

**Module**  
**d'apprentissage**

**FOOTBALL**

**CYCLE III**

# **SOMMAIRE**

## **1. Définition des compétences visées**

- Compétence spécifique**
- Compétences transversales**

## **2. Caractéristiques de l'activité Football**

- Définition**
- Problèmes fondamentaux**
- Démarche pédagogique**

## **3. Organisation des apprentissages.**

- Axe de progrès**
- Module d'apprentissage n°1**

# 1. Définition des compétences visées

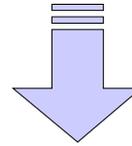
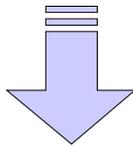
## - Compétence spécifique 3

La compétence spécifique des programmes visée à travers ce projet pédagogique est la compétence spécifique n°3

### **S'affronter individuellement et/ou collectivement**

Elle se décline pour le cycle III de la façon suivante :

**Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif**



#### Comme attaquant

- Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable.
- Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle.

#### Comme défenseur

Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but.

Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement .

En relation avec les compétences transversales les contenus d'apprentissages sont les suivants :

## - Compétences transversales

Les 4 compétences des programmes sont visées dans le cadre de ce module d'apprentissage.

1. S'engager lucidement dans l'action
2. Construire de façon autonome un projet d'action
3. Mesurer et apprécier les effets de l'activité
4. Appliquer et construire les principes de vie collective

Elle se décline au cycle III en relation avec la compétence spécifique 3 en contenus d'apprentissage. cf. tableaux suivant

#### Référence :

**BO HS n° 5 du 12/04/07 Vol. 1 et 2 / mise en oeuvre du socle commun de compétences et connaissances**

<b>Ce qu'il y a à apprendre - Module n° 1</b>	
<b>1</b>	<p><b>S'engager dans les diverses situations de jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi...</li> <li>- en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but...</li> <li>- en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre</li> </ul>
<b>2</b>	<p><b>Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre.</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle...</li> </ul>
	<p><b>Mettre en relation des notions d'espace et de temps :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire...</li> </ul>
	<p><b>Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer sa propre action de joueur.</li> <li>- Tenir une feuille de match (tableau de résultats)</li> <li>- Arbitrer une période de jeu ou un match</li> </ul>
	<p><b>Identifier et décrire:</b> différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer au but, recevoir la balle.</p>
<b>4</b>	<p><b>Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas tenir la balle en main, ne pas bousculer l'adversaire, ...</li> <li>- Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs...</li> </ul>
	<p><b>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arbitrer un match à deux</li> </ul>
	<p><b>Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats...</li> </ul>

Module n° 2	Ce qu'il y a à apprendre - Module n° 2
1	<p><b>S'engager dans les diverses situations de jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: passer à un partenaire mieux placé que soi...</li> <li>- en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but...</li> </ul> <p><b>Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tenter des actions « acrobatiques » : reprise de volée, jeu de tête,.....</li> </ul>
2	<p><b>Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer une stratégie collective pour améliorer la progression de la balle.</li> <li>- pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre.</li> </ul>
3	<p><b>Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles) : dont les trajectoires de balle...</li> </ul> <p><b>Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué.</li> <li>- Proposer une stratégie d'attaque ou de défense.</li> </ul> <p><b>Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur</li> </ul> <p><b>Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliquer sa propre action de joueur.</li> <li>- Arbitrer une période de jeu ou un match</li> <li>- Tenir une feuille d'observation</li> </ul> <p><b>Identifier et décrire:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer au but, recevoir la balle intercepter une balle, feinter un adversaire...</li> </ul>
4	<p><b>Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposer de nouvelles règles de jeu</li> <li>- Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre</li> <li>- Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un but, éliminer un adversaire, empêcher un adversaire de passer...)</li> </ul>

## 2. Caractéristiques de l'activité Football

### ● DEFINITION

Sport collectif de démarquage et de circulation de balle.

- Affrontement codifié (règles)
- Espace de jeu interpénétré
- Deux cibles verticales gardées
- Notion de statut : attaquant / défenseur / Arbitre et de rôle : partenaire / adversaire / Arbitre
- Logique individuelle et collective

### Les règles permanentes :

#### ELLES EXPRIMENT LE SYSTEME DE CONTRAINTES PARTICULIER DU FOOTBALL.

1/ Le ballon doit être joué sans les bras. (degré de liberté d'action sur la balle).

2/ La cible est verticale, limitée en largeur et en longueur, et gardable. (la marque)

3/ L'espace est grand et la densité faible. Les 2 équipes jouent à la fois sur un même terrain rectangulaire et limité.

4/ Les contacts entre les joueurs sont limités. Intervention debout (éviter tacles)

5/ Les déplacements avec ou sans ballon ne sont pas limités. (les droits des joueurs en attaque et en défense).

Ce système ne peut changer au risque de créer un autre jeu....Cependant il nécessite de pouvoir être aménagé afin de prendre en compte les ressources momentanées des élèves et donc de favoriser la réussite de tous.

### ● LES PROBLEMES FONDAMENTAUX

- Seule activité où les jambes ont en charge manipulation et locomotion: le rôle de locomotion des jambes est perturbé par la manipulation du ballon. C'est un jeu qui se joue souvent sur un pied.
- Information perturbée quand le joueur est en possession du ballon, d'où la nécessité d'anticiper toutes ses actions.
- Coordination d'actions afin de récupérer, conserver, faire progresser le ballon, en ayant pour but d'amener celui ci dans la zone de marque et de marquer.
- C'est gérer un rapport de force en sa faveur en respectant les règles spécifiques de l'activité qui régit ce rapport de force.

#### **POUR :**

- Progresser vers le camp adverse / Protéger le sien .
- Augmenter la certitude pour ses partenaires ( P ) et l'incertitude pour ses adversaires ( A ) .
- Valoriser un projet collectif par rapport à projet individuel .

