séances sont prévues

-5 séances (S1, S3, S5, S7, S9) seront menées avec l'aide de l'éducateur sportif

-5 séances (S2, S4, S6, S8, S10) seront gérées par l'enseignant

-1 séance d'évaluation

Principe retenu :

-S1 , S3, S5, S7, S9 : voir fiches de préparations ci-après

-S2, S4, S6, S8, S10 : Reprise de la séance précédente par l'enseignant : 2 ateliers peuvent être prévus par l'enseignant : Atelier 1 ou 2 puis Atelier 3 ou 4 au choix.

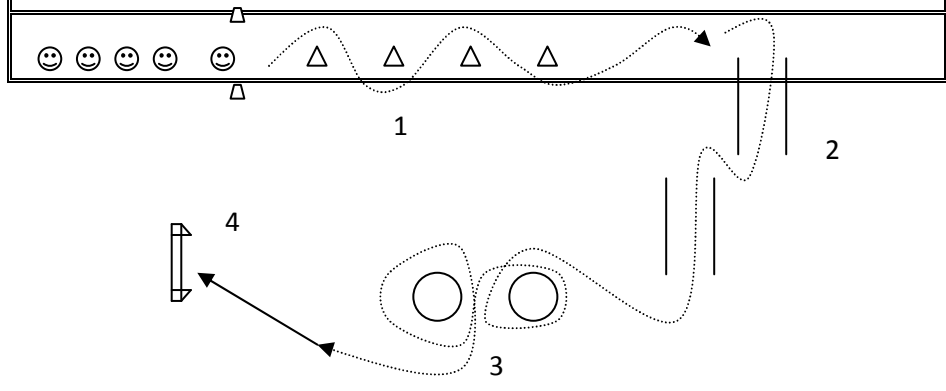
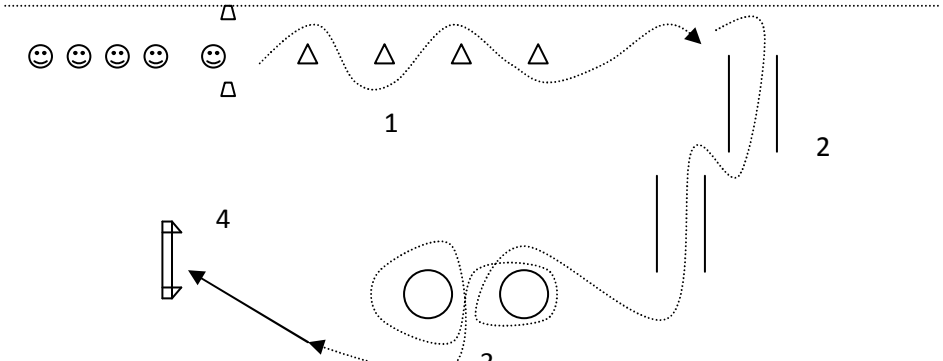
PROGRAMMATION LUCIANI JL

CYCLE : 3 (CE2 – CM1 – CM2)

	Développement de la motricité		Vers le jeu collectif : initiation à APS	
	ATELIER N°1	**ATELIER N°2**	**ATELIER N°3**	**ATELIER N°4**
SEANCE N°1 .2	Titre : « Défi-conduite » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise de la conduite)	Titre : « Défi-relais » Objectifs : Développer la vitesse et la coordination Manipulation du ballon	Titre : « Epervier » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise de la conduite)	Objectifs S'organiser collectivement dans l'espace ; Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage
SEANCE N°3.4	Titre : « Défi-conduite » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise de la conduite)	Titre : « Défi-relais » Objectifs : Développer la vitesse et la coordination Manipulation du ballon	Titre : « sauve - ballon » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise de la passe)	Objectifs S'organiser collectivement dans l'espace ; Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage
SEANCE N°5.6	Titre : « Défi-passe » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise de la passe)	Titre : « Défi-relais » Objectifs : Développer la vitesse et la coordination Manipulation du ballon	Titre : « Ballons-chasseurs » Objectifs : Manipulation du ballon Maîtrise de la passe et de la conduite	Objectifs S'organiser collectivement dans l'espace ; Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage
SEANCE N°7.8	Titre : « Défi-passe » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise de la passe)	Titre : « Défi-relais » Objectifs : Développer la vitesse et la coordination Manipulation du ballon	Titre : «Tèque football» Objectifs : Manipulation du ballon Maîtrise de la passe et de la conduite	Objectifs S'organiser collectivement dans l'espace ; Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage
SEANCE N°9.10	Titre : « Défi-frappe » Objectifs : Manipulation du ballon (Maîtrise du tir)	Titre : « Défi-relais » Objectifs : Développer la vitesse et la coordination Manipulation du ballon	Titre : «A nous les zones» Objectifs : Se placer sur la trajectoire du ballon. Etre capable de trouver une stratégie pour faire évoluer le ballon.	Objectifs S'organiser collectivement dans l'espace ; Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage

SEANCE N°11	**TOURNOI DE FIN DE CYCLE REINVESTISSEMENT DANS LE JEU**

CYCLE : 3 **DATE :**	**SEANCE N°1et2** **ATELIER N°1**
OBJECTIF : Manipulation du ballon : la conduite de balle	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	8 plots 8 barres 6 ballons 4 cerceaux 4 assiettes 2 buts

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
Seul avec un ballon L'enfant réalise le parcours suivant sans toucher les obstacles : 1-slalomer entre les plots. 2-conduire son ballon de la semelle entre les barres. 3- contourner les cerceaux 4-Frapper au but.	Réaliser le parcours en touchant moins de 3 fois le matériel en place
SCHEMA :	
 	**CRITERES DE REALISATION :**

	Garder le ballon dans un espace proche de soi sans que celui-ci ne touche le matériel. Aller lentement, Anticiper ses gestes en regardant les obstacles, Utiliser ses 2 pieds.

