



CYCLE 3

Séances Football Scolaire

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale



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



CYCLE 3

Séance 1 : la découverte de l'activité

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale

Découvrir l'activité Football

Séance 1

Compétences Visées pour le joueur :

- Être capable de manipuler le ballon
- Être capable d'arrêter le ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Entrée dans l'activité 1

Chacun son ballon

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

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

10 à 12
élèves par
terrain

Matériel par terrain



4



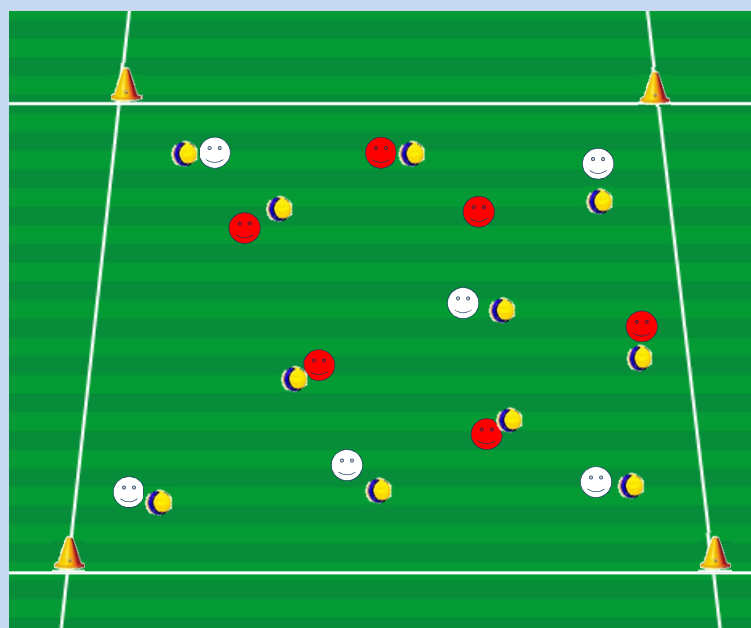
5 à 10



5 x 6



16'



Buts

1 point = l'équipe ne perd pas un ballon de l'espace de jeu.
Maîtriser et se déplacer en conduisant le ballon

Consignes

1 ballon / joueur ou 2 joueurs
Au signal, le joueur se déplace sur le terrain en conduisant le ballon.
La conduite du ballon est libre.
Utilisation du pied gauche et/puis du pied droit

L'enseignant observe

Variables

Occuper l'espace
Garder la maîtrise du ballon
Ne pas sortir de l'espace
Lever la tête
Ne pas rentrer dans un partenaire

Séance 1.1 = Au signal sonore ou visuel, arrêter le ballon du pied gauche puis du pied droit
Séance 1.2 = un joueur sans ballon (placé devant) décide du trajet du joueur qui possède le ballon

Découvrir l'activité Football

Séance 1

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 (variante 1)

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

Matériel par terrain



4



20



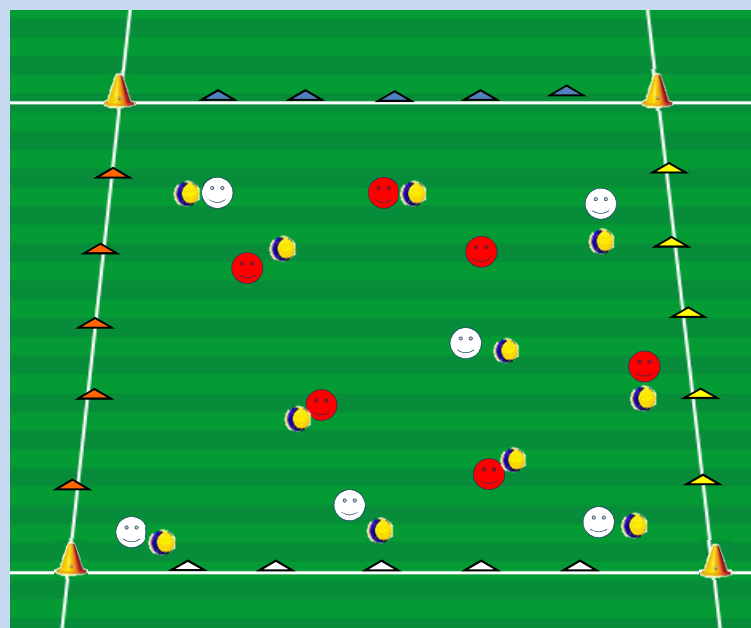
5 à 10



5 x 6



16'



Buts

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

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

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

Variables

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

Découvrir l'activité Football

Séance 1

Compétences visées pour le joueur :

- Être capable de conduire le ballon
- Être capable d'arrêter le ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage 1

