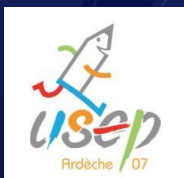




LIVRET PEDAGOGIQUE - ARDECHE

CYCLES 2 et 3

Foot à l'école



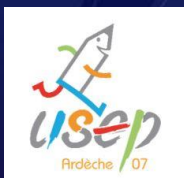

**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



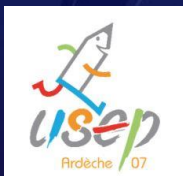
Sommaire :

1) Domaines du SCCCC et « Foot à l'école »	p.3
2) Choix didactiques	p.6
3) En amont, en classe, aspects interdisciplinaires	p.9
4) Unité d'apprentissage	p.12
<i>Séance 1</i> : La Découverte de l'activité	p.13
<i>Séance 2</i> : Conserver – Progresser	p.17
<i>Séance 3</i> : Progresser – Déséquilibrer	p.21
<i>Séance 4</i> : Déséquilibrer – Finir	p.25
<i>Séance 5</i> : S'opposer	p.29
<i>Séance 6</i> : La Rencontre	p.33
5) Situations individuelles pour les échauffements	p.38
6) Retours en classe sur l'activité	p.47
7) Proposition de co-intervention sur 12 séances et l'élève-acteur	p.50
Remerciements et contacts	p.52





1) Domaines du SCCC et « Foot à l'école »



**LIEN avec les DOMAINES du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :**

EDUSCOL : « Dans ce champ d'apprentissage, l'élève dans une équipe est confronté à une opposition qu'il lui faut remporter dans le respect des règles, des adversaires et des partenaires. Il prend de l'information sur lui, sur ses adversaires, sur ses partenaires et sur l'environnement (sens de jeu et but). Il decode et prend des décisions, il utilise une ou des techniques au service d'une intention tactique pour gagner. Il apprend des solutions motrices et stratégiques afin de faire des choix efficaces pour vaincre l'équipe adverse. »

D1 : les langages pour penser et communiquer. Compétences générales (C.G.) → développer sa motricité et construire un langage du corps

- coordonner des actions motrices simples : passer/contrôler/recevoir/tirer/envoyer/renvoyer un ballon
- lire des trajectoires pour renvoyer et attraper un ballon

D2 : les méthodes et outils pour apprendre. C.G. → s'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils

- prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : reconnaître ses partenaires et adversaires
- faire des choix stratégiques et moteurs simples en fonction des actions des adversaires et des partenaires
- savoir regarder pour prendre des repères et développer un projet de jeu simple

D3 : la formation de la personne et du citoyen. C.G. → partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- connaître le but du jeu et les principes de sécurité
- assumer différents rôles et responsabilités
- respecter les règles du jeu en jouant avec et contre (éducation au vivre ensemble, éducation à la règle)

D4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques. C.G. → apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- accepter le contact avec les autres, accepter le résultat
- s'opposer dans le respect de l'intégrité physique de ses adversaires

D5 : les représentations du monde et l'activité humaine. C.G. → s'appropriier une culture physique sportive et artistique

- s'approprier le sens et l'essence culturels des activités d'oppositions collectives à travers la notion de choix stratégiques et moteurs pour obtenir le gain d'une rencontre
- connaître le but du jeu

**LIEN avec les DOMAINES du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :**

Permettre à l'élève de savoir accepter l'affrontement, comprendre l'impact de ses choix individuels sur le jeu d'autrui et les choix des autres sur son propre jeu individuel. Les autres sont à considérer en tant que partenaire ou adversaire.

EDUSCOL, les enjeux de formation : « *L'enjeu consiste à former l'élève à la prise en compte permanente de l'autre pour se construire personnellement dans un projet de jeu...C'est une éducation à la socialisation en actes.* »

D1 : les langages. Compétences générales (C.G.) → développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

- construire le langage de son corps : coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner ; se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon ; réaliser des actions d'attaque et/ou défense individuelles et /ou collectives
- apprendre à lire le langage du corps des autres

D2 : les outils pour apprendre. C.G. → s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils

- apprendre à apprendre par l'action, par la répétition, en faisant, en observant et en analysant ses résultats
- apprendre à lier projet de faire et savoir-faire
- exploiter les outils pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions

D3 : la formation de la personne et du citoyen. C.G. → partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire
- respecter et comprendre les rôles à assurer
- se doter d'une posture sociale : accepter le résultat, respecter les rituels des duels, organiser un tournoi, garantir la sécurité des pratiquant en tant que juge et/ou arbitre

D4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques. C.G. → apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

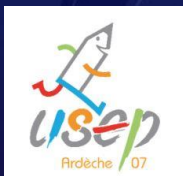
- identifier les possibilités de son corps, apprendre à gérer ses ressources
- contrôler son engagement

D5 : les représentations du monde et l'activité humaine. C.G. → s'approprier une culture physique sportive et artistique

- se doter d'une culture de travail collectif et de production collective
- s'approprier les valeurs, une culture de l'opposition sportive et adopter des comportements responsables



2) Choix didactiques



**CARACTERISTIQUES de l'activité :** EDUSCOL « les jeux collectifs mobilisent et développent :

- de nouveaux pouvoirs moteurs = attraper, lancer, dribbler, passer, contrôler un ballon...
- des ressources perceptivo-motrices = lire une trajectoire de ballon pour l'attraper, contrôler une balle au pied...
- des ressources cognitives = prise d'information sur la position de ses partenaires et adversaires, sa position sur le terrain, faire des choix stratégiques
- des ressources relationnelles et sociales = jouer ensemble dans le respect des différences pour s'opposer à une équipe adverse, assumer différents rôles »

CARACTERISTIQUES des élèves de cycle 2 : « les élèves ont du temps pour apprendre et si les élèves apprennent ensemble, c'est de façon progressive et chacun à son rythme » :

- la maturation du système nerveux et les expériences physiques permettent de construire de nouvelles coordinations
- le développement de nouveaux pouvoirs moteurs passe par la régularité de l'activité physique et la variété des situations motrices
- les élèves doivent pouvoir constater par eux-mêmes qu'ils progressent et qu'ils réalisent de nouvelles actions

ADAPTATIONS en lien avec l'âge de l'enfant : il conviendra de :

- faciliter le jeu collectif en réduisant les difficultés liées au contrôle du ballon : utiliser des ballons légers dont la taille est adaptée aux élèves de cycle 2 et introduire la notion de dribble d'un adversaire seulement dans un 2nd module d'apprentissage afin que l'attention de l'élève ne soit pas focalisée sur la coordination motrice au détriment d'une bonne prise d'information sur le jeu
- réduire la charge informationnelle par un jeu à effectif réduit, facilitant ainsi la prise et la sélection de la bonne information sur la position des partenaires, des adversaires et de la position de l'élève au regard de la cible à atteindre
- mettre les élèves dans des situations d'opposition aménagées avec toujours l'enjeu du gain du match puisqu'il s'agit d'une activité liée à un affrontement collectif à remporter (marquer plus de points que l'adversaire, faire plus de passes dans une situation de type « passes à 5 »...)
- donner des règles du jeu simples et peu nombreuses en début d'apprentissage qui pourront se complexifier progressivement
- recourir aux jeux traditionnels avec ou sans ballon qui permettent d'accéder aux principes des sports collectifs



CYCLE 3

Choix didactiques : FOOT et autres jeux et sports collectifs

CARACTERISTIQUES de l'activité : EDUSCOL « les jeux collectifs mobilisent et développent :

- de nouveaux pouvoirs moteurs = attraper, lancer, dribbler, passer, contrôler un ballon...
- des ressources perceptivo-motrices = lire une trajectoire de ballon pour l'attraper, contrôler une balle au pied...
- des ressources cognitives = prise d'information sur la position de ses partenaires et adversaires, sa position sur le terrain, faire des choix stratégiques
- des ressources relationnelles et sociales = jouer ensemble dans le respect des différences pour s'opposer à une équipe adverse, assumer différents rôles »

CARACTERISTIQUES des élèves de cycle 3 : « le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages et assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé ».

- la confrontation à des problèmes moteurs variés et la rencontre avec les autres permettent à l'élève de renforcer ses 1ères compétences
- l'exploration de leurs possibilités motrices permettent aux élèves de cycle 3 de renforcer les compétences acquises au cycle 2

ADAPTATIONS en lien avec l'âge de l'enfant : il conviendra de :

- leur permettre de se situer dans une équipe et y assurer des rôles successifs : identifier les partenaires des adversaires ; se situer en attaque ou en défense ; identifier son rôle de porteur ou non porteur de balle
- privilégier les situations qui permettent d'observer l'espace de jeu de l'adversaire : identifier les espaces libres et repérer la façon dont il s'y prend
- proposer aux élèves des rôles d'observateur (relever des données relatives aux résultats des actions et non pas seulement des résultats de rencontres), d'arbitre (accessibilité progressive aux règles) et d'organisateur (de son équipe, des autres équipes et des tâches matérielles)
- doter les élèves d'une posture de citoyen et de fair-play : l'enjeu d'apprentissage doit prendre le pas sur le jeu et l'acceptation de la défaite comme la victoire



3) En amont, en classe, aspects interdisciplinaires



**Maîtrise de la langue :**

- S'appuyer sur des affichages dans la classe pour faire les équipes, proposer les situations, donner du sens aux séances.
- Organiser les différents rôles de chacun : matériel, installation, prise en charge de l'échauffement, temps de jeu, arbitres, ...
- Echanges entre équipiers. Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions.
- Utilisation d'un vocabulaire spécifique à la pratique du football (cages, but, attaquant, défenseur, ballon, arbitre, ...)

Lecture :

- Lire le tableau des résultats, les tableaux à double entrée, les règles du jeu.
- Comprendre un texte prescriptif (texte, image, schéma) : les règles du jeu et les consignes des situations en classe, reformuler les règles.

Mathématiques :

- Calculer des distances.
- Modéliser l'espace de pratique des différentes situations à l'aide d'instruments de géométrie.
- Travailler en géométrie à partir de l'utilisation de la règle et du compas.

EMC :

- Coopérer à la vie de la classe (distribution et rangement du matériel).
- Appliquer les usages sociaux de la politesse.
- Recevoir une éducation à la santé.
- Refus de la discrimination.

Sciences :

- Mouvement corporel (muscles squelette...)
- Hygiène et santé : sommeil, alimentation, hydratation

**Maîtrise de la langue :**

- S'appuyer sur des affichages dans la classe pour faire les équipes, proposer les situations, donner du sens aux séances.
- Organiser les différents rôles de chacun : matériel, installation, prise en charge de l'échauffement, temps de jeu, arbitres,
- Echanges entre équipiers. Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions.
- Utilisation d'un vocabulaire spécifique à la pratique du football (cages, but, attaquant, défenseur, ballon, arbitre, ...)

Comprendre et s'exprimer à l'oral :

- S'exprimer à l'oral avec un vocabulaire approprié et précis.
- Echanges entre équipiers. Communiquer une stratégie, donner son avis, poser des questions.
- Utilisation d'un vocabulaire spécifique à la pratique du football (cages, but, attaquant, défenseur, ballon, arbitre, ...).

Lecture :

- Lire le tableau des résultats, les tableaux à double entrée, les règles du jeu.
- Comprendre un texte prescriptif (texte, image, schéma) : les règles du jeu et les consignes des situations en classe, reformuler les règles.

