

Livret foot à l'école



SOMMAIRE

Sommaire	1
Introduction	2
Le football à l'école et l'égalité filles/garçons	3
Football, socle commun et programme	4
Proposition d'une unité d'apprentissage en football	8
Le module (<i>proposition d'une unité d'apprentissage en football</i>):	
- séances 1 et 2 : Entrer dans l'activité	9
- séance 3 : Situation de référence : le Festifoot	10
- séance 3 bis : Situation de référence : le festi-foot avec ateliers cécifoot	11
- séance 4 : Situation de structuration : Conduite de balle (1)	12
- séance 5 : Situation de structuration : Conduite de balle (2)	13
- séance 6 : Situation de structuration : Conduite de balle, tir	14
Intégrer les règles du jeu	15
Le football « coopétitif »	17
Fiches d'autonomie	19



INTRODUCTION

L'impact du **football**, activité sportive et sociale connue du plus grand nombre, n'est plus à démontrer.

À l'école, mener un module de football permet d'acquérir des conduites et habiletés motrices, de développer des connaissances et savoirs nécessaires à la gestion de sa vie physique et de s'ouvrir culturellement à un phénomène social reconnu.

Le **District Oise de Football**, la **DSDEN de l'Oise** et l'**USEP Oise** se sont associés pour actualiser ce livret qui avait vu le jour en 2012, pour le rendre conforme aux programmes 2016 et au socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Véritable outil à destination de l'ensemble des acteurs de la communauté éducative, il permet d'inscrire l'élève dans un processus de structuration, autour d'une pratique sportive, dans une perspective de continuité et de cohérence.

Le football, activité physique et sportive support de l'EPS, doit permettre à tous les joueurs d'être partie prenante du jeu. Ainsi, les **performances individuelles** viennent se mettre au service d'un **projet collectif**.

L'activité football à l'école et les **rencontres Festifoot** peuvent permettre aux élèves de développer responsabilité et autonomie. Les éducateurs veilleront à engager les élèves dans des projets d'action, à coopérer dans un projet collectif, à assumer différents rôles (joueurs, arbitres...) et à développer la prise d'initiatives et de décisions.

Au-delà du développement de compétences physiques, ce livret football vise à un comportement responsable. Le respect des règles, des autres, des conditions de chacun ne sont jamais en contradiction avec le plaisir de jouer.

Si l'enseignement de l'EPS, par l'apprentissage d'habiletés motrices spécifiques du football, relève, comme pour toutes les autres activités physiques et sportives de la responsabilité propre de l'enseignant, ce livret met en valeur le **travail d'équipe** de la commission mixte « Football en milieu scolaire ». Ainsi, le respect mutuel et le principe de coopération sont à la base du travail de conseillers pédagogiques de l'inspection académique, de techniciens du district Oise de football et des membres de l'USEP Oise.

Nous souhaitons que ces valeurs irriguent le travail des élèves en regard de l'engagement civique et de la connaissance des rôles qu'ils sont invités à tenir dans le projet football.

LE FOOTBALL A L'ECOLE et L'EGALITE FILLES/GARCONS

L'EPS est une discipline d'enseignement dont la responsabilité est de transmettre à tous et à toutes une culture, celles des APSA. Certaines de ces activités physiques, sportives et artistiques sont connotées plutôt féminines (danse, GRS...), plutôt masculines (lutte, rugby...) ou neutres (volley-ball, natation...). Le football, en s'appuyant sur le sport et la pratique sociale de référence, a une connotation « masculine » pourtant les filles y ont de meilleurs résultats ! Elles se montrent plus vives, plus efficaces dans le jeu et même plus « combattantes ». Ce marquage sexuel des APSA n'est pas fondé ; il n'est pas fixe non plus.

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que le nouveau programme de l'école élémentaire nous assignent à la construction d'une culture commune, « *filles et garçons ensemble et à égalité* ». En EPS, il ne s'agit pas seulement de penser la programmation des différentes APSA mais surtout de penser leur contenu, leur mise en œuvre pour instituer une culture sportive partagée en mixité.

Ce livret actualisé « foot à l'école » est de cette trempe ; il est conçu dans la perspective de réussite de tous les élèves ; il est en cela un précieux outil pédagogique garant d'une équité entre filles et garçons. Dans la démarche ici proposée, l'enseignant se centre sur la compétence que tout élève doit s'approprier et non pas sur le genre des élèves. La construction de la cible, de l'adversaire, l'apprentissage du dribble, du tir, les notions de jeu équilibré, d'arbitre etc. ne sont pas sexués. Il appartient à l'enseignant de cerner son action sur la compétence à construire pour chaque élève, garçon ou fille.

Football - socle commun - programmes

L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- ✚ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- ✚ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- ✚ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- ✚ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- ✚ S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

- ✚ Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- ✚ Adapter ses déplacements à des environnements variés
- ✚ S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- ✚ Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

4

Le football fait partie du quatrième champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

C'est un jeu sportif collectif de coopération et d'opposition avec des équipes interpénétrées dont l'objectif est pour les attaquants de tirer avec le ballon au pied dans le but de l'équipe adverse. Pour les défenseurs, il s'agit d'empêcher l'adversaire d'atteindre cet objectif en protégeant son but et en essayant de récupérer le ballon. Le gardien de but peut utiliser toutes les parties de son corps pour arrêter le ballon.