● **DEMARCHE PEDAGOGIQUE**

<b>Caractéristiques de l'activité</b>	<b>Conséquences pédagogiques</b>
Les deux équipes sont en situations d'opposition.	Privilégier cet aspect Moduler affrontement / niveau des élèves Notion de pression et de contrainte à aménager
Le rapport de force est par définition changeant et évolutif.	Moduler rapport de force pour favoriser réussite des enfants Rôle et statut
Caractère continu et fondamentalement réversible du jeu.	<b>Alternative de choix / décision</b> Le moduler ou proposer des situations avec un caractères irréversible des rôles att. ou déf.
Sport de frappe: on ne tient jamais le ballon.	Tâches auxquelles sont confrontées le joueur : transport, capture, transmission, propulsion du ballon
Il est très difficile de marquer ( 2% seulement des actions d'attaques contre 80% au Basket-ball) car il est possible de défendre facilement la zone.	Faciliter accès à la marque Valoriser différemment les tentatives. Score (score associé à toutes situations )

<b>Caractéristiques des élèves</b>	<b>Conséquences pédagogiques</b>
Veut <b>agir</b> dès le début	un nombre optimum d'enfants en activité, et un temps maximum d'activité
Veut <b>investir</b> l'espace	Organiser l'espace / parcours ou ateliers Matérialiser espace
Il est <b>centré sur lui même</b>	Commencer la séance avec 1 ballon pour 2, ou 1 ballon par élève, puis faire évoluer / différent rôles et aux principes collectifs Inciter les <b>changements de rôle</b> : attaquant, défenseur, arbitre, observateur
Il veut <b>jouer et tirer</b>	Favoriser situations ludiques avec finalité de l'activité = tirer ou marquer + impliquer dans des responsabilités = arbitrage, évaluation, observation, matériel
Il veut <b>gagner</b> , avoir des <b>chance égales</b> de gagner	Faire affronter des équipes de forces égales, avec égalité de chances, donner des handicaps, des contraintes de jeu ou de marque <b>Score associé à toutes situations</b>

## Pour résumer :

<b>Le football ce n 'est pas...</b>	<b>Le football à l'école c'est...</b>	<b>Conséquences pédagogiques</b>
...jouer d'emblée avec la totalité des règles, et un terrain réglementaire	...un système de règles que l'enfant doit s'approprier progressivement	<ul style="list-style-type: none"><li>- Situation de référence avec les règles minimales et essentielles, avec terrain et effectifs réduits</li><li>- Adaptation et modification des règles pour favoriser le comportement des enfants et favoriser les apprentissages</li><li>- Règles de sécurité, groupales, du jeu, d'action.</li></ul>
....commencer par savoir dribbler, tirer, faire des passes	....construire une intelligence tactique en jeu ....utiliser des habiletés gestuelles en fonction de l'action = la technique au service de l'intention tactique	<ul style="list-style-type: none"><li>- Proposer activités simplifiées mais pas appauvries = les situations d'apprentissages devront contenir les éléments caractéristiques de l'activité : ballon, cible, adversaires, partenaires,</li></ul>
....se retrouver dans la situation codifiée pour le jeu adulte : - 11 X 11, Gd terrain,.... - Règles strictes : HJ, touches, corners	....des situations où l'élève peut facilement lire le jeu = Nbre d'événements ajustés / capacités de l'élève à traiter les informations - nombre adversaires adaptés - nombre partenaires adaptés. - espace adapté et aménagé	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grande quantité d'action pour chaque joueur.</li><li>= un nombre optimum d'enfant en activité, et un temps optimum d'activité</li><li>- Utiliser grand nombre de ballons proposer jeu et situation a effectif réduit</li><li>- Aménager l'opposition, les rôles des enfants,</li><li>- Favoriser la prise d'info et la décision des joueurs : aménager l'opposition et l'espace</li><li>- Notion de densité : surface de jeu et nombre de joueurs variables</li></ul>

## 3. Organisation des apprentissages

## AXE DE PROGRES

	<i>MODULE 1</i>	<i>MODULE 2</i>	<i>MODULE 3</i>
<b>Porteur de Balle (PB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Découvrir et pousser le ballon</li> <li>● Frapper le ballon en fonction du but recherché (tir ; passe proche)</li> <li>● Faire des passes avec précision, vers cible fixe</li> <li>● Arrêter le ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Maîtriser le ballon en utilisant différentes surfaces de contact</li> <li>● Tirer fort et loin pour atteindre la cible</li> <li>● Conduire le ballon en direction du but</li> <li>● Transmettre à un partenaire proche</li> <li>● Se déplacer tout en passant la balle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conduire le ballon avec différentes surfaces du pied,</li> <li>● Utilisation des différentes surfaces de contact</li> <li>● Changer de direction, de vitesse</li> <li>● Passer vers une cible mobile</li> <li>● Conserver le ballon en se déplaçant et en le protégeant de l'adversaire</li> <li>● Transmettre le ballon avec précision à un partenaire seul (choix), proche ou éloigné</li> <li>● Tirer pour marquer un but + précision</li> <li>● Eliminer un adversaire seul</li> </ul>
<b>Attaquant Non Porteur de Balle (NPB)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se reconnaître Attaquant</li> <li>● Ne pas gêner son partenaire</li> <li>● Se placer pour recevoir le ballon</li> <li>● S'orienter / Ballon et / cible</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se déplacer pour être vu du PB</li> <li>● Se placer / point de chute du ballon pour le recevoir et le contrôler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● S'écarter rapidement du défenseur pour aider un partenaire</li> <li>● Se déplacer pour recevoir le ballon en se rapprochant ou en s'éloignant du PB</li> <li>● Recevoir et contrôler le ballon malgré un adversaire</li> </ul>
<b>Défenseur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se reconnaître défenseur</li> <li>● S'orienter et se placer / <u>cible</u> à défendre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se déplacer pour défendre son but / <u>adversaires</u></li> <li>● Agir pour s'opposer à la progression du ballon</li> <li>● Etre capable de récupérer le ballon dans les pieds du PB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Choisir l'action défensive appropriée en fonction de sa position sur le terrain et du danger représenté par l'adversaire</li> <li>● Se placer devant l'adversaire PB pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon</li> <li>● Récupérer le ballon en interceptant une passe</li> </ul>

**MODULE APPRENTISSAGE – FOOTBALL – CYCLE III**

Entrée dans l'activité	Phase de référence	Phase d'apprentissage	Phase de référence
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Se reconnaître att / déf</b> Béret Foot</li> <li>● <b>Conduire le ballon</b> Béret foot La traversée</li> <li>● <b>Frapper le ballon</b> Chamboule tout</li> </ul>	<p align="center"><b>SITUATION DE REFERENCE</b></p> <p align="center">Progresser vers le but</p> <p align="center">3 contre 1 + 1 + 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Se reconnaître attaquant / défenseur</b> Béret Foot – Multiball – Les 3 équipes</li> <li>● <b>Frapper le ballon en fonction du but recherché.</b> Franchir la rivière – Chamboule tout</li> <li>● <b>Découvrir et pousser le ballon</b> Le relais – La chenille</li> <li>● <b>S'orienter / ballon et à la cible</b> Le cercle infernal - Les zones – Joueur But - Les numéros</li> <li>● <b>Se placer pour recevoir le ballon</b> Les zones – Joueur But – Les numéros</li> <li>● <b>Passer avec précision sur une cible fixe</b> Le cercle infernal – Les numéros</li> <li>● <b>Arrêter le ballon</b> La cible</li> </ul>	<p align="center"><b>SITUATION DE REFERENCE</b></p> <p align="center">Progresser vers le but</p> <p align="center">3 contre 1 + 1 + 1</p>
<p align="center"><b>4 SEANCES</b></p>	<p align="center"><b>1 SEANCE</b></p>	<p align="center"><b>6 SEANCES</b></p>	<p align="center"><b>1 SEANCE</b></p>