1, 2, 3 Soleil

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

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

10 à 12
élèves par
terrain

Matériel par terrain



4



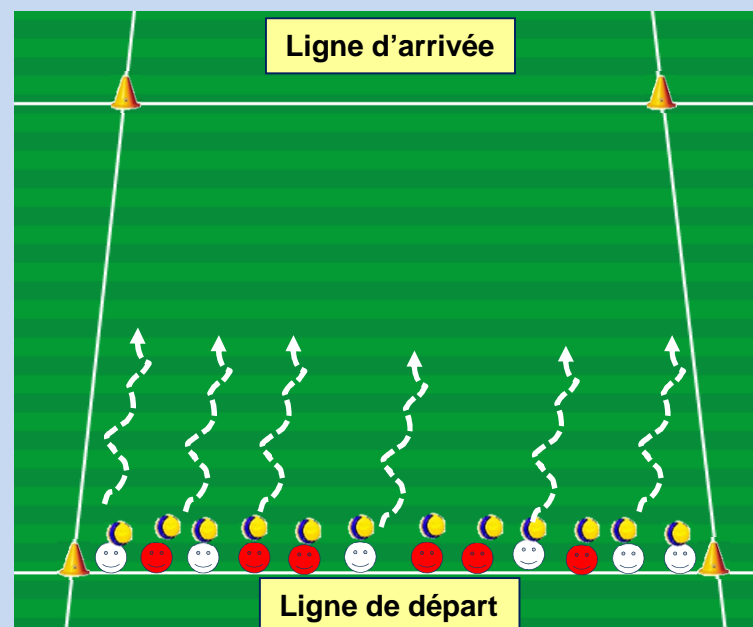
5 à 10



5 x 6



16'



Buts

1 point = ballon arrêté à la ligne d'arrivée.
Exécuter pied gauche puis pied droit

Consignes

Jeu 1-2-3 Soleil : au signal de l'éducateur ou d'un joueur, les joueurs se déplacent en conduite de balle et doivent s'immobiliser avec le ballon sous la semelle.
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 = au signal (chiffre 3), arrêter le ballon et s'asseoir dessus
Séance 1.2 = créer des camps sur la ligne d'arrivée en fonction du nombre d'équipes

Découvrir l'activité Football

Séance 1

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 (variante 1)

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

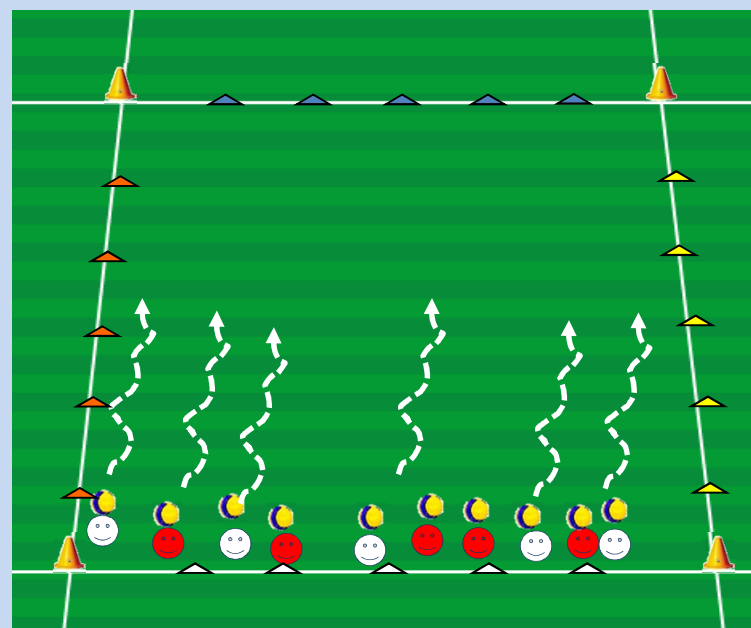


5 à 10



16'

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 l'éducateur ou 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 en direction d'une couleur (démarrer au centre du terrain)

Découvrir l'activité Football

Séance 1

Compétences visées pour le joueur :

- Être capable de passer le ballon
- Être capable de contrôler le ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage 2

Passé à 5, à 10...

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 15 m x 15 m
Multiplier les terrains
(fonction des effectifs)