Socle et EPS : compétences travaillées

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- ✚ Adapter sa motricité à des situations variées.
- ✚ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- ✚ Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

Domaine du socle : 1

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- ✚ Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- ✚ Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- ✚ Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Domaine du socle : 2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- ✚ Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).

- ✚ Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- ✚ Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
- ✚ S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Domaine du socle : 3

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- ✚ Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.
- ✚ Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.
- ✚ Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

Domaine du socle : 4

S'approprier une culture physique sportive et artistique

- ✚ Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- ✚ Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Domaine du socle : 5

Programmes

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation aménagée ou à effectif réduit,

- ✚ S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque :
 - se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs ;
 - observer et occuper l'espace de jeu, identifier les espaces libres ;
 - conserver la possession de la balle, se doter des gestes efficaces pour progresser collectivement et se déplacer vers la cible ;
 - attaquer la cible, orienter ses déplacements vers des espaces favorables à l'action de tir.
- ✚ Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu, même si le score est très déséquilibré en sa défaveur.
- ✚ Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre :
 - respecter les règles et le règlement ;
 - respecter les décisions de l'arbitre ;
 - respecter les niveaux de prestation de ses partenaires et accepter les erreurs ;
 - appliquer et faire appliquer les règles qui cadrent la nature de l'opposition ;

- coordonner ses actions à celles d'un partenaire pour atteindre un but commun et partagé ;
- mettre ses potentialités au service du collectif ;
- relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitude.

- ✚ Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe :
 - accepter de prendre des responsabilités, les assurer ;
 - relever des données relatives aux résultats des actions, apprendre par l'observation ;
 - rester objectif et fairplay ;
 - rester vigilant sur toute la durée du match.
- ✚ Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter :
 - se doter d'une posture de citoyen et de fair-play : accepter la défaite comme la victoire, rester modeste dans la victoire ;
 - consulter les scores ;
 - analyser les résultats de l'action collective ;
 - accepter les commentaires des autres.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Croisement entre les disciplines

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de **pratiquer le langage oral**. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à **des notions mathématiques** (échelle, distance, ...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre...

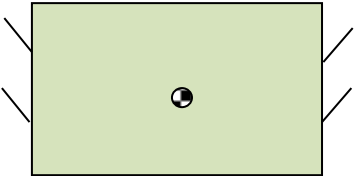
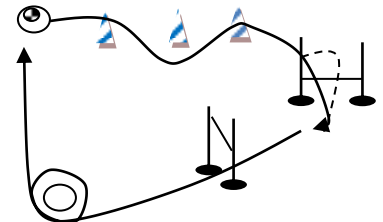
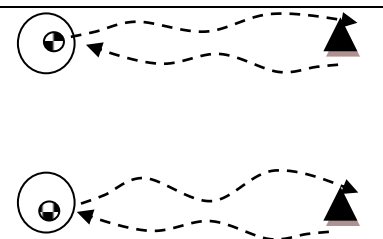
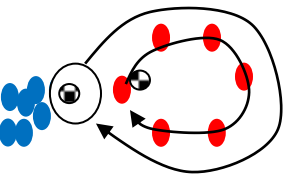
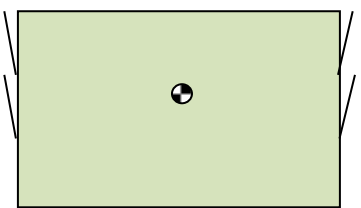
PROPOSITION D'UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE EN FOOTBALL

Une unité d'apprentissage est un ensemble organisé de 6 à 12 séances consécutives. Une cohérence sur le module est recherchée pour permettre à tous les élèves de progresser.

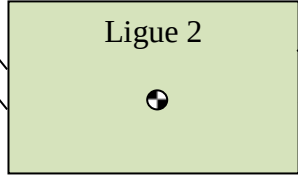
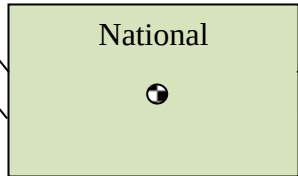
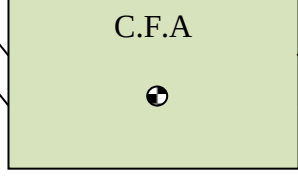
Il s'agit de placer les élèves en situation de projet et de leur permettre de donner du sens aux apprentissages proposés.

