FICHE EXPLICATIVE

DOCUMENT PEDAGOGIQUE

ORGANISATION D'UNE SEANCE

Chaque séance se compose d'un échauffement (10'), d'une situation d'apprentissage (20') et d'un jeu-rencontre (25').

Les situations proposées dépendront des réponses motrices des enfants et de leur rythme d'apprentissage.

ORGANISATION D'UN CYCLE

ECHAUFFEMENTS :

Le choix de cette première partie de la séance se fait en corrélation avec l'étape dominante abordée par la suite (étapes 1 à 4).

Par exemple : les échauffements A-B-C et D correspondent à l'étape 1 (le bérêt)

Par exemple : les échauffements F-G et H correspondent à l'étape 2 (l'épervier)

Chaque échauffement propose une situation de base, évolutive en fonction de 3 niveaux d'habileté des élèves.

Le niveau 1 étant les Novices / Le niveau 2 étant les Pratiquants / Le niveau 3 étant les Experts.

LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

En partant des comportements observables, on a déduit que l'enfant se situe à une de ces 4 étapes :

Etape 1 : « le ballon pour moi et moi seul ! »

Etape 2 : « je progresse avec le ballon et je tiens compte de l'obstacle »

Etape 3 : nécessité de l'échange par la construction du partenariat

Etape 4 : construction du groupe et opposition à l'autre

Ces étapes ne sont pas des objectifs à atteindre mais des obstacles qu'il faut permettre au débutant de dépasser pour atteindre la dernière.

Chaque étape est abordée à partir d'une situation de jeu évolutive permettant à l'enfant d'atteindre l'étape suivante

Les étapes seront abordées chronologiquement, les unes après les autres.

Etape 1 : le bérêt

Etape 2 : l'épervier

Etape 3 : la balle aux capitaines

Etape 4 : les jeux réduits

3 niveaux de complexité sont proposés pour chacun des jeux (* / ** / ***)

Le programme proposé n'est que suggestif.

En fonction des réponses motrices des enfants et de leur rythme d'apprentissage, les situations peuvent s'étendre sur + ou - de séances.

LE JEU - RENCONTRE :

Opposition de deux équipes avec 2 équipes qui observent et des enfants qui arbitrent.

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

Maîtrise

> de l'engin *(tirs, conduite, passes)*

> de l'espace *(projet d'attaque, projet de défense)*

> des relations *(projet d'attaque, projet de défense)*

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SOMMAIRE

> **EXEMPLE D'UNE SEANCE -** 1ère séance d'un cycle foot ..... p. 1

> **SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT**

- > échauffement A (étape 1) ..... p. 2
- > échauffement B (étape 1) ..... p. 3
- > échauffement C (étape 1) ..... p. 4
- > échauffement D (étape 1) ..... p. 5
- > échauffement E (étape 1 et 2) ..... p. 6
- > échauffement F (étape 2) ..... p. 7
- > échauffement G (étape 2) ..... p. 8
- > échauffement H (étape 2) ..... p. 9

> **SITUATIONS D'APPRENTISSAGE**

> Etape 1
- le bérêt * ..... p. 10
- le bérêt ** ..... p. 13
- le bérêt *** ..... p. 16

> Etape 2
- L'épervier * ..... p. 19
- L'épervier ** ..... p. 21
- L'épervier *** ..... p. 23

> Etape 3
- la balle au capitaine * ..... p. 25
- la balle au capitaine ** ..... p. 26
- la balle au capitaine *** ..... p. 27

> Etape 4
- Multi buts ..... p. 29
- Passe à 5 ..... p. 32
- Jeu avec appuis ..... p. 34

> **LA RENCONTRE -** Le match ..... p. 36

> **ARBITRAGE** ..... p. 37

> **EVALUATIONS** ..... p. 38

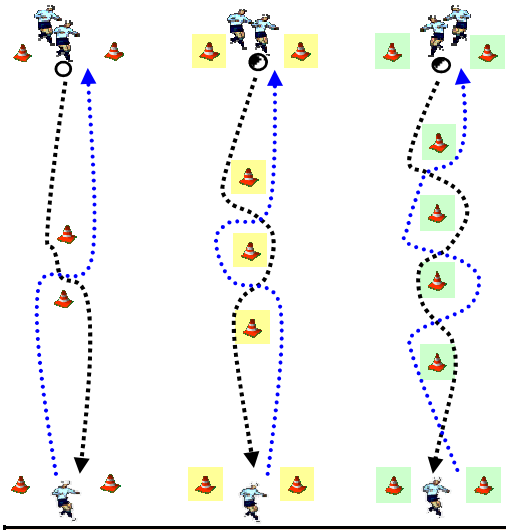
> **FICHE BILAN DE CYCLE** ..... p. 40

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

EXEMPLE DE SEANCE

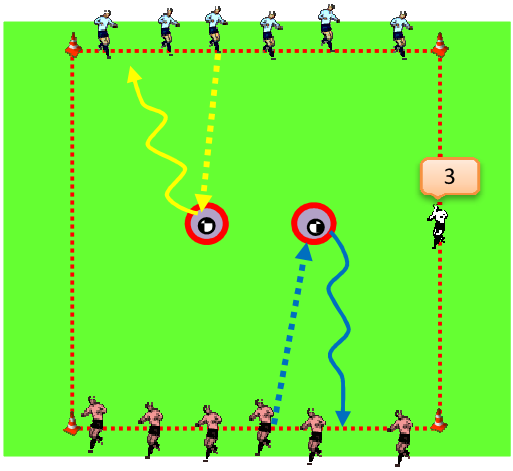
1ère séance du cycle foot

ECHAUFFEMENT - *(10 minutes)*



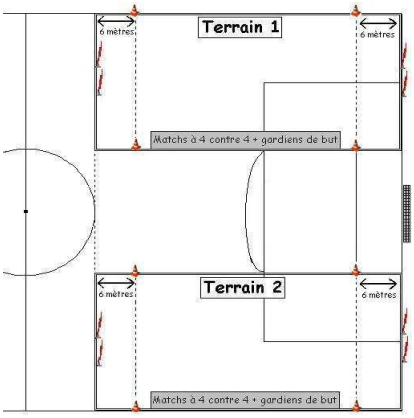
Echauffement A pour l'étape 1 - le bérêt *	
Mise en place organisation	Équipes de 3 à 5 élèves Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe. Différents niveaux selon l'habileté des enfants.
Consignes	Tu conduis le ballon en passant entre les portes, et tu le donnes à ton partenaire situé à l'extrémité du parcours.
Buts /Objectifs	Effectuer un parcours, balle au pied en aller / retour

SITUATION D'APPRENTISSAGE - *(20 minutes)*



LE BERET ** (étape 1)	
Mise en place organisation	2 éq. de 6 (numérotée de 1 à 6) avec 1 ballon par éq. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain. Jouer avec 2 terrains.
Consignes	A l'appel de son n°, chercher le ballon, l'amener e t l'immobiliser ds son camp.
Variables	Proposer des noms d'équipes / des noms d'animaux, au lieu des numéros.
Réussite	Réussir à arrêter le ballon en 1er dans son camp à l'appel de son numéro.
Compétence	Conduire le ballon le plus rapidement possible.

LA RENCONTRE - *(25 minutes)*



LE MATCH (En fin de séance) But du jeu : marquer plus de buts que l'équipe adverse.	
Lois du jeu	Ballon n°4 / buts de 4m (piquets). Tps de jeu : 1 x 6min/ Pas de hors-jeu. Equipe de 4 joueurs et 1 gardien. Chaussures type basket. Dégagement du gardien à la main / Touches au pied. Tous les coups francs directs (adversaire à 6m) / Penalty à 6m. Obligation : toujours 1 fille sur le terrain
Arbitrage	2 par terrain, par les remplaçants (gestion du score, fautes, temps…)
Remplaçants	illimités. au niveau de la ligne médiane dans sa propre moitié de terrain.

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 1

Temps de jeu : 10'

échauffement A

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves
Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe. Différents niveaux selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

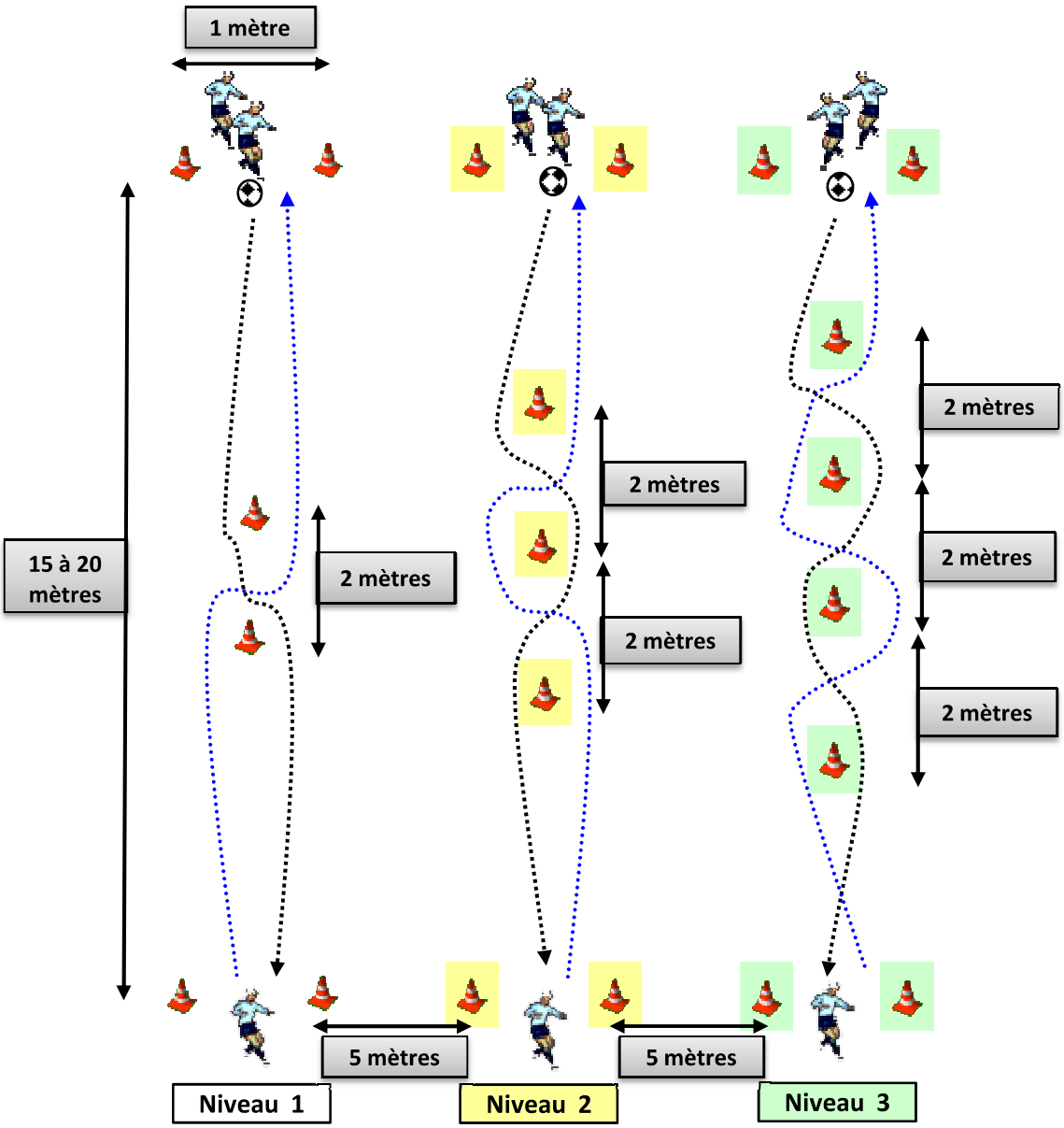
Tu conduis le ballon en passant entre les portes, et tu le donnes à ton partenaire situé à l'extrémité du parcours

BUTS / OBJECTIFS

Effectuer un parcours, balle au pied en aller / retour

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	
Distances	
	2 mètres entre les cônes
Matériel	
	48 à 64
	8
Effectif	
	24
	8 x 3 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 1

Temps de jeu : 10'

échauffement B

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves. Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe et délimiter une zone de passe.

CONSIGNES

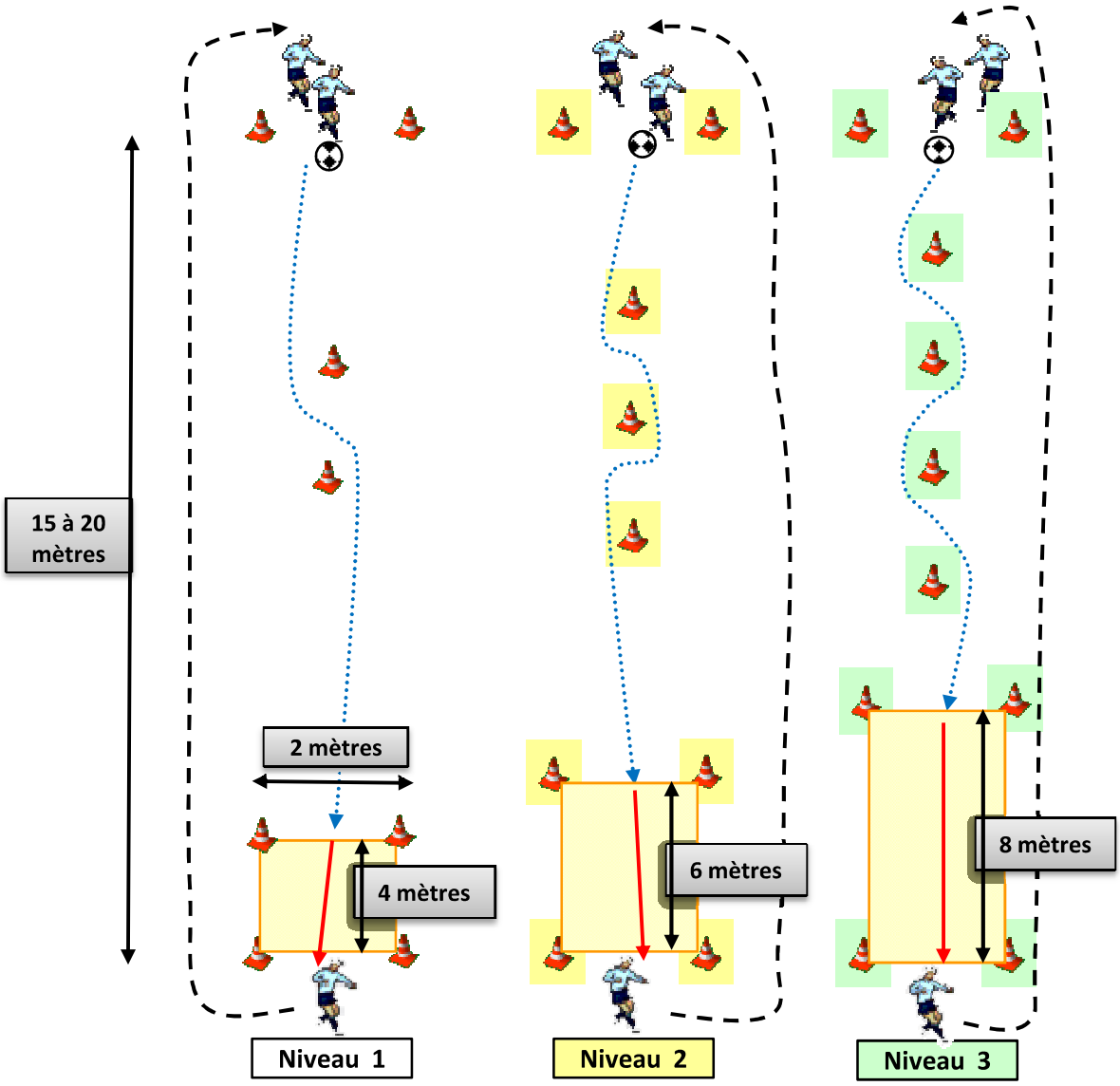
Tu conduis le ballon en passant entre les portes, et tu le passes à ton partenaire situé à l'extrémité du parcours avant la zone. Ensuite tu te places en position de receveur.

BUTS / OBJECTIFS

Effectuer un parcours, balle au pied suivi d'une passe. Après la passe l'enfant qui réceptionne repart vers le départ avec le ballon à la main.

