

Phase d'entrée dans l'activité

Objectif : Se reconnaître attaquant / défenseur
Conduire le ballon

Situation : Béret Foot

But : Marquer le plus de points possible

Consigne :

Chaque joueur a un numéro

A l'appel de son numéro : s'emparer du ballon et le conduire balle au pied vers zone de but

Le joueur sans ballon empêche et essaie d'intercepter

Critère de réussite :

Atteindre la zone de but

Variable:

Modifier la nature de la cible pour obtenir des frappes

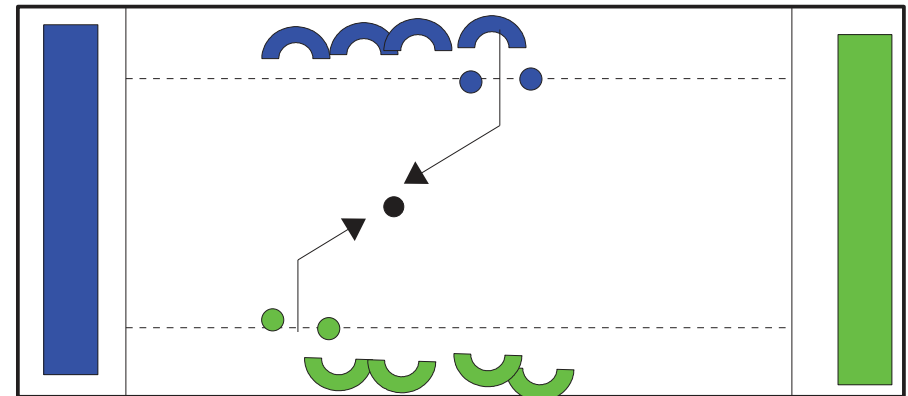
Modifier les droits du défenseur

Augmenter le nombre de joueurs pour faire évoluer vers un rapport de force collectif

Modifier l'entrée des joueurs (porte) pour avoir 1x1 différent d'une poursuite.

Dispositif

- Terrain 20 x 15 m . Ballon au centre du terrain
- Des portes d'entrées pour les joueurs.
- Deux groupes équivalents
- Chaque équipe numérote ses joueurs
- Temps de jeu géré par enseignant



Ce qu'il y a à apprendre

Se reconnaître attaquant / défenseurs

S'orienter vers la cible

Pousser le ballon et arrêter le ballon

Phase d'apprentissage

Objectif : S'orienter / ballon pour le récupérer
Passer de façon précise vers une cible fixe

Situation : Le cercle infernal

But :

Pour les joueurs autour du cercle, ne pas perdre le ballon en se faisant des passes

Pour le ou les joueurs dans le cercle = intercepter le ballon

Consigne :

Ne pas sortir de son espace

Changement de rôle quand un ballon touché

Critère de réussite :

Enchaîner 5 passes

Intercepter le ballon avant 5 passes – Rester le moins longtemps possible dans le cercle

Variable :

Nombre de touches de balle

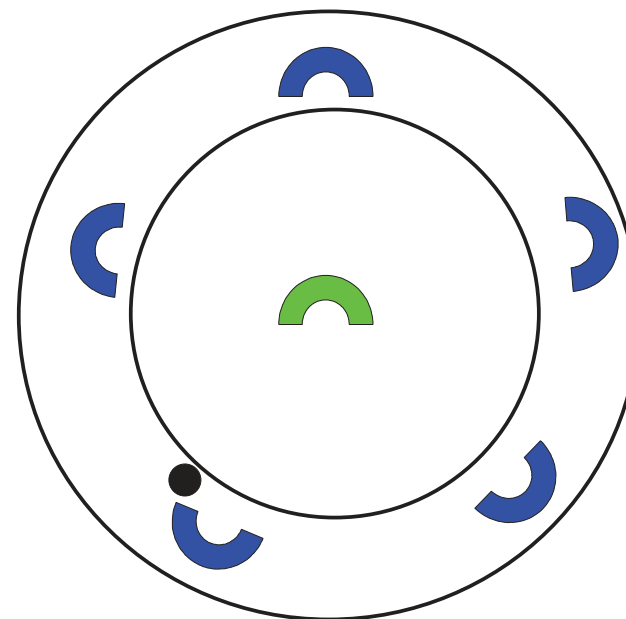
Nombre de joueurs dans le cercle

Taille des cercles

Nombre de joueurs autour du cercle

Dispositif

- Equipe de 3 à 7 joueurs
- Plusieurs cercles en même temps – compétition
- Rayon de la zone des joueurs avec ballon = 2 m



Ce qu'il y a à apprendre

Pour le PB : Arrêter le ballon avec le pied

Passer avec l'intérieur du pied

Pour le joueur dans le cercle : s'orienter face au PB

Phase d'entrée dans l'activité

Objectif : Conduire le ballon

Situation : La traversée

But :

Traverser le terrain pour marquer un but

Consigne :

Pour porteur de balle, s'approcher du but pour marquer.

