FUTSAL A L'ECOLE PRIMAIRE





Sommaire

Préambule…… 1

Relation avec les programmes ……. 2

Mise en place d'un débat autour de l'égalité Filles – Garçons ……..3

Présentation du module Futsal ……. 5

Présentation des situations d'apprentissage…… 10

Principes d'actions en sport collectif…… 11

Séance starter « zéro »…… 14

Règlement Futsal…… 16

Situation de référence…… 17

Habiletés motrices…… 18

Intentions collectives…… 27

Outils pédagogiques pour gérer l'hétérogénéité des élèves……33

Evaluation et fiches d'observations…… 36

Rôle de l'arbitrage en Futsal…… 41

Lexique…… 42

Organisation d'un tournoi interclasses…… 43

Découverte de l'activité Cécifoot……..44

Liens vidéo et lien site Foot à l'école……45

Préambule

Les Conseillers Pédagogiques Départementaux EPS et l'USEP en collaboration avec l'Equipe Technique Régionale de la Ligue de Football de Normandie ont travaillé sur l'élaboration d'un module d'apprentissage « Futsal » à l'école primaire.

Le module s'adresse prioritairement aux cycles 2 et 3.

L'objectif est de mettre en avant le Futsal comme un jeu porteur de valeurs qui contourne les dérives du football et qui agit sur le vecteur motivationnel des élèves.

La mise en place d'un cycle d'apprentissage est un levier fort permettant de mieux connaître et maîtriser l'activité Futsal.

Le but de ce livret est d'accompagner au mieux l'enseignant(e) pour mettre en place de manière autonome le Futsal dans sa classe. Des séquences vidéo accompagneront ce document pour illustrer les situations pédagogiques proposées et les comportements attendus.

Le Futsal est un sport facile à mettre en place : -
Effectif réduit (4 c 4)
- Possibilité de jouer en plein air (terrain de hand, terrain de foot, cour de l'école…) ou dans une structure indoor (court de tennis couvert, gymnase)
- Pas besoin d'équipements spécifiques
- Activité codifiée qui interdit les contacts et les protestations
- Ballon spécifique qui rebondit peu et qui favorise le jeu au sol.

Espérant que cet outil vous donne l'envie de mettre en place un cycle « Futsal », nous restons à votre disposition pour de plus amples renseignements.

Pascale HOURQUET DELAPORTE
CPD EPS Calvados

Yannick DEON
CPD EPS Eure

Magaly MARGRITE
CPD EPS Manche

Isabelle GUERRAND
CPD EPS Orne

Thierry LESTANG
CPS EPS Seine-Maritime

Frédérique VENTURELLI
Déléguée USEP Calvados

Olivier HUREL
Délégué USEP Eure

Vincent LECELLIER
Délégué USEP Manche

Pauline LEBRU
Déléguée USEP Orne

Ouahli ANQUIT
Délégué USEP Seine-Maritime

Philippe DELAMARRE
Président CRUSEP Normandie

Benoît LAGARDE
CTD DAP Calvados

Ludovic PERRE
CTD DAP Eure

Antoine BOUET
CTD DAP Manche

Clément LOUDJANI
CTD DAP Orne

Pierre GRANDIN et Ivan FERTE
CTD DAP Seine-Maritime

Mylène PANNIER
CTR DAP Normandie

Pierre LERESTEUX
Président LFN

Jacques GUEDON
Elu représentant l'ETR

Claude ROINOT
Président Commission Mixte Scolaire

Kerstie ABERGEL
Directrice LFN

Thierry MONTAGNE
Directeur Technique Régional

Relation avec les programmes

Le socle commun a défini cinq domaines de formation :

- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen
- Les systèmes naturels et les systèmes techniques
- Les représentations du monde et l'activité humaine

Ces cinq domaines sont déclinés en cinq compétences générales par les programmes d'EPS

- CG1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- CG2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- CG3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- CG4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- CG5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique

Les cinq compétences générales sont travaillées à travers le champ d'apprentissage (cycle 2 – cycle 3)

Champ d'apprentissage 4 : Conduire et maitriser un affrontement interindividuel ou collectif

Pour transmettre, en prenant appui sur le Futsal

Des contenus d'enseignement à décliner en connaissances, capacités et attitudes, conformément à la définition de la compétence donnée par le socle commun : « une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ou inédite ».

Mise en place d'un débat autour de l'égalité filles - garçons

Source Revue Contrepied : http://www.epsetsociete.fr/Un-debat-sur-l-egalite-filles

L'objectif de ce débat est de faire évoluer les représentations des élèves au sujet du Football, en termes d'égalité filles-garçons.

Le travail proposé à partir du débat entre élèves dure au moins 2 séances en classe. Nous définissons des étapes, chaque enseignant prendra le temps qu'il faut pour faire évoluer ses élèves.

Etape 1 : Etat des lieux des représentations des élèves

Contexte : « Nous allons pratiquer le futsal, tous ensemble, filles et garçons. Qu'en pensez-vous ? »
1- Noter tout ce que les élèves en disent, avec les arguments avancés
Relevez et distinguer les remarques liées aux compétences en football d'un côté et à la problématique de l'égalité filles/garçons de l'autre
2- Reprendre chaque affirmation prêtant à discussion, débat
On retient deux affirmations
• « Le foot, ce n'est pas un sport de filles »
• « Les filles ne savent pas jouer au football » Avant de lancer les discussions, faire un sondage individuel en posant chacune des questions et demander « qui pense que c'est vrai, qui pense que c'est faux, qui hésite » (à l'écrit pour tenter d'éviter les influences des un.es et des autres, sur une ardoise ou un papier pour avoir les résultats en direct).

Etape 2a : Analyse par l'enseignant des premières réponses, avant le 1er débat

Hypothèses sur ce que les élèves vont répondre:
En fonction de la pensée des enfants (certains vont penser à eux, d'autres aux sportifs et sportives de haut-niveau), leur réponse peut être différente.

- Ceux et celles qui ont des avis arrêtés vont répondre : c'est vrai/pas vrai.
- Ceux et celles qui vont penser aux sportives de haut-niveau peuvent hésiter : c'est vrai pour elles, mais pas vrai pour moi (je ne sais pas jouer, ma sœur ne sait pas jouer). Dans le débat, d'abord commencer par faire parler les avis arrêtés et ensuite ceux et celles qui hésitent. La case hésite permet d'emblée d'ouvrir des portes et ne pas fixer le débat uniquement sur les « pour » ou « contre », et ainsi inviter à argumenter.

Le débat peut se poursuivre en direct. Si les résultats sont surprenants pour l'enseignant, le débat peut être reporté le lendemain, après analyse.
Eléments de réponses (pour l'enseignant):
Vous pouvez dissocier les 2 débats :

- 1er débat : « Le foot, ce n'est pas pour les filles ». La réponse est claire : c'est faux !!
- Et ensuite 2ème débat : « Les filles ne savent pas jouer au foot » : La réponse est moins claire : « **C'est vrai quand** les filles n'ont jamais eu de ballon, **c'est faux quand** elles se sont entraînées et/ou sont championnes. »

Attention : il faut rappeler que les filles et les garçons doivent parler autant parce que spontanément les garçons vont monopoliser la parole. Organiser la mixité du débat si besoin (tour de parole...).
Pour chaque débat, l'enseignant passe le temps nécessaire pour aller au bout de l'argumentaire.

Mise en place d'un débat autour de l'égalité filles - garçons

« Le foot, ce n'est pas un sport de filles »

- Le nombre de licenciées à la Fédération de Football par rapport aux autres sports comme le volley ou la danse (recherche internet, réponse dans la vidéo réponse)
- Ce stéréotype est lié à la culture. Dans d'autres pays, le football est pratiqué autant par les filles que les garçons (l'Amérique du Nord par exemple)
- Dans la société, tout au long de l'histoire, le sport a souvent été pensé pour les hommes et plus particulièrement le football (voir historique du football féminin).

« Les filles ne savent pas jouer au football »

- Certaines filles sont fortes, d'autres non, mais c'est pareil pour les garçons (un garçon a le droit de ne pas aimer le foot).
- On ne peut pas généraliser. Ce n'est pas une affaire de filles, c'est une question de compétences, tous les garçons (ou presque tous) ont eu des ballons quand ils étaient petits, pas les filles (ou pas beaucoup). Les garçons, ensuite se sont sentis à l'aise pour jouer, pas les filles.
- A force de s'entraîner les garçons deviennent de plus en plus forts et les filles restent débutantes. Ce qui explique les différences de niveaux, si on s'entraine, on peut être forts/fortes.

Etape 2b : Premier débat avec les élèves : « Le foot, ce n'est pas un sport de filles »

Amener les élèves à débattre pour faire évoluer leurs représentations stéréotypées.

- Après un rappel du questionnaire de la séance précédente, animer le débat 1 sur la question « *Le foot, ce n'est pas un sport de filles* »
- Faire un bilan de l'état des représentations des élèves avec eux. Elles auront surement évoluées et évolueront encore au fur et à mesure du projet.
- Possibilité d'utiliser la vidéo « Réponse aux affirmations » : https://youtu.be/k7n-yQW6z4s

Etape 3 : deuxième débat : « Les filles ne savent pas *jouer au football* »

Comme pour l'étape précédente, l'objectif est d'amener les élèves à débattre et de casser les représentations stéréotypées.

- Rappel des conclusions de l'étape 2, puis animer le débat 2 sur la question « Les filles ne savent pas jouer au football »
- Faire un bilan de l'état des représentations des élèves (qui vont surement encore évoluées au fur et à mesure du projet)
- La vidéo 2 : Réponse aux affirmations (utilisation possible de la vidéo pour conclure)

Etape 4 : Poursuite du projet …et jouons ensemble au foot !

L'idée est de garder en tête les stéréotypes que les enfants avaient en début de projet et de les amener tout au long du projet à faire évoluer leurs représentations pour montrer que le football comme tous les sports sont faits pour tous, c'est juste une question de goût qu'on soit fille ou garçon.
On peut donc relancer la discussion régulièrement tout au long du projet en fonction des agissements des élèves (des remarques, des actions…)
En termes d'évaluation, il serait intéressant de questionner les élèves sur l'identification des progrès de chacun ; sur la façon dont on s'est entrainé ? Y'a-t-il des différences entre les filles et les garçons ?
En complément, voir le lien de l'USEP sur l'égalité filles garçons : https://usep.org/index.php/2018/12/05/debattre-de-legalite-filles-garcons/

Présentation du module Futsal

L'objectif de cette présentation est d'aider les enseignants à construire et mettre en œuvre un module* « futsal » en s'aidant du document **« futsal à l'école primaire »** réalisé grâce à un partenariat FFF / Education Nationale / USEP
*(*module d'apprentissage d'une dizaine de séances en cycle 2 ou 3)*
Bien sûr, chaque enseignant reste maître de ses choix pédagogiques et les situations ne sont que des propositions.

Identification des principes qui sont de nature à permettre les progrès des élèves :

- Principes pour un module d'apprentissage
  1/ **Lire le jeu pour agir efficacement**
  2/ **Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe**
- Principes d'une séance

Principes pour un module d'apprentissage

Le futsal est un jeu collectif où les apprentissages sont de deux ordres :

1/ Lire le jeu pour agir efficacement.
A chaque instant, s'informer sur le rapport de forces entre les deux équipes en se posant notamment les « questions » suivantes :
- Quelle est l'équipe qui a la balle ? Et donc qui est en attaque ? Et donc, quelle est l'équipe qui est en défense ?
- Où sont les joueurs ? Sont-ils fixes ou en déplacement ?
- Où se situe la balle ? (près / loin d'un but ?)
Mettre en relation ces informations pour comprendre ce qui se passe à un instant T sur le terrain ... et agir pour être utile à son équipe.

Exemple 1 :
Je suis dans l'équipe des bleus, j'ai la balle (mon équipe est donc en attaque !), un défenseur s'approche de moi, un partenaire est devant, bien démarqué et pas trop loin → je lui fais une passe sans attendre.

