

Le football à l'école primaire

Définition :

Affrontement codifié de 2 équipes jouant sur un même terrain orienté, dont l'intention est, pour chacune, d'atteindre la cible adverse avec un ballon, sans utiliser les bras, une fois de plus que l'autre, pour gagner le match.

Savoirs à acquérir:

S1 : atteindre la cible

S2 : faire progresser le ballon vers la cible

S3 : protéger la cible

S4 : créer des déséquilibres

Niveaux d'habileté	débutants	débrouillés	experts
Savoirs			
1. Atteindre la cible	Atteint la cible de manière aléatoire Utilise le plus souvent la pointe du pied (manque de précision) Frappe d'où il se trouve	Atteint la cible régulièrement mais sans tenir compte de la position du gardien Utilise le dessus du pied tendu déclenche son tir dans des zones et des positions favorables	Atteint la cible en un point précis délibérément choisi Utilise la surface de frappe adaptée du pied (intérieur, extérieur, dessus, pointe) ou de la tête Adapte sa frappe à sa position par rapport à la cible et à la position du gardien
2. Faire progresser la balle vers la cible	Ne conduit pas la balle Frappe globalement vers l'avant et court après pour la frapper de nouveau N'utilise pas les partenaires démarqués	Progresse en conduite de balle, vers l'avant et le plus longtemps possible Utilise encore peu les partenaires démarqués	Progresse avec le ballon et le transmet de façon pertinente
3. Protéger la cible	Précipitation collective sur le porteur du ballon (grappe) Ne se place pas sur la trajectoire de l'attaquant Le poursuit sans le gêner Le gardien reste statique sur sa ligne de but et utilise peu ses mains	S'oppose aux déplacements de l'adversaire en l'obligeant à modifier son action Tente de récupérer le ballon en se plaçant souvent entre le porteur du ballon et la cible Le gardien est mobile et actif devant le but	Retourne en défense en cas de perte du ballon par son équipe Se porte au devant du porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et de transmettre le ballon Le gardien anticipe le tir et organise la relance de l'attaque
4. Créer des déséquilibres	Reste statique ou gêne son partenaire porteur du ballon N'utilise pas les espaces libres	Utilise la concurrence physique N'utilise pas les changements de direction Propose des solutions de passe vers l'avant, dans l'axe du but	Utilise un partenaire pour déséquilibrer l'adversaire (une, deux,..) Utilise les combinaisons tactiques pour déséquilibrer l'adversaire

Niveau DEBUTANT

Situation de référence

3 x 3 sans gardien et avec une ou plusieurs cibles. 3 minutes de jeu.

Savoir 1: Atteindre la cible

Situation 1 : Béret foot

Situation 2 : Concours de tirs sans-opposition

Situation 3 : Franchir les obstacles

Savoir 2: Faire progresser le ballon vers la cible

Situation 1 : Vider sa maison

Situation 2 : Relais-tir

Situation 3 : Passe à 2 vers le but

Situation 4 : Jeu de passes

Savoir 3: Protéger la cible

Situation 1 : Défendre le territoire

Situation 2 : L'épervier

Situation 3 : 3 x 1 en progression

Débutant

Situation de référence :

Jeu 3x3, sans gardien, avec une ou plusieurs cibles

But :

Le but de la tâche est d'atteindre une ou les cibles des adversaires au moins une fois de plus qu'eux, dans un temps donné (ex: 2x10mn).

Dispositif :

Le terrain a la taille minimum d'un demi-terrain de basket
3 cibles de 2m de large sont réparties sur chaque ligne de fond
Le terrain doit être nettement délimité.

Chaque équipe est composée de 3 joueurs, il n'y a pas de gardien.
Prévoir 2 jeux de dossards ou maillots, et un ballon par terrain.

Règles du jeu :