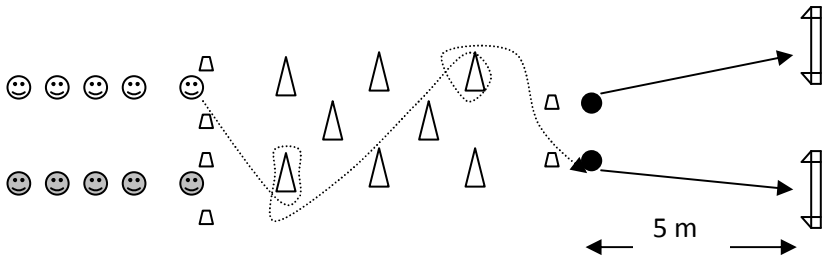
COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
L'élève pousse trop loin son ballon. L'élève touche les obstacles. Les yeux de l'élève sont constamment fixés sur le ballon.	Demander à l'élève de réaliser l'exercice plus lentement. Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment.

CYCLE : 3	**SEANCE N°1et2**
DATE :	**ATELIER N°2**
OBJECTIF : Développer la motricité / manipulation du ballon	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	6 plots 2 mini-buts 6 assiettes 6 ballons

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
« Défi relais » : Faire le tour d'au moins deux cônes dans la forêt en évitant l'adversaire puis frapper au but. Le départ s'effectue à deux en même temps Faire le passage le plus rapidement possible 1-course avant.	Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire sans toucher les obstacles / l'adversaire et puis marquer dans un mini-but.
	CRITERES DE REALISATION :

2-course arrière.
3-course avant ballon tenu dans les mains
4- course arrière ballon tenu dans les mains
5- course avant ballon tenu derrière la tête
6- course arrière ballon tenu derrière la tête
Remarque : 3 passages par manche

SCHEMA :



Anticiper ses gestes en regardant les obstacles et l'adversaire.
Utiliser la surface du pied la plus appropriée pour effectuer un tir de précision (partie interne du pied).

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
L'élève percute son adversaire, il touche les obstacles. Les yeux de l'élève sont constamment fixés sur le ballon.	Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment.
L'élève n'arrive pas à marquer dans le but.	Réduire la distance entre la zone de frappe et le but.

CYCLE : 3 — **SEANCE N°1et2**

DATE : — **ATELIER N°3**

OBJECTIF : Manipulation du ballon (maîtrise de la conduite)

ORGANISATION :

- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

MATERIEL :

Assiettes
13 ballons

CONSIGNES :

« L'épervier » :

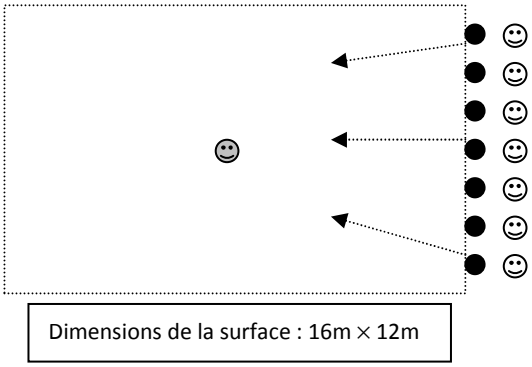
Les éperviers doivent se rendre dans le camp opposé sans se faire attraper par le chasseur avec ou sans ballon.
Tous les éperviers attrapés deviennent chasseurs.

Etape 1 : éperviers sans ballon, le chasseur doit toucher les éperviers à

CRITERES DE REUSSITE :

Conserver son ballon et occuper l'espace libre de façon à éviter l'épervier.

CRITERES DE REALISATION :

la main. Etape 2 : éperviers sans ballon, le chasseur doit toucher les éperviers sur une passe à la main. Etape 3 : éperviers avec ballons, le chasseur doit sortir les ballons de la zone de jeu.	
SCHEMA :	
 	Tenir compte du déplacement du chasseur pour conduire son ballon. (lever la tête en conduisant son ballon) Ne pas pousser trop loin son ballon

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
L'élève perd trop vite son ballon.	Placer des zones protégées dans lesquelles les élèves peuvent se réfugier pendant 5 secondes.
Le chasseur n'arrive pas à récupérer de ballon.	Augmenter le nombre de chasseurs.

CYCLE : 3	**SEANCE N°1et2**
DATE :	**ATELIER N°4**
OBJECTIFS : Conduire la balle vers le but adverse. Trouver un partenaire démarqué	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	1 ballon Assiettes 2 jeux de chasubles
CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**

Jeu de 5 contre 5 sur une surface de 20m × 30 m
Marquer dans un but avec gardien
Les élèves doivent jouer en respectant un certain placement dans l'espace : 1 gardien / 2 défenseurs / 2 attaquants (voir schéma).
Il faut occuper l'espace pour donner des solutions aux porteurs de balles.

L'équipe progresse vers le but adverse.
L'équipe marque des buts.
L'espace est bien occupé

CRITERES DE REALISATION :

Lever la tête pour regarder son placement et ceux des autres joueurs.
Protéger son ballon.
Tirer au but.

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
Attroupement sur la balle. Mauvaise occupation de l'espace. Ne font pas de passes. Chacun joue pour soi, pas de coopération, pas de jeu collectif. Ne maîtrisent pas la balle, pas de progression de la balle. Ne différencient pas l'attaque de la défense. Cherchent à tirer au but dans n'importe quelle position.	N'intervient pas (groupe en autonomie) sauf s'il y a de grosses difficultés alors : -Rappeler le but du jeu. -Rappeler les règles du jeu

CYCLE : 3	**SEANCE N°3et4**
DATE :	**ATELIER N°1**
OBJECTIF : Manipuler le ballon (maîtrise de la conduite de balle)	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	2 cerceaux 4 plots 3 barres 12 ballons 10 assiettes
CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**

« Parcours slalom » :

2 équipes s'opposent en duel à la course
Le joueur doit exécuter le parcours suivant en conduite balle aux pieds :
1-conduite : tour des cerceaux
2-conduite : slalom entre les plots
3-conduite : sans obstacle
4-semelle : entre les barres
5-conduite : autour des cerceaux