Exemple 2 :

Je suis dans l'équipe des bleus, je suis placé près du but adverse ... un coéquipier qui a la balle au centre du terrain la perd, un rouge s'en empare ... (nous passons donc du statut d'attaquant au statut de défenseur)

Que dois-je faire ?

Revenir pour aider en défense ou rester placé « en attaque » en espérant une interception ?

Le choix entre ces deux options dépendra de la façon dont j'interpréterai le rapport de forces :

- Il y a danger → je dois y aller très vite pour agir en défense.

- J'anticipe sur une récupération de balle par un partenaire → je me déplace pour aller dans une zone où je pourrai favorablement recevoir la balle et ainsi « accélérer » l'attaque.

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans la **situation de référence** et dans des situations de **« construction d'intentions collectives »** que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences → voir tableau récapitulatif des situations proposées dans le document pédagogique et voir l'exemple d'un module (page 3).

2/ Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe

Il ne « suffit » pas d'être capable de bien analyser la situation, il est également nécessaire que je puisse conduire la balle avec le pied, faire une passe précise, tirer au but...

Dans l'exemple 1 (ci-dessus), je dois à la fois, conduire la balle avec le pied et aussi regarder ce qui se passe pour m'informer ; je dois aussi être capable d'ajuster ma passe que je destine à mon partenaire placé devant ...

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans des situations de **« construction d'habiletés motrices »** que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences → voir tableau récapitulatif des situations proposées dans le document pédagogique et voir l'exemple d'un module (page 3).

Ce sera donc en fonction des réponses des élèves que l'enseignant construira son module d'apprentissage en s'appuyant sur deux principes :

- Il retiendra les situations qui lui paraîtront les plus utiles pour faire progresser **TOUS** les élèves.
- Il veillera à ce que la quantité d'actions par enfant dans chaque séance soit toujours suffisante pour le faire progresser.

Principes pour une séance de 45 min à 1h00

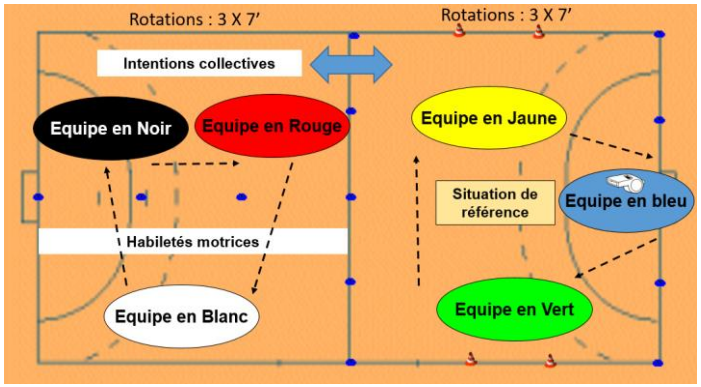
L'objectif prioritaire est de permettre à chaque élève d'avoir une grande quantité d'actions dans des situations qui auront du sens pour lui.

→ Commencer systématiquement par un **échauffement** (5 à 10 min maxi) : Déplacements variés, passes à 2 etc.

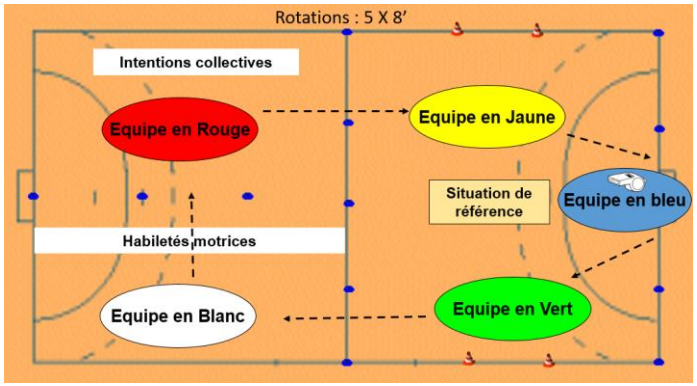
→ A chaque séance, faire vivre à l'élève au moins une situation « **complexe** » (situation de référence et/ou situation visant la construction d'intentions collectives) / Eviter, dans la mesure du possible, de ne travailler que des « exercices d'habiletés ».

→ Comme prévu par le document, favoriser une organisation avec **plusieurs espaces de jeu** :

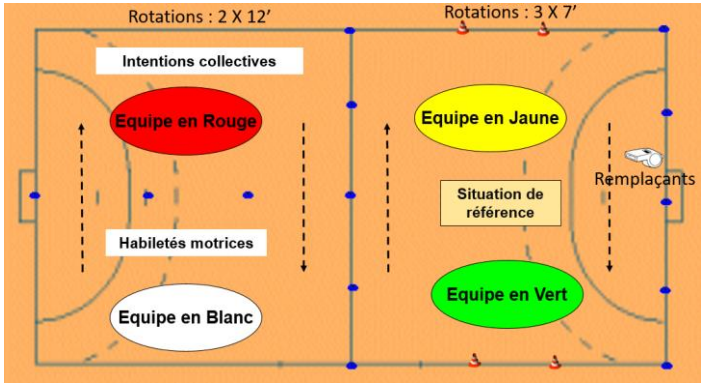
6 équipes



5 équipes



4 équipes



→Ne pas multiplier les situations à chaque séance ou sur le module d'apprentissage (ne pas vouloir « tester » toutes les situations présentes dans le document sur un seul module mais sélectionner celles qui correspondront le mieux aux besoins des élèves). Ce n'est pas le changement de situation qui « crée » le progrès, c'est l'activité du joueur dans une situation dont il a compris les enjeux.

→ Si possible, avant de mettre en place une nouvelle situation, la **présenter en classe** (lecture documentaire). N'introduire qu'une nouvelle situation par séance.

→ Au cours de la séance, l'enseignant veille à la régulation de l'action. Il contribue aussi à la « **réflexion sur l'action** » → raison des réussites / des échecs afin de construire peu à peu des principes d'actions* en fonction des rôles (Porteur de balle / partenaire du Porteur de balle / Défenseur proche du PB ou lointain du PB)
** voir document « principes d'action « futsal »*

→ A chaque fin de séance (5 min), établir collectivement des constats sur la compréhension de la situation et/ou sur les comportements des joueurs afin d'établir une **synthèse de séance** et prévoir les objectifs de la séance suivante.

Exemple d'une trame de **module d'apprentissage** (12 séances de 45 minutes) à adapter à son niveau de classe.
6 équipes de 4 / 2 espaces de jeu.

<table>
<tr><th>Séances</th><th colspan="2">FUTSAL / CM (toutes les situations proposées sont présentées dans le document pédagogique)</th></tr>
<tr><td>S0</td><td colspan="2">En classe :
Présentation du règlement de la situation de référence (voir page 12)
- Pour les « débutants » : donner envie de s'engager
- Pour les « experts » : bien distinguer Football / Futsal.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">S 1/ S2</td><td colspan="2">Echauffement par 2 ou 3 petites passes en se déplaçant sur le terrain / course lente / assouplissements...
Ou avec l'habileté motrice 1 « Le ballon musical »
Répartition sur les 2 espaces / 3 équipes de 4 sur chaque terrain (2 groupes de niveaux formés a priori)
Equipes A/B/C « débutants »
Equipes D/E/F « experts »
Matchs de 5/6 min
- A/B/C → terrain 2 (habileté motrice et intention collective)
- D/E/F/ → terrain 1 (situation de référence)
Rotation entre les deux groupes à mi-séance</td></tr>
<tr><td>Situation de référence
<u>Objectifs :</u>
- Comprendre le but du jeu
- S'approprier les règles du jeu
- Prendre plaisir à agir

<u>Remarque</u>
- Changer de gardien à chaque but</td><td>Situation « habileté motrice 2 »

Le slalom → Conduire le ballon en évitant les obstacles</td></tr>
<tr><td colspan="2">A chaque fin de séance : Faire le point sur le règlement, établir collectivement des constats sur les comportements (Terrains 1 et 2)</td></tr>
<tr><td>S3</td><td>Situation « intention collective 2 »
Dribbler ou passer
<u>Objectif</u> : Choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque dans une situation non réversible</td><td>Situation « intention collective 2 »
Dribbler ou passer

Idem</td></tr>
</table>

S4	**Situation « intention collective 2 »** **Dribbler ou passer** Objectif : Choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque dans une situation non réversible. *La situation non réversible permet d'effectuer plusieurs essais et d'agir en prenant en compte le résultat de ses actions*	**Situation « habileté motrice 5 »** **Les portes** → Faire une passe à son partenaire
S5 / S6	**Situation de référence** 3 équipes « homogènes » 2 équipes en jeu en auto-arbitrage /une équipe à l'observation *Partir des observables (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.*	**Situation de référence** 3 équipes « homogènes » idem
S7 / S8	**Situation « intention collective 4 »** **Balle au capitaine (1)** Objectif : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique *La situation collective non réversible permet de rester plus longtemps dans un statut (ATT / DEF) afin de prendre en compte les conséquences de ses choix : passes, positionnement, déplacements...*	**S7 /Situation « habileté motrice 5 »** **Les portes** → Faire une passe à son partenaire **S8 /Situation « habileté motrice 8 »** **Les tirs « TOUT AZIMUTS »** → Conduire son ballon et tirer pour marquer un but
S9 / S10	**Situation « intention collective 3 »** **Les 4 coins** Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique	**Situation « habileté motrice 8 »** **Les tirs « TOUT AZIMUTS »** → Conduire son ballon et tirer pour marquer un but Reprise, si nécessaire, de HM1 / HM2
S11 / S12	Un tournoi avec une autre classe sur 1h30 /2h00 -> si possible 4 terrains Ou Retour à la situation de référence (rencontres) / Bilan des acquis.	

Présentation des situations d'apprentissage

14 situations sont proposées : 9 habiletés motrices et 5 intentions collectives.
Les situations d'habiletés motrices visent à développer l'appropriation de la balle au travers de la conduite balle, de la passe et du tir au but.
Les situations visant à construire les intentions collectives seront travaillées en parallèle.
Le choix de ces situations reste libre, ainsi que leur adaptation. On privilégiera les situations collectives à surnombre d'attaquants pour favoriser la réussite.
Les situations vont mettre en avant les compétences suivantes :

- Cycle 2 : comprendre le but de l'action, orienter et coordonner ses actions motrices
- Cycle 3 : rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples en coopérant pour attaquer et défendre
  Coordonner des actions motrices fondamentales

Situation de référence

Situation pédagogique	Objectif
4 contre 4 avec Gardiens	Jouer collectivement au futsal

Construction d'habiletés motrices (HM)

	Situations pédagogiques	Objectifs
HM1	Le ballon musical	S'échauffer et conduire la balle
HM2	Le slalom	Conduire la balle
HM3	L'épervier	Conduire, dribbler
HM4	Les carrés	Contrôler la balle
HM5	Le jeu des portes	Faire une passe précise
HM6	Passer la rivière	Contrôler et passer la balle
HM7	Le bowling	Viser une cible
HM8	Les tirs tout azimuts	Tirer au but
HM9	Béret futsal	Conduire, tirer le plus vite possible

Construction d'intentions collectives (IC)

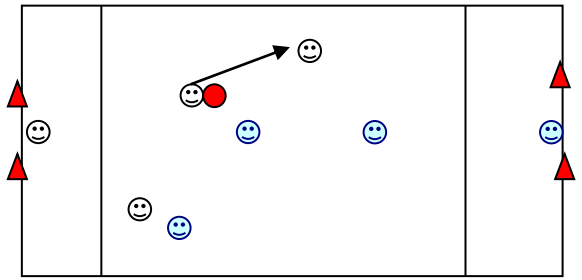
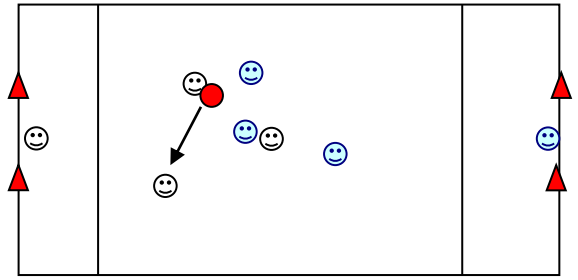
	Situations pédagogiques	Objectifs
IC1	Les déménageurs	Surnombre offensif sur un axe : 3 contre 0 + capitaine
IC2	« Dribbler ou passer »	Faire le bon choix : passe et va ou dribble
IC3	Les 4 coins	Surnombre offensif sur 1 axe : 3 contre 1 et tirer
IC4	Balle au capitaine futsal	Surnombre offensif sur 1 axe : 5 contre 2 + capitaine
IC5	Le 3 contre 3 multi buts	Agir en équipe pour atteindre des cibles