5 à 6 élèves
par ¼ de terrain

Matériel par terrain



9



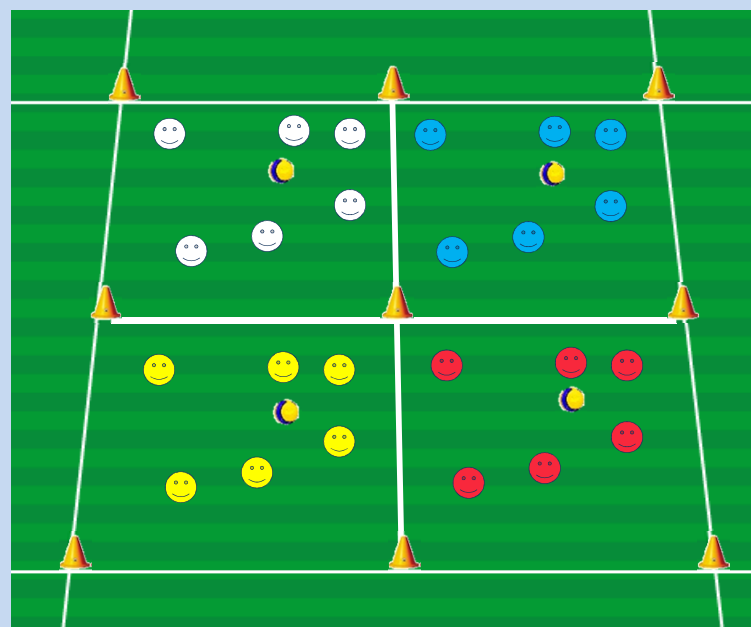
5 à 10



5 x 6



16'



Buts

1 point = effectuer 5 passes (puis 10 passes) sans que le ballon ne sorte de l'espace de jeu

Consignes

Jeu libre.
Au signal, l'équipe doit réaliser un nombre de passes.
Si le ballon sort des limites du terrain, le compteur repart à 0 pour l'équipe.

L'enseignant observe

Maitriser le ballon (contrôler, immobiliser)
lever la tête
Passer le ballon

Variables

Séance 1.1 = interdiction de redonner le ballon à celui qui vient de le transmettre.
Séance 1.2 = réaliser un maximum de passes dans un temps donné (30 sec, 1 min...)

Découvrir l'activité Football

Séance 1

Compétences visées pour le joueur :

- Être capable de passer le ballon à un partenaire disponible
- Être capable de contrôler le ballon
- Être capable de conserver le ballon en fonction de l'adversaire

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



Situation d'apprentissage (variante 2)

Passé à 5, à 10...

Organisation

Schéma

Définition

Espace

Effectif

1 terrain = 15 m x 15 m
Multiplier les terrains
(fonction des effectifs)

5 à 6 élèves
par ¼ de terrain

Matériel par terrain



9



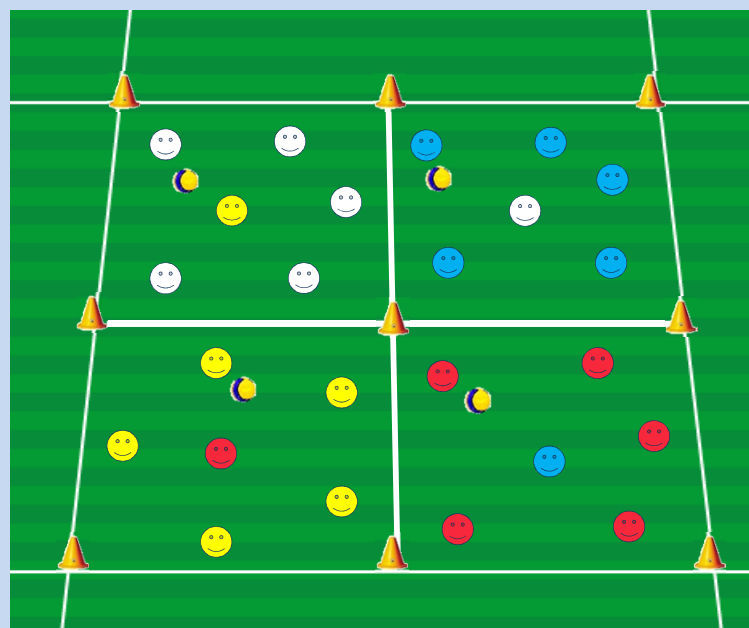
5 à 10



5 x 6



16'



Buts

1 point = effectuer 5 passes sans se faire toucher le ballon par l'adversaire

Consignes

Pour les joueurs, se faire des passes à la main sans perdre le ballon
Pour l'opposant, sortir le ballon de l'aire de jeu.

L'enseignant observe

Variables

Maitriser le ballon (contrôler, immobiliser)
lever la tête (prendre l'information par rapport à l'adversaire)
Passer le ballon
Occuper l'espace

Séance 1.1 = effectuer 10 passes sans se faire intercepter
Séance 1.2 = pour l'adversaire, récupérer