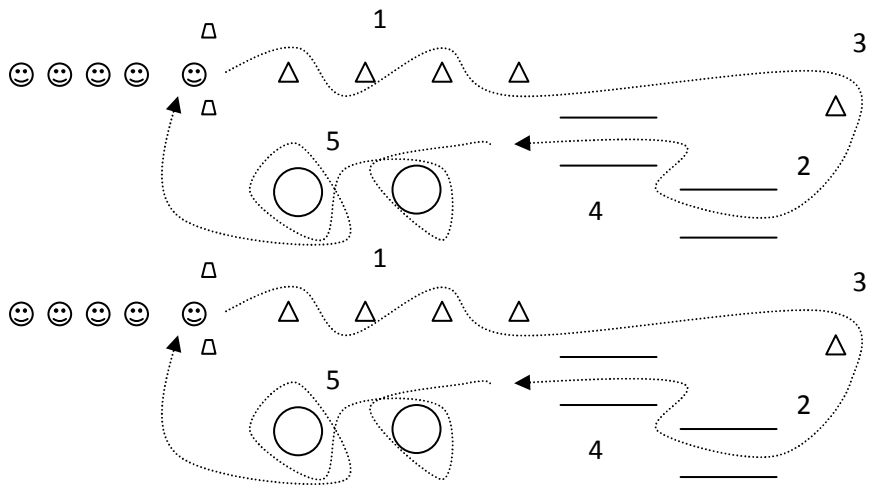
Etape 1 : conduite libre
Etape 2 : conduite que d'un pied
Etape 3 : conduite des 2 pieds

Garder le ballon dans un espace proche de soi sans que celui-ci ne touche le matériel et le partenaire.

CRITERES DE REALISATION :

Aller lentement,
Anticiper ses gestes en regardant les obstacles,
Utiliser ses 2 pieds.

SCHEMA :



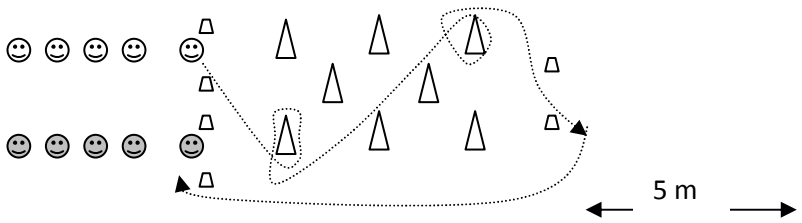
COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
L'élève pousse trop loin son ballon. L'élève touche les obstacles. Les yeux de l'élève sont constamment fixés sur le ballon.	Demander à l'élève de réaliser l'exercice plus lentement. Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment.

CYCLE : 3 — **SEANCE N°3et4**

DATE : — **ATELIER N°2**

OBJECTIF : Développer la motricité / manipulation du ballon

ORGANISATION :	MATERIEL :
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	6 plots 2 mini-buts 6 assiettes 6 ballons

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
« Défi relais » : 2 équipes s'opposent en duel à la course Faire le tour d'au moins deux cônes dans la forêt en évitant l'adversaire puis frapper au but. Le départ s'effectue à deux en même temps 1 point à l'équipe gagnante de la manche 1-course avant. 2-course arrière. 3-course avant ballon tenu dans les mains. 4- course arrière ballon tenu dans les mains. 5- course avant ballon tenu derrière la tête. 6- course arrière ballon tenu derrière la tête. <u>Remarque</u> : 3 passages par manche	Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire sans toucher les obstacles / l'adversaire et puis marquer dans un mini-but. **CRITERES DE REALISATION :** Anticiper ses gestes en regardant les obstacles et l'adversaire. Utiliser la surface du pied la plus appropriée pour effectuer un tir de précision (partie interne du pied).
SCHEMA :	
	

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
L'élève percute son adversaire, il touche les obstacles. Les yeux de l'élève sont constamment fixés sur le ballon.	Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment.
L'élève n'arrive pas à marquer dans le but.	Réduire la distance entre la zone de frappe et le but.

CYCLE : 3	**SEANCE N°3et4**
DATE :	**ATELIER N°3**
OBJECTIF : Manipulation du ballon (maîtrise de la conduite et de la passe)	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	Assiettes 13 ballons
CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**

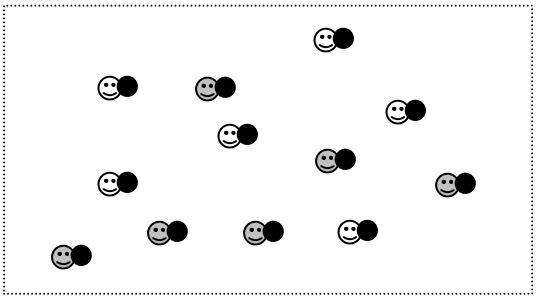
« Le sauve ballon » :

Dans un espace délimité, chaque joueur conduit son ballon avec les pieds.
But du jeu : faire sortir les ballons des adversaires hors de la zone de jeu.
Le joueur dont le ballon sort est éliminé.

Etape 1 : Sauve ballon individuel
Pas d'équipe
Le joueur qui reste en dernier dans la zone a gagné.
Faire 2 manches

Etape 2 : Sauve ballon collectif
2 équipes s'opposent
L'équipe qui gagne est celle dont il reste au moins un joueur sur le terrain
Faire 2 manches

SCHEMA :



Protéger son ballon afin qu'il ne sorte de la zone de jeu
+
Sortir les ballons de ses adversaires sur une frappe aux pieds

CRITERES DE REALISATION :

Ne pas pousser trop loin son ballon

Lever la tête pour connaître le placement et le déplacement de ses adversaires

S'organiser collectivement pour sortir le ballon des adversaires

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
Certains joueurs sont éliminés trop rapidement.	Installer des zones « refuges » dans lesquelles les lièvres peuvent se réfugier pendant une durée limitée (ex : 5 secondes).

