



Cycle "Balle au Pied"

à destination des élèves du Cycle 3



Introduction

Pourquoi la « BALLE AU PIED » ?

Pourquoi le sport le plus populaire n'aurait-il pas sa place comme support d'enseignement en Education Physique et Sportive ?

Comme toutes les activités, il a besoin d'être didactisé pour servir à l'éducation de nos jeunes élèves.

Changer le nom de la pratique connue, reconnue par tous, cataloguée par certains médias permet de **casser les représentations** des enfants mais aussi celle des enseignants.

Laissons donc de côté l'image (parfois négative) à laquelle renvoie le football... Le principal objectif de la **Balle Au Pied** est d'amener l'élève à **développer son intelligence de jeu** (choix, placements, déplacements) par le **questionnement** et l'**échange**, afin qu'il soit **au cœur du projet collectif**... L'amélioration des qualités techniques n'est pas une finalité et celles-ci devront permettre aux élèves de valoriser leurs « bons » choix en augmentant le taux de réussite dans les différentes situations.

Quelles différences avec le football ?

- ✚ **Aucun gardien de but**, donc aucun élève ne sera cantonné à ce poste spécifique (attente statique...), et tous pourront participer activement au jeu.
- ✚ **Des règles spécifiques**, comme « L'INVINCIBLE ».
- ✚ **Plusieurs cibles à atteindre**. Il y aura donc plus de possibilités qui devront développer l'intelligence de jeu (choix de la cible à attaquer).
- ✚ **Deux façons de gagner** la partie. Soit en marquant le plus de buts, soit en ayant le plus de buteurs différents. Nous chercherons cette fois à développer des stratégies collectives, plutôt que de survaloriser les exploits individuels.

Origines et construction du cycle

Cette proposition de cycle est le fruit de la réflexion entre des éducateurs de l'Equipe Technique Régionale de Bretagne, des échanges avec des représentants de l'Education Nationale et d'enseignants.

Ce cycle a été éprouvé à maintes reprises avec des élèves du cycle 3 (du CE2 au CM2), a été ré(ajusté), et s'est parfois inspiré d'autres disciplines...

Il poursuit un triple objectif tout en répondant à ceux de l'Education Physique et Sportive :

- 1) **Etre réalisable** (accessible à tous, autonomie de l'enseignant) **et fonctionnel** (contraintes matérielles et temporelles)
- 2) **Proposer un temps d'activité suffisant** aux élèves
- 3) Faire **tenir différents rôles aux élèves** autour de la pratique sportive

Cette proposition n'est donc ni exhaustive, ni définitive et reste en mouvement perpétuel. Chaque enseignant ou éducateur devra donc s'approprier le contenu et pourra le moduler (jouer avec le nombre d'« invincible » ou introduire un temps limité pour l'« invincible par exemple ») en fonction du niveau de la classe, des élèves, des progrès réalisés mais aussi de la sensibilité des intervenants. L'apport pédagogique des enseignants et éventuels intervenants sera donc la clé de la réussite pour la mise en place du cycle.



Présentation et Organisation du cycle

Le cycle s'organise en **5 séances différentes**. Pour une meilleure appropriation des contenus et afin de laisser un temps de pratique suffisant aux élèves, il est **préconisé de répéter** chaque séance ce qui favorisera également l'autonomie de l'enseignant. Le cycle vise le développement des compétences en EPS, et plus spécifiquement de la compétence n°3, relative aux sports collectifs : « *Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement* ». Enfin, le **prolongement logique du cycle est la mise en place d'une rencontre avec d'autres classes** !

Le cycle... : « S'engager dans un projet collectif » !

Les séances du cycle ont été construites avec une idée de **progressivité** (difficulté croissante), mais aussi de **continuité** avec des situations similaires ou identiques entre deux séances (surtout les jeux globaux) pour « fixer les apprentissages ».

L'approche du cycle, avec **une entrée par du jeu « main-pied »** rendant une maîtrise plus facile du ballon, permet à tous les élèves de **s'engager dans l'action**. Tous les ateliers proposés sont abordés sous **forme ludique** pour **maintenir l'engagement** dans l'activité et amener du **plaisir dans la pratique**.

L'utilisation de règles adaptées, comme le fait de bloquer le ballon sous le pied (**règle de « l'invincible »**) pour disposer de temps ou faire reculer l'adversaire, permet à tous, quelque soit le niveau d'habileté ballon au pied, de **décider et d'agir** en tant que porteur du ballon.

Cette règle adaptée facilite également la structuration du jeu (le projet collectif) et rend plus facile l'**identification des phases de jeu** : **attaque** (mon équipe a le ballon) ou **défense** (mon équipe n'a pas le ballon) par les élèves. Ainsi, **chacun d'entre eux pourra adapter son comportement pour coopérer avec ses partenaires**.

Le cycle et les apprentissages visés porteront davantage sur le **jeu offensif**, le porteur et le non porteur de balle, sans négliger cependant le rôle de défenseur.

Enfin, les situations proposées dans les séances du cycle doivent permettre aux élèves de se **retrouver dans des rôles différents** : **attaquant** (porteur et non porteur du ballon), **défenseur** et **Maitre du Jeu** :

- ✓ « Maître du Temps » (avec un chronomètre) = gestion du temps
- ✓ « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) = comptabilité des points
- ✓ « Maîtres des Règles » (avec un « sifflet poire » chacun) = respect des règles et des limites du terrain

Ce rôle de **Maitre du Jeu** sera utilisé sur **chaque situation d'apprentissage** et sur **chaque jeu global** puisqu'il se déroule en « **Bingo-Banco** » (**2 façons de gagner**) : les élèves doivent noter le nombre de buts ainsi que les buteurs sur une fiche préétablie. Le Bingo est remporté par l'équipe qui a marqué le plus de but et le Banco par l'équipe qui a le plus de buteurs différents, donc celle qui a développé une meilleure cohésion ou stratégie... Si une équipe **remporte le Bingo et le Banco**, elle réalise le « **Jackpot** » !

A la fin du cycle, nous devons avoir construit à travers les « idées clés », (qui auront émergées des situations et qui seront verbalisées par les élèves en fin de séance) s'associant et se complétant comme des strates superposées, un **projet collectif** grâce aux intentions et actions individuelles.



La séance... : Une pédagogie active pour développer l'autonomie !

Pour chaque séance, au **début** de chacune d'entre elles, il sera important de faire une prise en main avec un retour sur les objectifs et / ou l'idée « clé » de la séance précédente (sous forme de questions-réponses), et de **présenter la séance et son objectif**.

De la même manière, nous accorderons un temps nécessaire à la **verbalisation en fin de séance** : également sous forme de questions-réponses, nous essaierons **d'évaluer la notion de plaisir** et **faire ressortir la compétence développée**, l'apprentissage du jour ou l'idée clé. Ce temps de réflexion pourra s'accompagner d'une démonstration (exemple séance 5 sur la rupture d'alignement). Nous pourrions demander aux **élèves de mémoriser « ces idées clés »** pour l'introduction de la séance suivante.

Sur **chaque séance**, la classe fonctionne en demi-groupes, eux-mêmes divisés en 3 équipes soit **6 équipes au total**. Les **modalités de groupement sont libres** (par affinité, par niveau de compétence, en mixité...) et **pourront évoluer** au fil des séances.

Chaque **élève** sur chaque séance **remplira toujours différentes tâches** : **attaquant, défenseur** et « **Maître du jeu** ». Par exemple, lors du jeu global : 2 équipes s'affrontent et la 3^{ème} équipe se répartit les rôles suivants : **Maitre du temps, Maitre des points et Maitre des règles** ... En fonction du nombre de joueur par équipe, les **rôles peuvent être doublés** (2 « Maitres des règles) **ou groupés** (1 élève est à la fois Maître du temps et des points)

Chaque **séance** est découpée en 3 parties et chaque partie aura un **objectif spécifique** (exceptée la dernière séance):

- Un **ECHAUFFEMENT** permettra la mise en train et la manipulation du ballon (contexte de la séance)
- Une **SITUATION D'APPRENTISSAGE** isolera un **problème de jeu** pour que les élèves fassent émerger par eux-mêmes des solutions ou **donnera les moyens techniques et/ou moteurs** de résoudre un problème de jeu
- Un **JEU GLOBAL** mettra en œuvre 2 équipes dans un espace interpénétré et **confrontera les élèves au(x) problème(s) de jeu**

Par contre, les situations d'apprentissage et le jeu global lors des séances peuvent se dérouler dans **n'importe quel ordre**, les **parties de séances sont interchangeables**. Nous pouvons envisager de donner les moyens de résoudre les futurs problèmes, ou à l'inverse, se confronter au problème puis **trouver ou expérimenter des solutions**.