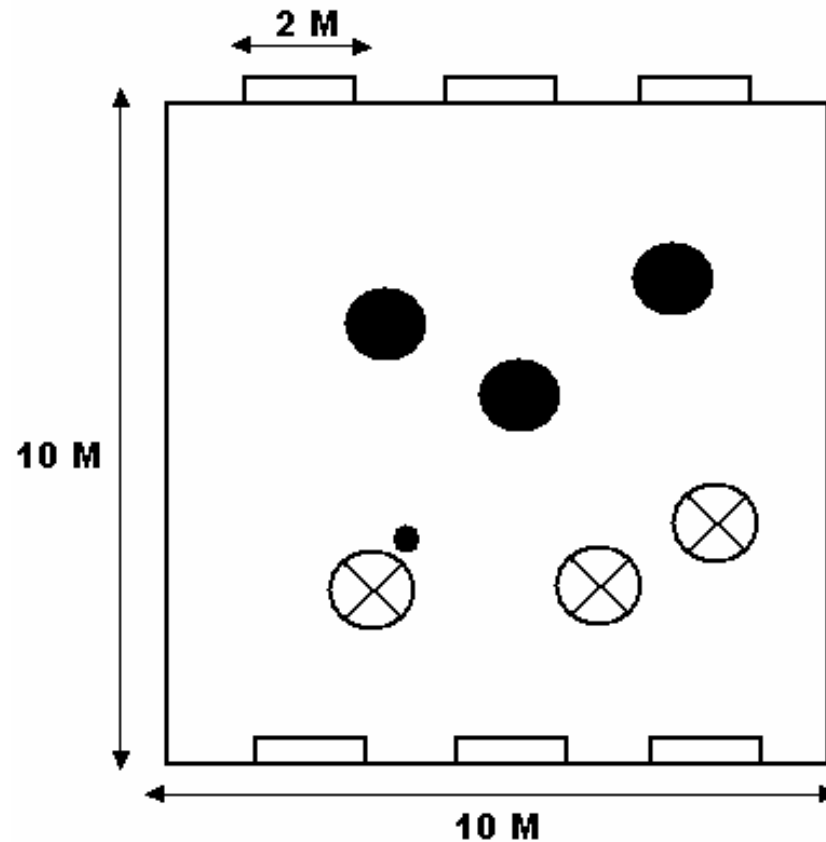
Les tacles sont interdits

Ne pas pousser l'adversaire avec ses mains

Ne pas tenir l'adversaire

Ne pas donner de coup de pieds à l'adversaire

Quand le ballon sort des limites du terrain, il est perdu par la dernière équipe l'ayant touché. Il est engagé du bord du terrain par l'équipe adverse.



Débutant

SI : Atteindre la cible « Le Béret Foot »

But:

Atteindre la cible plus vite que l'adversaire

Dispositif :

2 équipes de 4 joueurs

Dans chaque équipe les joueurs sont numérotés de 1 à 4

A l'appel de son numéro le joueur va récupérer le ballon de son équipe et tire au but avant la limite du terrain

La cible, de 2m de large est placée à 6m de la limite du terrain

1 but réussi = 1 pt

1 but réussi en premier = 2 pts

Critère de réussite :

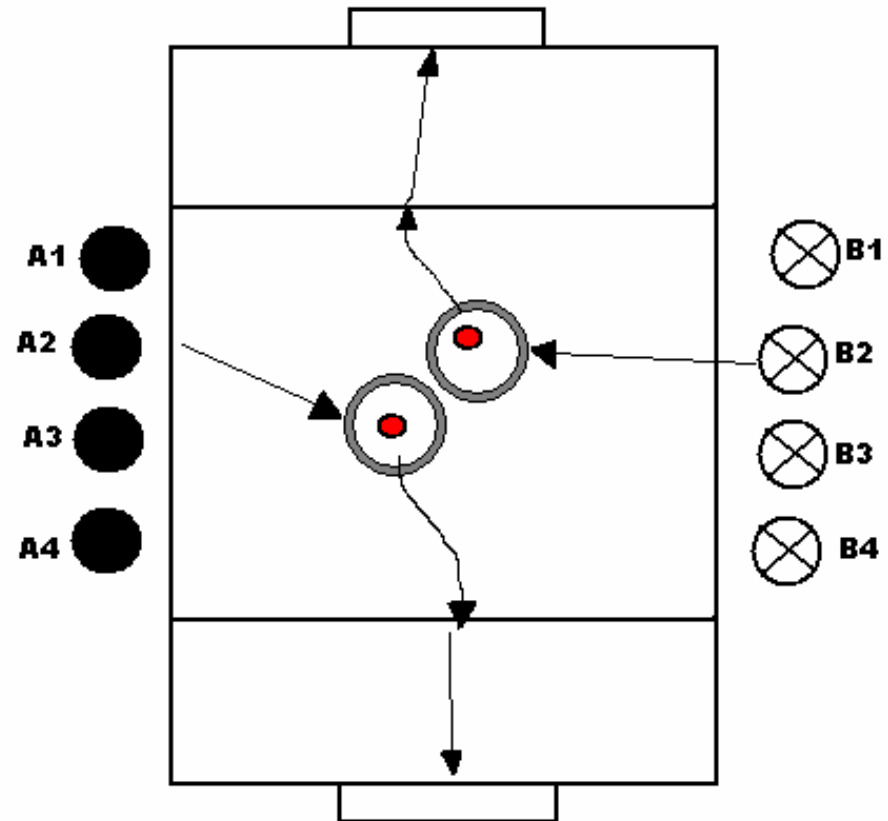
Réussir 3 buts sur 5 appels de son numéro

Variables :

Distance de tir.

Nombre de joueur appelé simultanément (prévoir des cerceaux et des ballons en conséquence)

Placer des obstacles à contourner avant le tir



Débutant

S1 : Atteindre la cible:« Concours de tir sans opposition »

But:

Réussir le maximum de buts en un temps donné.