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	
Distances	
2 m de large sur 2, 4 ou 6 m	
Matériel	
	54 à 70
	8
Effectif	
	24
	8 x 3 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 1

Temps de jeu : 10'

échauffement C

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves
Placer un parcours comportant un ou des cerceaux plus un plot plus ou moins éloignés du cerceau selon le niveau.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

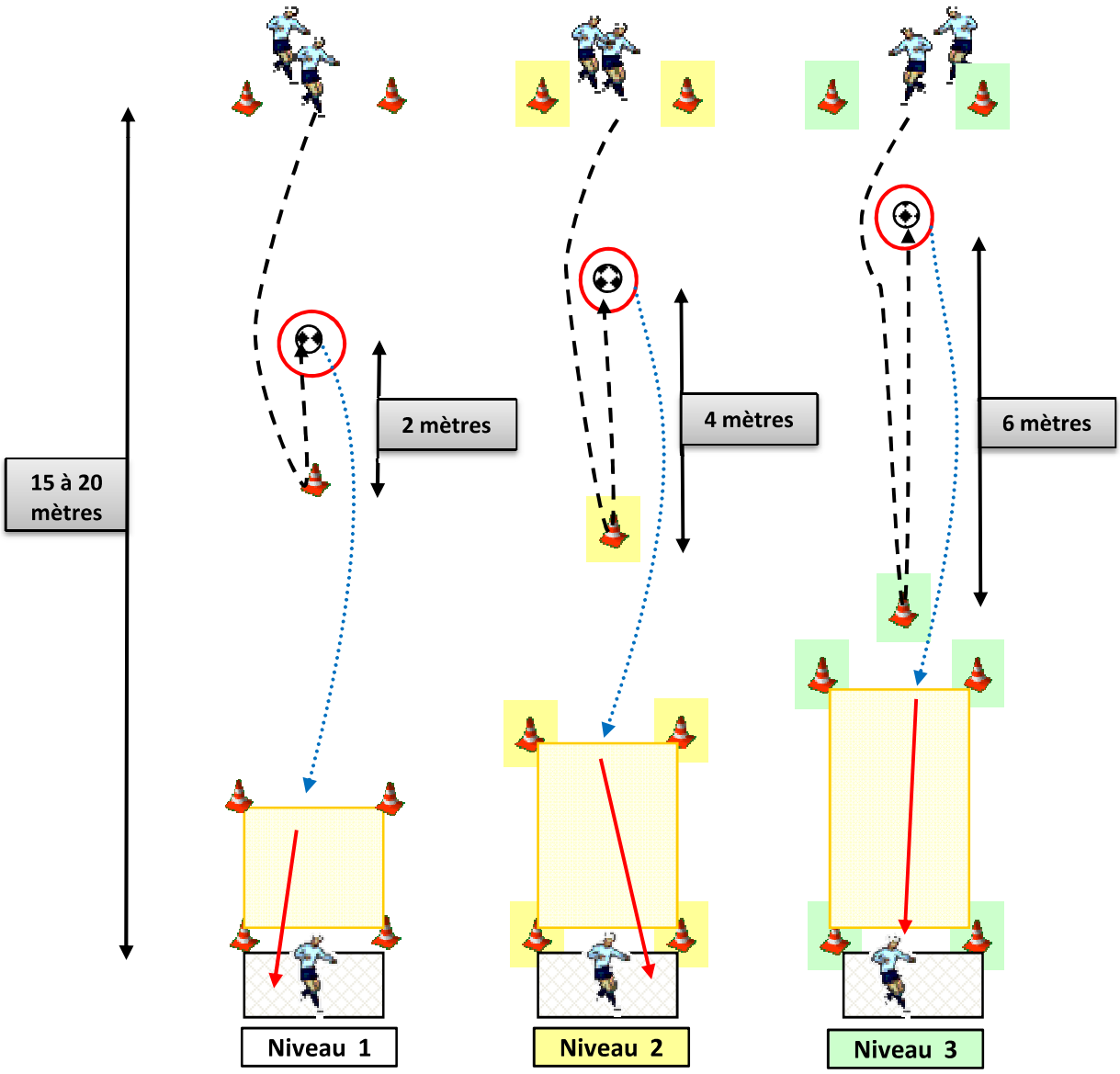
Tu pars en courant jusqu'au 1er plot, que tu touches avec la main. Tu reviens jusqu'au cerceau pour récupérer le ballon. Tu le conduis jusqu'à la zone de tir, et tu essayes de marquer un but. Tu récupères le ballon à la main et tu le déposes dans le cerceau.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - Frapper (tirer)

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	
Distances	
	2, 4 ou 6 m entre cône et ballon
Matériel	
	54
	8
	8
Effectif	
	24
	8 x 3 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 1

Temps de jeu : 10'

échauffement D

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves. Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe et délimiter une zone de passe.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

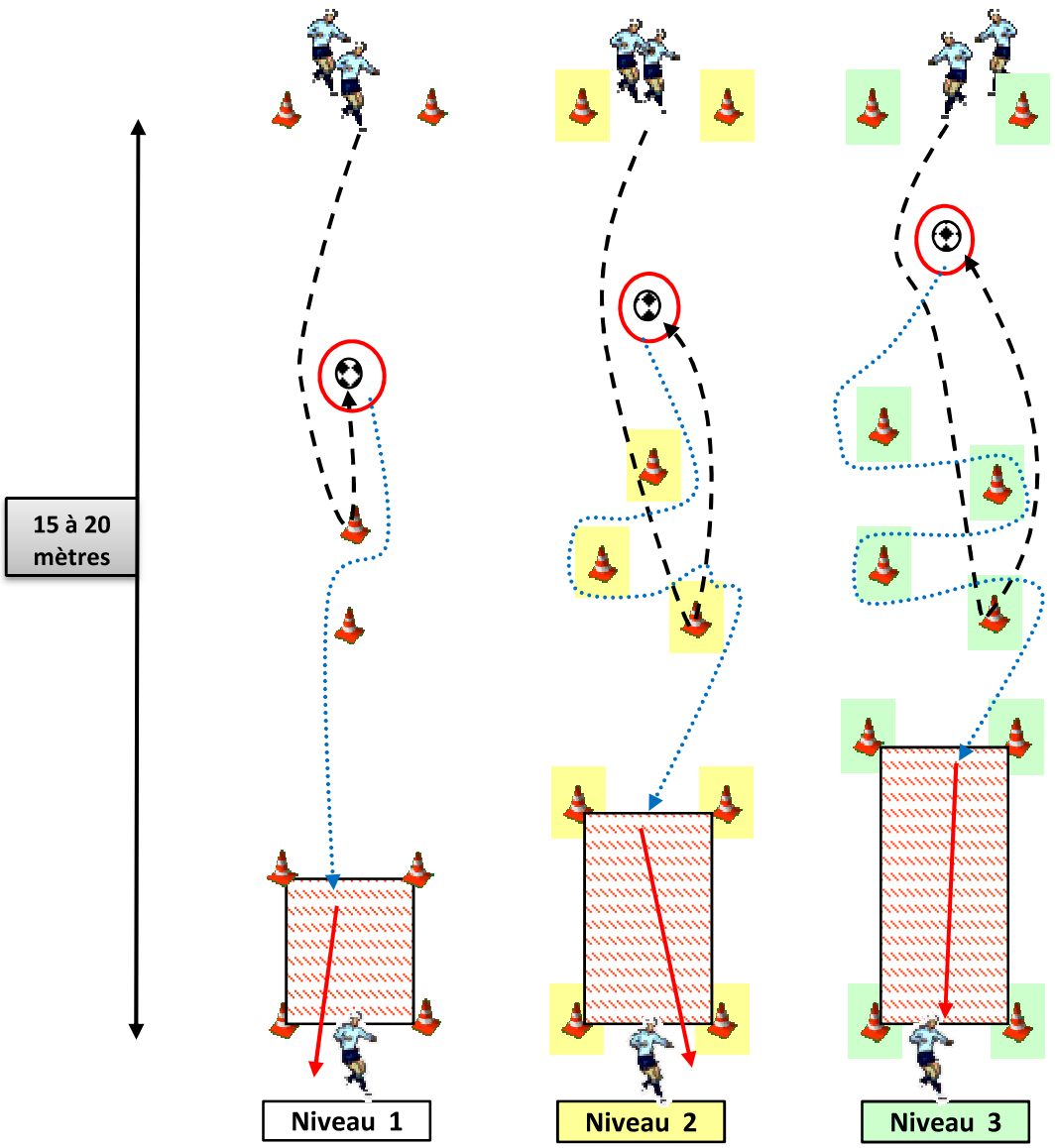
Tu pars en courant jusqu'au dernier plot, que tu touches avec la main. Tu reviens jusqu'au cerceau pour récupérer le ballon. Tu le conduis en passant entre les plots jusqu'à la zone de tir, et tu essaies de marquer un but. Tu récupères le ballon à la main et tu le déposes dans le cerceau.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire en slalomant - Frapper (tirer)

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***



Organisation	
Distances	
	2 mètres entre les cônes
Matériel	
	54 à 70
	8
	8
Effectif	
	24
	8 x 3 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 1 et 2

Temps de jeu : 10'

échauffement E

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves
Placer un parcours comportant des plots décalés pour chaque équipe et délimiter une zone de passe.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

Tu pars en conduisant le ballon, tu le fais passer sous l'obstacle. Tu passes par-dessus l'obstacle et tu récupères le ballon avant la fin de la zone de récupération. Tu tires dans le but avant la zone.

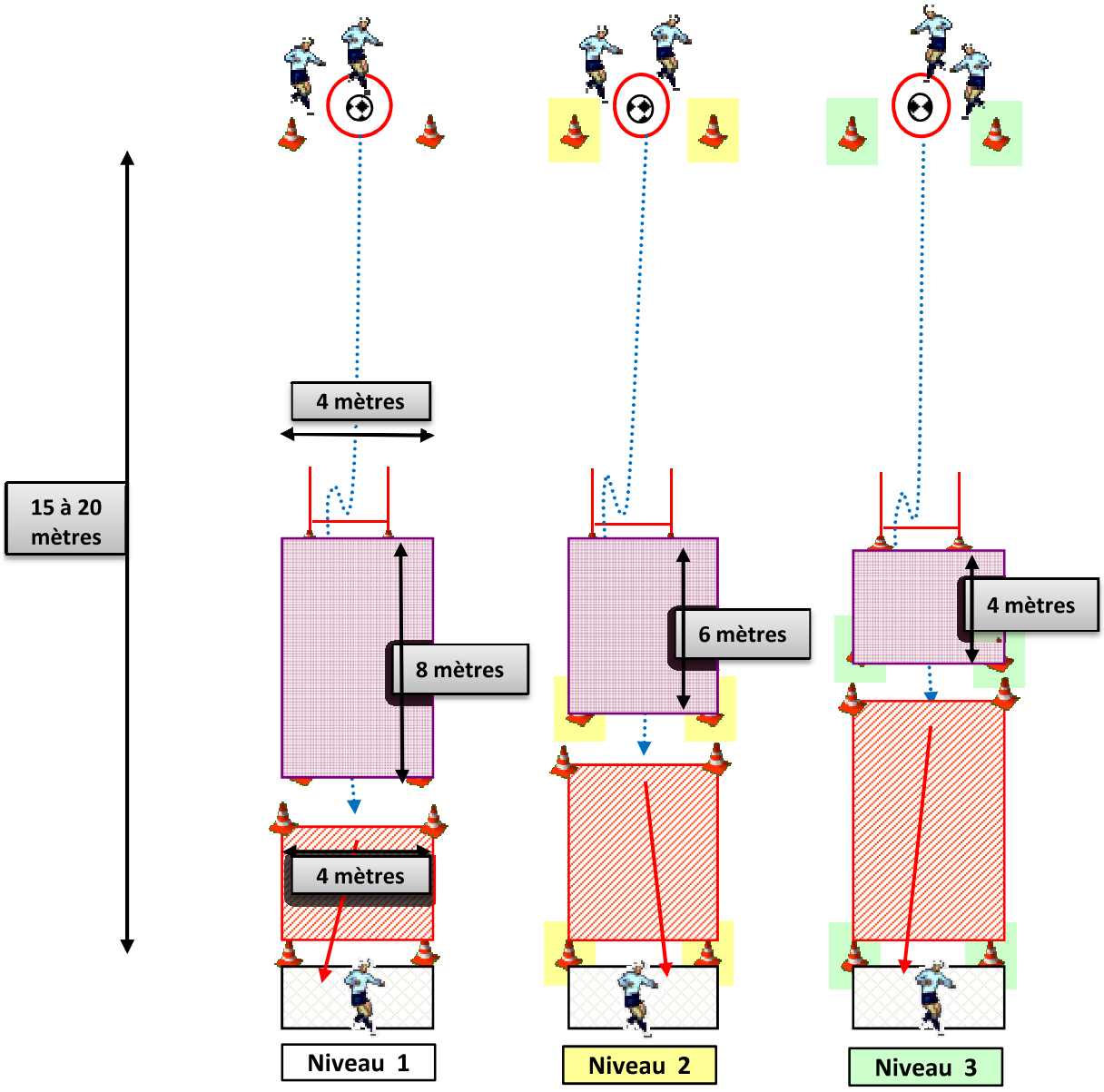
BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - passer par-dessus un obstacle - Frapper (tirer) dans le but

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 1 : bérêt * / bérêt ** / bérêt ***

Etape 2: épervier *



Organisation	
Distances	
4 m de large sur 8, 6 ou 4 m	
Matériel	
	8
	64
	8
	8
Effectif	
	24
	8 x 3 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 2

Temps de jeu : 10'

échauffement F

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves
Placer un parcours comportant des portes.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

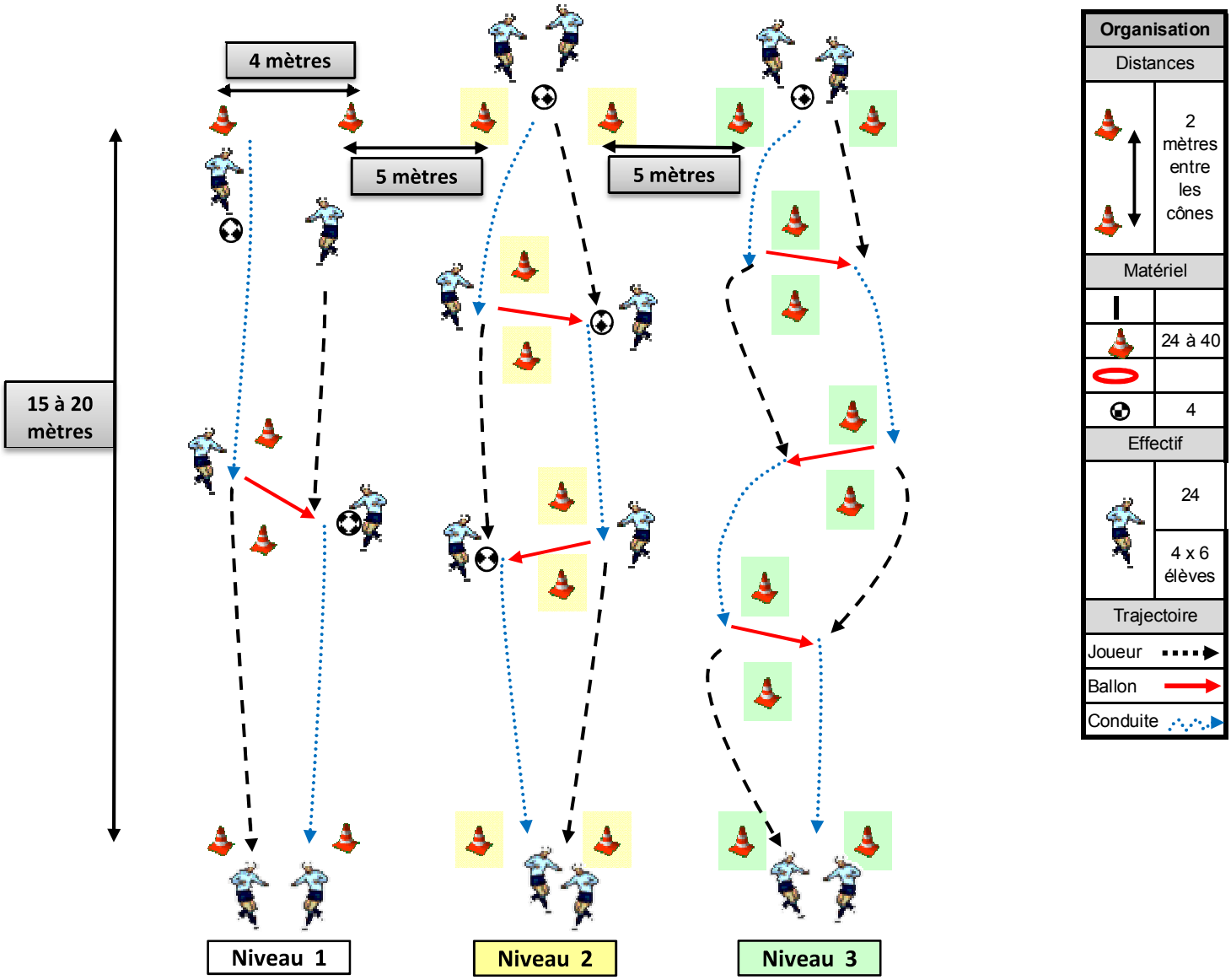
Tu pars en conduisant le ballon, tu le transmets à ton partenaire entre les portes, qui le conduit vers l'arrivée.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - conduire - passer à un(e) partenaire

