Projet pédagogique proposé par le District de Vendée de Football

Le Football à l'école primaire

Le plaisir du jeu !

Programme Educatif Fédéral

Santé | Engagement citoyen | Environnement | Fair-play | Règles du jeu et arbitrage | Culture foot

Etes-vous

PLAISIR **R**ESPECT **ENGAGEMENT** **T**OLÉRANCE **S**OLIDARITÉ

PROJET PEDAGOGIQUE 2020 - 2021

PROJET « BALLE AU PIED »
FOOT A L'ECOLE

Sommaire

1- Philosophie du cycle

2- Démarche d'engagement

3- Les étapes du projet

4- Formation des enseignants

5- La démarche pédagogique

6- Le cycle sportif et éducatif

7- Le projet culturel

PHILOSOPHIE DU CYCLE

« Le District de Vendée de Football souhaite, par cette action instituée par la Fédération Française de Football, offrir la possibilité de découvrir et pratiquer l'activité « Balle au Pied » en sensibilisant les élèves, enseignants et parents aux bénéfices qu'apporte la football.

En effet, l'approche pédagogique basée essentiellement sur le jeu contribuera au développement moteur de l'enfant (coordination, maitrise des appuis, agilité…) ainsi qu'au renforcement de l'apprentissage des règles éducatives en lien avec les 5 grandes valeurs prônées par la fédération :

P PLAISIR **R** RESPECT **Ê** ENGAGEMENT **T** TOLÉRANCE **S** SOLIDARITÉ

Le projet « Balle au Pied » se veut un moment de partage et de plaisir entre camarades à travers la découverte de la pratique du football ».

PHILOSOPHIE DU CYCLE

Emilie THOLLE, éducatrice sportive 1er degré UGSEL 85

Eduquer tout un sport

« L'UGSEL Vendée, en partenariat avec le district de football, favorise la pratique sportive d'initiation dans les écoles.

Les interventions des éducateurs du district et le support pédagogique "Balle au pied" contribuent au développement moteur de tous les enfants et accompagnent les enseignants pour mettre en œuvre une séquence riche de situations variées et ludiques, à la portée de toutes et tous »

DÉMARCHE D'ENGAGEMENT

Se rendre sur le site :

http://footalecole.fff.fr/fr/

LES ÉTAPES DU PROJET

1

- *Courrier d'informations envoyé à toutes les écoles de Vendée par notre partenaire scolaire (UGSEL)*

2

- *Inscription des écoles souhaitant participées sur le site http://footalecole.fff.fr/fr/ (avant le 11 Mai 2020)*
- *Réception instantanée par le Conseiller Technique D.A.P.*

3

- *Le C.T.D. prend contact avec les écoles primaires inscrites (planification du cycle, condition de l'activité sportive, demande d'agrément si intervenant extérieur, sollicitation du club local si besoin…)*

4

- *Intervention d'un éducateur du District sur la 1ère séance (selon les disponibilités) ou d'un éducateur agréé.*
- *Remise du kit matériel (dans la limite des inscriptions) et des outils pédagogiques (possibilité de prêt de matériel)*
- *Animation du cycle sportif (6 à 10 séances), participation au Projet culturel, sensibilisation au Programme Educatif Fédéral*

5

- *Retour des productions artistiques et élection des lauréats départementaux pour les projets culturels (statique et dynamique)*
- *Remise des récompenses : Diplôme et kit matériel FFF*

LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Les étapes :

1- Favoriser l'activité et la réussite de toutes et tous

- *Permettre à chaque enfant d'avoir son ballon*
- *Dédoubler les ateliers pour favoriser la répétition*
- *Proposer des séquences courtes et dynamiques*
- *Former des groupes équilibrés pour les jeux de coopération (mixer G/F)*

2- La prise en main

- *Rassembler les enfants pour solliciter leur concentration et écoute*
- *Rappeler le cadre, les règles et l'état d'esprit souhaité (faire participer les enfants)*
- *Présenter l'activité et les jeux proposés qui vont suivre*

LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

3- Présentation de l'atelier

- ❖ *Parler quand tout le monde est attentif*
- ❖ *Effectuer l'explication en même temps que la démonstration pour permettre aux enfants de visualiser les espaces, le but du jeu et les consignes*
- ❖ *Questionner les enfants pour s'assurer de la bonne compréhension des consignes puis les faire redémontrer*
- ❖ *Insister sur le mouvement à accomplir lors de la démonstration*
- ❖ *Avoir un langage simple et imagé, raconter une histoire pour entrer dans leur monde*

4- L'animation

- ❖ *Faire respecter les consignes*
- ❖ *Avoir une posture entrainante et bienveillante*
- ❖ *Varier les intonations de voix*
- ❖ *Encourager, stimuler, valoriser les enfants*

LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

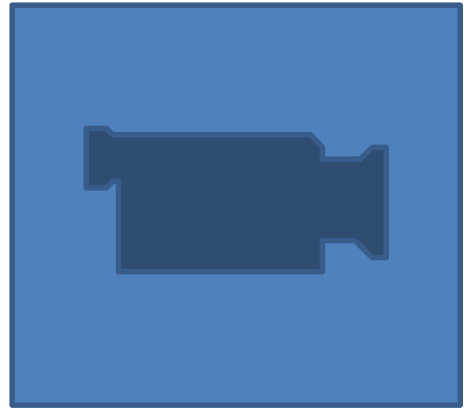
5- La correction, la régulation

- *Corriger en utilisant prioritairement le questionnement pour amener l'enfant à avoir une démarche de réflexion et de compréhension de son activité (ce qu'il a fait, ce qu'il aurait pu faire, etc…) afin qu'il comprenne son erreur pour se corriger plus facilement*
- *Se servir de «L'arrêt flash» (on stop l'action et on remet en «scène») pour que se soit visuel*
- *Faire évoluer les consignes (simplifier ou complexifier)*

6- Le retour au calme

- *Réunir les enfants pour effectuer le retour au calme*
- *Les questionner sur ce qu'ils ont retenu ou appris, s'ils ont pris du plaisir, etc…*
- *Bilanter l'activité*

VIDÉO PÉDAGOGIQUE



LE CYCLE SPORTIF ET EDUCATIF

Séance 1 : La Découverte de l'activité

Séance 2 : Conserver – Progresser

Séance 3 : Conserver – Progresser

Séance 4 : Séance éducative + Festi-foot

Séance 5 : Déséquilibrer – Finir

Séance 6 : Déséquilibrer – Finir

Séance 7 : Déséquilibrer – Finir

Séance 8 : Séance éducative + Festi-foot

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 1 : LA DECOUVERTE DE L'ACTIVITE

LE DISTRICT DE VENDÉE DE FOOTBALL

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 1

Compétences Visées pour le joueur :

- Être capable de manipuler le ballon
- Être capable d'arrêter le ballon
- Être capable de changer de direction avec le ballon

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

Permis de conduire

Organisation

Espace

1 terrain 25m x 25m
(2 ou 3 terrains en fonction des effectifs)

Effectif

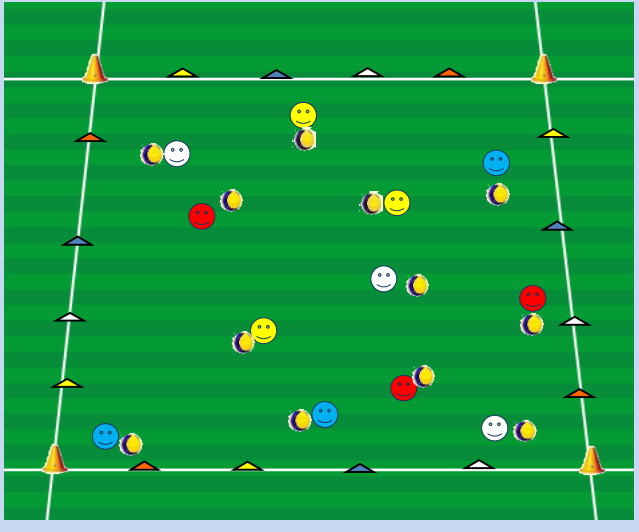
12 enfants par terrain

Matériel par terrain

4	
16	
12	
4 x 3	

16 '

Schéma



Définition

Buts

Chaque joueur devra garder son total de 12pts sur son permis de conduire tout au long de l'activité.