## Phase d'entrée dans l'activité

**Objectif :** Se reconnaître attaquant / défenseur  
Conduire le ballon

## Situation : Béret Foot

**But :** Marquer le plus de points possible

### Consigne :

Chaque joueur a un numéro

A l'appel de son numéro : s'emparer du ballon et le conduire balle au pied vers zone de but

Le joueur sans ballon empêche et essaie d'intercepter

### Critère de réussite :

Atteindre la zone de but

### Variable:

Modifier la nature de la cible pour obtenir des frappes

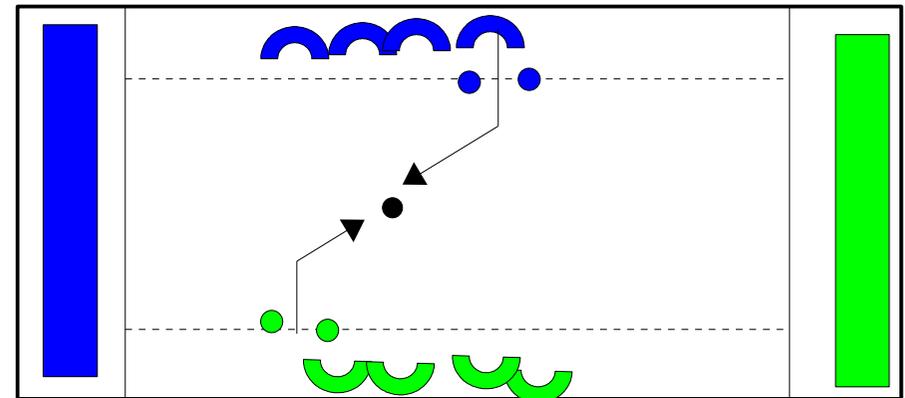
Modifier les droits du défenseur

Augmenter le nombre de joueurs pour faire évoluer vers un rapport de force collectif

Modifier l'entrée des joueurs (porte) pour avoir 1x1 différent d'une poursuite.

## Dispositif

- Terrain 20 x 15 m . Ballon au centre du terrain
- Des portes d'entrées pour les joueurs.
- Deux groupes équivalents
- Chaque équipe numérote ses joueurs
- Temps de jeu géré par enseignant



## Ce qu'il y a à apprendre

Se reconnaître attaquant / défenseurs

S'orienter vers la cible

Pousser le ballon et arrêter le ballon

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** S'orienter / ballon pour le récupérer  
Passer de façon précise vers une cible fixe

**Situation :** Le cercle infernal

### **But :**

Pour les joueurs autour du cercle, ne pas perdre le ballon en se faisant des passes

Pour le ou les joueurs dans le cercle = intercepter le ballon

### **Consigne :**

Ne pas sortir de son espace

Changement de rôle quand un ballon touché

### **Critère de réussite :**

Enchaîner 5 passes

Intercepter le ballon avant 5 passes – Rester le moins longtemps possible dans le cercle

### **Variable :**

Nombre de touches de balle

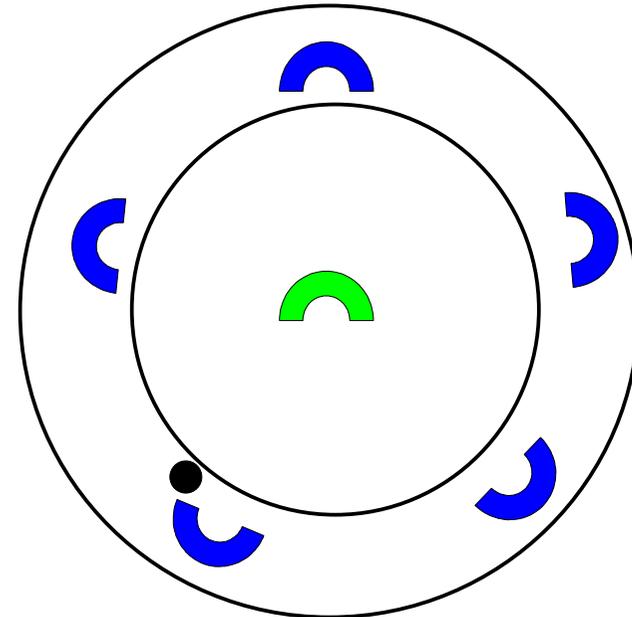
Nombre de joueurs dans le cercle

Taille des cercles

Nombre de joueurs autour du cercle

## Dispositif

- Equipe de 3 à 7 joueurs
- Plusieurs cercles en même temps – compétition
- Rayon de la zone des joueurs avec ballon = 2 m



## Ce qu'il y a à apprendre

Pour le PB : Arrêter le ballon avec le pied

Passer avec l'intérieur du pied

Pour le joueur dans le cercle : s'orienter face au PB

## Phase d'entrée dans l'activité

**Objectif :** Conduire le ballon

## Situation : La traversée

### But :

Traverser le terrain pour marquer un but

### Consigne :

Pour porteur de balle, s'approcher du but pour marquer.

Pour défenseur : Intercepter le ballon

On diminue à chaque passage le nombre de ballons (-1 à chaque fois)

### Critère de réussite :

Nombre de buts après 5 passages

### Variable :

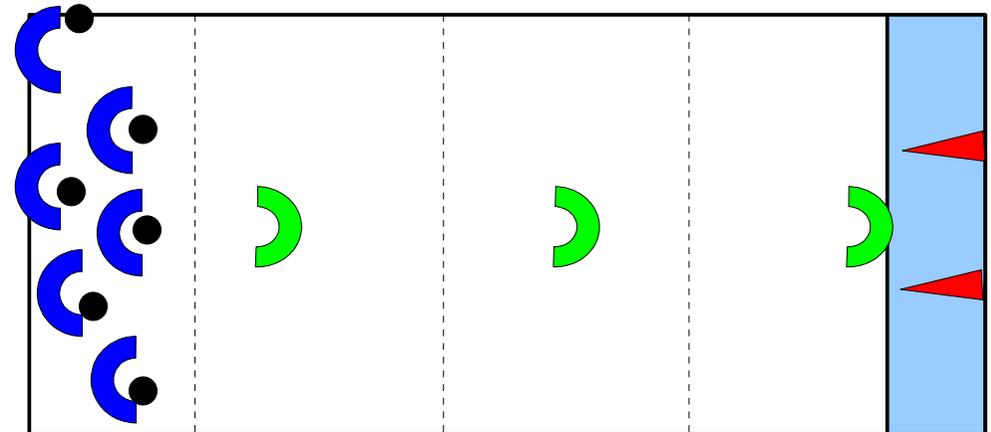
Droits des joueurs en défense

Zones des défenseurs. Introduire zone neutre si trop difficile.