Dispositif:

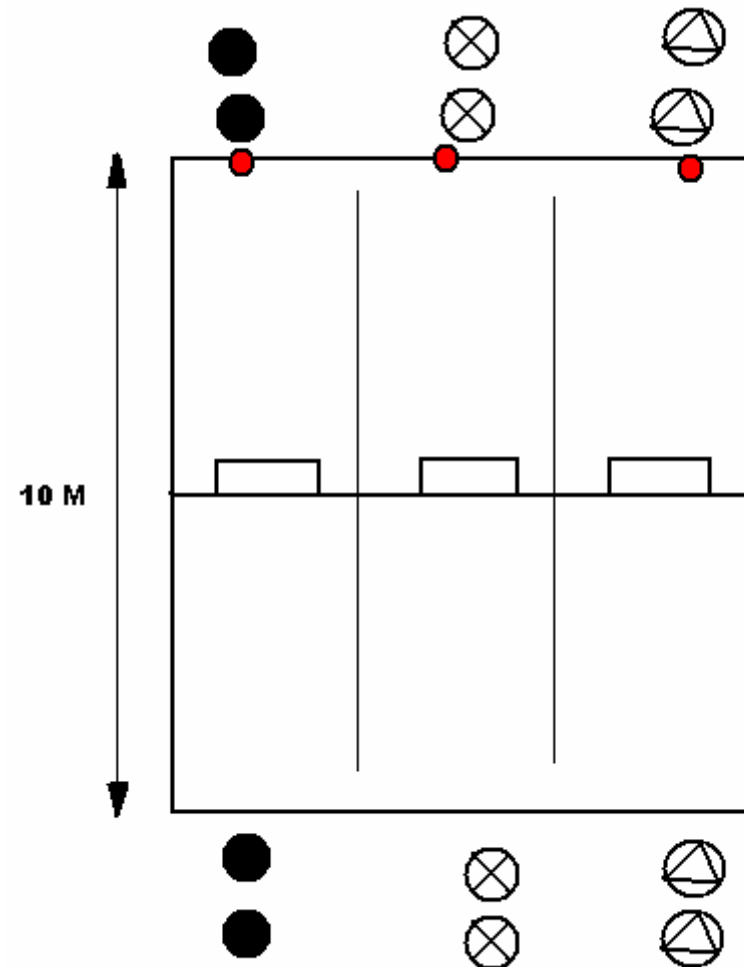
2 joueurs face à face de part et d'autre de la cible d'une largeur de 2m
La base de chaque joueur est à 6m de la cible
1 ballon pour 2 joueurs

Critères de réussite:

Réussir 10 buts chacun en 2 mn

Variables :

Nombre de joueurs par couloir (maximum 4 soit 2 de chaque côté) Distance de tir



Débutant

Savoir 1 : Atteindre la cible « Franchir les obstacles »

But:

Tirer au but après avoir réussi à franchir la zone sans se faire toucher par les ballons.

Dispositif :

2 équipes s'affrontent.

Une équipe répartie de chaque côté d'une zone, avec un ballon par joueur, l'autre équipe qui tente d'aller récupérer 1 ballon placé dans un cerceau, pour tirer au but.

Règle du jeu :

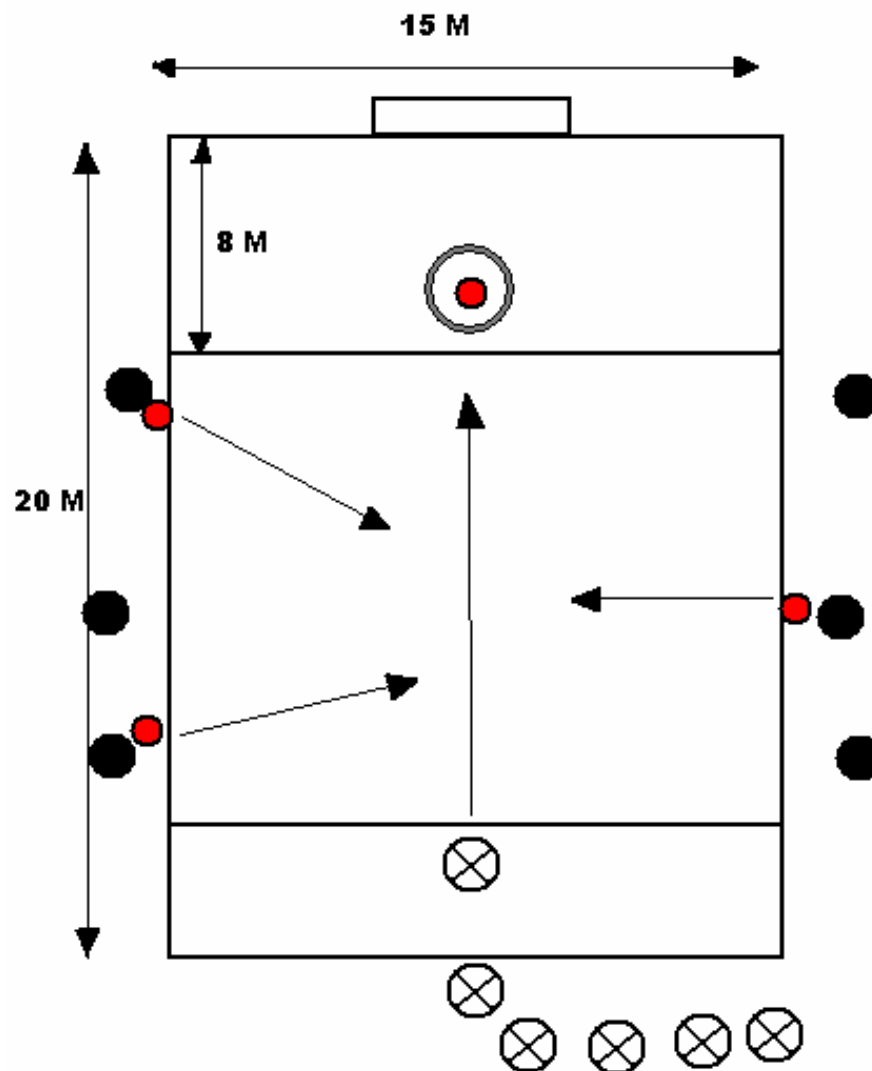
Chaque joueur doit franchir la zone sans se faire toucher par les ballons frappés au pied par les adversaires.