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 2: épervier ** / épervier ***



Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 2

Temps de jeu : 10'

échauffement G

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves
Placer un parcours comportant une zone de passe, avec un adversaire à l'intérieur.
Différents niveau selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

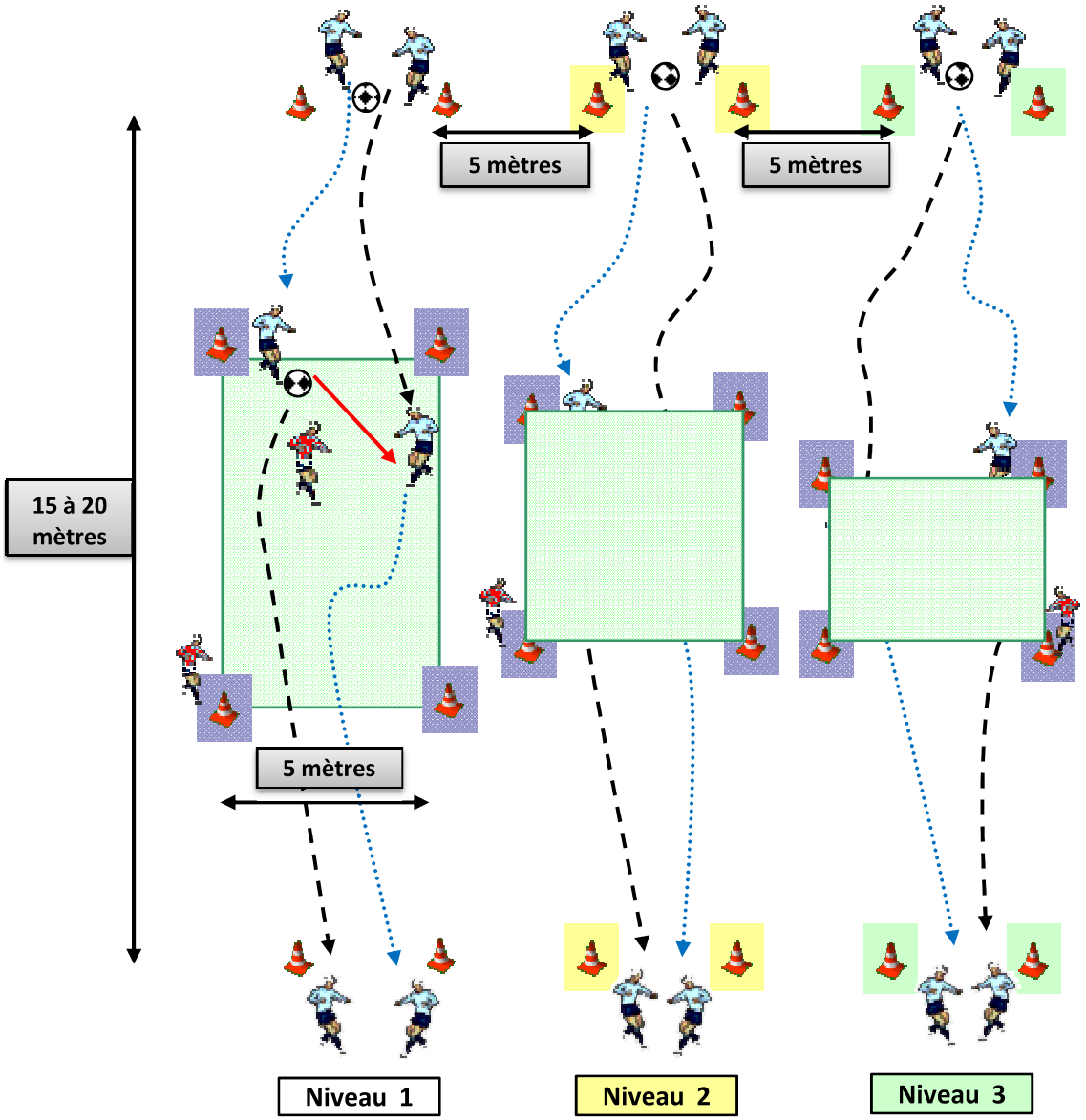
Tu pars en conduisant le ballon, que tu traverses la zone matérialisée par les plots. (Aide possible d'un(e) partenaire). L'adversaire ne peut te prendre le ballon que dans cette zone. Transmision aux partenaires qui partent à leur tour. 2 défenseurs (1 en attente), qui alternent à chaque passage.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - traverser une zone défendue par un adversaire - avec l'aide possible d'un(e) partenaire.

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 2: épervier ** / épervier ***



Organisation	
Distances	
5 m de large sur 8, 6 ou 4 m	
Matériel	
	24
	6
Effectif	
	24
	3 x 8 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATIONS D'ECHAUFFEMENT

pour l'étape 2

Temps de jeu : 10'

échauffement H

MISE EN PLACE - ORGANISATION

Équipes de 3 à 5 élèves
Placer un parcours comportant une zone de passe, avec un adversaire à l'intérieur.
Différents niveaux selon l'habileté des enfants

CONSIGNES

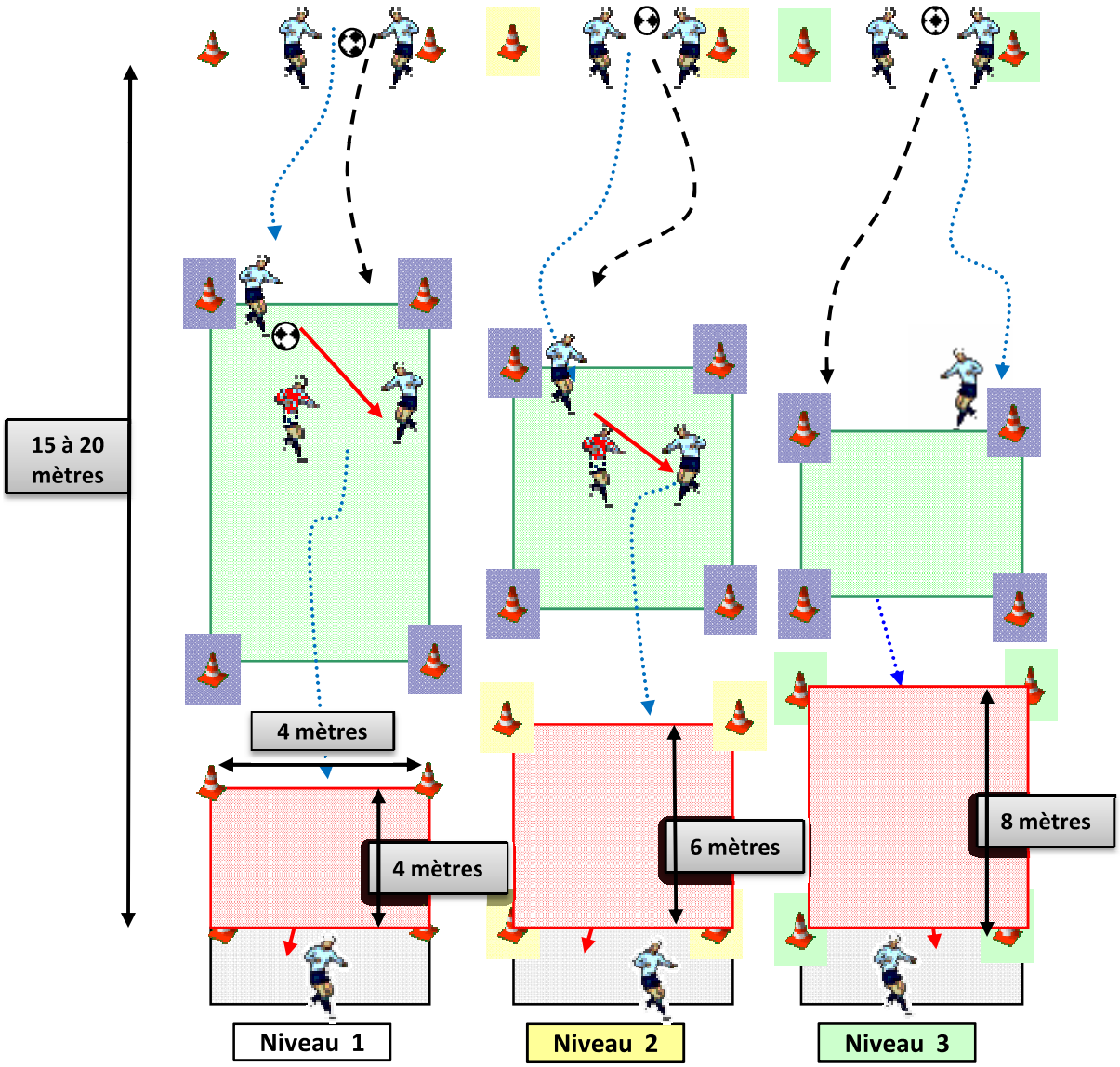
Tu pars en conduisant le ballon, que tu transmets à ton partenaire dans la zone matérialisées par les plots. L'adversaire ne peut te prendre le ballon que dans cette zone. Tu dois tirer au but avant la zone de tir.

BUTS / OBJECTIFS

Courir - Conduire - traverser une zone défendue par un adversaire - avec l'aide possible d'un(e) partenaire. Tirer dans le but.

Pour quelle Situation d'Apprentissage (étape) ?

Etape 2: épervier ** / épervier ***



Organisation	
Distances	
5 m de large sur 8, 6 ou 4 m	
Matériel	
	40
	8
Effectif	
	24
	4 x 6 élèves
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

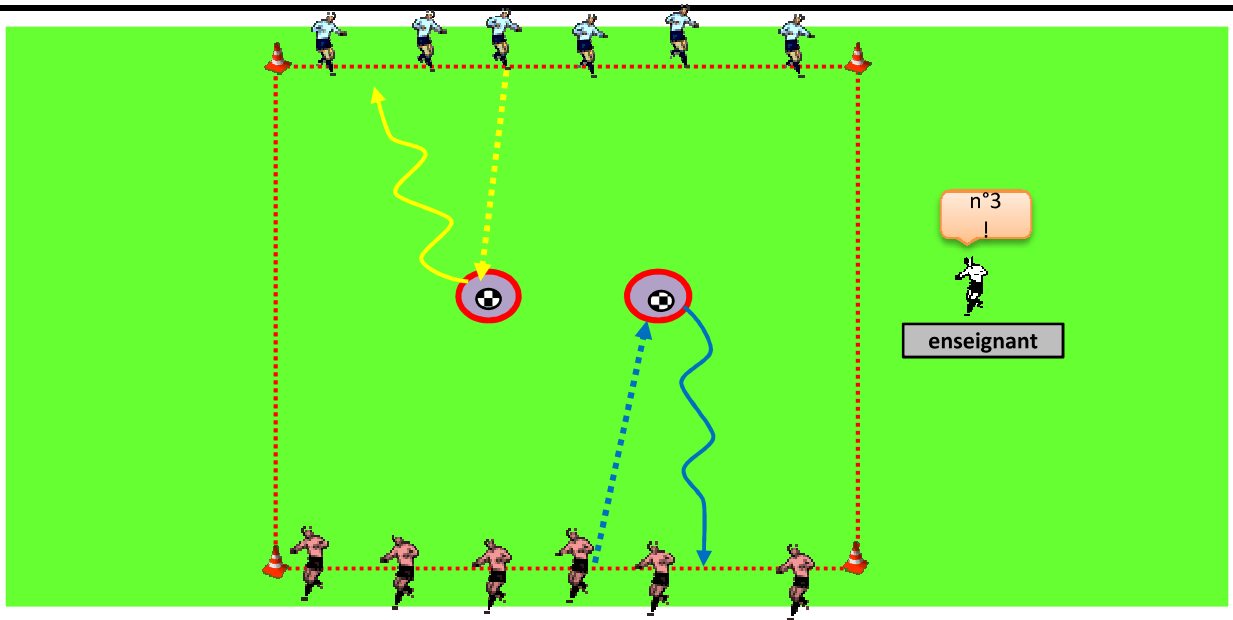
CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

"tu vas chercher le ballon, tu le ramènes et l'immobilise dans ton camp"

COMPTAGE DES POINTS

2pts pour le 1er qui marque, 1pt pour le 2nd



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
Matériel	
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

attribuer des noms d'équipes au lieu de numéroter

attribuer des noms d'animaux au lieu de numéroter

Observation

Si les élèves perdent le contact du ballon

Si les élèves mettent beaucoup de tps

Situation de remédiation

échauffements A + B

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à arrêter le ballon en 1er dans son camp à l'appel de son numéro

Compétences :

conduire le ballon le plus rapidement possible

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

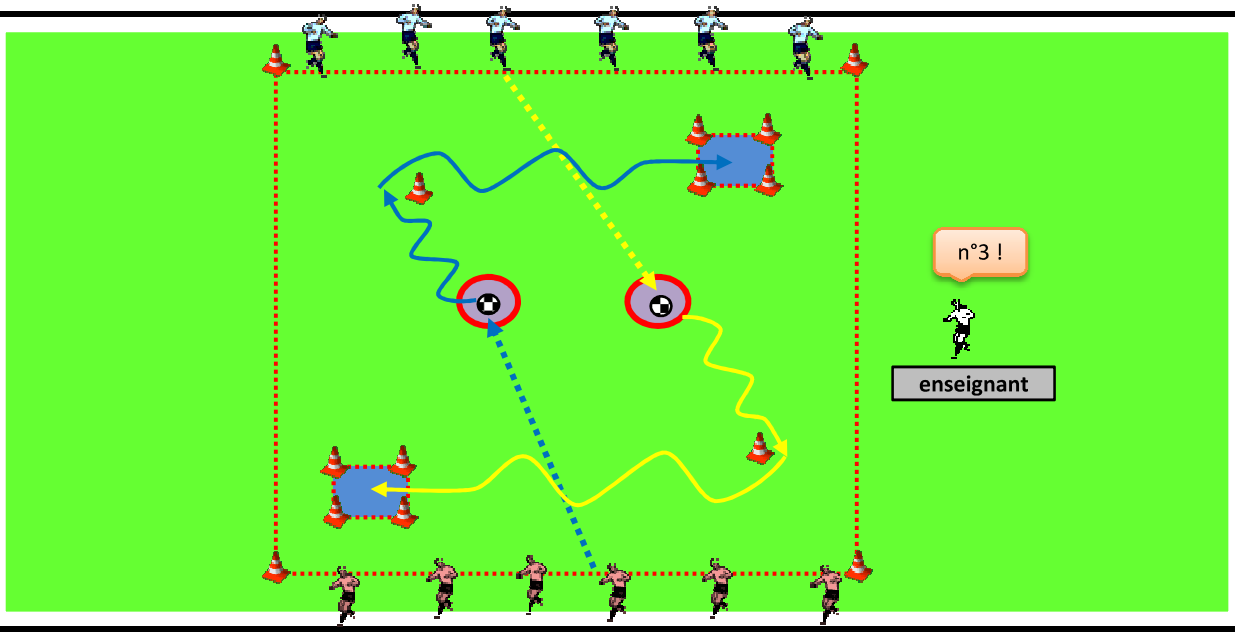
COMPTAGE DES POINTS

2pts pour le 1er qui marque, 1pt pour le 2nd

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

Ramener le ballon, le ramener et l'immobiliser dans un carré délimité après avoir contourné le cône



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	2 x 2
Matériel	
	28
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée

surface de jeu, zone d'en-but

nombre de joueurs : égalité, inégalité

nombre d'obstacles

Observation

Si les élèves perdent le contact du ballon

Si les élèves mettent beaucoup de tps

Situation de remédiation

échauffements A + B

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à arrêter le ballon en 1er dans une zone donnée, à l'appel de son numéro