Nombre de ballons

## Dispositif

- 10 joueurs par terrain
- 7 ballons
- Terrain 30 x 20 m



## Ce qu'il y a à apprendre :

J'ai le ballon :

- j'avance si je suis seul
- je passe si il y a un défenseur devant moi
- je tire si je suis près du but

## Phase d'entrée dans l'activité

**Objectif :** Frapper dans le ballon

**Situation :** Chamboule tout

### **But**

Renverser les plots au milieu de la zone

### **Consigne**

En restant en dehors de la zone, frapper la balle pour faire tomber les plots.

### **Critère de réussite**

en fonction de l'organisation choisie :

- renverser les plots avant les autres équipes.
- renverser le plus de plots à deux.
- nombre de points si valeurs différentes attribuées aux cibles.

### **Variable**

Distance de frappe.

Disposition des cibles.

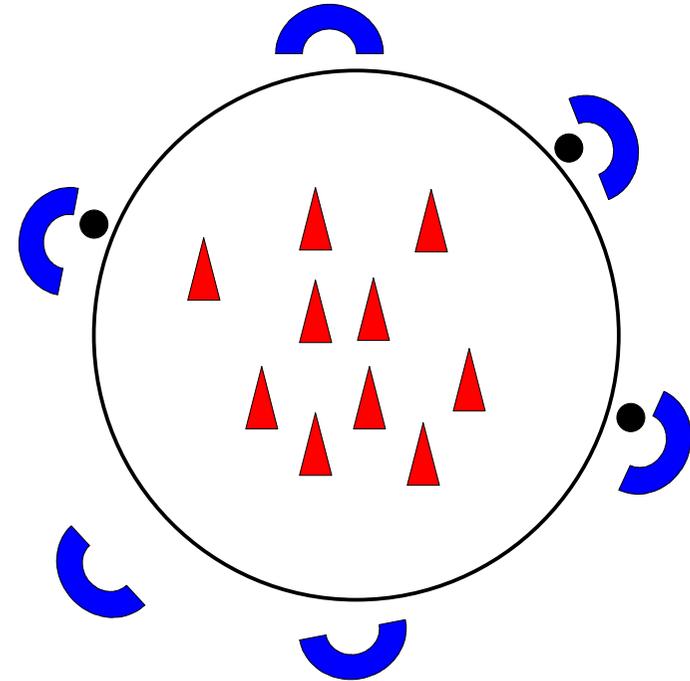
### **Evolution :**

2 équipes s'affrontent sur la même zone.

Une renverse, l'autre défend à l'intérieur de la zone.

## **Dispositif**

- 4 groupe de 6 à l'extérieur du cercle
- 3 ballons par groupe
- 10 cônes dans cercles
- Essai fini quand une équipe termine



## **Ce qu'il y a à apprendre**

Arrêter le ballon avant de frapper.

Pied d'appui à côté du ballon.

Regarder le ballon.

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Frapper la balle en fonction du but recherché

**Situation :** Franchir la rivière

### **But :**

Par 2 s'échanger le ballon sans qu'il retombe dans la rivière.

### **Consigne :**

Chaque joueur de part et d'autre de la rivière.

Envoyer et renvoyer le ballon

Si seuil atteint changer de terrain

### **Critère de réussite :**

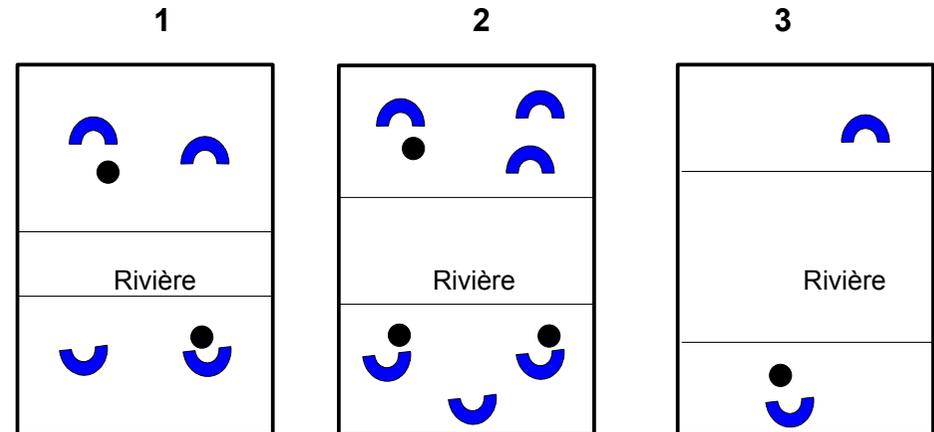
Nombre d'échanges réalisés

### **Variable :**

Distance de la rivière

## Dispositif

- 3 espaces avec des rivières de taille différentes.
- Par deux – 1 ballon pour 2 joueurs



## Ce qu'il y a à apprendre :

Pied d'appui à côté du ballon.

Regard sur le ballon au moment de frapper.

Pencher corps vers l'arrière.

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Découvrir et pousser le ballon

## Situation : La Chenille

### **But :**

Suivre son partenaire sans se faire distancer

### **Consigne :**

Le joueur devant trottine et se déplace sur l'ensemble de l'espace de jeu.

Le joueur avec le ballon le suit.

### **Critère de réussite :**

Conserver le ballon à ses côtés

Ne pas rentrer dans son partenaire.

### **Variable :**

Droits donnés aux joueurs devants.

Au signal se retrouver en 1 x 1 et aller poser ballon sur la ligne.