Pour défenseur : Intercepter le ballon

On diminue à chaque passage le nombre de ballons (-1 à chaque fois)

Critère de réussite :

Nombre de buts après 5 passages

Variable :

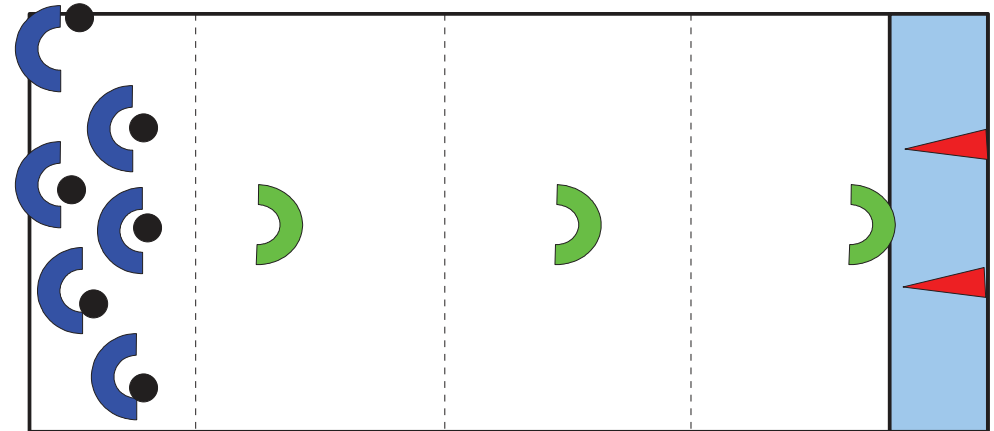
Droits des joueurs en défense

Zones des défenseurs. Introduire zone neutre si trop difficile.

Nombre de ballons

Dispositif

- 10 joueurs par terrain
- 7 ballons
- Terrain 30 x 20 m



Ce qu'il y a à apprendre :

J'ai le ballon :

- j'avance si je suis seul
- je passe si il y a un défenseur devant moi
- je tire si je suis près du but

Phase d'entrée dans l'activité

Objectif : Frapper dans le ballon

Situation : Chamboule tout

But

Renverser les plots au milieu de la zone

Consigne

En restant en dehors de la zone, frapper la balle pour faire tomber les plots.

Critère de réussite

en fonction de l'organisation choisie :

- renverser les plots avant les autres équipes.
- renverser le plus de plots à deux.
- nombre de points si valeurs différentes attribuées aux cibles.

Variable

Distance de frappe.

Disposition des cibles.

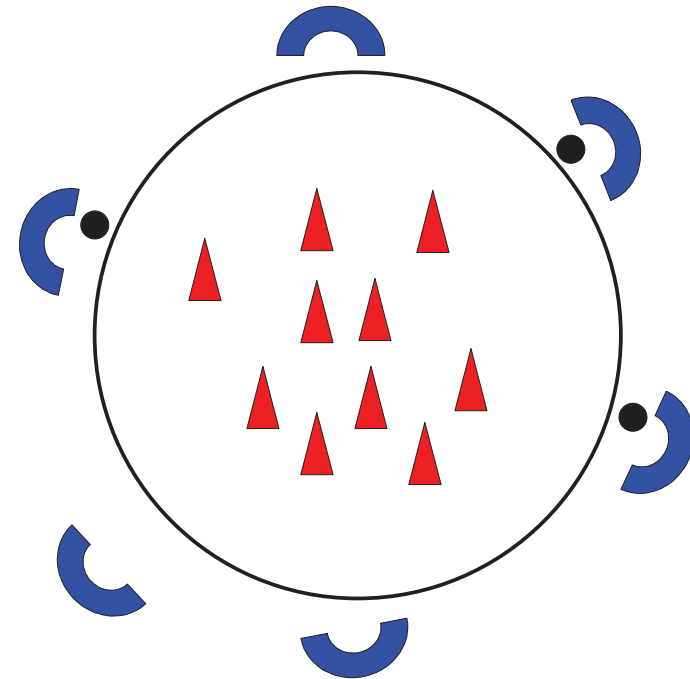
Evolution :

2 équipes s'affrontent sur la même zone.

Une renverse, l'autre défend à l'intérieur de la zone.

Dispositif

- 4 groupe de 6 à l'extérieur du cercle
- 3 ballons par groupe
- 10 cônes dans cercles
- Essai fini quand une équipe termine



Ce qu'il y a à apprendre

Arrêter le ballon avant de frapper.

Pied d'appui à côté du ballon.

Regarder le ballon.

Phase d'apprentissage

Objectif : Frapper la balle en fonction du but recherché

Situation : Franchir la rivière

But :

Par 2 s'échanger le ballon sans qu'il retombe dans la rivière.