4 phases d'une ou plusieurs séances sont préconisées

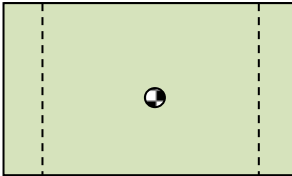
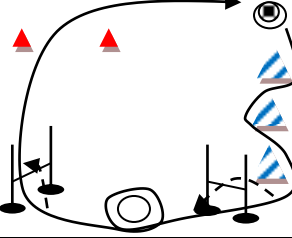
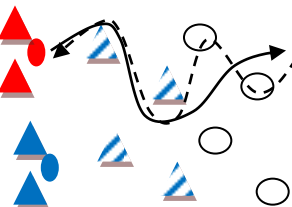
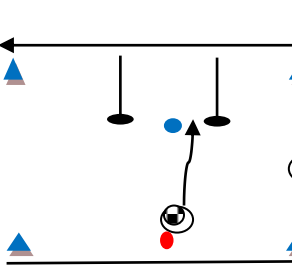
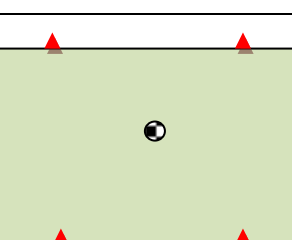
		Situations proposées dans ce document
1	Un temps de familiarisation : SITUATIONS D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ (1 à 2 séances) Les situations sont ludiques et simples au moyen de tâches « non définies » et ouvertes. Elles permettent à tous les élèves de fonctionner et d'élaborer une relation positive avec l'activité.	Fiches de séances 1 et 2
2	Un temps pour évaluer les besoins : SITUATION DE RÉFÉRENCE (1 séance) - Évaluation diagnostique La situation de référence pose les problèmes de l'activité mais est accessible aux élèves quelsoit leur niveau. Elle permet de faire le point de ce que les élèves savent, peuvent, acceptent de réaliser et pour l'enseignant de déterminer les problèmes pour lesquels les élèves n'ont pas encore de solutions.	Le Festifoot Fiche de séance 3
3	Un temps pour apprendre et progresser : SITUATIONS DE STRUCTURATION (plusieurs séances) Au moyen de tâches « semi-définies » ou de situations problèmes en fonction des objectifs posés par le diagnostic, les situations d'apprentissage permettent aux élèves de travailler sur un thème isolé afin d'enrichir leur répertoire moteur, elles sont centrées sur les problèmes repérés. Ces situations nécessitent une activité de recherche, d'expérimentation, de répétition afin d'autoriser la construction de savoirs. Si nécessaire, ces séances de structuration peuvent être proposées plusieurs fois. Simplifier ou complexifier la tâche en fonction des élèves. Ne pas hésiter à jouer sur les variables.	Fiches de séances 4, 5 et 6
4	Un temps pour évaluer les progrès : REPRISE DE LA SITUATION DE RÉFÉRENCE (à l'identique ou modifiée) Évaluation finale qui permet un repérage des acquis.	Le Festifoot Fiche de séance 3
Il peut être intéressant de proposer une cinquième phase :		
5	Un temps pour montrer : SITUATION DE SOCIALISATION (1 séance)	Rencontre

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Adaptations Handi	Matériel
Situation de base	10'	<u>Règle :</u> <u>Jeu 3 c 3 :</u> Rencontres 3 contre 3 sans gardien de but. Les buts sont d'une largeur de 1m50 à 2 m afin de donner l'opportunité aux enfants de marquer beaucoup de buts !		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, une personne indicateur par but, code de communication par équipe, lignes de touche élastiques à clochettes, une personne en gestion de match.	4 constri foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues + mat spécif.
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Les joueurs effectuent plusieurs passages sur un circuit fermé. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit son ballon, accomplit un slalom entre 3 cônes puis le fait passer sous la première haie (joueur par-dessus) ; avant de pousser son ballon en dessous de la deuxième haie (joueur en-dessous). Il poursuit en contournant le cerceau et conduit son ballon jusqu'au cerceau de l'arrivée.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> hauteur des haies. <u>Malvoyants :</u> objets de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants :</u> un fil d'Ariane sur tout le parcours, ou parcours réalisé avec un guide pour les premiers passages.	3 cônes bleus 2 haies 2 cerceaux 8 ballons + mat spécif.
Pause	5'				
Situation d'apprentissage Relais	10'	1° Le départ s'effectue dans le cerceau. A tour de rôle, Le joueur court vers le cône avec le ballon à la main, le contourne et revient immobiliser le ballon dans le cerceau. Il tape dans la main du partenaire qui part à son tour. 2° Le départ s'effectue dans le cerceau. A tour de rôle, le joueur sort le ballon du cerceau au pied, effectue une conduite de balle autour du plot et revient immobiliser le ballon dans le cerceau. Il tape dans la main du partenaire qui part à son tour.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants :</u> cônes de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants :</u> ballon sonore, une personne au plot à contourner pour les premiers passages.	2 cônes 8 ballons Chasubles rouges Chasubles bleues 2 cerceaux + mat spécif.
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>L'horloge :</u> Deux équipes d'un nombre égal de joueurs sont formées. Une équipe forme une ronde, les joueurs de l'autre équipe se placent derrière le cerceau. Au signal, les joueurs du cercle se passent le ballon à la main en comptant le nombre de tours. Pendant ce temps, l'autre équipe court ballon à la main autour de l'horloge et le dépose dans le cerceau et ainsi de suite. Variante : Le dispositif est reconduit ballon au pied. Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés. Changer ensuite de sens.		<u>Mal marchants, amputés :</u> pas d'adaptation spécifique en terme de matériel mais une adaptation de la distance à parcourir. <u>Malentendants :</u> un signal visuel de départ et de fin. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, pour les rouges, pas de lancer mais des passes de main en main, pour les bleus, le ballon sonore de l'horloge servira de guide pour matérialiser le chemin à parcourir.	2 ballons 1 cerceau Chasubles rouges Chasubles jaunes + mat spécif.
Pause	5'				
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à 5. Possibilité de jouer avec ou sans gardien. <u>Objectif : Apprentissage des règles par l'auto-arbitrage.</u>		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptations spécifiques. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, une personne « indicateur » par but, code de communication par équipe, lignes de touche élastiques à clochettes, une personne en gestion de match.	1 ballon 4 constri foot Chasubles rouges Chasubles bleues + mat spécif.