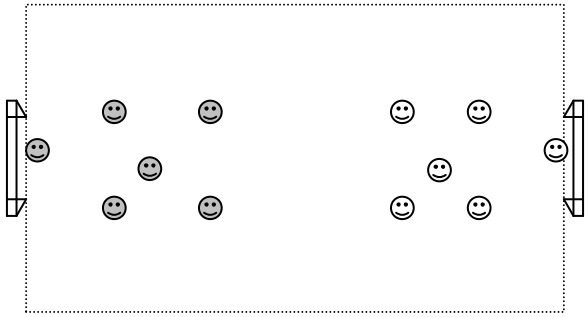
CYCLE : 3 — **SEANCE N°3et4**

DATE : — **ATELIER N°4**

OBJECTIFS : S'organiser collectivement dans l'espace ;
Se placer dans l'espace pour récupérer la balle et donner des solutions au porteur.
Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage

ORGANISATION :

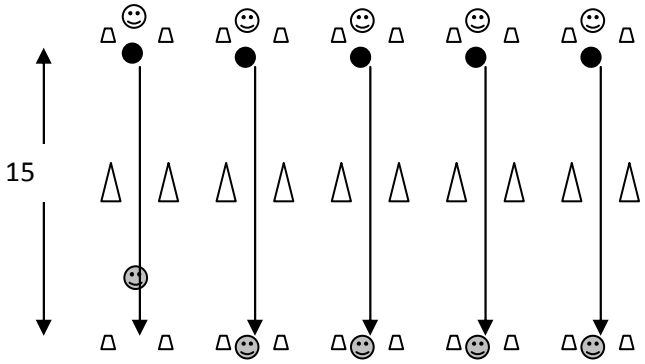
- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
Jeu de 6 contre 6 sur une surface de 20m × 30 m Marquer dans un but avec gardien Les élèves doivent joueur en respectant un certain placement dans l'espace : 1 gardien / 3 défenseurs / 2 attaquants (voir schéma). Il faut occuper l'espace pour donner des solutions aux porteurs de balles.	L'équipe progresse vers le but adverse. L'équipe marque des buts. L'espace est bien occupé.
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Lever la tête pour regarder son placement et ceux des autres joueurs. Protéger son ballon. Tirer au but.

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
Attroupement sur la balle. Mauvaise occupation de l'espace. Ne font pas de passes. Chacun joue pour soi, pas de coopération, pas de jeu collectif. Ne maîtrisent pas la balle, pas de progression de la balle. Ne différencient pas l'attaque de la défense. Cherchent à tirer au but dans n'importe quelle position.	N'intervient pas (groupe en autonomie) sauf s'il y a de grosses difficultés alors : -Rappeler le but du jeu. -Rappeler les règles du jeu

CYCLE : 3	**SEANCE N°5et6**
DATE :	**ATELIER N°1**
OBJECTIF : Manipulation du ballon (maîtrise de la passe)	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**

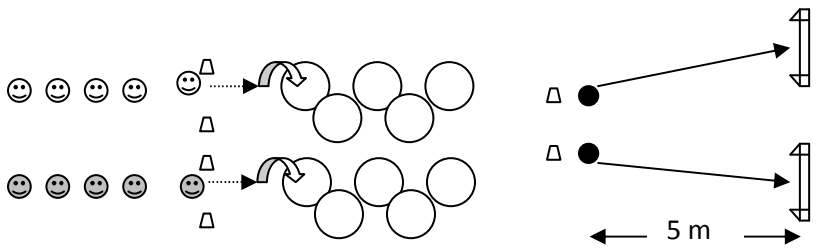
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes changent d'atelier toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 avec un groupe, l'enseignant l'atelier 2 et 4 avec l'autre groupe - Inversion des groupes après les deux premiers ateliers	12 cônes 7 ballons 26 assiettes

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
« Défi passes » : Par 2 avec 1 ballon (☺) et (☺), à tour de rôle, essaient sur une passe de passer le ballon entre la porte (large de 1.5m) Chaque passe réussie = 1 point Chaque joueur compte son nombre de points Changer d'adversaires toutes les 2 minutes <u>Variantes sur la passe</u> : Ballon arrêté avant la passe Ballon en mouvement avant la passe	Réaliser plus de10 passes en 2 min.
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Utiliser la surface du pied la plus appropriée pour effectuer une passe de précision (partie interne du pied).

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
L'élève n'arrive pas à passer le ballon entre la porte. L'élève n'arrive pas à transmettre le ballon à son adversaire.	Elargir l'espace entre les plots. Réduire la distance entre les joueurs.

CYCLE : 3	**SEANCE N°5et6**
DATE :	**ATELIER N°2**
OBJECTIF : Développer la motricité / manipulation du ballon	
ORGANISATION :	**MATERIEL :**

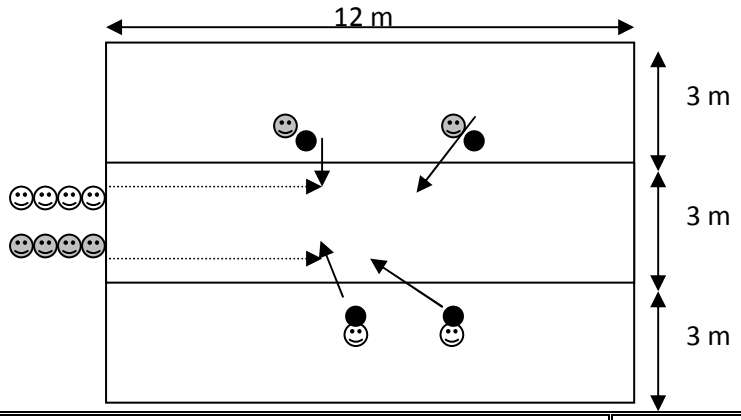
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes changent d'atelier toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 avec un groupe, l'enseignant l'atelier 2 et 4 avec l'autre groupe - Inversion des groupes après les deux premiers ateliers	10 cerceaux 2 mini-buts 6 assiettes 6 ballons

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
« Défi relais » : Seul avec ballon. Enchaîner un appui avant dans les cerceaux puis à la sortie du parcours le joueur pose son ballon au sol pour une frappe au but. L'équipe marque 1 point quand un de ses joueurs marque un but. 1-cloche pied droit 2-cloche pied gauche 3-pieds joints 4-alternance pied gauche – pied droit <u>Remarque</u> : 2 passages par manche	Effectuer le parcours plus rapidement sans toucher les obstacles puis marquer dans un mini-but.
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Anticiper ses gestes en regardant les obstacles. Utiliser la surface du pied la plus appropriée pour effectuer un tir de précision (partie interne du pied).

