

Futsal au cycle 3



Quelques généralités

C'est une forme adaptée du football. Il est né en Amérique Latine vers 1930. Le terme futsal vient de la contraction des mots « futbol » et « salao » qui peuvent se traduire par football en salle.

Le règlement futsal à l'école

1) Conditions de jeu :

- *Conditions matérielles :*

Terrain rectangulaire (Largeur : 15-20m, Longueur : 30-40m), surface de réparation à environ 6 mètres (zone de hand ou ligne à 6 m sur toute la largeur) et buts de 3 à 4m de large (Type cage ou piquets).

Ballon spécifique futsal : ballon qui rebondit peu et favorise le travail au sol

- *Conditions de jeu :*

Equipes de 5 (4 joueurs de champ et 1 gardien de but). En cas de joueurs surnuméraires, des remplacements sont organisés : illimités, à tout moment de la partie, lors d'arrêts du jeu (fautes, buts, ...)

Arbitrage : un ou deux arbitres « de champ » et deux assistants : comptabilisation des fautes collectives, chronométrage, remplacements, score, etc....

La durée du match est à déterminer en fonction du nombre d'équipes et de l'âge des joueurs (6 à 8')

- *Règles du jeu*

↳ **Coup d'envoi et reprise de jeu :**

Coup d'envoi vers l'avant.

Joueurs adverses à 5 mètres.

↳ **Rentrée de touche :**

Un ballon est considéré hors des surfaces du jeu quand il a franchi entièrement la ligne.

La remise en jeu se fait **exclusivement au pied, le ballon arrêté sur la ligne**.

Le joueur a la possibilité de faire une passe ou de rentrer en jeu en conduite de balle.

Le joueur adverse est à 5 mètres, la remise en jeu se fait dans les 4 secondes après le coup de sifflet.

Il ne peut pas y avoir de but direct.

↳ **Coup de pied de coin :**

Il s'effectue au pied. Le joueur adverse est à 5 mètres, la remise en jeu se fait dans les 4 secondes après le coup de sifflet.

↳ **But marqué :**

Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.

Le ballon doit franchir entièrement la ligne de but.

↳ **Fautes et comportement :**

Un coup franc contre un joueur est sifflé quand :

♦ Il touche le ballon avec la main.

♦ Il commet une faute dans le jeu (tacle, contact, etc...).

Si l'une de ces 2 fautes est commise à l'intérieur de la surface de réparation, un coup de pied de réparation (penalty) sera accordé.

♦ Il ne se situe pas à distance réglementaire sur une touche, un coup franc, un coup de pied de coin, etc...

♦ Il a un comportement anti-sportif sur le terrain (conteste une décision arbitrale, s'énerve sur ses partenaires, etc...).

Dans ces 4 cas, une faute collective est comptabilisée.

↳ **Coups francs :**

Tous les coups francs sont directs (le but peut donc être marqué directement) et se jouent à l'endroit de la faute.

Le joueur adverse est à 5 mètres, la remise en jeu se fait dans les 4 secondes après le coup de sifflet.

↳ **Cumul des fautes :**

A partir de la 3ème faute collective, chaque faute sera sanctionnée d'un coup de pied de réparation à 6 mètres (penalty).

Variable : Le nombre de fautes collectives entraînant un coup de pied de réparation pourra être adapté (à partir de la 4ème, la 5ème...)

↳ **Le gardien de but :**

Dans la surface de réparation, le gardien de but :

peut jouer à la main pour arrêter ou intercepter les tirs adverses.

doit jouer à la main pour les remises en jeu suite à un arrêt ou à une sortie de but.

n'a pas le droit de jouer à la main sur une passe volontaire d'un partenaire.

↳ **Divers :**

Pas de hors-jeu au futsal.

A retenir : les règles spécifiques du futsal (par rapport au football) :

Pas de contacts : pas de tacle, pas de charge en épaule.....

Remises en jeu au pied : Touche au pied sur la ligne ; corner ;

Relances du gardien à la main uniquement

Le cumul des fautes : règle des 3 fautes qui entraînent un penalty (coup de pied de réparation) dès la 4e faute et pour toutes les suivantes.

Pas de hors-jeu

MISE EN PLACE

Bien que le futsal soit pratiqué en milieu fermé, l'activité dans le cadre scolaire se déroule sur tout terrain en privilégiant le milieu extérieur.

Durée du cycle :

Le module de futsal se compose à minima de 12 séances de 45 minutes à une heure.

Tenue vestimentaire :

Une tenue adaptée à la pratique sportive est nécessaire :

- 1 paire de baskets
- 1 jogging ou 1 short
- **pas de bijoux (montres, boucle d'oreilles, bagues ...)**
- **pas de crampons**

Le module d'apprentissage du futsal au cycle 3

DOMAINE	Education Physique et Sportive	
COMPETENCE SPECIFIQUE CIBLEE	<i>Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement</i> <i>Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)</i>	
COMPETENCES DU SOCLE COMMUN	<p><u>Compétences sociales et civiques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect de soi et des autres - Respect des règles de la vie collective - Prendre part à un dialogue - Coopérer avec un ou plusieurs camarades 	<p><u>Autonomie et initiative</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter des consignes simples en autonomie - Montrer une certaine persévérance - Savoir s'auto-évaluer sur des situations simples - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif - Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie
THEMES D'ETUDE	<ul style="list-style-type: none"> - les règles du jeu et l'arbitrage - l'efficacité en jeu (mouvement vers la cible, contrôle de la motricité spécifique) - les stratégies d'attaque et les stratégies de récupération du ballon (créer un déséquilibre en sa faveur, choix stratégiques individuels et collectifs) 	
ACTIVITE SUPPORT	FUTSAL	

SCHEMA DU MODULE D'APPRENTISSAGE

<p>Entrer dans l'activité <u>Situations globales</u> Découvrir et comprendre l'activité, plaisir d'agir, de faire. Mise en place des règles de jeu</p>	<p style="text-align: center;">3 séances</p> <p style="text-align: center;">Découvrir les règles de jeu spécifiques</p> <p style="text-align: center;">Situation d'appropriations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 1 : « Vider son camp » • Fiche 2 : « Les quatre camps » • Fiche 3 : « Les éperviers déménageurs » • Fiche 4 : « Les 6 tours du ballon château » • Fiche 5 : « La balle au but » 	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
<p style="text-align: center;">Se situer <u>Situation de référence</u> Le point des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p style="text-align: center;">2 séances</p> <p>Deux séances peuvent être envisagées pour permettre aux élèves observateurs de maîtriser l'outil d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 6 : Jeu 4x4 (+ gardiens) 	EVALUATION DIAGNOSTIQUE
<p>Apprendre et progresser <u>Situations d'apprentissage</u></p>	<p style="text-align: center;">6 séances : 4 objectifs de travail :</p> <p><u>Mouvement vers la cible</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 3 : « Les éperviers déménageurs » • Fiche 2 : « Les quatre camps » • Fiche 7 : « Le pose ballon » <p><u>Choix stratégiques individuel et collectif</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 8 : « La passe à cinq » • Fiche 9 : « La réserve de ballons » • Fiche 10 : « le béret ballon » <p><u>Contrôle de la motricité spécifique : contrôle semelle, tir de la pointe du pied, le dribble court</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 11 : « Changer de camp » • Fiche 12 : « Vider sa maison (relais) » • Fiche 13 : « Relais dribble/tir » • Fiche 7 : « Le pose ballon » • Fiche 4 : « Les 6 tours du ballon château » <p><u>Création d'un déséquilibre en sa faveur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 14 : « Les couloirs latéraux » • Fiche 15 : « Le surnombre » • Fiche 16 : « Les deux camps » • Fiche 17 : « Le facteur » 	EVALUATION FORMATIVE
<p>Mesurer les progrès <u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p style="text-align: center;">1 séance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiche 6 : Jeu 4x4 (+ gardiens) 	EVALUATION SOMMATIVE
<p>Réinvestir (pour les classes USEP)</p>	<p>1 rencontre USEP</p>	

Travaux possibles avant et après la séance d'EPS Dire-lire-écrire, vivre ensemble, interdisciplinarité

Avant la séance	Séances d'EPS Par étapes	Après la séance
<p>Identifier : Les connaissances et les représentations de l'activité, vécu antérieur...</p> <p>Les enjeux émotionnels : appréhension, envie, rejet...</p> <p>Présenter : Les règles essentielles pour vivre l'activité (sécurité, réglementation, hygiène, tenue adaptée...)</p> <p>Introduire : Le lexique spécifique de l'activité Système de traces écrites (cahier du ...) Les différents rôles sociaux (arbitre, joueur, observateur...)</p>	<p>Entrer dans l'activité</p> <p><u>Situations globales,</u> Découvrir l'activité, plaisir d'agir, de faire</p>	<p>Revenir sur : Les émotions ressenties ; Les échecs et les réussites ; Les règles de jeu, de vie</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Codifier et fixer le dispositif, l'aménagement (schémas, affiches, maquettes...), les règles de jeu</p> <p>Introduire : les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s), de résultats...</p>	<p>Se situer</p> <p><u>Situation de référence</u> Bilan des connaissances sur soi et sur l'activité</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; essais d'analyses (sur la base des outils utilisés)</p> <p>Identifier : Les réussites, les échecs donc les besoins collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : le cahier du « sportif »</p>
<p>Définir : un projet d'action collectif et/ou individuel pour progresser</p> <p>Présenter : Les ateliers mis en place (tâches) Les fiches d'installation (autonomie des élèves)</p> <p>Construire : les outils élèves d'évaluation <u>formatrice</u> : grille(s) d'observation(s), de résultats</p>	<p>Apprendre et progresser</p> <p><u>Situations d'apprentissage</u> Structuration, amélioration des conduites motrices</p>	<p>Suivre et faire vivre : Le projet d'action collectif et/ou individuel</p> <p>Développer : Les connaissances sur l'activité : actualité, histoire, culture...</p> <p>Relier : Les apprentissages en EPS aux autres domaines disciplinaires de l'école</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Revenir sur : le dispositif, l'aménagement (schémas, affiches, maquettes...), les règles de jeu, les outils d'analyse : grille(s) d'observation(s) de résultats...</p>	<p>Mesurer les progrès</p> <p><u>Situation de référence</u> Bilan des savoirs construits</p>	<p>Revenir sur : Les résultats collectifs et/ou individuels ; comparaison avec SR1 Les projets d'action en termes de bilans</p> <p>Identifier : Les progrès réalisés collectivement et individuellement</p> <p>Compléter : Le cahier du « sportif »</p>
<p>Préparer : L'action programmée : rencontre USEP, sortie scolaire....</p>	<p>Réinvestir</p>	<p>Revenir sur : Les résultats Les ressentis</p> <p>Communiquer : Avec les autres classes, les familles... sur les journaux d'école ou la presse, les blogs ou sites d'école...</p> <p>Finaliser : Le cahier du « sportif »</p>