Découvrir l'activité Football

Séance 1

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

5 contre 5

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

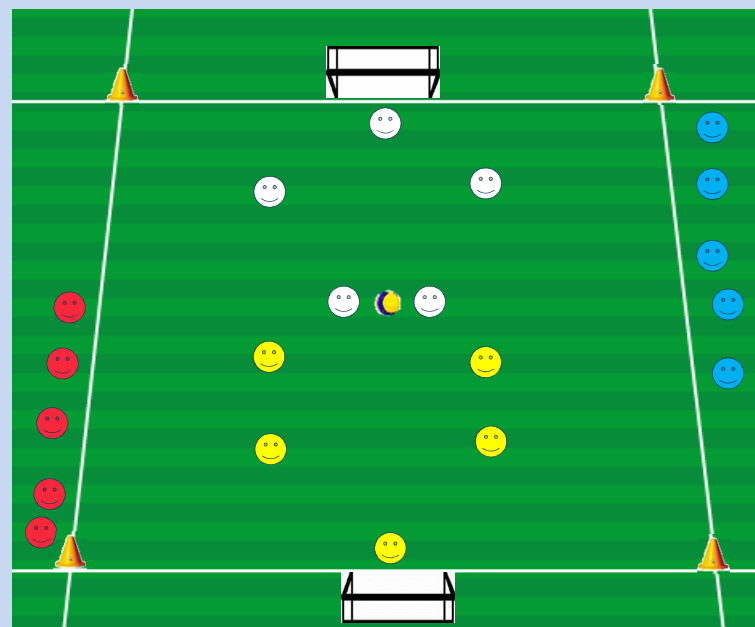


5 à 10



16 '
2 x 8 '

5 x 6



Buts

1 point = but marqué

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



CYCLE 3

Séance 2 : Conserver – Progresser

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale

Conserver - Progresser

Séance 2

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

Schéma

Définition

Espace

Effectif

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

Equipes de 3 à 5
joueurs.

Matériel par terrain



10



20



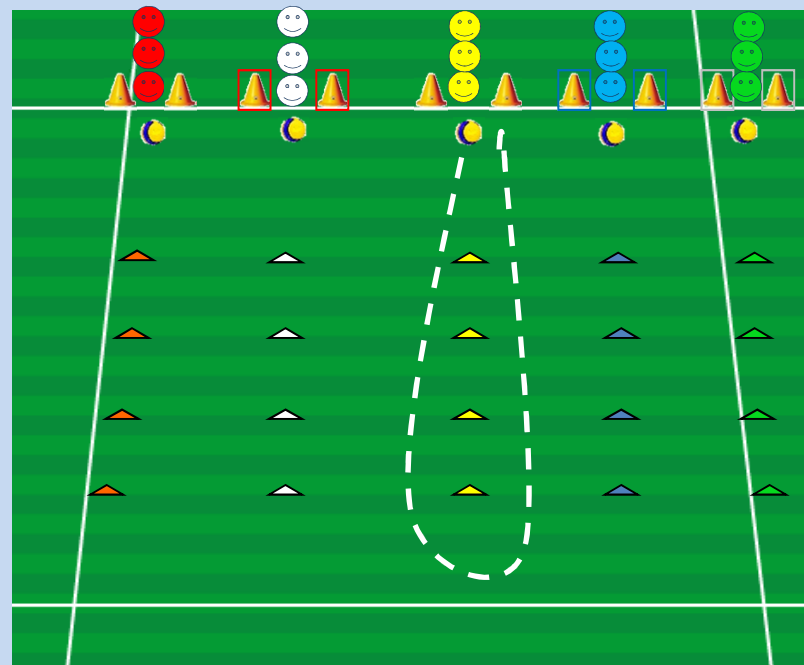
5 à 10



5 x 6



16'



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 sur la ligne

Relais 2:

Idem mais en slalomant les plots sans
les faire tomber.

L'enseignant observe

Variante

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

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

Conserver - Progresser

Séance 2

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 = 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 (Triangle).
Les éperviers se tiennent la main par 2 pour prendre le ballon.

L'enseignant observe

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

Variables

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

Conserver - Progresser

Séance 2

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

Organisation		Schéma	Définition	
Espace	Effectif		Buts	
1 terrain = 30 m x 25 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		1 point = rentrer dans la zone offensive 3 points = but marqué	
Matériel par terrain	16' / 2 x 8'		<h3>Consignes</h3> 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.	
4 8 5 à 10 5 x 6		<h3>L'enseignant observe</h3> 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)		<h3>Variables</h3> 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.