Si le joueur est touché, il ne peut pas aller tirer au but et est remplacé par le joueur suivant.

Changer de rôle et comparer les scores.

Critères de réussite :

Parvenir en situation de tir 3 fois sur 5.



Débutant

Savoir 2 : Faire progresser le ballon vers la cible « Relais - Tir débutants »

But:

Effectuer un parcours en conduite, pour amener le ballon individuellement vers la cible et tirer avant le joueur de l'équipe adverse.

Dispositif :

2 à 4 équipes

Autant de parcours identiques que d' équipes (2 à 4)

Au moins un ballon par équipe

Effectuer un slalom puis un tour complet du cerceau et tirer avant la limite

Les points : 1 point pour le premier tireur et 3 points si but marqué

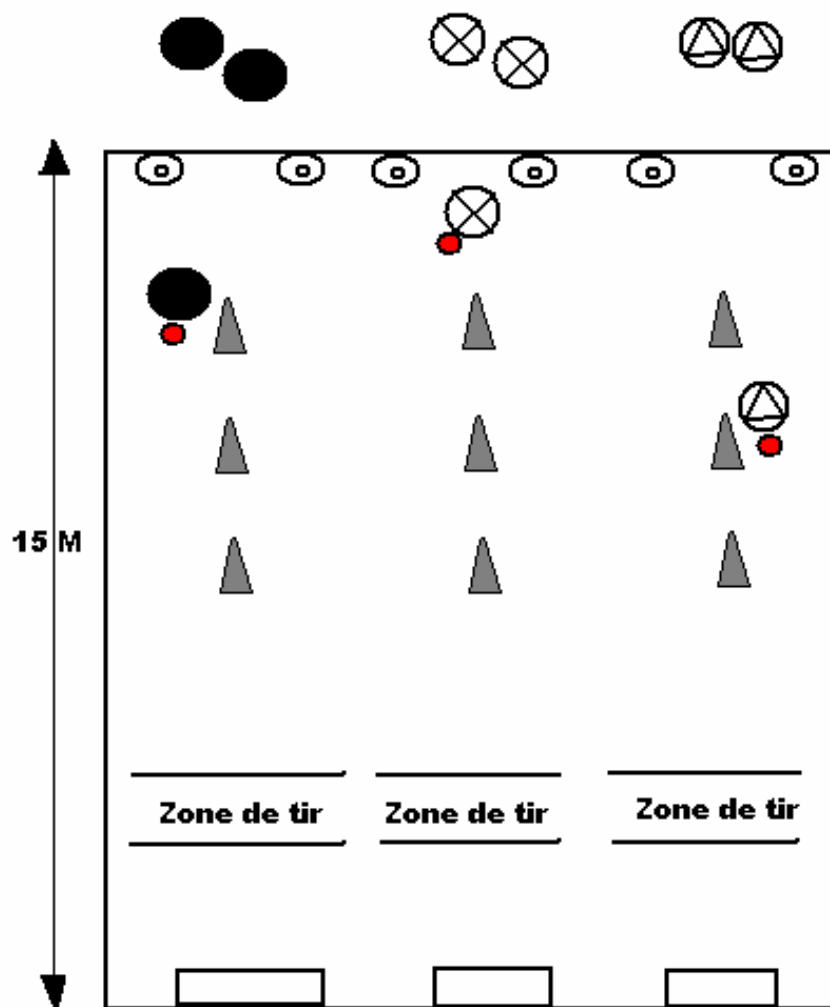
Critères de réussite :

Réussir minimum 3 passages sur 5 (sans commettre de fautes sur le parcours), en ayant marqué au moins 3 buts

Variantes :

Changer les types d'obstacles sur le parcours

Possibilité de mettre des gardiens de but (agrandir la cible)



Débutant

Savoir 2 : Faire progresser le ballon vers la cible « Vider sa maison »

But :

Enlever les ballons de sa maison et les amener dans les maisons adverses.