Ecriture :

- Ecrire son projet d'action dans son cahier d'EPS en mobilisant le vocabulaire spécifique.
- Remplir une grille d'observation, les résultats du jeu, ...
- Formuler ses représentations de l'activité football.

Mathématiques :

- Calculer des distances.
- Modéliser l'espace de pratique des différentes situations à l'aide d'instruments de géométrie.
- Travailler en géométrie à partir de l'utilisation de la règle et du compas.

EMC :

- Coopérer à la vie de la classe (distribution et rangement du matériel).
- Appliquer les usages sociaux de la politesse.
- Recevoir une éducation à la santé.
- Refus de la discrimination.

Sciences :

- Mouvement corporel (muscles squelette...).
- Hygiène et santé : sommeil, alimentation, hydratation.
- Faire les liens avec le fonctionnement du corps humain (digestion, respiration, circulation sanguine...).

Géographie :

- Principaux caractères du relief, de l'hydrographie et du climat en France (étude de cartes).
- Répartition de la population, lien avec les équipes du championnat de France.
- Développement durable, notion de ressources, de pollutions, de risques et de prévention.



4) Unité d'apprentissage Foot à l'école

Thèmes des séances

Séance 1 : La Découverte de l'activité

Séance 2 : Conserver – Progresser

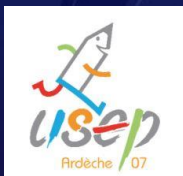
Séance 3 : Progresser – Déséquilibrer

Séance 4 : Déséquilibrer – Finir

Séance 5 : S'opposer

Séance 6 : La Rencontre

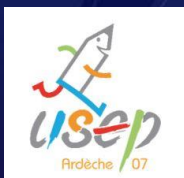
Les effectifs et la taille du terrain sont à adapter en fonction de l'âge des élèves. Ces propositions ont été construites pour des élèves de cycle 3, réduire l'espace et le nombre de joueurs pour des élèves de cycle 2.





Séance 1 : la découverte de l'activité

Football à l'école Elémentaire




**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de progresser en conduite ou de passer si je suis attaqué.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Jeu

Jeu des portes

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 30 m
x25 m.
2 ou 3 terrains
(fonction des
effectifs)

Une équipe
De 4 joueurs
dont 1 gardien

Une équipe
De 4 joueurs
dont 1 gardien

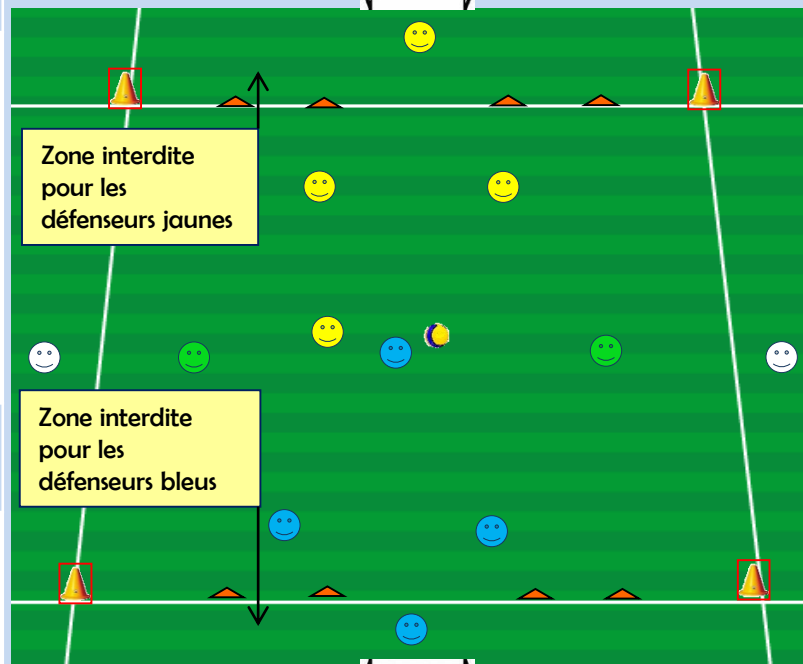
2 arbitres
2 jokers

Matériel par terrain



- 4
- 8
- 5 à 10
- 5 x 6

16 '
2 x 8 '



Buts

1 point = rentrer dans la zone
offensive
3 points = but marqué

Consignes

Conduire la balle dans la zone
adverse et tirer au but.
Les défenseurs ne peuvent pas rentrer
dans la zone.
Les jokers jouent avec l'équipe en
possession de la balle.

L'enseignant observe

Conduire le ballon (progresser avec le ballon quand l'espace est libre)
Passer le ballon (donner le ballon quand l'espace est bloqué)
Lever la tête – prendre l'information
Occuper l'espace de jeu de manière rationnelle (statu att/def)

Variables

Séance 2.1 = Passer dans 1 porte avant de tirer. (Libre – P.G – P.D)
Séance 2.2 = Si le joueur pose le pied sur le ballon, il devient
inattaquable. Il ne peut utiliser ce droit qu'une fois dans la même
action.



Compétences Visées pour le joueur :

- Être capable de manipuler le ballon
- Être capable d'arrêter le ballon
- Être capable de changer de direction avec le ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Entrée dans l'activité

Chacun son ballon

Organisation

Schéma

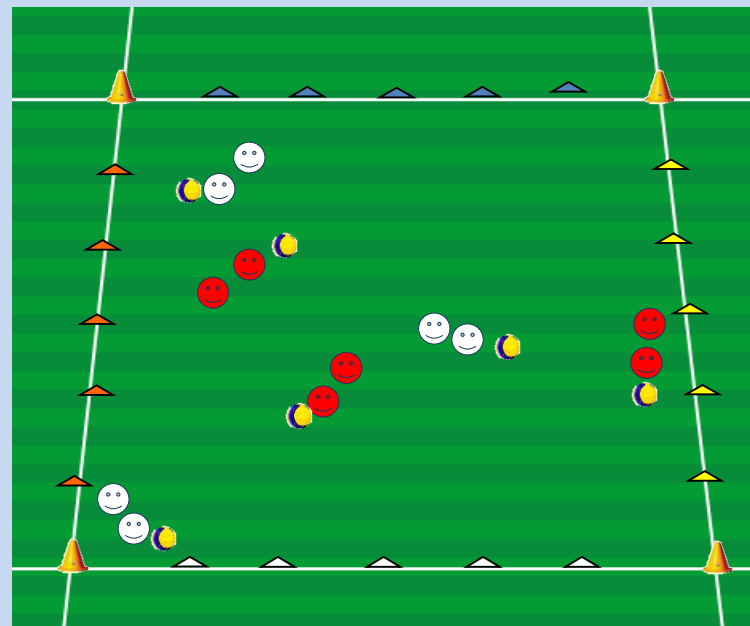
Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 25 m x 25 m
2 ou 3 terrains
(fonction des effectifs)

10 à 12 élèves
par terrain



Buts

1 point = ballon arrêté par chaque joueur sur le côté de la couleur correspondante

Matériel par terrain



- 4
- 20
- 5 à 10
- 5 x 6

16'

Consignes

1 ballon/joueur ou 2 joueurs
Au signal, le joueur doit rejoindre en conduite de balle le côté correspondant à la couleur annoncée.

L'enseignant observe

Variables

Occuper l'espace
Garder la maîtrise du ballon
Ne pas sortir de l'espace
Lever la tête

Séance 1.1 = au signal rejoindre une coupelle d'une couleur différente de leur chasuble annoncée par l'éducateur
Séance 1.2 = au signal, faire le tour d'une coupelle de couleur et rejoindre une coupelle d'une 2^{ème} couleur



Compétences visées pour le joueur :

- Être capable de manipuler le ballon
- Être capable d'arrêter le ballon
- Être capable de changer de direction avec le ballon

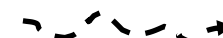
Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage

1, 2, 3 Soleil

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 25m x 25
2 ou 3 terrains
(fonction des effectifs)

10 à 12 élèves
par terrain



Matériel par terrain



4



20

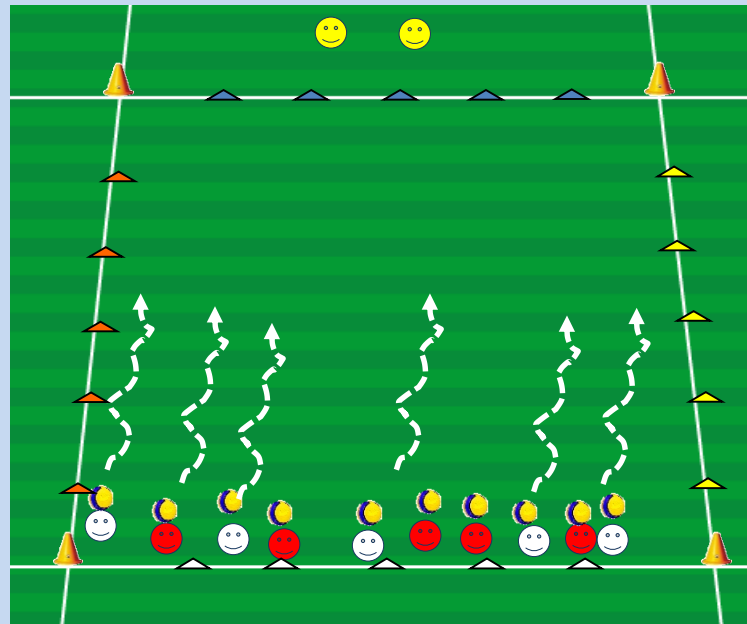


16'

5 à 10



5 x 6



Buts

1 point = ballon arrêté à la ligne de couleur définie par l'éducateur

Consignes

Jeu 1-2-3 Soleil : au signal 😊 de d'un joueur, les joueurs se déplacent en conduite de balle et doivent s'immobiliser avec le ballon sous la semelle. Ils doivent se diriger vers la ligne de la couleur demandée. Si le joueur ou le ballon n'est pas arrêté, le joueur se replace sur la ligne de départ

L'enseignant observe

Garder la maîtrise du ballon
lever la tête
Stopper le ballon

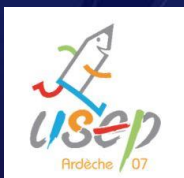
Variables

Séance 1.1 = chaque équipe va en direction de sa couleur
Séance 1.2 = au moins 1 joueur de chaque équipe va den direction d'une couleur (démarrer au centre du terrain)



Séance 2 : Conserver – Progresser

Football à l'école Elémentaire




**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



Compétences visées pour le joueur :

- Être capable de toucher le ballon à chaque pas.
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon de manière efficace.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage

Epervier

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 30m x 25 m.
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Equipes de 2 à 3 joueurs.

Matériel par terrain



4



10



5 à 10



5 x 6



16'



Buts

1 point pour son équipe = atteindre la zone d'en but en traversant l'espace de jeu et sans perdre le ballon.

Consignes

Les oiseaux (O) : traverser l'espace de jeu sans se faire prendre le ballon au pied par les éperviers.

L'épervier (E) : conduire le ballon dans leur nid, sans dépasser la ligne de fond (Rectangle).

Les éperviers se tiennent la main par 2 pour prendre le ballon.

L'enseignant observe

Variables


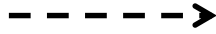

Conduire le ballon (ballon à distance du pied)
Lever la tête (prendre l'information sur la position des éperviers)
Fléchir les appuis - Changer de direction

Séance 2.1 = Passer dans 1 porte puis dans 2 portes
Séance 2.2 = Passer dans 1 porte avec des éperviers libres.



Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de toucher le ballon à chaque pas.
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon

Déplacement ballon = 
 Déplacement joueur = 
 Déplacement joueur/ballon = 

Entrée dans l'activité

conduite et relais

Organisation

Espace

Relais - 10 à 12 m.
maximum.
Coupelles placées
avec 2 m d'écart

Effectif

Equipes de 3 à 5
joueurs.

Matériel par terrain



10 

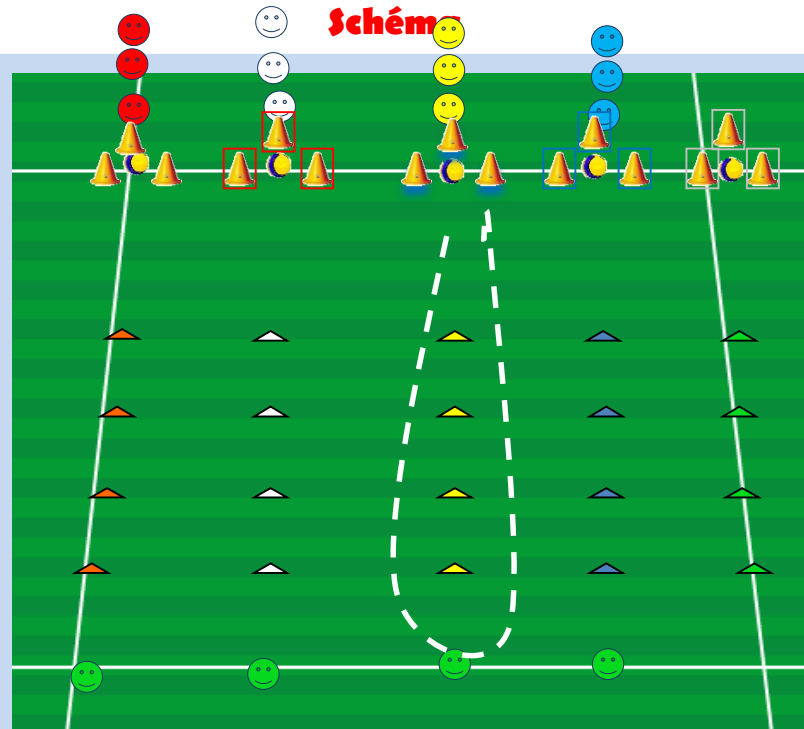
20 

5 à 10 

5 x 6 

16'

Schéma



Définition

Buts

1 point = l'équipe arrivant 1^{ère} à l'issue
du parcours – sous forme de relais.

Consignes

Relais 1:

Au signal, le 1^{er} joueur de chaque
équipe conduit son ballon, fait le tour
du dernier tour et revient pour
arrêter le ballon dans le triangle.

Relais 2:

Idem mais en slalomant les plots sans
les faire tomber.

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance de pied)
Lever la tête (prendre l'information par rapport au coupelles)
Fléchir les appuis

Variantes

Séance 2.1 = Main - 1 passage pied gauche – 1 passage pied droit.
Séance 2.2 = imposer un nombre de touches de balles



Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de s'approprier l'espace du terrain
- Être capable de changer de statut (défenseur/attaquant)
- Être capable de coopérer offensivement et défensivement

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Jeu

4 contre 4

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 30 m x 25 m
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

5 équipes de 5 joueurs dont 1 gardien

Matériel par terrain



4

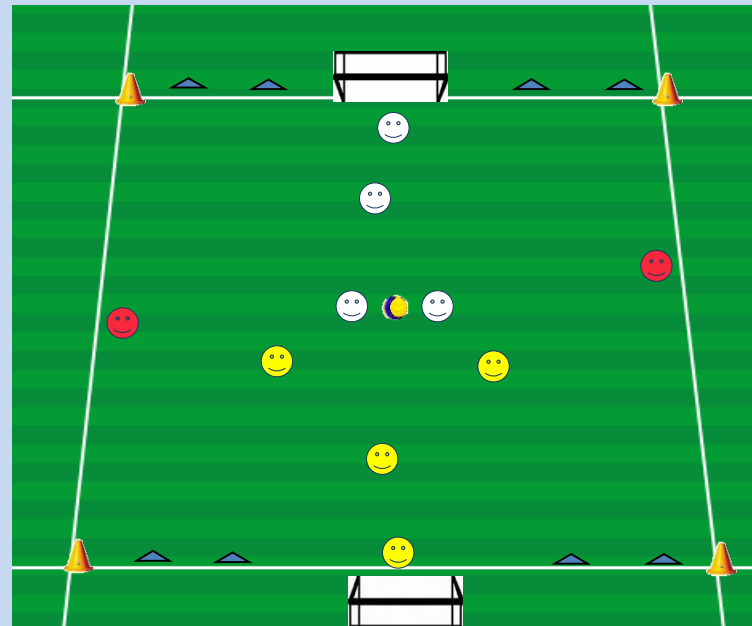


5 à 10



16'
2 x 8'

5 x 6



Buts

1 point = but marqué dans la grande cage

2 points = but marqué dans les petites cages

Consignes

Jeu libre

Équipe en possession du ballon =

Occupation de la largeur et de la profondeur

Équipe à la récupération du ballon =

Se replacer devant le joueur qui a le ballon.

L'enseignant observe

Variables

L'occupation l'espace de jeu

- L'équipe a le ballon = on s'écarte
 - L'équipe n'a pas le ballon = on se rapproche du ballon
- Apprentissage et respect des lois du jeu

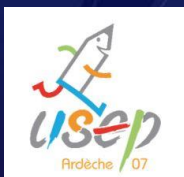
Séance 1.1 = un joueur ne peut marquer 2 fois d'affilée

Séance 1.2 = à chaque but



Séance 3 : Progresser – Déséquilibrer

Football à l'école Elémentaire







**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de progresser et de déséquilibrer un joueur par une passe ou une conduite

Déplacement ballon = 
 Déplacement joueur = 
 Déplacement joueur/ballon = 

Situation

Balle au capitaine

Organisation




Schéma

Définition




Espace

1 terrain = 30 m x 25 m.
 Dédoubler l'atelier (fonction des effectifs)
 Travailler sur 3 ballons par équipe.

Effectif

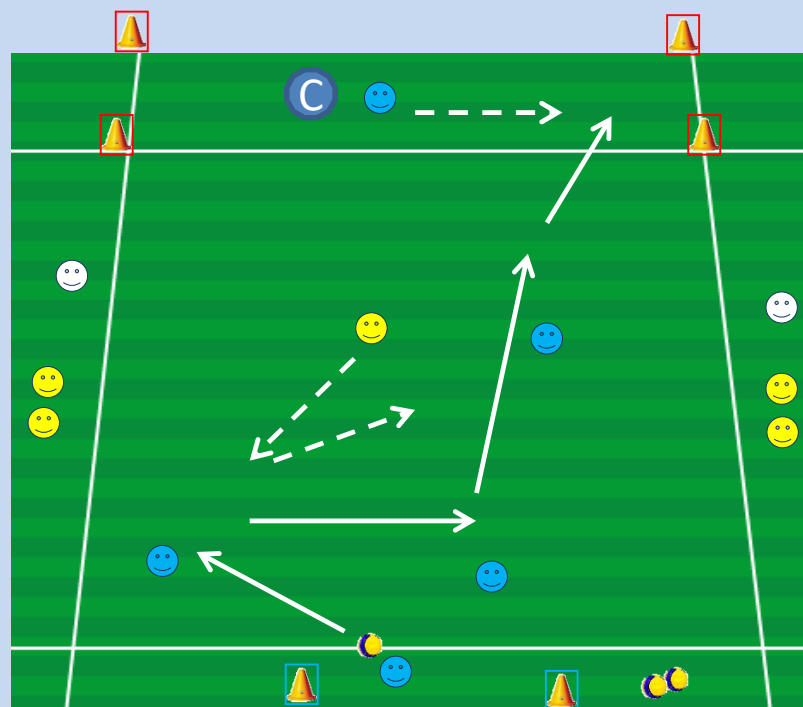
Une équipe 
 De 5 joueurs dont 1 gardien
 Une équipe 
 De 5 joueurs dont 1 défenseur
 1 équipe 
 arbitre

Matériel par terrain

6 
 5 à 10 
 5 x 6 




16'



Buts

1 point = trouver le capitaine et stopper le ballon

Consignes

Ballon au sol
 Faire une passe à son capitaine situé dans sa zone. Il est inattaquable.
 Si le joueur  intercepte le ballon, il est libre et il va marquer dans le but adverse.

L'enseignant observe

Occupation de l'espace
 Se rendre disponible pour recevoir le ballon (capitaine)
 Changer de rythme en conduite de balle
 Maîtrise du ballon (conduite, passe, contrôle...)

Variables

Séance 3.1 = A la Main - Si le joueur en possession de balle est touché, il laisse le ballon au défenseur qui va marquer. Puis au Pied. Si le joueur pose le pied sur le ballon, il devient inattaquable. Il ne peut utiliser ce droit qu'une fois dans la même action.

Séance 3.2 = 2 défenseurs contre 3 attaquants.



Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de passer le ballon à un coéquipier.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Entrée dans l'activité

La ronde en fête

Organisation

Schéma

Définition

Espace

30 m par 25 m
Dédoubler
l'atelier
(fonction des
effectifs)

Effectif

5 équipes de 3
joueurs

Matériel par terrain



4



20



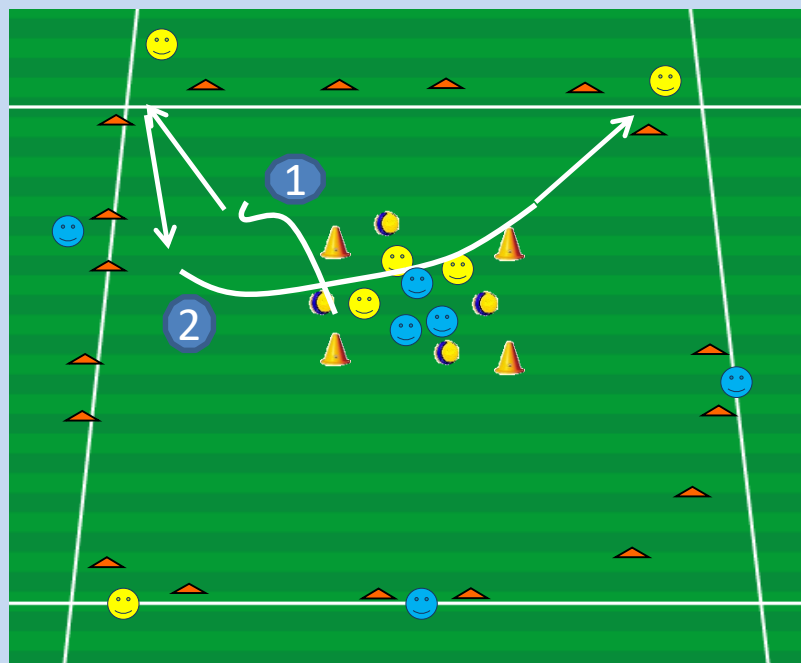
16'

5 à 10



2' par séquence

5 x 6



Buts

1 point : ballon reste dans l'aire de jeu
Être capable de conduire, passer et
contrôler le ballon

Consignes

- Sortir du carré en conduite et passer le ballon à un des joueurs situés derrière une porte.
- Ce joueur contrôle et passe le ballon au même joueur qui retourne dans le carré central pour passer à un autre joueur.