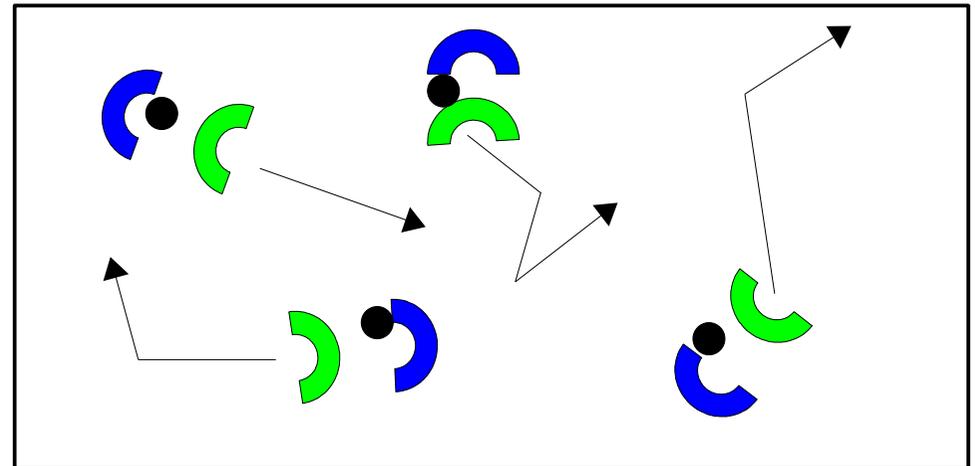
Coopération puis opposition entre guideur et le suiveur

### **Evolution :**

Avec plusieurs joueurs suiveurs avec ballon, conduire la chenille sans la casser.

## Dispositif

- 1 ballon pour deux
- Ensemble du groupe sur le même espace (type 40 x 20 m)
- Changements de rôles au signal de l'enseignant.



## Ce qu'il y a à apprendre

Garder le ballon à côté de soi

Faire beaucoup de touches avec l'intérieur du pied

Arrêter le ballon avec le pied

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Découvrir et pousser le ballon

**Situation :** Le relais

### **But :**

Gagner le relais

### **Consigne :**

Conduire la balle à son partenaire en contournant les plots  
Chaque joueur passe à tour de rôle  
Relais quand ballon arrêté dans zone rectangulaire  
Si ballon perdu ou plot non contourné revenir à l'endroit de la perte

### **Critère de réussite :**

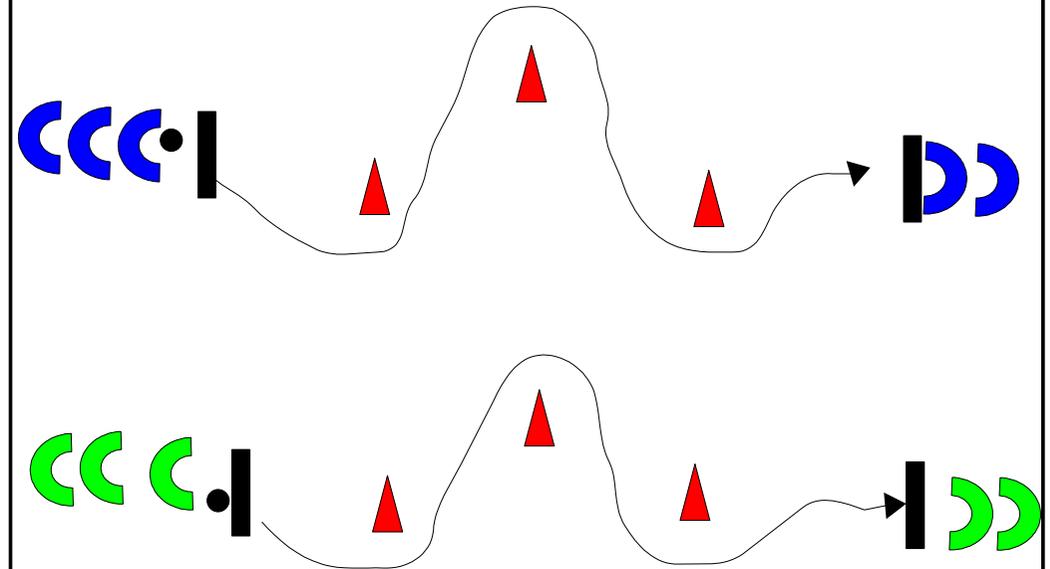
Terminer avant l'autre groupe.  
Ne pas toucher les plots

### **Variable :**

Type de parcours : nbre et disposition des obstacles.

## Dispositif

- Groupe partagé en deux équipes même taille
- Chaque groupe se divise / points de départ du relais
- Temps de jeu : quand dernière équipe termine
- Un ballon par équipe



## Ce qu'il y a à apprendre :

Garder le ballon à ses côtés : nombreuses touches et contact doux.  
Arrêter le ballon avec le pied

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Se placer pour recevoir le ballon  
S'orienter / à la cible

## Situation : Les zones

### **But :**

Amener le ballon dans la cible

### **Consigne :**

Pour attaquant : à trois amener le ballon sans se le faire prendre.  
Pour défenseur : Intercepter le ballon

### **Critère de réussite :**

Amener au moins deux fois sur 3 le ballon dans la cible.

### **Variable :**

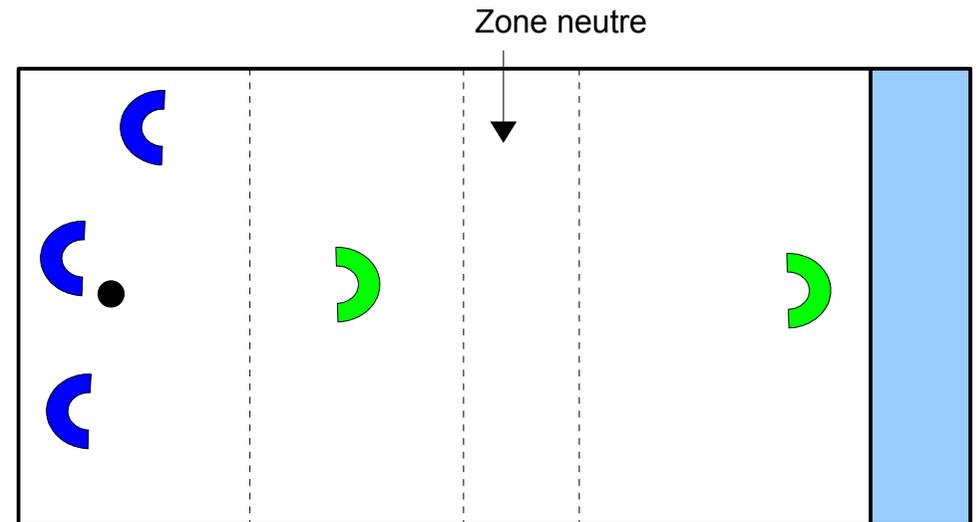
Droits des joueurs

Zones des défenseurs

Nombre de joueurs en attaque, en défense (privilégier surnombre offensif)

## Dispositif

- Terrain 40 x 20 m avec cible en bout de terrain.
- 3 attaquants ; 1 ballon ; 3 essais
- 2 défenseurs chacun dans une zone



## Ce qu'il y a à apprendre :

Je n'ai pas le ballon (attaquant) :

- je suis face au PB
- je ne suis pas collé au PB
- je ne suis pas trop loin du PB
- je ne suis pas caché derrière un défenseur.
- je suis devant le PB

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Se placer pour recevoir le ballon  
S'orienter / au ballon et à la cible

**Situation :** Joueur but

### But :

Gagner le match

### Consigne :

« Pour marquer il faut transmettre le ballon au « joueur but » dans la zone.