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
L'élève touche les obstacles.	Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment. Demander à l'élève d'aller plus lentement
L'élève n'arrive pas à marquer dans le but.	Réduire la distance entre la zone de frappe et le but.

CYCLE : 3	**SEANCE N°5et6**
DATE :	**ATELIER N°3**
OBJECTIF :	

ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	Assiettes 13 ballons 2 jeux de chasubles

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
« Ballons chasseurs » : Au signal de l'enseignant, les lapins ☺ et ☺doivent traverser la zone de jeu centrale Les chasseurs ☺● et ☺●, essayent de toucher les lapins de l'équipe adverse avec les ballons Quant un lapin est touché, il devient chasseur. L'équipe dont il reste au moins un lapin a gagné. Etape 1 : toucher les lapins sur une passe à la main **(en faisant rouler son ballon au sol)** Etape 2 : toucher les lapins sur une passe aux pieds **(en faisant rouler son ballon au sol).**	-les chasseurs ☺● doivent toucher les lapins ☺ sur une passe -les chasseurs ☺● doivent toucher les lapins ☺ sur une passe. Les lapins doivent éviter de se faire toucher par les chasseurs
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Pour les chasseurs : -Utiliser les frappes de l'intérieur du pied (orienté vers la cible) pour effectuer une passe de précision -Anticiper ses gestes en regardant le déplacement des lapins l'adversaire. Pour les lapins : -Se déplacer rapidement -Anticiper les passes des chasseurs

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
Les chasseurs n'arrivent pas à toucher les lapins	Demander aux élèves d'utiliser l'intérieur du pied Demander aux lapins de traverser la zone centrale en pas chassés

CYCLE : 3	**SEANCE N°5et6**
DATE :	**ATELIER N°4**

OBJECTIFS : S'organiser collectivement dans l'espace ;
Se placer dans l'espace pour récupérer la balle et donner des solutions au

porteur.
Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage

ORGANISATION :

- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

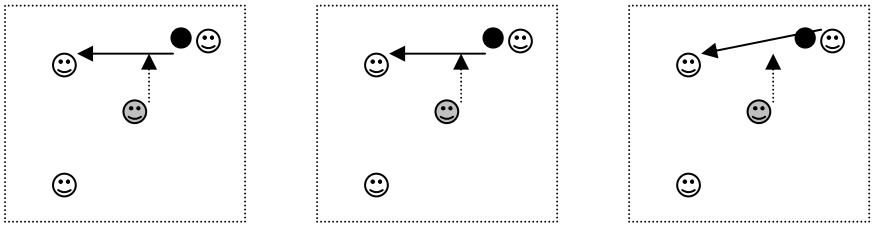
CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
Jeu de 5 contre 5 sur une surface de 20m × 30 m Marquer dans un but avec gardien Les élèves doivent jouer en respectant un certain placement dans l'espace : 1 gardien / 2 défenseurs / 2 attaquants (voir schéma). Il faut occuper l'espace pour donner des solutions aux porteurs de balles.	L'équipe progresse vers le but adverse. L'équipe marque des buts. L'espace est bien occupé
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Lever la tête pour regarder son placement et ceux des autres joueurs. Protéger son ballon Tirer au but

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
Attroupement sur la balle. Mauvaise occupation de l'espace. Ne font pas de passes. Chacun joue pour soi, pas de coopération, pas de jeu collectif. Ne maîtrisent pas la balle, pas de progression de la balle. Ne différencient pas l'attaque de la défense. Cherchent à tirer au but dans n'importe quelle position.	N'intervient pas (groupe en autonomie) sauf s'il y a de grosses difficultés alors : -Rappeler le but du jeu. -Rappeler les règles du jeu

CYCLE : 3	**SEANCE N°6et7**
DATE :	**ATELIER N°1**

OBJECTIF : Manipulation du ballon (maîtrise de la frappe dans la passe)

ORGANISATION :	MATERIEL :
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	3 ballons jeu d'assiettes

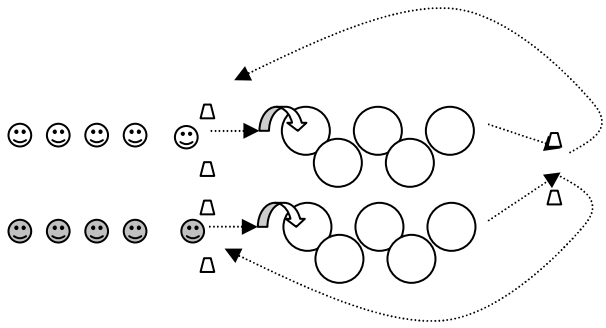
CONSIGNES :	CRITERES DE REUSSITE :
« Le Taureau» : Jeu de 3 contre 1 sur une surface de 8 m x 8 m Les ☺ doivent se passer le ballon sans se le faire intercepter par le taureau ☻ . Si les☺ font 4 passes consécutives, le taureau reste une fois de plus. Les ☺ peuvent se déplacer librement sur la surface de jeu. A chaque interception, changer le taureau Etape 1 : touches de balle libre Etape 2 : pas plus de 3 touches de balle	Pour les ☺ : Faire au moins 4 passes consécutives Pour les ☻ : Intercepter le ballon le plus rapidement possible
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Pour les☺: Utiliser la surface du pied la plus appropriée pour effectuer une passe de précision (partie interne du pied). Pour les ☻: Anticiper les passes des adversaires

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
L'élève n'arrive pas à transmettre le ballon à ses partenaires.	Privilégier les frappes avec la partie interne du pied, le pied étant orienté vers le partenaire. Augmenter la surface de jeu Constituer des groupes de niveau

CYCLE : 3	SEANCE N°6et7
DATE :	ATELIER N°2

OBJECTIF : Développer la motricité / manipulation du ballon

ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	10 cerceaux 2 mini-buts 6 assiettes 6 ballons