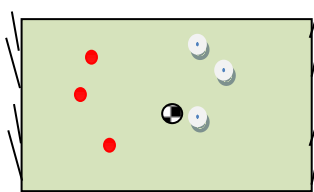
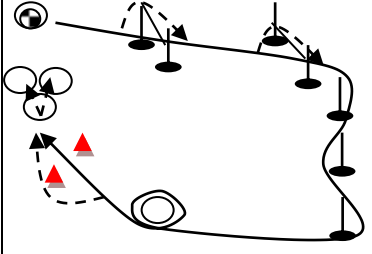
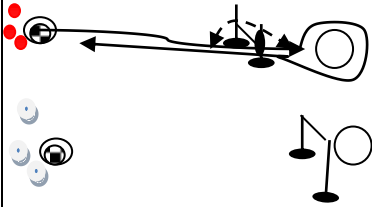
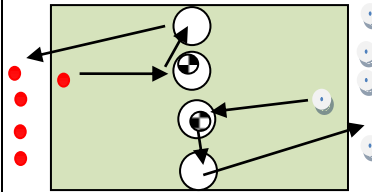
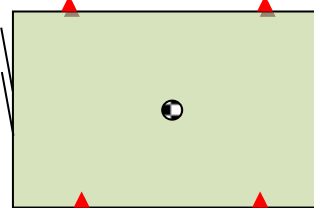
Ces activités ne sont pas adaptables à des enfants en fauteuil.

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel - Règles
Situation référence	60'	<u>Festifoot / Montante descendante :</u> Faire un nombre pair d'équipe. Au minimum 6 équipes. Le nombre de joueurs par équipe peut varier de 3 à 4 selon le nombre d'élèves dans la classe. <i>Par exemple dans une classe de 30 élèves on fait 10 équipes de 3.</i> Les équipes sont mixtes. Mettre en place les terrains. 3 terrains pour 6 équipes, 4 pour 8... Dimension du terrain : 15 m sur 20 m. Largeur des buts : 2 mètres. Désigner les terrains par des divisions. <i>Par exemple : Ligue 1 ; Ligue 2 ; National...</i> L'objectif est de monter en ligue 1. Disposer les équipes sur les terrains. Temps de jeu par rotation : 6' à 8' À la fin de chaque rotation, l'équipe qui gagne monte de division. <i>Par exemple : Je suis en national, je gagne, je monte en ligue 2.</i> L'équipe qui perd descend. En cas de match nul : lors de la première rotation, les équipes sont départagées par des tirs au but. Le ballon est placé au milieu du terrain, l'élève doit tirer dans le but. Principe de la « mort subite », le premier qui rate descend. Pour les rotations suivantes, l'équipe en phase ascendante continue de monter, l'équipe en phase descendante continue de descendre.	 Ligue 1  Ligue 2  National  C.F.A	Pour un terrain : 4 constri-foot 1 ballon - Chasubles rouges - Chasubles jaunes Règle du foot à effectif réduit : - 3 ou 4 joueurs par équipe - Pas de gardien - Auto-arbitrage - Toutes les remises en jeu se font au pied même la touche - Zone de deux pas pour faciliter la touche - Interdiction de marquer directement d'une touche - Pas de hors-jeu - Le coup franc est direct

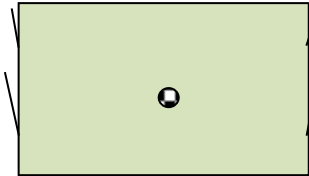
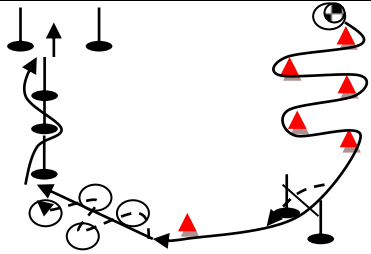
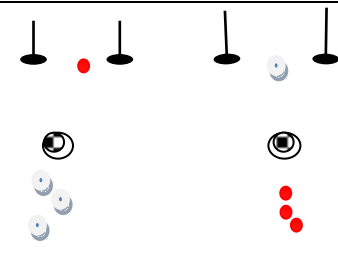
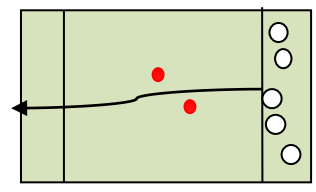
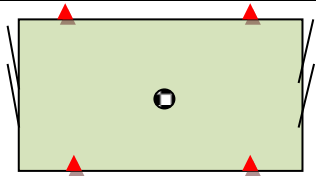
Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel - Règles
Situation référence	60'	<u>Festi-foot / Format plateau :</u> Faire un nombre pair d'équipe. Au minimum 6 équipes. Le nombre de joueurs par équipe peut varier de 3 à 4 selon le nombre d'élèves dans la classe. <i>Par exemple dans une classe de 30 élèves on fait 10 équipes de 3.</i> Les équipes sont mixtes. Mettre en place le plateau avec deux ou trois ateliers de situation de référence, auxquels on intercale : - un jeu d'éveil, - un relai, - et : - le matin, un atelier de sensibilisation : déplacement en binômes, un enfant guide et un enfant masqué puis travail sur la passe avec le ballon sonore, - l'après-midi, un match cécifoot : 4x4, un enfant indicateur par but, un code de communication par équipe, une ligne de touche élastique à clochettes, un adulte en gestion de match. 15 minutes par atelier. Disposer les équipes sur les terrains. Temps de jeu par rotation : 10'		Pour un terrain de situation de référence : 4 constri foot 1 ballon - Chasubles rouges - Chasubles jaunes Règle du foot à effectif réduit : 3 ou 4 joueurs par équipe. - Pas de gardien. - Auto arbitrage - Toutes les remises en jeu se font au pied même la touche. - Zone de deux pas pour faciliter la touche. - Interdiction de marquer directement d'une touche. - Pas de hors-jeu. - Le coup franc est direct. Pour l'atelier de sensibilisation : - Des ballons sonores - Des masques ou lunettes noires ou foulards. Pour le match cécifoot : 4 constri foot 1 ballon sonore - Chasubles rouges - Chasubles jaunes 8 masques ou lunettes noires ou foulards Pour la rotation : un signal sonore (ou visuel) remarquable.