Règles du jeu situation match.

Quand il y a but le « joueur but » redonne ballon à l'équipe adverse.

Si le ballon sort de la zone de but (pas bloqué) le but n'est pas validé »

### Critère de réussite :

marquer plus de but que les adversaires

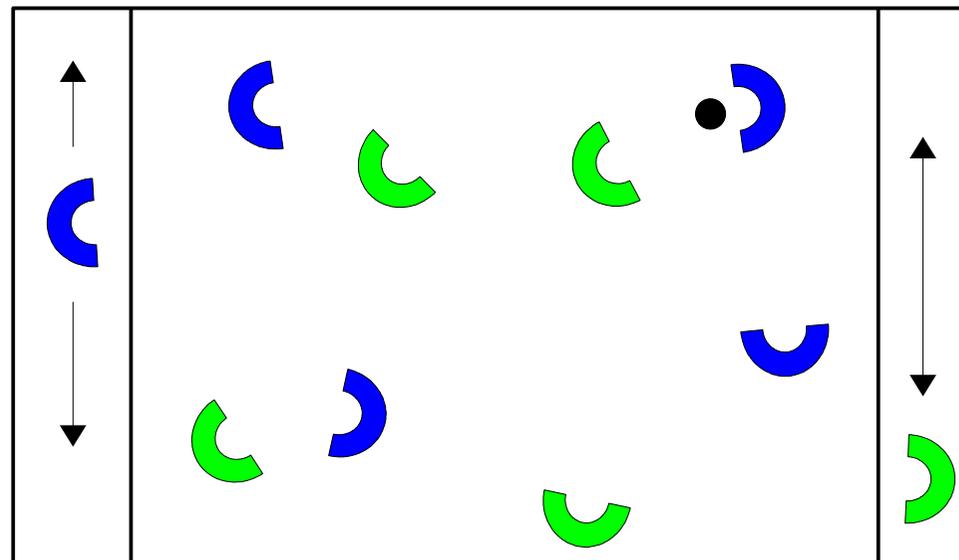
### Variable :

Nombre de joueur.

Joueur but n'est pas déterminé.

## Dispositif

- 2 espaces de jeu 26 x 15 m
- Zone de but de 3 m de profondeur et 15 m de large
- 1 joueur but par équipe



## Ce qu'il y a à apprendre

Pour le joueur but : ne pas rester « caché » derrière un défenseur  
bloquer le ballon avec l'intérieur du pied

Pour le PB : avancer si il n'y a pas d'adversaire devant

donner le ballon à un partenaire seul – être arrêté pour donner le ballon

Pour Le NPB : être en avant du PB

être face au PB – être loin des défenseurs – ne pas être caché derrière un défenseur

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Se placer pour recevoir le ballon  
Passer le ballon avec précision

## Situation : Les numéros

### But :

Réaliser plus de passes possibles que les autres équipes

### Consigne :

Chaque joueur a un numéro.

Le numéro 3 reçoit le ballon du numéro 2 et le donne au numéro 4.  
Trotter sans arrêter avant réception et après transmission du ballon.

### Critère de réussite :

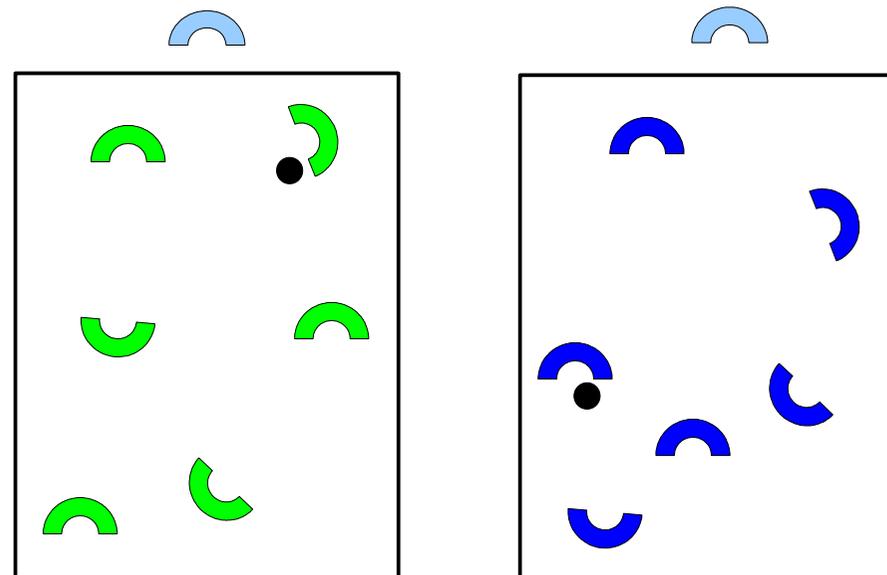
Comparer le nombre de passes dans le temps imparti entre les équipes.

### Variable :

Augmenter le nombre de ballon : 2 puis 3.  
Mélanger les espaces

## Dispositif

- 2 ou 3 espaces de jeu 26 x 15 m
- 2 ou 3 équipe de 8-9 élèves avec chacun un numéro de 1 à 9 attribué
- 1 ballon par équipe puis 2 voir 3
- Temps de 3'
- Observateur / décompte des passes et mobilité des joueurs



## Ce qu'il y a à apprendre :

Pour celui qui reçoit : Se placer face au PB.

Repérer le numéro qui donne le ballon.

Etre à distance de passe.

Pour celui qui donne : Utiliser le plat du pied

s'orienter / au joueur qui reçoit

Pencher les épaules en avant

Pied d'appui à côté du ballon

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Arrêter le ballon

## Situation : La cible

### But :

Empêcher les ballons d'atteindre la cible en les bloquants

### Consigne :

Pour les lanceurs : lancer le ballon pour atteindre la cible en le faisant rouler au sol.

Pour les bloqueurs : Arrêter le ballon uniquement avec les pieds (surface contact autorisée) avant qu'il franchisse la ligne de fond (cible).

Tout ballon sortant de la zone des bloqueurs peut être récupérés par des lanceurs

### Critère de réussite :

Nombre de ballon arrêtés

### Variable :

Type de lancer : en cloche, à rebonds, au pied,.....