ETAPE 1

Découverte et appropriation des règles du jeu

FICHE 1 : Vider son camp

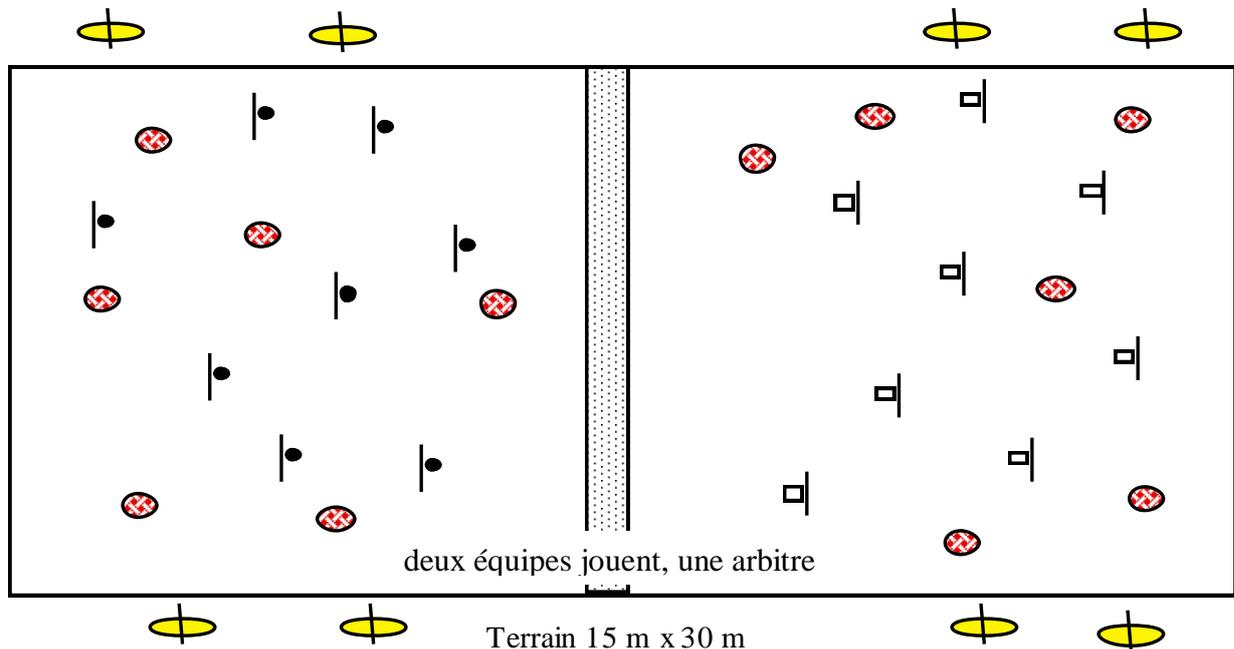
But : Envoyer les balles dans le camp adverse

Objectif d'apprentissage :

- Jouer avec les pieds

Dispositif :

- **Groupe :** 3 équipes, deux se rencontrent, une arbitre
- **Terrain :** 15 m x 20 m bien délimité (ex : un gymnase partagé en deux) avec éventuellement une petite zone entre les camps
- **Temps :** 10 à 15 min
- **Matériel :** balles, sifflets



Consignes :

Les balles sont mises en jeu en nombre égal dans les deux camps au début de la partie.

Il est interdit de pénétrer dans le camp adverse pour jouer une balle.

La balle est jouée au pied de l'endroit où elle est récupérée.

Les arbitres vérifient que ces trois règles sont respectées.

Au coup de sifflet final, aucun joueur ne peut lancer de balles.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- A l'arrêt du jeu, l'équipe qui comptabilise le plus grand nombre de balles dans le camp adverse gagne la partie.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

Pour solliciter les stratégies d'occupation de l'espace :

- augmenter la surface du terrain (profondeur et/ou largeur)
- balles en jeu/hors-jeu
- diminuer le nombre de joueurs et/ou de ballons
- interdire ou autoriser les frappes d'envoi et de renvoi
- Introduire un obstacle entre les camps (ex : bancs ou filet)

FICHE 2 : Les quatre camps

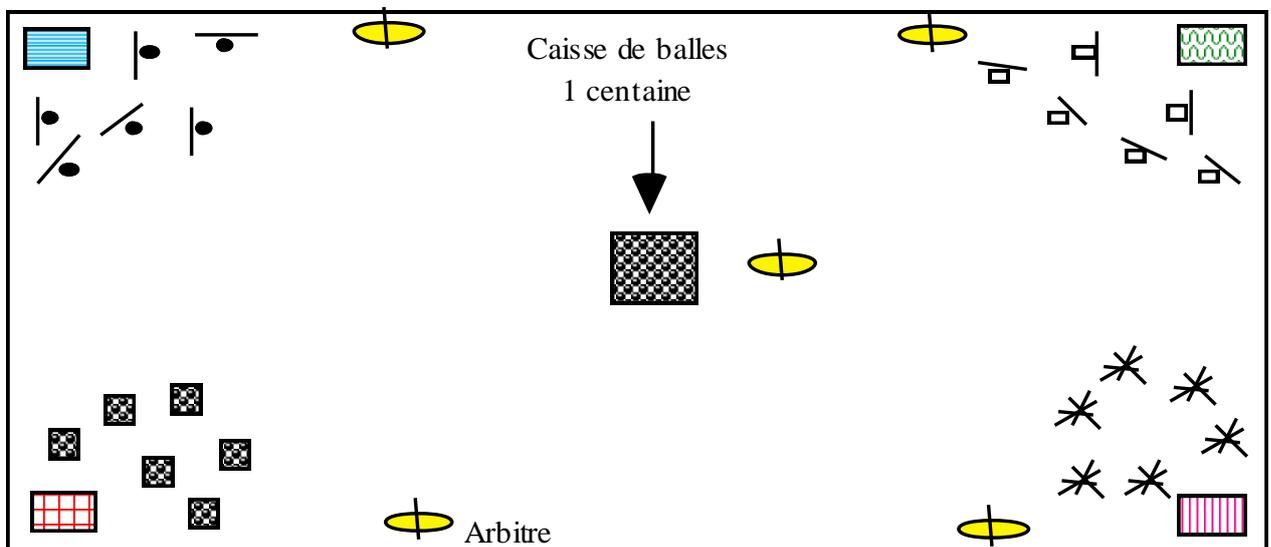
But : Aller prendre les balles dans la caisse centrale et les ramener dans la sienne

Objectif d'apprentissage :

- Conduire sa balle au pied (drible)

Dispositif :

- **Groupe :** 5 équipes de 5 à 6 élèves (dont une équipe d'arbitres-observateurs)
- **Terrain :** 20 m x 40 m environ
- **Temps :** 10 à 15 min
- **Matériel :** 1 caisse avec une centaine de balles (tout format et tout rebond) au centre du terrain, 4 caisses vides



Terrain 20 m x 40 m - 4 équipes de joueurs

- 1 équipe d'arbitres -observateurs

Consignes :

Un joueur ne peut jouer qu'une balle à la fois.

Pas de contact possible avec la main dans la conduite de la balle.

Les arbitres font appliquer les deux règles.

L'observateur regarde comment les balles sont amenées dans la caisse.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final gagne la partie.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

- nombre d'objets
- conduites de balles
- nombre de caisses
- sens du jeu : vider sa caisse centrale ou remplir les caisses adverses

FICHE 3 : Les éperviers déménageurs

But :

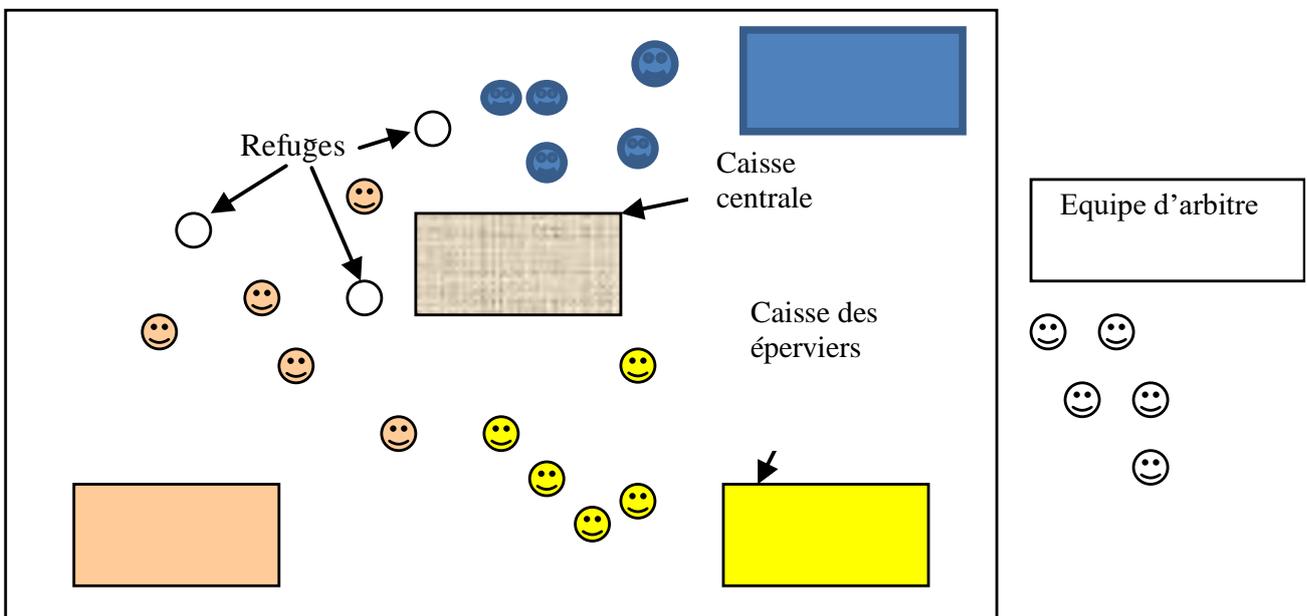
- Pour les éperviers : confisquer le plus d'objets
- Pour les joueurs : transporter le plus d'objets dans sa caisse

Objectifs d'apprentissage :

- Transporter les objets aux pieds
- Protéger sa balle/Récupérer la balle

Dispositif :

- **Groupe** : 3 équipes de 5 à 6 joueurs (dont une équipe d'éperviers), 1 équipe arbitre
- **Terrain** : 20 m x 20 m
- **Temps** : 4 x 10 min (4 périodes de jeu avec permutation des rôles à chaque période)
- **Matériel** : balles, sifflets, dossards, caisse centrale avec une centaine de balles, caisse des équipes à 10 m de la caisse centrale, placés sur des tapis ou dans de zones, cerceaux pour les refuges



Consignes :

Seules les balles sur le tapis peuvent être prises à la main.