L'enseignant observe

Variables




La maîtrise du ballon (enchaînement contrôle-passe)
Position du pied d'appui (à proximité du ballon, légèrement décaler)
Position et équilibre du corps (face au joueur à qui l'on fait la passe)
Utiliser l'intérieur du pied (verrouiller la cheville au moment de la passe)

Séance 3.1 = Passe au sol et contrôle intérieur du pied.
Séance 3.2 = le joueur situé derrière la porte se déplace à droite ou à gauche de celle-ci de quelques pas.



Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de progresser et de déséquilibrer une équipe Par une conduite ou une passe

Déplacement ballon = 
 Déplacement joueur = 
 Déplacement joueur/ballon = 

Jeu

Balle au capitaine

Organisation

Schéma


Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 30m x 25 m
 2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Une équipe 
 De 5 joueurs dont 1 gardien

Une équipe 
 De 4 à 5 joueurs dont 1 gardien

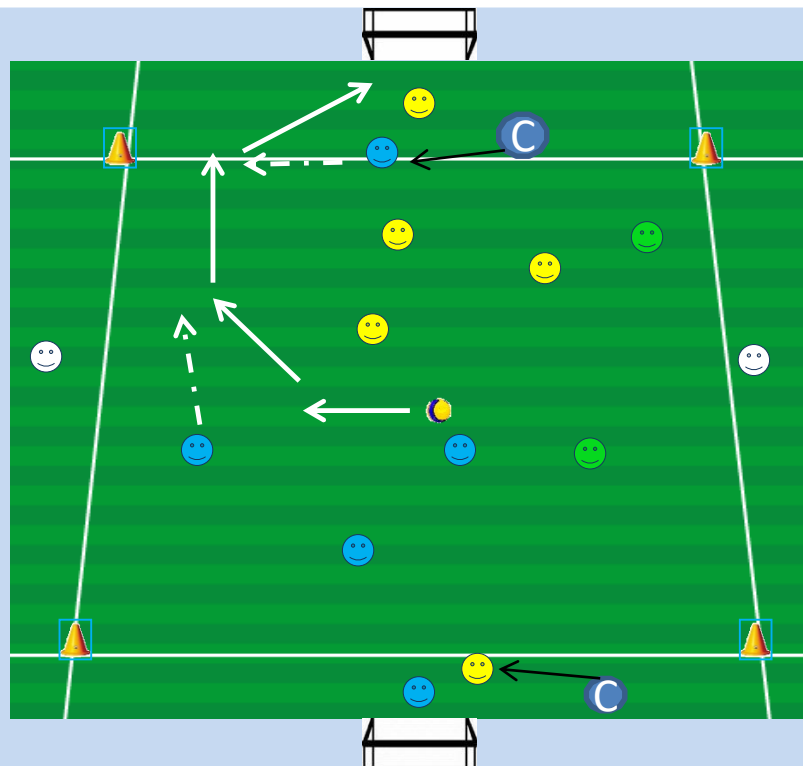
2 arbitres 
 2 jokers 

Matériel par terrain



8 
 5 à 10 
 5 x 6 

16 '
 2 x 8'



Buts

1 point = Une équipe marque un point lorsqu'un de ces capitaines contrôlent le ballon
 3 points = but marqué

Consignes

Jeu libre.
 Faire une passe à son capitaine situé dans sa zone.
 Le capitaine est inattaquable.
 Les jokers jouent avec l'équipe qui a le ballon.

L'enseignant observe

Variables

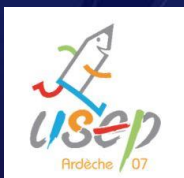
Occupation de l'espace
 Se rendre disponible pour recevoir le ballon (jokers et capitaine)
 Changer de rythme en conduite de balle
 Maîtrise du ballon (conduite, passe, contrôle...)

Séance 3.1 = un 2^{ème} joueur peut intégrer la zone de finition avec le capitaine. Si le joueur pose le pied sur le ballon, il devient inattaquable. Il ne peut utiliser ce droit qu'une fois dans la même action.
 Séance 3.2 = intégrer un joker dans chaque équipe



Séance 4 : Déséquilibrer – Finir

Football à l'école Elémentaire




**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



Compétences Visées pour le joueur:

- Se démarquer pour déséquilibrer l'adversaire.
- Être capable de frapper au but.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage

Béret ballon 2

Organisation

Schéma

Définition

Espace

1 terrain = 30m x 25 m.
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs) travailler en alternance.

Effectif

Une équipe 😊
De 4 joueurs dont 1 gardien

Une équipe 😊
De 4 joueurs dont 1 gardien

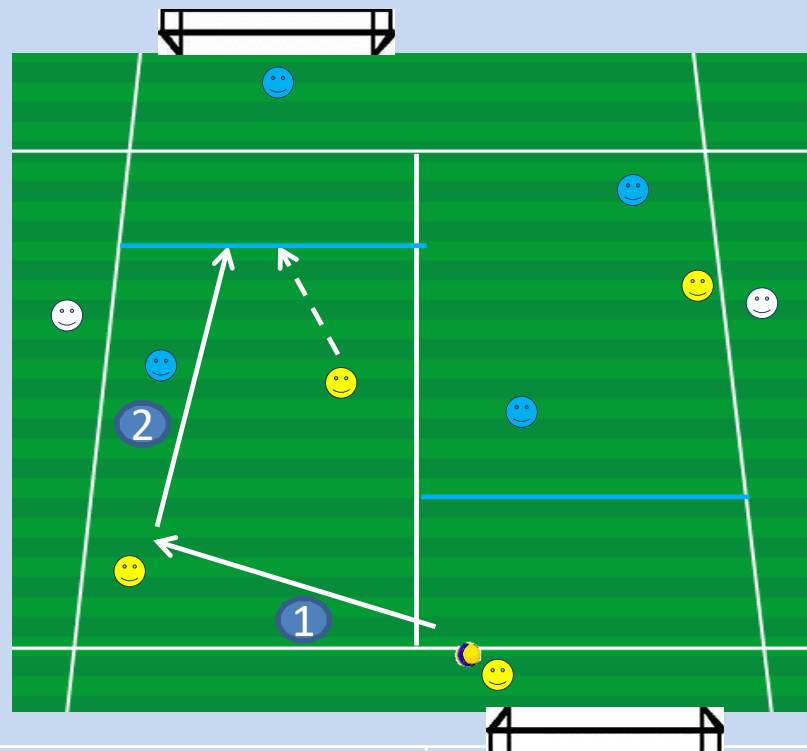
2 arbitres 😊

Matériel par terrain

4 🟡
5 à 10 🟡
5 x 6 🟡 🟡



16'



Buts

1 point = but marqué après avoir passé la ligne bleu sur une passe ou une conduite.

Consignes

- 1) Le gardien relance le ballon à la main sur un partenaire.
- 2) Celui-ci avance pour jouer un 2 (att) contre 1 (def)
- 3) Le défenseur ne peut pas défendre derrière la ligne bleu.

L'enseignant observe

Le déplacement du porteur de balle (fixer-passer, ou fixer-dribbler)
Le déplacement du non porteur de balle (s'écarter de l'adversaire)
La frappe de balle

Variables

Séance 4.1 = 10 secondes pour tirer au but
Séance 4.2 = si le défenseur touche le porteur, le ballon est perdu



Compétences Visées pour le joueur:

- Être capable de frapper au but.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Entrée dans l'activité

Béret ballon

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 30m x 25 m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Une équipe 😊
De 4 joueurs dont 1 gardien

Une équipe 😊
De 4 joueurs dont 1 gardien

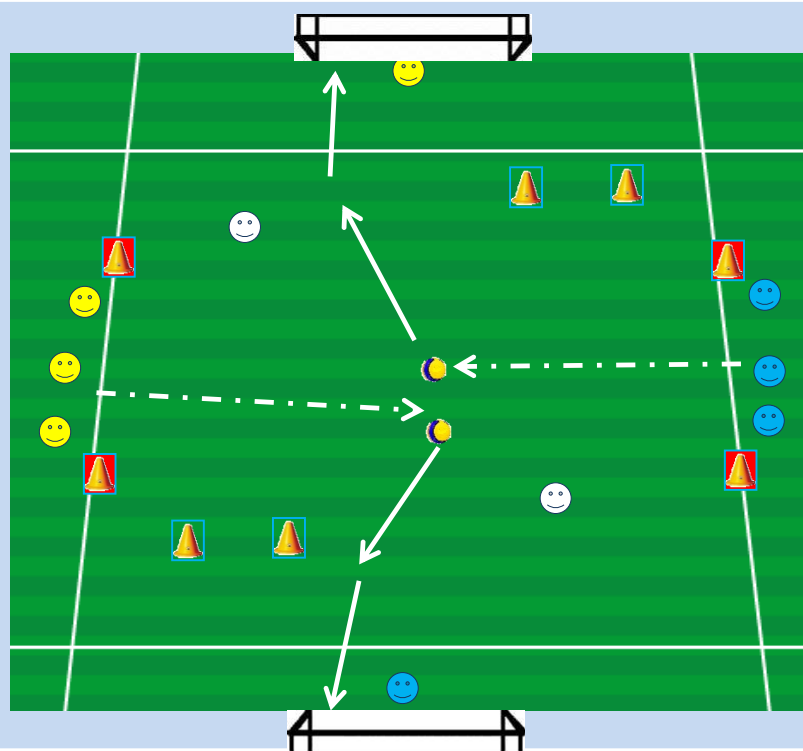
2 arbitres 😊

Matériel par terrain



4 🚩
5 à 10 🏀
5 x 6 👕 👖

16'



Buts

1 point = but marqué dans la cage adverse

Consignes

A l'appel de mon numéro, je récupère le ballon et le joueur tire au but.

L'enseignant observe

Variables

La frappe de balle

- Position du pied d'appui
- Lever la tête (prendre l'information sur la position du but et du gardien)
- La surface de pied utilisé (intérieur – coup du pied)

Séance 4.1 = tirer avant la ligne blanche – Passer dans la porte avant de tirer.

Séance 4.2 = but valable si je marque avant l'autre équipe



Compétences visées pour le joueur :

- Se démarquer pour déséquilibrer l'adversaire.
- Être capable de frapper au but.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Jeu

2 cages à attaquer et 2 à défendre.

Organisation

Schéma

Définition

Espace

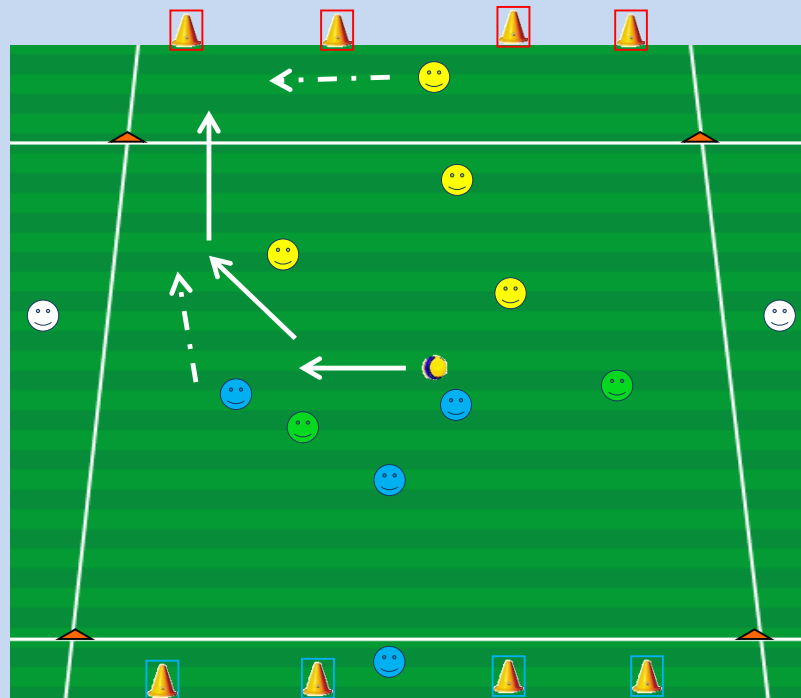
Effectif

1 terrain = 30m x
par 25m
2 ou 3 terrains
(en fonction des
effectifs)

Une équipe
De 4 joueurs

Une équipe
De 4 joueurs

2 jokers
2 arbitres



Buts

1 point = but marqué dans un des 2
buts défendus par un seul gardien.

