

# Jeux de balle au pied

## CYCLE 2

### JEUX SPORTIFS

Affrontement d'équipe, jeu orienté vers deux buts opposés, règles techniques précises, le football est une activité codifiée. À l'école, de nombreuses situations adaptées favorisent les progrès des enfants tout en conservant leur motivation pour ce sport médiatique.

Voici trois jeux collectifs qui trouveront leur place dans une unité d'apprentissage consacrée aux jeux de ballons. Accepter la confrontation, s'adapter aux contraintes et aux autres dans le but clairement identifié d'atteindre la cible, en protégeant son terrain et en se conformant à la règle, en seront les enjeux principaux. Les consignes minimales seront intangibles : faire vivre le ballon tant qu'il est en jeu, être attentif aux autres (ne pas brutaliser) et à soi (ne pas toucher le ballon avec ses mains ni ses bras), etc. La définition des critères précis permettra à l'enseignant de cibler ses observations, de définir les progrès attendus et d'adapter les situations d'apprentissage.

#### BALLON VIVANT

##### Objectifs

- prendre conscience des choix multiples,
- s'organiser à plusieurs.

##### Tâche

Avec ton équipe, marquer le plus de buts possible en un temps donné.

##### Dispositif

Un terrain de 20 x 20 m environ, une réserve de ballons, un but, trois équipes de quatre joueurs assumant les rôles successifs (attaquants, défenseurs, organisateurs).

##### Consignes

*Les attaquants* : ils prennent un ballon dans la réserve et jouent au pied pour aller marquer le but. S'il sort du terrain ou est intercepté, il est « mort », aller en chercher un deuxième.

*Les défenseurs* : ils empêchent les attaquants de marquer.

*Les organisateurs* : deux arbitres veillent au bon déroulement du jeu et sanctionnent les fautes par une exclusion temporaire ; un « gardien de prison » retient les joueurs exclus pendant quinze secondes ; le ramasseur récupère les ballons (soit perdus, soit dans le but) et les rapporte dans la réserve.

##### Compétence transversale :

... respecter les règles liées à l'activité ...

##### Compétences disciplinaires :

... réaliser des actions plus complexes que celles de la vie quotidienne ...

... agir en fonction des autres et tenir divers rôles dans une équipe ...

##### Critères de réussite

- le record : l'équipe qui a marqué le plus de buts en un temps donné ;
- l'efficacité : le nombre de buts marqués par rapport au nombre de ballons mis en jeu.

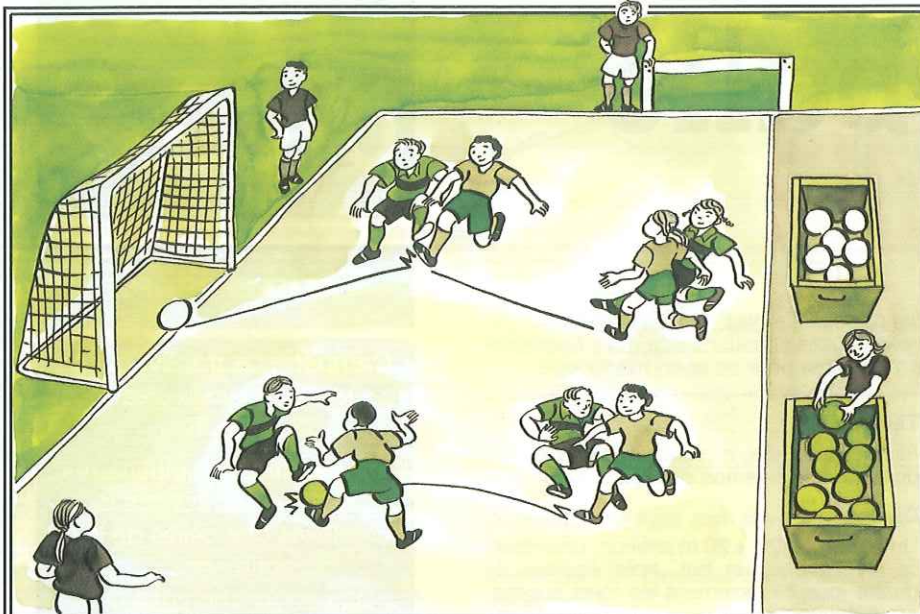
##### Critères d'observation

Cette situation de jeu global permet à l'enseignant d'observer les comportements des élèves selon les critères qu'il se fixe : occupation du terrain, partage des tâches,



DESSINS : FRÉDÉRIC MALENFER





### Critère de réussite

Le nombre de buts marqués par équipe (soit le total des binômes).

### Variantes

- le nombre de défenseurs par rapport aux attaquants (un contre deux dans un premier temps) ;
- la position initiale des défenseurs (derrière leur but, alignés sur la ligne de touche, assis près de la réserve à ballon, etc.). Ils doivent alors attendre qu'un ballon soit mis en jeu pour entrer sur le terrain.