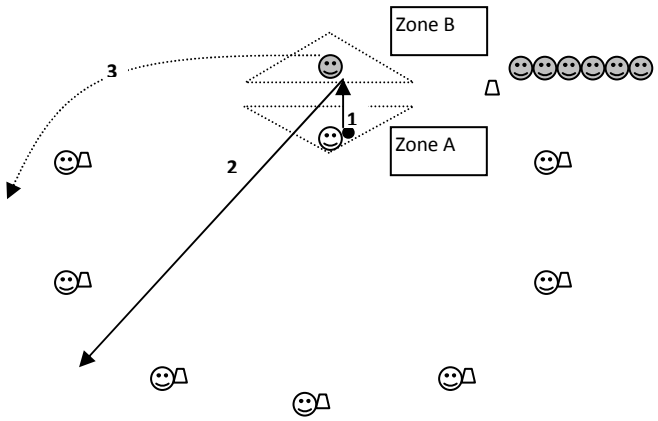
CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
« Défi relais » : 2 équipes s'opposent en duel à la course. Enchaîner un appui avant dans les cerceaux puis à la sortie du parcours le joueur pose son ballon au sol pour une frappe au but. L'équipe marque 1 point quand un de ses joueurs marque un but. 1-cloche pied droit 2-cloche pied gauche 3-pieds joints 4-alternance pied gauche – pied droit <u>Remarque</u> : 2 passages par manche	Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire sans toucher les obstacles et l'adversaire. **CRITERES DE REALISATION :** Anticiper ses gestes en regardant les obstacles.
SCHEMA :	
	

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
L'élève touche les obstacles.	Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment.

CYCLE : 3	**SEANCE N°6et7**
DATE :	**ATELIER N°3**

OBJECTIF : Manipulation du ballon (maîtrise de la frappe dans la passe)

ORGANISATION :	MATERIEL :
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	5 ballons 8 assiettes

CONSIGNES :	CRITERES DE REUSSITE :
<u>Tèque football</u> : Les ☺ sont ramasseurs et les sont batteurs ☺Le joueur ☺ fait une rentrée en touche à partir de la zone (A) pour le joueur ☺ situé en zone (B). ce dernier reprend le ballon de volée (3 essais puis part en courant autour des plots. Les ☺ ramènent le ballon en passe au lanceur qui ne peut pas sortir de la zone (A).Dès qu'il est en possession du ballon, le ☺ ne peut plus courir. S'il est entre 2 plots, il est éliminé. Quand tous les ☺ sont éliminés, on inverse les rôle. L'équipe qui gagne est celle qui a réalisé le plus de tour possibles	<u>Pour les batteurs</u> : réaliser le plus de tours possibles. <u>Pour les ramasseurs</u> : éliminer le plus rapidement possible les batteurs
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Utiliser la surface du pied la plus appropriée pour effectuer une passe de précision (partie interne du pied).

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
L'élève (batteur) n'arrive pas à frapper son ballon de volée L'élève (batteur) se fait éliminer rapidement	Demander à l'élève (ramasseur) de faire rouler son ballon doucement. Demander à l'élève (batteur) de lever la tête pour analyser la position du ballon

CYCLE : 3	SEANCE N°6et7
DATE :	ATELIER N°4

OBJECTIFS : S'organiser collectivement dans l'espace ;
Se placer dans l'espace pour récupérer la balle et donner des solutions au porteur.
Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage

ORGANISATION :

- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

CONSIGNES :

Jeu de 5 contre 5 sur une surface de 20m × 30 m
Marquer dans un but avec gardien
Les élèves doivent jouer en respectant un certain placement dans l'espace : 1 gardien / 2 défenseurs / 2 attaquants (voir schéma).
Il faut occuper l'espace pour donner des solutions aux porteurs de balles.

CRITERES DE REUSSITE :

L'équipe progresse vers le but adverse.
L'équipe marque des buts.
L'espace est bien occupé

SCHEMA :

CRITERES DE REALISATION :

Lever la tête pour regarder son placement et ceux des autres joueurs.
Protéger son ballon
Tirer au but

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
Attroupement sur la balle. Mauvaise occupation de l'espace. Ne font pas de passes. Chacun joue pour soi, pas de coopération, pas de jeu collectif. Ne maîtrisent pas la balle, pas de progression de la balle. Ne différencient pas l'attaque de la défense. Cherchent à tirer au but dans n'importe quelle position.	N'intervient pas (groupe en autonomie) sauf s'il y a de grosses difficultés alors : -Rappeler le but du jeu. -Rappeler les règles du jeu

CYCLE : 3	**SEANCE N°7et8**
DATE :	**ATELIER N°1**

OBJECTIF : Manipulation du ballon (maîtrise de la frappe dans la tir)

ORGANISATION :

- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

MATERIEL :

4 ballons
2 plots
8 assiettes
2 buts

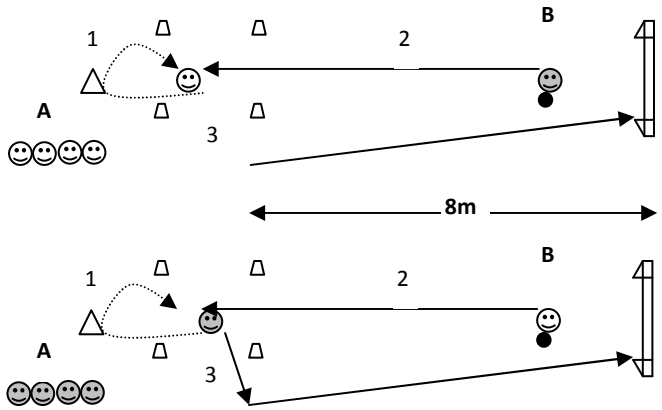
CONSIGNES :

« Défi – frappe » :