Au signal les joueurs transportent les balles sans se les faire prendre par les éperviers.

Les éperviers confisquent les balles qu'ils placent dans leur caisse.

Une balle détournée par un épervier ne peut être récupérée par un autre joueur.

L'épervier ne peut pas prendre une balle placée dans un refuge.

Les arbitres font respecter les deux règles suivantes :

- pas de contact corporel entre joueurs et éperviers
- pas de tacle

Critères de réalisation :

- s'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe gagnante est celle qui, dans le rôle d'éperviers, a récupéré le plus de balles.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

- Nombre ou types de balles
- Nombre d'équipes
- Nombre et positionnement des caisses

FICHE 4 : Les 6 tours du ballon château

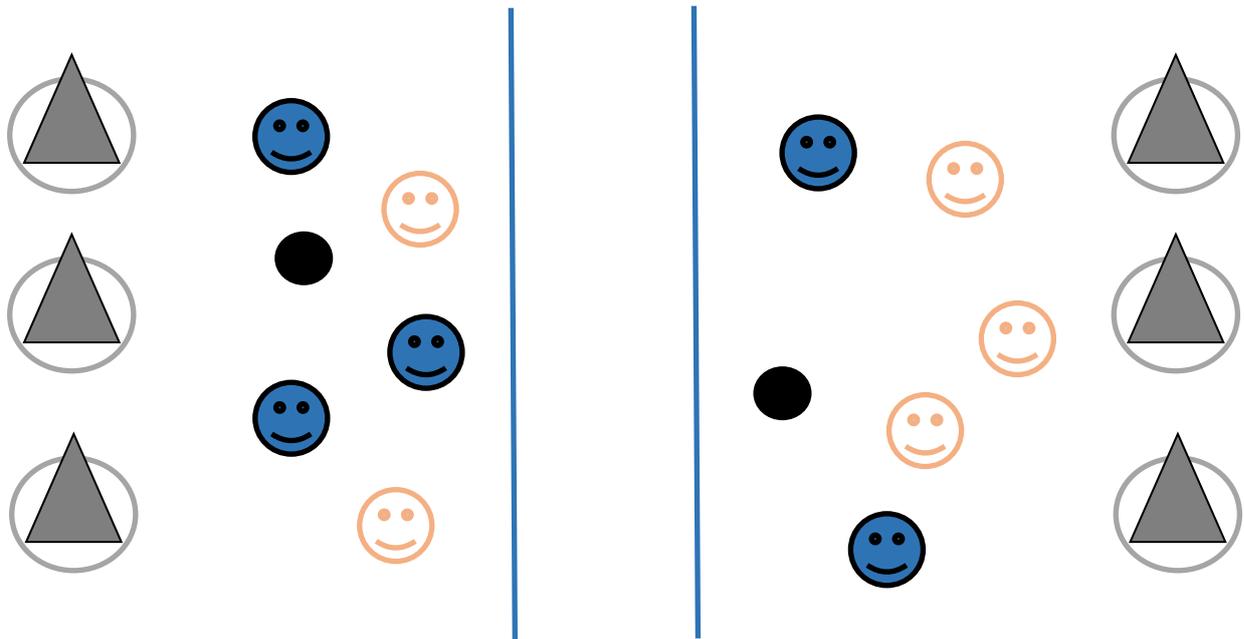
But : Faire tomber en deux minutes plus de tours que l'équipe adverse

Objectifs d'apprentissage :

- Conduire une balle en dribble et tirer

Dispositif :

- **Groupe** : 2 équipes de 4 à 6 élèves, chaque équipe fournit un arbitre. Les joueurs de la même équipe changent de rôle toutes les 2 min (attaquant/défenseur)
- **Terrain** : non délimité, mais avec des espaces de jeu différents
- **Temps** : 2 min. Le jeu s'arrête avant les 2 min si une équipe a renversé toutes les tours du château de l'équipe adverse.
- **Matériel** : une balle par équipe, sifflets, 3 cônes par demi-terrain (pour matérialiser les tours du château)



Consignes :

Les arbitres font respecter les règles suivantes :

- Pas de contact de balle avec la main
- Pas de tacle

Si une balle est interceptée par un défenseur, elle est remise à l'arbitre et l'arbitre la donne à un attaquant de la même équipe.

Si un joueur a commis une faute, l'arbitre stoppe le jeu pour récupérer la balle et la donne à l'autre équipe.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe gagnante est celle qui a renversé le plus de tours à l'arrêt du jeu, ou celle qui a renversé toutes les tours avant le délai imparti.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

- Jeu en surnombre : 3 attaquants et 2 défenseurs (pour favoriser l'attaque)
- Jeu dans un espace interpénétré, avec la possibilité de rajouter un troisième ballon (mise en jeu au centre de ce troisième ballon)

FICHE 5 : La balle au but

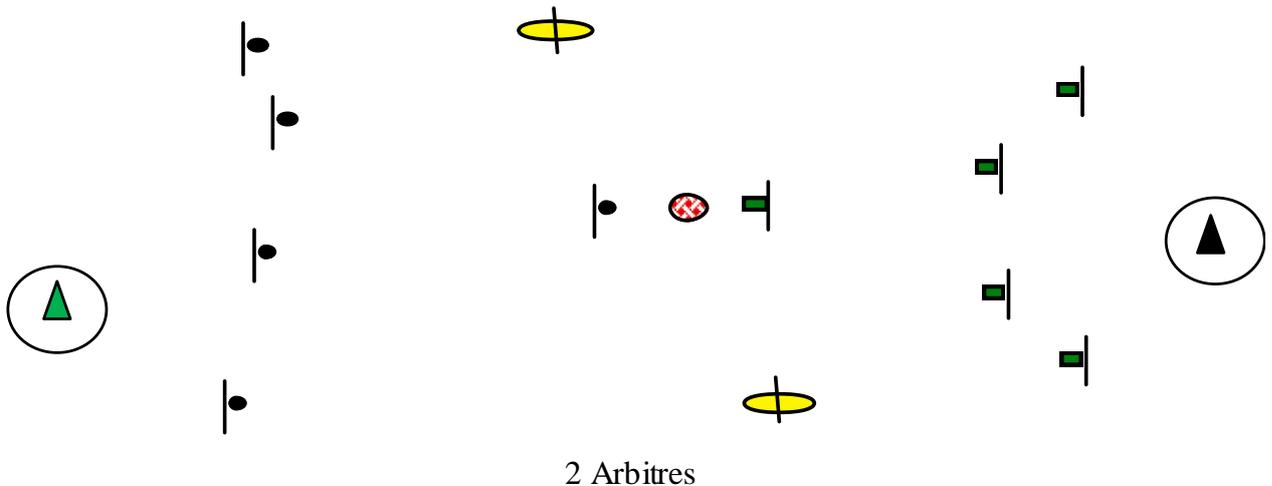
But : Viser et faire tomber le cône pour marquer un point

Objectifs d'apprentissage :

- S'approprier progressivement les règles de jeu du futsal

Dispositif :

- **Groupe :** équipes de 4 à 5 joueurs, plus une équipe d'arbitres et une équipe d'observateurs
- **Terrain :** Les buts sont à 30 m de distance
- **Temps :** 10 min
- **Matériel :** 1 ballon, sifflets, cônes dans un cerceau (zone de but)



Consignes :

En début de partie, le ballon est remis à l'une des équipes, par tirage au sort.

Un point est marqué chaque fois que le cône est tombé.

Lorsqu'un point est marqué, le ballon est déposé derrière la zone. C'est l'équipe adverse qui relance le jeu.

Les arbitres font respecter 3 règles :

- Pas de contact
- Pas de tacle
- Pas de contact de balle à la main

S'il y a non-respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire pour un coup franc à l'endroit de la faute (les autres joueurs sont à 5 m et la remise en jeu est faite dans les 4 secondes après le coup de sifflet).

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

Variables :

- Surface du terrain
- Distance entre les buts
- Nombre de ballons, de joueurs
- Zone de but
- Délimitation du terrain avec introduction de la règle de la touche au pied et de la remise en jeu dans les 4s
- Présence d'un gardien
- Règle du cumul des fautes (pénalty à 6 m à la 4^{ème} faute collective)

ETAPE 2

Se situer

FICHE 6 : Jeu 4x4 (+ gardiens)

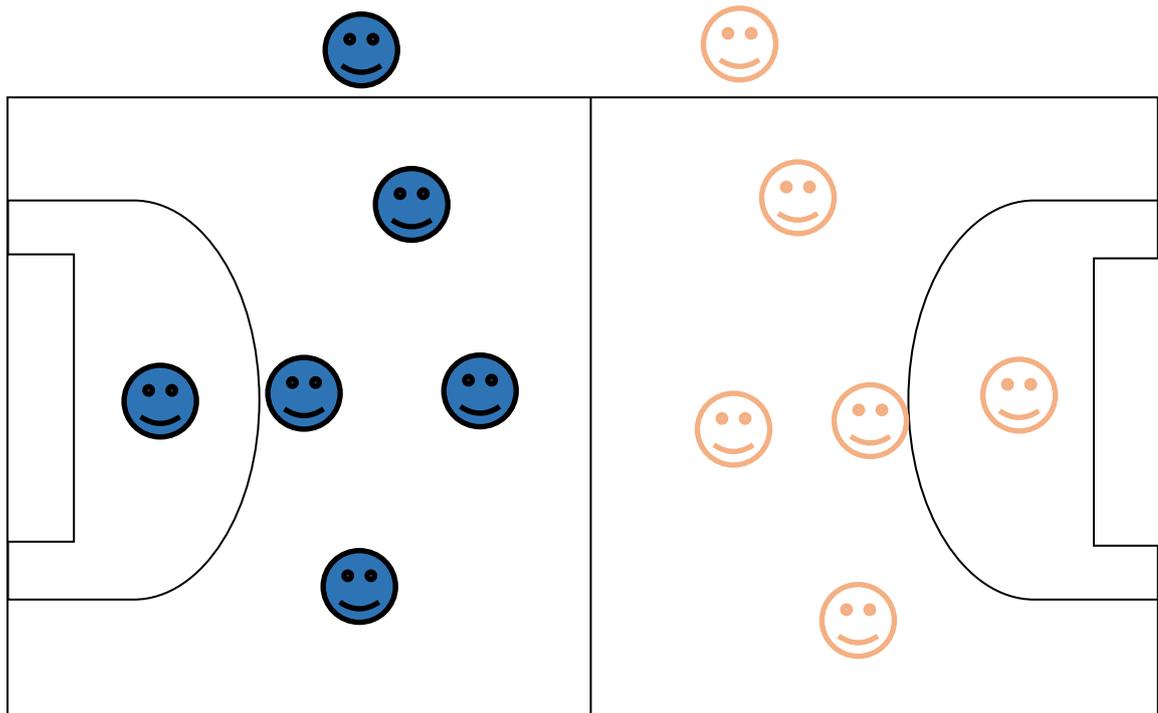
But : Atteindre la zone de marque pour tirer un but

Objectifs d'apprentissage :

- Élaborer une stratégie collective
- Situer le niveau de jeu de son équipe

Dispositif :

- **Groupe :** équipes de 5 joueurs (4 joueurs, 1 gardien), équipes au repos : arbitres/observateurs.
- **Terrain :** 15-20m x 30-40m.
- **Temps :** 2 x 6 minutes (rotation gardien et remplaçant toutes les 3 minutes)
- **Matériel :** 1 ballon, sifflets



Consignes :

En début de partie, le ballon est remis par tirage au sort à l'une des deux équipes.