### MULTI-BUTS

#### Objectif

Élaborer des stratégies pour être efficace en attaque.

#### Tâche

Marquer le plus de buts possible en dix tentatives.

#### Dispositif

Un terrain de 20 x 40 m environ, quatre buts, deux ballons. Un trait, à deux mètres environ et parallèle à la ligne de fond de terrain matérialise la zone réservée au gardien. Trois équipes de cinq joueurs : deux jouent, l'autre arbitre.

#### Consignes

Chaque équipe désigne un gardien, qui seul a le droit de se déplacer dans l'espace matérialisé devant les buts.

*Les gardiens* : ils défendent deux buts chacun. Comme au football, ils peuvent se servir de leurs mains. Quand un but est marqué ou si le ballon sort, ils le remettent en jeu par un coup de pied.

*Les joueurs de champ* : le jeu se déroule avec les règles connues, mais ils ont la possibilité de marquer indifféremment dans l'un des deux buts adverses. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a eu l'occasion de tirer dix fois au but.

*Les arbitres* : deux élèves sifflent les fautes, donnent la balle à l'adversaire et sanctionnent les fautifs. Deux joueurs comptent, pour chaque équipe, le nombre de tirs tentés et réussis. Un chronomètreur enregistre le temps nécessaire à la réalisation de dix tirs.

#### Critères de réussite

- le nombre de buts marqués,
- le temps nécessaire pour effectuer dix tirs,
- le taux de réussite (tirs tentés / buts marqués).

#### Critères d'observation

La pertinence des stratégies choisies (détermination des rôles, engagement réel de chacun...).

#### Variantes

- le nombre de tentatives autorisées,
- la taille de la zone réservée au gardien.

Jo Garnier,  
PIUFM-EPS St Étienne (42) ;

Armand Russier,  
CPC-EPS (42).

choix des partenaires, intentionnalité des passes, etc.

### Variantes

- les défenseurs désignent un gardien de but qui changera à chaque phase de jeu ;
- avec un second but, si les défenseurs interceptent le ballon, ils deviennent attaquants pour tenter d'aller marquer dans le but adverse.

### DOUBLE DUOS

#### Objectifs

- découvrir « l'essentiel » du football,
- identifier les rôles de partenaire et d'adversaire.

#### Tâche

En binôme, marquer le plus de buts possible.

### Dispositif

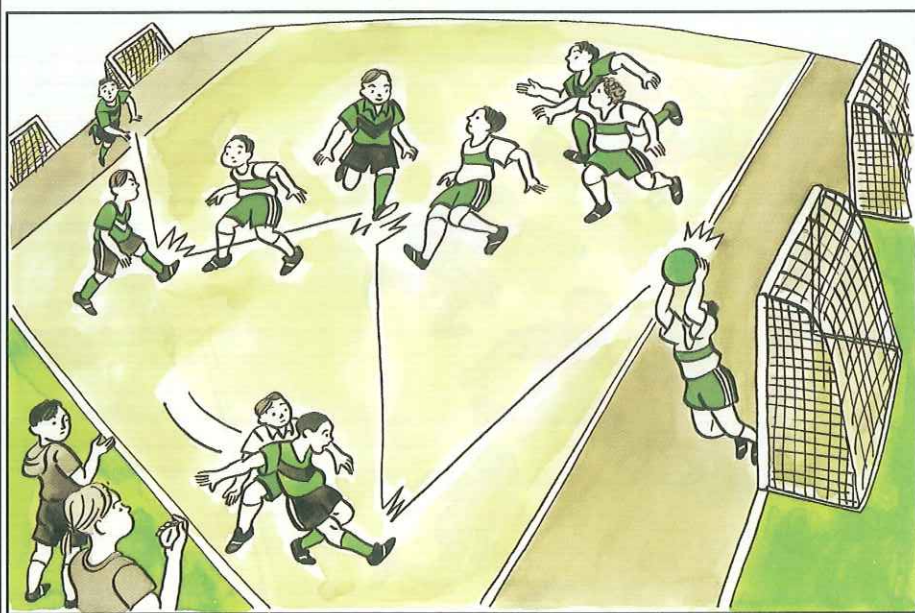
Un terrain de 20 x 20 m environ, une réserve de ballons, un but, trois équipes de quatre joueurs.

### Consignes

*Les attaquants* : un couple d'équipiers joue avec les ballons de couleur, l'autre avec les ballons blancs. Chaque binôme prend un ballon dans la réserve et tente d'aller marquer un but. Quand le ballon est « mort », c'est-à-dire sorti ou intercepté, on vient en chercher un autre.

*Les défenseurs* : ils s'organisent pour empêcher les adversaires de marquer.

*Les arbitres* : deux élèves sur le terrain, veillent au bon déroulement du jeu, un autre retient les prisonniers pendant 15 secondes, le dernier, rapporte les ballons morts dans la réserve.



N.D.L.R. Concernant le football, voir également EPS 1 n° 1, 7, 10, 33, 59, 61, 81, 87.