CYCLE 3

Séance 3 : Progresser – Déséquilibrer

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale

Progresser - Déséquilibrer

Séance 3

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	Effectif	Schéma	Buts
30 m par 25 m Dédoubler l'atelier (fonction des effectifs)	5 équipes de 3 joueurs		
Matériel par terrain		<h3>Consignes</h3> <p>1) Sortir du carré en conduite et passer le ballon à un des joueurs situés derrière une porte. 2) Ce joueur contrôle et passe le ballon au même joueur qui retourne dans le carré central pour passer à un autre joueur.</p>	
4	16'		
20	2' par séquence		
5 à 10			
5 x 6			
L'enseignant observe		Variables	
<p>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)</p>		<p>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.</p>	

Progresser - Déséquilibrer

Séance 3

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

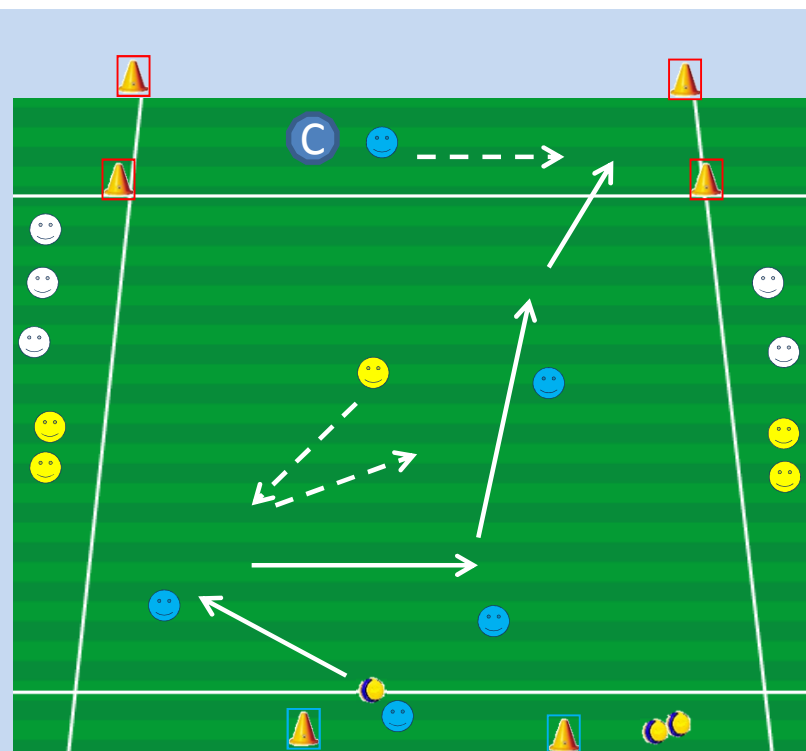


5 à 10



16'

5 x 6



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

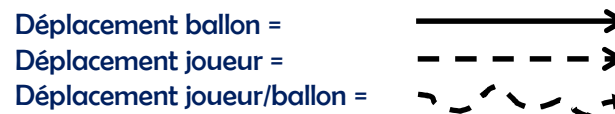
Séance 3.1 = Si le joueur en possession de balle est touché, il laisse le ballon au défenseur qui va marquer.
Séance 3.2 = 2 défenseurs contre 3 attaquants.

Progresser - Déséquilibrer

Séance 3

Compétences visées pour le joueur:

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



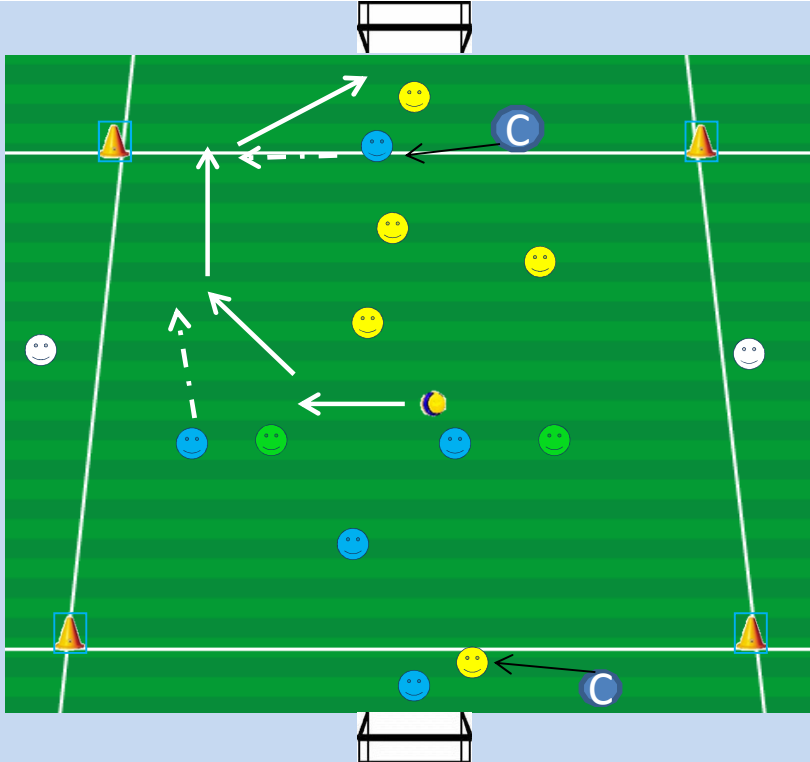





Jeu

Balle au capitaine

Organisation

Schéma

Définition

Espace	Effectif		Buts
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  2jokers 		1 point = Une équipe marque un point lorsqu'un de ces capitaines contrôlent le ballon 3 points = but marqué
Matériel par terrain	 16 ' 2 x 8 '	<h3>Consignes</h3> 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
 Séance 3.2 = intégrer un joker dans chaque équipe