Consignes

1 ballon/joueur, au signal, le joueur doit rejoindre en conduite de balle la coupelle (garage) de la couleur annoncée. Jouer avec les enfants (ex : quand l'éduc. tape dans les mains = stopper le ballon avec la semelle car cela signifie qu'on arrive sur un stop, si pas réalisé assez vite -1pts sur le permis. Apporter de cette manière un certain nombre de consignes.

L'enseignant observe

Occuper l'espace et ne pas en sortir
Garder la maitrise du ballon – Sensibilité du touché de balle
La réalisation motrice
Lever la tête – Prise d'informations

Variables

Variante 1 = au signal rejoindre une coupelle d'une couleur différente que celle annoncée par l'éducateur
Variante 2 = au signal, stopper son ballon (sa voiture) et sauter par-dessus un autre (démarrer la voiture) et repartir en conduite

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 2

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de toucher le ballon à chaque pas.
- Etre capable de changer le rythme de course/conduite.
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon de manière efficace.

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

Epervier

Organisation

Espace

1 terrain = 30m x 20m.
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Effectif

5 équipes de 2 joueurs.

Matériel par terrain

4
10
2
8
5 x 2

16 '

Schéma

Définition

Buts

Chaque oiseaux à 10 points = atteindre la zone d'en but en traversant l'espace de jeu et sans perdre le ballon pour garder ses points

Consignes

Les oiseaux (O) : traversent les deux espaces de jeu sans se faire prendre le ballon au pied par les deux éperviers.
L'épervier (E) : Si il récupère un ballon devra tirer dans l'une des deux cibles sur le côté (buts)
Les éperviers restent bien dans leur espace.

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance du pied)
Lever la tête (prendre l'information sur la position des éperviers)
Fléchir les appuis et orientation des épaules pour les changements de direction et de rythme

Variables

Variante 1 = Ajouter 1 épervier en plus par zone
Variante 2 = Possibilité pour les éperviers de défendre sur tout l'espace

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

A T E L I E R 3

Compétences visées pour le joueur :
- Être capable de manipuler le ballon
- Être capable d'arrêter le ballon
- Être capable de garder l'équilibre

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice : 1, 2 , 3 Soleil

Organisation

Espace

1 terrain = 20m x 25m
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Effectif

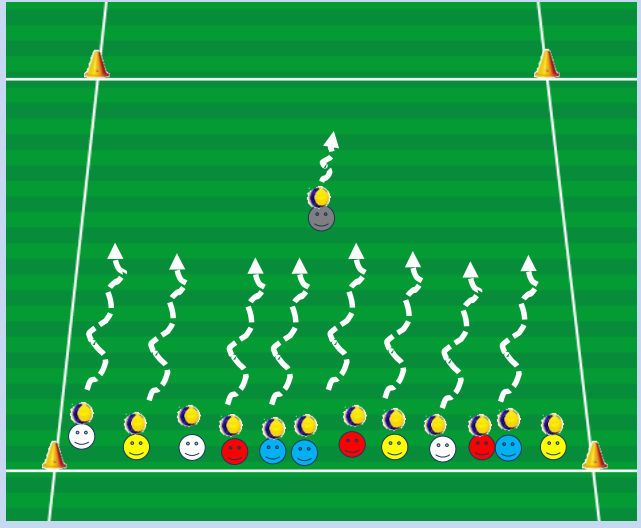
12 enfants par terrain

Matériel par terrain

4
20
13
4 x 3

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = ballon arrêté derrière la ligne opposé

Consignes

Jeu 1-2-3 Soleil : au signal de l'éducateur ou d'un joueur, les joueurs se déplacent en conduite de balle et doivent s'immobiliser au signal « soleil » avec le ballon sous la semelle. Si le joueur ou le ballon n'est pas arrêté et stopper sous le pied et que le joueur n'est pas immobile, ce dernier repart de la ligne de départ.

L'enseignant observe

Garder la maitrise du ballon – Sensibilité du touché de balle lever la tête
Motricité – équilibre

Variables

Variante 1 = Stopper le ballon avec le même pied que celui de l'éducateur
Variante 2 = Par deux, main dans la main et/ou par équipe de couleur avec les mêmes consignes

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 2 : CONSERVER - PROGRESSER

LE DISTRICT DE VENDÉE DE FOOTBALL

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 1

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de toucher souvent le ballon.
- Etre capable de changer le rythme de course/conduite.
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice — conduite et relais

Organisation

Espace

Relais - 10 à 12m. maximum. Coupelles placées avec 2m d'écart

Effectif

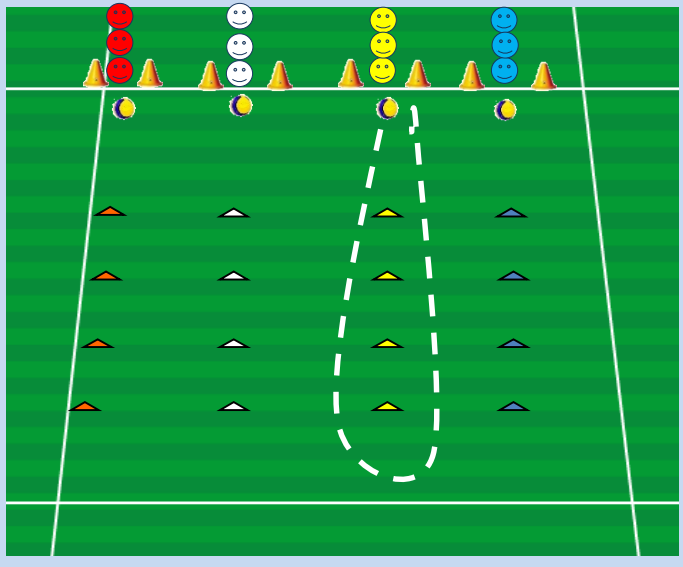
4 équipes de 3 joueurs.

Matériel par terrain

8
16
4
4 x 3

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = l'équipe arrivant 1ère à l'issue du parcours – sous forme de relai.

Consignes

Relai 1:
Au signal, le 1er joueur de chaque équipe conduit son ballon, fait le tour de la dernière coupelle et revient pour arrêter le ballon sur la ligne
Relai 2:
Idem mais en slalomant les coupelles.

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance de pied)
Sensibilité du touché de balle
Lever la tête (prendre l'information par rapport au coupelles
Fléchir les appuis – changement de direction

Variantes

Variante 1 = 1 passage pied fort – 1 passage pied faible ou alterné
Variante 2 = Possibilité de remplacer les coupelles par des haies ou planches (appuis/remises) etc...

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 2

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de toucher le ballon à chaque pas.
- Etre capable d'arrêter le ballon ou d'associer un geste moteur
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice : La chasse aux trésors

Organisation

Espace

25m sur 25m avec 4 petits carrés de 4m sur 4m dans les coins

Effectif

4 Equipes de 3 joueurs

Matériel par terrain

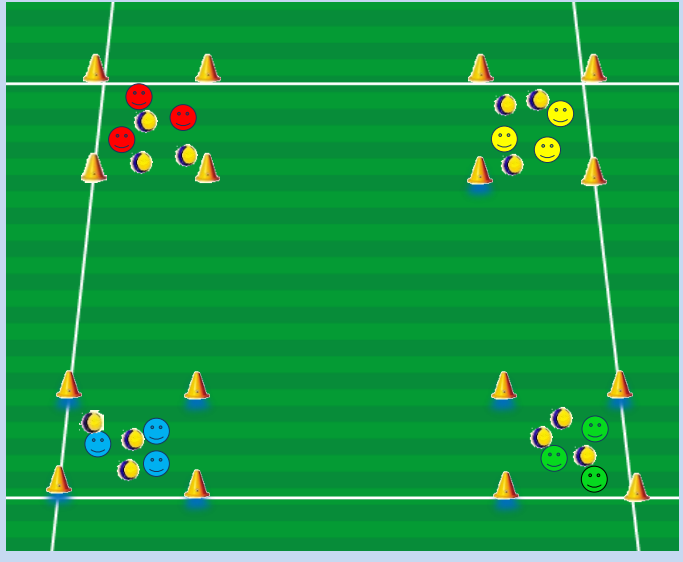
16

12

4 x 3

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = l'équipe de pirates arrivant à rapporter le plus de ballons (trésors) sur son iles

Consignes

Au signal, chaque équipe va déterrer le plus de trésors sur les iles adverses et les ramènes sur son ile pour les enterrer. On déterre en sautant par-dessus le ballon puis on ramène un ballon à la fois à la main sur son ile pour l'enterrer en faisant un tour complet autour du ballon puis on retourne chercher un autre etc...