Compétences :

conduire le ballon le plus rapidement possible en évitant les obstacles

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

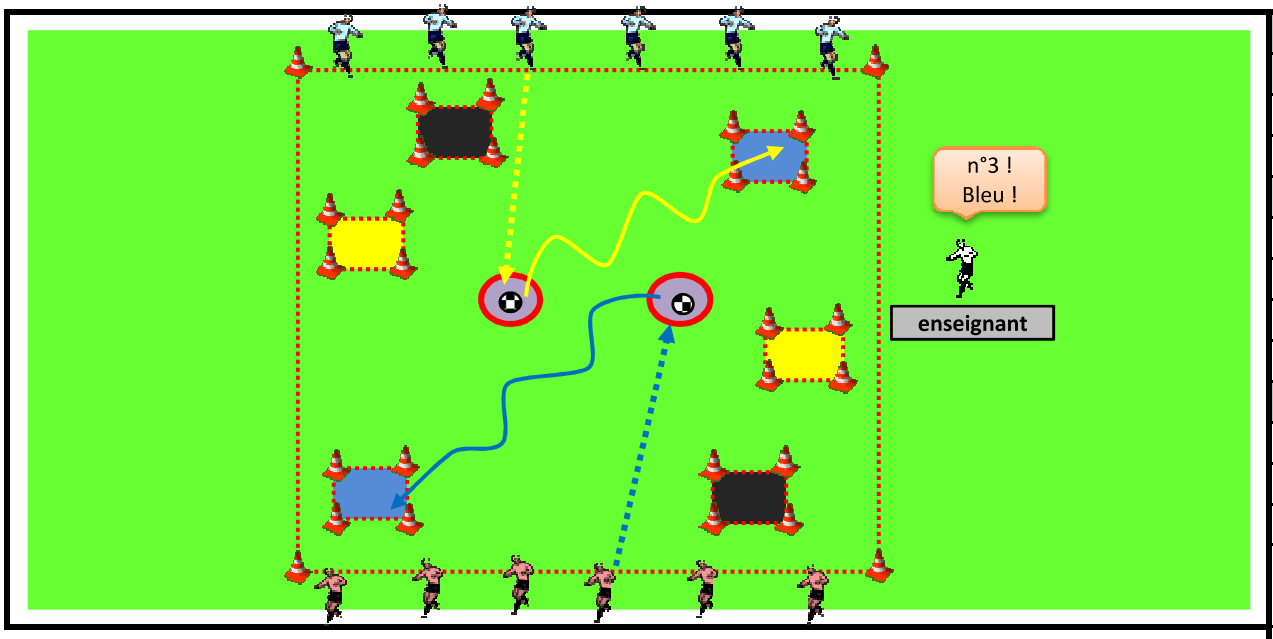
CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

"tu vas chercher le ballon, tu le ramènes et l'immobilise dans un carré délimité, de la couleur désignée par l'enseignant"

COMPTAGE DES POINTS

2pts pour le 1er qui marque, 1pt pour le 2nd



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	2 x 2
Matériel	
	24
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée

surface de jeu

nombre de joueurs

plusieurs zones de différentes couleurs

Observation

Si les élèves perdent le contact du ballon

Si les élèves mettent beaucoup de tps

Situation de remédiation

échauffements A + B

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à arrêter le ballon en 1er dans une zone donnée, à l'appel de son numéro

Compétences :

conduire le ballon le plus rapidement possible

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

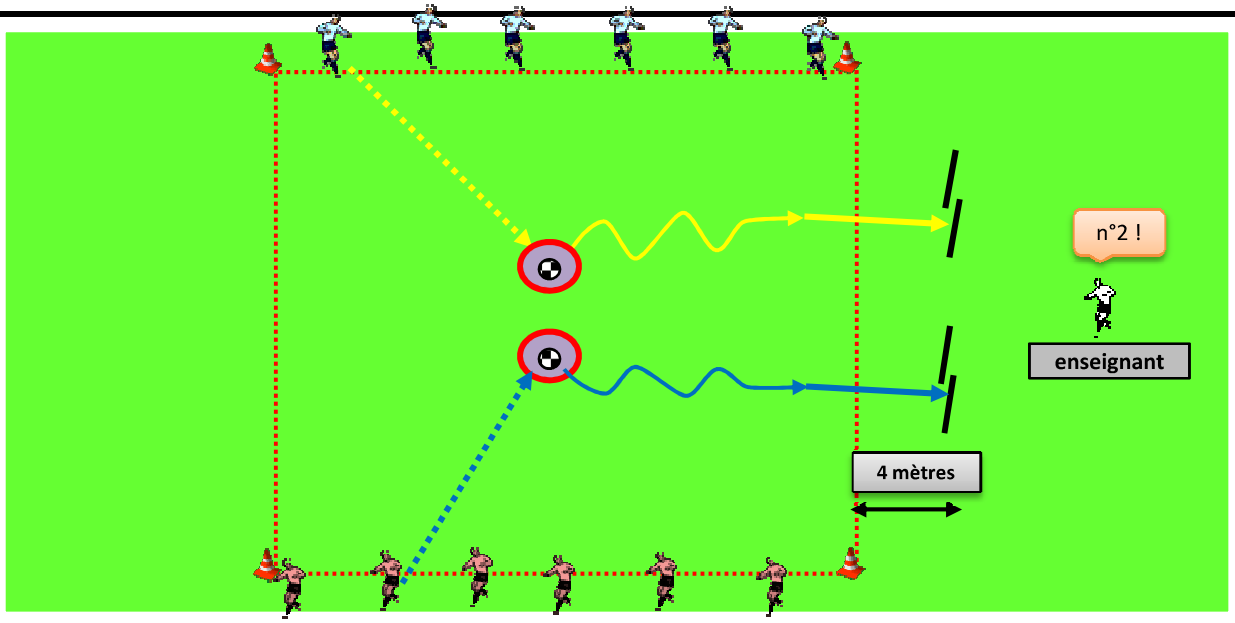
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque, 1pt pour le 2nd s'il marque

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

aller chercher le ballon, le conduire jusqu'à la ligne, et tirer dans le but en face



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée, surface de jeu,

taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté)

surface de contact (intérieur du pied, cou du pied…), pied faible

Observation

Si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et frappe

Si la cible n'est pas atteinte

Situation de remédiation

échauffements C + D

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro

Compétences :

Enchaîner conduite et tir le plus vite possible

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

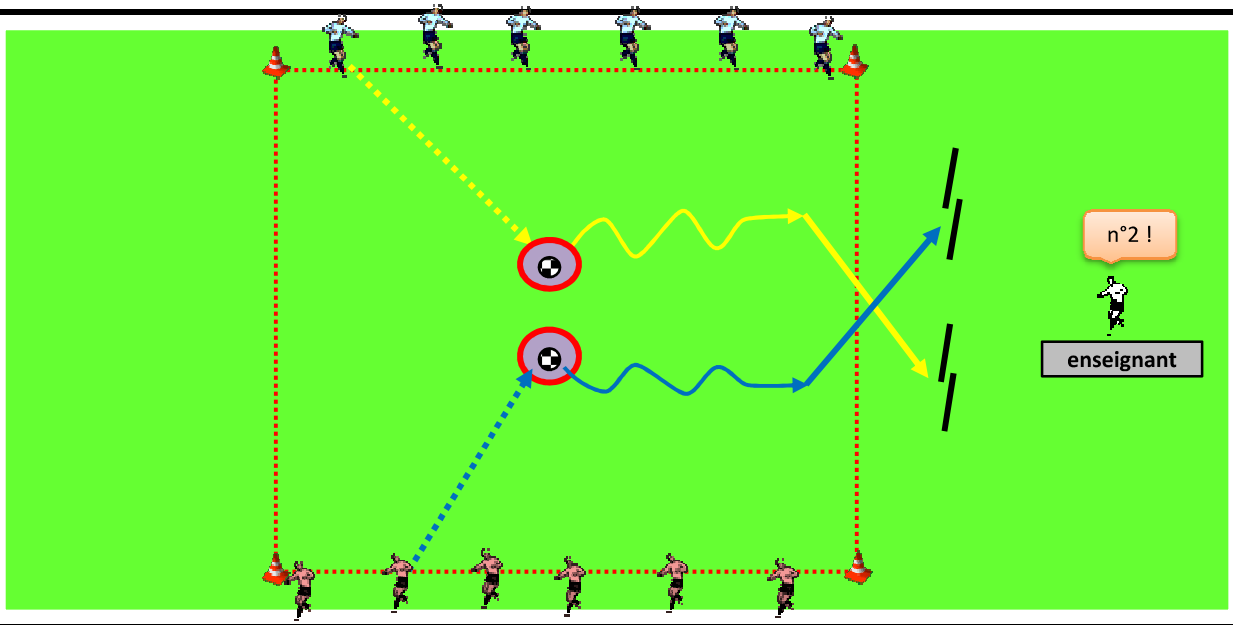
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque, 1pt pour le 2nd s'il marque

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

aller chercher le ballon, le conduire jusqu'à la ligne, et tirer dans le but opposé



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée, surface de jeu,

taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté)

surface de contact (intérieur du pied, cou du pied…), pied faible

Observation

Si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et frappe

Si la cible n'est pas atteinte

Situation de remédiation

échauffements C + D

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro

Compétences :

Enchaîner conduite et tir le plus vite possible

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

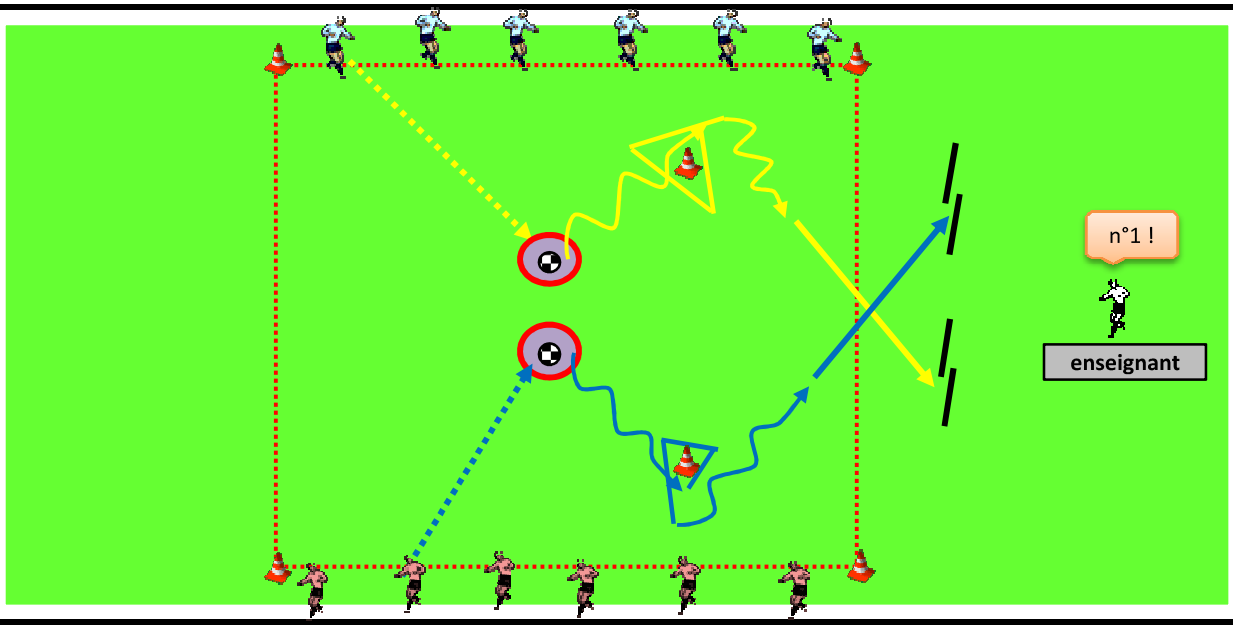
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque, 1pt pour le 2nd s'il marque

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

aller chercher le ballon, tourner autour du cône, le conduire jusqu'à la ligne, et tirer dans le but opposé



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	12
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée, surface de jeu,

taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté)

surface de contact (intérieur du pied, cou du pied…), pied faible

nombre d'obstacles

Observation

Si les élèves ont des difficultés à enchaîner la conduite de balle et frappe

Si la cible n'est pas atteinte

Situation de remédiation

échauffements C + D

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro

Compétences :

Enchaîner conduite, dribble de l'obstacle et tir le plus vite possible

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 5. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

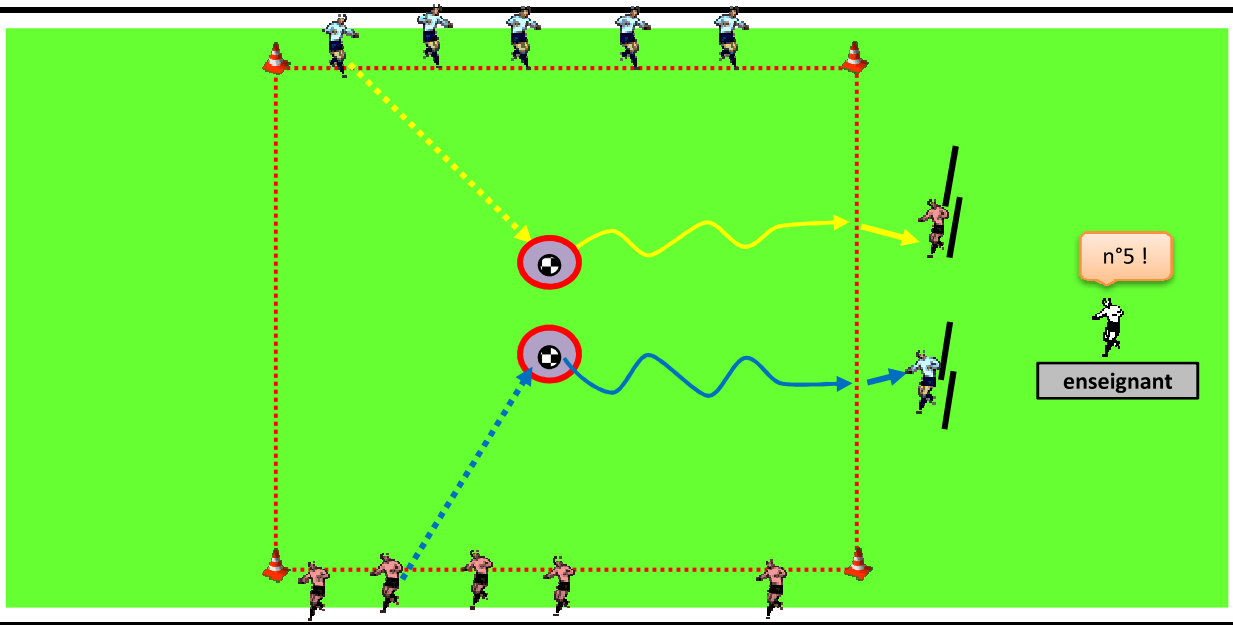
COMPTAGE DES POINTS

1pt pour le 1er qui tire, 2pts s'il marque, 1pt pour le 2nd s'il marque

CONSIGNES

A l'appel de ton numéro :

aller chercher le ballon, le conduire et essayer de marquer malgré le gardien de but



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	4
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée, surface de jeu,

taille, emplacement du but (sur les 2 côtés, du même côté)

surface de contact (intérieur du pied, cou du pied…), pied faible

nombre d'obstacles

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain

SI difficulté dans précision et force du tir

Situation de remédiation

échauffement E

REUSSITE

Etre capable de:

Réussir à marquer le premier, à l'appel de son numéro

Compétences :

Enchaîner conduite et tir le plus vite possible, malgré le gardien de but.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

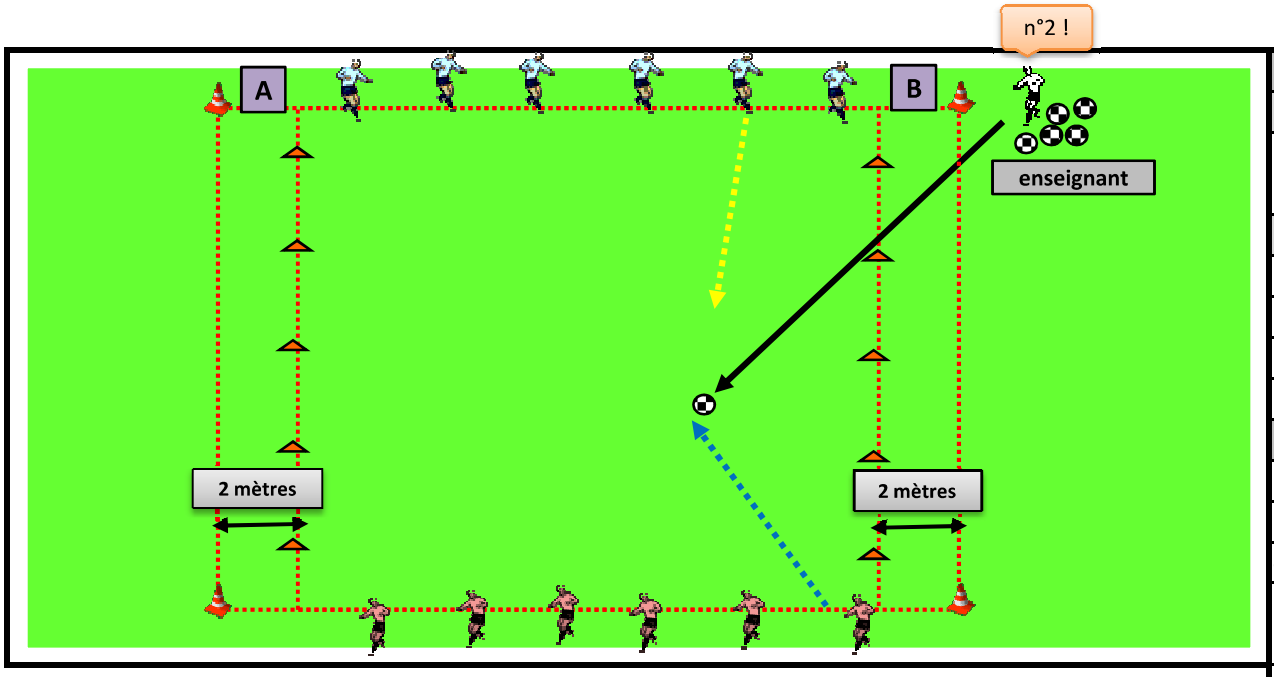
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

A l'appel des numéros, l'enseignant envoie le ballon au sol en donnant l'avantage à l'un des deux numéros. Celui qui entre en possession du ballon doit essayer d'aller l'immobiliser dans sa zone de marque. (zone A pour les bleus, zone B pour les roses). Si le défenseur récupère le ballon, il essaie à son tour d'aller l'immobiliser dans sa zone.