CYCLE 3

Séance 4 : Déséquilibrer – Finir

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale

Déséquilibrer- Finir

Séance 4

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

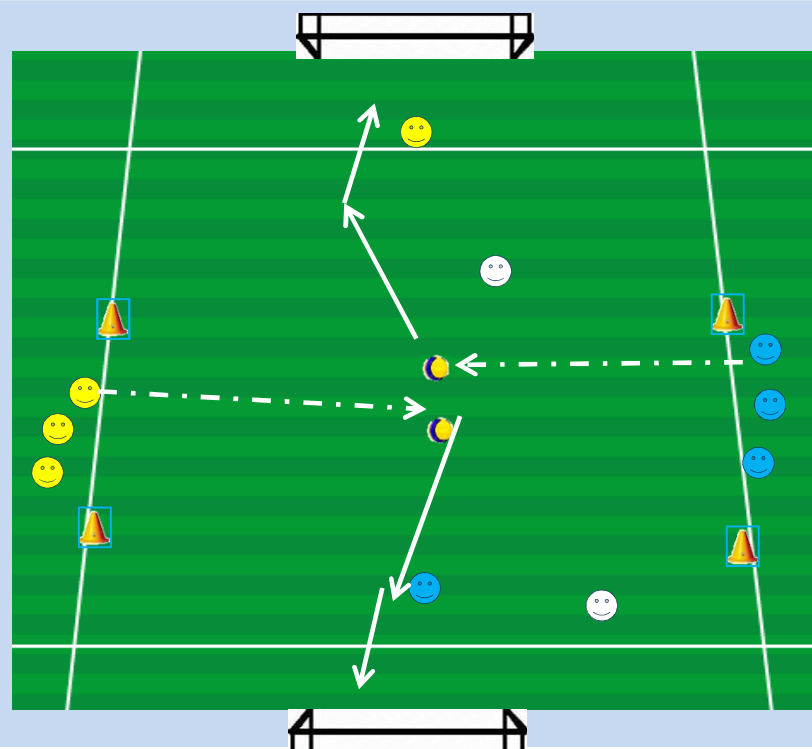


5 à 10



16'

5 x 6



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

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

Déséquilibrer- Finir

Séance 4

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

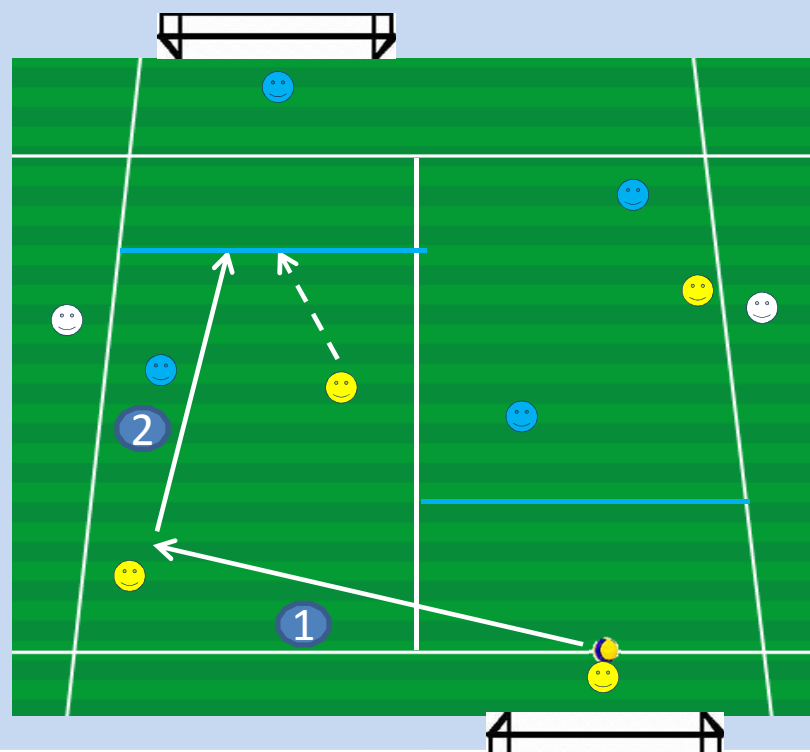
2 arbitres 😊

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 = 5 secondes pour tirer au but
Séance 4.2 = si le défenseur touche le porteur, le ballon est perdu