- Règle 1 : pas de contact
- Règle 2 : pas de tacle
- Règle 3 : règles des 4''
- Règle de cumul des 3 fautes (pénalty 6m à la 4ème faute)
- Règle de touche au pied sur la ligne.....Corner....
- Relance du gardien du but à la main.

Les arbitres font respecter les règles. S'il y a non-respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire / coup franc à l'endroit de la faute (5 m des joueurs et 4'').

TEMPS DE REFLEXION ET d'échange au sein de l'équipe avec observateurs : autour des grilles d'observation.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.

ETAPE 3

Apprendre et progresser :

- **Mouvement vers la cible**
- **Choix stratégiques individuel et collectif**
- **Contrôle de la motricité spécifique**
- **Création d'un déséquilibre en sa faveur**

FICHE 3 : Les éperviers déménageurs

But :

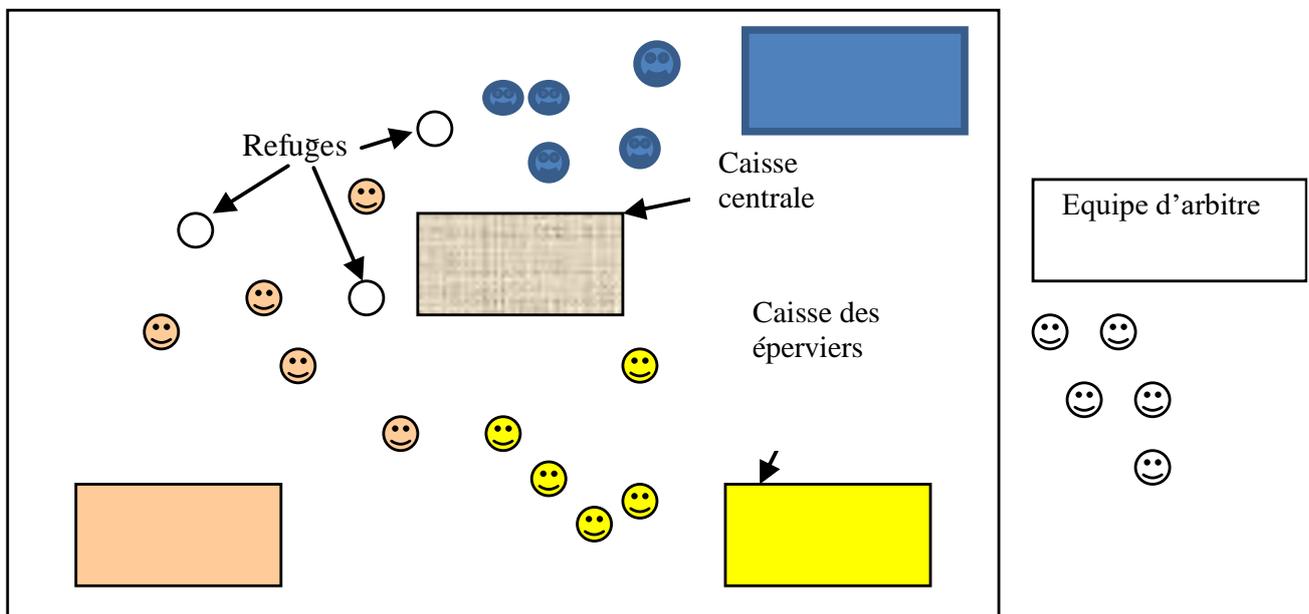
- Pour les éperviers : confisquer le plus d'objets
- Pour les joueurs : transporter le plus d'objets dans sa caisse

Objectifs d'apprentissage :

- Transporter les objets aux pieds
- Protéger sa balle/Récupérer la balle

Dispositif :

- **Groupe** : 3 équipes de 5 à 6 joueurs (dont une équipe d'éperviers), 1 équipe arbitre
- **Terrain** : 20 m x 20 m
- **Temps** : 4 x 10 min (4 périodes de jeu avec permutation des rôles à chaque période)
- **Matériel** : balles, sifflets, dossards, caisse centrale avec une centaine de balles, caisse des équipes à 10 m de la caisse centrale, placés sur des tapis ou dans de zones, cerceaux pour les refuges



Consignes :

Seules les balles sur le tapis peuvent être prises à la main.

Au signal les joueurs transportent les balles sans se les faire prendre par les éperviers.

Les éperviers confisquent les balles qu'ils placent dans leur caisse.

Une balle détournée par un épervier ne peut être récupérée par un autre joueur.

L'épervier ne peut pas prendre une balle placée dans un refuge.

Les arbitres font respecter les deux règles suivantes :

- pas de contact corporel entre joueurs et éperviers
- pas de tacle

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe gagnante est celle qui, dans le rôle d'éperviers, a récupéré le plus de balles.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

- Nombre ou types de balles
- Nombre d'équipes
- Nombre et positionnement des caisses

FICHE 2 : Les quatre camps

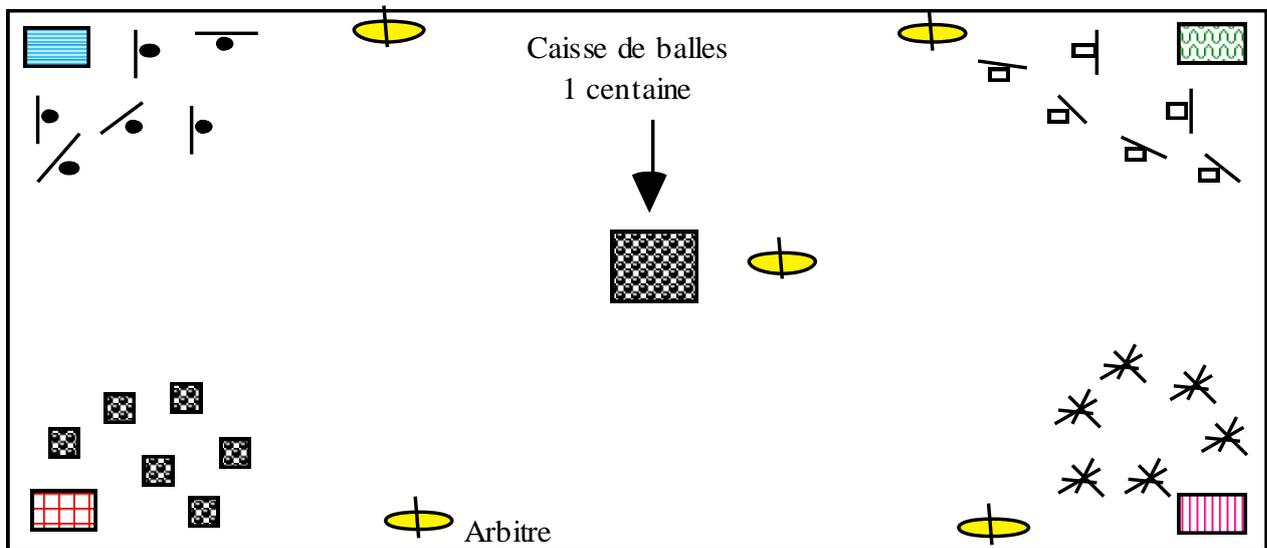
But : Aller prendre les balles dans la caisse centrale et les ramener dans la sienne

Objectif d'apprentissage :

- Conduire sa balle au pied (drible)

Dispositif :

- **Groupe :** 5 équipes de 5 à 6 joueurs (dont une équipe d'arbitres-observateurs)
- **Terrain :** 20 m x 40 m environ
- **Temps :** 10 à 15 min
- **Matériel :** 1 caisse avec une centaine de balles (tout format et tout rebond) au centre du terrain, 4 caisses vides



Terrain 20 m x 40 m - 4 équipes de joueurs

- 1 équipe d'arbitres -observateurs

Consignes :

Un joueur ne peut jouer qu'une balle à la fois.

Pas de contact possible avec la main dans la conduite de la balle.

Les arbitres font appliquer les deux règles.

L'observateur regarde comment les balles sont amenées dans la caisse.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe qui a le plus de balles dans sa caisse au coup de sifflet final gagne la partie.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

- Nombre d'objets
- Conduites de balles
- Nombre de caisses
- Sens du jeu : vider sa caisse centrale ou remplir les caisses adverses

FICHE 7 : Le pose ballon

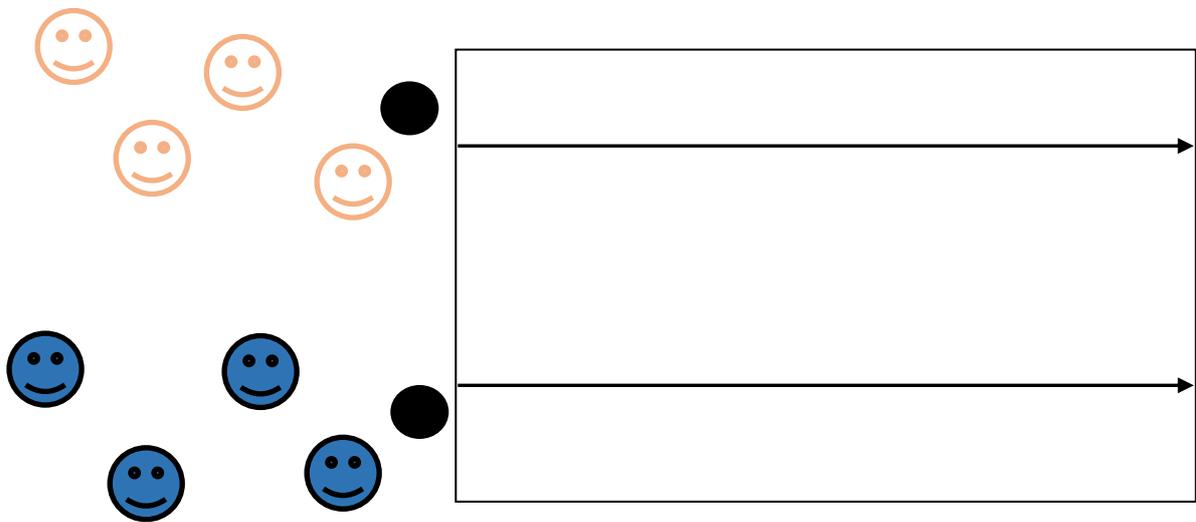
But : Poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes

Objectifs d'apprentissage :

- Conduire sa balle au pied
- Faire des passes à un membre de son équipe

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes de 4 à 5 joueurs, une équipe d'arbitres
- **Terrain :** Bande de terrain de 40m de long
- **Matériel :** 1 ballon par équipe



Consignes :

Le joueur emmène le ballon au pied sur 3 pas maximum et le passe à un autre joueur (différent du précédent porteur)

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir emmené le ballon

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Être la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain

Variables :

- Nombre de ballons par équipe
- Obstacles à contourner sur le parcours

FICHE 8 : La passe à 5

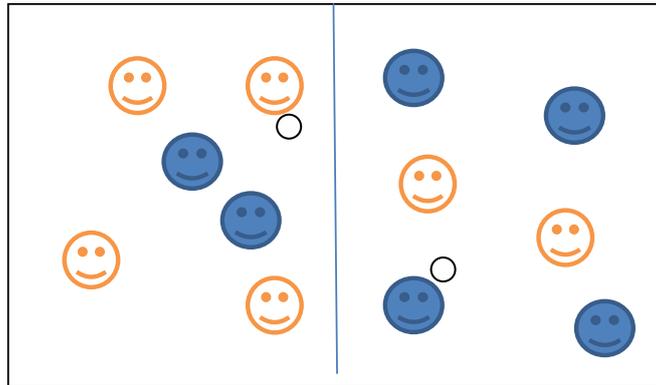
But : Réaliser 5 passes consécutives entre partenaires

Objectifs d'apprentissage :

- Récupérer la balle au pied
- Faire des passes à un membre de son équipe

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes différenciées de 6 à 8 joueurs, 2 arbitres
- **Terrain :** 2 terrains ; sur chaque terrain, 4 passeurs d'une équipe et 2 gêneurs de l'autre équipe
- **Matériel :** 1 ballon par terrain ; dossards



Consignes :

L'équipe des passeurs doit réaliser 5 passes consécutives
Chaque passeur ne peut pas faire plus de trois pas avec le ballon
Les gêneurs doivent intercepter le ballon
A chaque interception, le compte de passe revient à zéro
Changer au moins un gêneur à la fin de chaque partie
Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs ont été passeurs et gêneurs

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Être la première équipe à réaliser 5 passes consécutives

Variables :

- Remettre le nombre de passes à 0 lorsqu'il y a contact
- Varier la taille et la forme du ballon
- Augmenter le nombre de gêneurs

FICHE 9 : La réserve de ballons

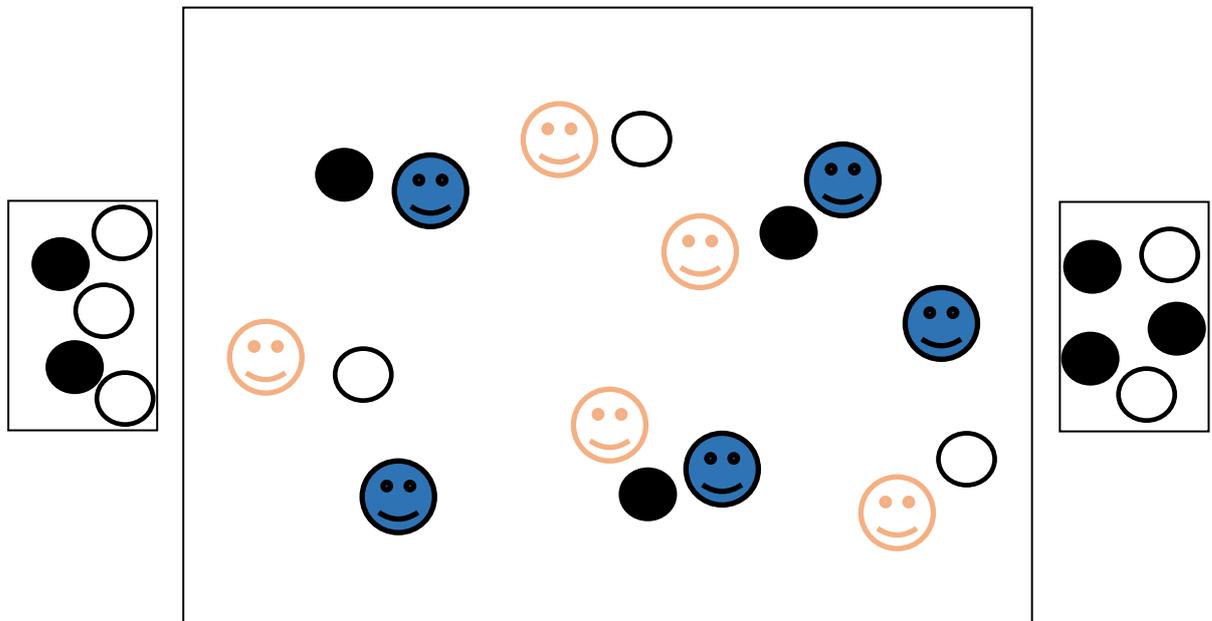
But : Dans un temps donné, transporter un maximum de ballon de sa réserve vers celle de ses adversaires.

Objectifs d'apprentissage :

- Transporter les objets aux pieds
- Protéger sa balle/Récupérer la balle

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes de 5 à 6 joueurs
- **Terrain :** 10 m x 20 m
- **Temps :** 6 mn
- **Matériel :** Ballons ou balles en nombre identique dans chaque réserve



Consignes :

Les joueurs en possession du ballon se dirigent vers la cible

Les joueurs sans ballon cherchent à gêner la progression des adversaires ou à récupérer leur ballon

Tout ballon sorti du terrain ne peut plus être utilisé

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Avoir transporté plus de ballons que l'équipe adverse

Variables :

- Nombre de ballons inférieur au nombre de joueurs pour obliger à faire des choix stratégiques

FICHE 10 : Le bérét ballon

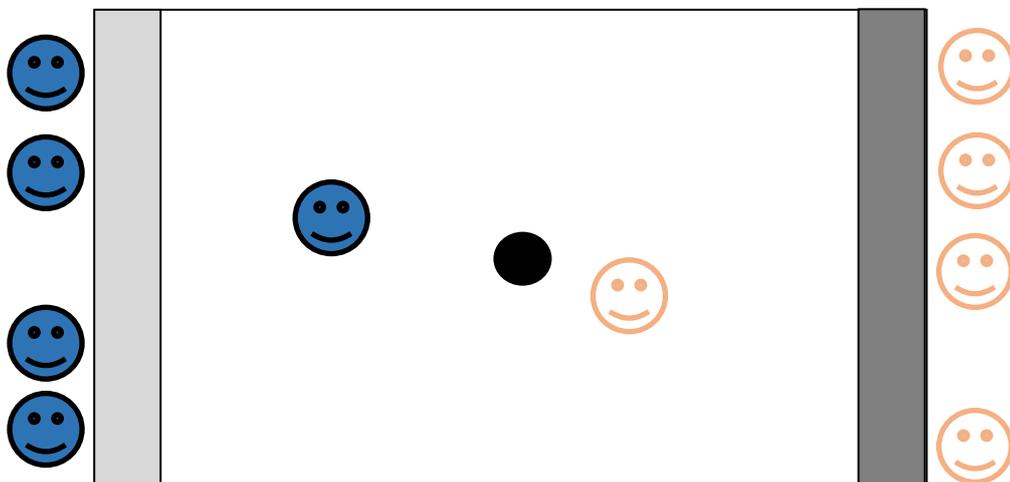
But : Amener le ballon dans la zone de but

Objectifs d'apprentissage :

- Protéger sa balle/Récupérer la balle
- Se reconnaître en tant qu'attaquant / défenseur

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes équivalentes
- **Terrain :** 20m x 15m
- **Matériel :** 1 ballon placé au centre du terrain



Consignes :

Chaque joueur a un numéro

A l'appel de leur numéro, les deux joueurs tentent de s'emparer du ballon et de le conduire au pied dans la zone de but

Le joueur sans ballon cherche à gêner la progression de son adversaire et à récupérer le ballon

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Atteindre la zone de but avec le ballon

Variables :

- Modifier les numéros des joueurs pour avoir des adversaires différents
- Appeler deux numéros
- Faire passer le ballon / le joueur par une porte

FICHE 11 : Changer de camp

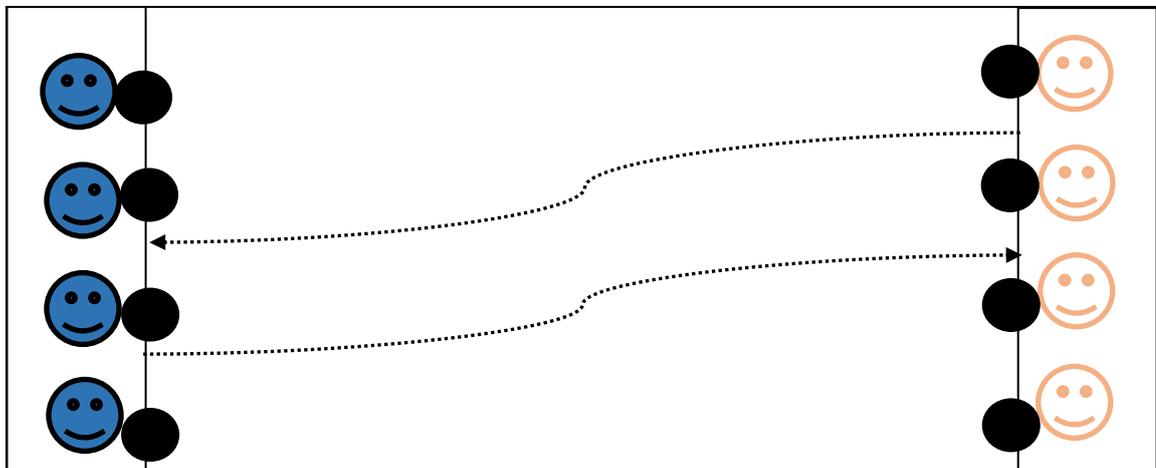
But : Traverser le couloir sans contact entre les joueurs (partenaires et adversaires)

Objectifs d'apprentissage :

- Transporter les objets aux pieds
- Anticiper son déplacement et l'adapter en fonction des contraintes

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes de 4 à 5 joueurs
- **Terrain :** 12m x 6m
- **Matériel :** 1 ballon par joueur



Consignes :

Chaque joueur a un ballon

Au signal, le joueur emmène son ballon au pied jusqu'au camp adverse, sans aucun contact avec les autres joueurs

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Être la première équipe complète à arriver dans le camp adverse

Variables :