COMPTAGE DES POINTS

1pt si l'attaquant marque / 1pt si le déf. l'en empêche, 2pts s'il marque



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
Matériel	
	8
	20
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée, surface de jeu, taille des zones

nombre de joueurs (appel de plusieurs joueurs en même temps)

surface de contact (intérieur du pied, cou du pied…), pied faible

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain

SI difficulté dans précision et force du tir

Situation de remédiation

échauffement E

REUSSITE

Etre capable de:

Marquer le point malgré le défenseur pour l'attaquant
Récupérer le ballon et marquer pour le défenseur

Compétences :

Continuer à avancer malgré la charge d'un défenseur /
Réussir à prendre le ballon à l'attaquant

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LE BERET ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 1

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 élèves avec 1 ballon par équipe. Chaque équipe est numérotée de 1 à 6. Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

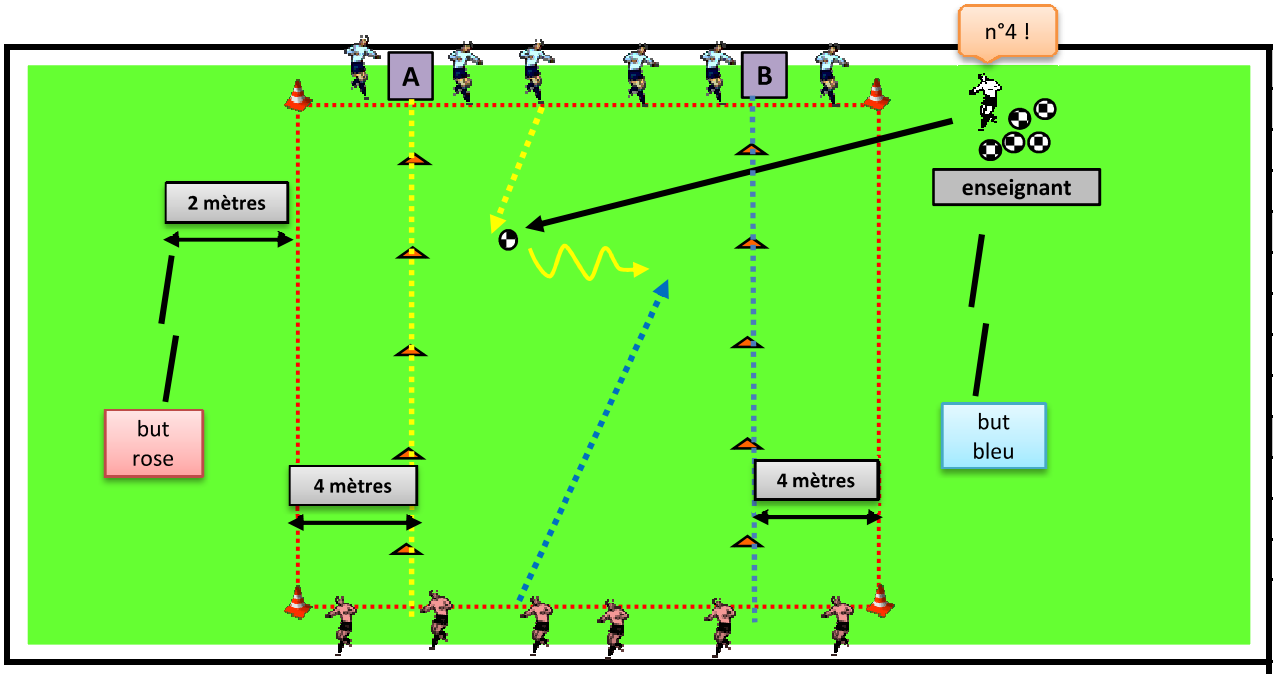
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

A l'appel des numéros, l'enseignant envoie le ballon au sol en donnant l'avantage à l'un des deux numéros. Celui qui entre en possession du ballon doit essayer d'aller marquer dans son but, l'autre doit l'en empêcher, mais ne peut défendre après la ligne A pour les bleus et après la ligne B pour les roses. Si le défenseur récupère le ballon, il essaie à son tour d'aller marquer.

COMPTAGE DES POINTS

1pt si l'attaquant tire / 1pt si le déf. l'en empêche / 2pts s'ils marquent



Organisation	
Surface (m)	
	25x25
	4 m
Matériel	
	8
	8
	20
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

durée, surface de jeu, taille et emplacement des buts

pied faible, surface de contact (intérieur du pied, cou du pied…)

nombre d'obstacles / ajouter des gardiens de but

nombre de joueurs (appel de plusieurs joueurs en même temps)

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain

SI difficulté dans précision et force du tir

Situation de remédiation

échauffement E

REUSSITE

Etre capable de:

Marquer le but malgré le défenseur pour l'attaquant
Récupérer le ballon et marquer le but pour le défenseur

Compétences :

Continuer à avancer malgré la charge d'un défenseur /
Réussir à prendre le ballon à l'attaquant

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*L'EPERVIER **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

COMPTAGE DES POINTS

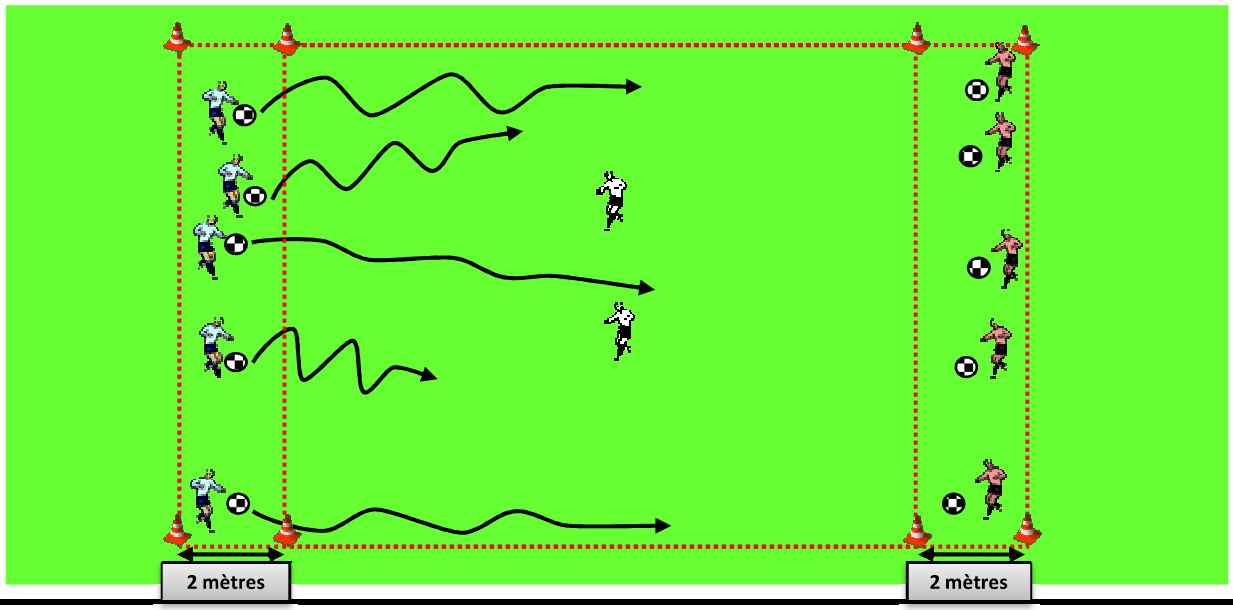
1pt par ballon intercepté. Additionner les pts par équipes d'éperviers.

CONSIGNES

Les joueurs porteurs de balle doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée.

Les éperviers doivent sortir les ballons hors des limites du terrain. On procède de la même façon pour chaque équipe d'éperviers

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
Matériel	
	16
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre d'éperviers, taille de la zone refuge

forme de déplacement de l'épervier

nombre de contact avec le ballon pendant la conduite

obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain

Situation de remédiation

échauffement E

REUSSITE

Etre capable de:

Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon.

Compétences :

Attaquant : Eliminer un adversaire / Protéger son ballon
Défenseur : réussir à empêcher l'adversaire d'avancer

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*L'EPERVIER **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

COMPTAGE DES POINTS

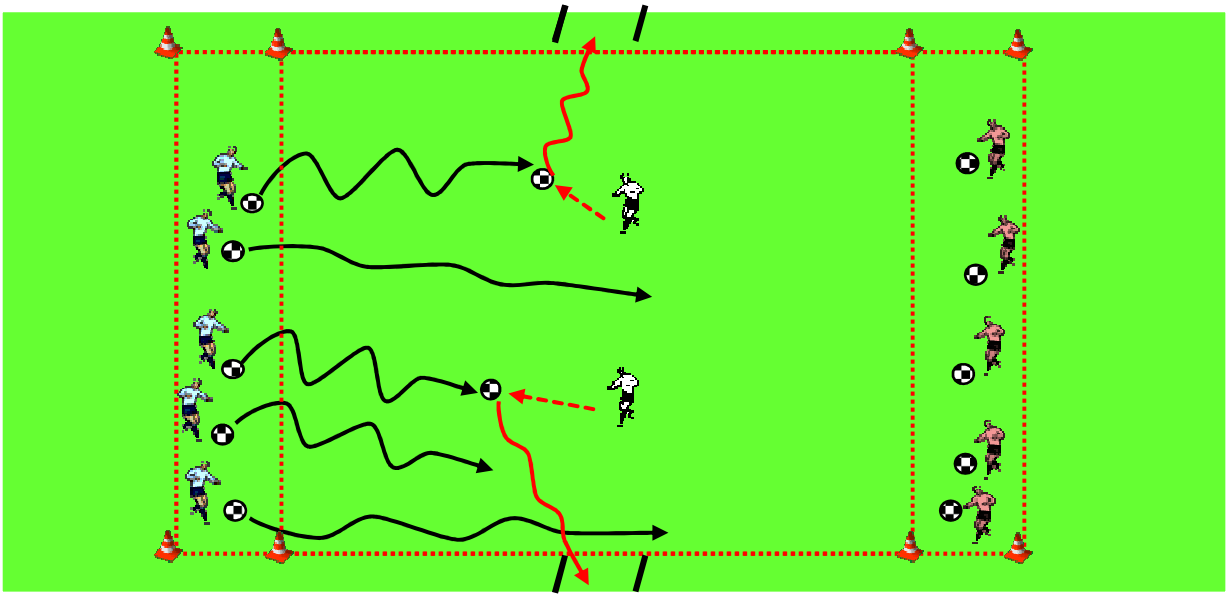
1pt si ballon stopé, 2pts si l'épervier marque. Additionner par équipes.

CONSIGNES

Les joueurs porteurs de balle doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée.

Les joueurs éperviers, après avoir récupéré un ballon, peuvent aller marquer dans un but pour doubler leurs points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge

nombre de contact avec le ballon pendant la conduite

obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge

obligation ou non de marquer un but pour épervier après récup. du ballon

Observation

Si les élèves ont des difficultés à éviter un obstacle humain

SI difficulté dans précision et force du tir

Situation de remédiation

échauffement E

REUSSITE

Etre capable de:

Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon et marquer le but.

Compétences :

Attaquant : Eliminer un adversaire / Protéger son ballon
Défenseur : réussir à empêcher l'adversaire d'avancer

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*L'EPERVIER ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

COMPTAGE DES POINTS

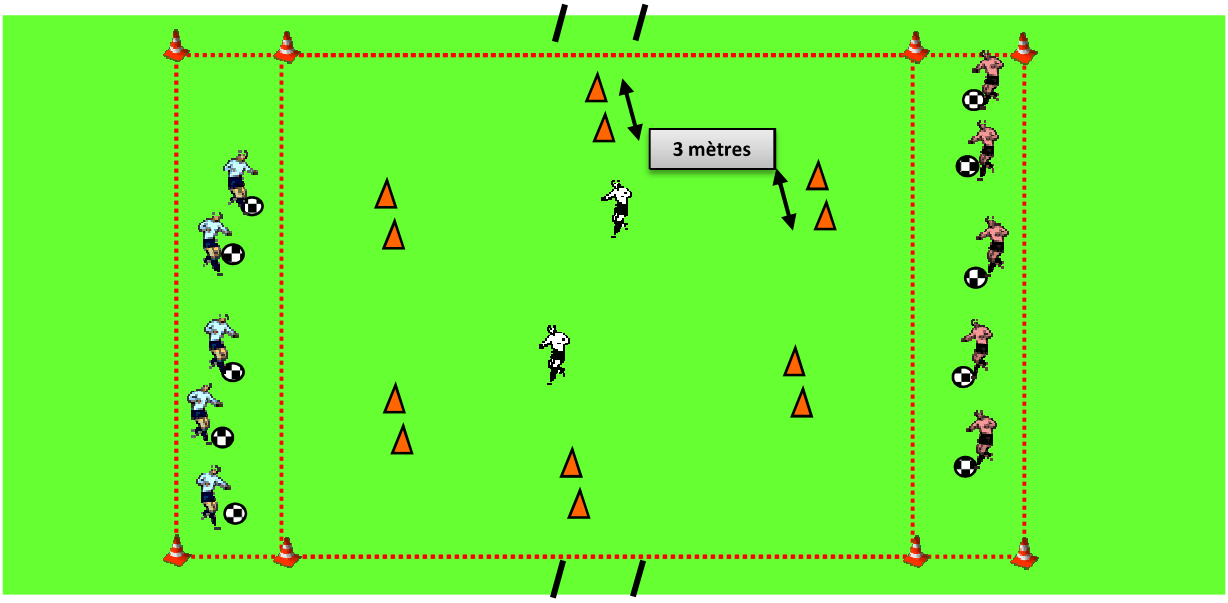
1pt si ballon stopé, 2pts si l'épervier marque. Additionner par équipes.

CONSIGNES

Les joueurs porteurs de balle doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée en ayant l'obligation de passer par au moins une des portes.

Les éperviers doivent sortir un maximum de ballons du terrain, et peuvent, après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	24
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge

nombre de contact avec le ballon pendant la conduite

nombre de portes à passer avant d'aller rejoindre la zone refuge

obligation ou non de marquer un but pour épervier après récup. du ballon

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Situation de remédiation

échauffements F + G + H

REUSSITE

Etre capable de:

Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers et en passant par les portes / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon et marquer le but.

Compétences :

Attaquant : Eliminer un adversaire / Maîtriser et protéger son ballon Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*L'EPERVIER ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

COMPTAGE DES POINTS

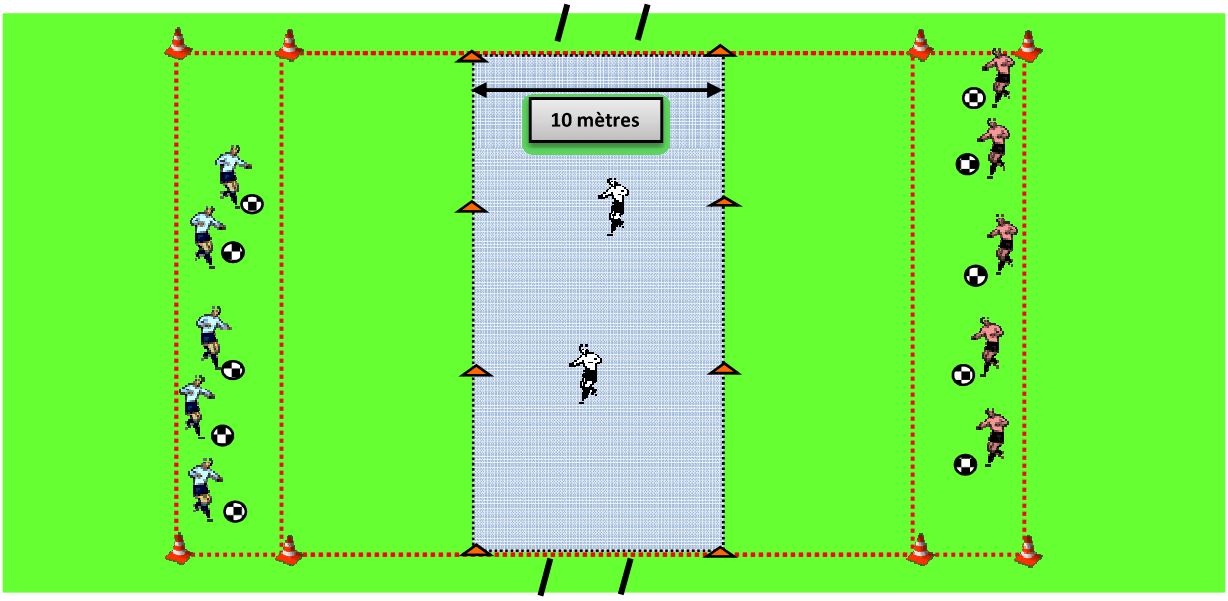
1pt si ballon stopé, 2pts si l'épervier marque. Additionner par équipes.