Lors de chaque séance, nous privilégierons le **questionnement des élèves** en situation (lors d'un invincible par exemple) pour les **faire réfléchir**, et les **guider vers les meilleures solutions** face aux problèmes rencontrés. Nous utiliserons une **méthode plus directive**, (comme la démonstration) **dans les situations sans opposition** ou **pour favoriser une meilleure compréhension des ateliers**.

La **rencontre d'après cycle** visera un **réinvestissement des compétences développées**, dans les séances précédentes, lors des jeux globaux d'opposition. Nous viserons alors **une totale autonomie** puisque tous les postes auront été occupés par les élèves lors du cycle.



Les compétences visées : S'informer, Décider/S'adapter, Agir !

Ce cycle reste une proposition. Il suggère une **logique de construction du jeu** : de l'individu vers des **relations collectives** (à 2, à 3...) afin de **mieux coopérer offensivement**, et lors du changement de statut à la perte de balle de **s'opposer efficacement**.

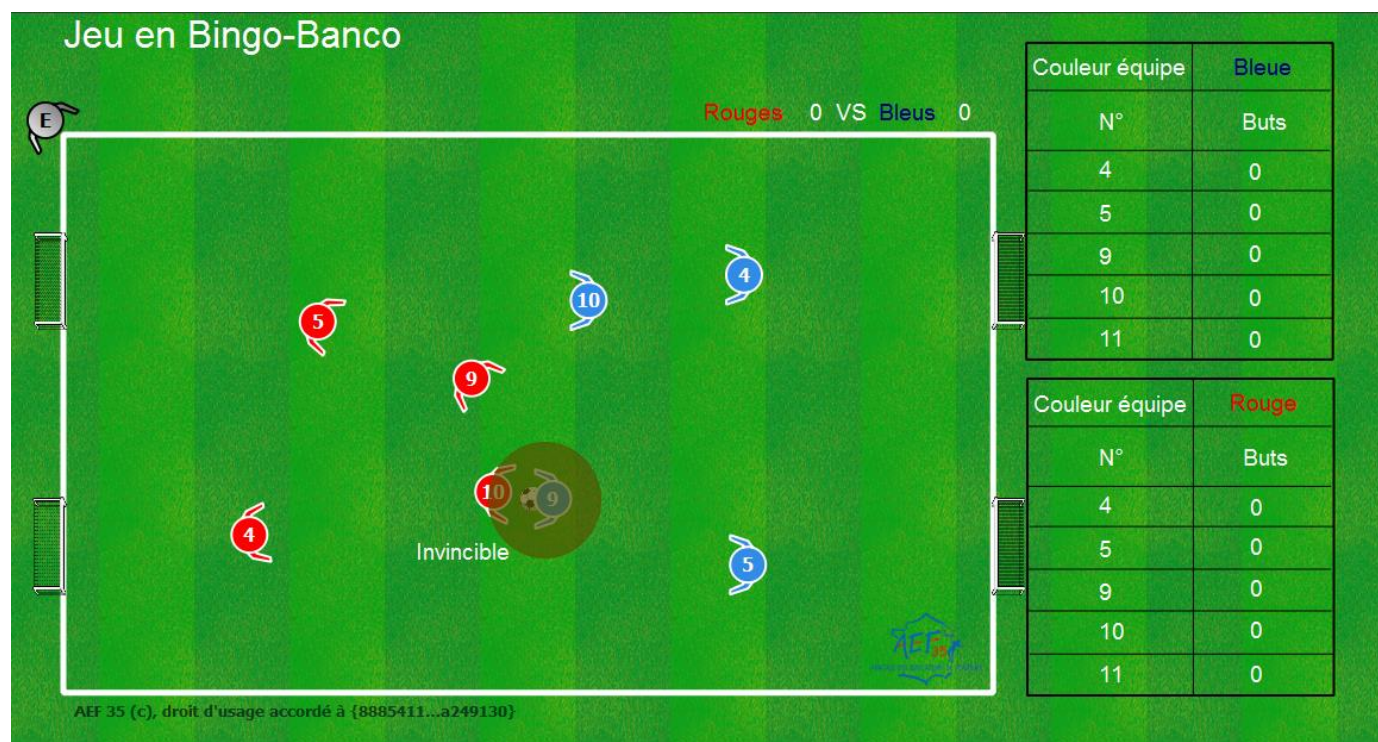
Comme dans toute action pédagogique, d'apprentissage, il est possible et nécessaire d'**adapter** les situations, les séances (ou leurs difficultés) en fonction des progrès des élèves et de leurs compétences.

Enfin, nous vous proposons un tableau récapitulatif du cycle qui vous permettra sans doute de mieux appréhender **la logique du cycle**, et vous donnera **des outils** pour la mise en œuvre des séances.

Nous vous proposons également en **version animée** tous les **ateliers** avec le logiciel « **IN TACTIC** » afin de **visualiser le déroulement d'une séquence**. Ces **animations** peuvent-être **utilisées en classe pour présenter** les séances, **questionner** et/ou **faire réfléchir** les élèves !

Jeu en Bingo-Banco

Rouges 0 VS Bleus 0



Couleur équipe	Bleue
N°	Buts
4	0
5	0
9	0
10	0
11	0

Couleur équipe	Rouge
N°	Buts
4	0
5	0
9	0
10	0
11	0

AEF 35 (c), droit d'usage accordé à {8885411...a249130}

Balle au Pied : JOUER avec ses Mains, ses PIEDS et sa TÊTE !

Quelques précisions sur le cycle ...

Les REGLES de VIE et de JEU

Elles sont précisées au début du cycle. Evidemment, elles regroupent les incontournables :

- Respect du matériel
- Respect des personnes
- Respect des consignes
- Respect des fonctions : partenaires, adversaires, arbitre

Auxquelles s'ajoutent les règles spécifiques «Balle au Pied » valables sur tous les ateliers :

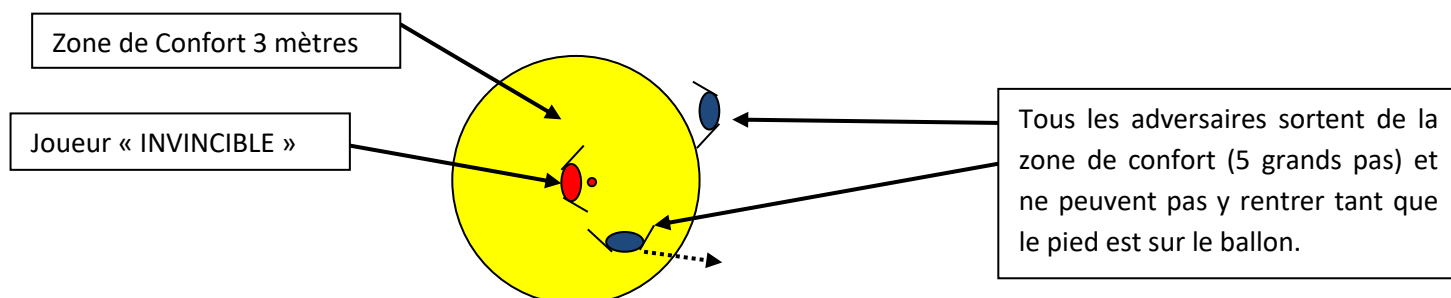
- Interdiction de tenir
- Interdiction de pousser
- Interdiction de frapper
- Interdiction de jouer au sol (se jeter par terre, tacler...)

La règle de l'INVINCIBLE

Jeu à la main ou au pied => Je suis **INVINCIBLE** quand je pose le pied sur le ballon au sol.