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance de pied)
Lever la tête (prendre l'information par rapport aux adversaires)
Changer de direction (orientation épaules)
Réalisations motrices

Variantes

Variante 1 = On ramène au pied
Variante 2 = On ramène avec un pied (pied droit ou gauche)
Variante 3 = Modifier le travail de motricité à chaque séquence (lorsqu'on déterre et on enterre)

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 3

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de toucher le ballon à chaque pas.
- Etre capable de changer de direction et prendre l'information
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon de manière efficace.

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice : Les agneaux et le loups

Organisation

Espace

1 terrain = 30m x 25m.
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Effectif

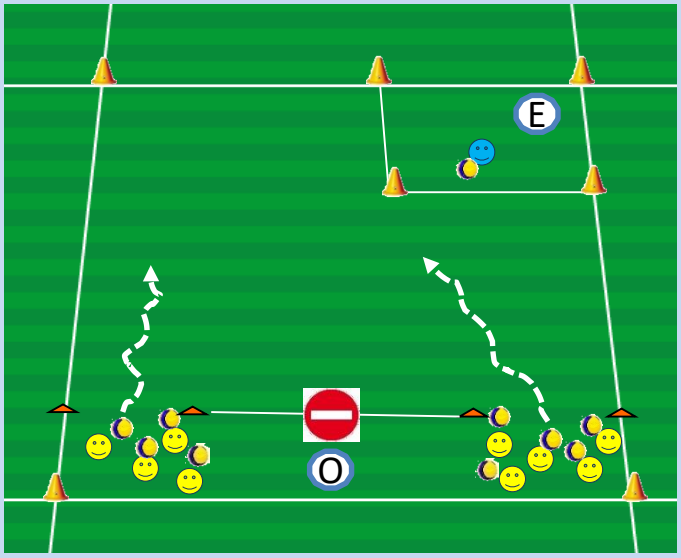
10 joueurs

Matériel par terrain

7
8
10
9 + 1

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = Garder la possession de son ballon sans se faire toucher par le loup

Consignes

Les agneaux (O) : rentrent dans l'espace de jeu en course ballon à la main.
Le loup (E) se situe dans sa tanière, au signal il rentre dans l'espace avec son ballon pour manger le plus d'agneaux (les toucher), ces derniers sont prisonniers dans la tanière.
Au signal, les agneaux peuvent rentrer se mettre à l'abri dans leur bergerie (non attaquable), ils peuvent également sans se faire toucher délivrer les agneaux prisonniers (taper dans la main) l'agneau prisonnier est alors libre

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance du pied)
Lever la tête (prendre l'information sur la position du loup)
Changer de direction

Variables

Variante 1 = Rester dans l'espace 30" avant de pouvoir se mettre à l'abri
Variante 2 = Même principe ballon au pied en conduite de balle
Variante 3 = Ajouter des cerceaux (Refuge temporaire environ 3")

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 3 : CONSERVER - PROGRESSER

LE DISTRICT DE VENDÉE DE FOOTBALL

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 1

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de toucher souvent le ballon.
- Etre capable de changer le rythme de course/conduite.
- Être capable de choisir la surface la plus adaptée pour conduire le ballon

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

conduite et relais

Organisation

Espace

Relais - 10 à 12m. maximum. Coupelles placées avec 2m d'écart

Effectif

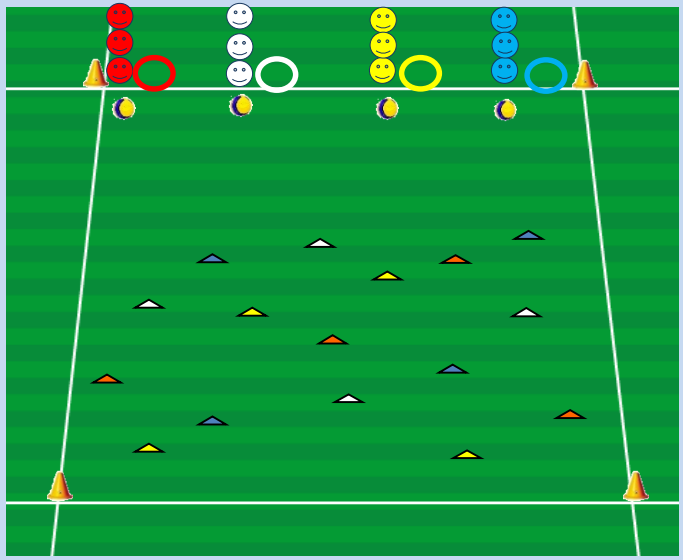
4 équipes de 3 joueurs.

Matériel par terrain

4	
16	
4	
4 x 3	

16 '

Schéma



Définition

Buts

Ramener le plus de coupelles dans son cerceau

Consignes

Relai :
Au signal, le 1er joueur de chaque équipe conduit son ballon, pour aller chercher une coupelle (au choix) et revient pour taper dans la main du partenaire qui démarre à son tour.
Déposer les coupelles dans son cerceau.
Coupelles rouge = 1pt / bleue = 2pts
Jaune = 3pts / blanche = 4pts

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance de pied)
Sensibilité du touché de balle
Lever la tête (prendre l'information par rapport au coupelles)
Fléchir les appuis – changement de direction

Variantes

Variante 1 = 1 passage pied fort – 1 passage pied faible ou alterné
Variante 2 = Possibilité de remplacer les pts de certaines couleurs de coupelles par des « malus »
Ex : Coupelles blanches = -1pt on peut la déposer dans l'un des cerceaux adverses

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 2

Compétences visées pour le joueur :

- Être Capable de s'opposer à la progression de l'adversaire
- Etre capable de se situer entre le but et le porteur de balle
- Être Capable de s'organiser collectivement pour défendre
- Être Capable de récupérer le ballon

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice : Les portes enchantées

Organisation

Espace

1 terrain = 25m x 15/20m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

10 joueurs

Matériel par terrain

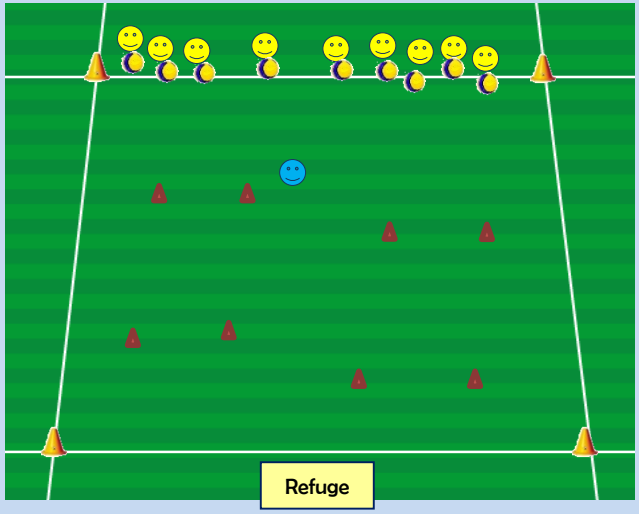
8 + 4

9

9 + 1

16'

Schéma



Définition

Buts

Les lutins jaunes doivent traverser la forêt hantée jusqu'à leur refuge.

Ils partent avec un crédit de 2 vies.

Consignes

Les lutins jaunes doivent traverser la forêt pour atteindre leur refuge sans se faire toucher par la sorcière.

Ils gagnent une vie si ils passent au cours de leur traversée par l'une des 4 portes rouges.

Si la sorcière les touches, les lutins perdent une vie.