CONSIGNES

Les joueurs porteurs de balle doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon.

Les éperviers évoluent ensemble dans une zone réduite (à matérialiser) et ne peuvent en sortir. Ils doivent sortir un maximum de ballons du terrain, et peuvent, après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	16
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge

nombre de contact avec le ballon pendant la conduite

obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge

obligation ou non de marquer un but pour épervier après récup. du ballon

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Situation de remédiation

échauffements F + G + H

REUSSITE

Etre capable de:

Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon dans une zone délimitée et marquer le but.

Compétences :

Attaquant : Eliminer un adversaire / Maîtriser et protéger son ballon Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*L'EPERVIER ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon pour 2. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

COMPTAGE DES POINTS

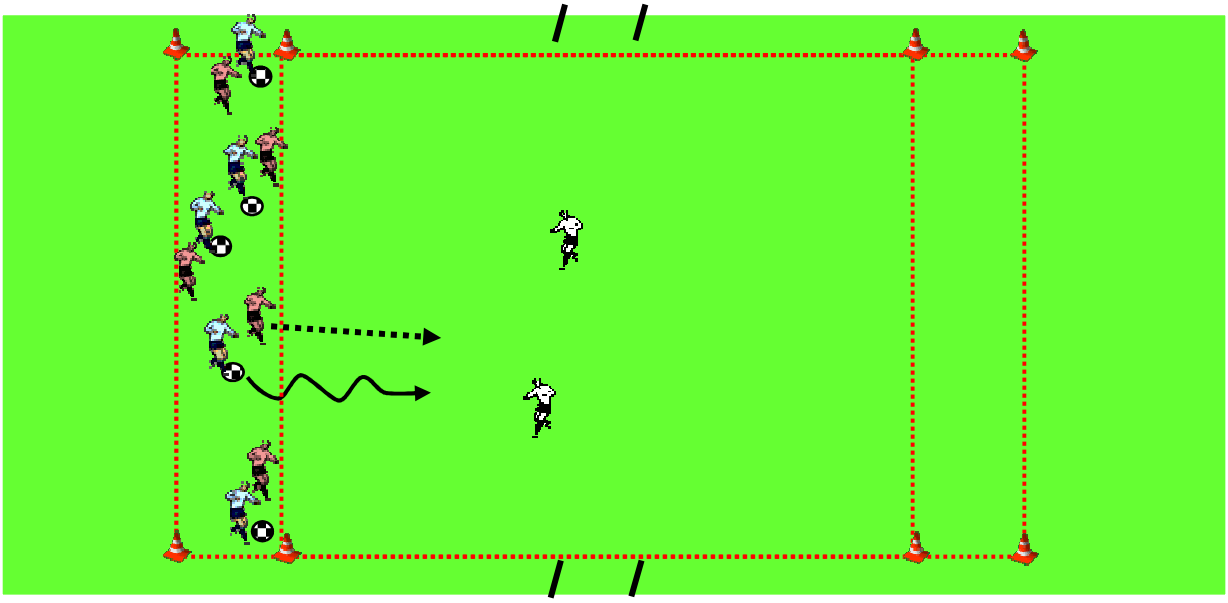
1pt si ballon stopé, 2pts si l'épervier marque. Additionner par équipes.

CONSIGNES

Les joueurs porteurs de balle ont un ballon pour 2 et doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée en pouvant se faire des passes. Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon.

Les éperviers doivent sortir un maximum de ballons du terrain, et peuvent, après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	10
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge

nombre de passes minimum

obligation ou non de marquer un but pour épervier après récup. du ballon

nombre de ballons

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Situation de remédiation

échauffements F + G + H

REUSSITE

Etre capable de:

Attaquants : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers, avec collaboration à 2 / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon / intercepter une passe, et marquer le but.

Compétences :

Attaquant : Faire la passe avant d'être bloqué, éliminer l'adv.
Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*L'EPERVIER ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 2

MISE EN PLACE - ORGANISATION

3 zones : 2 zones "refuges" et 1 zone de jeu. Les joueurs prennent place dans l'une des zones refuge avec un ballon chacun. Les éperviers s'installent dans la zone de jeu. X éperviers.

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

COMPTAGE DES POINTS

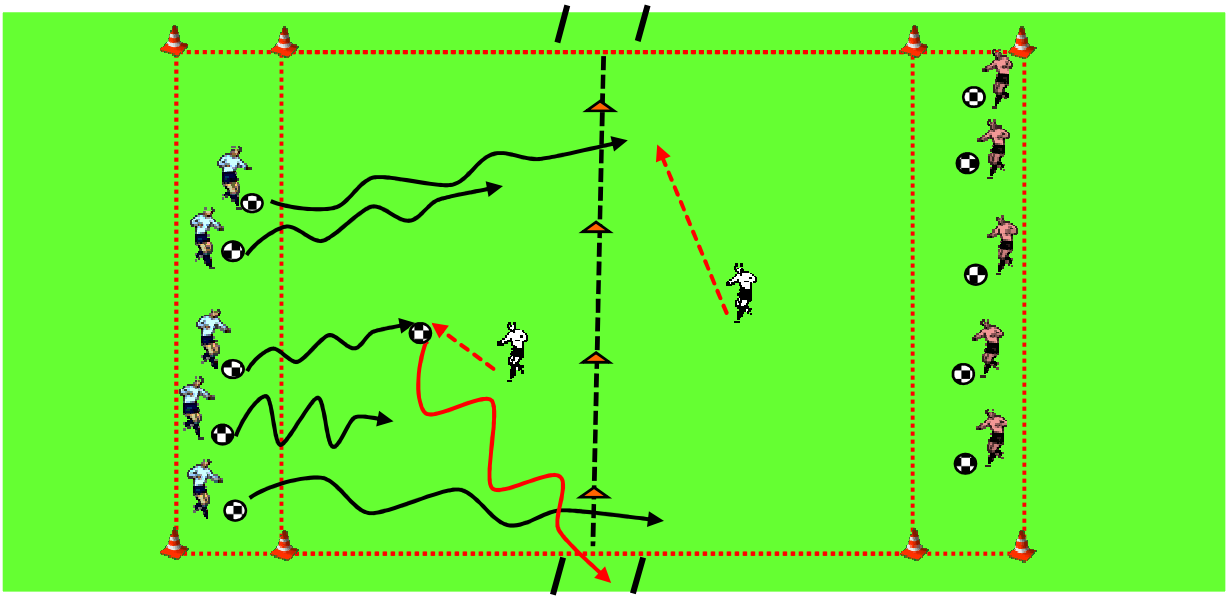
1pt si ballon stopé, 2pts si l'épervier marque. Additionner par équipes.

CONSIGNES

Les joueurs porteurs de balle doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée. Dès la perte de leur ballon, ils peuvent aller aider un autre joueur à ne pas perdre son ballon (possibilité).

Les éperviers évoluent chacun dans une zone respective et ne peuvent en sortir. Ils doivent sortir un maximum de ballons des limites du terrain, et peuvent, après avoir récupéré un ballon, aller marquer dans un but pour doubler leurs points.

Changer les éperviers toutes les 4 vagues de passage.



Organisation	
Surface (m)	
	20x30
	4 m
Matériel	
	8
	16
	8
	20
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre d'éperviers et leur forme de déplacement, taille de la zone refuge

nombre de contact avec le ballon pendant la conduite

obstacles à contourner avant de rejoindre la zone refuge

obligation ou non de marquer un but pour épervier après récup. du ballon

Observation

Si les élèves ont des difficultés à progresser vers la zone balle au pied, à éviter un obstacle humain, à jouer avec un partenaire.

Situation de remédiation

échauffements F + G + H

REUSSITE

Etre capable de:

Attaquant : Conduire le ballon dans la zone refuge en évitant les éperviers / Défenseur (épervier) : récupérer le ballon dans une zone délimitée et marquer le but.

Compétences :

Attaquant : Eliminer un adversaire / Maîtriser et protéger son ballon Défenseur : réussir à empêcher l'adv. d'avancer

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LA BALLE AUX CAPITAINES **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 3

MISE EN PLACE - ORGANISATION

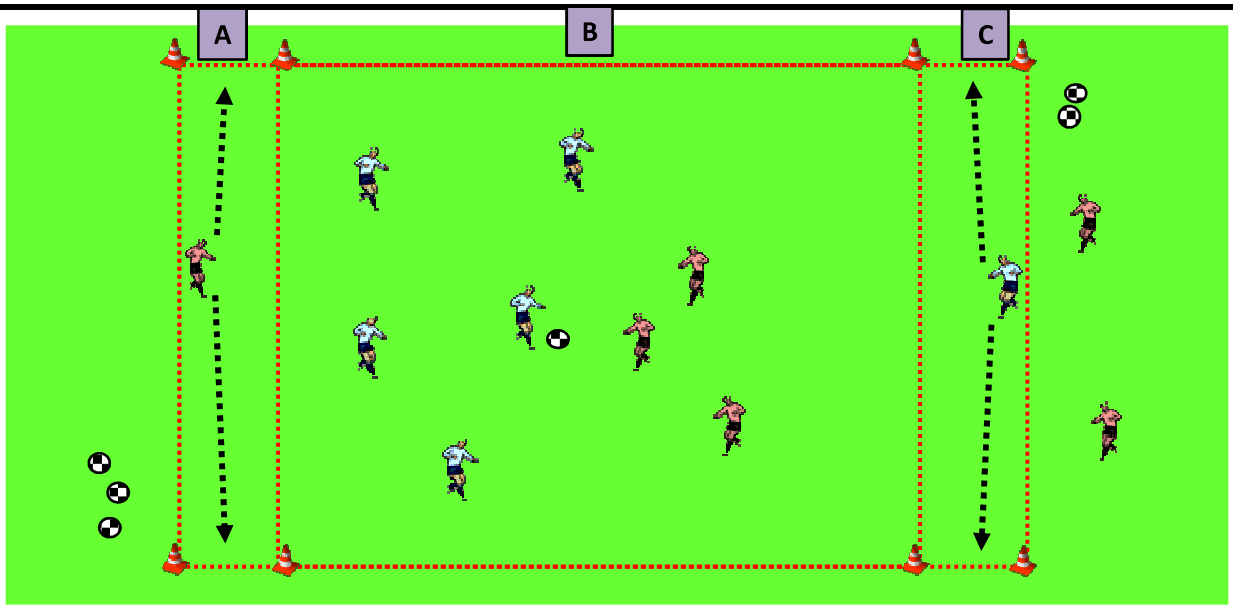
2 équipes , une de 5 joueurs l'autre de 3, s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps .

COMPTAGE DES POINTS

1pt par ballon transmis au capitaine. Additionner les pts par équipes.

CONSIGNES

Chaque équipe doit transmettre le ballon à son capitaine qui n'a pas le droit de sortir de sa zone. Le capitaine est mobile dans sa zone et dois essayer d'immobiliser le ballon dedans pour que son équipe marque le pt. Quand le ballon sort des limites, la remise en jeu se fait au pied. La situation offensive se déroule en supériorité numérique. ex: les bleus ayant le ballon attaquent à 5 et les roses défendent à 3 (2 joueurs en attente derrière la ligne). Si les bleus marquent le point ou perdent le ballon, 2 bleus sortent et les 2 roses rentrent, etc. Changer les capitaines régulièrement.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre de joueurs

inégalité numérique

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Transmettre le ballon au capitaine

Compétences :

Attaqt. : Eloigner le ballon du défenseur /Passer avant d'être bloqué. Défense. : réussir à prendre le ballon à l'adv

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LA BALLE AUX CAPITAINES ***

ETAPE 3

Temps de jeu : 20'

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps .

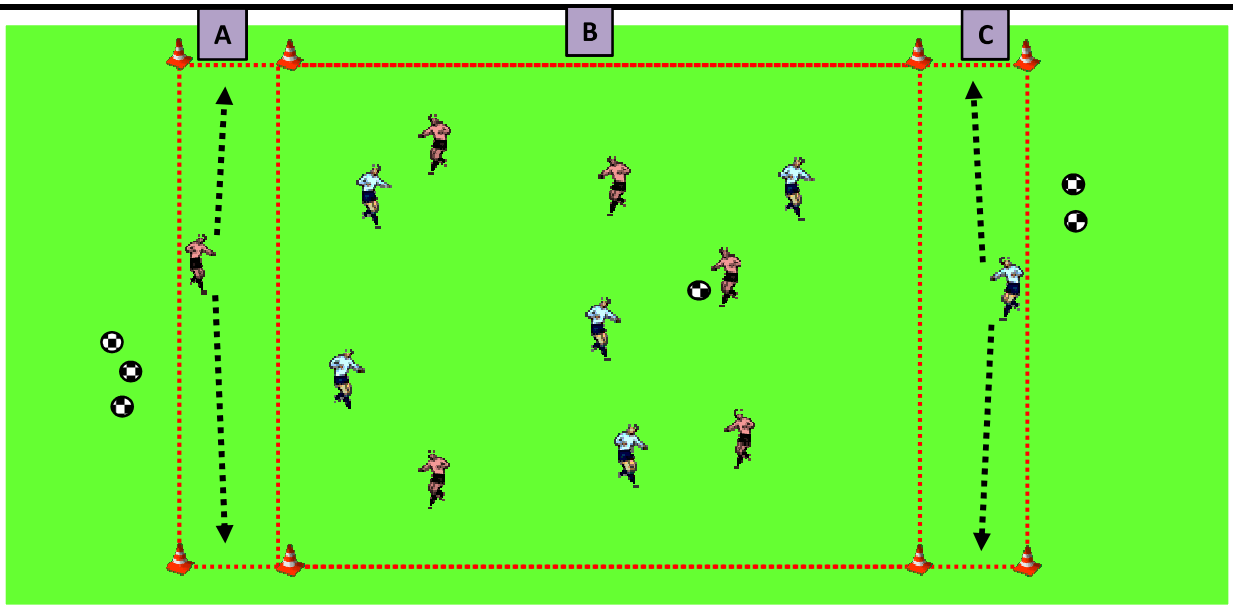
CONSIGNES

Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine à partir des zones latérales 1 ou 3. Le capitaine est mobile dans sa zone et dois essayer de l'immobiliser à l'intérieur pour que son équipe marque le point. Quand le ballon sort des limites du terrain, la remise en jeu se fait au pied.

Changer les capitaines régulièrement.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par ballon transmis au capitaine. Additionner les pts par équipes.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

capitaine immobilise le ballon avec la main, le pied, le pied faible…

nombre de joueurs (déséquilibre numérique), nombre de capitaines

taille de la zone d'évolution du capitaine

le capitaine ne peut pas parler. Remises en jeu à la main.

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Transmettre le ballon au capitaine

Compétences :

Attaqt. : Eloigner le ballon du défenseur /Passer avant d'être bloqué. Défense. : réussir à prendre le ballon à l'adv

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LA BALLE AUX CAPITAINES ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 3

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps .

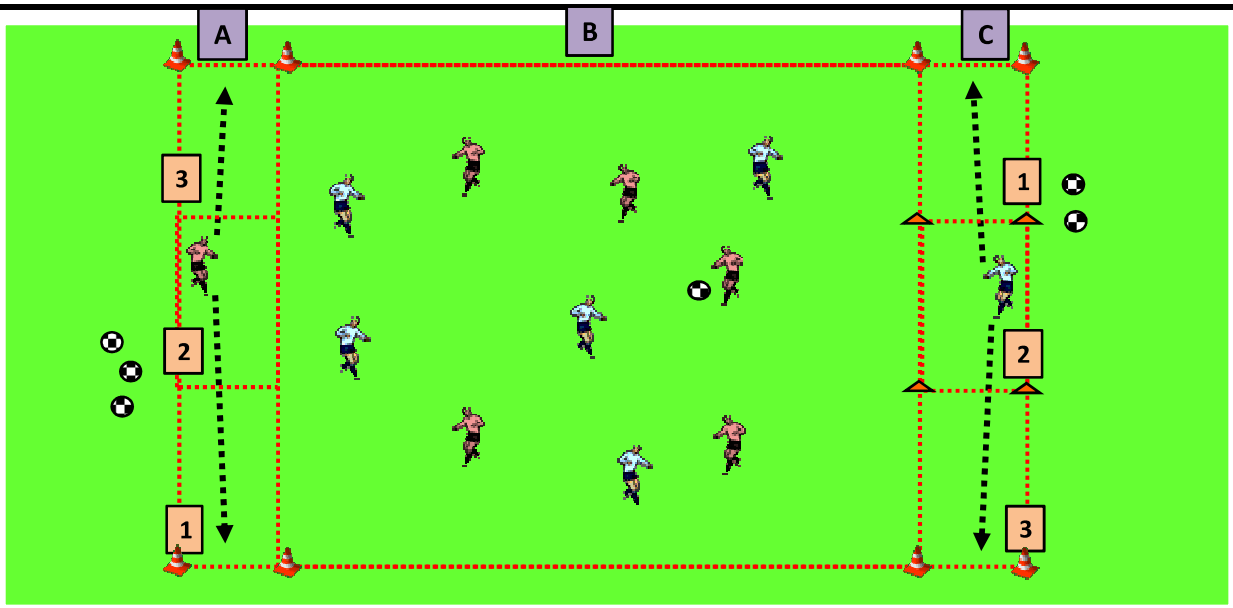
CONSIGNES

Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine à partir des zones latérales 1 ou 3. Le capitaine est mobile dans ses zones et dois essayer de l'immobiliser à l'intérieur pour que son équipe marque les points. Quand le ballon sort des limites du terrain, la remise en jeu se fait au pied.

