



Futsal (une évolution du football)

ETAPE 1 : Entrer dans l’activité

ACTIVITE FUTSAL : VIDER SON CAMP

**But** : Envoyer les balles dans le camp adverse.

**O b j ecti f s d ’appr en ti ssage** : 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



USEP de l’AIN

7, avenue Jean-Marie VERNE

01000 BOURG EN BRESSE

Tél : 04 74 23 80 12



[Usep01@fol01.org](mailto:Usep01@fol01.org)

<https://ain01.comite.usep.org/>

Union Sportive de l’Enseignement du Premier Degré







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 …

MAI S EN COR E…

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 JOURNEE A TOUS

Page 2 sur 2

Union Sportive de l’Enseignement du Premier Degré