Dispositif :

2 à 4 équipes

Autant de maisons que d'équipes

4 ballons minimum dans chaque maison

Les joueurs de chaque équipe doivent vider leur maison de leurs ballons en les amenant en conduite de balle dans celles des équipes adverses

Après une période d'une minute l'équipe ayant le moins de ballons dans sa maison est déclarée vainqueur.

Critères de réussite :

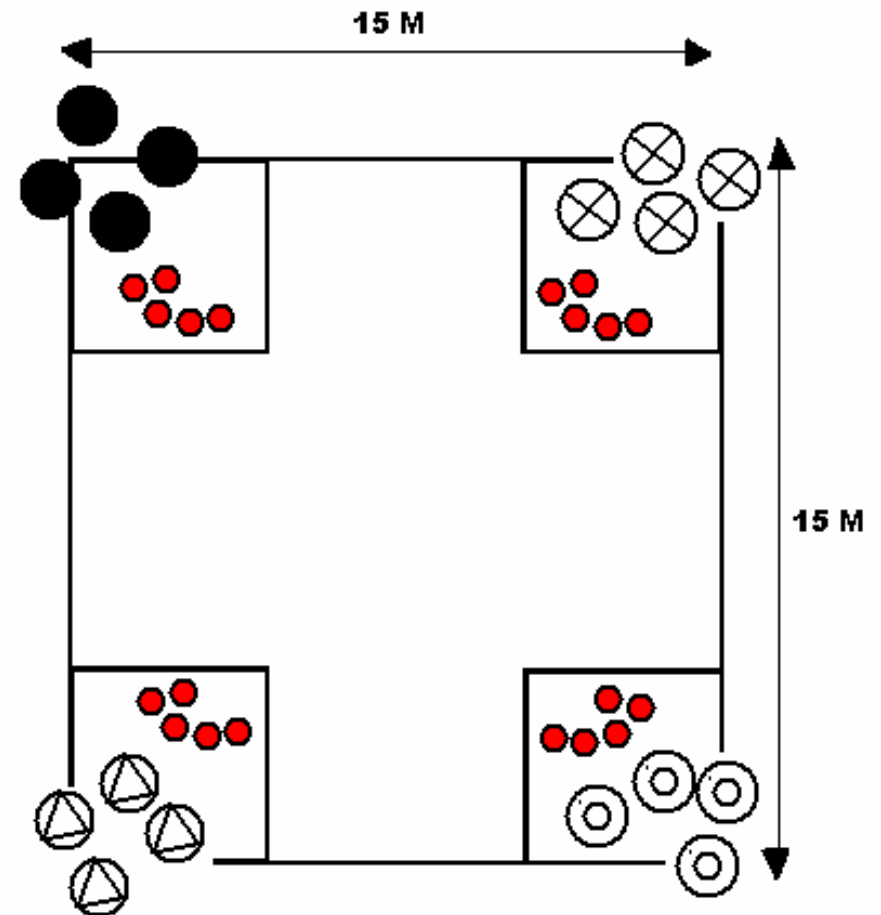
Immobiliser les ballons dans les maisons adverses

Ne prendre qu'un ballon à la fois

Tenter d'amener le maximum de ballon dans les maisons adverses

Variantes :

Mettre des obstacles sur le parcours (slaloms, contourner cerceaux, etc...)



Débutant

Savoir 2 : Faire progresser le ballon vers la cible

Situation « Passe à 2 vers le but »

But :

Amener le ballon vers la cible avec l'aide d'un partenaire

Dispositif :