Matériel par terrain



8

4

5 à 10

5 x 6

16 '
2 x 8 '

Consignes

L'équipe qui a le ballon doit marquer
dans un des 2 buts défendus par un
seul gardien.
les jokers jouent avec l'équipe qui a le
ballon.
Jeu libre.

L'enseignant observe

Le déplacement du porteur de balle (fixer-passer, ou fixer-dribbler)
Le déplacement du non porteur de balle (s'écarter de l'adversaire)
La frappe de balle

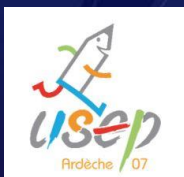
Variables

Séance 4.1 = Marquer au sol
Séance 4.2 = Passe + but = 3 pts - Conduite + but = 1 pts.



Séance 5 : S'opposer

Football à l'école Elémentaire




**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



Compétences visées pour le joueur :

- Être Capable de s'opposer à la progression de l'adversaire
- Être Capable de s'organiser collectivement pour défendre
- Être Capable de récupérer le ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Entrée dans l'activité

Défendre le château

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain= 15x25 m
Château =
10mx10m
2 ou 3 terrains
(en fonction des
effectifs)

8 à 12 élèves par
terrain
4 c4 ou 5c5...

Matériel par terrain



5



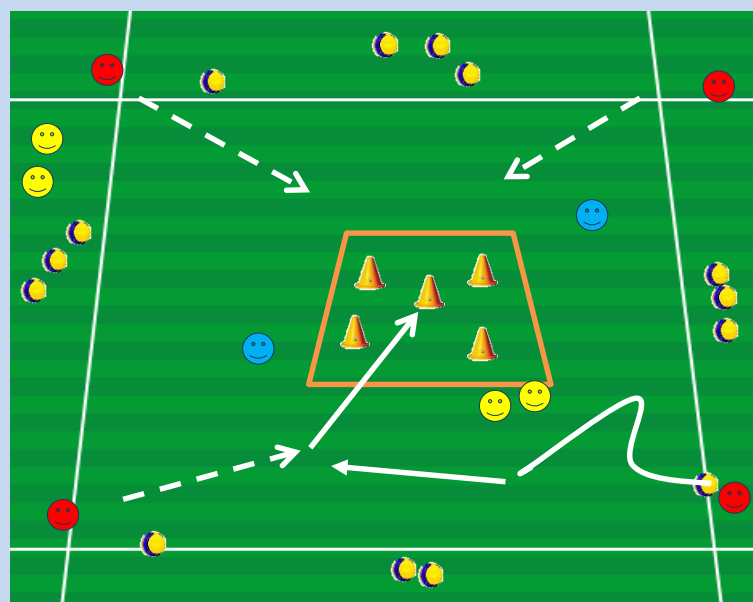
5 à 10



5 x 6



4 x 4'



Buts

1 point = l'équipe qui fait tomber le
plus de quilles

Consignes

Def: les joueurs 😊 défendent le
château en se tenant la main.

Att: ballon à la main, les 2 ou 4 😊👤
joueurs peuvent se transmettre le
ballon avant de faire tomber les
quilles
Passer rapidement avec le ballon au
pied si l'exercice est bien compris.

L'enseignant observe



Le déplacement des défenseurs

- Se placer entre l'adversaire et son camp
- Se rapprocher de l'adversaire (distance pour le toucher)
- l'empêcher de tirer

Variables

Séance 5.1 = Passage 2 défenseurs 😊 contre 4 attaquants

Séance 5.2 = Passage 2 défenseurs qui se tiennent la main contre 2
attaquants libre.



Compétences visées pour le joueur :

- Être Capable de s'opposer à la progression de l'adversaire.
- Être Capable de s'organiser collectivement pour défendre
- Être Capable de récupérer le ballon.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage

La rivière

Organisation

Schéma

Définition

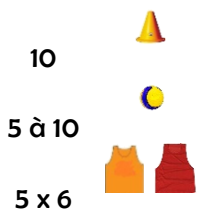
Espace

1 terrain= 15x5m
2 ou 3 terrains
(en fonction des effectifs)

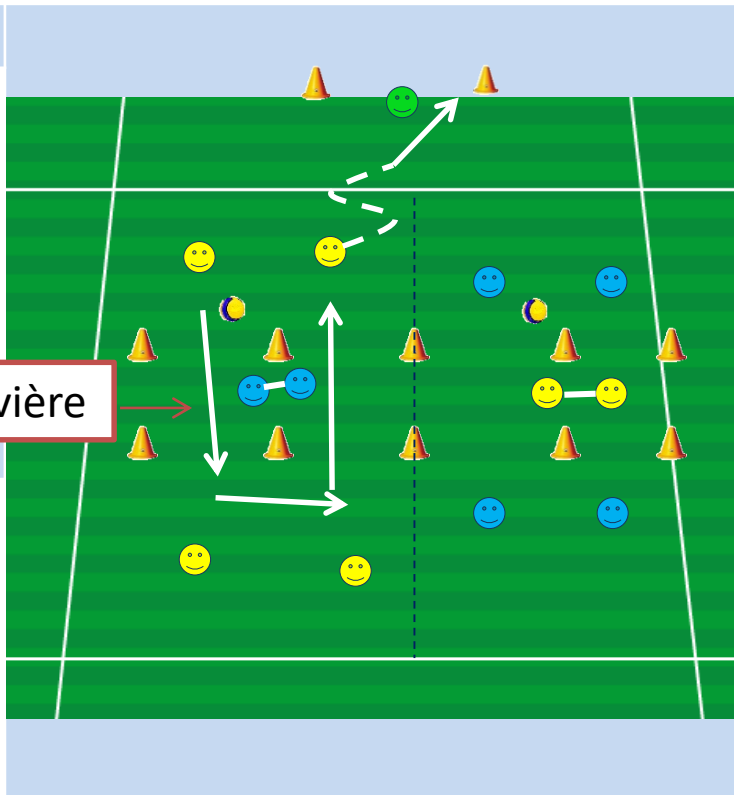
Effectif

8 à 12 élèves par terrain
4 c 2+2...
(fonctionnement par vagues)

Matériel par terrain



rivière



Buts

1 point = ballon intercepté par les joueurs dans la rivière

Consignes

Def: 2 défenseurs qui se tiennent la main dans une zone appelée « rivière ». Ils doivent intercepter le ballon si c'est le cas ils vont marquer dans le but sans être gênés.

Att: 2 + 2, ils doivent se transmettre le ballon à travers la rivière
Les attaquants sur la même ligne peuvent échanger

L'enseignant observe

Le déplacement des défenseurs

- Se placer entre le ballon et l'adversaire qui est dans son dos
- Empêcher la 1^{ère} passe
- Récupérer le ballon

Variables

Séance 5.1 = Faire des aller retours – à la main puis au pied.

Séance 5.2 = Les défenseurs sont libres pour se déplacer dans la rivière s'ils interceptent le ballon ils vont marquer.



Compétences visées pour le joueur:

- Être Capable de s'opposer à la progression de l'adversaire.
- Être Capable de s'organiser collectivement pour défendre.
- Être Capable de récupérer le ballon.

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Jeu

4 contre 4

Organisation

Schéma

Définition

Espace

1 terrain = 30m
x25 m
2 ou 3 terrains
(en fonction des effectifs)

Effectif

8 à 10 élèves par terrain
4 c 4 ou 5 c 5

Matériel par terrain



4



8



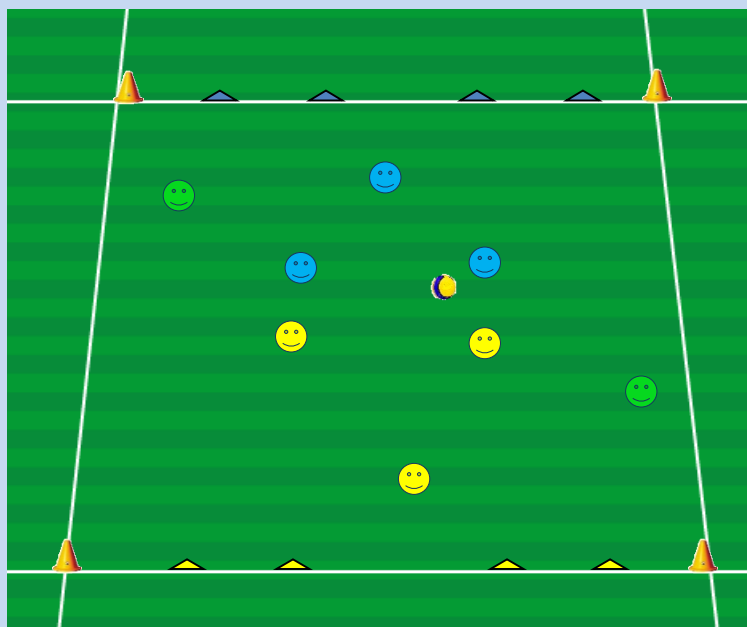
5 à 10



5 x 6



16 '
2 x 8 '



Buts

1 point = immobiliser le ballon derrière les portes, symbolisées par les coupelles

Consignes

Jeu libre
L'équipe qui a le ballon peut marquer dans 2 buts.
Valoriser l'équipe qui récupère le ballon

L'enseignant observe

Variables

Les placements et déplacements de l'équipe qui n'a pas le ballon:

- S'opposer à la progression du ballon (joueurs placés devant le porteur de balle adverse)
- S'opposer pour récupérer le ballon (cadrer le porteur de balle)

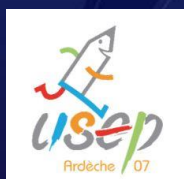
Séance 5.1 = mise en place de 3 buts à protéger

Séance 5.2 = match libre



La Rencontre Coopétitive

Football à l'école Élémentaire




**ACADÉMIE
DE GRENOBLE**
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



FORMAT DE LA RENCONTRE COOPETITIF

Organisation

Espace Effectif

4c4 dont 1 GB + 2 Remplaçants.
ou
5c5 dont 1 GB + 2 Remplaçants.

Soit : 30 L – 25 l

Remplaçants

Temps d'une rencontre

Réaliser les changements à la ½ du temps de la rencontre dont le GB.