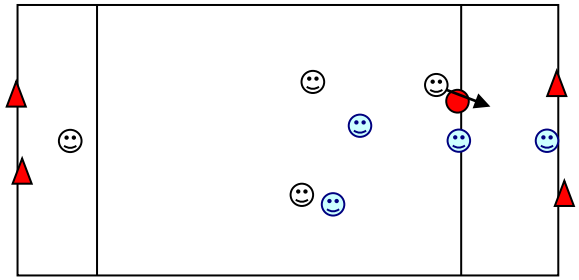
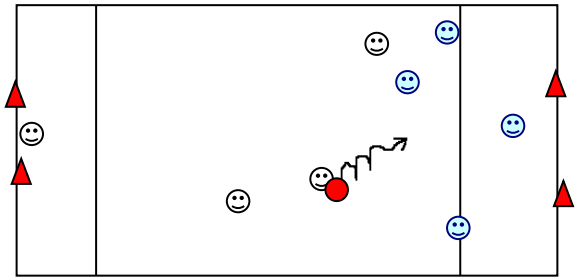
Pour chaque situation, une différenciation est envisagée pour tenir compte du niveau des élèves et de l'hétérogénéité de la classe.

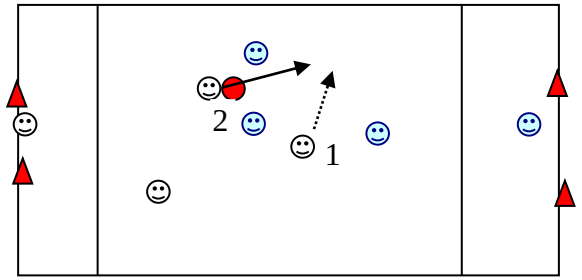
Les principes d'action en sport collectif (Futsal)

S'interroger sur les comportements à avoir pour faire gagner son équipe et organiser une trace écrite → écrire quelques principes d'action.

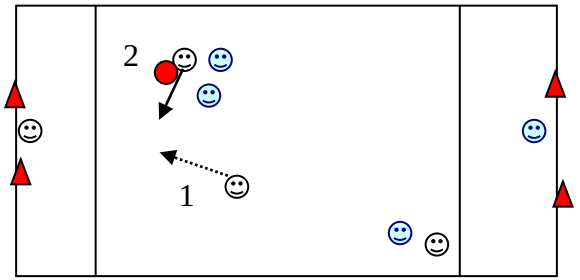
<table>
<tr><th colspan="3">En attaque</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Si j'ai la balle…

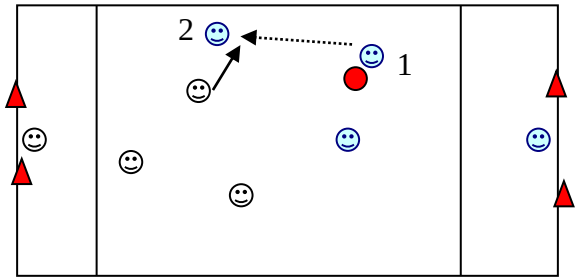
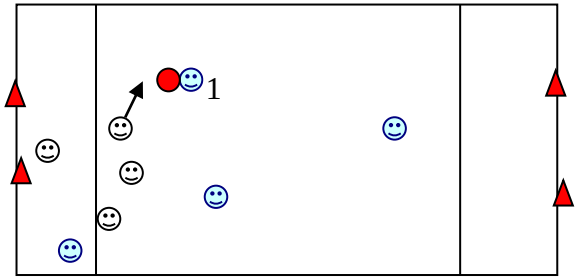
Je passe la balle</td><td>Il y a un partenaire bien placé devant,
alors…</td><td>
Je lui passe la balle (le partenaire est en « appui »)</td></tr>
<tr><td>Il n'y a personne devant…</td><td rowspan="2">
Je fais une passe à un partenaire placé derrière (le partenaire est en « soutien »).</td></tr>
<tr><td>Il y a un adversaire qui me gène …</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">Je tire au but</td><td>Je suis proche de la zone de tir</td><td>
Je m’applique à tirer pour essayer de battre le gardien et marquer.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Je dribble</td><td>Il n’y a personne devant moi</td><td>
J’avance balle au pied pour me rapprocher de la zone de tir.</td></tr>
<tr><td>Si je n’ai pas la balle…

Je me place en « appui »</td><td>C’est un partenaire de mon équipe qui a la balle.</td><td>

Je viens dans un « espace libre » pour faciliter l’échange et ainsi rapprocher la balle de la cible.</td></tr>
</table>

Je me place en «soutien»		 Si je vois qu'il est bloqué, je vais vers lui en me plaçant à l'arrière (afin qu'il puisse me passer la balle).

En défense	
Si…	Alors…
Je vois que ☺1 va passer la balle à ☺2. *Je récupère la balle pour mon équipe*	 J'essaie de « piquer » la balle en l'interceptant juste avant que la passe n'arrive à 2.
Je vois que ☺1 veut tirer *Je protège mon but*	 Je viens me placer devant lui pour l'empêcher de tirer.

Séance starter « zéro »

Les objectifs sont :

- Se représenter l'activité pour mieux s'y engager et mieux comprendre les attendus
- Donner envie de pratiquer : lien vidéo https://youtu.be/k7n-yQW6z4s
- Faire découvrir aux élèves les espaces, le ballon et les lois du jeu

Le matériel nécessaire est : ardoises, billes ou perles.

Le déroulé :

Organisation : travail individuel sur table, un élève réalise le terrain caché au tableau

A. Le terrain :

Quelles sont les dimensions du terrain ?

Cycle 2 (CE1/CE2) Ecris la bonne réponse parmi celles proposées	Cycle 3 (CM1/CM2) Choisis les bonnes dimensions (longueur et largeur) parmi celles données
16 cm X 20 cm	10 m – 16m - 20 m – 50 m – 100 m
16m X 20 m	
16 km X 20 km	

B. Le ballon de futsal :

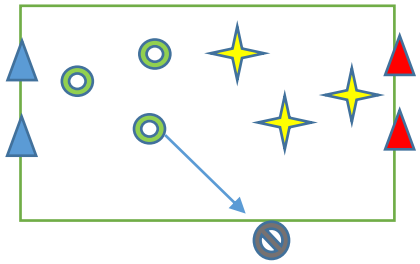
Quelle est sa forme ? (Réponse attendue : sphère au cycle 3)

Quelles sont ses caractéristiques ? (Choisis la ou les bonnes propositions)

1. Identiques à celle du ballon de foot
2. Plus lourd
3. Ballon qui ne rebondit que très peu

C. Le ballon est-il en jeu ou hors du jeu ?
Touches avec le ballon (dessin du terrain + perles ou billes)

- Faire des propositions et indiquer :
  Sorties : touche, quelle couleur ?
- Sorties : Sorties de but ? Corner ?
- Corner : Placer une croix là où se joue le corner
- But : placer une croix là où se joue l'engagement. Puis au cours du jeu, lors d'un nouvel engagement.



Les règles permettent le jeu dans le cadre d'une égalité des droits attaquant – défenseur et du respect de l'intégrité de chaque joueur

D. Fautes : est-ce une faute ? (oui/non)
- Tacler : lié à la sécurité du joueur
- Pousser : bousculer à l'épaule
- Jouer à la main
- Dépasser l'adversaire
- Faire une passe vers l'avant

E. Fautes collectives :
Au bout de 3 fautes, que se passe-t-il ? (Réponses sur ardoise : pénalty/coup franc)
- En cas de contestation
- D'insultes, de gros mots, de fautes verbales, de gestes

Le règlement Futsal

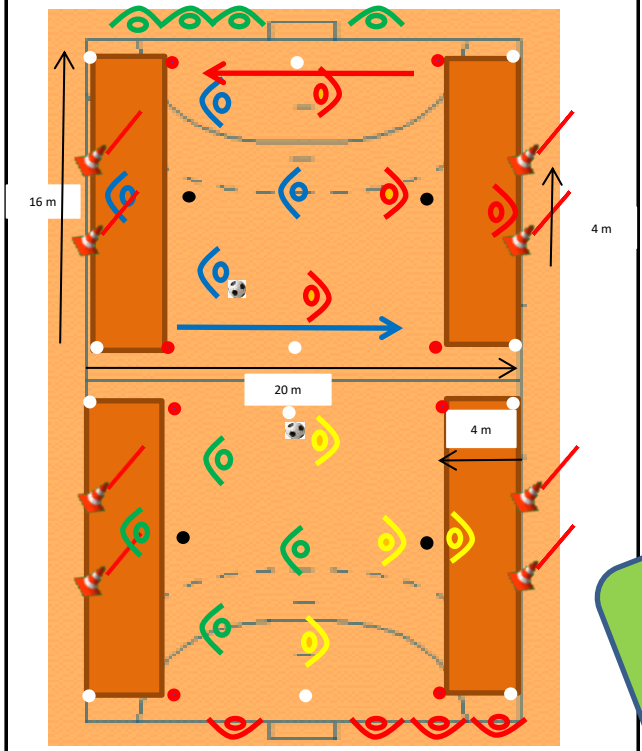
Il y a	si...	Quoi faire, où et comment?
BUT	Le ballon entre entièrement dans le but	Remise en jeu au pied, ballon arrêté, au centre du terrain par un(e) joueur(se) de l'équipe adverse. Les adversaires sont au moins à 5 mètres du ballon. Les 2 équipes sont dans leur propre camp.
TOUCHE	Le (la) joueur(se) fait sortir entièrement le ballon sur une des lignes de côté	Remise en jeu au pied, ballon arrêté, à l'endroit où le ballon est sorti par un(e) joueur(se) de l'équipe adverse. Les adversaires sont au moins à 5 mètres du ballon.
SORTIE DE BUT	Le (la) joueur(se) fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	Remise en jeu à la main du gardien adverse dans sa zone.
CORNER	Le (la) joueur(se) ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa ligne de but	Remise en jeu au pied, ballon arrêté, à l'angle du terrain où le ballon est sorti par un(e) joueur(se) de l'équipe adverse. Les adversaires sont au moins à 5 mètres du ballon.
FAUTES	Le ballon est touché volontairement de la main Faute sur un(e) joueur(se) Tacle et charge interdits Contestation vis-à-vis de l'arbitre, des adversaires, des partenaires, gestes antisportifs (ralentir le jeu volontairement…) 3 fautes et plus sur la rencontre	Coup-franc direct au pied, ballon arrêté, à l'endroit où la faute a été commise par un(e) joueur(se) de l'équipe adverse. Les adversaires sont au moins à 5 mètres du ballon. Pénalty au pied, ballon arrêté, dans l'axe et à 6 mètres du but.
	Faute dans la zone de réparation	Pénalty au pied, ballon arrêté, dans l'axe et à 6 mètres du but.

Règle spécifique au Gardien de but : il peut se saisir du ballon à la main dans sa zone de réparation. Il joue au pied sur le reste du terrain.

