

ETAPE 1 : Entrer dans l'activité

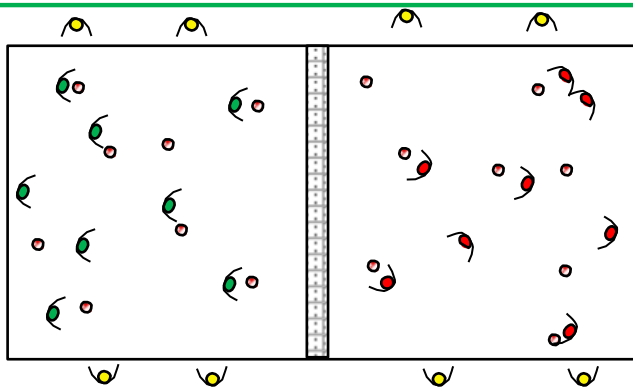
ACTIVITE FUTSAL : VIDER SON CAMP

But : Envoyer les balles dans le camp adverse.





O b j e c t i f s d ' a p p r e n t i s s a g e : Jouer les ballons avec les pieds uniquement

DISPOSITIF :





- 1 terrain rectangulaire env. 30m x 15m
- 2 camps bien délimités
- 3 groupes : 2 en jeu 1 en arbitrage



ORGANISATION :



-  Au moins autant de balles que de joueurs (tout type de ballons)
-  Les balles sont mises en jeu en nombre égal dans les 2 camps au début de la partie.
-  3 équipes donc rotation 3 rencontres qui constituent une manche :
1) A-B arbitre C ; 2) B-C arbitre A ; 1) C-A arbitre B
-  On pourra jouer plusieurs manches

Règles du jeu



-  Tout contact ou contrôle des ballons avec les mains est interdit.
-  La balle est jouée au pied de l'endroit où elle est récupérée.
-  Il est interdit de pénétrer dans le camp adverse pour jouer une balle.
-  Après le coup de sifflet final, aucun joueur ne peut lancer de balle.

La partie s'arrête si une équipe vide son camp. La durée maximale du jeu sera de 3 minutes. On jouera plusieurs parties

Consignes :

-  Il faut envoyer dans le camp adverse les ballons qui se trouvent dans son camp en les jouant avec les pieds.
-  Les arbitres vérifient que les règles sont respectées





CRITERES DE REUSSITE :

-  Pour l'équipe : au moment de l'arrêt du jeu, comptabiliser moins de balle sur son terrain que dans le camp adverse.
-  Individuellement : Etre capable de frapper la balle au pied de manière à l'envoyer dans le camp adverse.

VARIABLES :

surface du terrain – nombre de balles en jeu - nombre de joueurs ...

MAIS EN CORÉE...

-  Cette activité issue d'un module d'apprentissage Futsal (à disposition auprès des CPC EPS) vous est proposée pour être retenue pour la journée du Sport Scolaire dans le cadre d'une animation plus globale.
-  Elle permet une activité commune pour tous les enfants de tous les cycles. Elle doit être adaptée à toutes les singularités, tous les besoins particuliers.
-  Elle peut être un atelier parmi d'autres dans la même activité. (cf. le module d'apprentissage)
-  Elle peut être une activité parmi d'autres dans le cadre d'une rencontre multi-activités. (Voir les autres fiches proposées)

BONNE JOURNÉE A TOUS