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Adaptations Handi	Matériel
Situation de base	10'	<u>Jeu 3 c 3 :</u> Rencontres 3 contre 3 sans gardien de but. Stopper le ballon derrière la ligne de but adverse.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, une personne indicateur par but, code de communication par équipe, lignes de touche élastiques à clochettes, une personne en gestion de match.	1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues Coupelles
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Slalomer entre les cônes, sauter par-dessus la haie après avoir poussé le ballon par-dessous puis conduire autour du cerceau, pousser le ballon en-dessous de la seconde haie, puis passer à droite ou à gauche puis accomplir une conduite de balle, passage à la porte. Variantes : Complexifier le parcours.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> hauteur des haies. <u>Malvoyants :</u> objets de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants :</u> un fil d'Ariane sur tout le parcours, ou parcours réalisé avec un guide pour les premiers passages.	5 cônes 2 haies 1 cerceau 8 ballons
Pause	5'				
Situation d'apprentissage Relais	10'	Chacun des deux premiers joueurs part ballon au pied, contourne les cônes et les cerceaux comme indiqué sur le dessin et immobilise le ballon dans le dernier cerceau. Il revient sans ballon (sauts dans les cerceaux et cônes contournés) tape dans la main du joueur suivant qui part à son tour et fait l'inverse (aller sans ballon et retour avec ballon). Variante : Complexifier le parcours		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants :</u> cônes de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants :</u> ballon sonore, une personne au plot à contourner pour les premiers passages.	2 cônes rouges 2 cônes bleus 4 cônes blancs 2 ballons Chasubles rouges Chasubles bleues 6 cerceaux
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>L'horloge (2) :</u> Pendant que les bleus effectuent en conduite de balle le tour du carré, les joueurs rouges essaient de marquer le maximum de buts. Dans les deux équipes, les joueurs partent chacun leur tour en partant de leur cerceau respectif. <u>Pour les bleus :</u> immobiliser le ballon dans le cerceau pour le joueur suivant. <u>Pour les rouges :</u> ramener le ballon à la main par le joueur qui vient de tirer dans le cerceau pour le joueur suivant. Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés.		<u>Mal marchants, amputés :</u> pas d'adaptation spécifique en terme de matériel mais une adaptation de la distance à parcourir. <u>Malentendants :</u> un signal visuel de fin. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, pour les rouges, pas de lancer mais des passes de main en main, pour les bleus, le ballon sonore de l'horloge servira de guide pour matérialiser le chemin à parcourir.	4 cônes bleus 2 cerceaux 2 ballons Chasubles rouges Chasubles bleues 2 constrictif
Pause	5'				
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à effectif réduit. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, une personne « indicateur » par but, code de communication par équipe, lignes de touche élastiques à clochettes, une personne en gestion de match.	4 cônes rouges pour la ligne des 6 mètres. 4 constrictif 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues

Ces activités ne sont pas adaptables à des enfants en fauteuil.

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Adaptations Handi	Matériel
Situation de base	10'	<u>Jeu 3 c 3 :</u> Rencontre 3 contre 3 sans gardien de but Aire de jeu recommandée : 15m x 10 m 2 buts à attaquer-2 buts à défendre		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, une personne indicateur par but, code de communication par équipe, ligne de touche élastique à clochette, une personne en gestion de match.	8 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Les joueurs effectuent plusieurs passages sur un circuit fermé. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit son ballon puis le fait passer sous la première et la deuxième haie (joueur par-dessus) puis il accomplit un slalom entre les 3 constri foot. Il poursuit en contournant le cerceau et fait passer le ballon par la porte en passant lui-même par l'extérieur, effectue un cloche pied puis deux pieds dans les cerceaux. Variante : Facteur temps / Complexifier le parcours		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> hauteur des haies. <u>Malvoyants :</u> objets de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants :</u> un fil d'Ariane sur tout le parcours, ou parcours réalisé avec un guide pour les premiers passages.	2 cônes 3 constri-foot 5 cerceaux 2 Haies 8 ballons pour éviter l'attente.
Pause	5'				
Situation d'apprentissage Relais	10'	Dans les deux équipes, les joueurs partent chacun leur tour. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit le ballon jusqu'à la haie. Il le pousse alors dessous tout en sautant par-dessus, et l'immobilisent dans le cerceau, fait demi-tour franchit à nouveau la haie une seconde fois et immobilise le ballon dans le cerceau pour le joueur suivant.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants :</u> cônes de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants :</u> ballon sonore, une personne au plot à contourner pour les premiers passages.	2 cerceaux 2 haies 2 Ballons Chasubles rouges Chasubles bleues
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>« Le bérét » :</u> Les joueurs de chaque équipe se numérotent. A l'appel de son numéro, le joueur court chercher le ballon dans le cerceau qui correspond à son équipe, le dépose dans l'autre cerceau. Le joueur qui revient le premier dans son camp, marque un point. 1° Ballon dans les mains, 2° Ballon aux pieds Variantes : Imposer un trajet pour se rendre au second cerceau.		<u>Mal marchants, amputés :</u> pas d'adaptation spécifique en terme de matériel mais une adaptation de la distance à parcourir. <u>Malentendants :</u> numéro appelé signé, un signal visuel de fin. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, un guide vers le cerceau.	Coupelles pour délimiter l'espace de jeu 4 cerceaux 2 ballons Chasubles bleues et rouges.
Pause	5'				
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à effectif réduit. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants :</u> pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants :</u> ballon sonore, une personne indicateur par but, code de communication par équipe, ligne de touche élastique à clochette, une personne en gestion de match.	4 cônes rouges pour la ligne des 6 mètres. 4 constri foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues

Ces activités ne sont pas adaptables à des enfants en fauteuil.

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Adaptations	Matériel
Situation de base	10'	<u>Jeu 3 c 3 :</u> Rencontre 3 contre 3 sans gardien de but Aire de jeu recommandée : 15m x 10 m		<u>Mal marchants, amputés, malentendants</u> : pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants</u> : ballon sonore, une personne « indicateur » par but, code de communication par équipe, lignes de touche élastiques à clochettes, une personne en gestion de match.	4 constrit foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Chaque joueur part toutes les 5 secondes et effectue plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Le joueur commence le slalom entre les cônes et pousse le ballon sous la haie et passe au-dessus. Au niveau des cerceaux, le joueur pousse le ballon sur le côté et se déplace à « cloche-pied » dans les cerceaux puis termine par le slalom des constrit-foot et tir.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants</u> : hauteur des haies. <u>Malvoyants</u> : objets de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants</u> : un fil d'Ariane sur tout le parcours, ou parcours réalisé avec un guide pour les premiers passages.	6 cônes 4 constrit foot 5 cerceaux 8 ballons pour éviter l'attente.
Pause	5'				
Situation d'apprentissage Relais	10'	Chacun des deux premiers joueurs des 2 équipes s'élance pour marquer un but au gardien adverse. Il récupère son ballon et le porte à la main dans le cerceau. Le deuxième joueur de son équipe part. 1 point pour l'équipe qui finit la première, 1 point pour l'équipe qui marque le plus de buts.		<u>Mal marchants, amputés</u> : un pair qui aide à récupérer le ballon. <u>Malentendants</u> : pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants</u> : cônes de couleurs très contrastées. <u>Non-voyants</u> : ballon sonore, une personne au plot à contourner pour les premiers passages.	4 constrit foot 2 cerceaux Chasubles rouges Chasubles bleues 2 ballons ATTENTION : Mettre l'atelier devant un pare-ballon ou un but avec des filets.
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>« Epervier sortez ! »</u> Les éperviers, au signal des chasseurs, doivent regagner la ligne adverse sans se faire toucher par les chasseurs et sans sortir de la zone de jeu. Quand un épervier est pris cela donne un point aux chasseurs. Comptabiliser le nombre de points sur deux aller/ retour et changer les chasseurs. Faire un concours entre les chasseurs.		<u>Mal marchants, amputés</u> : pas d'adaptation spécifique en terme de matériel mais une adaptation de la distance à parcourir. <u>Malentendants</u> : un signal visuel de départ et de fin. <u>Malvoyants et non-voyants</u> : ballon sonore, lignes de touche élastiques à clochettes, chasubles de couleur contrastée.	20 coupelles pour délimiter la zone de jeu. Un ballon par joueur Epervier avec ballon/Le chasseur doit sortir le ballon de la zone. <u>Variante</u> : Utiliser une chasuble comme une « queue de renard » qui doit être retirée par le chasseur.
Pause	5'				
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à effectif réduit. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.		<u>Mal marchants, amputés, malentendants</u> : pas d'adaptation spécifique. <u>Malvoyants et non-voyants</u> : ballon sonore, une personne « indicateur » par but, code de communication par équipe, lignes de touche élastiques à clochettes, une personne en gestion de match.	4 cônes rouges pour la ligne des 6 mètres. 4 constrit foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues

Ces activités ne sont pas adaptables à des enfants en fauteuil.

INTÉGRER LES RÈGLES DU JEU

« Toute pratique sportive institutionnalisée repose sur l'acceptation de dispositions qui régissent le jeu et rendent possibles rencontres et championnats. Depuis la fin du XIXème, ces règles ont peu varié : un conservatisme qui apparaît comme l'une des raisons de la pérennité des grands sports. À bien y regarder toutefois, l'évolution de la société conduit les instances sportives à procéder régulièrement à des ajustements, tandis que l'arbitre possède depuis longtemps un rôle prépondérant. » EJ n° 387

Pour rebondir de suite, sur le rôle de l'arbitre, il est indispensable de faire remplir ce rôle par un, voire plusieurs élèves. Cela peut engager une discussion en cas de litige, et les faire parler avec un vocabulaire adapté. Déjà là, à l'école, on peut s'émanciper des règles fédérales : plusieurs arbitres de terrain, vidéo...

L'apprentissage des règles s'accompagne de la responsabilisation des élèves.

Les règles vont évoluer en fonction du niveau des élèves, à leur initiative ou à celle du maître. Il faut les adapter aussi en fonction du lieu : cours de récréation, petit terrain... ou vrai terrain à aménager.