Situation de référence : 4 contre 4 avec gardiens

ETRE CAPABLE DE : Agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

Matériel pour un terrain :
4 plots - 4 jalons - 6 coupelles blanches - 4 coupelles rouges - 1 ballon - 1 sifflet - chrono - Chasubles

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Marquer des buts. Défendre son camp. Pensez à utiliser les cartes "coup de pousse" et "coup de frein" pour gérer l'hétérogénéité des équipes	6 équipes de 4 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et 2 équipes sont en attente sur le côté et sont impliquées dans différents rôles : - un élève arbitre - un élève chronomètreur-marqueur - 2 élèves comptabilisent les fautes de chaque équipe. L'enseignant constitue 2 groupes de niveaux. Chaque équipe joue au moins 2 rencontres de 10'. **Un but est valable si le ballon passe derrière la ligne de but entres les 2 plots, à hauteur maximale des jalons**	Marquer plus de but(s) que l'adversaire.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but
- Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers son but
- Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers le but adverse

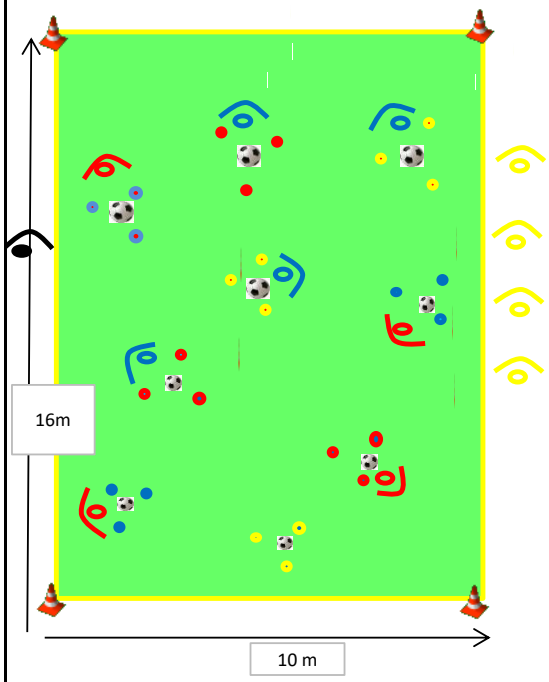
REMARQUE :

Pour les cycles 2, les buts mesureront **6m** afin de faciliter les tentatives et de favoriser la réussite des tireurs
La règle du pénalty pour cumul de fautes se mettra en place progressivement.

Habileté Motrice 1 (HM1) : le ballon musical

ETRE CAPABLE DE : S'échauffer en conduisant le ballon dans l'espace de jeu

Matériel :
4 plots - 9 coupelles bleues - 9 coupelles rouges - 9 coupelles jaunes - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF/CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Pour les élèves avec ballon : maîtriser le ballon dans l'espace de jeu et l'arrêter dans la zone marquée par les coupelles. 2 élèves maximum peuvent s'arrêter dans la zone.	Mettre les joueurs par binômes (joueur et observateur) et leur distribuer un ballon. Au signal (coup de sifflet), le joueur se déplace librement dans l'espace de jeu.Il ne doit pas en sortir. Ils alternent au bout de 1min30/2min. On change toutes les 1'30/ 3'. L'équipe observatrice entre sur le terrain.	L'élève réussit 4 fois sur 6 à arrêter le ballon dans la zone (L'élève observateur compte les réussites)

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Garder la maîtrise du ballon en touchant souvent le ballon
- Orienter le ballon et se diriger vers les espaces libres, occuper l'espace.
- Décentrer son regard du ballon pour s'organiser dans l'espace de la zone de jeu

VARIANTES/VARIABLES

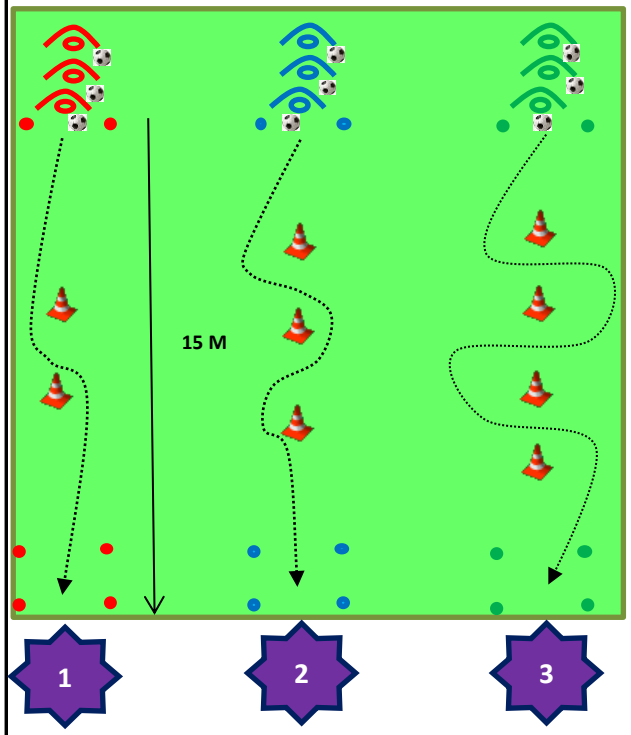
- Jouer sur le nombre de zones ou la couleur (exemple : l'enseignant montre une coupelle bleue, les élèves doivent aller dans les zones rouges et jaunes). On peut enlever des coupelles et il faut trouver une zone libre.

Par binômes, le partenaire impose le trajet et il faut le suivre et s'arrêter à la coupelle

Habileté Motrice 2 (HM2) : Le slalom

ETRE CAPABLE DE : Conduire le ballon en évitant les obstacles

Matériel :
9 plots - 6 coupelles rouges - 6 coupelles bleues -
6 coupelles jaunes - 9 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	L'élève doit slalomer le plus rapidement possible entre les plots pour immobiliser le ballon dans le carré. L'élève qui arrive le premier marque un point. 1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte	Au signal, le premier de chaque colonne pousse le ballon de la semelle et part en trottinant avec le ballon dans les pieds. Il contourne les plots en passant à l'extérieur (à droite ou à gauche) et vient stopper le ballon de la semelle dans le carré. **Possibilité de proposer des ateliers identiques** **Possibilité de démultiplier les ateliers différenciés en fonction du niveau et du nombre des élèves** **Ne pas introduire trop rapidement la forme compétitive**	L'élève réussit 4 fois sur 6 à terminer le slalom sans erreur.

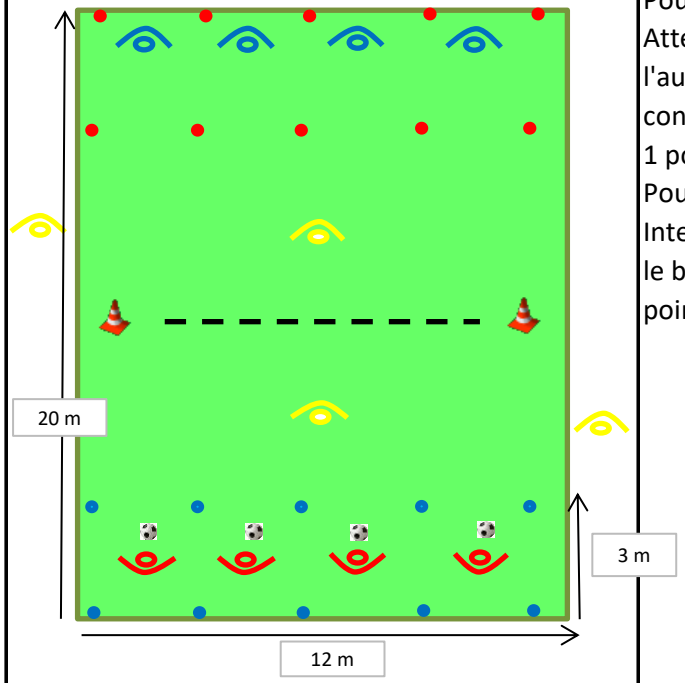
COMPORTEMENTS ATTENDUS :
- Garder la maîtrise du ballon pendant l'intégralité du parcours en ne touchant pas les plots et en escamotant aucun obstacle
- Toucher le ballon des deux pieds pendant le parcours
- Décentrer son regard du ballon pour prendre en compte les obstacles à éviter et la zone à atteindre

EVOLUTIONS POSSIBLES :
- Proposer une forme de relais en revenant avec le ballon au pied pour taper dans la main de son partenaire
- Varier les surfaces de contact (uniquement pied droit, pied gauche, intérieur du pied en utilisant les 2 pieds, extérieur du pied en utilisant les 2 pieds, semelle…)

Habileté Motrice 3 (HM3) : L'épervier

ETRE CAPABLE DE : Conduire le ballon en évitant l'épervier.

Matériel :
2 plots - 10 coupelles bleues - 10 coupelles rouges
4 à 5 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Pour les élèves avec ballon : Atteindre la zone refuge de l'autre côté du terrain en conduisant le ballon au pied = 1 point Pour les éperviers : Intercepter le ballon au pied et le bloquer avec la semelle = 2 points	Les rouges déclenchent le départ du jeu en disant "Eperviers sortez". Les élèves doivent rester dans les limites du terrain et tant que le ballon y reste, le jeu continue. Les éperviers jaunes ne peuvent intervenir que dans leur zone. Les bleus déclenchent à leur tour le départ du jeu avec les deux autres jaunes qui deviennent épervier. Pendant ce temps, les rouges se replacent dans la zone bleue. 3 équipes de 4 élèves maximum.	L'élève réussit 4 fois sur 6 à atteindre la zone.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Garder la maîtrise du ballon en touchant souvent le ballon
- Orienter le ballon dans un espace libre, loin des éperviers
- Décentrer son regard du ballon pour prendre en compte les éperviers et la zone à atteindre
- Mettre de la vitesse dans la conduite de balle pour empêcher les éperviers d'intervenir

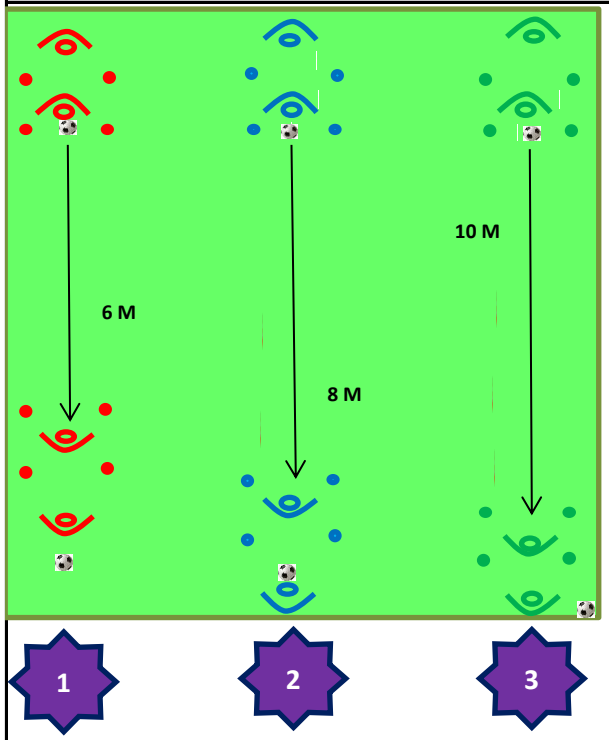
ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Jouer sur le nombre, le mode de déplacements des éperviers
- Varier la taille de la zone refuge (en profondeur et/ ou en largeur)
- Quand l'épervier récupère le ballon, il doit le transmettre à un de ses partenaires sur le côté
- Ajouter une dizaine de portes dans le jeu et demander aux élèves de passer par une porte avant d'atteindre la zone refuge

Habileté Motrice 4 (HM4) : les carrés

ETRE CAPABLE DE : contrôler le ballon

Matériel :
6 coupelles blanches - 4 coupelles rouges - 4 coupelles bleues - 6 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF / CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	L'élève marque un point lorsqu'il effectue un contrôle au pied (semelle ou intérieur) sur une passe d'un partenaire, sans que le ballon ne sorte du carré 1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte	L'élève contrôle le ballon de la semelle suite à la passe de son partenaire.	L'élève réussit 4 fois sur 6 à contrôler le ballon dans le carré