L'enseignant observe

Conduire le ballon (ballon à distance du pied)
Lever la tête (prendre l'information sur la position de la sorcière)
Fléchir les appuis et orientation des épaules pour les changements de direction et de rythme

Variables

Variantes 1 = Augmenter le nombre de sorcières
Variante 2 = Diminuer le nombre de portes

Penser à changer la sorcière régulièrement

Conserver - Progresser

« Balle au pied »

ATELIER 3

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de progresser en conduite de balle
- Changer de statut (Att. Ou Déf)
- Reconnaitre les buts à défendre ou attaquer

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice : L'Attaque des châteaux

Organisation

Espace

1 terrain = 20m x 15m.
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Effectif

Une équipe De 5 joueurs

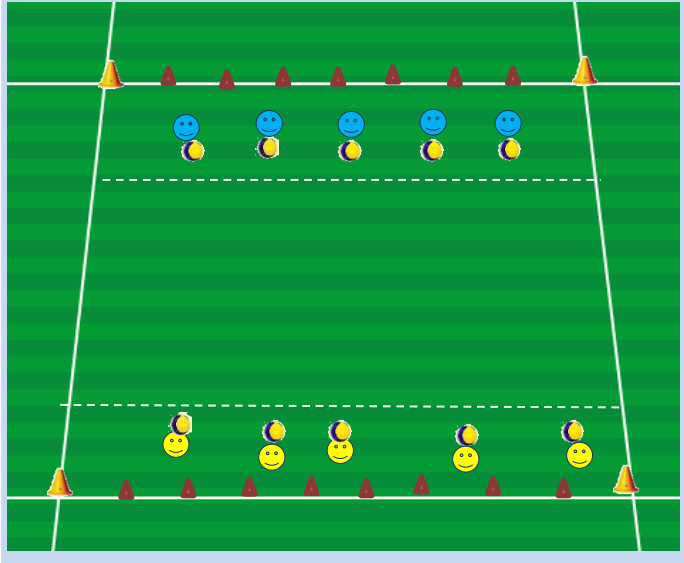
Une équipe De 5 joueurs

Matériel par terrain

4
8
5 à 10
3 c 3

16 '

Schéma



Définition

Buts

Attaquer et faire tomber les châteaux adverses

Consignes

En partant en conduite de balle vers la zone adverse (opposition indirect) il faut frapper le ballon avant la ligne de pointiller et viser l'un des châteaux adverse (plot) pour le faire tomber.

Lorsque le ballon est frapper revenir dans son camp (récupérer les ballons que les adversaires ont tiré (ne pas toucher aux plots) puis quand tout le monde est prêt recommencer redonner le signal.
La 1ère équipe qui détruit tous les châteaux remporte la manche.

L'enseignant observe

Conduire le ballon (progresser avec le ballon quand l'espace est libre)
Reconnaitre les cibles
Changer de statut (statut att/def)

Variables

Variante 1 = Varier sur la taille des plots (plus grand = 1pt / plus petit = 2pts)
Varier sur le pied qui frappe le ballon

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 4 : LA SEANCE EDUCATIVE + FESTI-FOOT

LE DISTRICT DE VENDÉE DE FOOTBALL

SEANCE EDUCATIVE : Thème de l'environnement

Consignes :

- 2 équipes de 4 à 6 joueurs, un ballon par joueur.
- A l'appel de son numéro, le joueur nommé doit aller chercher en conduite de balle l'image d'un « déchet » (un seul à la fois) dans la zone centrale puis le déposer toujours en conduite de balle dans le cerceau de la poubelle correspondante.
- L'enseignant(e) comptabilise avec les enfants lorsque tout le monde est passé le nombre de pts inscrits pour chaque équipe (1 pt. par déchet dans la bonne poubelle)
- Varier les déchets, possibilité d'effectuer l'exercice sous forme de relai.

NATURE DES DÉCHETS

DÉCHETS TOXIQUES

- Acides
- Huile de vidange
- Colles
- Carburants
- Batteries
- Piles
- White spirit
- Engrais
- Insecticide
- Chlore

DÉCHETS « PLASTIQUES »

- Pot de yaourt
- Bouteille d'eau
- Gel douche
- Bouteille de lait
- Flacons de shampooing
- Dentifrice
- Sac plastique
- Bidon de lessive
- Bouteille de vinaigrette
- Pot de ketchup

DÉCHETS « VERRES »

- Pot de confiture
- Bouteille de vin
- Parebrise
- Vase
- Pot de yaourt en verre
- Parfum
- Miroir
- Bouteille de cidre
- Bouteille d'huile d'olive
- Pot de Nutella

DÉCHETS « PAPIER / CARTON »

- Brique de jus d'orange
- Journal
- Boite de céréales
- Feuille blanche
- Paquet de gâteaux
- Brique de lait
- Enveloppe
- Boite à chaussures
- Revue
- Billet de match de football

Les rencontres – Format multi-foot

« Balle au pied »

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de s'approprier l'espace du terrain
- Être capable de changer de statut (défenseur/attaquant)
- Etre capable de coopérer offensivement et défensivement

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

FAIRE ARBITRER LES RENCONTRES PAR LES ENFANTS

1- Sensibiliser au rôle de l'arbitrage

2- Apprentissage des règles du jeu

3- Améliorer les climats et comport-ements

Jeu

5 contre 5

Organisation

Espace

1 terrain = 25 m x 15 m
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Effectif

2 équipes de 5 joueurs dont 1 gardien par équipe

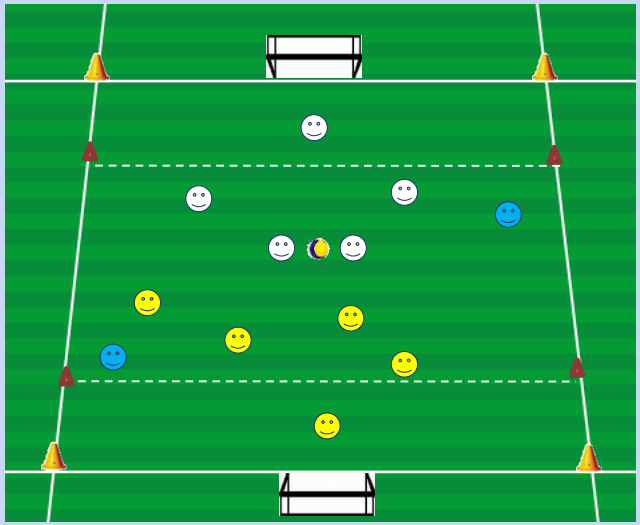
2 arbitres

Matériel par terrain

4 + 4
5 à 6
3 c 3
2

12 '
2 x 6 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué

Consignes

Jeu libre
Équipe en possession du ballon = Reconnaitre le but à attaquer
Équipe à la récupération du ballon = Reconnaitre son but pour le protéger

Lors de la relance du gardien aucun adversaire ne peut rentrer dans sa zone (les partenaires sont autorisés)

Touches au pied (conduite ou passe)

L'enseignant observe

Reconnaitre les cibles et l'espace de jeu
Apprentissage et respect des lois du jeu

Variables

Séance 1.1 = un joueur ne peut marquer 2 fois d'affilée
Séance 1.2 = changer le gardien à chaque but marqué et/ou encaissé
Séance 1.3 = Après 3 fautes cumulées, l'équipe est sanctionnée par un tir au but face à la cage à 6mètres

MULTIPLIER LES TERRAINS SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

QUELQUES PETITES RÈGLES D'ARBITRAGE À CONNAITRE…

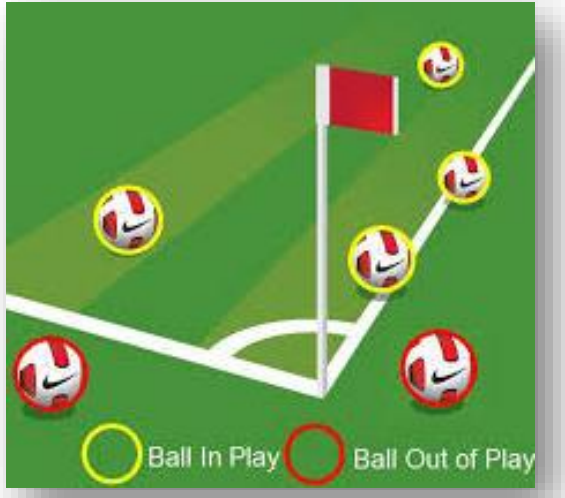
BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

EN JEU

EN JEU

HORS DU JEU

EN JEU



C'EST QUOI UNE TOUCHE ???