- ❖ *Lorsque je suis invincible : les adversaires se reculent de 5 grands pas (= zone de confort d'environ 3 mètres).*
- ❖ *Tant que le pied est sur le ballon, les adversaires ne peuvent pas entrer dans ma zone de confort*
- ❖ *Seuls des adversaires situés dans un de leurs buts peuvent être dans la zone de confort*
- ❖ *Je suis limité à 2 « INVINCIBLE » dans le jeu par possession.*
- ❖ *Je dispose de 5 secondes pour remettre le ballon en mouvement (à amener progressivement au fil du cycle)*

Cette règle vise à **favoriser l'implication des élèves**, et rend la maîtrise du ballon plus simple (entrée en possession de la balle). Elle permet en effet à l'élève en possession du ballon « **d'arrêter le jeu** ». En utilisant cette règle, les élèves peuvent donc **prendre un maximum d'informations** (où sont les buts à atteindre ? Où sont mes partenaires, les adversaires ? ...).



BINGO-BANCO : deux façons de gagner

- ✓ L'équipe qui marque le plus de buts remporte le **BINGO**
- ✓ L'équipe qui possède le plus de buteurs différents remporte le **BANCO**

Afin **d'impliquer** tous les joueurs (la 3^{ème} équipe ou les élèves dispensés), ces derniers auront **un rôle d'observateur/arbitre**, et devront **noter le nombre de buts par équipe (BINGO)** ainsi que **les buteurs (BANCO)**, sur une fiche préétablie.

En utilisant le système BINGO-BANCO, les élèves sont amenés à mettre en place des **stratégies collectives** pour tenter de remporter le jeu des deux façons.

Si une équipe **remporte le Bingo et le Banco**, elle réalise le **JACKPOT** ! Nous tenterons donc d'amener les élèves à poursuivre chaque objectif de manière simultanée...

L'utilisation du JEU à DEUX BALLONS

Lors d'un jeu en 5 contre 5, l'introduction systématique d'un second ballon permet à tous les joueurs d'être plus souvent acteurs de la situation et présente plusieurs avantages :

- un nombre **plus important de ballons joués**.
- une **densité moins importante** autour du porteur du ballon, donc **une contrainte de temps moins importante pour maîtriser** le ballon, pour **observer** la situation.
- des nouvelles situations de jeu à 2 joueurs contre 1 ou 3 contre 2 avec des **problèmes de jeu moins complexes** à résoudre

En fonction des séances, du niveau de compétence des élèves, de l'hétérogénéité du groupe, l'utilisation de 2 ballons pourra être amenée à volonté par l'intervenant. Nous pourrions utiliser des allers retours entre jeu à 2 ballons et jeu à un seul ballon.

Les REGLES des JEUX GLOBAUX

Les règles des jeux sont détaillées dans chaque séance. Néanmoins, il est important de préciser quelques points afin de favoriser l'expression des élèves dans les jeux globaux :

- **Ballon sorti du terrain**

Lorsque le ballon est sorti du terrain lors d'un jeu, il revient à l'équipe adverse. La remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti (à l'exception d'un but). **Le joueur effectuant la remise en jeu est en « invincible »** (pied sur le ballon avec des adversaires à 3 mètres).

La remise en jeu s'effectue de manière individuelle (rentrée directement avec le ballon) ou par une passe.

- **But marqué**

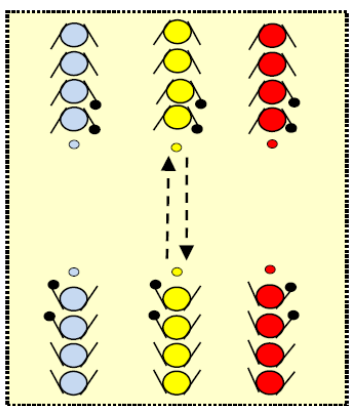
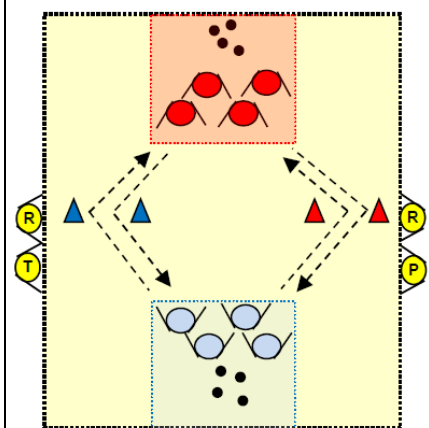
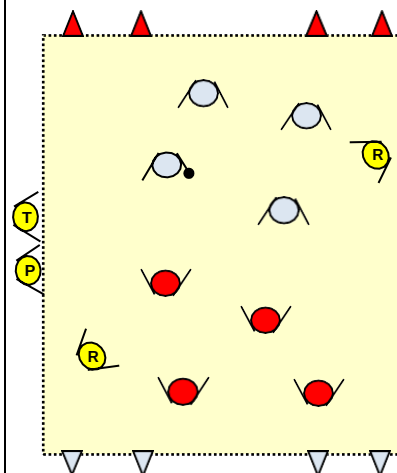
Lorsqu'un but est marqué le ballon revient à l'équipe adverse. La remise en jeu s'effectue dans son camp (pas d'endroit défini). **Le joueur effectuant la remise en jeu est en « invincible »** (pied sur le ballon avec des adversaires à 3 mètres).



TABLEAU RECAPITULATIF "CYCLE BALLE AU PIED" : DES OBJECTIFS, DES MOYENS et DES PROCEDES PAR SEANCE

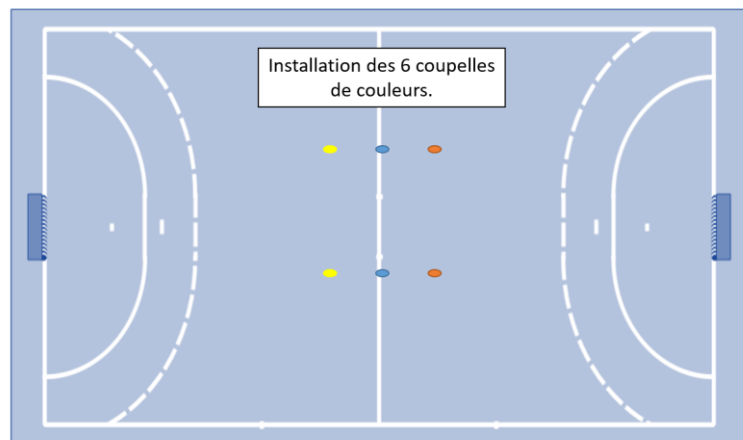
	ATELIER / PROCEDES	OBJECTIFS	COMPETENCES	PHASE DE JEU	ROLE	VERBALISATION (thème - questionnement en fin de séance)	A RETENIR (idée clé - strates)
S1	ECHAUFFEMENT:	Mise en train	Etre capable de se déplacer, sans et avec un ballon au pied et de réaliser un invincible	Attaque	Porteur de Balle	Le sens du jeu : Où marque-t-on des buts ? Que faut-il faire pour marquer ?	<u>Le porteur</u> Dès que je peux j'AVANCE
	SITUATION : Remplir sa Maison	Donner les moyens	Etre capable de se déplacer, sans et avec un ballon au pied	Attaque	Porteur de balle		
	JEU GLOBAL : 4 mini-buts	Se confronter au problème	Etre capable de percevoir son statut (att/def)	Att/ Déf	Porteur / Non porteur/ Défenseur		
S2	ECHAUFFEMENT:	Mise en train	Etre capable de se déplacer avec un ballon au pied et de réaliser un invincible	Attaque	Porteur de Balle	Le sens du jeu : Que faut-il faire pour progresser / avancer individuellement ?	<u>Le porteur</u> AVANCER en MAITRISANT mon ballon (près de moi) tout en REGARDANT (adversaire)
	SITUATION : Epervier	Isoler le problème	Etre capable de progresser en prenant l'information	Attaque	Porteur de balle		
	JEU GLOBAL : 4 mini-buts	Se confronter au problème	Etre capable de percevoir son statut (att/def) et être capable de progresser avec le ballon	Att/ Déf	Porteur / Non porteur/ Défenseur		
S3	ECHAUFFEMENT:	Mise en train	Etre capable de se déplacer avec un ballon au pied, de réaliser un invincible et de prendre des informations	Attaque	Porteur de Balle	L'adversaire : Que faut-il faire quand l'adversaire est proche / se rapproche (zone de danger)?	<u>Le porteur</u> AVANCER en MAITRISANT mon ballon (près de moi) tout en REGARDANT, si l'adversaire est proche je peux M'ARRETER ou CHANGER de direction/cible.
	SITUATION : 1 contre 1 type "Stop Balle"	Isoler le problème	Etre capable de progresser en s'adaptant à un adversaire : s'arrêter et /ou changer de cible	Att/ Déf	Porteur de balle / Défenseur		
	JEU GLOBAL : 6 mini-buts en stop balle	Se confronter au problème	Etre capable de percevoir son statut (att/def), s'adapter à l'adversaire : changer de cible	Att/ Déf	Porteur / Non porteur/ Défenseur		