- Traverser en changeant de place
- Réduire la largeur du terrain

FICHE 12 : Vider sa maison

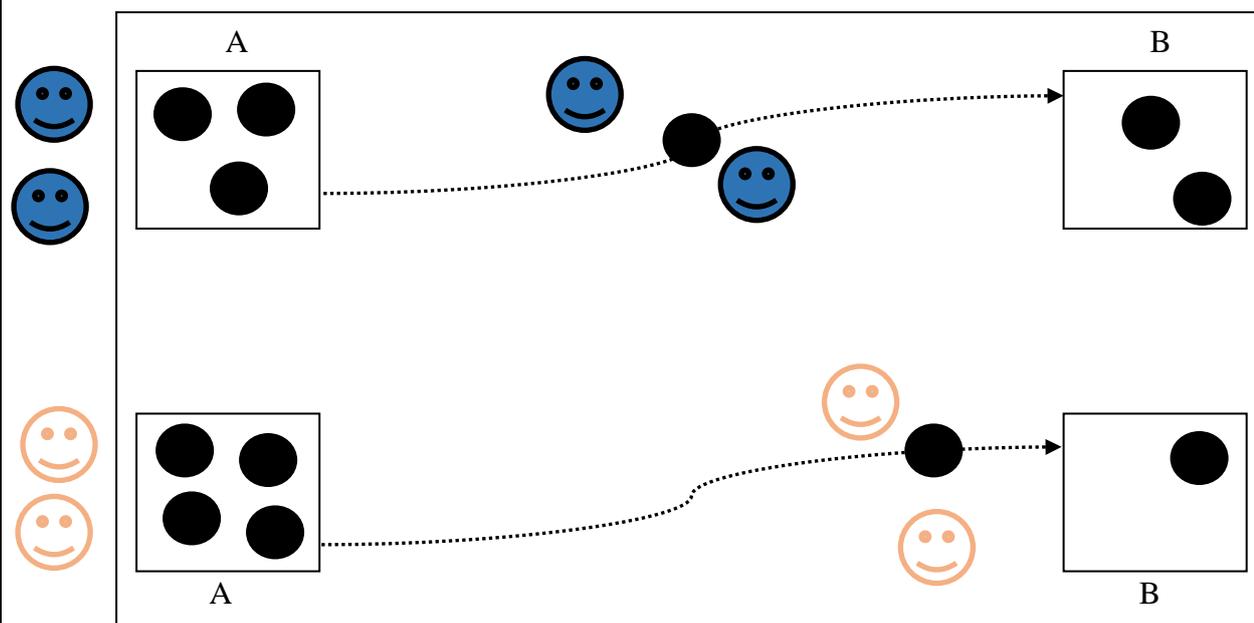
But : Transporter le plus rapidement possible tous les ballons de sa maison dans la maison opposée

Objectifs d'apprentissage :

- Transporter les objets aux pieds
- Faire des passes à un membre de son équipe

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes de 4 joueurs en binômes
- **Terrain :** 8 à 10 m de long ; 2 maisons par équipes matérialisées
- **Matériel :** 6 ballons par équipe



Consignes :

Par deux, les joueurs emmènent au pied un ballon de la maison A à la maison B

Chaque joueur doit guider au moins une fois le ballon pendant le trajet

Lorsque le ballon atteint la maison B, les deux joueurs rejoignent la maison A par le côté ; les deux joueurs suivants emmènent un autre ballon de la maison A à la maison B

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Être la première équipe à avoir transporté tous ses ballons dans la maison opposée

Variables :

- Varier la distance entre les deux maisons
- Emmener les ballons dans la maison des adversaires
- Imposer un nombre minimum de passes
- Mettre des obstacles sur la traversée

FICHE 13 : Relais conduite/passe-tir

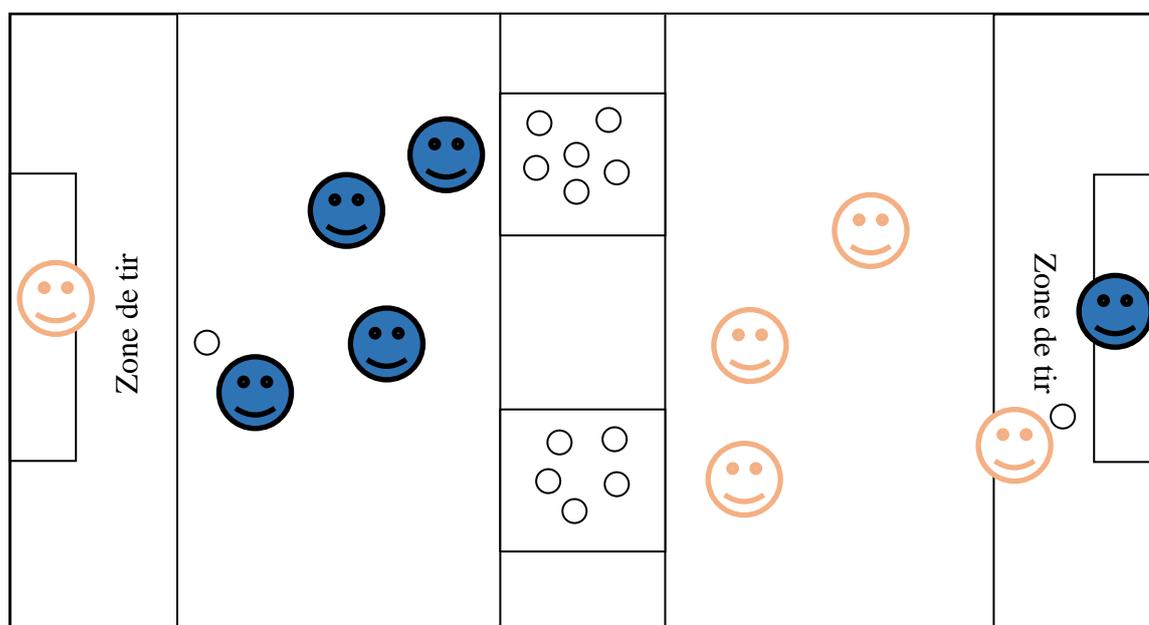
But : Critères de réussite : vider sa réserve avant l'équipe adverse tout en marquant le plus de buts

Objectifs d'apprentissage :

- Maîtriser la conduite, la passe et le tir.
- Transporter les objets aux pieds
- Faire des passes à un membre de son équipe
- Elaborer une stratégie collective

Dispositif :

- **Groupe** : 4 à 5 joueurs par équipe
- **Terrain** : 20m x10m matérialisé avec 2 zones de tir
- **Matériel** : 1 réserve de 12 ballons par équipe



Consignes :

Prendre un ballon dans sa réserve et aller tirer dans un des buts.

La progression du ballon s'effectue en conduite de balle et par passes. Chaque joueur doit toucher le ballon au moins une fois avant le tir au but.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

Vider sa réserve de ballons avant l'équipe adverse tout en marquant le plus de buts.

Variables :

- Diminuer le nombre de ballons
- Conduites du ballon en ne se faisant que des passes
- Allonger ou réduire la zone d'évolution
- Introduire une opposition

FICHE 7 : Le pose ballon

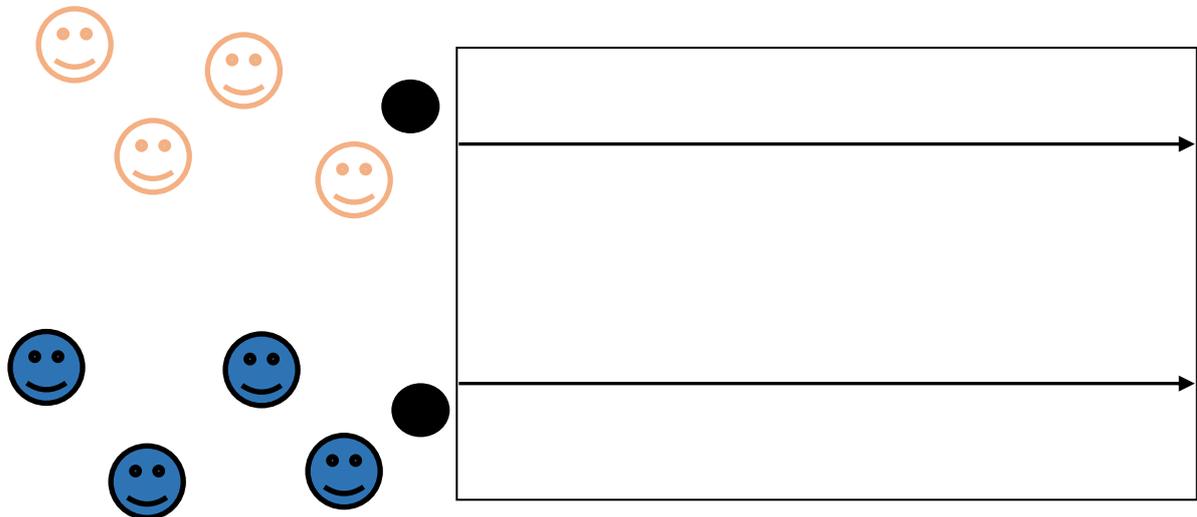
But : Poser le ballon de l'autre côté du terrain en se faisant des passes

Objectifs d'apprentissage :

- Conduire sa balle au pied
- Faire des passes à un membre de son équipe

Dispositif :

- **Groupe** : 2 équipes de 4 à 5 joueurs, une équipe d'arbitres
- **Espace** : Bande de terrain de 40m de long
- **Matériel** : 1 ballon par équipe



Consignes :

Le joueur emmène le ballon au pied sur 3 pas maximum et le passe à un autre joueur (différent du précédent porteur)

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir emmené le ballon

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Être la première équipe à poser le ballon de l'autre côté du terrain

Variables :