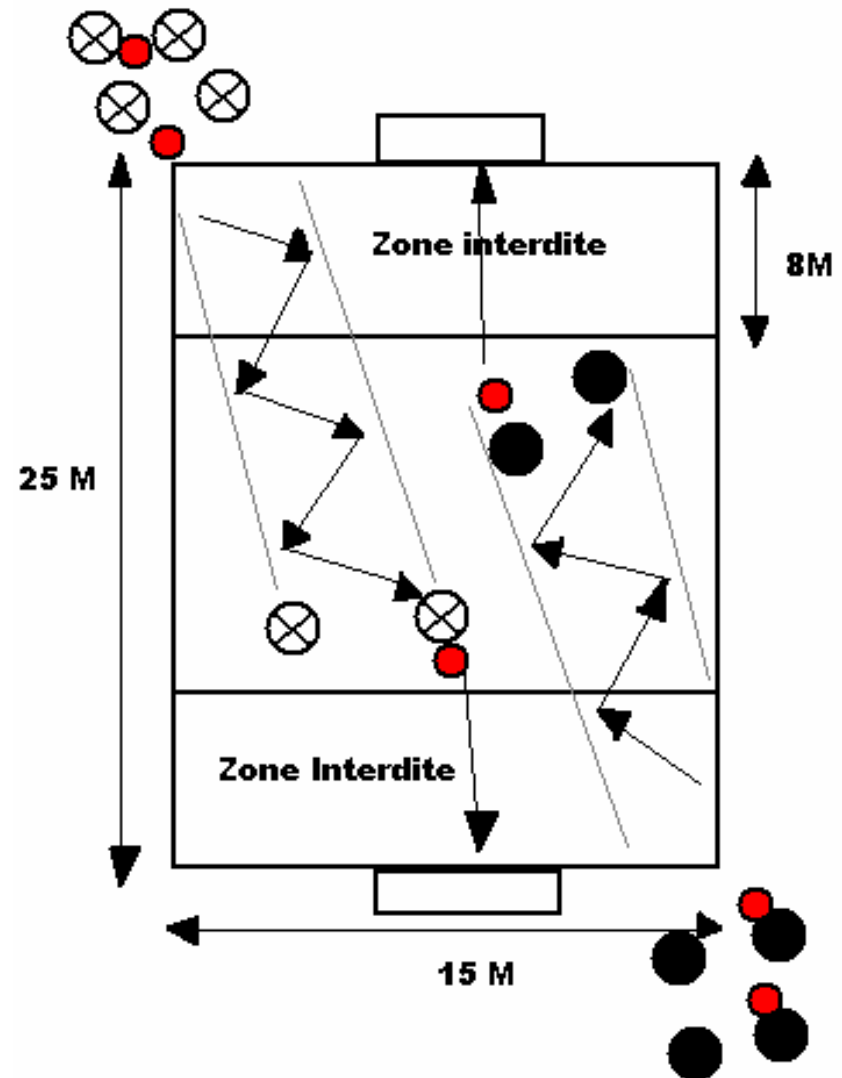
2 groupes de 6 joueurs, répartis 2 par 2
2 cibles de 2m de large chacune, et situés à 6m de la limite
1 Ballon au minimum par groupe
Les joueurs des 2 équipes font par 2 le trajet aller alternativement.
Lorsque chaque équipe de 2 a fait l'aller, reprendre le retour en changeant le passeur.
Conserver le ballon dans les limites du terrain.

Critères de réussite :

Aucune passe en arrière
Réussir 2 passes chacun (soit 4 au total)
Réussir 4 buts sur 6 trajets

Variables :

Imposer une durée maximale avant le tir



Débutant

SAVOIR 2 : Faire progresser le ballon vers la cible. « Jeu de passes »

But : Faire parvenir collectivement, par passes successives le ballon d'un point « A » à un point « B ».

Dispositif :

2 équipes. 1 joueur par équipe dans chaque zone.

Le joueur dans la zone de départ passe le ballon à son coéquipier situé en Zone 1. (Z 1) maîtrise, puis passe à son coéquipier en (Z2). Idem de Z2 en Z3 et Z3 vers Z4 , Z4 à zone d'arrivée.

Après la réception du ballon par le joueur en zone d'arrivée, ce dernier immobilise le ballon.

Lorsque tous les ballons (5 à 10) situés en zone de départ seront en zone d'arrivée la manche sera alors terminée. L'équipe B effectue le même parcours de passes.

L'équipe gagnante est celle qui parviendra avant l'adversaire à faire passer la totalité de ses ballons de la zone de départ à la zone d'arrivée.