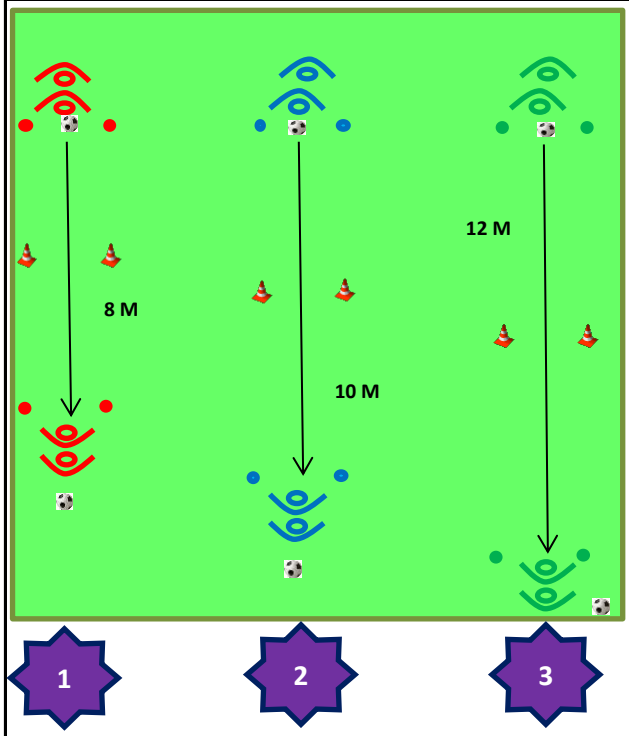
COMPORTEMENTS ATTENDUS :
- Faire le contrôle de la semelle ou de l'intérieur du pied pour être précis
- Orienter les épaules face à l'arrivée du ballon

VARIABLES / VARIANTES :
- Proposer une forme de challenge avec l'équipe qui réussit le plus de contrôles consécutifs dans le carré sans perdre le ballon
- Agrandir ou diminuer les distances du carré

Habileté Motrice 5 (HM5) : Les portes

ETRE CAPABLE DE : Faire une passe à un partenaire

Matériel :
6 plots - 6 coupelles blanches - 4 coupelles rouges -
4 coupelles bleues - 6 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	L'élève marque un point lorsqu'il effectue une passe au pied pour franchir la porte matérialisée par des plots (entre 1 et 2 mètres). 1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte	L'élève pousse le ballon de la semelle pour mettre le ballon en mouvement et effectuer une passe entre les plots. Il donne le ballon à son partenaire situé en face de lui, puis se replace derrière sa colonne.	L'élève réussit 4 fois sur 6 à donner le ballon à son partenaire en passant dans la porte.

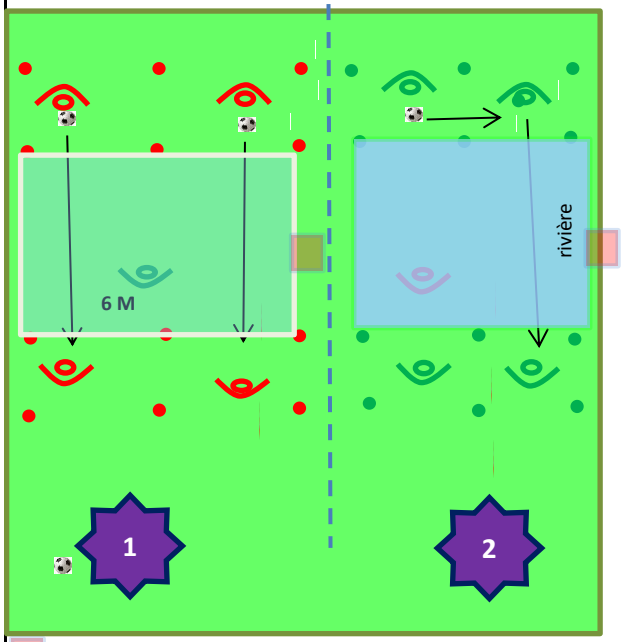
COMPORTEMENTS ATTENDUS :
- Faire la passe de l'intérieur du pied pour être précis
- Orienter les épaules en direction de la cible
- Verrouiller la cheville pour gagner en puissance

EVOLUTIONS POSSIBLES :
- Proposer une forme de challenge avec l'équipe qui réussit le plus de passes consécutives dans les portes sans perdre le ballon
- Agrandir ou diminuer la distance entre les 2 cônes
- Faire une passe du pied droit, du pied gauche

Habileté Motrice 6 (HM6) : passer la rivière

ETRE CAPABLE DE : contrôler et passer le ballon

Matériel :
6 coupelles blanches - 4 coupelles rouges - 4 coupelles bleues - 6 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF / CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
 réserve de ballons	Les élèves marquent un point lorsqu'ils effectuent une passe à un partenaire de l'autre côté de la rivière (sans que le ballon ne sorte des limites de sa zone). Dans la rivière se situe un crocodile qui marque un point lorsqu'il intercepte un ballon et le met dans sa réserve. 1 avec 2 ballons (le porteur de balle attend le moment opportun pour déclencher sa passe) 2 avec 1 seul ballon, les élèves peuvent effectuer des passes de préparation sur leur "rive" avant de faire la passe au partenaire de l'autre côté de la rivière	L'élève contrôle le ballon suite à la passe de son partenaire. Il peut se déplacer librement et conduire le ballon dans sa zone.	L'élève réussit à passer le ballon à son partenaire

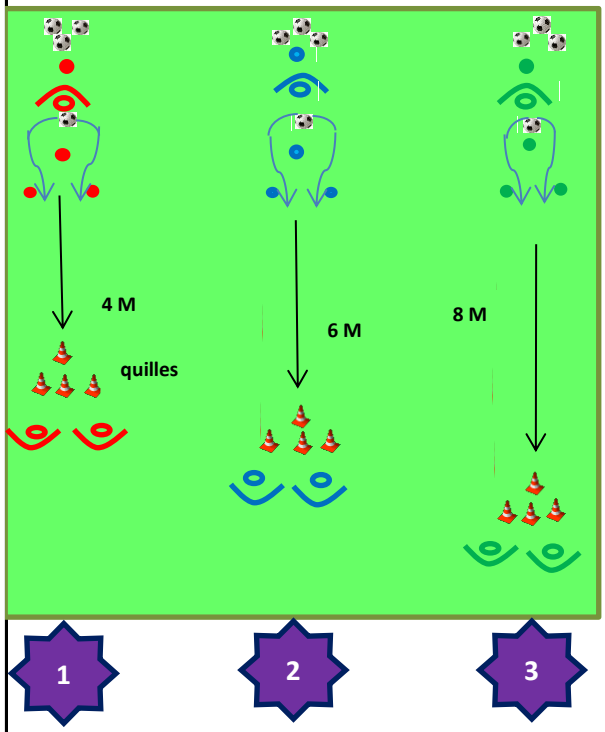
COMPORTEMENTS ATTENDUS :
- Faire le contrôle de la semelle ou de l'intérieur du pied pour être précis
- Orienter les épaules face à l'arrivée du ballon
- Prendre des informations sur le défenseur et les partenaires pour donner à un partenaire démarqué

VARIABLES / VARIANTES :
- Proposer une forme de challenge avec l'équipe qui réussit le plus de franchissements de rivière
- Agrandir ou diminuer les distances de la rivière

Habileté Motrice 7 (HM7) : le bowling

Matériel :
12 plots - 4 coupelles bleues- 4 coupelles rouges - 4 coupelles vertes - 12 ballons

ETRE CAPABLE DE : viser une cible

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF/CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Toucher tous les plots en utilisant 4 ballons maximum. L'élève marque un point lorsqu'il touche un plot. 1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte	L'élève pousse le ballon de la semelle pour mettre le ballon en mouvement. Il réalise une passe entre les deux plots. Des ramasseurs de balle récupèrent les ballons et replacent les quilles après chaque session.	L'élève réussit à toucher tous les plots en utilisant 4 ballons. Marquer le maximum de points.

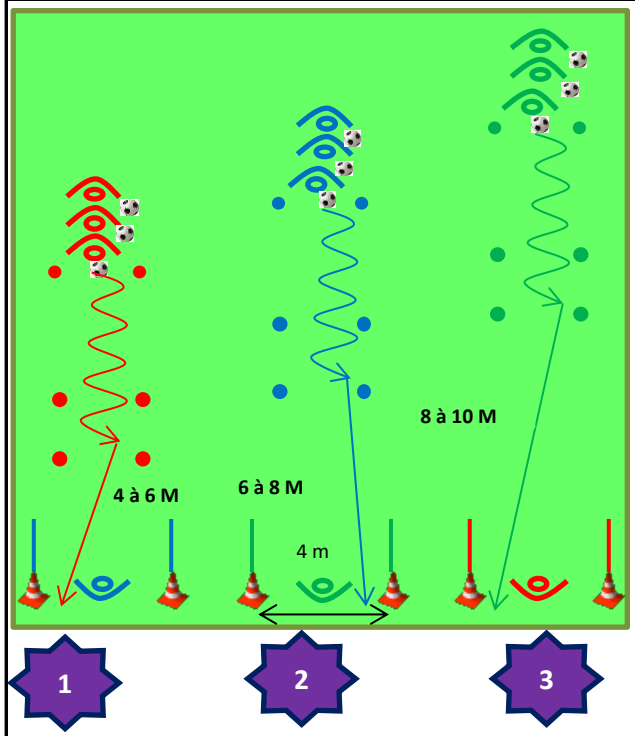
COMPORTEMENTS ATTENDUS :
- Conduire la balle
- Orienter les épaules en direction de la cible

VARIABLES/VARIANTES :
- Proposer une forme de challenge : toucher le maximum de plots en un temps donné ou en utilisant le moins de ballons possible
- Jouer sur l'espacement des plots

Habileté Motrice 8 (HM8) : Les tirs "tout azimut"

ETRE CAPABLE DE : Conduire son ballon et tirer pour marquer un but

Matériel :
6 cônes - 6 jalons - 6 coupelles rouges - 6 coupelles bleues - 6 coupelles blanches - 10 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	L'élève inscrit un point lorsqu'il marque un but. 1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte	L'élève conduit le ballon jusqu'au carré et déclenche le tir dans cette zone. Une fois le tir effectué, l'élève récupère son ballon et vient se replacer derrière sa colonne en passant à côté de l'atelier. Les gardiens de but changent régulièrement. **Possibilité de démultiplier les ateliers en fonction du niveau et du nombre des élèves**	L'élève réussit 1 fois sur 2 à marquer un but.

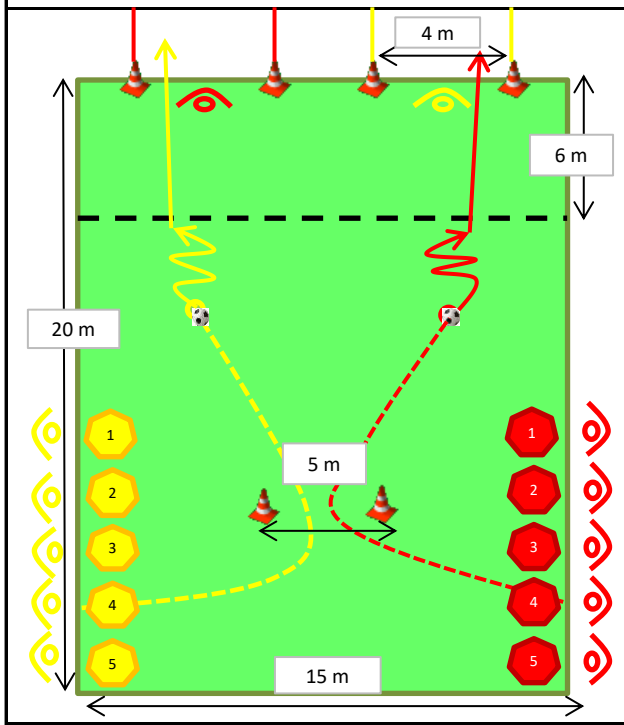
COMPORTEMENTS ATTENDUS AU MOMENT DU TIR :
- Placer le pied d'appui à côté du ballon
- S'équilibrer avec les bras
- Regarder le but et la position du gardien de but
- Utiliser la bonne surface de contact pour être efficace (soit intérieur du pied, soit cou du pied, soit pointe)

ADAPTATIONS POSSIBLES :
- Proposer une forme de relais où le départ du partenaire s'effectue une fois le tir réalisé
- Agrandir ou diminuer la distance de tir, la taille des buts - Présence ou non d'un(e) gardien(ne) de but
- Tirer pied droit et pied gauche

Habileté Motrice 9 (HM9) : Le béret

ETRE CAPABLE DE : conduire la balle et tirer pour tenter de marquer un but avec une contrainte temporelle

Matériel :
6 cônes - 4 jalons - 1 coupelle jaune -
1 coupelle rouge - 2 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Marquer un but avant l'autre Le but marqué en premier vaut 2 points et le but inscrit en second vaut 1 point.	L'enseignant constitue 2 équipes* et affecte un numéro à chaque élève en les placant par ordre chronologique. L'enseignant appelle un numéro. Les deux élèves contournent le plot pour aller chercher le ballon sur la coupelle de sa couleur. Ils conduisent la balle et tirent avant la ligne. Ils récupèrent ensuite leur ballon pour le replacer sur la coupelle. * 6 élèves maximum par équipe dont un gardien de but.	L'élève réussit 4 fois sur 6 à marquer dans le but.