TOUCHE

Quand ?

↪ Lorsque le ballon sort sur la longueur du terrain

Où ?

↪ A l'endroit où le ballon est sorti du terrain

Réalisation ?

↪ Faire face au terrain

↪ Avoir partiellement les pieds sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain

⓿ Ne pas avoir les pieds dans le terrain

↪ Lancer le ballon avec les deux mains depuis la nuque et par-dessus la tête

C'EST QUOI UN « 6 MÈTRES » ???

RELANCE DU GARDIEN

Quand ?

↪ Dès que le ballon sort sur la largeur du terrain en étant touché par un adversaire en dernier

Où ?

↪ Le ballon peut être posé a un endroit quelconque dans la surface de but

Réalisation ?

↪ Le ballon doit être arrêté

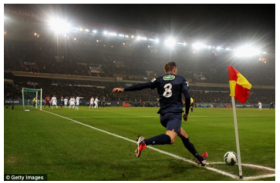
↪ Il peut être tiré par le gardien ou par un joueur de son équipe

↪ Le ballon peut être relancé vers un partenaire situé dans la surface de réparation ou en dehors *(Voir diapo suivante)*

Pour la pratique du foot à 5 (5c5)

-> Elles s'effectuent au sol soit sur une passe pour un partenaire, soit en rentrant individuellement en conduite de balle dans le terrain

C'EST QUOI UN CORNER ???



CORNER

SURFACE DE COIN

Quand ?

↪ Lorsque le ballon sort sur la largeur du terrain en étant touché par le gardien ou un de ses partenaires en dernier

Où ?

↪ Effectué sur le coin le plus proche d'où le ballon est sorti sur la largeur

Réalisation ?

↪ Le ballon est placé dans la surface de coin ou sur l'une des lignes

↪ Les adversaire se placent à 6 mètres minimum

↪ Le ballon est en jeu dès qu'il a été touché par le frappeur

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 5 : DESEQUILIBRER - FINIR

Déséquilibrer - Finir

« Balle au pied »

ATELIER 1

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de conduire le ballon plus rapidement.
- Etre capable de changer de rythme et de direction.
- Etre capable de découvrir les feintes et différents dribbles.

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice : La forêt du dribble

Organisation

Espace

1 terrain = 25m x 20m (Séparé en 2 ou 3 terrains en fonction des effectifs)

Effectif

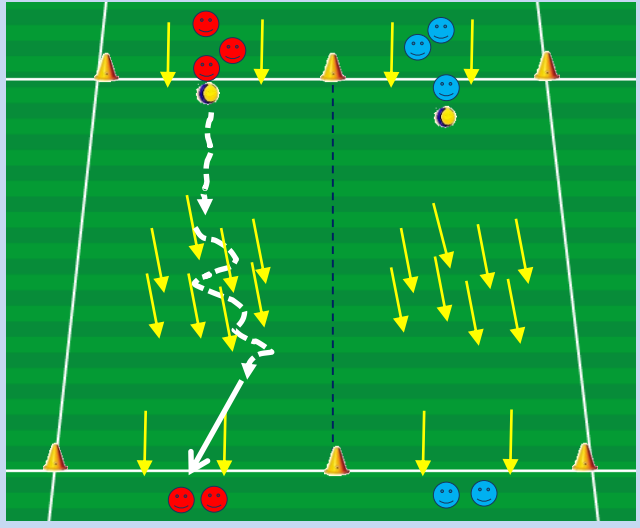
10 joueurs

Matériel par terrain

6
4
2
16
5 + 5

16 '

Schéma



Définition

Buts

Passer par la forêt hantée sans se faire ensorceler

Consignes

Le joueur part en conduite de balle et doit passer dans la forêt hantée le plus vite possible sans toucher les jalons (Arbres).

Une fois sortie de la forêt, il transmet le ballon à son partenaire dans la porte qui à son tour réalise la même demande.

L'enseignant observe

La maîtrise du ballon (conduite de balle rapide)
Changement de rythme pour effectuer le dribble (fléchissement des appuis et changement de direction)

Variables

Variante 1 = Ne jamais repasser deux fois de suite par le même chemin.
Variante 2 = Mettre des malus lorsqu'on touche les jalons.

Déséquilibrer- Finir

« Balle au pied »

ATELIER 2

Compétences Visées pour le joueur:

- Conduire le ballon rapidement
- Changer de rythme
- Frapper au but en utilisant la bonne surface

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

Rattrape moi si tu peux

Organisation

Espace

1 terrain = 25m x 20m.
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs) travailler en alternance.

Effectif

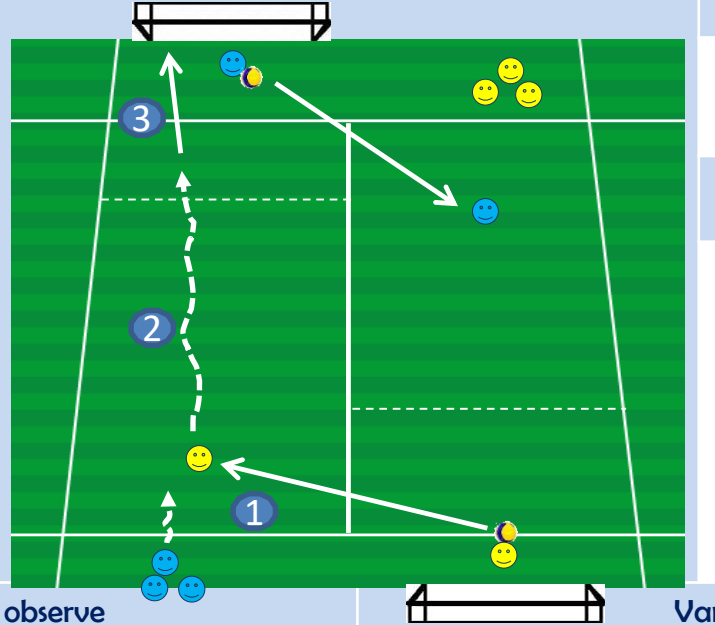
10 joueurs

Matériel par terrain

10
5 à 10
2 x 5
2

16 ’

Schéma



Définition

Buts

Marquer le plus vite possible dans le but adverse

Consignes

1) Le gardien relance le ballon au pied sur un partenaire.
2) Celui-ci conduit le plus vite possible vers le but adverse. A partir du moment où le joueur prend possession du ballon le défenseur essaye de le rattraper pour l’empêcher de marquer.
3) Le défenseur ne peut plus défendre derrière la ligne de pointillés, l’att. Peut alors finir.

L’enseignant observe

La conduite de balle (Ballon ne doit pas être coller au pied, le pousser un peu plus pour garder de la vitesse)
La frappe de balle (Technique = Surface utilisée, Motricité = ralentir ses appuis suite à la conduite rapide)
Que l’att. Soit le plus écarté possible du déf. Sur la relance du gardien

Variables

Variante 1 = 3 secondes pour tirer au but une fois rentré dans la zone de finition
Variante 2 = si le défenseur touche le porteur à la main, le ballon est perdu

Déséquilibrer- Finir

« Balle au pied »

ATELIER 3

Compétences Visées pour le joueur:

- Être capable de frapper au but.
- Utiliser la bonne surface de frappe.