S4	<i>ECHAUFFEMENT:</i>	Mise en train	Etre capable de se déplacer avec un ballon au pied, de réaliser un invincible puis de réaliser une passe	Attaque	Porteur de balle / Non porteur	Le partenaire - La passe : Quelles solutions puis-je utiliser lorsque je suis bloqué par un adversaire ? Que faut-il faire avant de réaliser une passe ?	<u>Le porteur et le non porteur</u> AVANCER en MAITRISANT mon ballon (près de moi) tout en REGARDANT, si l'adversaire est proche je peux M'ARRETER ou CHANGER de direction/cible, ou PASSER (cela nécessite un CONTACT VISUEL avec mon partenaire)
	<i>SITUATION :</i> Jeu du voleur	Donner les moyens	Etre capable de conserver le ballon par la passe, puis face à un adversaire, en étant en supériorité numérique	Attaque	Porteur de balle / Non porteur		
	<i>JEU GLOBAL :</i> La balle au capitaine	Se confronter au problème	Etre capable de percevoir son statut (att/def), pour le non porteur être capable de proposer des solutions de passe au porteur (rompre l'alignement)	Att/ Déf	Porteur / Non porteur / Défenseur		
S5	<i>ECHAUFFEMENT:</i>	Mise en train	Etre capable d'enchaîner la réception et la réalisation d'une passe	Attaque	Porteur de balle / Non porteur	Le partenaire - La passe - Le démarquage : Que faut-il faire pour que mon partenaire puisse me passer la balle ? Qu'est ce que c'est "être démarqué" ?	<u>Le porteur et le non porteur</u> AVANCER en MAITRISANT mon ballon (près de moi) tout en REGARDANT, si l'adversaire est proche je peux M'ARRETER ou CHANGER de direction/cible, ou PASSER (cela nécessite un CONTACT VISUEL avec mon partenaire). En tant que non porteur, je me DEMARQUE (loin de l'adversaire et en rupture d'alignement avec le défenseur)
	<i>SITUATION :</i> La balle au capitaine à zone	Isoler le problème	Etre capable de faire progresser le ballon individuellement ou collectivement, et être capable de proposer des solutions de passe au porteur (rompre l'alignement)	Att/ Déf	Porteur / Non porteur / Défenseur		
	<i>JEU GLOBAL :</i> La balle au capitaine à zone	Se confronter au problème	Etre capable de percevoir son statut (att/def), pour le non porteur être capable de proposer des solutions de passe au porteur (rompre l'alignement)	Att/ Déf	Porteur / Non porteur / Défenseur		
Tous les ateliers		Constaté l'évolution de S1 à S5	En tant que porteur, être capable de prendre des informations et de décider en conséquence : avancer - stopper - changer de direction - passer	Attaque / Défense	Porteur Non porteur Défenseur Maître du jeu	Le sens du jeu - L'adversaire - Le partenaire - La passe - Le démarquage : Que faut-il faire pour gagner / pour marquer ? Que faut-il faire pour empêcher l'équipe adverse de marquer ? Qu'avez-vous appris / retenu ?	<u>Le porteur - le non porteur, et le défenseur</u> AVANCER en MAITRISANT mon ballon (près de moi) tout en REGARDANT, si l'adversaire est proche je peux M'ARRETER ou CHANGER de direction/cible, ou PASSER (cela nécessite un CONTACT VISUEL avec mon partenaire). En tant que non porteur, je me DEMARQUE (loin de l'adversaire et en rupture d'alignement avec le défenseur). DEFENDRE c'est être entre l'adversaire et le but.
			En tant que non porteur, me démarquer pour offrir des solutions de passe au porteur en étant loin d'un adversaire et en rupture d'alignement avec le défenseur				
			En tant que défenseur, être capable de me replacer sur l'axe ballon-but. En tant qu'arbitre, être capable de faire respecter les lois du jeu				

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
MISE EN TRAIN Durée 5 minutes		Organisation - 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distantes de 10 à 12 mètres - 4 ballons par couleur Consignes - Départ ballon à la MAIN. - Les 1^{ers} joueurs de chaque groupe partent en même temps. - Une fois arrivé à la hauteur du joueur suivant, le joueur en possession du ballon effectue un 2nd INVINCIBLE (= ballon au sol, pied sur le ballon) puis frappe dans la main du suivant et se replace à la queue. - Puis le joueur suivant prend le ballon, etc. Variantes - A mi-parcours, le joueur exécute un INVINCIBLE (= ballon au sol, pied sur le ballon), puis reprend le ballon.
SITUATION Remplir sa maison Durée 3 x 6 minutes Objectif Développement moteur et technique spécifique balle au pied		Organisation - 2 maisons carrées de 4 mètres distantes de 10 mètres l'une de l'autre - Manche de 30 secondes - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » Consignes - Partie 1 : Les joueurs doivent faire un INVINCIBLE dans la porte (imposée, une porte par équipe) sur le trajet retour (ballon à la main). - Tous les joueurs jouent de manière simultanée. - Quand le temps est écoulé, le « Maître du Temps » dit « STATUE ! », les joueurs doivent s'immobiliser. - L'équipe qui a le plus de ballon à l'intérieur de sa maison gagne. (1 ballon dans la maison = 1 point). - On ne peut ramener qu'un seul ballon par trajet. Variantes 1 - Partie 2 : Les joueurs doivent faire un INVINCIBLE dans la porte (imposée, une porte par équipe) sur le trajet retour (ballon à la main) puis ramener le ballon dans leur maison ballon au pied. 2 - Partie 3 : Les joueurs doivent faire un INVINCIBLE dans la porte (imposée, une porte par équipe) sur le trajet retour (BALLON AU PIED) puis ramener le ballon dans leur maison au pied.
IEU GLOBAL Durée 3 x 6 minutes Objectifs - s'organiser collectivement - percevoir son statut (att/déf) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer - en défense : protéger ses buts		Organisation - Terrain de 20 mètres par 15 mètres - 2 mini-buts à défendre et 2 à attaquer - Jeu en Bingo-Banco - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) Consignes - Le jeu se fait intégralement à la MAIN. - Je marque en faisant rouler le ballon dans l'un des deux buts. - Le but n'est pas valable si le ballon touche un cône ou le fait tomber. - Je suis INVINCIBLE quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas). - Si un joueur est touché en possession du ballon, celui-ci revient à l'équipe adverse (le joueur effectue obligatoirement un INVINCIBLE). - Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement INVINCIBLE. Elles peuvent être jouées individuellement (course avec le ballon) ou collectivement (passe). - Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense. - 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.