Les règles doivent permettre de faire évoluer, jouer les élèves dans un cadre qui simplifie leurs différents comportements.

Le niveau I en football montre des grappes de joueurs, un individualisme (un élève va partir de son but pour aller jusqu'à l'autre but pour tirer) Autres difficultés, il faut que l'élève se décentre pour pouvoir voir ses partenaires. Il y a un souci technique. Les rôles sont multiples, défendre, attaquer et surtout ce qui est compliqué : se démarquer...

15

Il faudra donc aménager les règles pour leur permettre d'évoluer sans que l'élève ait tout à gérer.

1. Pour éviter l'effet de grappe, on peut faire des couloirs dans les lesquels les élèves ne peuvent sortir, dans la même idée on peut tracer un périmètre d'où l'élève ne peut sortir.
2. L'élève qui a le ballon ne peut être attaqué mais par contre il ne peut pas avancer ou n'avancer que dans son périmètre.
3. Les règles peuvent être aménagées comme pour le korfball : une équipe est composée d'un groupe qui ne fait que défendre et l'autre qui ne fait qu'attaquer. Les groupes ne peuvent sortir de leur demi-terrain.

À un autre niveau, et pour aller vers un vrai jeu collectif :

1. Avant de tirer, il faut faire « 3, 4, 5... passes ».
2. On ne peut tirer que dans certaines zones du terrain.
3. Un but de la tête ou d'une reprise de volée vaut 2.
4. Sur une faute, il n'y a pas de mur.
5. Le but peut être aménagé : pas de gardien mais des zones délimitées avec des cerceaux qui ont chacun une valeur différente.

Le tout sera de mettre en place une situation référence qui servira de fil conducteur avec des règles définies en fonction du niveau des élèves, avec pour idée d'avoir une dizaine de séances chaque année du cycle III. Une rencontre pourrait avoir lieu dans ces 3 années.

Il y aura peut-être à établir l'inventaire des actions communes à bon nombre de sports collectifs.

Se décentrer. Se démarquer feintes.... Jouer avec les autres.... La base des techniques est la même.

Il s'agit pour l'enfant :

- ➔ De s'adapter aux règles.
- ➔ D'agir et de réagir en fonction des autres (partenaires et adversaires)
- ➔ De prendre des décisions dans l'action, de faire des choix.
- ➔ De se construire des habiletés spécifiques.
- ➔ D'identifier son rôle et celui des autres joueurs.
- ➔ D'élaborer collectivement des stratégies pour gagner.

Il s'agit pour l'enseignant :

- ➔ De mettre en place des règles simples au départ, de faire jouer puis de faire évoluer les règles collectivement pour améliorer le jeu.

Les cinq variables pour l'évolution du jeu sont les suivantes :

- 1 - le nombre de joueurs (fiches 1 et 2, situation de base)
- 2 - le matériel (fiche de séance 4, introduction des haies)
- 3 - le droit des joueurs (fiches 1 ou 4, jouer sans gardien)
- 4 - le statut des joueurs (arbitre, défenseur, attaquant)
- 5 - l'espace (réduction du terrain...)

Plus les règles auront été « torturées ou « triturées » par l'enseignant et ses élèves, plus ceux-ci se les approprieront et plus ils feront montre de **fair-play**.

LE FOOTBALL COOPÉTITIF

Si les enseignants veulent une participation de tous, l'égalité n'est pas suffisante. Il est nécessaire de construire une équité entre toutes et tous : prise en compte en permanence de tous, avec projet individuel pour les enfants à besoins particuliers. Elle vise la participation de tous, efficace. On adapte, on s'adapte. Six variables sont à exploiter : le temps, l'espace, les règles de jeu, le corps, le matériel et la relation à l'autre. Exemple de mise en place du jeu avec équité : Le « **football coopétitif** ».

Organisation

Deux équipes de 5 joueurs : 4 joueurs de champ et un gardien de but. Un terrain rectangulaire (20X40m) avec 3 buts à garder par équipe : 1 grand but dans la largeur du terrain de 3m, 2 petits buts dans la longueur de 1,5m chacun. Devant chaque grand but, une zone de 6m de large dite zone du gardien.

But du jeu

Marquer le plus grand nombre de point. Le ballon entrant dans le petit but vaut 1 point et dans le grand but 2 points.

Matériel

Un ballon de football taille 3 ou 4.

Déroulement

L'engagement se fait par une passe : on ne peut marquer directement sur la mise en jeu.

A chaque but, le joueur ayant marqué remplace son gardien de but, et le gardien adverse change aussi.

Après chaque but, la remise en jeu se fait au centre du terrain.

Dans le cas d'une sortie de balle, la remise en jeu se fait par une passe au pied par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie de terrain.

Le gardien de but est le seul à pouvoir se saisir du ballon avec les mains mais seulement dans sa zone du gardien.

En cas de faute (brutalité, tacle, utilisation des bras ou des mains), le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse au lieu de la faute.

Les règles du défi coopétitif

Règle générale : toute équipe qui marque 2 buts (dans un grand ou un petit but) prend une carte joker qui modifie la règle du football coopétitif.

Premier temps :

Les deux équipes jouent au football coopétitif (voir ci-dessus). L'équipe A qui marque 2 buts consécutifs, prend une carte joker avantage pour l'équipe B adverse ou une carte handicap pour elle-même.