Changer les capitaines régulièrement.

COMPTAGE DES POINTS

X pts par ballon transmis au capitaine selon sa zone de réception.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

varier l'attribution des points, y compris pendant le jeu

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Transmettre le ballon au capitaine

Compétences :

Attaqt. : Eloigner le ballon du défenseur /Passer avant d'être bloqué. Défense. : réussir à prendre le ballon à l'adv

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LA BALLE AUX CAPITAINES ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 3

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 5 joueurs s'opposent dans la zone B, et ne peuvent pénétrer dans les zones A et C. 1 capitaine par équipe se place dans une des zones aux extrémités A ou C. Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps .

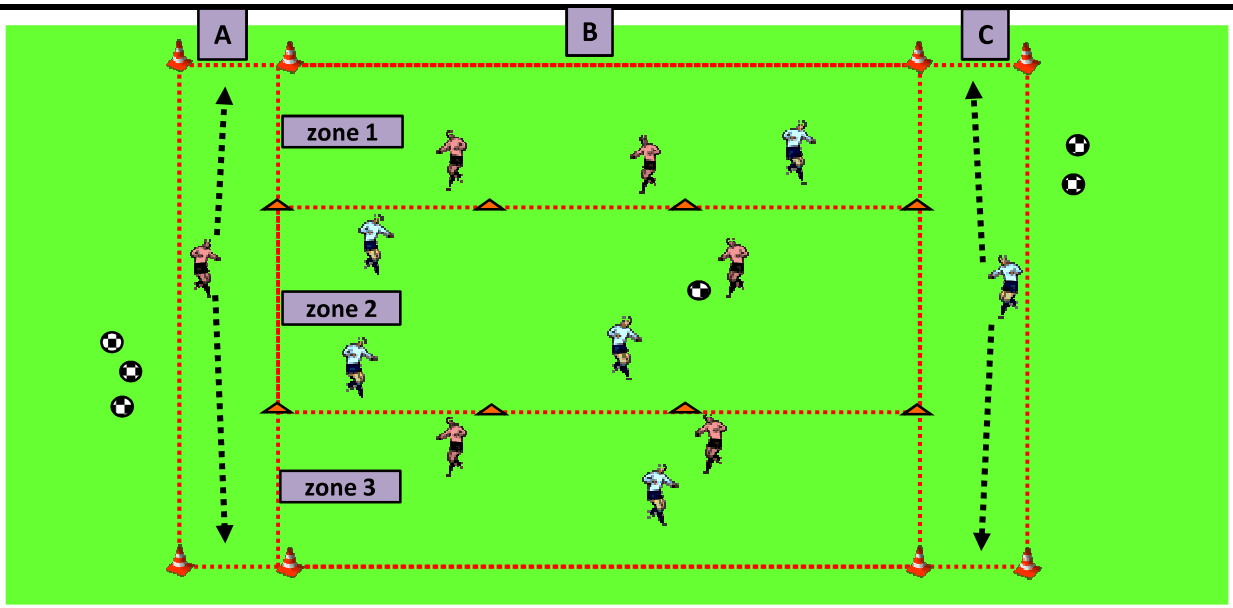
CONSIGNES

Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine à partir des zones latérales 1 ou 3. Le capitaine est mobile dans sa zone et dois essayer de l'immobiliser à l'intérieur pour que son équipe marque le point. Quand le ballon sort des limites du terrain, la remise en jeu se fait au pied.

Changer les capitaines régulièrement.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par ballon transmis au capitaine. Additionner les pts par équipes.



Organisation	
Surface	
	20x30
Matériel	
	16
	16
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

les joueurs peuvent (ou ne peuvent pas) évoluer dans la zone centrale

largeur de la zone centrale

pas plus de 2 passes successives dans le même couloir

obligation pour le joueur de changer de zone après une passe

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Transmettre le ballon au capitaine

Compétences :

Attaqt. : Eloigner le ballon du défenseur /Passer avant d'être bloqué. Défense. : réussir à prendre le ballon à l'adv

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*MULTI BUTS **

Temps de jeu : 20'

ETAPE 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité

5 mini buts

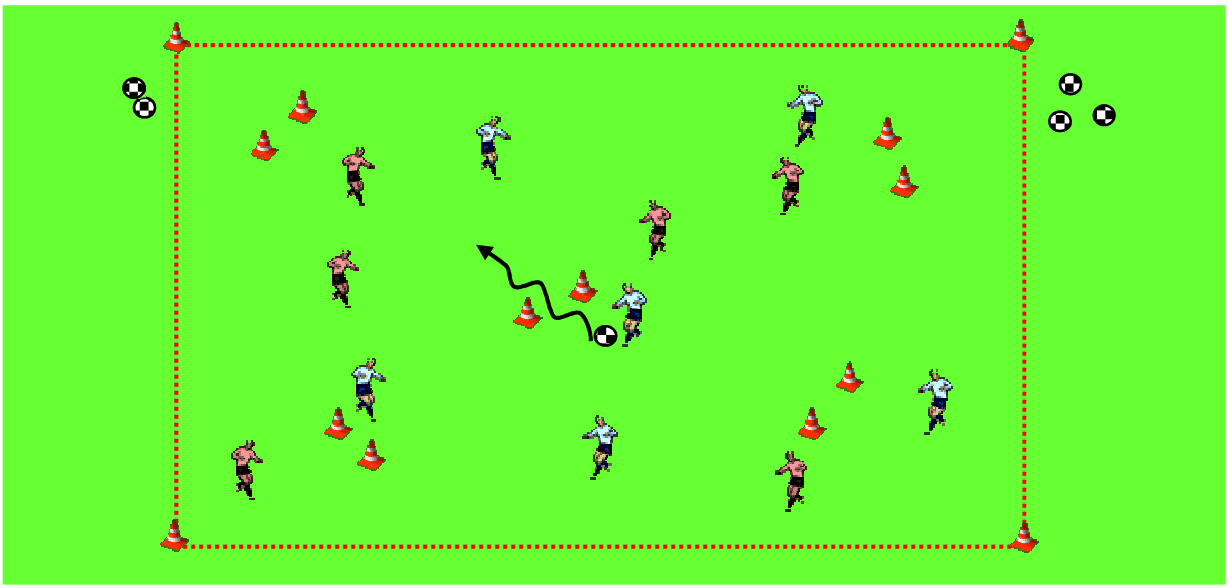
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

Traverser une porte balle au pied pour marquer un point, avec la possibilité de traverser dans les 2 sens.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par porte traversée balle au pied.Additionner les pts par équipes.



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
	2 m
Matériel	
	28
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre de joueurs

nombre de portes

position des portes

1 seul sens de franchissement

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Marquer le plus de fois possible dans les petits buts

Compétences :

Attaquants : Eloigner le ballon du défenseur / Jouer dans les espaces libres. Défenseurs : réussir à prendre le ballon à l'adv puis attaquer à son tour.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*MULTI BUTS ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité

5 mini buts

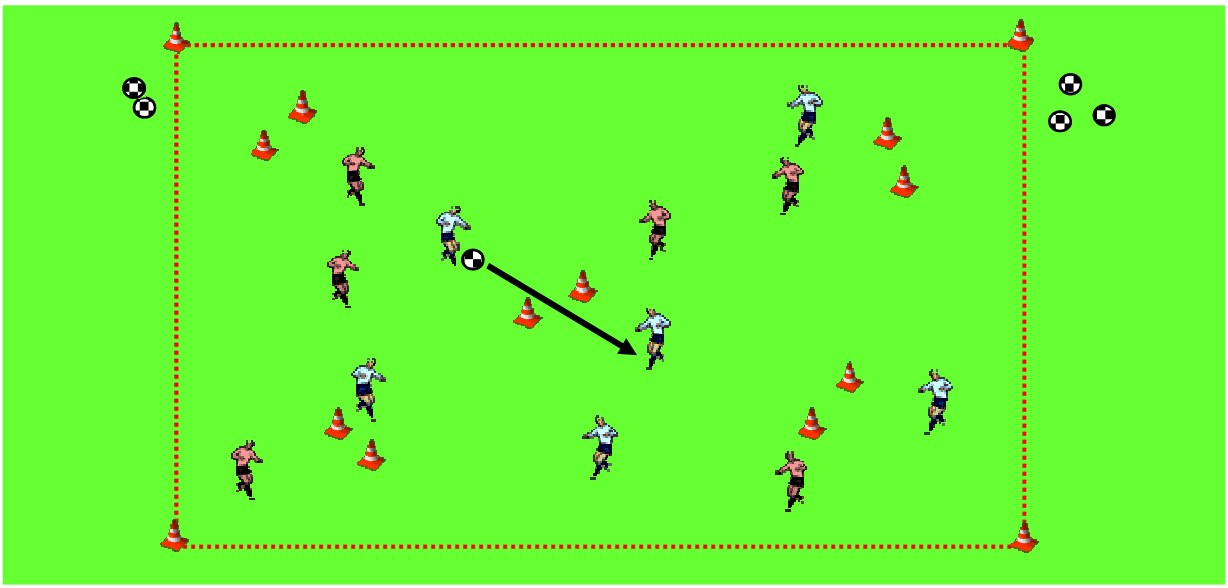
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

Faire une passe à un partenaire à travers une porte pour marquer un point, avec la possibilité de faire la passe dans les 2 sens.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par passe réussie à travers une porte.Additionner pts par équipes.



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
	2 m
Matériel	
	28
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre de joueurs

nombre de portes

position des portes

1 seul sens de franchissement

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Marquer le plus de fois possible dans les petits buts

Compétences :

Attaquants : Eloigner le ballon du défenseur / Jouer dans les espaces libres. Défenseurs : réussir à prendre le ballon à l'adv puis attaquer à son tour.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*MULTI BUTS ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité

6 mini buts

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

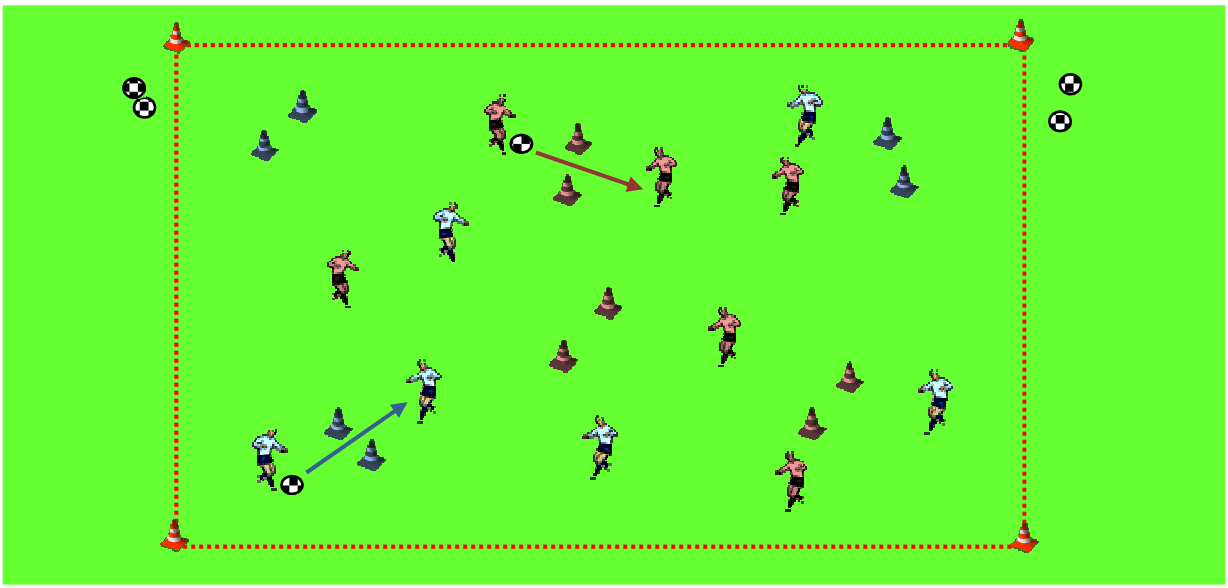
CONSIGNES

Faire une passe à un partenaire à travers une porte pour marquer un point, avec la possibilité de faire la passe dans les 2 sens.

3 portes sont attribuées à chaque équipe.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par passe réussie à travers une porte.Additionner pts par équipes.



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
	2 m
Matériel	
	32
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre de joueurs

nombre de portes

position des portes

1 seul sens de franchissement

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Marquer le plus de fois possible dans les petits buts

Compétences :

Attaquants : Eloigner le ballon du défenseur / Jouer dans les espaces libres. Défenseurs : réussir à prendre le ballon à l'adv puis attaquer à son tour.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LA PASSE A 5 ***

Temps de jeu : 20'

ETAPE 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité

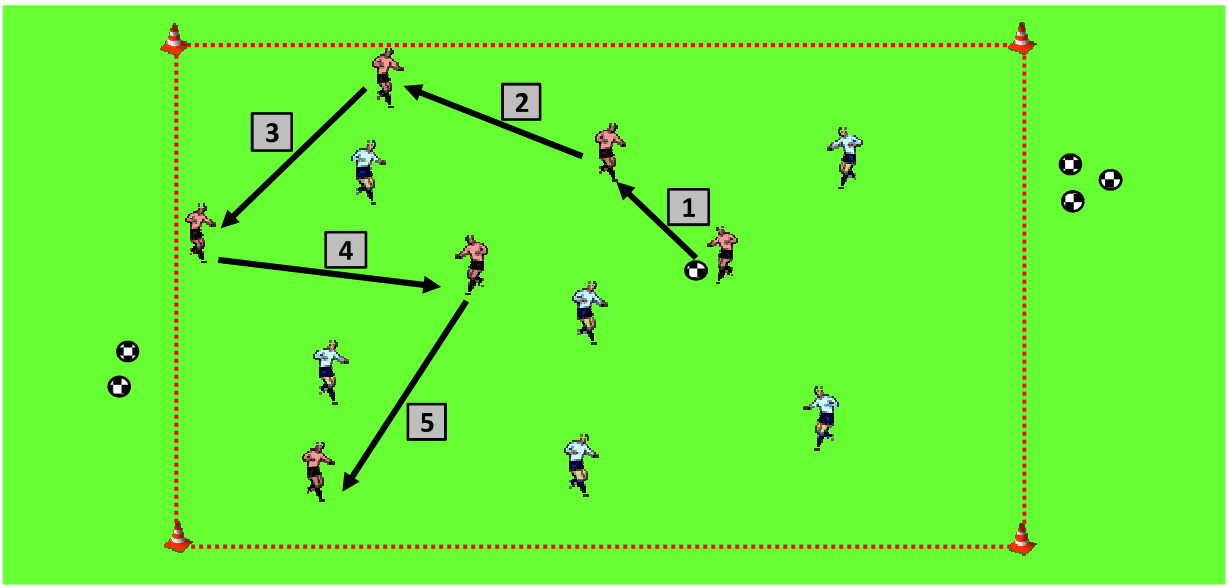
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

chaque équipe doit se faire 5 passes consécutives pour marquer un point

COMPTAGE DES POINTS

1pt si 5 passes réussies, 2pts pour 8 passes, 3pts pour 10…



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
Matériel	
	8
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre de passes

pas de redoublement de passes

passe compte double si le ballon est passé entre 2 adversaires

inégalité numérique

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Faire 5 passes de suite

Compétences :

Attaquants : S'éloigner du porteur de balle / Se démarquer du défenseur. Défenseurs : marquer efficacement un attaquant / gêner la passe

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

*LA PASSE A 5 ****

Temps de jeu : 20'