Déséquilibrer – Finir

Séance 4

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

Matériel par terrain



8



4



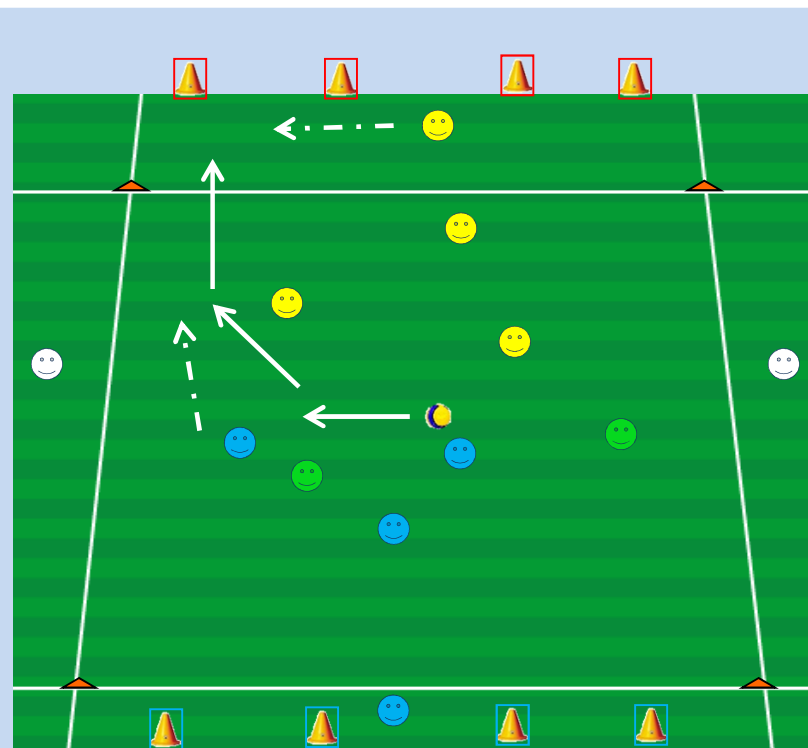
5 à 10



5 x 6



16 '
2 x 8 '



Buts

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

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.



CYCLE 3

Séance 5 : S'opposer

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale

S'opposer collectivement

Séance 5

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 =
10m x 10m
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

Att: ballon à la main, les 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

Variables

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

Séance 5.1 = augmenter le nombre de ballons par joueurs

Séance 5.2 = dissocier le château en 2 parties

S'opposer collectivement

Séance 5

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

Effectif

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

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

Matériel par terrain



10



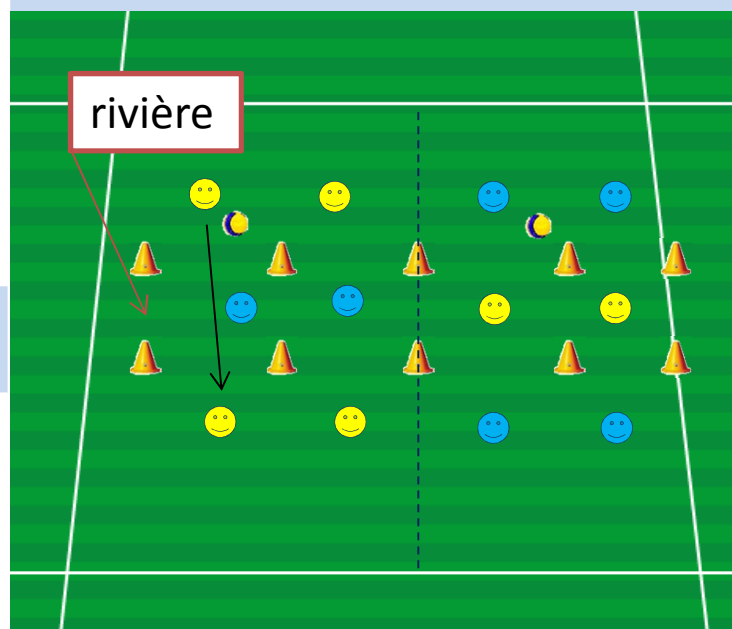
5 à 10



5 x 6



4 x 4'



Buts

1 point = ballon intercepté par les joueurs dans la rivière

Consignes

Def: 2 défenseurs dans une zone appelée « rivière ». Ils doivent intercepter le ballon.