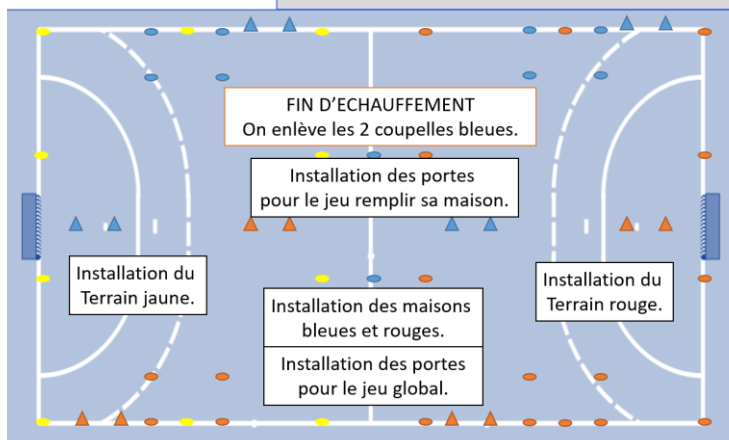
SEANCE 1 : TUTORIEL MATERIEL

ACCUEIL ET PRISE EN MAIN



PENDANT ECHAUFFEMENT

INSTALLATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE



APRES SITUATION D'APPRENTISSAGE

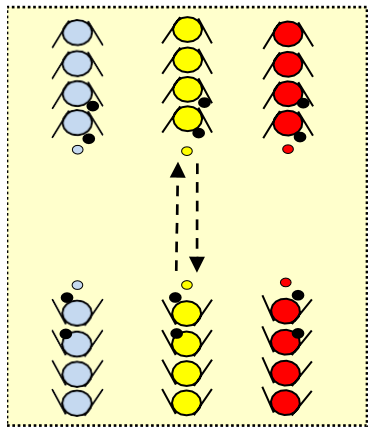
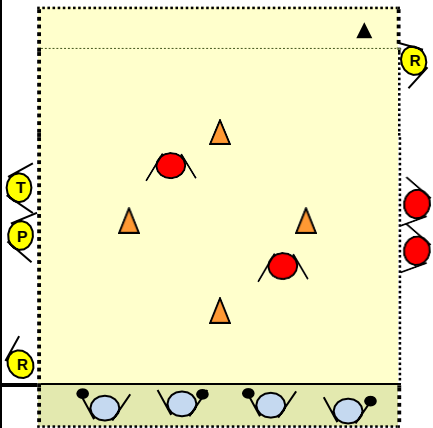
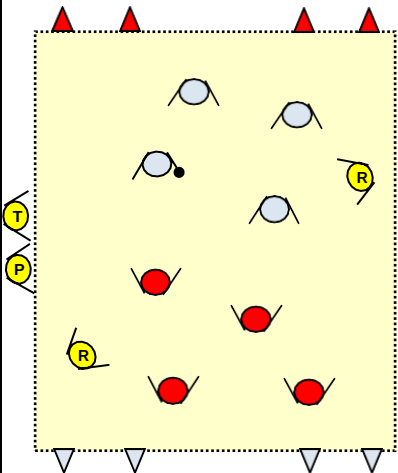
INSTALLATION DU JEU GLOBAL



FIN DE SÉANCE

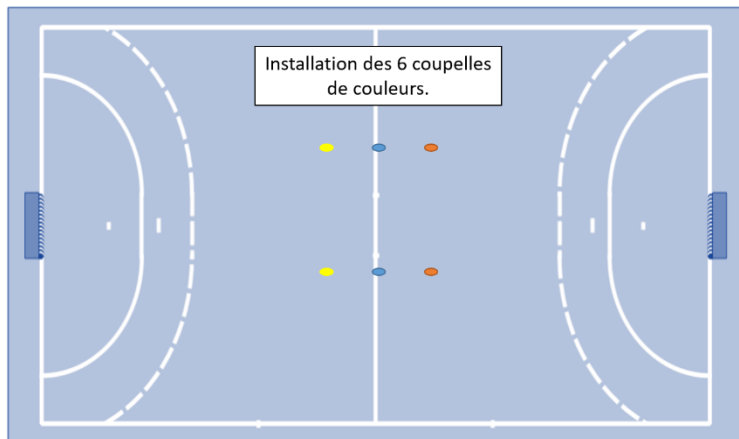


PRISE DE NOTES / OBSERVATIONS / REMARQUES :

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
MISE EN TRAIN Durée 5 minutes		Organisation - 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distantes de 10 à 12 mètres - 4 ballons par couleur Consignes - Départ ballon à la MAIN. - Les 1^{ers} joueurs de chaque groupe partent en même temps en conduite de balle. - A mi-parcours, le joueur exécute un INVINCIBLE (= pied sur le ballon), et continue en conduite de balle. - Une fois arrivé à la hauteur du joueur suivant, le joueur en possession du ballon effectue un 2nd INVINCIBLE (= ballon au sol, pied sur le ballon) puis frappe dans la main du suivant et se replace à la queue. - Puis le joueur suivant prend le ballon, etc. Variante 1 - Imposer le pied pour exécuter l'INVINCIBLE (pied droit ou gauche).
SITUATION L'épervier Durée 3 x 6 minutes Objectif - Progresser individuellement en tenant compte de l'adversaire.		Organisation - Terrain de 20 mètres par 15 mètres - 2 « camps » de 2 mètres de profondeur - 1 équipe « d'éperviers » (avec un ballon par joueur) - 1 équipe de « chasseurs » (2 joueurs sur le terrain et 2 joueurs en attente, rotation toutes les 2 traversées) - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » Consignes - Le jeu commence avec le BALLON EN MAIN. - Les « éperviers » doivent stopper le ballon dans l'autre « camp ». (= 1 point) - S'ils mettent le ballon sous le pied, ils sont INVINCIBLES. - « Le chasseur » doit obligatoirement toucher un cône pour casser l'INVINCIBLE. - Si un « chasseur » touche un « épervier » (= 1 point pour les « chasseurs »), ce dernier se transforme en « poule » (il doit s'asseoir sur le ballon, et revient dans le jeu dès la traversée suivante, pas d'élimination). Variante - À 2 minutes : Les « éperviers » effectuent la traversée BALLON AU PIED. Les chasseurs doivent toujours toucher les éperviers pour les transformer en poules.
JEU GLOBAL Durée 3 x 6 minutes Objectifs - s'organiser collectivement - percevoir son statut (att/def) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer - en défense : protéger ses buts		Organisation - Terrain de 20 mètres par 15 mètres - 2 mini-buts à défendre et 2 à attaquer - Jeu en Bingo-Banco - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maîtres du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) Consignes - Le jeu se fait à la MAIN. - Je marque en posant le ballon au sol et en tirant avec le PIED dans l'un des deux buts. - Je suis INVINCIBLE quand je pose le pied sur le ballon (adversaires à 5 grands pas). - Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement INVINCIBLE. Elles peuvent être jouées individuellement (course avec le ballon) ou collectivement (passe). - Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense. - 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.