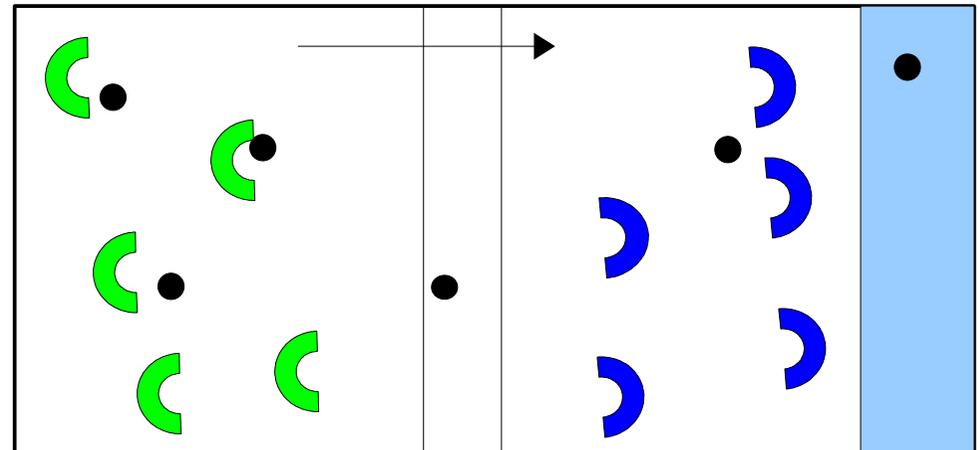
Nombre de bloqueurs

Reversibilité des rôles

Situation où les lanceurs entourent les bloqueurs qui protègent une cible centrale.

## Dispositif

- 4 groupes de 6 élèves ; 2 espaces de 15 x 10 m
- Multitudes de ballons



## Ce qu'il y a à apprendre :

Se placer entre le ballon et la cible.

Avancer vers le ballon.

Pied en flexion pour arrêt semelle

Ouvrir le pied pour le contrôler avec l'intérieur du pied.

## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Se reconnaître attaquant / défenseur

**Situation :** Les 3 équipes

### But :

Marquer le plus de points

### Consigne :

3 équipes sur le terrain.

1 qui défend le but vert ; 1 qui défend le but rouge ; 1 qui attaque le vert.

L'équipe qui marque conserve le ballon et attaque l'autre but.

Si l'équipe qui attaque perd le ballon, elle défend le but qu'elle vient d'attaquer. L'équipe qui récupère le ballon va attaquer le but en face.

### Critère de réussite :

1 but = 1 point

Nombre de points totaux.

Nombre d'attaque successives.

### Variable :

### Ce qu'il y a à apprendre :

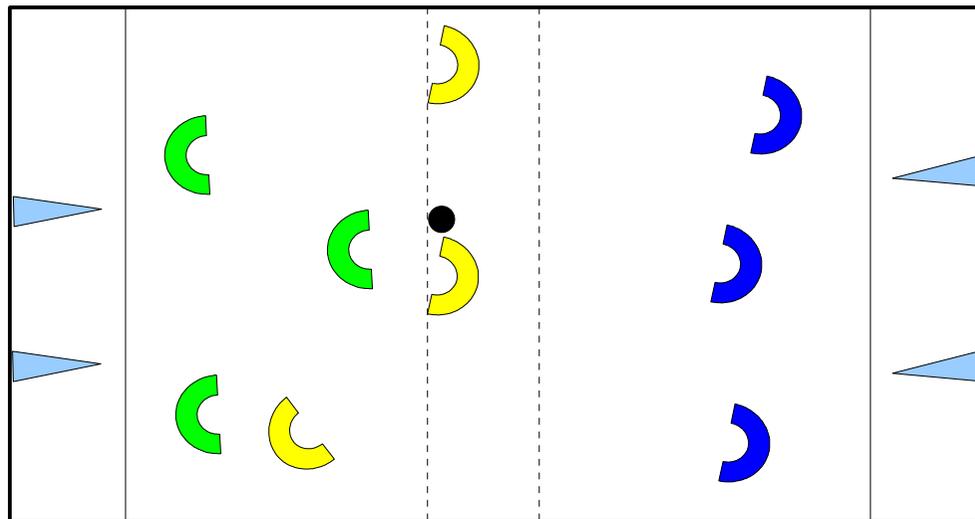
Quand ballon est perdu s'orienter / cible à défendre. Être face au ballon

Quand ballon est gagné : se placer en avant du PB

s'orienter par rapport à la cible à défendre

## Dispositif

- Terrain 30 x 15 m
- 3 x 3 + 3
- Zone interdite devant le but.



## Phase d'apprentissage

**Objectif :** Se reconnaître attaquant et défenseur

**Situation :** Multiball

### **But :**

Gagner le match

### **Consigne :**

Match 3 x 3.

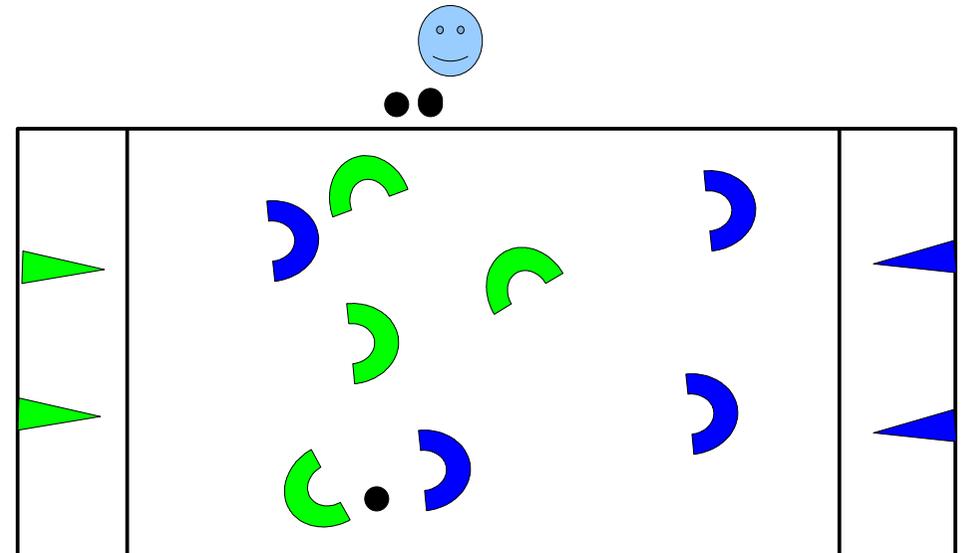
Au signal de l'enseignant, jouer avec le nouveau ballon.