8 à 10 '

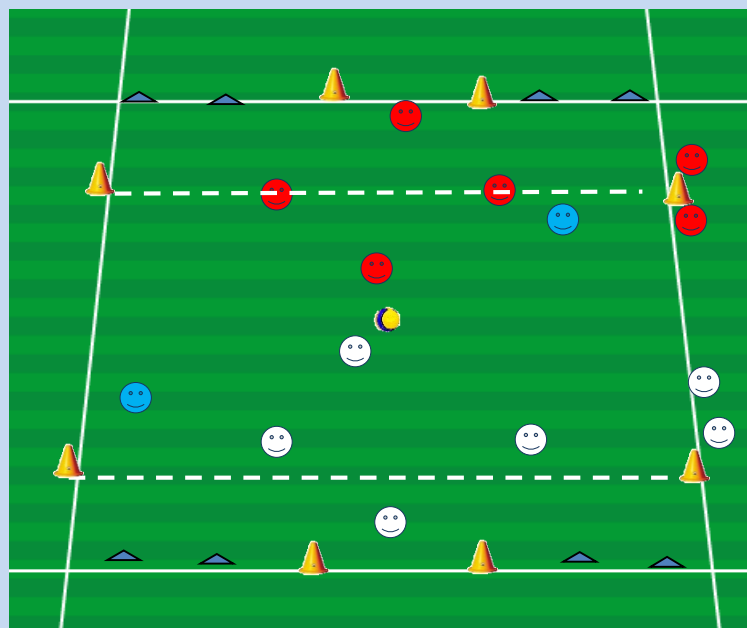
Distances des buts et taille ballon

But : écart des plots 4 mètres.
Ballon : ballon futsal

But :

But : 2 petites cages = 1 pts.
But : Grande cage = 2 pts.

Schéma



Définition

Les sorties de jeu :

Touche :
positionner le ballon à l'endroit où il est sorti.

Sortie de but :
le gardien prend le ballon et le relance à la main .

Corner :
Positionner le ballon sur l'angle du terrain.

Sur les remises en jeu :

Adversaire à 3 mètres.

Engagement :
Au début de la rencontre et après un but le ballon se positionne au centre du terrain.

Touche :
Au pied par une passe ou en rentrant en conduite.

Relance du gardien :
Toujours à la main avec une zone protégée de 4m.

Carte Coup de Pouce – Coup d'éclat Décompte de fautes collectif *

Après chaque but utiliser les cartes coup de pouce et coup d'éclat. (Voir document annexe)
3 fautes cumulées, l'équipe est sanctionnée par un tir au but face à la cage à 6mètres, toute faute supplémentaire est à nouveau sanctionnée.



ORGANISATION RENCONTRE COOPETITIF

- Alternance de matchs et de quizz
- 5 matchs de 10 min + 5 quizz liés aux matières vues dans les séances précédentes
- Les quizz sont à faire après chaque rencontre (pause de 5 min)
- 5 équipes composées de 5 à 7 joueurs – pratique de foot à 4 / foot à 5 (avec 2 remplaçants)



Organisation spécifique

TERRAIN 1	TERRAIN 2	ARBITRAGE	QUIZZ
Equipe A / Equipe B	Equipe C / Equipe D	Equipe E	<u>E.P.S.</u> : Equipe A <u>Sciences</u> : Equipe C <u>E.civique</u> : Equipe B <u>Géographie</u> : Equipe D <u>Lang. Vivante</u> : Equipe E
Equipe B / Equipe C	Equipe D / Equipe E	Equipe A	<u>E.P.S.</u> : Equipe E <u>Sciences</u> : Equipe A <u>E.civique</u> : Equipe B <u>Géographie</u> : Equipe C <u>Lang. Vivante</u> : Equipe D
Equipe A / Equipe D	Equipe C / Equipe E	Equipe B	<u>E.P.S.</u> : Equipe D <u>Sciences</u> : Equipe E <u>E.civique</u> : Equipe A <u>Géographie</u> : Equipe B <u>Lang. Vivante</u> : Equipe C
Equipe A / Equipe E	Equipe B / Equipe D	Equipe C	<u>E.P.S.</u> : Equipe C <u>Sciences</u> : Equipe D <u>E.civique</u> : Equipe E <u>Géographie</u> : Equipe A <u>Lang. Vivante</u> : Equipe B
Equipe A / Equipe C	Equipe B / Equipe E	Equipe D	<u>E.P.S.</u> : Equipe B <u>Sciences</u> : Equipe C <u>E.civique</u> : Equipe D <u>Géographie</u> : Equipe E <u>Lang. Vivante</u> : Equipe A



LE PERMIS « FAIR-PLAY »



La comptabilité des points sportifs et de fair-play sur la feuille de match :

1 point la défaite ; 2 points le match nul et 4 points la victoire. Les points de fair-play s'additionnent aux points sportifs.

Connaissance du résultat par poule sans annoncer au micro un classement sportif par classe en fin de rencontre !

Par contre, un diplôme de participation par classe et valorisation des équipes les plus fair-play par un diplôme.

Un joueur conteste l'arbitrage.

Un joueur manque de respect envers ses adversaires ou ses coéquipiers.

Un joueur n'accepte pas de perdre (pleurs, énervement, etc.).

Un joueur ne serre pas la main aux joueurs de l'autre équipe et aux arbitres en fin de match.

LE DEFI COOPETITIF



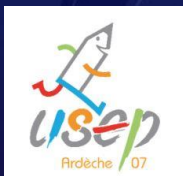
CARTES « COUP D'POUCE »	CARTES « COUP D'ÉCLAT »
1. Vous ne gardez que la cage centrale à défendre (les 2 petites cages sont retirées).	1. Nous revenons dans notre camp à chaque remise en jeu de votre gardien.
2. Vous conservez chaque ballon qui sort du terrain quelle que soit l'équipe qui l'a fait sortir.	2. Notre gardien n'a pas le droit d'utiliser les mains.
3. Vous avez un joueur supplémentaire.	3. Nous ne marquons que dans la cage centrale ; 1 but = 1 point.
4. Quand vous marquez, vous engagez de nouveau.	4. Nous doublons les dimensions de nos petites cages.
5. En cas de faute subie, vous avancez de 5 mètres.	5. Nous n'avons plus le droit de défendre dans la zone de notre gardien.
6. Vos buts marqués comptent double.	6. Pour pouvoir marquer, tous nos joueurs doivent avoir touché le ballon.

Règles spécifiques :

- Tout au long de la partie, les cartes sont cumulées ; une carte est valable pour tout le reste du match. Elle n'est utilisée que par une équipe (une fois choisie, elle est retirée du tas pour les choix suivants)



5) Situations individuelles pour les échauffements



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Ardèche



Situations créées par



opération « foot à l'école »

CHAMP d'APPRENTISSAGE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences à travailler : comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible ; Accepter l'opposition et la coopération ; S'adapter aux actions d'un adversaire ; Coordonner des actions motrices simples ; S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres ; Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ; Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

Attendus de fin de cycle : s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ; contrôler son engagement affectif et moteur pour réussir des actions simples ; Connaître le but du jeu ; Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

SITUATION 1 : apprentissage de la conduite de balle

COMPETENCES travaillées pendant la séance : coordonner des actions motrices simples

Consignes : tu dois réaliser un parcours avec le ballon aux pieds, sans le toucher à la main en slalomant entre les plots et sans que ton ballon les touche.

Tu commences entre les 2 plots et tu t'arrêtes en bloquant ton ballon dans le cerceau bleu au bout du slalom. Quand ton coéquipier démarre à son tour le slalom, tu te déplaces avec ton ballon aux pieds vers le cerceau jaune. Quand il a fini son slalom, il se déplace vers le cerceau jaune pendant que tu te déplaces vers le cerceau rouge pour que le joueur suivant puisse faire son slalom. Et ainsi de suite...

Descriptif : Il y a plusieurs parcours identiques distants les uns des autres.

Les élèves sont par groupe de 3 joueurs (5 maximum) chacun dans une zone définie : en attente à 4m ou au point de départ entre les 2 plots ou à l'arrivée du slalom dans le cerceau bleu ou en attente dans le plot jaune ou encore en attente dans le plot rouge.

Il est intéressant de multiplier le nombre de parcours afin que les élèves soient moins nombreux dans un groupe et soient plus longtemps en activité physique.

Les élèves réalisent le même parcours plusieurs fois.

Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

Les parcours peuvent être différents d'un groupe à l'autre.

Les élèves en attente dans les cerceaux peuvent aussi être observateurs de leur coéquipier qui réalise le parcours.

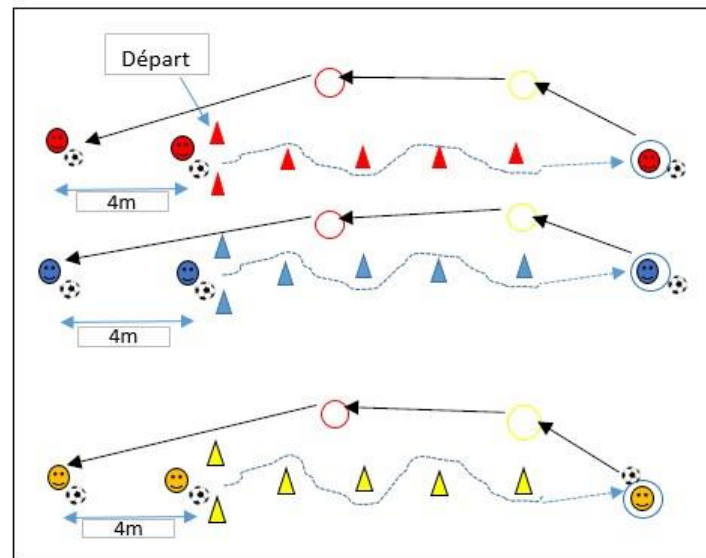
Un défi peut être mis en place sous forme de relais entre les groupes.

Matériel :

Cônes ▲ ▲ ▲ ...

Ballons ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽

cerceaux ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○





SITUATION 3 : apprentissage de la passe

COMPETENCES travaillées pendant la séance : S'informer, prendre des repères pour agir avec les autres

Consignes : Vous devez à 2 vous déplacer vers la zone de marquage (cage) et vous échanger des passes avec un ballon au pied puis enchaîner un tir au pied de la zone de tir vers la zone de marquage. Vous devez échanger au moins 4 fois le ballon avant de tirer. Vous devez revenir en marchant chacun de votre côté des plots.

Descriptif : Les élèves sont par groupe de 2 avec un ballon au pied. Ils se déplacent en marchant à l'extérieur du couloir (un à gauche des plots et l'autre à droite des plots). Une zone de marquage (ou cage) est délimitée par 2 cônes. Quand les 2 élèves après plusieurs essais, ont réussi tous les 2 à marquer entre les plots (bleus), le tir suivant se fera des plots plus éloignés (plots rouges) de la cage et ainsi de suite (plots jaunes).

Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

Augmenter le nombre de passes avant de tirer.

Effectuer les déplacements en trotinant.