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Jeu

La farandole de buts

Organisation

Espace

1 terrain = 20m x 20m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

Une équipe De 2 joueurs

Une équipe De 2 joueurs

4 gardiens

Matériel par terrain

4

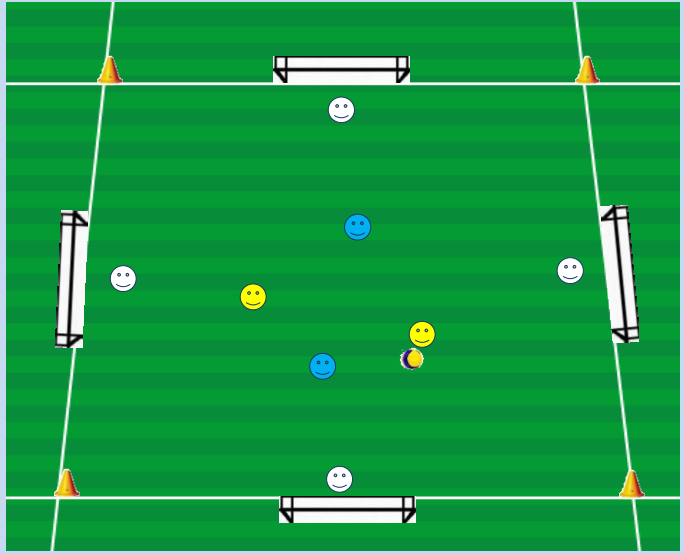
5 à 10

2 c 2 + 4

4

16 ’

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué dans l’un des quatre buts

Consignes

Une équipe contre une (2 contre 2), l’équipe en possession du ballon cherche à marquer dans l’un des 4 buts.
L’autre équipe cherche à protéger les buts.
Si elle récupère le ballon elle peut à son tour marquer dans l’un des 4 buts.

L’enseignant observe

La frappe de balle

- Position du pied d’appui par rapport au ballon
- Lever la tête (prendre l’information sur la position du but et gardien)
- La surface de pied utilisé (intérieur du pied = précision – coup du pied = force)

Variables

Variante 1 = L’équipe qui marque garde la possession du ballon
Variante 2 = Un même joueur ne peut marquer deux fois de suite
Variante 3 = On ne peut marquer deux fois de suite dans le même but

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 6 : DESEQUILIBRER - FINIR

Déséquilibrer- Finir

« Balle au pied »

ATELIER 1

Compétences Visées pour le joueur:

- Être capable de frapper au but avec précision
- Travail de motricité
- La prise d'information/réaction

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

Le face à face

Organisation

Espace

1 terrain = 25m x 20 m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

Une équipe
De 4 joueurs

Une équipe
De 4 joueurs

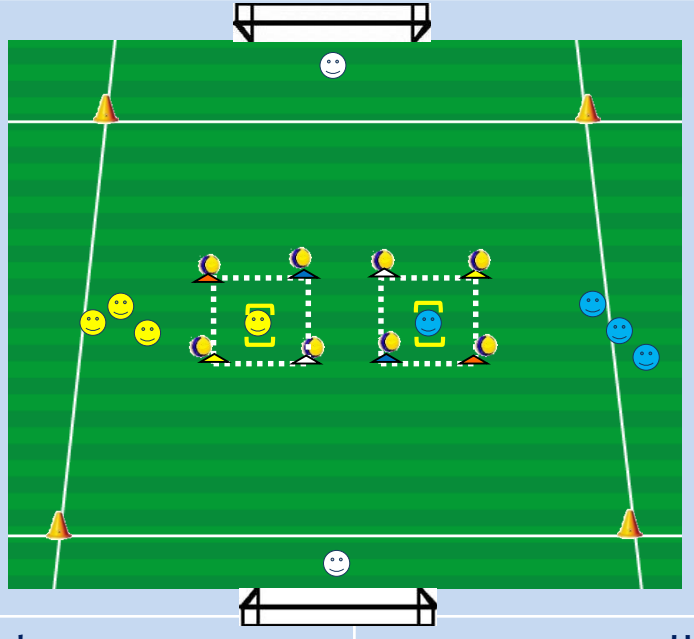
2 Gardiens

Matériel par terrain

4
8
5 à 10
2 x 4 + 2
2
2

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué en face à face avec le gardien

Consignes

Au signal sonore de l'éducateur (ce dernier annonce une couleur), les deux joueurs sautent par-dessus la haies en fonction de la couleur annoncée, puis rapidement, se dirigent vers le ballon de la couleur indiquée pour s'en emparer afin d'aller marquer le plus rapidement possible en direction du but de la couleur indiquée.
1 point par but marqué.

L'enseignant observe

La frappe de balle

- Position du pied d'appui
- Lever la tête (prendre l'info sur la position du but et du gardien)
- La surface de pied utilisé (intérieur – coup du pied)

L'exécution du travail moteur (maitrise des appuis, équilibre, ect...)

Variables

Variante 1 = Varier le travail moteur
Variante 2 = Varier sur le sonore (Sonore, visuel, couleur inversée, etc...)
Variante 3 = Imposer des surfaces de pied pour finir

Déséquilibrer - Finir

« Balle au pied »

ATELIER 2

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de conduire le ballon plus rapidement.
- Etre capable de cadrer et marquer
- Réalisation motrice

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

A vos « Marque » le plus vite

Organisation

Espace

1 terrain = 25m x 20m (Séparé en 2)
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

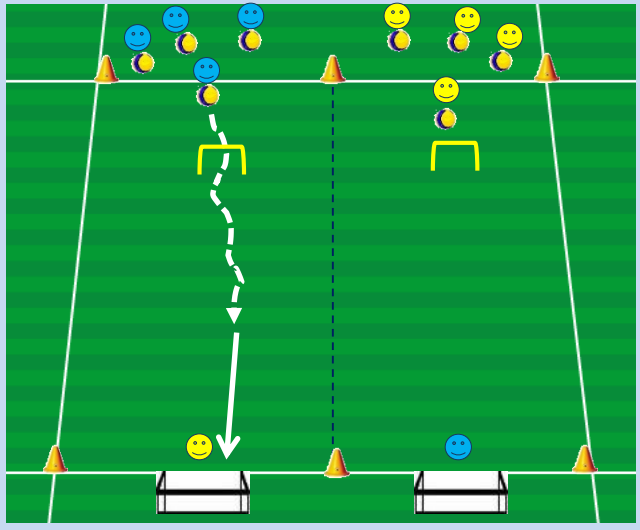
10 joueurs

Matériel par terrain

6
8
2
5 à 10
5 c 5
2

16 '

Schéma



Définition

Buts

Marquer le but le plus rapidement possible

Consignes

Au signal de l'encadrant les 2 joueurs partent en conduite de balle, sautent par-dessus la haie (ballon passe en dessous) puis récupèrent leur ballon pour ensuite aller marquer le plus vite possible dans le but adverse.

Si chacun marque son but = 1pt
Celui qui marque le 1er double son point, le but vaut donc 2pts
Changer régulièrement les postes avec les gardiens

L'enseignant observe

La maîtrise du ballon (conduite de balle rapide)
Le travail moteur (Saut, réception, équilibre)
Utilisation de la bonne surface pour marquer

Variables

Variante 1 = Réaliser l'atelier sous forme de relai
Variante 2 = Varier les positions de départ (axe ou sur les côtés)
Variante 3 = Modifier l'atelier moteur

Déséquilibrer – Finir

« Balle au pied »

ATELIER 3

Compétences visées pour le joueur :

- Être capable de frapper au but avec les bonnes surfaces
- Changer de rythme
- « Choisir » le but le plus « accessible » = Prise d'information

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Jeu

Choisi ton but

Organisation

Espace

1 terrain = 30m x par 25m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

Une équipe De 4 joueurs

Une équipe De 4 joueurs

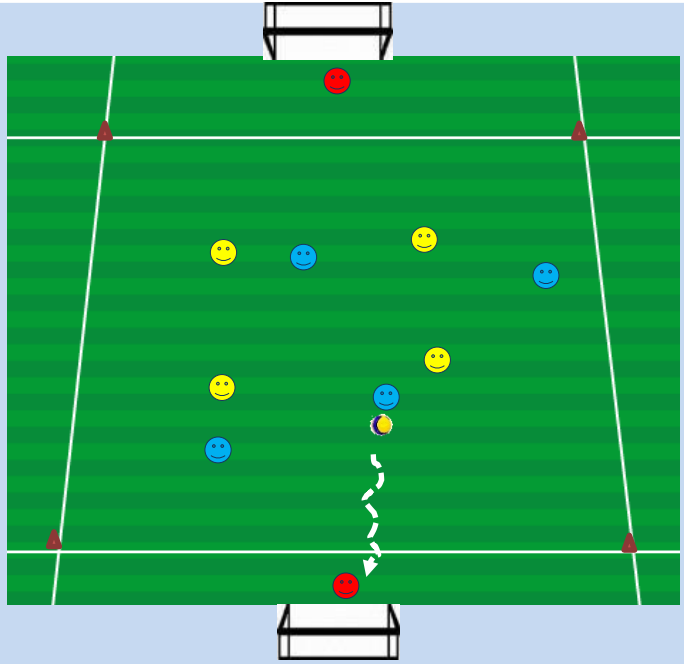
2 gardiens

Matériel par terrain

4
8
5 à 10
4 c 4 + 2
2

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué dans l'un des 2 buts

Consignes

L'équipe qui a le ballon peut marquer dans l'un des 2 buts.