- Nombre de ballons par équipe
- Obstacles à contourner sur le parcours

FICHE 4 : Les 6 tours du ballon château

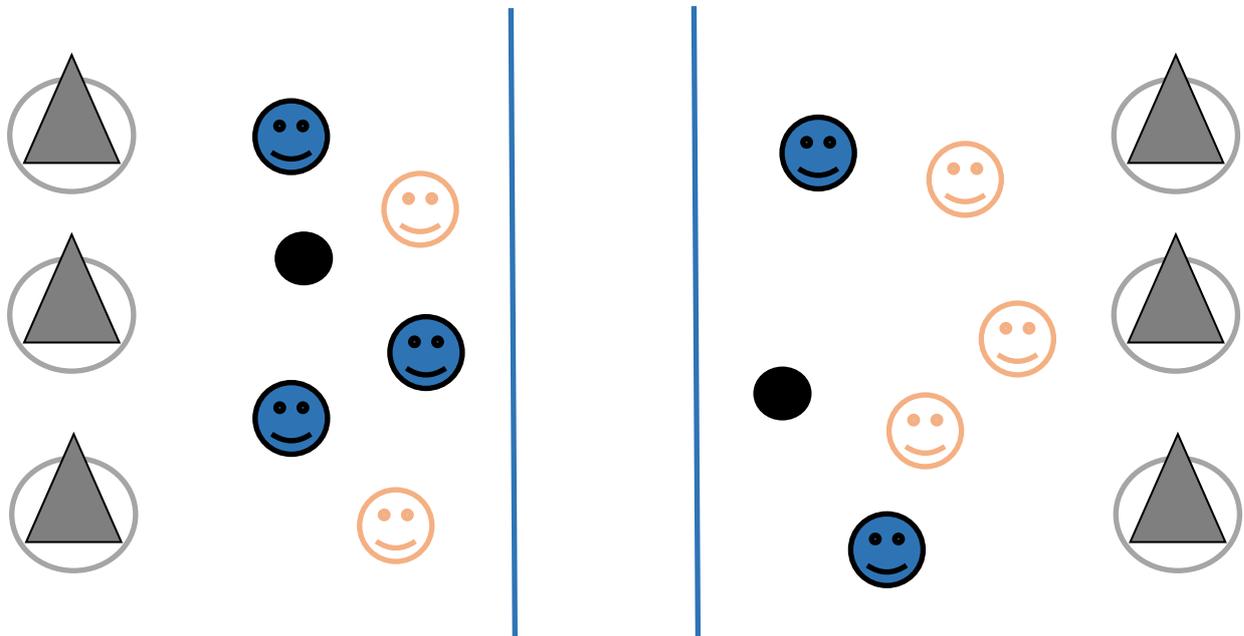
But : Faire tomber en deux minutes plus de tours que l'équipe adverse

Objectifs d'apprentissage :

- Conduire une balle en dribble et tirer

Dispositif :

- **Groupe** : 2 équipes de 4 à 6 élèves, chaque équipe fournit un arbitre. Les joueurs de la même équipe changent de rôle toutes les 2 min (attaquant/défenseur)
- **Terrain** : non délimité, mais avec des espaces de jeu différents
- **Temps** : 2 min. Le jeu s'arrête avant les 2 min si une équipe a renversé toutes les tours du château de l'équipe adverse.
- **Matériel** : une balle par équipe, sifflets, 3 cônes par demi-terrain (pour matérialiser les tours du château)



Consignes :

Les arbitres font respecter les règles suivantes :

- Pas de contact de balle avec la main
- Pas de tacle

Si une balle est interceptée par un défenseur, elle est remise à l'arbitre et l'arbitre la donne à un attaquant de la même équipe.

Si un joueur a commis une faute, l'arbitre stoppe le jeu pour récupérer la balle et la donne à l'autre équipe.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe gagnante est celle qui a renversé le plus de tours à l'arrêt du jeu, ou celle qui a renversé toutes les tours avant le délai imparti.

Variables (uniquement à utiliser lors des 6 séances d'apprentissage (étape 3)) :

- Jeu en surnombre : 3 attaquants et 2 défenseurs (pour favoriser l'attaque)
- Jeu dans un espace interpénétré, avec la possibilité de rajouter un troisième ballon (mise en jeu au centre de ce troisième ballon)

FICHE 14 : Les couloirs latéraux

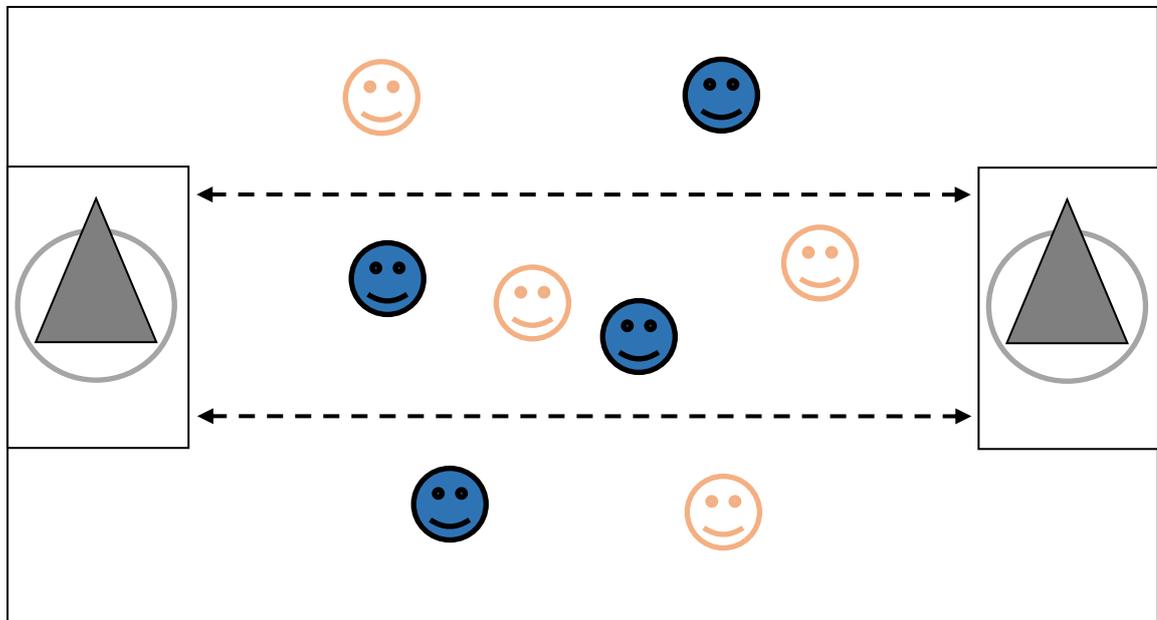
But : Faire tomber le cône de l'équipe adverse en premier

Objectifs d'apprentissage :

- Progresser et marquer dans le but adverse en occupant le maximum d'espace en largeur.

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes différenciées de 4 joueurs réparties dans les 3 couloirs (2 joueurs de chaque équipe dans le couloir central, 1 joueur de chaque équipe dans les couloirs externes)
- **Terrain :** 1 terrain 20m x 40m partagé en 3 couloirs
- **Matériel :** 1 ballon par terrain ; dossards ; 1 cône dans chaque zone de but



Consignes :

Chaque joueur doit rester dans son couloir
Les passes se font d'un couloir à l'autre ou dans le même couloir

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Être la première équipe à faire tomber le cône de l'équipe adverse

Variables :

- Modifier la largeur des couloirs (petits à l'extérieurs et grand au centre, puis inversement)
- 1 joueur de chaque équipe dans le couloir central et 2 dans les couloirs externes
- 3 attaquants (1 par couloir) contre 1 seul défenseur (dans le couloir central), puis changement des rôles
- Idem, avec 1 défenseur dans une zone de défense perpendiculaire aux couloirs

FICHE 15 : Le surnombre

But : Utiliser le surnombre de joueur pour marquer des buts

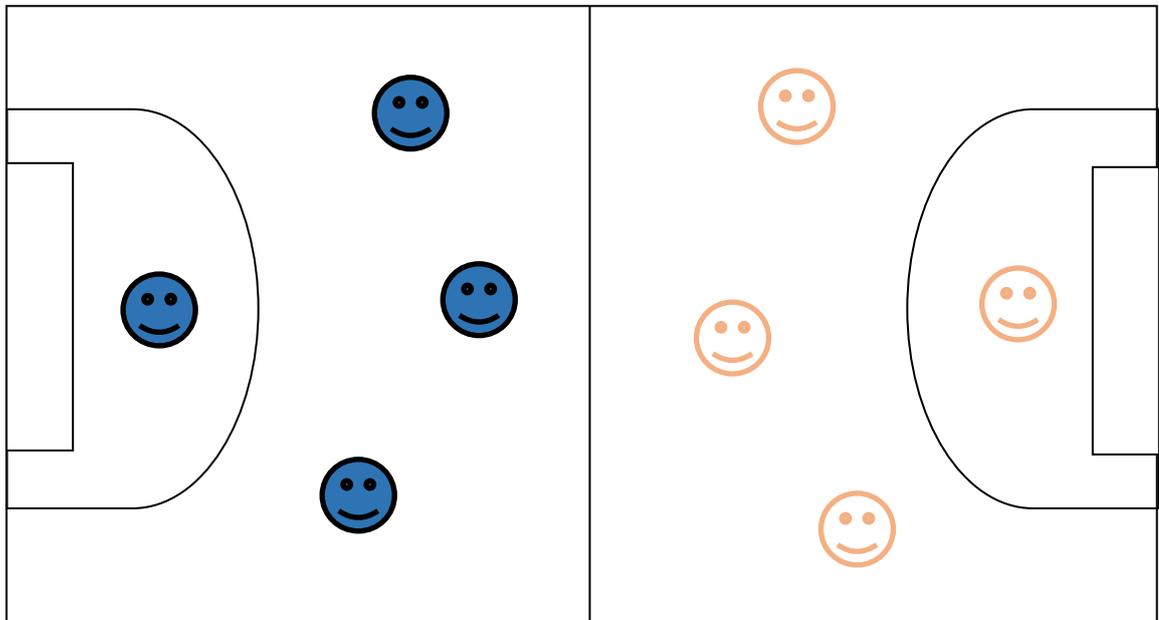
Objectifs d'apprentissage :

- Élaborer une stratégie collective
- Situer le niveau de jeu de son équipe
- Progresser et marquer dans le but adverse

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes de 4 joueurs dont un gardien
- **Terrain :** 20m x15m
- **Temps :** 5 manches
- **Matériel :** terrain matérialisé avec zone de touche

 *Joueurs jokers* 



Consignes :

Le(s) joker(s) joue(nt) avec l'équipe qui a le ballon pendant une manche.

Après chaque point, l'équipe qui marque perd un joueur. Ce(s) joueur(s) reviendra (ont) en jeu quand l'équipe en supériorité numérique aura marqué.

Chaque joueur devra sortir du jeu une fois.