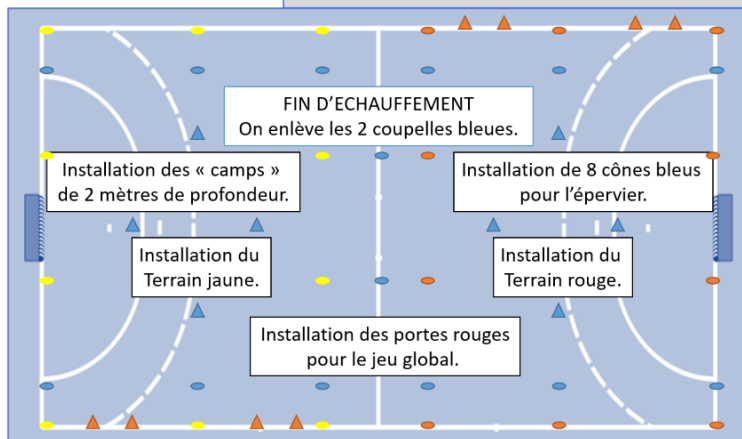
SEANCE 2 : TUTORIEL MATERIEL

ACCUEIL ET PRISE EN MAIN



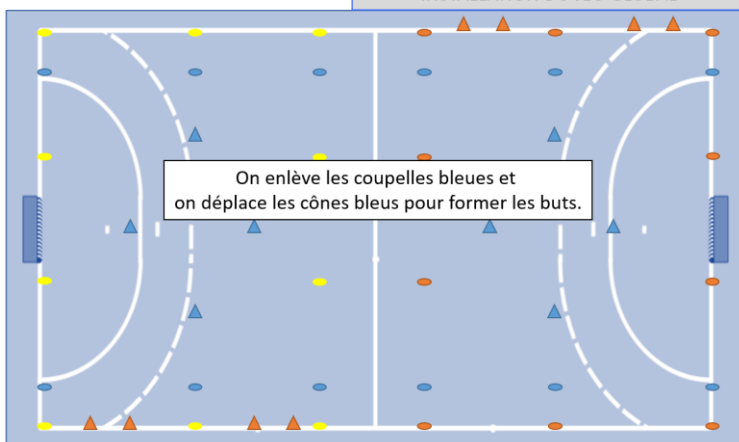
PENDANT ECHAUFFEMENT

INSTALLATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE



APRES SITUATION D'APPRENTISSAGE

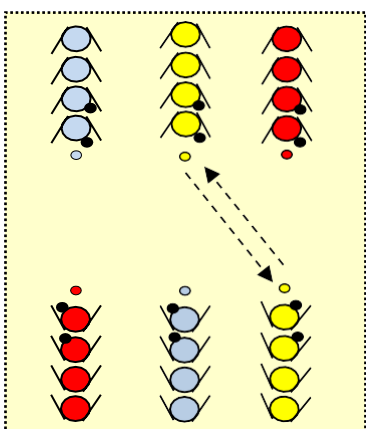
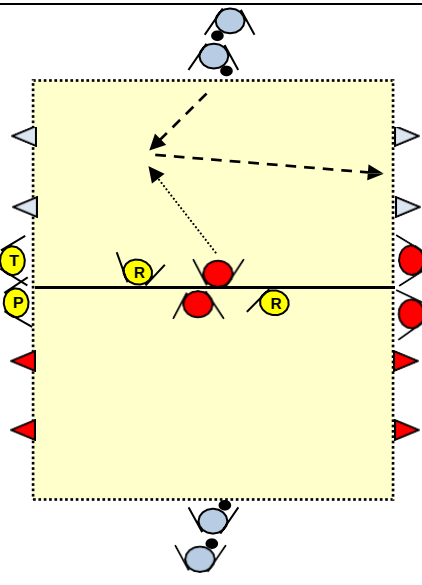
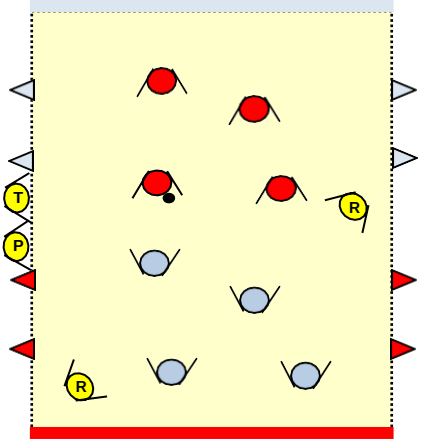
INSTALLATION DU JEU GLOBAL



FIN DE SÉANCE

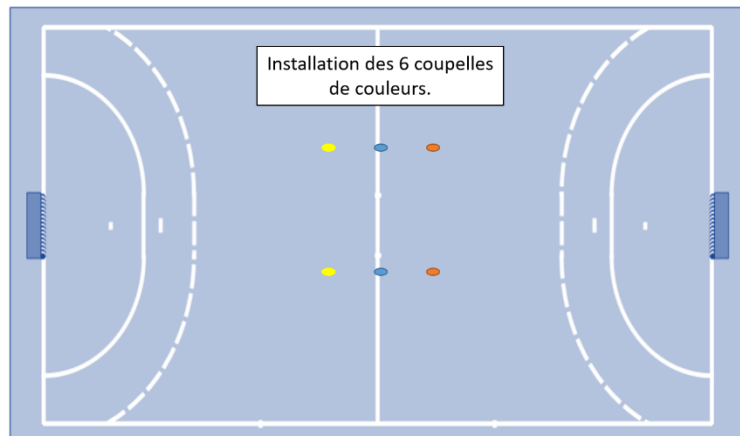


PRISE DE NOTES / OBSERVATIONS / REMARQUES :

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
MISE EN TRAIN Durée : 5 minutes		Organisation - 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distantes de 10 à 12 mètres - Les groupes sont croisés (voir schéma ci-contre) - 4 ballons par couleur. Consignes - Départ BALLON AU PIED. - Les 1^{ers} joueurs de chaque groupe partent en même temps en conduite de balle. - A mi-parcours, le joueur exécute un INVINCIBLE (=pied sur le ballon), puis reprend sa conduite de balle. - Une fois arrivé à la hauteur du joueur suivant, le joueur en possession du ballon effectue un 2nd INVINCIBLE (= ballon au sol, pied sur le ballon) puis frappe dans la main du suivant et se replace à la queue. - Puis le joueur suivant prend le ballon, etc. Variantes 1 – Imposer le pied pour exécuter l'INVINCIBLE (pied droit ou gauche).
SITUATION 1 vs 1 à 2 mini-buts en stop-ball Durée : 3 x 6 minutes Objectifs : - Développement technique et tactique spécifique balle au pied (adapter son déplacement par rapport à l'adversaire s'arrêter – changer de cible)		Organisation - 2 terrains de 10 mètres de longueur et 15 mètres de profondeur (soit ¼ de terrain), avec 2 buts de 4 mètres - 2 équipes en jeu (on divise les équipes en 2, soit 1 groupe d'attaquants et un groupe de défenseurs) - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) - Les défenseurs changent tous les 2 passages (« Maîtres des Règles ») - A 3 minutes : Les défenseurs changent de camp. - Le défenseur doit être remplacé avant que le second attaquant démarre. Consignes - L'attaquant part avec le ballon, et marque en stop-ball (= ballon arrêté, pied sur le ballon) dans l'un des 2 mini-buts. (= 1 point) - Possibilité d'utiliser 2 « INVINCIBLE » maximum par possession de balle. - Si le défenseur récupère le ballon, il doit marquer à son tour en stop-ball dans l'un des 2 mini-buts. (= 1 point) - Si le ballon sort du terrain, aucun joueur ne rapporte de point à son équipe.
IEU GLOBAL Durée : 3 x 6 minutes Objectif : - s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer - en défense : protéger ses buts		Organisation - Terrain de 20 mètres par 15 mètres - 2 mini-buts à défendre et 2 à attaquer - Jeu en Bingo-Banco - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) Consignes - Le jeu se fait intégralement au PIED. - Je marque en stop-ball (ballon arrêté, pied sur le ballon) soit : 1 – sur la ligne de fond du terrain (= 1 point) 2 – dans l'un des 2 mini-buts (= 3 points) - Je suis INVINCIBLE quand je pose le pied sur le ballon (adversaires à 5 grands pas). - Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement INVINCIBLE. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe). - Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense. - 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.