Deuxième temps :

Cette carte modifie la règle du jeu. Les deux équipes poursuivent la partie avec la nouvelle règle. Si l'équipe A marque encore 2 buts, c'est que la nouvelle règle n'a pas assez équilibré le jeu : l'équipe A choisit une carte handicap pour elle ou une carte avantage pour l'équipe B. Mais si l'équipe B marque 2 buts consécutifs, c'est à elle de tirer une carte handicap pour elle-même ou une carte avantage pour l'équipe A.

Suite de la partie :

Le jeu se déroule selon ce principe, en alternant périodes de jeu et choix de cartes Joker à chaque fois qu'une équipe marque deux buts consécutifs. Les règles s'ajoutent les unes aux autres durant toute la partie.

Les cartes JOKER

Cartes avantage :

Réduire la taille des buts. Grand but 2m et petit but 1m.

Désigner un des joueurs adverses qui n'a pas le droit de marquer.

Conserver tous les ballons qui sortent du terrain.

Vous êtes en supériorité numérique.

Quand vous obtenez une touche, vous avez la possibilité de tirer un pénalty.

Un but vaut double.

Cartes handicap :

Pas de défense dans la zone du gardien.

Le gardien ne peut plus utiliser ses mains.

Deux des joueurs doivent rester dans le demi-terrain adverse.

Impossible de marquer dans le but adverse.

Deux buts = 1.

Un seul joueur peut marquer.

Votre équipe joue les mains sur la tête.

On peut évidemment inventer d'autres cartes « avantage » ou « handicap ». Les élèves peuvent les créer.

Vous proposez ainsi un jeu où il faudra aux élèves de s'adapter en permanence. C'est un jeu équitable en plus d'être très ludique.

FICHE D'AUTONOMIE

Le module de foot présenté dans ce livret est l'occasion pour le maître d'aider les élèves à exercer leurs responsabilités et à développer leur autonomie. Pour atteindre ces objectifs, les élèves doivent être capables de préparer les séances et de les mettre en œuvre sur le terrain. Ainsi, une préparation en amont, en classe, déclenche une mise en perspective, une plus grande appropriation des règles. La fiche autonomie proposée à la page suivante permet aux élèves de dire, écrire, de se mettre d'accord sur une organisation concertée puis d'apporter un regard réflexif sur leurs actions.

Exemple de fiche à compléter par les élèves :

Nom de la situation : Phase 1, Séances 1 et 2 : 3c3	Élèves organisateurs : - Prénom1 - Prénom2 - Prénom3 ...			
Matériel : - 4 constri-foot - 1 ballon - Chasubles rouges et chasubles bleues	Critères de réussite : - Marquer plus de buts que son adversaire			
Consignes : - Vous vous placez 3 contre 3. Il n'y a pas de gardien. Dans le temps imparti vous devez marquer le plus de buts possible. - Si le ballon sort du terrain, la remise en jeu se fait au pied (équipe adverse). On ne peut marquer un but sur une mise en jeu. - Il n'y a pas de hors jeu. - Il n'y a pas d'arbitre ; vous devez gérer le match entre vous.	Conseils à donner : - Pensez à s'organiser pour marquer mais aussi pour défendre votre but. - Faites vous des passes.			
Bonnes attitudes attendues : - Reconnaître et accepter quand le ballon sort des limites du terrain. - Aider son adversaire à se relever. - Se serrer la main avant et après la rencontre.	Retour : <table border="1" data-bbox="1182 1212 2092 1388"> <tr> <td data-bbox="1182 1212 1630 1388"> Difficultés rencontrées : - Les joueurs ne se sont pas fait de passes. - Les joueurs ont triché. </td> <td data-bbox="1630 1212 2092 1388"> Remédiations proposées : - Travailler spécifiquement la passe. (cf. jeu de l'horloge) - Révision des règles. </td> </tr> </table>		Difficultés rencontrées : - Les joueurs ne se sont pas fait de passes. - Les joueurs ont triché.	Remédiations proposées : - Travailler spécifiquement la passe. (cf. jeu de l'horloge) - Révision des règles.
Difficultés rencontrées : - Les joueurs ne se sont pas fait de passes. - Les joueurs ont triché.	Remédiations proposées : - Travailler spécifiquement la passe. (cf. jeu de l'horloge) - Révision des règles.			

FICHE D'AUTONOMIE

Nom de la situation :	Élèves organisateurs :	
Matériel :	Critères de réussite :	
Consignes :	Conseils à donner :	
Bonnes attitudes attendues :	Retour : Difficultés rencontrées : Remédiations proposées :	

Ce livret a été réactualisé par la commission mixte « Football à l'école » 2016 2017 :

Pour la Direction des services départementaux de l'Éducation nationale de l'Oise

Frédérique Cordier, CPC EPS Grandvilliers
Florence Harmand, CPD EPS
Valérie Le Bihan, CPD EPS
Jean-Michel Legrand, CPC EPS Crépy-en-Valois
Eric Piens, CPC EPS Méru
Sylviane Verne, CPC EPS Saint-Just-en-Chaussée

Pour l'USEP

Laurent Lemaire, CTD

Pour le District Oise Football

Philippe Segonds, Président de la commission mixte
Freddy Claude Adda, ex-Président de la commission mixte
Joëlle Dometz-Rigaut, membre de la commission mixte, Présidente de la commission féminine
Damien Bauchy, C.D.F.A.

Avec la participation d'Angélique Ovrel de la ligue Handisport