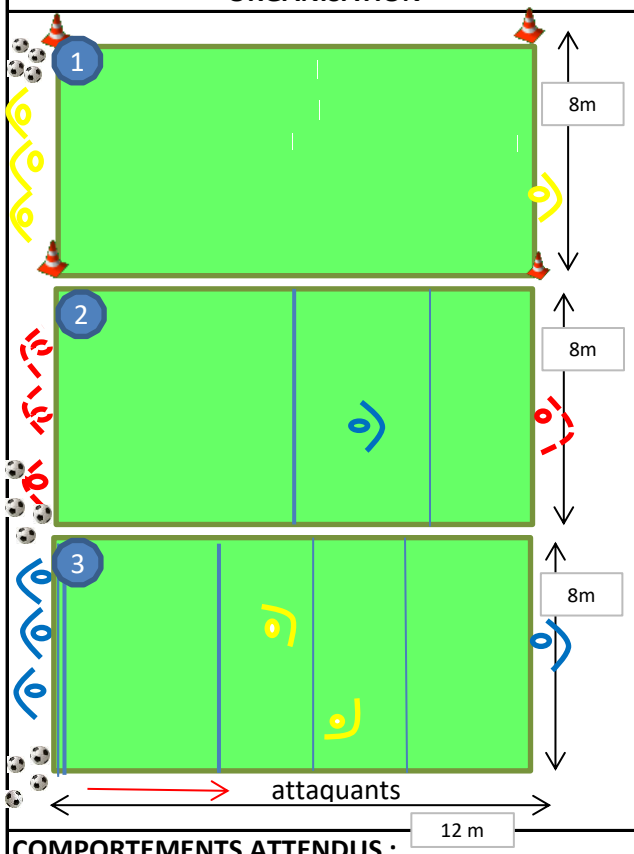
COMPORTEMENTS ATTENDUS AU MOMENT DU TIR :
- Placer le pied d'appui à côté du ballon
- S'équilibrer avec les bras
- Regarder le but et la position du gardien de but
- Utiliser la bonne surface de contact pour être efficace (soit intérieur du pied, soit cou du pied, soit pointe)

ADAPTATIONS POSSIBLES :
- Varier la distance de tir (entre 6 et 10 mètres)
- Modifier l'emplacement de la coupelle pour augmenter la durée de la conduite de balle (pour l'une ou les deux équipes)
- Possibilité d'appeler deux numéros en même temps

Intention Collective (IC1) : Les déménageurs

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

Matériel :
2x4 cônes - deux réserves de 4
2 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPSITIF/CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	**Etape 1 (3 contre 0)** : l'équipe doit passer tous les ballons à son capitaine. Tous les joueurs doivent toucher le ballon. **Etape 2 (3 contre 1**) : pour les attaquants, passer les ballons à son capitaine sans que le défenseur ne les récupère. Le défenseur : ne doit pas sortir de sa zone et doit récupérer les ballons. **Etape 3 (3 contre 2) :** Entrée d'un 2ème défenseur Franchir les zones sans se faire intercepter le ballon.	Trois terrains en parallèle sont organisés. 3 niveaux d'habiletés en fonction du niveau des joueurs.	Les attaquants réussissent à passer le ballon à leur capitaine sans qu'il ne sorte des limites. Au bout de 3 minutes de jeu on comptabilise le nombre de ballons transportés.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Pour le porteur de balle :

- Garder la maîtrise du ballon, lever la tête et prendre la bonne décision en fonction du placement et du déplacement de ses partenaires

Pour les partenaires du porteur de balle :

- Se démarquer pour être utile à son équipe (occuper le terrain en largeur et en profondeur), être en mouvement pour se situer à distance de passe passe pour recevoir le ballon).

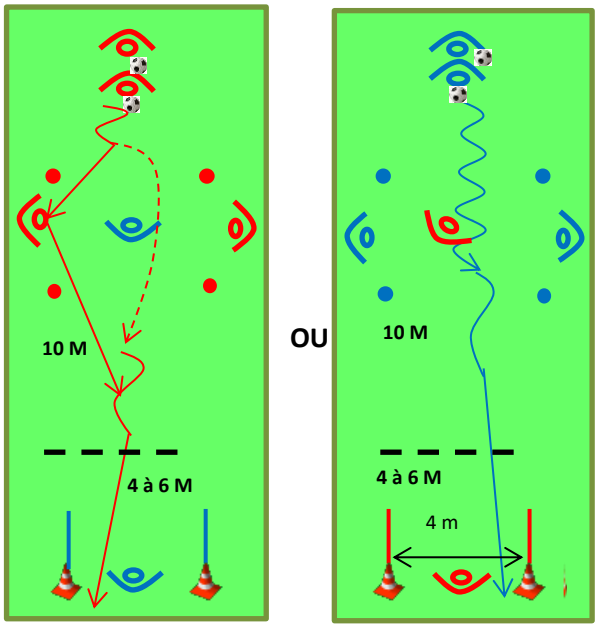
ADAPTATIONS POSSIBLES :

Les joueurs doivent passer les ballons de la réserve à leur capitaine avant l'autre équipe.

Intention Collective (IC2) : Dribbler ou passer

ETRE CAPABLE DE : choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque

Matériel :
4 cônes - 4 jalons - 5 coupelles rouges - 4 coupelles bleues - 4 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
 Schéma 1 Schéma 2	L'élève doit traverser le carré et tirer au but pour marquer. Si le porteur de balle parvient au tir = 2 points, Si le but est marqué + 1 point	L'élève porteur de balle part en conduite pour entrer dans le carré. Pour traverser la zone, il peut : - soit faire un passe et va avec un des deux élèves en appui sur le côté (schéma 1) - soit dribbler l'adversaire (schéma 2). Les partenaires du porteur de balle doivent rester à l'extérieur du carré. Le partenaire qui reçoit le ballon doit le redonner dans la course du premier joueur. Le défenseur n'a pas le droit de sortir de sa zone. Chaque binôme de couleur tourne sur les différents postes (porteur de balle, défenseur/gardien, partenaires du porteur de balle en appui à l'extérieur de la zone).	L'élève réussit 4 fois sur 6 à traverser le carré et à tirer au but.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Pour le porteur de balle :

En fonction des actions du défenseur : dribbler (changement de rythme et/ou de direction) ou passer à l'appui démarqué, puis continuer sa course vers le but et enchaîner par un tir.

Pour les joueurs en appui :

- Se déplacer pour proposer un angle de passe favorable.
- S'il reçoit le ballon, effectuer une passe qui arrive dans l'espace avant du partenaire.

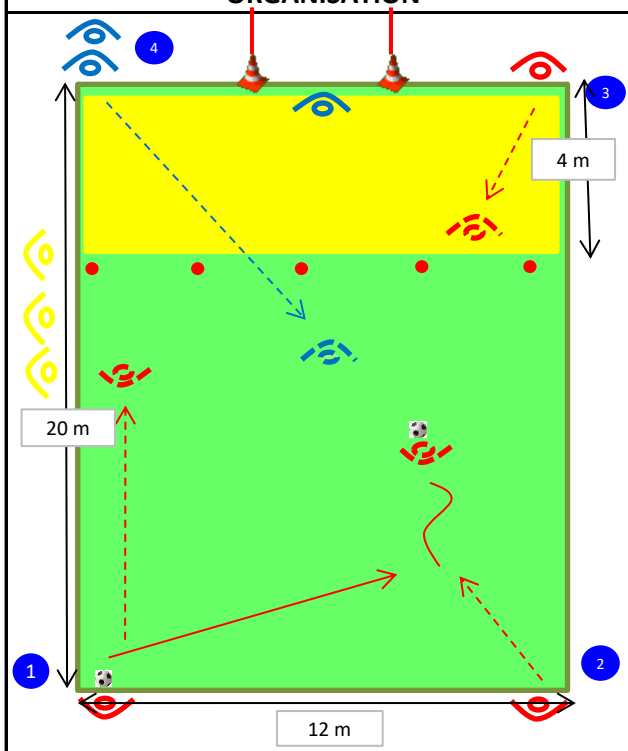
EVOLUTIONS POSSIBLES :

- Augmenter ou réduire la taille du carré.
- Permettre au défenseur d'intervenir en dehors de son carré dès qu'il est éliminé par une passe ou un dribble pour mettre une pression sur le porteur de balle

Intention Collective (IC3) : Les quatre coins

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

Matériel :
2 cônes - 2 jalons - 5 coupelles rouges -
2 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Grace au surnombre à 3 contre 1, les joueurs en attaque doivent tenter de marquer un but. Tir cadré (le gardien de but détourne ou capte le ballon) = 1 point. But marqué = 2 points La fin de l'attaque est effective quand le défenseur ou le gardien récupère le ballon ou quand le ballon sort en touche.	*Lancement du jeu :* l'attaquant ① entre en jeu en poussant le ballon de la semelle. A ce moment, les attaquants ② et ③ pénètrent sur le terrain ainsi que le défenseur ④ qui va défendre au-delà des coupelles (3 contre 1). Règles : Le défenseur ④ n'a pas le droit de défendre dans la zone jaune. L'attaquant ③ peut rester dans la zone jaune s'il le souhaite. Les attaquants ① et ② peuvent rentrer dans la zone jaune pour marquer. 3 joueurs rouges attaquants - 3 joueurs bleus en défense et 3 joueurs jaunes en attente. Les rouges et les jaunes attaquent alternativement.	Les attaquants réussissent 4 fois sur 6 à se mettre en position de tir.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Pour le porteur de balle :

- Garder la maîtrise du ballon, lever la tête et prendre la bonne décision en fonction du placement et du déplacement de ses partenaires

Pour les partenaires du porteur de balle :

- Se démarquer pour être utile à son équipe (occuper le terrain en largeur et en profondeur, être en mouvement pour se situer à distance de passe et ouvrir un angle de passe pour recevoir le ballon).