Jeu libre et touche de balle libre.

Si le gardien récupère le ballon, il doit le relancer à l'équipe adverse. Le joueur recevant le ballon devra sortir de la zone de relance avant de pouvoir ré-attaquer l'un des deux buts.

Un même joueur ne peut marquer deux fois de suite

L'enseignant observe

Changement de rythme pour aller vers l'un des deux buts
Capacité du joueur à garder la maitrise du ballon dans sa conduite
La frappe de balle (Surface utilisée)

Variables

Variante 1 = Le joueur qui marque passe dans les buts.
Variante 2 = Une passe avant de pouvoir marquer

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 7 : DESEQUILIBRER - FINIR

Déséquilibrer- Finir

« Balle au pied »

ATELIER 1

Compétences Visées pour le joueur:

- Être capable de frapper au but.

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Exercice

Le face à face

Organisation

Espace

1 terrain = 30m x 25 m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

Une équipe
De 4 joueurs dont 1 gardien

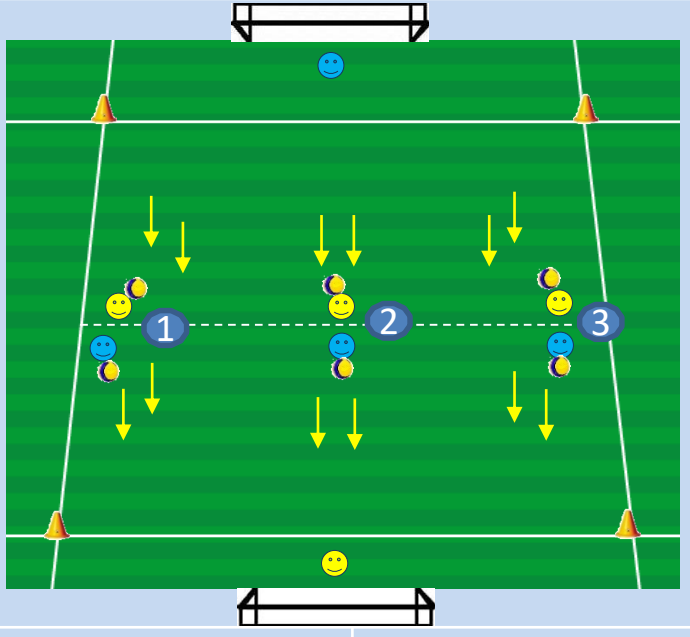
Une équipe
De 4 joueurs dont 1 gardien

Matériel par terrain

4
5 à 10
2 x 4
2

16 ’

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué face au gardien

Consignes

A l’appel du numéro, les deux joueurs partent en conduite de balle puis passe le ballon entre les jalons en faisant le contour (= petit pont), récupère le ballon et vont jouer un face à face avec le gardien adverse.
1 point par but marqué.

L’enseignant observe

La frappe de balle

- Position du pied d’appui
- Lever la tête (prendre l’information sur la position du but et gardien)
- La surface de pied utilisé (intérieur = précision – coup du pied = force)

Variables

Variante 1 = Changer les postes
Variante 2 = Passer le ballon a l’extérieur de jalon et passer dans la porte avant de le récupérer (= grand pont)
Variante 3 = 5 secondes pour frapper au but

S'opposer collectivement

« Balle au pied »

ATELIER 2

Compétences Visées pour le joueur:

- Se démarquer pour déséquilibrer l'adversaire.
- Choisir entre le dribble et la passe au partenaire.
- Être capable de bien viser (surface de l'intérieur du pied).

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Jeu

Attaquer le château

Organisation

Espace

1 terrain= 25 x 25m
Château = 10m x 10m
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs)

Effectif

2 équipes de 4 joueurs

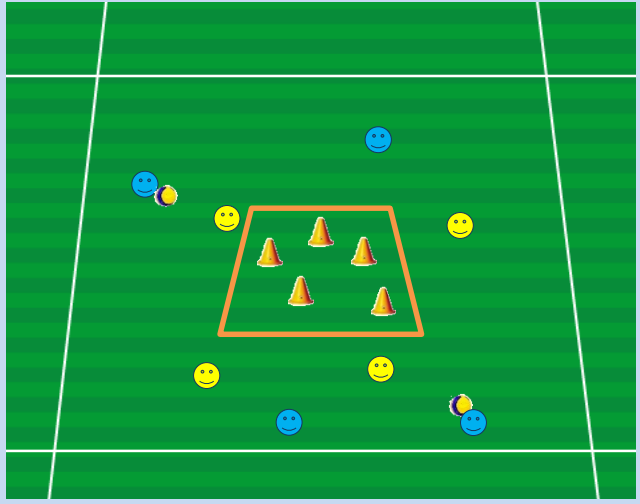
Matériel par terrain

5 minimum
2
4 x 4

Temps

4 x 4 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = l'équipe qui fait tomber le plus de plots

Consignes

Def: les joueurs défendent le château
Att: ballon à la main (démarrer avec 2 ballons), les joueurs peuvent se transmettre le ballon avant de faire tomber les plots (château) le plus rapidement possible en 1 minute
Passer rapidement avec le ballon au pied si le jeu est bien compris.
Changer les rôles.

L'enseignant observe

Le déplacement des attaquants

- Se démarquer pour être disponible
- La surface du pied (intérieur) pour bien viser

Variables

Séance 5.1 = augmenter ou diminuer le nombre de ballons
Séance 5.2 = dissocier le château en 2 parties

Déséquilibrer- Finir

« Balle au pied »

ATELIER 3

Compétences Visées pour le joueur:

- Se démarquer pour déséquilibrer l'adversaire.
- Choisir entre le dribble et la passe au partenaire.
- Être capable de frapper au but.

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

Situation d'apprentissage

Le 2 contre 1

Organisation

Espace

1 terrain = 30m x 25 m.
2 ou 3 terrains (en fonction des effectifs) travailler en alternance.

Effectif

Une équipe
De 5 joueurs dont 1 gardien

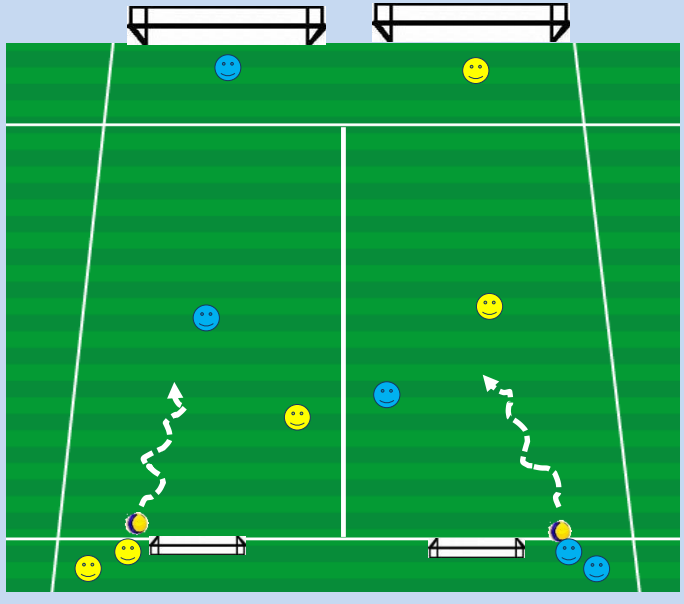
Une équipe
De 5 joueurs dont 1 gardien

Matériel par terrain

4
5 à 10
5 x 2

16 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué
2 points = pour la couleur qui marque la 1ère
1 point pour l'équipe qui défend si le défenseur arrive à récupérer le ballon et marquer dans le petit but à l'opposé