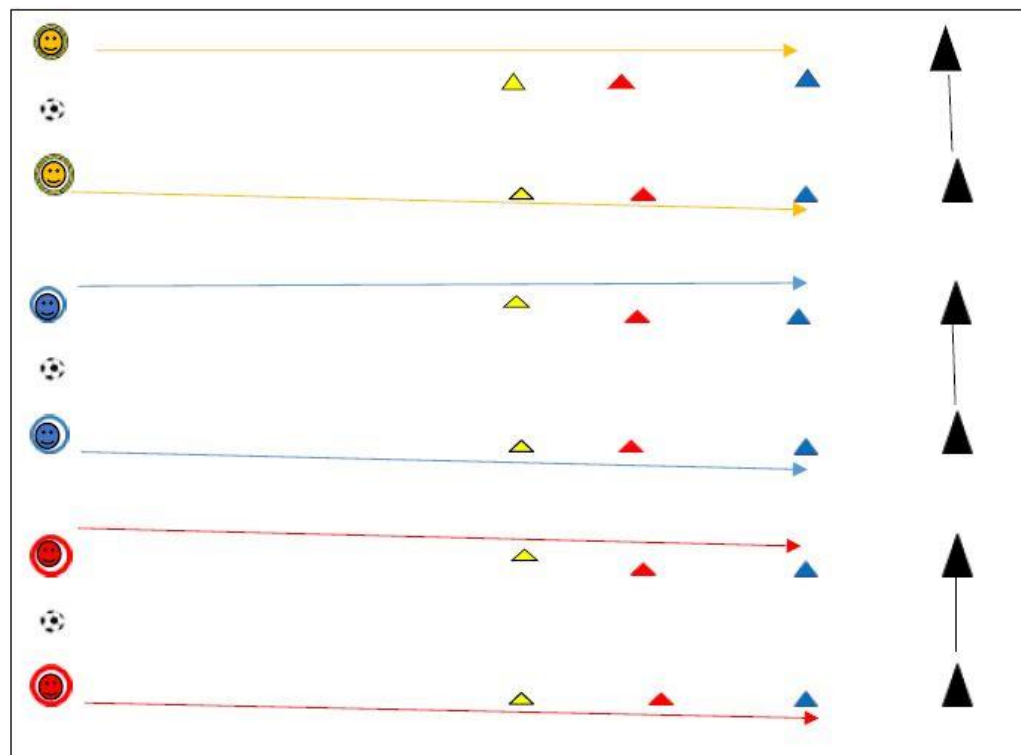
Matériel :

Cônes 

Ballons 

Cerceaux 

Coupelles 





SITUATION 4 : apprentissage du dribble

COMPETENCES travaillées pendant la séance : orienter ses actions en fonction d'un adversaire fixe

Consignes : tu te déplaces en ligne droite dans un couloir avec un ballon au pied et quand tu rencontres un plot (noir) tu le contournes en poursuivant ta conduite de balle puis tu tires dans la cible.

Descriptif : constituer des groupes de 3 élèves (4 maximum). Les élèves se déplacent un par un, les autres sont en attente dans un cerceau. Le plot noir symbolise un adversaire fixe qu'il faut éviter. L'élève doit enchaîner une conduite de balle sans toucher le plot noir puis tirer dans une zone (cage).

Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

Imposer le passage à droite de la quille noire ou à gauche.

Faire semblant de partir à droite en arrivant devant la quille noire mais partir à gauche (feinte).

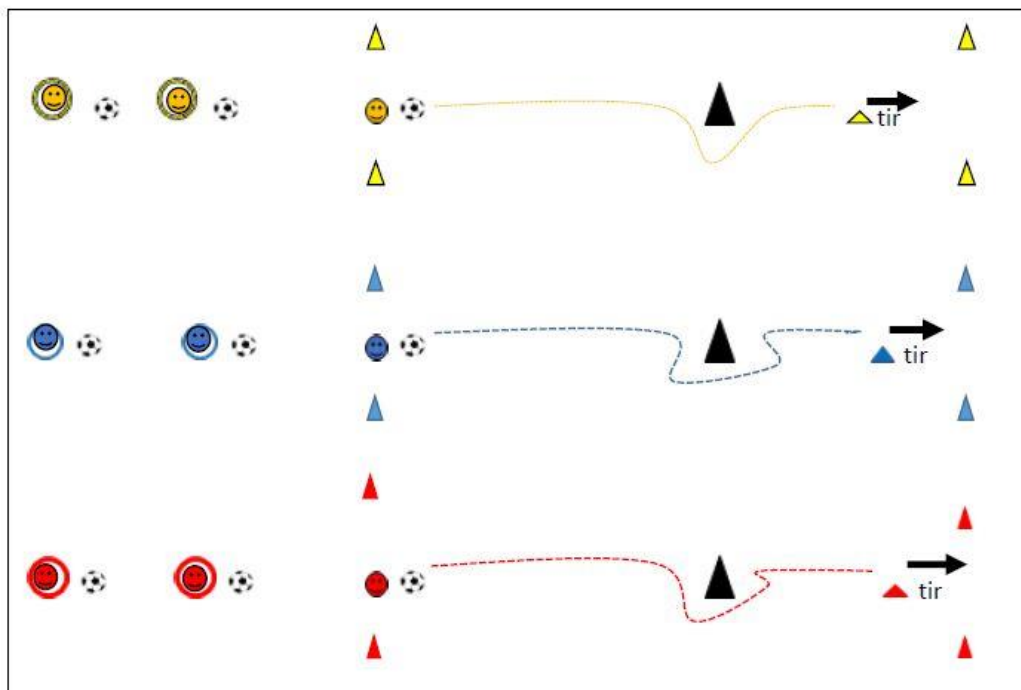
Regarder devant soi le plus longtemps possible plutôt que regarder son ballon.

Matériel :

Cônes 

Ballons 

Cerceaux 





SITUATION 5 : apprentissage du tir

COMPETENCES travaillées pendant la séance : orienter ses actions vers la cible

Consignes : tu te places entre les coupelles (bleues) les plus proches de la cible et tu frappes le ballon (qui est arrêté) au pied pour essayer de le faire passer entre les 2 plots, puis tu vas te placer dans ton cerceau pour laisser la place aux autres partenaires de ton groupe. Tu as 3 passages pour essayer de marquer au moins 1 fois.

Descriptif : chaque élève à 3 essais à chaque coupelle puis aux passages suivants, il recule en s'éloignant de la cible (coupelles rouges puis coupelles jaunes) pour effectuer en alternance avec les autres élèves ses 3 essais.

Mettre les élèves par 3 et multiplier le nombre de parcours afin que les élèves soient plus longtemps en activité physique.

Variables : frapper du pied droit puis frapper du pied gauche.

Conduire le ballon sur quelques mètres et tirer en mouvement en arrivant entre les coupelles.

Les élèves qui attendent peuvent aussi compter le nombre de réussite du tireur qui notera son chiffre.

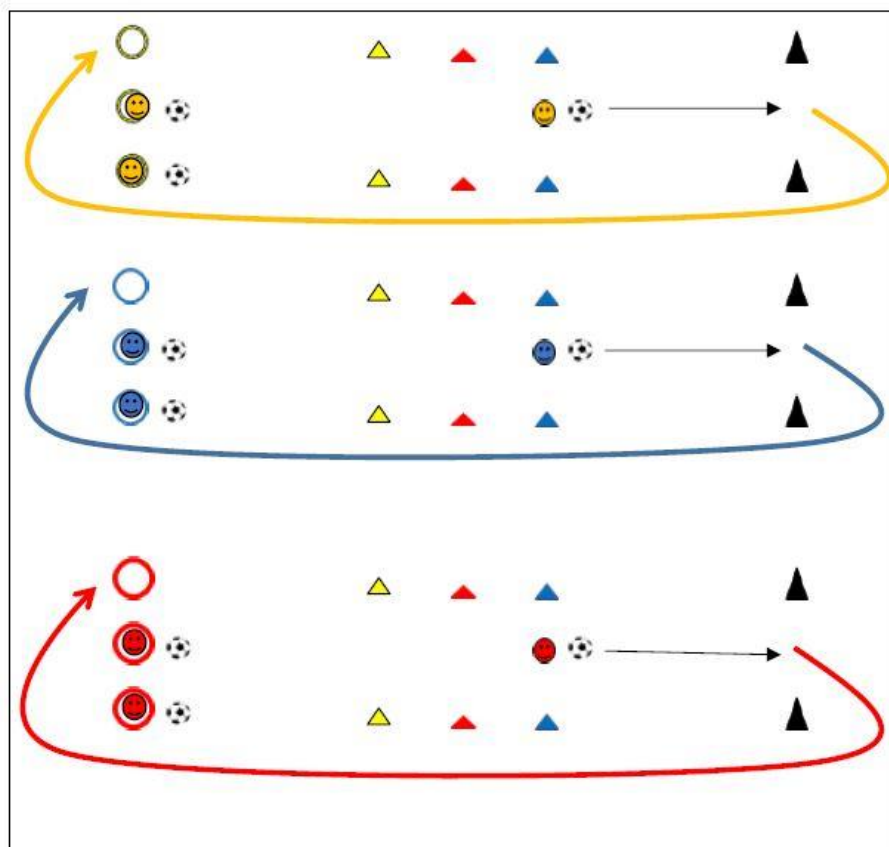
Matériel :

Cônes ▲▲▲▲▲▲▲▲

Ballons ⚽⚽⚽⚽⚽⚽⚽⚽⚽

Cerceaux ○○○○○○○○○

Coupelles ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
▲▲▲▲▲▲▲▲





SITUATION 7 : Conduite de balle – Progresser dans le terrain avec le ballon

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Coordonner des actions motrices simples

Consignes :

Avec ton pied fort (le pied où tu es plus à l'aise pour maîtriser ton ballon), tu effectues le parcours en conservant le ballon le plus proche possible de toi afin de le maîtriser à un rythme choisi.

Ton équipier peut commencer son parcours quand tu es au 3^{ème} déplacement

Descriptif :

L'élève doit progresser dans le terrain avec son ballon.

Il y a plusieurs parcours identiques distants les uns des autres.

Il est intéressant de multiplier les ateliers afin que les élèves soient moins nombreux dans un groupe et soient plus longtemps en activité physique.

Variables :

Allonger ou raccourcir les distances

Faire le parcours avec le pied faible

Réaliser un parcours chronométré

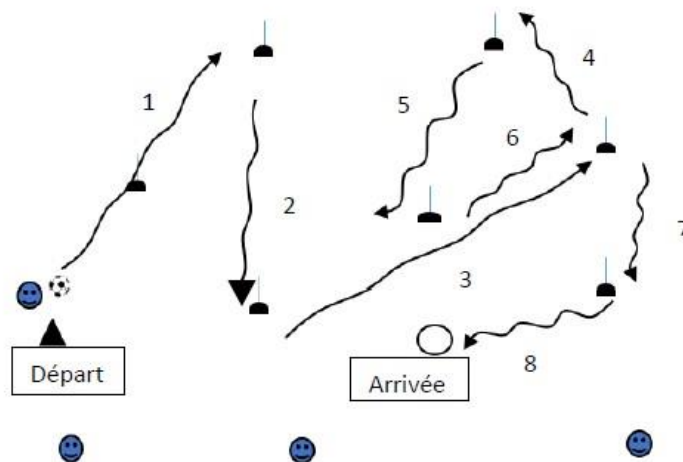
Faire partir 2 parcours en même temps



Matériel : X 1 X 1 X 7

Les trajets peuvent être dessinés à la craie au sol

⚽ un ballon par élève





SITUATION 8 : Contrôle et enchaînements

COMPETENCES travaillées pendant la séance : Coordonner des actions motrices simples

Consignes et Descriptif :

Chaque joueur se positionne à une coupelle, un ballon par groupe.

2 joueurs 🟡 doivent réaliser un contrôle, une conduite, un crochet extérieur puis une passe aux 2 joueurs 😊 qui réalisent un contrôle puis une passe.

Une fois son enchaînement effectué, le joueur se déplace à la coupelle suivante.

Le dernier joueur doit tirer entre la porte puis se replacer en attente au plot.