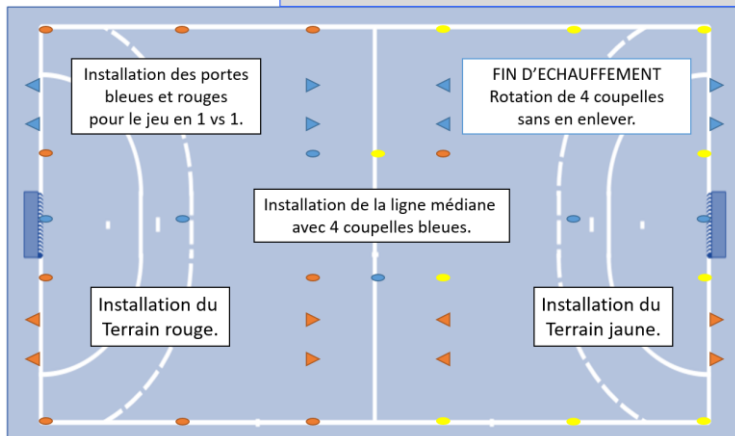
SEANCE 3 : TUTORIEL MATERIEL

ACCUEIL ET PRISE EN MAIN



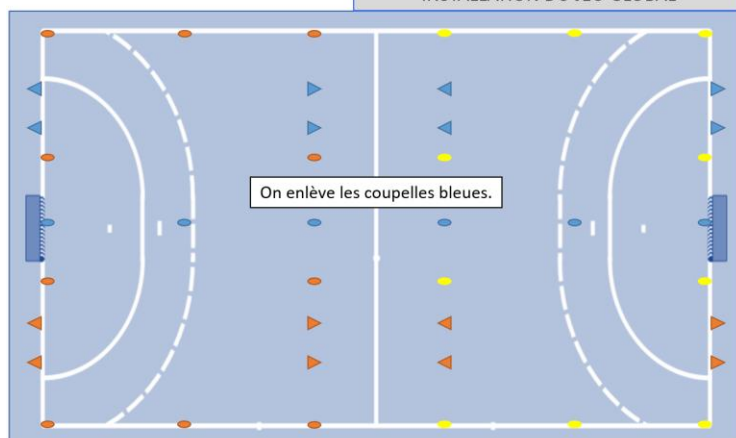
PENDANT ECHAUFFEMENT

INSTALLATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE



APRES SITUATION D'APPRENTISSAGE

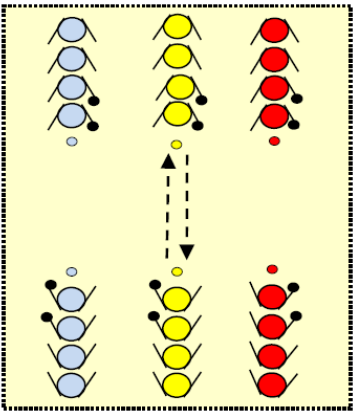
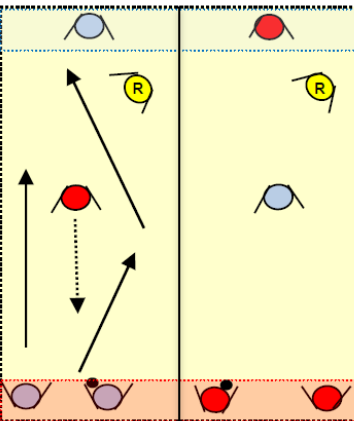
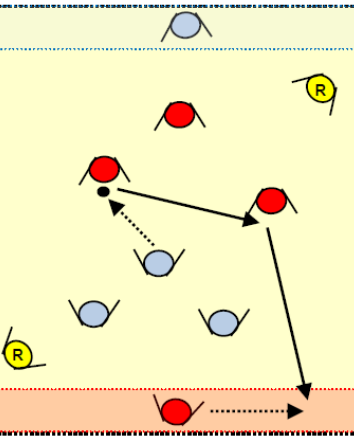
INSTALLATION DU JEU GLOBAL



FIN DE SÉANCE

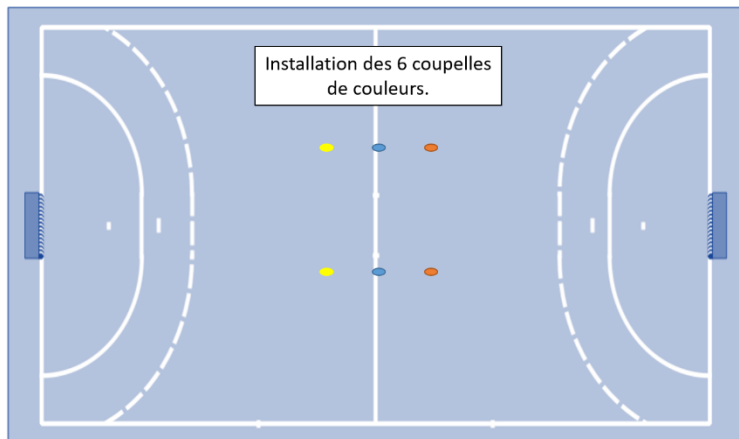


PRISE DE NOTES / OBSERVATIONS / REMARQUES :

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
MISE EN TRAIN Durée : 5 minutes		Organisation - 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distantes de 10 à 12 mètres - 2 ballons par couleur Consignes - Départ BALLON AU PIED. - Les 1^{ers} joueurs de chaque groupe partent en même temps en conduite de balle. - A mi-parcours, le joueur exécute un INVINCIBLE puis fait une PASSE à son partenaire. - Le joueur qui réceptionne le ballon exécute un INVINCIBLE, puis part en conduite de balle, etc.
SITUATION La traversée Durée : 3 x 6 minutes Objectifs : - Développement technique (passe) et tactique : conserver le ballon en supériorité numérique avec prise en compte de l'adversaire		Organisation - 1 terrain de 20 mètres par 15 mètres, séparé par une ligne verticale. - 1 équipe en 3 contre 1 dans un couloir avec une zone bleue et rouge. - 2 équipes en jeu. - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) - On change de défenseur toutes les minutes. Consignes - Départ BALLON AU PIED. - Les joueurs doivent faire une passe à leur capitaine dans la zone opposée (= 1 point). - Le jeu s'arrête quand : 1 - Le ballon sort du terrain (= pas de point, on repart de la zone la plus proche). 2 - Le « défenseur » recupère le ballon et fait un INVINCIBLE (= 1 point) - Limitation à 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.
IEU GLOBAL La balle au capitaine Durée : 3 x 6 minutes Objectifs : - s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer et se démarquer (« capitaine ») - en défense : protéger son but (l'accès au « capitaine »)		Organisation - Terrain de 20 mètres par 15 mètres - 2 zones de 2 mètres de profondeur (= camp du « capitaine ») - Jeu en Bingo-Banco - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maîtres du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) - Changer les « capitaines » toutes les 3 minutes (« Maître du Temps ») Consignes - Le jeu se fait intégralement au PIED - Le « capitaine » est le seul joueur à être dans son camp. - Je marque en faisant une passe à mon « capitaine », qui doit bloquer le ballon dans son camp (= 1 point) - Jeu en Bingo-Banco - Je suis INVINCIBLE quand je pose le pied sur le ballon (adversaires à 5 grands pas). - Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement INVINCIBLE. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe). - Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense - 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.

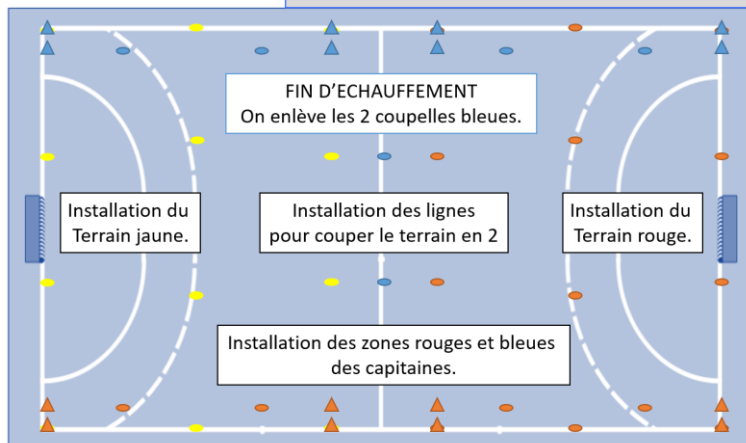
SEANCE 4 : TUTORIEL MATERIEL

ACCUEIL ET PRISE EN MAIN



PENDANT ECHAUFFEMENT

INSTALLATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE



APRES SITUATION D'APPRENTISSAGE

INSTALLATION DU JEU GLOBAL

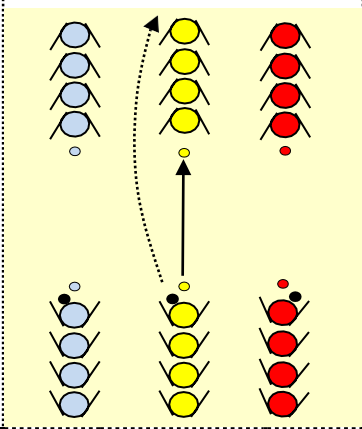
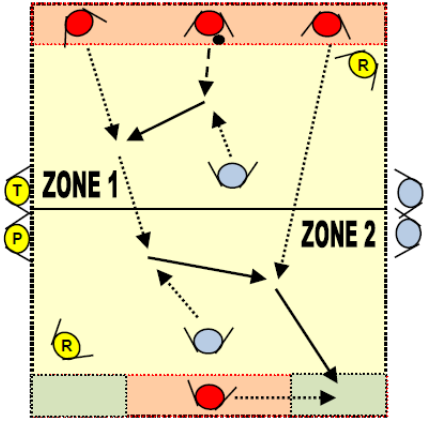
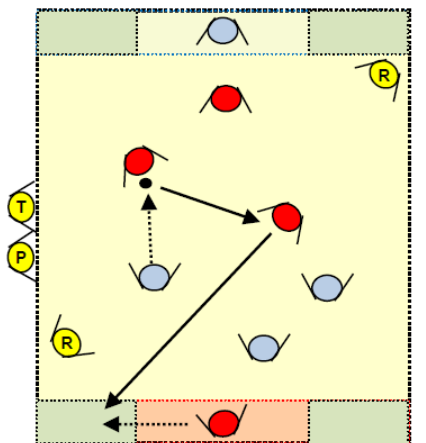