2 équipes s'opposent en duel à la frappe
Les joueurs (A) vont toucher le cône à 2 – 3 m. (B) les gardiens leur font une passe (7-8m) dans les pieds, quand il revient dans le carré matérialisé par des assiettes.
Les joueurs (A) contrôle le ballon puis frappe au but.
Les joueurs (A) doivent frapper 3 ballons
L'équipe qui marque le plus de buts a gagné

Etape1 : frappe intérieur du pied (2 manches)
Etape 2 : frappe coup du pied (2 manches)

SCHEMA :



CRITERES DE REUSSITE :

Marquer plus de but que l'équipe adverse
Marquer individuellement au moins 1 but par manche

CRITERES DE REALISATION :

Frapper sur le coté du gardien

Frapper fort

Utiliser les frappes de l'intérieur ou du coup du pied (orienté vers la cible) pour effectuer une frappe de précision

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
L'élève n'arrive pas à cadrer sa frappe	Demander à l'élève d'arrêter son ballon avant de frapper Demander à l'élève de chercher la précision plutôt que la puissance (frapper en coté du gardien)
L'élève manque de puissance pour tromper le gardien	Réduire la distance entre le but et la zone de frappe

CYCLE : 3

SEANCE N°7et8

DATE :

ATELIER N°2

OBJECTIF : Développer la motricité / manipulation du ballon

ORGANISATION :	**MATERIEL :**
- Durée de la séance 45mn - La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves. - Les consignes sont passées avant la mise en activité. - Les groupes tournent toutes les 10 min. - L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4	10 cerceaux 2 mini-buts 6 assiettes 6 ballons

CONSIGNES :

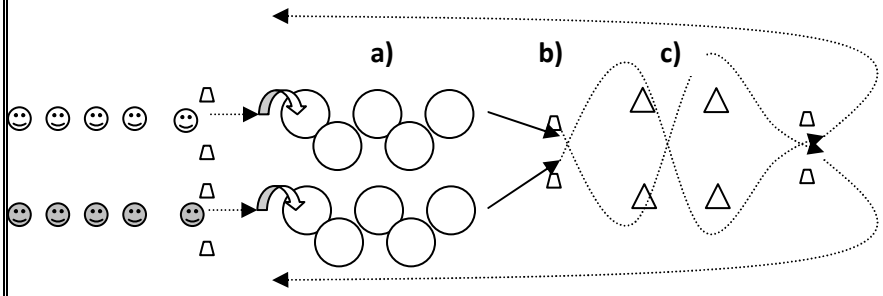
« Défi relais » :

2 équipes s'opposent en duel à la course.
a)Enchaîner un appui avant dans les cerceaux,
b)passer dans la porte puis
c) slalomer entre les plots et passer dans la porte puis venir toucher la main de son partenaire qui démarre à son tour.

Variante sur la partie a) :
1-cloche pied droit
2-cloche pied gauche
3-pieds joints
4-alternance pied gauche – pied droit

Remarque : 2 passages par manche

SCHEMA :



CRITERES DE REUSSITE :

Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire sans toucher les obstacles et l'adversaire.

CRITERES DE REALISATION :

Anticiper ses gestes en regardant les obstacles.

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
L'élève touche les obstacles.	Demander à l'élève de lever la tête plus fréquemment.

CYCLE : 3	**SEANCE N°7et8**
DATE :	**ATELIER N°3**

OBJECTIF : Se placer sur la trajectoire du ballon.

Etre capable de trouver une stratégie pour faire évoluer le ballon.

ORGANISATION :

- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

MATERIEL :

Assiettes
1 ballons
2 jeux de chasubles

CONSIGNES :

« A nous les zones » :

Jeu de 7 contre 7 sur une surface de 25m × 35m
Marquer en réceptionnant avec les pieds le ballon transmis par un partenaire dans une des 5 zones.
Les 5 zones sont neutres.
Chaque joueur ne peut rester plus de 5 secondes dans une zone

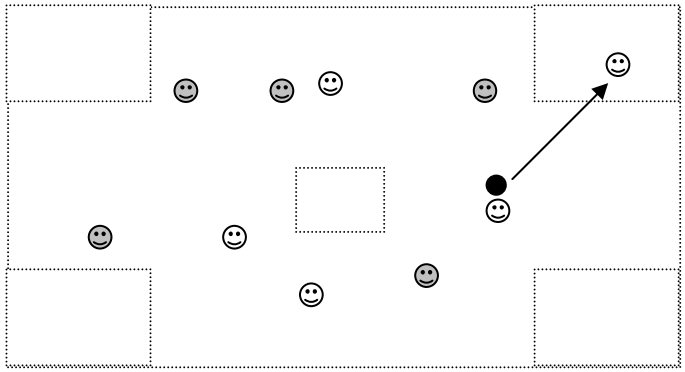
CRITERES DE REUSSITE :

Transmettre le ballon le plus grand nombre de fois à ses partenaires situés dans les zones.
Empêcher l'équipe adverse de transmettre le ballon à leurs capitaines.

CRITERES DE REALISATION :

Chercher à se placer dans les zones libres pour recevoir le ballon et passer le ballon au joueur le mieux placé.
Chercher à récupérer le ballon le plus rapidement possible.

SCHEMA :



COMPORTEMENT DE L'ENFANT

Les enfants n'arrivent pas à transmettre le ballon à leurs partenaires situés dans les zones libres.

Le porteur du ballon tarde à le passer, sa passe est interceptée.

COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT

Il faut essayer de tromper l'adversaire (feinte du regard, du geste).
Les joueurs doivent être beaucoup plus actifs
Réagir plus rapidement, réaliser une circulation de balle plus rapide.
Ses partenaires doivent occuper des espaces libres pour recevoir la balle. Ils doivent se situer là où il n'y a pas d'adversaires mais pas trop loin du ballon.