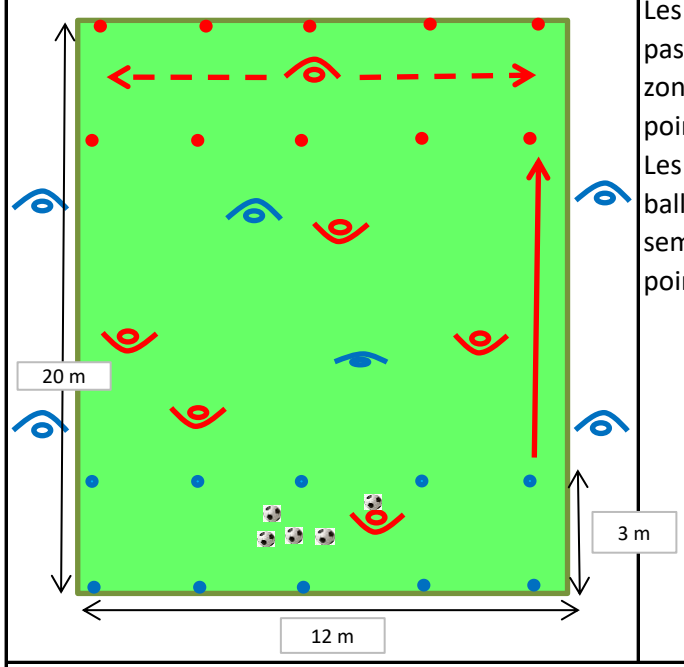
ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Varier le lancement du jeu à droite puis à gauche
- Autoriser le défenseur à défendre dans la zone jaune
- Passer à une situation de 3 contre 2 en faisant entrer 2 défenseurs en même temps

Intention Collective (IC4) : La balle au capitaine 1

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

Matériel :
10 coupelles rouges - 10 coupelles bleues -
5 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERE DE REUSSITE
	Les rouges doivent faire une passe à leur capitaine dans la zone rouge pour marquer un point. Les bleus doivent récupérer le ballon et le bloquer avec la semelle pour marquer un point.	Un élève rouge vient chercher un ballon dans la zone bleue pour provoquer un 5 contre 2. Les élèves rouges effectuent des passes pour trouver leur capitaine. Le capitaine rouge se déplace sur la largeur de la zone rouge et doit immobiliser le ballon de la semelle. Les élèves bleus tournent à chaque passage. 6 élèves maximum par équipe dont un capitaine. Inverser les rôles entre les 2 équipes après 6 attaques.	L'équipe en attaque réussit 4 fois sur 6 à trouver son capitaine.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Pour le porteur de balle :

- S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon (par exemple utiliser l'intérieur du pied pour la précision, verrouiller la cheville pour la puissance, orienter les épaules pour la direction)

Pour les partenaires du porteur de balle :

- Occuper toutes les zones du terrain, être en mouvement et faire des changements de rythme et de direction pour se démarquer

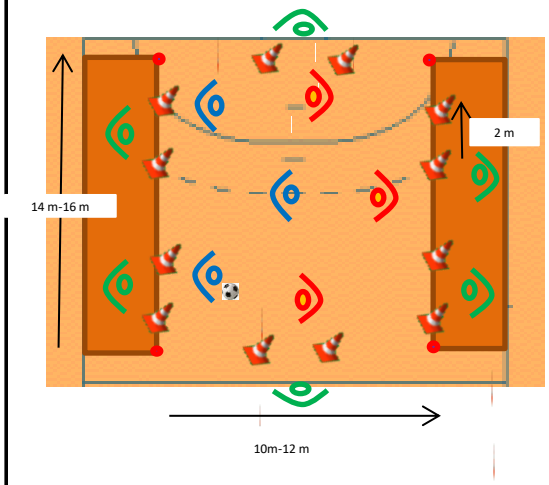
ADAPTATIONS POSSIBLES :

- Proposer un 5 contre 1 pour simplifier la tâche ou un 4 contre 2 pour complexifier la tâche
- Dans cette situation non réversible, proposer un 4 contre 4 pour vivre l'égalité numérique
- Mettre une zone d'intervention pour les défenseurs
- Pour marquer un point, les défenseurs bleus doivent récupérer le ballon et le donner à un partenaire placé à l'extérieur de la zone

Intention Collective (IC5) : 3 contre 3 avec multibuts sur les 4 côtés sans gardien

ETRE CAPABLE DE : agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

Matériel pour un terrain :
12 plots - 4 coupelles rouges - 1 ballon -
1 sifflet - 1 sablier - chasubles

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	DISPOSITIF/CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	Marquer des buts. Défendre son camp.	Sur deux terrains en parallèle : 8 équipes de 3 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et les autres 4 équipes sont chargées de ramasser les ballons.	Marquer plus de but(s) que l'adversaire

Un but est valable si le ballon passe derrière la ligne de but entres les 2 plots, à hauteur maximale des plots.

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

- Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but
- Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers ses buts
- Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers les buts adverses

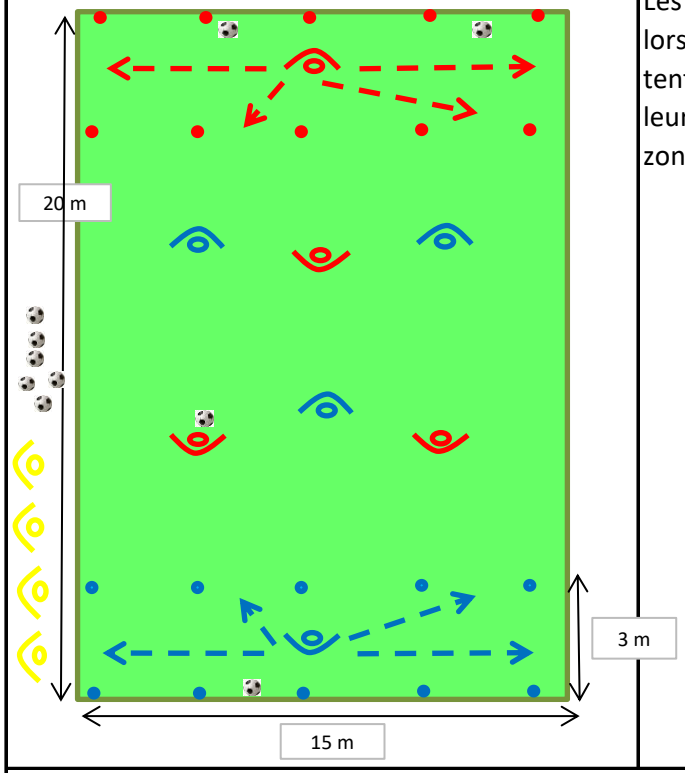
VARIABLES/VARIANTES :

- Un joueur est placé derrière chaque cible. S' il réceptionne le ballon passé par sa porte la marque vaut double.

Intention Collective (IC6) : La balle au capitaine 2

ETRE CAPABLE DE : Passer à son capitaine dans une situation réversible

Matériel :
10 coupelles rouges - 10 coupelles bleues -
3 ballons - Chasubles par équipe

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERE DE REUSSITE
	Les rouges et les bleus lorsqu'ils ont le ballon doivent tenter de passer le ballon à leur capitaine (situé dans sa zone).	10 attaques = 10 ballons par série A chaque attaque, un élève vient chercher un ballon sur le côté pour lancer le jeu (alterner la mise en jeu à chaque nouvelle attaque). Les élèves effectuent des passes pour trouver leur capitaine. Le capitaine se déplace dans toute sa zone et doit immobiliser le ballon de la semelle. Si le ballon sort des limites du terrain, on repart sur une nouvelle attaque. 3 équipes de 4 élèves dont un capitaine. 2 équipes en jeu et une équipe à l'organisation. Rotation des rôles après 10 attaques.	L'équipe réussit à trouver son capitaine 5 fois sur 10 attaques

COMPORTEMENTS ATTENDUS :

Pour le porteur de balle :

- S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon

Pour les partenaires du porteur de balle :

- Occuper toutes les zones du terrain, être en mouvement et faire des changements de rythme et de direction pour se démarquer

ADAPTATIONS POSSIBLES :

Outils pédagogiques pour gérer l'hétérogénéité

Les situations d'apprentissage proposées dans le document sont construites de manière à permettre l'engagement de chaque élève dans l'activité.
Au vu des comportements observés, l'enseignant pourra jouer sur les variables ci-dessous :

- Chaque premier but de chaque joueur compte triple pour intégrer une dimension collective et renforcer l'engagement de chaque joueur
- Porteur de balle «inattaquable » pendant 3'' sur une prise de balle semelle pour donner du temps à l'équipe dans une intention collective
- Zone refuge pour rassurer les élèves qui redoutent la pression des adversaires
- Pratique en marchant pour laisser du temps :
    - Pour tous les élèves lors de l'inclusion d'un élève en situation de handicap
    - Pour 1 élève expert afin de conserver l'incertitude dans l'intention collective ou la rencontre

L'enseignant peut aussi utiliser des cartes « coup de pouce » et « coup de frein » :

Objectifs :
- Relativiser le score en apportant une dimension ludique
- Redonner de l'égalité des chances en gérant l'hétérogénéité des 2 équipes
- Renforcer les stratégies collectives en fonction du nouveau rapport de force lié aux tirages des cartes.

Dispositif :
- 5 cartes « coup de pouce » qui renforcent les pouvoirs d'agir d'une des deux équipes
- 5 cartes « coup de frein » qui provoquent des contraintes dans le jeu pour l'une des deux équipes

Mode d'emploi :
- Utilisation dans la situation de référence, au cours d'un tournoi…
- Dans un match, à la moitié du temps de jeu, siffler un arrêt :
· L'équipe qui mène au score tire une carte « coup de frein »
· L'autre équipe tire une carte « coup de pouce »
· Le jeu reprend alors en tenant compte de ces nouvelles conditions jusqu'à la fin du match
- En cas d'égalité du score :
· L'arbitre prend au hasard une carte « coup de pouce » et une carte « coup de frein » et les cache derrière son dos
· Un joueur de l'équipe qui a le ballon au moment de l'arrêt de jeu choisit une main : L'équipe jouera alors avec l'avantage ou le handicap indiqué sur la carte qu'il a tiré jusqu'à la fin du match
· L'autre équipe finira le match dans les conditions de départ (ni handicap, ni avantage).

Remarque : L'enseignant peut aussi en créer avec ses élèves grâce aux cartes vierges.

Les cartes Coup de pouce :

Un but vaut double	Ballon sorti = Vous en gardez le bénéfice	2 corners obtenus = Un but
Le gardien adverse ne peut pas prendre le ballon avec les mains	2 joueurs de l'équipe adverse ne peuvent pas marquer	Créez votre propre carte « COUP DE POUCE » ! Ecrivez votre choix ci-dessous

Les cartes Coup de frein :

Toute l'équipe doit toucher le ballon avant de marquer	Vous jouez sans gardien de but	Vous ne pouvez marquer qu'en une touche de balle
A chaque ballon perdu, l'équipe adverse récupère un coup-franc	Un seul de vos joueurs peut marquer	Créez votre propre carte « COUP DE FREIN » ! Ecrivez votre choix ci-dessous

L’évaluation

Cycle 2 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif

Attendus	**Observables**	**Niveau 1** **Maîtrise fragile**	**Niveau 2** **Maîtrise satisfaisante**	**Niveau 3** **Très bonne maîtrise**
A1 : S’engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu	Comportement durant le match	Participe peu aux phases de jeu	Participe activement aux phases de jeu, connait les règles et accepte les décisions de l’arbitre	S’interpose entre l’adversaire et sa cible, se démarque pour aider ses partenaires, en respectant la règle
A2 : Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples	Passes, réceptions, tirs	Réalise difficilement une action simple	Réalise une action simple	Enchaîne deux actions simples (par exemple recevoir et passer)
A3 : Connaître le but du jeu	Déplacements, occupation de l’espace	Se déplace par mimétisme	Oriente ses actions ou ses trajets vers la cible	Utilise un partenaire pour progresser vers la cible, pour marquer un but
A4 : reconnaître ses partenaires et ses adversaires	Comportement durant le match	Ne distingue pas partenaires et adversaires	Connait ses coéquipiers mais ne collabore pas	Collabore efficacement dans le rôle qui lui est affecté

L’évaluation

Grille d’évaluation :

L’observation des élèves peut avoir lieu à plusieurs moments du module, en situation de référence.