### **Critère de réussite :**

Marquer plus de buts que l'équipe adverse

## Dispositif

- Terrain 30 x 15 m
- 4 x 4
- Zone interdite devant le but (3m)
- Enseignant distributeur de ballons pour modifier le statut des joueurs



## Ce qu'il y a à apprendre :

Pour défenseur :

- se placer entre le ballon et le but à défendre
- Regard vers les adversaires.

Pour attaquant NPB:

- Se placer entre le PB et le but à atteindre.
- Faire face au PB pour pouvoir recevoir le ballon.

Pour attaquant PB :

- Avancer vers le but en poussant le ballon ou en transmettant le ballon à un partenaire.

## Phase de référence

**Objectif :** Progresser vers le but

**Situation :** 3 contre 1 + 1 + 1

### **But :**

Traverser le terrain pour marquer un but

### **Consigne :**

3 attaquants ; 1 ballon

4 essais pour marquer le plus de points possibles

2 défenseurs + 1 gardien : récupérer le ballon en restant dans sa zone

attaque terminée quand perte de balle (sortie, faute, récupérée) ou but.

Règles du jeu.

Ballon perdu Zone 1 = 1 point

Ballon perdu Zone 2 = 2 points

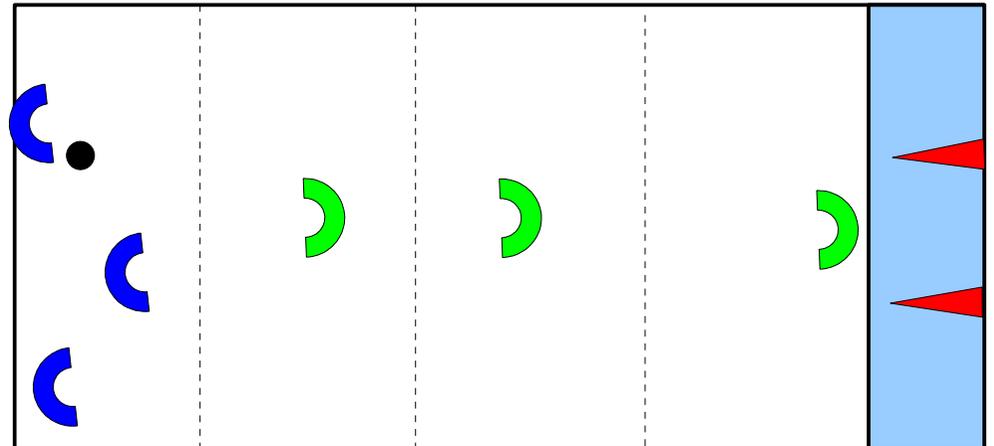
Ballon perdu Zone 3 = 3 points

Tir cadré = 4 points

But = 5 points

## Dispositif

- Terrain 40 x 20 m avec cible en bout de terrain.
- 3 attaquants ; 1 ballon ; 4 essais
- 3 défenseurs chacun dans une zone



## Ce qu'il y a à apprendre :

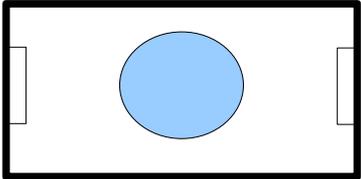
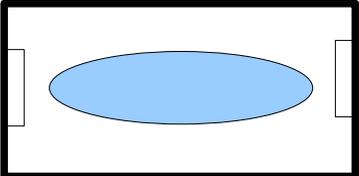
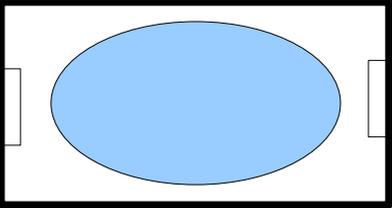
Je n'ai pas le ballon (attaquant) :

- je suis face au PB
- je ne suis pas collé au PB
- je ne suis pas trop loin du PB
- je ne suis pas caché derrière un défenseur.
- je suis devant le PB

J'ai le ballon :

- j'avance si je suis seul
- je passe si il y a un défenseur devant moi
- je tire si je suis près du but

## GRILLE DE NIVEAU: en relation avec la phase de référence

	<b>NIVEAU 1</b>	<b>NIVEAU 2</b>	<b>NIVEAU 3</b>
Equipe	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ballon ne progresse pas</li> <li>● Ballon enfermé</li> <li>● Joueurs centré sur la balle</li> <li>● Attaques aboutissent rarement à tir</li> <li>● Beaucoup de perte de balle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ballon progresse de façon aléatoire</li> <li>● Différenciation des rôles</li> <li>● Densité et action sur le couloir médian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Espace de jeu s'agrandit</li> <li>● Début d'organisation collective</li> </ul>
Espace	<p>Réduit Non orienté</p>  <p>La grappe</p>	<p>S'agrandit vers l'avant</p>  <p>La comète</p>	<p>S'élargit</p> 
Porteur de Balle	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Touche rarement le ballon</li> <li>● Perd systématiquement la balle</li> <li>● Hésite à avancer avec le ballon</li> <li>● Tir n'atteint pas la cible, pas de tir, tir désespéré</li> <li>● Panique</li> <li>● Pas de contrôle du ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Contrôle à l'arrêt</li> <li>● Tir en direction du but, atteinte de la cible, choix pas pertinent</li> <li>● Progresse seul avec le ballon</li> <li>● Cherche solution de dribble systématique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Progresse seul malgré adv.</li> <li>● S'organise avant le contrôle</li> <li>● Donne à un partenaire mieux placé</li> <li>● Tir et marque ; tir / point précis visé</li> </ul>
Attaquant non porteur de balle	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Viens très près du PB – gêne le PB</li> <li>● joueur satellite</li> <li>● « Adversaire » du PB</li> <li>● reste statique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Suit la progression du ballon</li> <li>● Demande la balle derrière un adversaire</li> <li>● Propose solution à + de 5m</li> <li>● Pas de soutien au PB</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se place pour offrir solution au PB</li> <li>● Propose solution de passe « sécurité » dans couloir latéraux</li> <li>● Disponible pour le PB</li> <li>● Prend en compte autres partenaires</li> </ul>
Défenseur	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Perdu</li> <li>● pas d'intervention</li> <li>● intervention au hasard</li> <li>● Pb de statut</li> <li>● défense centrée sur le ballon</li> <li>● désintéret du ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Obstacle fixe</li> <li>● Défense entre la cible et le porteur</li> <li>● Sans faire de faute</li> <li>● Actif mais inorganisé</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Obstacle mobile</li> <li>● Ne se laisse ni éliminer, ni contourner</li> <li>● organisé en défense</li> </ul>