Consignes

Le porteur de balle avance pour jouer un 2 (att) contre 1 (def) avec pour objectif d'aller marquer un but

Le défenseur peut marquer dans le petit but s'il récupère le ballon

L'enseignant observe

Le déplacement du porteur de balle (fixer-passer, ou fixer-dribbler)
Le déplacement du non porteur de balle (s'écarter de l'adversaire)
La frappe de balle

Variables

Séance 4.1 = 6 secondes pour aller marquer
Séance 4.2 = si le défenseur touche le porteur, le ballon est perdu

LE CYCLE SPORTIF ET ÉDUCATIF

CYCLE 3

SEANCE 8 : LA SEANCE EDUCATIVE + FESTI-FOOT

LE DISTRICT DE VENDÉE DE FOOTBALL

SEANCE EDUCATIVE : Thème de la santé

Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques en modélisant 2 zones distinctes :
  - la zone « objets » au milieu du parcours : des images d'équipements nécessaires à la pratique du football et des images dites « intrus » y sont déposées.
  - la zone « sac » en fin de parcours : un sac de sport y est positionné.
- Demander à chaque joueur de réaliser le parcours technique.
- Faire récupérer un objet dans la zone appropriée et le déposer dans le sac de sport.
- Organiser l'atelier sous forme de relais chronométré.
- Imposer le système de notation suivant :
  - Chronométrage général par équipe.
  - Malus de + 30 secondes pour chaque « mauvais » objet dans la zone du sac de sport.
- Réaliser un débriefing en fin d'atelier avec les joueurs.

Liste des objets :

- **« Bons objets » :** Gel douche / Gourde d'eau / Survêtement / Casquette / Barre de céréales / Bonnet / Chaussure de foot / Short / Protège-tibias / Gants / Maillot / Chaussettes de foot / Serviette de bain
- **« Mauvais objets » :** Bijoux / Jean / Canette de soda / Bonbons / Lunette de soleil / Echarpe / Pyjama / Peignoir / Téléphone portable / « PSP » / PlayStation

Les rencontres – Format multi-foot

« Balle au pied »

Compétences visées pour le joueur:

- Être capable de s'approprier l'espace du terrain
- Être capable de changer de statut (défenseur/attaquant)
- Etre capable de coopérer offensivement et défensivement

Déplacement ballon =
Déplacement joueur =
Déplacement joueur/ballon =

FAIRE ARBITRER LES RENCONTRES PAR LES ENFANTS

1- Sensibiliser au rôle de l'arbitrage

2- Apprentissage des règles du jeu

3- Améliorer les climats et comport-ements

Jeu

5 contre 5

Organisation

Espace

1 terrain = 25 m x 15 m
2 ou 3 terrains (fonction des effectifs)

Effectif

2 équipes de 5 joueurs dont 1 gardien par équipe

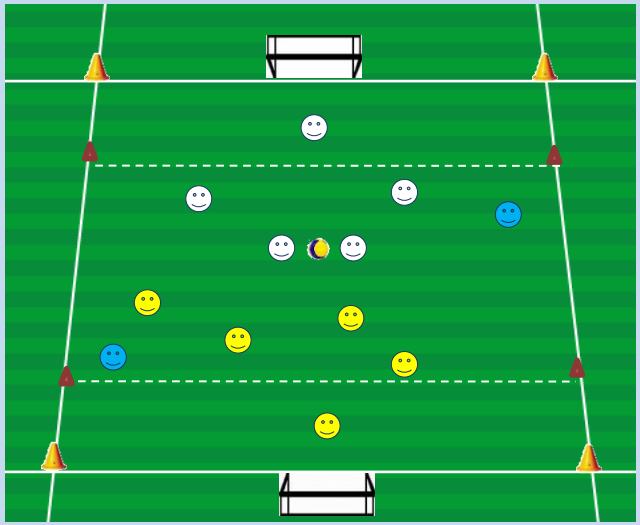
2 arbitres

Matériel par terrain

4 + 4
5 à 6
3 c 3
2

12 '
2 x 6 '

Schéma



Définition

Buts

1 point = but marqué

Consignes

Jeu libre
Équipe en possession du ballon = Reconnaitre le but à attaquer
Équipe à la récupération du ballon = Reconnaitre son but pour le protéger

Lors de la relance du gardien aucun adversaire ne peut rentrer dans sa zone (les partenaires sont autorisés)

Touches au pied (conduite ou passe)

L'enseignant observe

Reconnaitre les cibles et l'espace de jeu
Apprentissage et respect des lois du jeu

Variables

Séance 1.1 = un joueur ne peut marquer 2 fois d'affilée
Séance 1.2 = changer le gardien à chaque but marqué et/ou encaissé
Séance 1.3 = Après 3 fautes cumulées, l'équipe est sanctionnée par un tir au but face à la cage à 6mètres

MULTIPLIER LES TERRAINS SELON LE NOMBRE DE JOUEURS

LE PROJET CULTUREL

« FOOT D'EUROPE »

PHILOSOPHIE DU CYCLE

Réalisation d'une production artistique en lien avec le thème : **« FOOT D'EUROPE »**

Suite à la crise sanitaire et au report du championnat d'Europe 2020 en Juin 2021, la F.F.F. a pris la décision de conserver le projet culturel de la saison passée sur le thème de l'Europe. En effet, l'Euro se déroulera dans douze villes de douze pays européens différents, à savoir Amsterdam *(Pays-Bas)*, Munich *(Allemagne)*, Bucarest *(Roumanie)*, Budapest *(Hongrie)*, Bakou *(Azerbaïdjan)*, Saint-Pétersbourg *(Russie)*, Bilbao *(Espagne)*, Rome *(Italie)*, Dublin *(Irlande)*, Glasgow *(Ecosse)*, Copenhague *(Danemark)*, Londres *(Angleterre)*. La classe pourra s'engager dans ce concours culturel en choisissant l'un des deux formats de production à réaliser :

- ***Création d'une production « statique »***
- ***Création d'une production « dynamique »***

PRODUCTION DITE « STATIQUE »			PRODUCTION DITE « DYNAMIQUE »		
Type de production	Format	Durée maximum	Type de production	Format	Durée maximum
Maquette Affiche Dessin	JPEG, PNG, PDF 10 photos maximum	Non applicable	Vidéo Audio	.avi, .wmv, .mov.,DivX, .mkv, MPEG4, AVC, .flv, Wav, mp, wma, aac	3 min

MODALITÉS DE PARTICIPATION

Projet culturel ouvert à toutes les écoles engagées dans le cycle « Balle au pied »

- Envoyer la production via « Wetransfer » aux référents départementaux de la FFF / EN / USEP / UGSEL
- Préciser lors de l'envoi : *Nom de l'établissement, la classe, la ville, code postal et nom de l'enseignant(e)*

Echéancier 2020 / 2021

Dépôt des productions au niveau départemental :

- **15 Mars 2021**

Jury départemental :

- **Entre le 15 et le 19 Mars 2021**

Jury Académique :

- **Entre le 22 et le 26 Mars 2021**

Jury National :

- **Entre le 06 et le 09 Avril 2021**

MON CARNET DE JEU

LES OBJECTIFS

Le carnet de jeu, imaginé et créé par l'Equipe Technique Départemental du District de Vendée de Football sera distribué à chaque fin de cycle aux enfants ayant participé à l'activité « Balle au pied ».

Ces derniers pourront le compléter seuls ou à plusieurs, à domicile ou en classe en compagnie de leur enseignant(e), ce qui leur permettra d'évaluer de façon très ludique ce qu'ils auront appris tout au long du cycle.

"Balle au pied"

Projet pédagogique proposé par le District de Vendée de Football

Le Football à l'école primaire

Le plaisir du jeu !

Programme Educatif Fédéral

Santé	Engagement citoyen	Environnement	Fair-play	Règles du jeu et arbitrage	Culture foot

Etes-vous

P	R	Ê	T	S
PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLÉRANCE	SOLIDARITÉ

CONTACTS

Conseiller Technique Départemental
En charge du Développement et de l'Animation des Pratiques

Bastien PASQUEREAU

Tél : 06 79 97 09 68

Mail : bpasquereau@foot85.fff.fr

FOOT À L'ÉCOLE

UGSEL VENDÉE