Elèves	A1 : S’engager dans un affrontement collectif en respectant les règles du jeu			A2 : Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples			A3 : Connaître le but du jeu			A4 : reconnaître ses partenaires et ses adversaires		
Ex : Louane	1	1		1	2		1	2	3	2	2	
E1												
E2												
E3												
E4												
E5												
E6												
E7												
E8												
E9												
E10												
E11												
E12												
E13												
E14												
E15												
E16												
E17												
E18												
E19												
E20												

1 : maîtrise fragile 2 : maîtrise satisfaisante 3 : très bonne maîtrise

L'évaluation

Cycle 3 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif

Attendus	Observables	Niveau 1 Maîtrise fragile	Niveau 2 Maîtrise satisfaisante	Niveau 3 Très bonne maîtrise
A1 : S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque	Passes, réceptions, dribbles	Se démarque pour recevoir une passe	Se démarque et passe à un partenaire démarqué	Passe à un partenaire démarqué ou dribble selon la situation
A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	Déplacements et occupation de l'espace	Participe trop intensément à certaines phases de jeu ou attend la balle	Se déplace dans les espaces libres mais pas judicieux par rapport au porteur de balle ; peu de passes, pertes de balles	Se place dans un espace judicieux par rapport aux adversaires et partenaires ; engagement moteur efficace tout au long du match
A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Comportement durant le match	Ne respecte pas l'arbitre ; ne distingue pas partenaires et adversaires	Partenaire attentif, respectueux de l'arbitre ; pas sanctionné par l'arbitre	Capitaine ; explique les décisions de l'arbitre et encourage les autres joueurs
A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	Arbitrage	Arbitrage partial ou incohérent ; siffle tout le temps ou jamais	Observe ou arbitre sans s'imposer ; contestations	Arbitre pédagogue ; est toujours écouté et respecté
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter	Réactions à l'issue du match	Accepte difficilement la défaite ; Verbalise des actions de jeu, début d'analyse	Sait gagner avec modestie Analyse les phases de jeu en fonction d'observables	Est capable d'analyser les raisons de la défaite ou de la victoire (avec des outils d'observation)

L’évaluation

Grille d’évaluation :

L’observation des élèves peut avoir lieu à plusieurs moments du module, en situation de référence.

Elèves	A1 : S’organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque			A2 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu			A3 : Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre			A4 : Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe			A5 : Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter		
Ex : Louane	1	1		1	2		1	2	3	2	2		2	2	2
E1															
E2															
E3															
E4															
E5															
E6															
E7															
E8															
E9															
E10															
E11															
E12															
E13															
E14															
E15															
E16															
E17															
E18															
E19															
E20															

1 : maîtrise fragile 2 : maîtrise satisfaisante 3 : très bonne maîtrise

L’évaluation

L’évaluation de fin de cycle en classe :

Habiletés motrices :

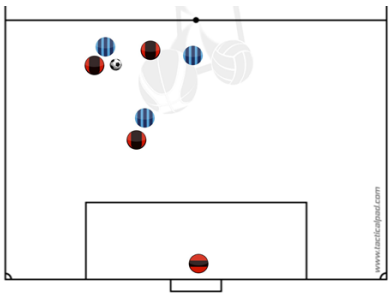
1. **Contrôle** : quelle surface privilégier pour contrôler le ballon lors d’intentions collectives ?
   Au cycle 2 : proposer plusieurs solutions :
   - Semelle
   - Intérieur
   - Talon
   - Coup de pied

2. **Conduite de balle** : pour conduire son ballon, quelle surface privilégier ? Entoure celle qu’on utilise peu :
   - Semelle
   - Intérieur
   - Talon
   - Coup de pied

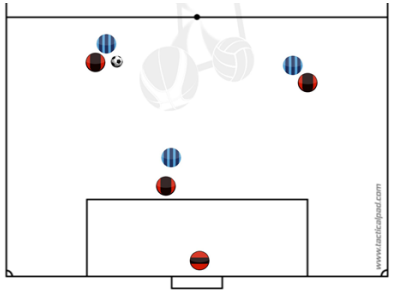
3. Pour effectuer la **passe** quelle est la surface la plus facile ?

Intentions collectives : proposer 3 dessins et entourer le numéro 1 – 2 ou 3 pour indiquer le terrain sur lequel les joueurs sont le mieux placé pour attaquer le but adverse.

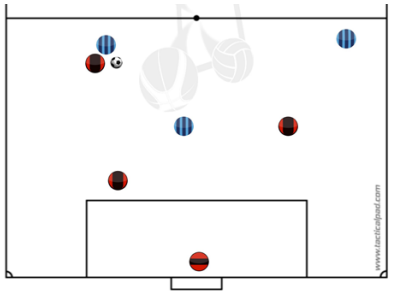
1



2

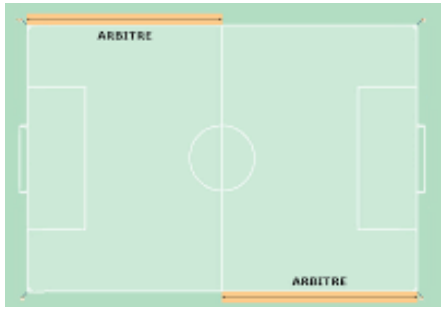


3

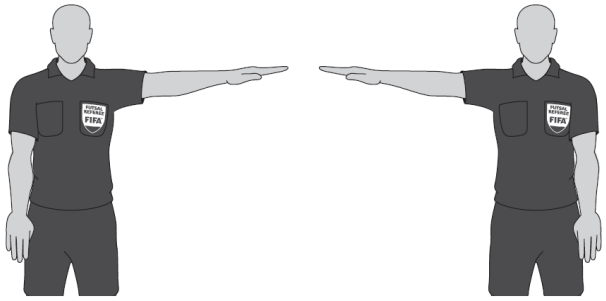


Rôle Arbitrage futsal

2 élèves sont positionnés en tant qu'arbitre sur la ligne de touche, chacun arbitre une moitié de terrain.



Ils indiquent :



Les remises en touche (possibilité de le faire avec un drapeau de touche)



L'endroit du Coup Franc, Pénalty, Corner



1ère faute collective



2ème faute collective



3ème faute collective

2 élèves sont à la table de marque pour :



- Gérer le temps (chronomètre)
- Comptabiliser le score
- Comptabiliser les fautes collectives à l'aide des cartons
- Mettre en place le jeu coopétitif à l'aide des cartes Coup de pouce – Coup de Frein (voir annexe)

Lexique

➢ Habiletés Motrices (Technique) :

Le contrôle : Action de maîtriser le ballon au sol.

Les passes : Transmission du ballon à un partenaire.

Les conduites : Progresser individuellement avec le ballon dans un espace libre.

Les dribbles : Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchaîner....

Le tir : Frappe au but

➢ Intentions Collectives (Tactique) :

L'appel : Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage...).

L'appui : Joueur situé EN AVANT du porteur du ballon (cf. page 12).

Le soutien : Joueur situé EN ARRIERE du porteur du ballon (cf. page 13).

Espaces libres : Zones de terrain libres momentanément de tous joueurs.

Créer un espace libre : Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

Utiliser un espace libre : S'engager avec ou sans ballon dans une zone inoccupée.

Organisation d'un tournoi interclasses

A la fin de votre cycle d'apprentissage, nous vous proposons de mettre en place un tournoi interclasses.

L'enseignant(e) constitue des équipes mixtes en amont en proposant 2 tournois distincts aux enfants :

- le tournoi Experts
- le tournoi Initiés

L'organisation dépendra du nombre d'équipes engagées dans les différents tournois, cependant il est important de respecter certains points :

- 6 élèves maximum par équipe
- 5 équipes maximum par terrain (prévoir un nombre de terrains suffisant)
- Les équipes en attente arbitrent la rencontre
- Chaque rencontre a une durée effective d'au moins 8 minutes. Possibilité de faire 2 x 4' afin d'introduire les cartes « coup de pousse », « coup de frein » à la mi-temps.
- Mixer les équipes sur au moins deux niveaux de classe pour équilibrer les rencontres
- les chaussures de football à crampons sont formellement interdites.

Si votre rassemblement réunit plus de deux classes, il est souhaitable de le mettre en place sur un terrain de foot ou un grand plateau sportif pour permettre un temps de pratique suffisant à chaque enfant.

Au cours de chaque tournoi, les enfants alterneront des rencontres en 4 contre 4 et des ateliers d'habiletés motrices (conduite de balle, passe, tir…).
Vous trouverez ci-joint des grilles de tournoi pour :

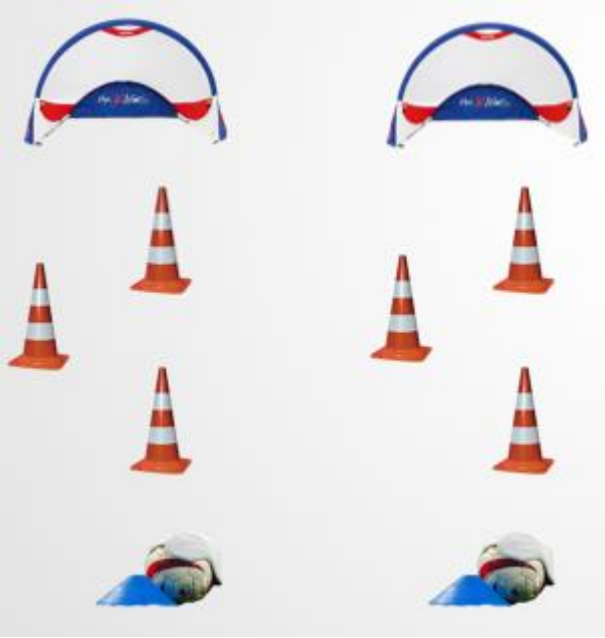
- x poules de 3 équipes
- x poules de 4 équipes
- x poules de 5 équipes.

N'hésitez pas à vous rapprocher de l'USEP ou de l'UGSEL pour vous aider à mettre en place ce rassemblement.

Mettre le lien pour des grilles de rencontres.

Découverte Cécifoot

Pendant votre cycle d'apprentissage, nous vous proposons de faire découvrir l'activité cécifoot pour sensibiliser les élèves aux situations de handicap.



Objectif : s'initier à la conduite et au tir en cécifoot

Consignes :
Constituer des doublettes : 1 joueur(se) avec le ballon et le masque sur les yeux et l'autre qui le guide
Contourner les plots par l'extérieur et tirer dans le but
Un joueur se place derrière le but et donne un signal sonore pour guider le tir.
Inverser les rôles

Variable : Faire sous forme de relais par équipe



L'habileté motrice 5 (HM 5) « Les Portes » peut être adaptée au cécifoot.

Liens vidéo et site national Foot à l'école

Pour accompagner ce document, vous trouverez ci-dessous les liens vidéo qui illustrent les situations d'apprentissage :

La situation de référence : https://www.youtube.com/watch?v=zu1vijzX1K4

Les intentions collectives :

Les déménageurs (IC1) : https://www.youtube.com/watch?v=Hsvb2L8hzL4
Le dribbler ou passer (IC2) : https://www.youtube.com/watch?v=BdPwWAC-lZM
Les 4 coins (IC3) : https://www.youtube.com/watch?v=8Y3BMTwp8jY
La balle au capitaine 1(IC4) : https://www.youtube.com/watch?v=Pn4ZscOlXV4
Le 3 contre 3 multibuts (IC5) : https://www.youtube.com/watch?v=TGlJyhxE5bs
La balle au capitaine 2 (IC6) : https://www.youtube.com/watch?v=vxo7F8NzBCw

Les habiletés motrices :

Le ballon musical (HM1) : https://www.youtube.com/watch?v=WNarOjHHxcc
Le slalom (HM2) : https://www.youtube.com/watch?v=SbH4iPpZJEw
L'épervier (HM3) : https://www.youtube.com/watch?v=_bTcTbFloeY
Les carrés (HM4) : https://www.youtube.com/watch?v=b6X2fsTNnrA
Les portes (HM5) : https://www.youtube.com/watch?v=rryEWtBRxc0
Le passer la rivière (HM6) : https://www.youtube.com/watch?v=RO0uz-9MpLA
Le Bowling (HM7) : https://www.youtube.com/watch?v=RhVLRbpzrMI
Les tirs tout azimut (HM8) : https://www.youtube.com/watch?v=FolAjSA-USQ
Le béret (HM9) : https://www.youtube.com/watch?v=xKrwV2xoLow

Vous pouvez également vous référencer au site national Foot à l'école qui propose des situations complémentaires sur le terrain et un lien avec d'autres disciplines scolaires sur le temps de classe : https://footalecole.fff.fr/fr/parcourir-les-contenus