CYCLE : 3

SEANCE N°7et8

DATE :

ATELIER N°4

OBJECTIFS : S'organiser collectivement dans l'espace ;
Se placer dans l'espace pour récupérer la balle et donner des solutions au porteur.
Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage

ORGANISATION :

- Durée de la séance 45mn
- La séance se déroulera sous forme d'ateliers avec 2 groupes de 10 à 12 élèves.
- Les consignes sont passées avant la mise en activité.
- Les groupes tournent toutes les 10 min.
- L'éducateur gère l'atelier 1 et 3 , l'enseignant l'atelier 2 et 4

CONSIGNES :	**CRITERES DE REUSSITE :**
Jeu de 5 contre 5 sur une surface de 20m × 30 m Marquer dans un but avec gardien Les élèves doivent jouer en respectant un certain placement dans l'espace : 1 gardien / 2 défenseurs / 2 attaquants (voir schéma). Il faut occuper l'espace pour donner des solutions aux porteurs de balles.	L'équipe progresse vers le but adverse. L'équipe marque des buts. L'espace est bien occupé
SCHEMA :	**CRITERES DE REALISATION :**
	Lever la tête pour regarder son placement et ceux des autres joueurs. Protéger son ballon Tirer au but

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	**COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT**
Attroupement sur la balle. Mauvaise occupation de l'espace. Ne font pas de passes. Chacun joue pour soi, pas de coopération, pas de jeu collectif. Ne maîtrisent pas la balle, pas de progression de la balle. Ne différencient pas l'attaque de la défense. Cherchent à tirer au but dans n'importe quelle position.	N'intervient pas (groupe en autonomie) sauf s'il y a de grosses difficultés alors : -Rappeler le but du jeu. -Rappeler les règles du jeu

CYCLE : 3	**SEANCE N°9et10**

DATE : | **ATELIER UNIQUE**

OBJECTIFS : Réinvestissement des acquis
Respecter les règles du jeu en auto-arbitrage

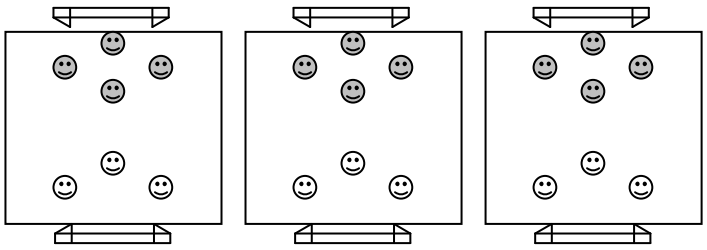
ORGANISATION :

Tournoi de fin de cycle
7 équipes de 4 joueurs
Toutes les équipes doivent se rencontrer au moins une fois selon la formule ci dessous.
Pour chaque match, l'équipe ne jouant pas doit assurer l'arbitrage des 3 rencontres.
Temps de jeu = 6 min

CONSIGNES :

Jeu de 5 contre 5 sur une surface de 20m × 25 m
Marquer dans un but avec gardien
Les élèves doivent jouer en respectant un certain placement dans l'espace : 1 gardien / 2 défenseurs / 1 attaquants (voir schéma).
Il faut occuper l'espace pour donner des solutions aux porteurs de balles.
A la fin des matchs, chaque équipe doit donner le résultat et consulter le tableau des rencontres.

SCHEMA :



Terrain 1 **Terrain 2** **Terrain 3**

FORMULE TOURNOI

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
Match 1	a-b	c-d	e-f
Match 2	a-c	b-e	f-g
Match 3	a-d	b-f	e-g
Match 4	a-e	b-c	d-g
Match 5	a-f	b-d	c-g
Match 6	a-g	c-f	d-e
Match 7	b-g	c-e	d-f

COMPORTEMENT DE L'ENFANT	COMPORTEMENT DE L'ENSEIGNANT
	N'intervient pas (groupe en autonomie) sauf s'il y a de grosses difficultés alors : -Rappeler le but du jeu. -Rappeler les règles du jeu

Le jeune arbitre doit connaître les lois du jeu suivantes :

1. **Le ballon en jeu et hors du jeu.**

Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

• il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air

• le jeu a été arrêté par l'arbitre

Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations.

2. **Conditions d'arrêt de jeu.**

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des cinq fautes suivantes :

• donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire

• frapper ou essayer de frapper un adversaire

• bousculer un adversaire

• tenir un adversaire

• toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de

but dans sa propre surface de réparation)

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été

Commise

3. **Coups francs**

Les coups francs sont tous directs.

Les joueurs adverses doivent se tenir à 6 mètres.

Il n'y a pas de hors jeu.

En cas de faute considéré comme grave, l'arbitre peut décider d'un penalty (6 mètres).

x

- **La reprise du jeu lors des :**
  – coups francs lorsque le mur est placé à distance réglementaire

  – coups de pied de réparation

- **La reprise du jeu après une interruption due à**
  – une blessure

  – un remplacement.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact. Quand la reprise du jeu nécessite un coup de sifflet de l'arbitre, ce dernier doit annoncer clairement aux joueurs qu'ils doivent attendre ce signal.

Le coup de sifflet n'est *pas nécessaire* pour signifier :

- **L'interruption du jeu** pour :
  – un coup de pied de but, un coup de pied de coin ou une rentrée de touche

  – un but.

- **La reprise du jeu** après :
  – un coup de pied de but, un coup de pied de coin, une rentrée de touche.

4. **Le coup de sifflet.**

Le coup de sifflet est *nécessaire* pour signifier :

- **Le coup d'envoi** (1re, 2e mi-temps) ou **la reprise du jeu** après un but
- **L'interruption du jeu :**
  – pour un coup franc ou un coup de pied de réparation

  – lorsque le match est interrompu ou terminé

– si une période de jeu s'achève car le temps est écoulé.

Jeu collectif sportif : vers le football

école :

élève : **enseignant :** **intervenant :**

Compétences	Capacité : Est capable de	acquis	En cours d'acquisition	Non acquis
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	Maîtriser la conduite du ballon en effectuant un petit parcours en changeant de direction			
	Maîtriser une passe à un partenaire			
	Tirer vers le but en maîtrisant la trajectoire du ballon			
	Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires			
	Assurer des rôles différents :			
	-attaquant			
	-défenseur			
	-arbitre			
Respecter les autres, les règles de la vie collective	Respecter ses partenaires			
	Respecter les adversaires			
	Respecter l'arbitre et ses décisions			
	Respecter les règles du jeu collectif			