ETAPE 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité

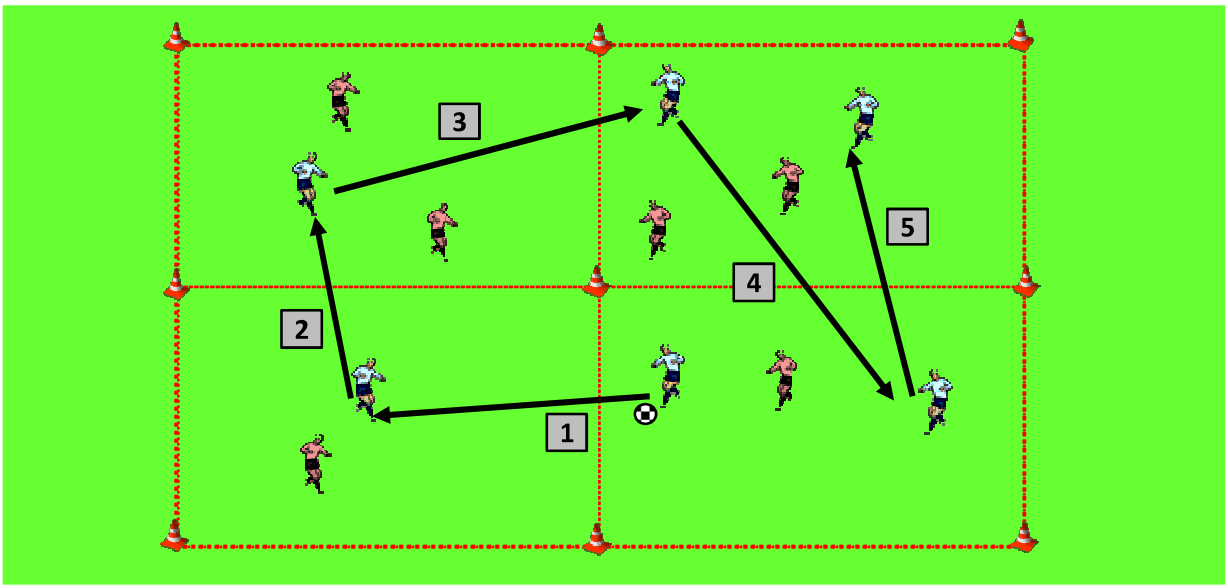
Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

chaque équipe doit, pour marquer un point, se faire 5 passes consécutives en changeant de carré à chaque passe

COMPTAGE DES POINTS

1pt si 5 passes réussies, 2pts pour 8 passes, 3pts pour 10…



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
Matériel	
	18
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

nombre de passes

pas de redoublement de passes, inégalité numérique

passe compte double si le ballon est passé entre 2 adversaires

le joueur doit changer de carré après chaque passe

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Faire 5 passes de suite

Compétences :

Attaquants : S'éloigner du porteur de balle / Se démarquer du défenseur. Défenseurs : marquer efficacement un attaquant / gêner la passe

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

SITUATION D'APPRENTISSAGE

JEU AVEC APPUIS

Temps de jeu : 20'

ETAPE 4

MISE EN PLACE - ORGANISATION

2 équipes de 6 joueurs s'opposent dans le terrain délimité

Mettre en place 2 terrains identiques pour faire jouer 4 équipes de 6 élèves en même temps

CONSIGNES

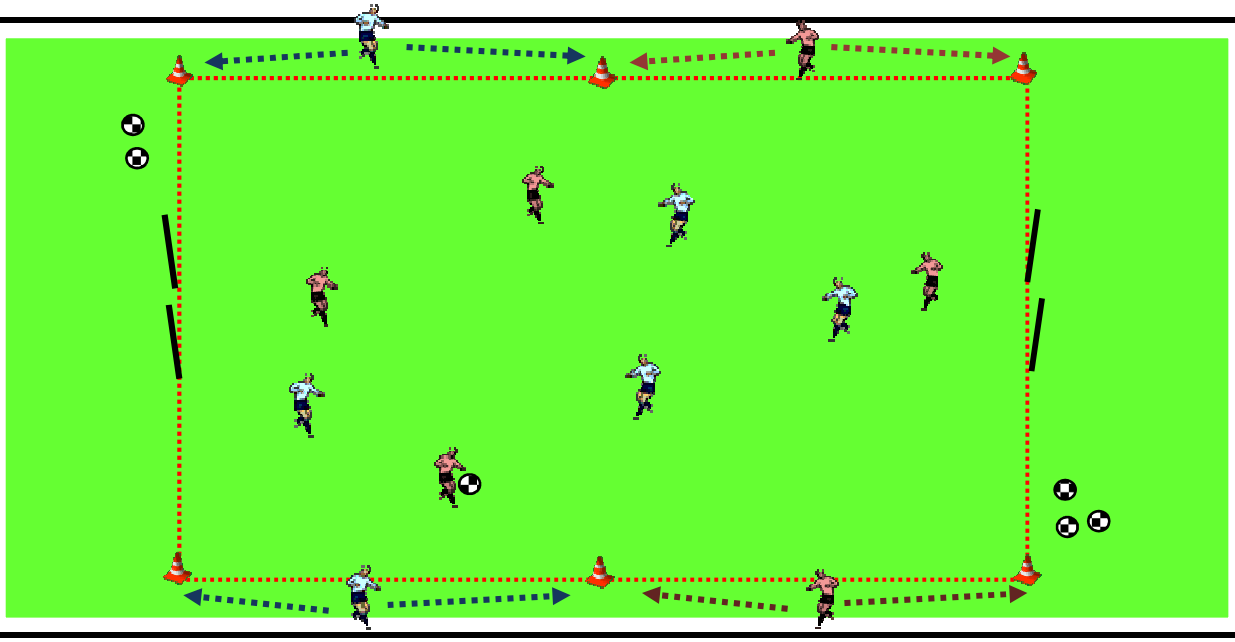
Marquer des buts, avec la possibilité d'utiliser les joueurs-appui offensifs, sur les côtés.

les joueurs-appuis sont dans les couloirs latéraux (zone offensive) et ne peuvent en sortir ni être attaqués.

Penser à changer les appuis régulièrement.

COMPTAGE DES POINTS

1pt par but inscrit, 2pts si but avec l'aide d'un joueur-appui offensif.



Organisation	
Surface (m)	
	25x30
	4 m
Matériel	
	8
	12
	12
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

VARIABLES

positionnement des joueurs-appuis en zone défensive

le joueur-appui ne peut redonner au même joueur / limiter le nbr de passes

liberté de déplacement des appuis (dans tout le couloir, autour de tout le terrain, de part et d'autre derrière les buts (appuis en profondeur)).

Observation

Situation de remédiation

REUSSITE

Etre capable de:

Marquer en ayant réussi 5 échanges entre les joueurs latéraux et les joueurs à l'intérieur du terrain

Compétences :

Attaquants : Se déplacer pour appeler le ballon / se déplacer vers la cible après une passe. Défenseurs : marquer efficacement un attaquant / gêner la passe ou le tir.

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

LA RENCONTRE

MATCH

EN FIN DE SEANCE

But du jeu : marquer plus de buts que l'équipe adverse

Temps de jeu : 25'

LOIS DU JEU

Ballon : n°4 / Largeur du but : 4m (piquets)

Temps de jeu : 2 x 6min (minimum) / Pas de hors-jeu

Equipe : 5 joueurs (4 joueurs de champ et 1 gardien)

Chaussures type basket (pas de crampons)

Dégagement du gardien à la main / Touches au pied

Tous les coups francs directs (adversaire à 6m) / Penalty à 6m

Obligation : 2 filles minimum/équipe dont toujours 1 sur le terrain

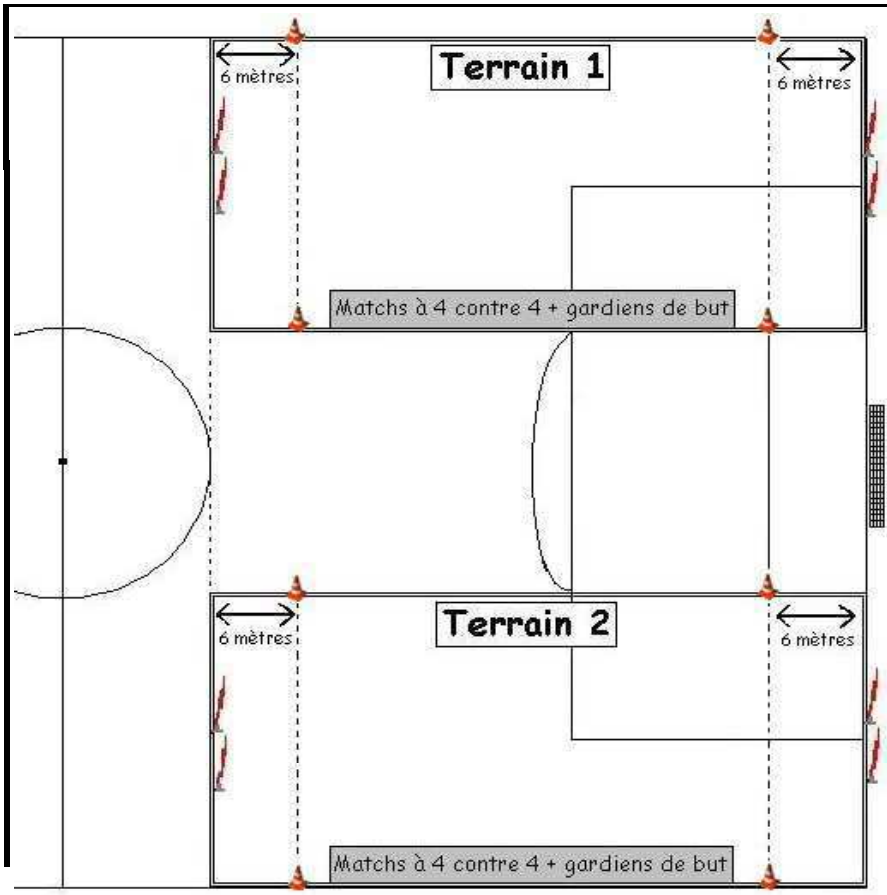
ARBITRAGE

2 arbitres par terrain

arbitrage effectué par un remplaçants de chaque équipe.

situés à l'extérieur, ils devront chacun gérer une moitié de terrain

gestion du temps, des remplacements, du score et des fautes.



LES GESTES ESSENTIELS DE L'ARBITRAGE

> Coup d'envoi
> Remise en jeu
> But marqué

> Coup franc
> Rentrée de touche
> Corner

Organisation	
Surface	
	25 x 40 environ
Matériel	
	8
	8
	4
Effectif	
24 élèves	
2 terrains	
4 équipes de 6	
	6
	6
Trajectoire	
Joueur	
Ballon	
Conduite	

LES REMPLACEMENTS

En nombre illimité

Remplacement à tout moment au niveau de la ligne médiane dans sa propre moitié de terrain. Le joueur qui entre doit attendre la sortie de celui qu'il remplace

OBSERVATIONS

Réservé à l'enseignant(e)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

L'ARBITRAGE

LOIS DU JEU

Ballon : n°4 / Temps de jeu : 1 x 6min (minimum) / Pas de hors-jeu / Equipe : 5 joueurs (4 + 1 GB)

Chaussures type basket (pas de crampons) / Dégagement du gardien à la main / Touches au pied

Tous les coups francs directs (adversaire à 6m) / Penalty à 6m / Obligation : 2 filles minimum/équipe dont toujours 1 sur le terrain

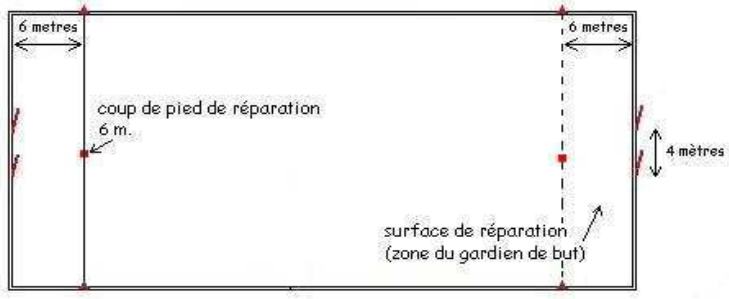
ARBITRAGE

Il est effectué par une équipe qui ne joue pas : deux arbitres gérant chacun leur moitié de terrain et situés tous les 2 à l'extérieur. un 3ème arbitre, sur la touche, gère le temps, les remplacements et les fautes. Les arbitres portent une couleur différente des équipes qui jouent.

REMPLACEMENTS

En nombre illimité. Remplacement à tout moment au niveau de la ligne médiane dans sa propre moitié de terrain. Le joueur qui entre doit attendre la sortie de celui qu'il remplace. Le match sera arrêté si une équipe n'est plus en mesure d'aligner un nombre suffisant de joueurs (trois joueurs - dont le gardien - sur le terrain).

Il y a	Si…	Alors…	Où et comment ?
But	Le ballon entre entièrement dans le but. Il peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain, et aussi sur le coup d'envoi	Remise en jeu	Au centre du terrain par un joueur de l'équipe adverse qui effectue une passe en avant. Adversaires à 5 mètres du ballon. Les 2 équipes sont dans leur propre camp
Coup de pied de coin	Le joueur ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa propre ligne de but	Remise en jeu	Au point de corner, au pied par un joueur de l'équipe adverse. Adversaires à 5 mètres du ballon.
Touche	Le joueur fait sortir entièrement le ballon par l'une des lignes de touche	Remise en jeu	À l'endroit ou le ballon est sorti, au pied par un joueur de l'équipe adverse. Adversaires à 5 mètres du ballon. Pas de but direct
Sortie de but	Le joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	Remise en jeu	Dans la zone de réparation par le gardien adverse qui effectue une passe à la main.
Faute	Le ballon est touché de la main si il y a contact ou tacle sur un joueur adverse Contestation des décisions de l'arbitre	Coup franc	À l'endroit ou la faute a été commise, au pied par un joueur de l'équipe non fautive. Tous ses adversaires sont au moins à 5 mètres du ballon
Faute	Idem dans sa propre surface de réparation	Coup de pied de réparation (pénalty)	A 6 mètres de la ligne de but face au but Adversaires derrière le tireur à 5 mètres du ballon
Faute du gardien	Il prend le ballon à la main hors de sa zone	Remise en jeu	Coup franc à l'endroit de la faute



LE TERRAIN

Tarrain 40 x 20 mètres

Largeur du but : 4m (piquets)

Surface de réparation (zone d'évolution du Gardien de But : 6 mètres

matérialisée par des cônes de part et d'autre du terrain, sur les lignes

Coup de pied de réparation : 6 mètres (point de pénalty)

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

L'EVALUATION

1ère proposition d'évaluation :

L'évaluation peut se dérouler par le biais de l'organisation d'une rencontre de fin de cycle

Comment répartir les élèves ?	4 équipes de niveau dans la classe : 2 de niveau 1 (très forts et forts), 2 de niveau 2 (bons et moyens). Rencontre sur 1 terrain.
Que leur proposer ?	Des matchs entre les 2 équipes de même niveau, observés voire arbitrés par les joueurs des 2 autres équipes.
Quels rôles vont-ils jouer ?	Tous les rôles : JOUEUR / ARBITRE / OBSERVATEUR
Que va-t-on évaluer ?	leurs habiletés motrices (grilles n°2), leur niveau de jeu et de stratégie (grille n°1), leur capacité à assurer un rôle d'arb itre.

GRILLE D'EVALUATION POUR L'ENSEIGNANT (grille n°1)

	NIVEAU 1 Novice	NIVEAU 2 Pratiquant	NIVEAU 3 Expert
Maîtrise des engins			
maîtrise différentes formes de passes			
enchaîne, dribble et tire			
enchaîne, dribble et passe			
Maîtrise de l'espace			
s'éloigne du porteur de balle			
se démarque du défenseur			
Maîtrise des relations			
Avec les partenaires			
se déplace pour appeler le ballon			
se déplace vers la cible après une passe			
Avec les adversaires			
marque efficacement un attaquant			
gêne la passe ou le tir			
Respect des règles de la vie collective			

GRILLE D'OBSERVATION POUR LES ELEVES

Compte	Début de cycle	Fin de cycle
Nombre de contacts avec la balle		
Nombre de passes effectuées		
Nombre de passes réussies		
Nombre de tirs tentés		
Nombre de tirs réussis		

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr

L'EVALUATION

2ème proposition d'évaluation :

Evaluation individuelle, à l'aide de la grille ci-dessous.

L'évaluation pourra être menée en cours de cycle d'apprentissage.

Elle sera conduite au fur et à mesure de l'acquisition des différentes capacités.

GRILLE D'EVALUATION FOOTBALL (n°2)

	Habiletés motrices des attaquants						Habiletés motrices des défenseurs		
	éloigne le ballon du défenseur	joue dans les espaces libres	élimine l'adversaire	protège son ballon	fait la passe avant d'être bloqué	continue d'avancer malgré la charge du défenseur	intercepte le ballon	Réussit à empêcher l'adv. d'avancer	Réussit à prendre le ballon à l'attaquant
élève 1									
élève 2									
élève 3									
élève 4									
…									
…									

Responsable du suivi "Foot à l'école"
lucas.ignatowicz@lafa.fff.fr