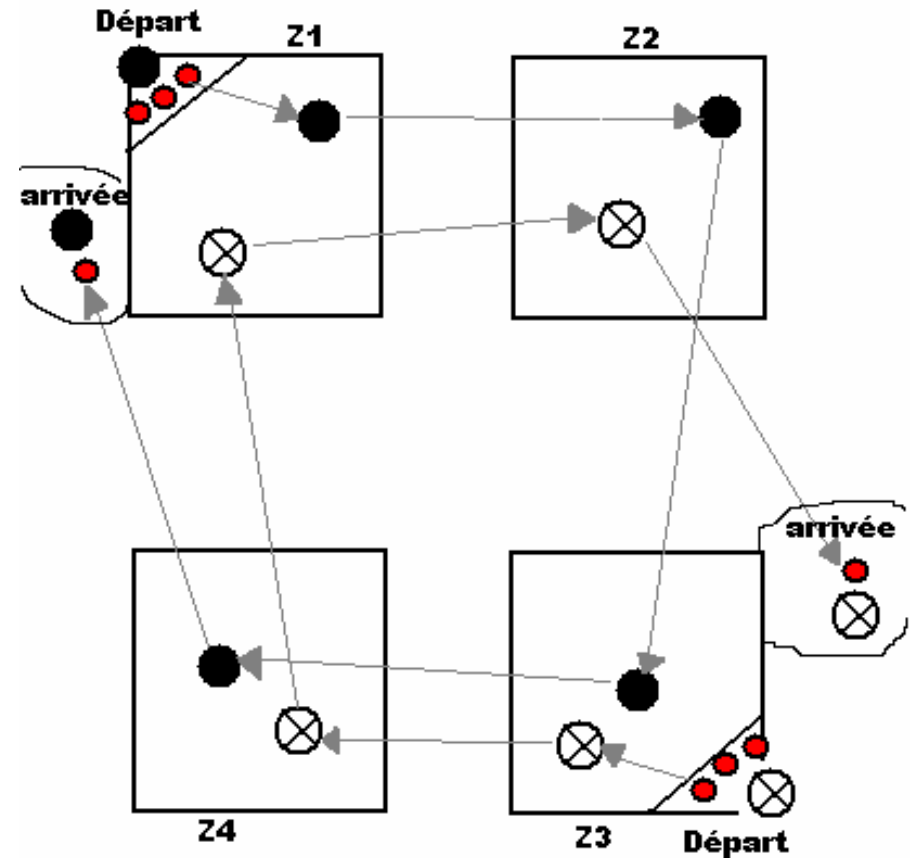
CRITERES DE REUSSITE:

Faire parvenir la totalité de ses ballons en zone d'arrivée

VARIANTES:

Passer et suivre son ballon

Sens des passes: Même sens ou sens opposé



Débutant

Savoir 3 : Protéger la cible

« L'épervier »

But :

Empêcher aux adversaires de progresser vers ma cible en tentant de récupérer le maximum de ballons.

Dispositif :

6 attaquants ont chacun 1 ballon et doivent le conduire dans une zone opposée

2 défenseurs tentent de les en empêcher

Les attaquants dont les ballons auront été subtilisés avant rentrer dans la zone opposée sont éliminés.

Effectuer plusieurs passages jusqu'à ce que tous les attaquants soient éliminés, puis changer les défenseurs.

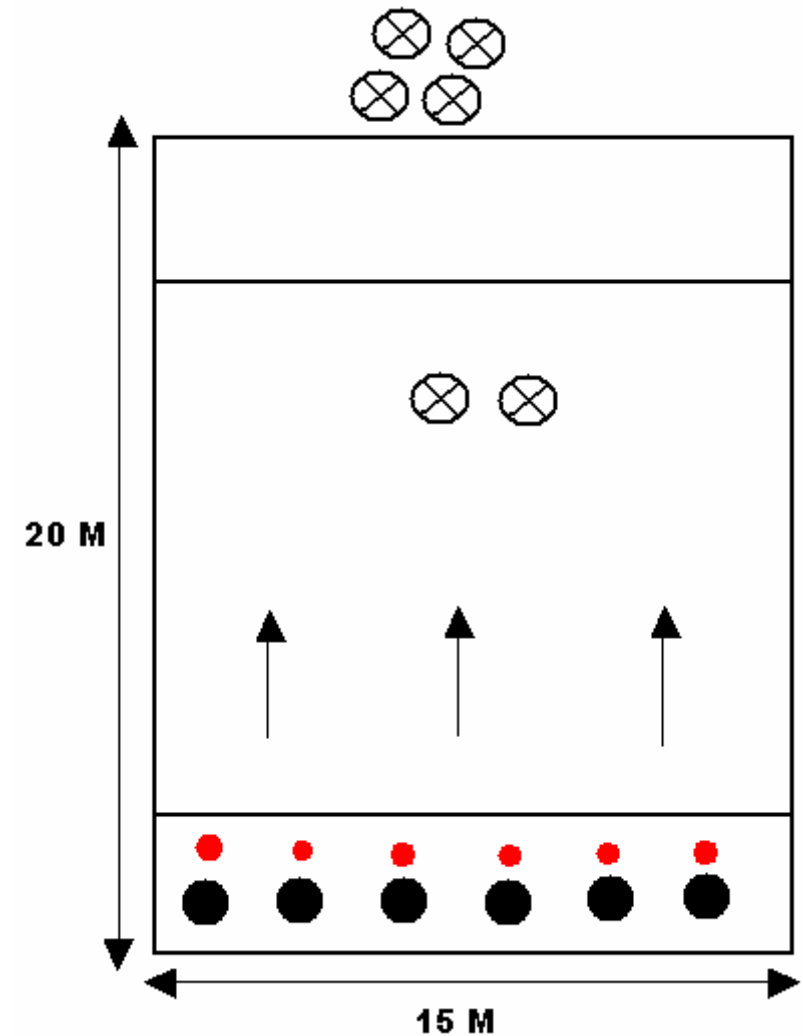
Critères de réussite :

Pour les défenseurs : Parvenir à subtiliser les 6 ballons en moins de 4 traversées.