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

J'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 = ajouter un 2^{ème} ballon

Séance 5.2 = limiter le nombre de touches de balle

S'opposer collectivement

Séance 5

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



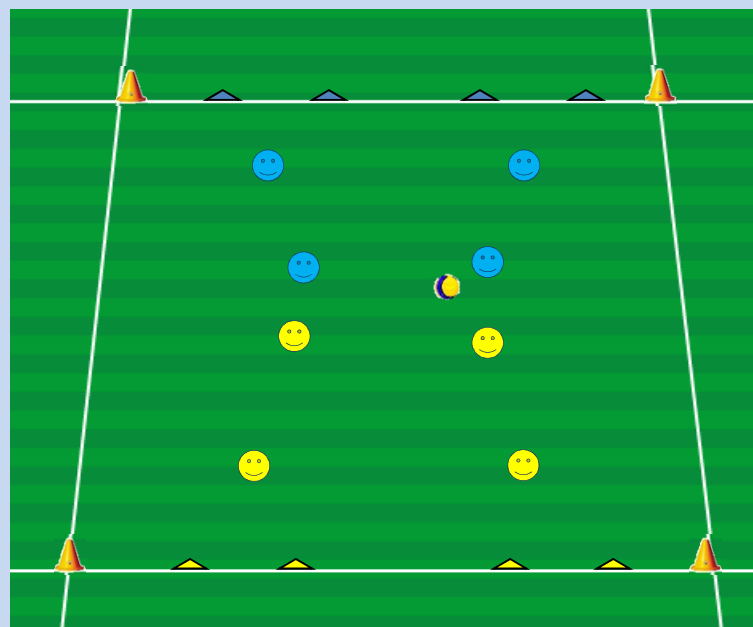
5 à 10



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

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 (se rapprocher du porteur de balle)

Variables

Séance 5.1 = mise en place de 3 buts à protéger

Séance 5.2 = mise en place d'une zone protégée devant les buts, sur la largeur du terrain (4 m)



CYCLE 3

Séance 6 : La Rencontre

Football à l'école Élémentaire

Direction Technique Nationale

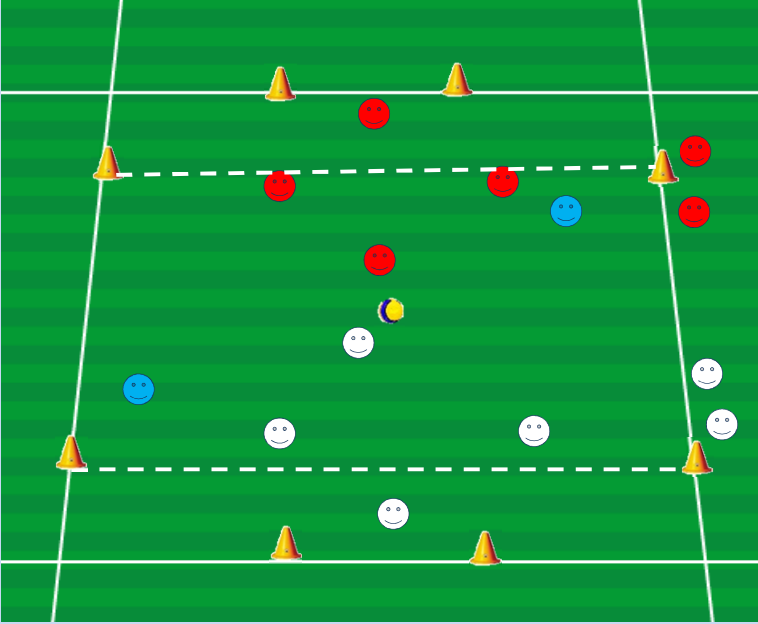
**LOIS DU JEU POUR ANIMER VOS SITUATIONS DE MATCH PENDANT VOTRE SEANCE
ET QUAND VOUS ORGANISER LA RENCONTRE EN FIN DE CYCLE**

REGLES DU JEU : PEDAGOGIQUE

Organisation

Schéma

Définition

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Les sorties de jeu :</u>
Soit : 30 L – 25 l	4c4 dont 1 GB + 2 Remplaçants. ou 5c5 dont 1 GB + 2 Remplaçants.		<p><u>Touche :</u> positionner le ballon à l'endroit où il est sorti.</p> <p><u>Sortie de but :</u> le gardien prend le ballon et le relance à la main .</p> <p><u>Corner :</u> Positionner le ballon sur l'angle du terrain.</p>
<u>Remplaçants</u>	<u>Temps d'une rencontre</u>		<u>Sur les remises en jeu :</u>
Réaliser les changements à la ½ du temps de la rencontre dont le GB.	8 à 10 '		Adversaire à 3 mètres. <u>Engagement :</u> Au début de la rencontre et après un but le ballon se positionne au centre du terrain.
<u>Distances des buts et taille ballon</u>			<u>Touche :</u> Au pied par une passe ou en rentrant en conduite.
But : écart des plots 4 mètres. Ballon : ballon futsal			<u>Relance du gardien :</u> Toujours à la main avec une zone protégée de 4m.

Constitution des équipes :

4 à 5 équipes homogènes, mixtes et tendre vers la parité.

Décompte de fautes collectif *

Après 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 DE LA RENCONTRE

ORGANISATION GENERALE

- Alternance de matchs et de quizz
- 5 matchs de 10 min + 5 quizz liés aux matières transdisciplinaires 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