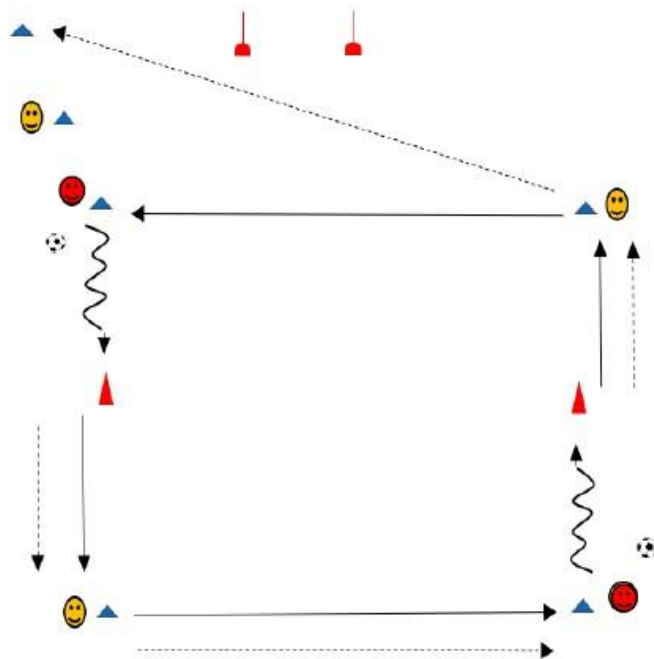
Compter le nombre de buts par joueur.

Variables :

Changer le sens de rotation des passes afin de travailler les contrôles avec les 2 pieds et travailler avec l'intérieur et l'extérieur du pied.

Le ballon doit rester en mouvement entre le contrôle et l'enchaînement (complexification).

Raccourcir la distance du carré (simplification).



Matériel :

▲ X2

▲ X6

▲ X2

Légendes :

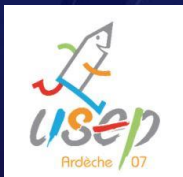
-----> Déplacement

————> Passe

~~~~~> conduite de balle



## 6) Retours en classe sur l'activité



Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Ardèche



## CYCLE 2

**RETOUR sur l'activité : propositions à destination des professeurs des écoles pour faire des liens disciplinaires et poursuivre cette activité EPS en classe**

Toutes ces propositions peuvent être réalisées sur le lieu de pratique ou en classe

### Langage oral :

- Permettre à l'élève (et à l'équipe) de parler de sa pratique, de son ressenti, de ses émotions et de son projet.
- Nommer et décrire des objectifs concrets atteints ou pas (buts marqués, encaissés, coopération d'équipe, règles, arbitrage, plaisir, ...)
- Se mettre en projet pour la suite de la séquence. Se donner des objectifs individuels et d'équipe.
- Bilan matériel et spatial : espace trop grand, trop petit, trop de matériel, pas assez, lequel, ...

### Ecriture :

- Ecrire son temps de jeu, le nombre de buts (marqués et encaissés), le bilan par rapport à son projet d'action.

### EMC :

- Faire un bilan sur la **compréhension** et le **respect** des règles.
- Faire un bilan par rapport à l'**arbitrage** : décisions prises, pourquoi, respect de ces décisions.
- Faire un bilan par rapport à la **coopération** à la vie de la classe (distribution et rangement du matériel).
- Faire un bilan par rapport à la **coopération** dans l'équipe.
- Faire un bilan par rapport aux **discriminations** (filles/garçons, bon niveau/joueur en difficulté, constitution des équipes), par rapport à la constitution des équipes.

**Au cycle 2, en EMC, rester à l'oral, l'essentiel étant d'engager des discussions autour de ces sujets de réflexion pour progresser.**

### Sciences :

- Bilan physique de la pratique de l'activité football : état général/transpiration/souffle/cœur/douleurs musculaires ...
- Faire le lien avec l'éducation à l'Hygiène et à la santé : sommeil, alimentation, hydratation





Certaines de ces propositions peuvent être réalisées sur le lieu de pratique ou en classe

#### Langage oral :

- Permettre à l'élève (et à l'équipe) de parler de sa pratique, de son ressenti, de ses émotions et de son projet.
- Nommer et décrire des objectifs concrets atteints ou pas (buts marqués, encaissés, coopération d'équipe, règles, arbitrage, plaisir, ...)
- Se mettre en projet pour la suite de la séquence. Se donner des objectifs individuels et pour l'équipe. Elaboration d'objectifs en collectif d'équipe.
- Engager une réflexion autour de l'aspect collectif et mental de l'équipe : pourquoi se faire des passes ? Quand ? Comment marquer ? Comment se placer ? Comment se déplacer ? Intérêt de s'encourager, de se motiver ? Comment et pourquoi respecter les règles (en EMC) ?
- Engager une réflexion sur les aspects techniques : Comment faire une passe ? Comment conduire le ballon ? Comment dribbler ? Comment faire un tir ? ....

#### Ecriture :

- Ecrire le nombre de buts (marqués et encaissés), le bilan par rapport à son projet d'action.
- Faire le compte rendu de sa rencontre (notamment par rapport à son placement, ses déplacements, les passes, les courses, ...)
- Bilan matériel et spatial : espace trop grand, trop petit, trop de matériel, pas assez, lequel, ...

#### Mathématiques :

- En lien avec la structuration de l'espace et la géométrie : proposer des schémas de nouvelles situations avec l'utilisation de matériel (règle, équerre, compas).

#### EMC :

- Faire un bilan sur la **compréhension** et le **respect** des règles.
- Faire un bilan par rapport à l'**arbitrage** : décisions prises, pourquoi, respect de ces décisions.
- Faire un bilan par rapport à la **coopération** à la vie de la classe (distribution et rangement du matériel).
- Faire un bilan par rapport à la **coopération** dans l'équipe.
- Faire un bilan par rapport aux **discriminations** (filles/garçons, bon niveau/joueur en difficulté), par rapport à la constitution des équipes.
- Retour sur la notion d'équité à travers la constitution des équipes : comment les constituer ? Pourquoi ? Lien avec les défis coopératifs.

#### Sciences :

- Bilan physique de la pratique de l'activité football : état général/transpiration/souffle/cœur/douleurs musculaires ...
- Faire le lien avec l'éducation à l'Hygiène et à la santé : sommeil, alimentation, hydratation



## 7) Proposition de co-intervention sur 12 séances et l'élève-acteur



Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Ardèche

# Objectif : Autonomie de l'enseignant - L'élève auteur de son apprentissage



## Co-intervention Enseignant / Intervenant :

- 1<sup>ère</sup> séance (et 3<sup>ème</sup> / 5<sup>ème</sup> / 7<sup>ème</sup> / 9<sup>ème</sup> / 11<sup>ème</sup>) :

Intervention de l'enseignant seul sur les ateliers, en « miroir »

- 2<sup>ème</sup> séance (et 4<sup>ème</sup> / 6<sup>ème</sup> / 8<sup>ème</sup> / 10<sup>ème</sup> / 12<sup>ème</sup>) :

Intervention de l'enseignant seul

## Organisation matérielle :

- 1<sup>ère</sup> séance (et 3<sup>ème</sup> / 5<sup>ème</sup> / 7<sup>ème</sup> / 9<sup>ème</sup> / 11<sup>ème</sup>) :

**Sur le terrain :** Découverte des ateliers et leur organisation sur le terrain

**En classe :** Faire décrire par la classe la 1<sup>ère</sup> séance : **organisations et consignes** des différents ateliers, donner le doc à l'intervenant.

- 2<sup>ème</sup> séance (et 4<sup>ème</sup> / 6<sup>ème</sup> / 8<sup>ème</sup> / 10<sup>ème</sup> / 12<sup>ème</sup>) :

**En classe :** Faire compléter par chaque groupe responsable de l'installation matérielle d'un atelier ses besoins soit de mémoire sur un document pré rempli sur fiche : nbre de plots, de cerceaux, de ballons, de joueurs, dossards, dimensions terrains en nbre de pas ... ou à partir d'une photo prise lors de la séance 2 (reprise d'atelier), ou à partir d'une fiche déjà fournie par l'intervenant (nouveaux ateliers) + placement schématisé des ateliers sur le terrain

**Sur le terrain :** Installation et désinstallation par groupe du matériel

## Repérage des règles / Répartition des rôles :

Arbitres, observateurs (passe, tirs, buts... selon activités), secrétaires.

Dès la 2<sup>ème</sup> séance, ces besoins seront repérés pour chaque atelier.

**En classe :** identifier ces besoins à partir des fiches et inscrire les volontaires pour les différents rôles. Expliquer ces rôles s'ils sont connus.

**Sur le terrain :** l'intervenant et l'enseignant accompagnent au plus près les élèves responsables.

Au cours des séances suivantes, laisser de plus en plus d'autonomie à ces élèves.

## Ressenti et engagement de l'élève :

Avant et après les séances :

**En classe :** Interroger individuellement les élèves sur leur ressenti avant et après la séance (réglettes USEP)

|                                                                                        |                                                                                  |                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <p><b>Avant l'activité</b><br/>● Est-ce que tu crois que tu vas te faire plaisir ?</p> | <p><b>Après l'activité</b><br/>Est-ce que tu as ressenti du plaisir ?</p>        | <p>Plusieurs</p>  |
| <p><b>Avant l'activité</b><br/>● Comment imagines-tu l'effort que tu vas faire ?</p>   | <p><b>Après l'activité</b><br/>Comment as-tu ressenti cet effort ?</p>           | <p>Effort</p>     |
| <p><b>Avant l'activité</b><br/>● Est-ce que tu as envie de progresser ?</p>            | <p><b>Après l'activité</b><br/>Est-ce que tu as l'impression de progresser ?</p> | <p>Progresses</p> |

## Avant dernière séance ou dernière séance :

Les élèves doivent pouvoir organiser matériellement et statutairement les différents ateliers soit pour eux-mêmes soit pour une autre classe (en découverte) : choix des ateliers en discussion avec l'intervenant (pertinence sur le nombre d'ateliers, sur le niveau de difficultés et sur les différentes organisations (matérielle et rôles)

Cela peut aller jusqu'à la proposition d'un atelier innovant par les élèves : identification des variants (nbre de ballons, nbre de joueurs, défense attaque, dimensions zones).



# Remerciements

Ce livret a été réalisé dans le cadre d'un partenariat entre :

- la DSDEN de l'Ardèche
- le comité bi-départemental Football Drôme-Ardèche
- le comité départemental USEP de l'Ardèche

Coordinateur du projet :

- Fabien Eyssette (CPD EPS de l'Ardèche) [fabien.eyssette@ac-grenoble.fr](mailto:fabien.eyssette@ac-grenoble.fr)

Rédacteurs :

- Yohann Vallet ( CTR Football Drôme-Ardèche) : [yvallet@laurafoot.fff.fr](mailto:yvallet@laurafoot.fff.fr)
- Jérôme Vial ( CTD Drôme-Ardèche) : [jvial@drome-ardecche.fff.fr](mailto:jvial@drome-ardecche.fff.fr)
- Marielle San José (Déléguée départementale USEP 07) : [usep@folardeche.fr](mailto:usep@folardeche.fr)
- Isabelle Joly (CPD EPS de l'Ardèche) [isabelle.joly@ac-grenoble.fr](mailto:isabelle.joly@ac-grenoble.fr)

***Merci à tous pour votre collaboration***



Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
de l'Ardèche