Pour les attaquants : Réussir individuellement au moins une traversée sans se faire prendre le ballon.

Variantes :

Possibilité de mettre des portes de franchissements obligatoires avant d'accéder à la zone opposée.



Débutant

Savoir 3 : Protéger la cible

« Ballon-Château »

But :

Défendre une cible en collaboration avec des partenaires.

Dispositif :

Sur un terrain de 8 m sur 10 m, une zone circulaire de 6 m de diamètre est tracée au centre. 4 plots y sont disposés en carré.

4 élèves, dans cette zone circulaire protègent les plots

4 élèves, situés à l'extérieur du cercle, disposent d'un ballon

Règle du jeu :

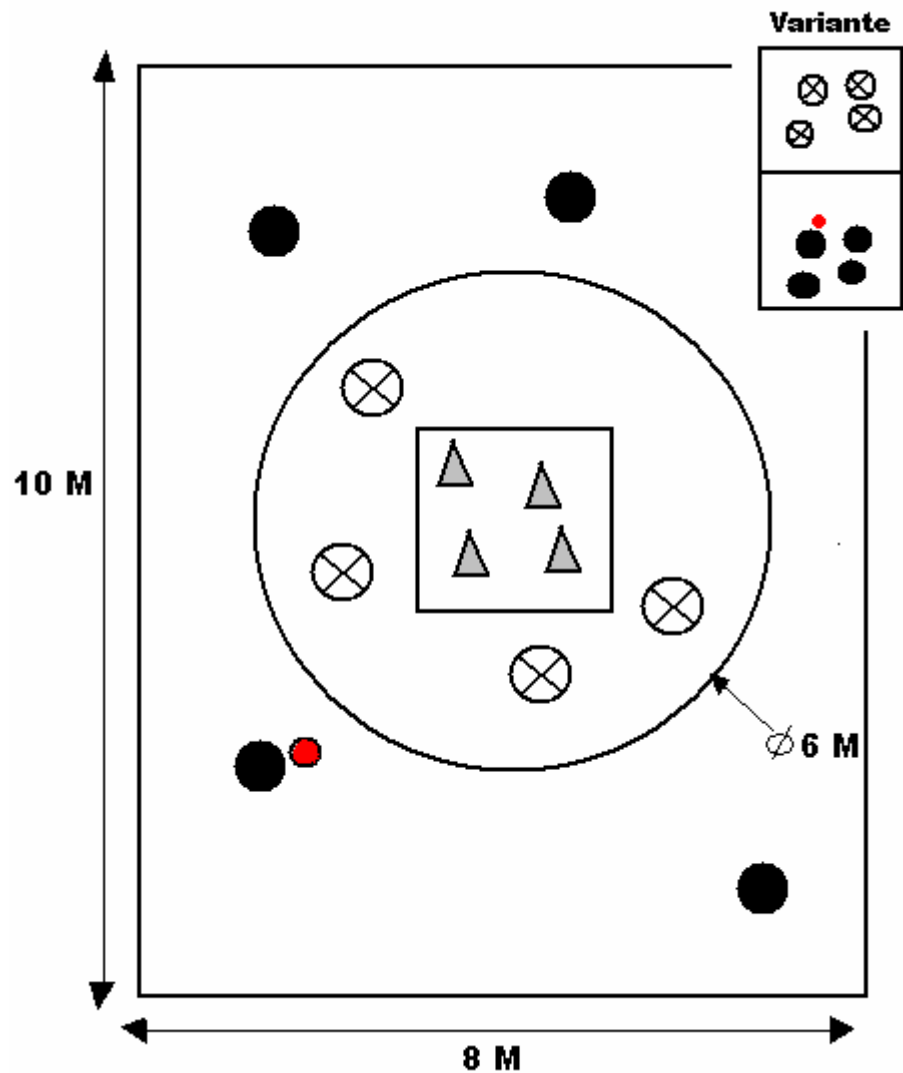
L'équipe qui défend doit empêcher le ballon de toucher les plots. Ils doivent rester dans leur zone et renvoyer le ballon à l'extérieur
L'équipe qui attaque doit toucher les plots.

Critères de réussite :

Aucun plot n'est touché après 2 minutes de jeu.

Variante :

Ballon-cordon (défendre une ligne) deux équipes de 4 sont séparées par un trait. Chaque équipe défend la ligne de fond de son camp que la balle ne doit pas franchir.



Débutant

Savoir 3 : Protéger la cible

« 3 contre 1 en progression »

But :

Empêcher les adversaires de progresser vers ma propre cible en tentant de récupérer le maximum de ballons.

Dispositif :

Un défenseur doit empêcher 3 attaquants d'amener le ballon vers trois cibles.
Le défenseur marque un point chaque fois qu'il stoppe une attaque.

Critères de réussite :

Réussir à stopper une attaque sur deux.