Les joueurs de chaque équipe effectuent une rotation pour définir celui qui sera dans les cages et celui qui devra sortir

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Avoir marqué le plus de buts après les 5 manches

Variables :

- Nombre de jokers
- Place du joker (dans l'espace de jeu ou à l'extérieur derrière les lignes de touche)

FICHE 16 : Les deux camps

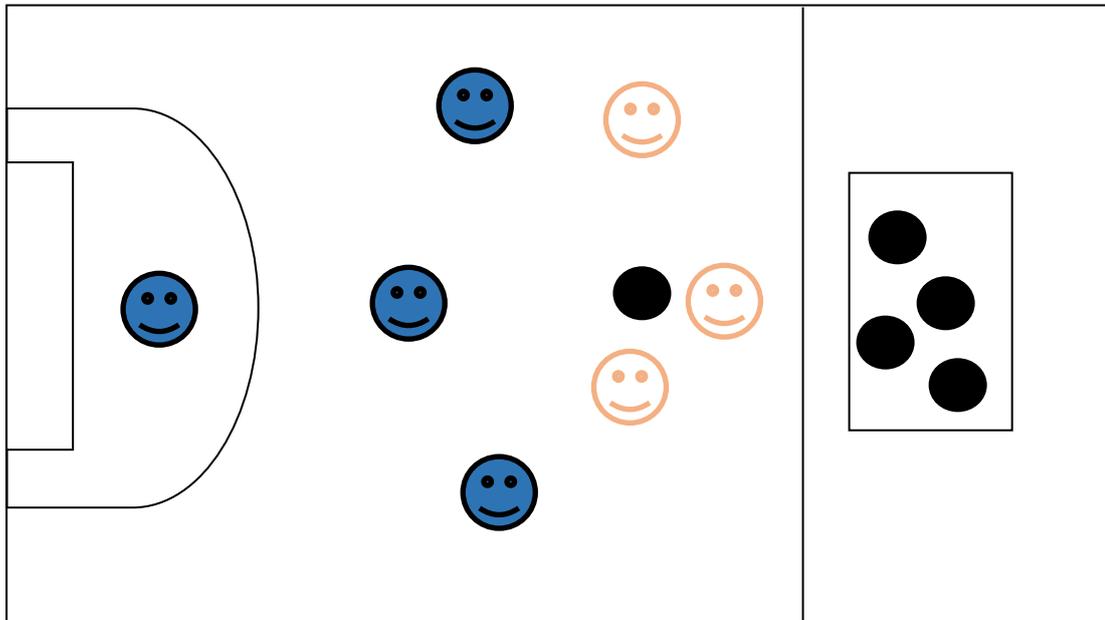
But : Marquer le maximum de buts en 5 tentatives

Objectifs d'apprentissage :

- Adapter son déplacement en tenant compte des contraintes
- Elaborer une stratégie collective

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes différenciées de 3 à 4 joueurs
- **Terrain :** ½ terrain (15m x 10m) avec cage matérialisée
- **Matériel :** 5 ballons



Consignes :

Les attaquants disposent d'une réserve de 5 ballons ; chaque ballon est joué l'un après l'autre. L'équipe essaie de marquer un but, les défenseurs tentent d'intercepter le ballon.

Le ballon ne peut plus être joué lorsqu'il a été intercepté ou qu'un but a été marqué.

A la fin de la partie, on change les rôles.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Avoir marqué plus de buts que l'équipe adverse

Variables :

- Délimitation d'une zone de tir
- Faire varier les dimensions du terrain
- Augmenter ou réduire le nombre de joueurs dans une équipe
- Nombre minimum de passes avant un tir au but
- Chaque équipe est à la fois attaquant et défenseur (un gardien neutre)

FICHE 17 : Le facteur

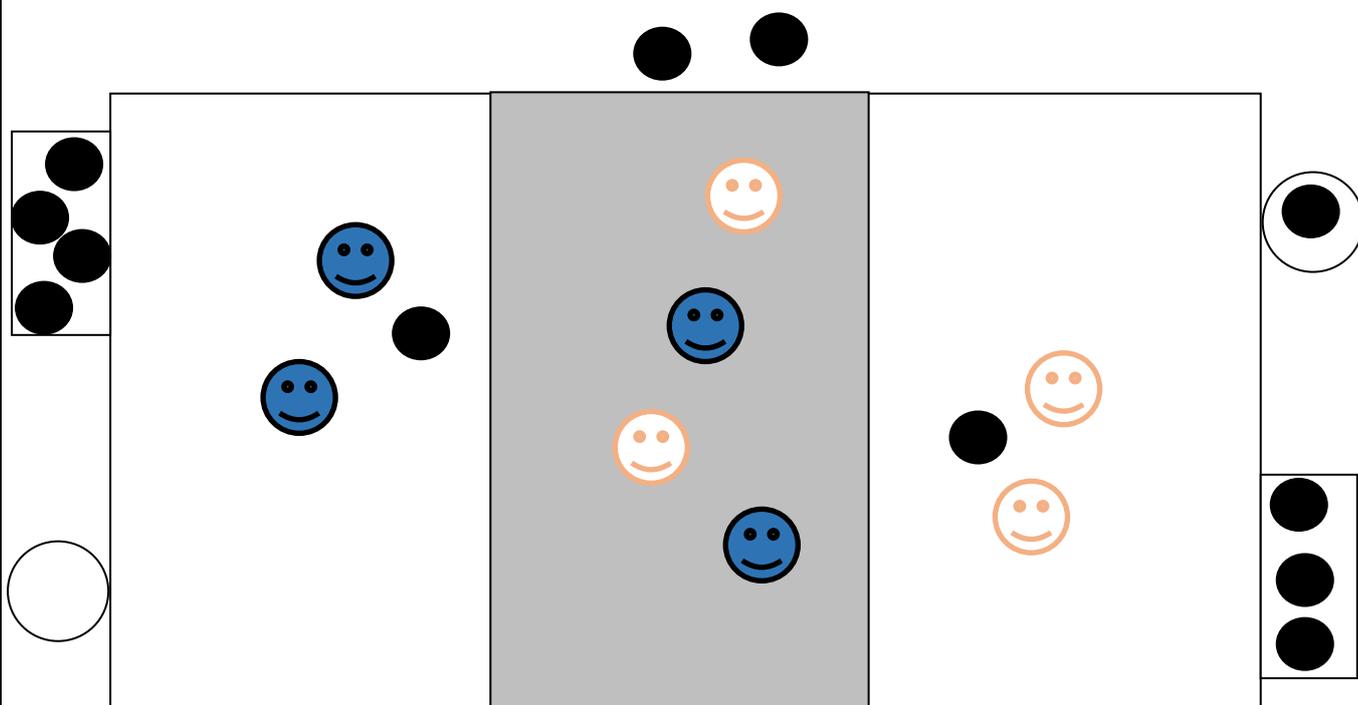
But : Transporter le plus rapidement possible le maximum de ballons de sa réserve à sa cible

Objectifs d'apprentissage :

- Transporter les objets aux pieds en s'adaptant aux contraintes
- Faire des passes à un membre de son équipe

Dispositif :

- **Groupe :** 2 équipes différenciées de 4 joueurs
- **Terrain :** 8m x 12m partagé en 3 zones identiques (8m x 4m) matérialisées
- **Matériel :** par équipe : 6 ballons, une réserve, une cible



Consignes :

Chaque équipe est constituée de deux binômes (changement de rôle à chaque manche) :

- un binôme doit emmener un ballon de sa réserve à sa cible
- l'autre binôme reste dans la zone centrale et doit intercepter le ballon des adversaires

Chaque ballon intercepté est éliminé

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- Avoir transporté plus de ballons dans sa cible que l'équipe adverse

Variation :

- Faire varier la largeur de la zone d'interception
- Les ballons interceptés sont gagnés (posés dans la cible)
- Plus de différenciation des rôles : chaque joueur évolue sur la totalité du terrain ; les interceptions ne se font que dans la zone central

ETAPE 4

Mesurer les progrès

FICHE 6 : Jeu 4x4 (+ gardiens)

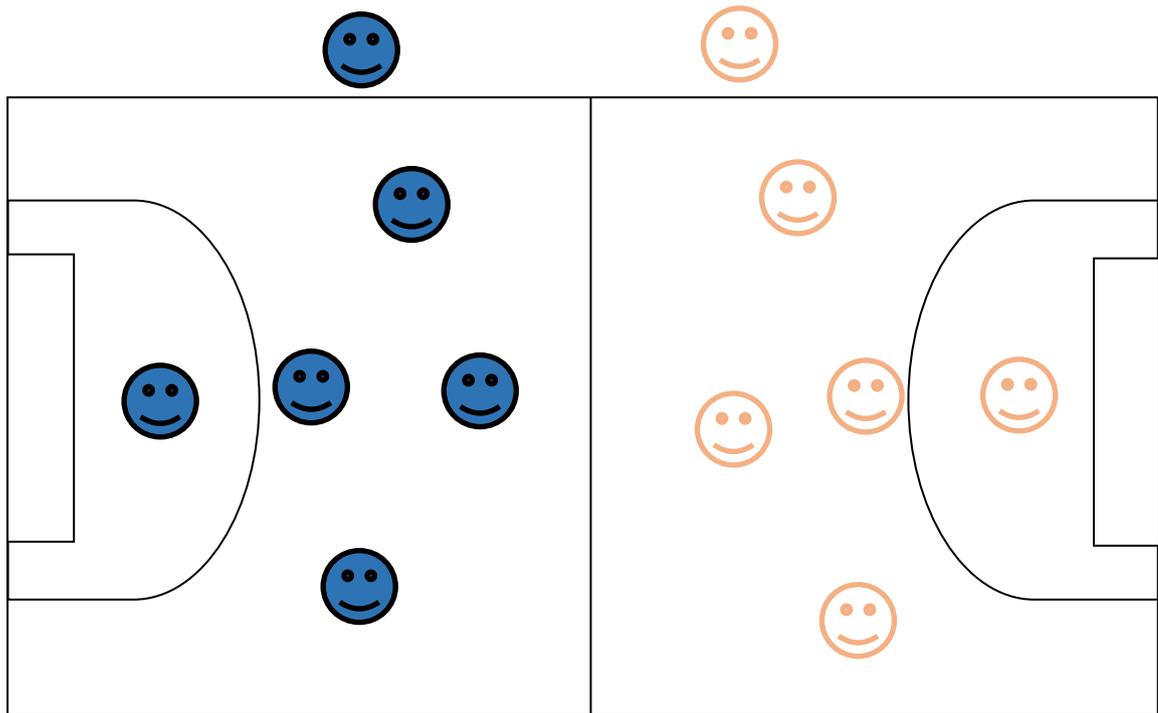
But : Atteindre la zone de marque pour tirer un but

Objectifs d'apprentissage :

- Élaborer une stratégie collective
- Situer le niveau de jeu de son équipe

Dispositif :

- **Groupe :** équipes de 5 joueurs (4 joueurs, 1 gardien), équipes au repos : arbitres/observateurs.
- **Terrain :** 15-20m x 30-40m.
- **Temps :** 2 x 6 minutes (rotation gardien et remplaçant toutes les 3 minutes)
- **Matériel :** 1 ballon, sifflets



Consignes :

En début de partie, le ballon est remis par tirage au sort à l'une des deux équipes.

- Règle 1 : pas de contact
- Règle 2 : pas de tacle
- Règle 3 : règles des 4"
- Règle de cumul des 3 fautes (pénalty 6m à la 4ème faute)
- Règle de touche au pied sur la ligne.....Corner....
- Relance du gardien du but à la main.

Les arbitres font respecter les règles. S'il y a non-respect de la règle, le ballon est donné à l'adversaire / coup franc à l'endroit de la faute (5 m des joueurs et 4").

TEMPS DE REFLEXION ET d'échange au sein de l'équipe avec observateurs : autour des grilles d'observation.

Critères de réalisation :

- S'engager dans l'action en respectant les règles du jeu

Critères de réussite :

- L'équipe qui marque le plus de points gagne la partie.