APRES SITUATION D'APPRENTISSAGE

INSTALLATION DU JEU GLOBAL

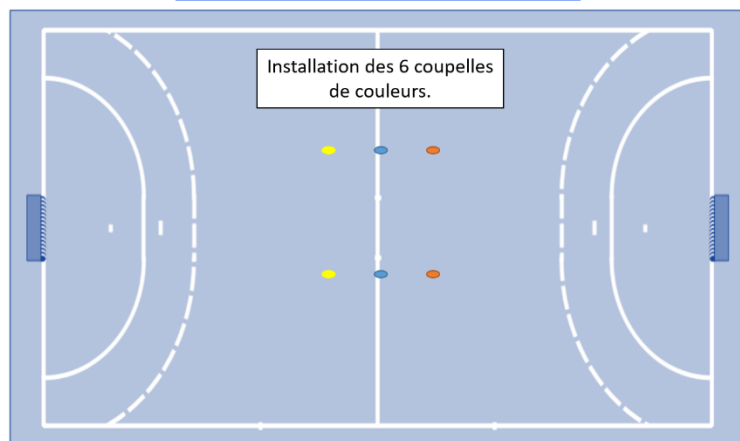


PRISE DE NOTES / OBSERVATIONS / REMARQUES :

INTITULE	SCHEMA	ORGANISATION - CONSIGNES
MISE EN TRAIN Durée : 5 minutes		Organisation - 3 colonnes, séparées en 2 groupes, et distantes de 10 à 12 mètres - 1 ballon par couleur Consignes - Départ BALLON AU PIED. - Les 1^{ers} joueurs de chaque groupe effectue une passe à son partenaire, puis va se placer en dernier dans la colonne en face. - Le joueur qui réceptionne le ballon le maîtrise en exécutant un INVINCIBLE puis fait à son tour une PASSE à son partenaire, etc.
SITUATION Balle au capitaine à zones Durée 3 x 6 minutes Objectifs - Développement technique (passe) et tactique : progresser avec le ballon et offrir des solutions de passes (joueur sans ballon et « capitaine ») avec prise en compte de l'adversaire		Organisation - 1 terrain de 20 mètres par 15 mètres, séparé par une ligne médiane - 1 zone de 2 mètres de profondeur (« camp » de départ) - 1 zone de 2 mètres de profondeur, divisée en 3 zones (« camp du capitaine ») - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maître du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) - Les postes changent tous les 2 passages (« Maîtres des Règles ») - Les rôles s'inversent au bout de 3 minutes de jeu (« Maître du Temps ») - Les attaquants doivent se replacer dans leur zone de départ ainsi les défenseurs Consignes - Le jeu se fait intégralement au PIED. - Les attaquants sont libres de changer de ZONE. - Les défenseurs n'ont pas le droit de changer de ZONE. - Je marque en faisant une passe à mon « capitaine », qui doit bloquer le ballon dans son camp. (zone rouge = 1 point ; zones vertes = 3 points) - Je suis INVINCIBLE quand je pose le pied sur le ballon (adversaire à 5 grands pas). - 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.
IEU GLOBAL Balle au capitaine à zones Durée 3 x 6 minutes Objectifs - s'organiser collectivement, percevoir son statut (att/def) - en attaque : progresser avec le ballon pour marquer et se démarquer (« capitaine ») - en défense : protéger son but (l'accès au « capitaine »)		Organisation - Terrain de 20 mètres par 15 mètres - 2 zones de 2 mètres de profondeur (= camp du « capitaine »), divisées en 3 zones - Jeu en Bingo-Banco - 2 équipes en jeu - 1 équipe « Maîtres du Jeu » : ✓ 1 joueur « Maître du Temps » (avec un chronomètre et un sifflet poire) ✓ 1 joueur « Maître des Points » (avec une plaquette, une fiche et un stylo) ✓ 2 joueurs « Maîtres des Règles » (avec un sifflet poire chacun) - Changer les « capitaines » toutes les 3 minutes (« Maître du Temps ») Consignes - Le jeu se fait intégralement au PIED. - Le « capitaine » est le seul joueur à pouvoir se trouver dans le camp. - Je marque en faisant une passe à mon « capitaine », qui doit bloquer le ballon dans son camp. (= 1 point ; = 3 points dans les zones vertes) - Jeu en Bingo-Banco. - Je suis INVINCIBLE quand je pose le pied sur le ballon (adversaires à 5 grands pas). - Sur toutes les remises en jeu, le joueur en possession est automatiquement INVINCIBLE. Elles peuvent être jouées individuellement (conduite de balle) ou collectivement (passe). - Toutes les sorties du ballon par les lignes de but reviennent à l'équipe en défense. - 2 « INVINCIBLE » maximum par joueur et par possession.

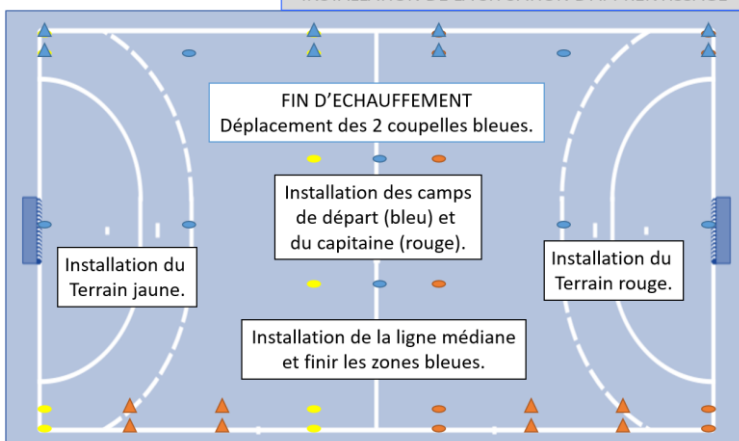
SEANCE 5 : TUTORIEL MATERIEL

ACCUEIL ET PRISE EN MAIN



PENDANT ECHAUFFEMENT

INSTALLATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE



APRES SITUATION D'APPRENTISSAGE

INSTALLATION DU JEU GLOBAL



FIN DE SÉANCE



PRISE DE NOTES / OBSERVATIONS / REMARQUES :



ATELIER (Situation d'apprentissage)

Couleur de l'équipe	MANCHE 1	MANCHE 2	MANCHE 3
	<i>MAITRES DU JEU</i>		
		<i>MAITRES DU JEU</i>	
			<i>MAITRES DU JEU</i>
VAINQUEUR			

JEU

BINGO + BANCO = JACKPOT

Vainqueur BINGO : Equipe ayant marqué le plus de buts

Vainqueur BANCO : Equipe ayant le plus de buteurs différents

Couleur de l'équipe :

N°	Prénom	Buts marqués	<u>BINGO</u>
1			
2			
3			<u>BANCO</u>
4			
5			

Couleur de l'équipe :

N°	Prénom	Buts marqués	<u>BINGO</u>
1			
2			
3			<u>BANCO</u>
4			
5			

Couleur de l'équipe :

N°	Prénom	Buts marqués	<u>BINGO</u>
1			
2			
3			<u>BANCO</u>
4			
5			

CONTACTS

Les Conseillers Techniques Développement et Animation des Pratiques



District de Football des Côtes d'Armor

Marie HERY - mhery@foot22.fff.fr

06 84 77 13 53



District de Football du Finistère

Mickaël GRALL - mgrall@foot29.fff.fr

06 74 34 38 37



District d'Ille-et-Vilaine de Football

Tanguy CHALM - tchalm@foot35.fff.fr

06 14 23 37 56



District du Morbihan de Football

Corine RIVIERE - criviere@foot56.fff.fr

06 48 74 44 53

NOTES



NOTES





Ligue de Bretagne de Football
29 rue de la Marebaudière
CS 96838 - Commune de Montgermont
35 768 Saint Grégoire Cedex
Tél : 02 99 35 22 35 - Fax : 02 99 30 44 29
footbretagne.fff.fr