Consigne :

Chaque joueur de part et d'autre de la rivière.

Envoyer et renvoyer le ballon

Si seuil atteint changer de terrain

Critère de réussite :

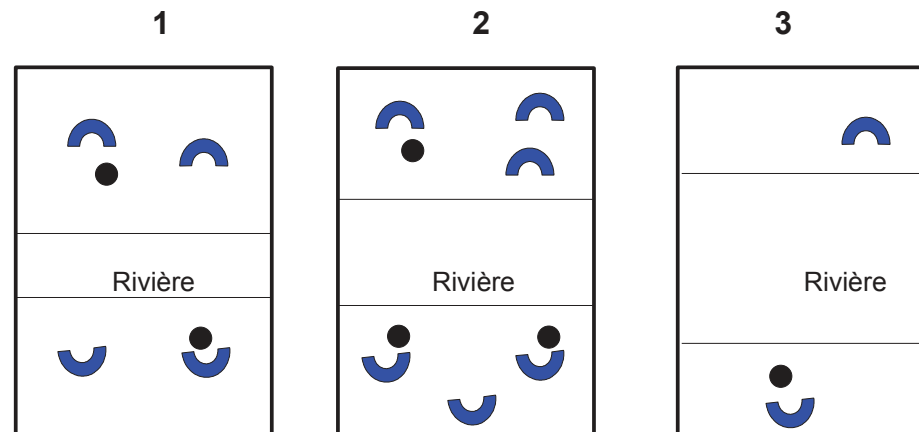
Nombre d'échanges réalisés

Variable :

Distance de la rivière

Dispositif

- 3 espaces avec des rivières de taille différentes.
- Par deux – 1 ballon pour 2 joueurs



Ce qu'il y a à apprendre :

Pied d'appui à côté du ballon.

Regard sur le ballon au moment de frapper.

Pencher corps vers l'arrière.

Phase d'apprentissage

Objectif : Découvrir et pousser le ballon

Situation : La Chenille

But :

Suivre son partenaire sans se faire distancer

Consigne :

Le joueur devant trottine et se déplace sur l'ensemble de l'espace de jeu.

Le joueur avec le ballon le suit.

Critère de réussite :

Conserver le ballon à ses côtés

Ne pas rentrer dans son partenaire.

Variable :

Droits donnés aux joueurs devant.

Au signal se retrouver en 1 x 1 et aller poser ballon sur la ligne.

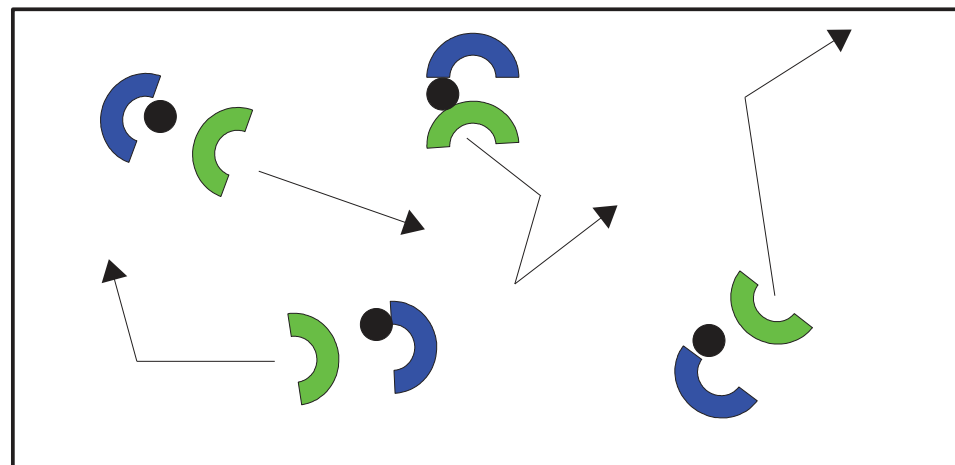
Coopération puis opposition entre guideur et le suiveur

Evolution :

Avec plusieurs joueurs suiveurs avec ballon, conduire la chenille sans la casser.

Dispositif

- 1 ballon pour deux
- Ensemble du groupe sur le même espace (type 40 x 20 m)
- Changements de rôles au signal de l'enseignant.



Ce qu'il y a à apprendre

Garder le ballon à côté de soi

Faire beaucoup de touches avec l'intérieur du pied

Arrêter le ballon avec le pied

Phase d'apprentissage

Objectif : Découvrir et pousser le ballon

Situation : Le relais

But :

Gagner le relais

Consigne :

Conduire la balle à son partenaire en contournant les plots
Chaque joueur passe à tour de rôle
Relais quand ballon arrêté dans zone rectangulaire
Si ballon perdu ou plot non contourné revenir à l'endroit de la perte

Critère de réussite :

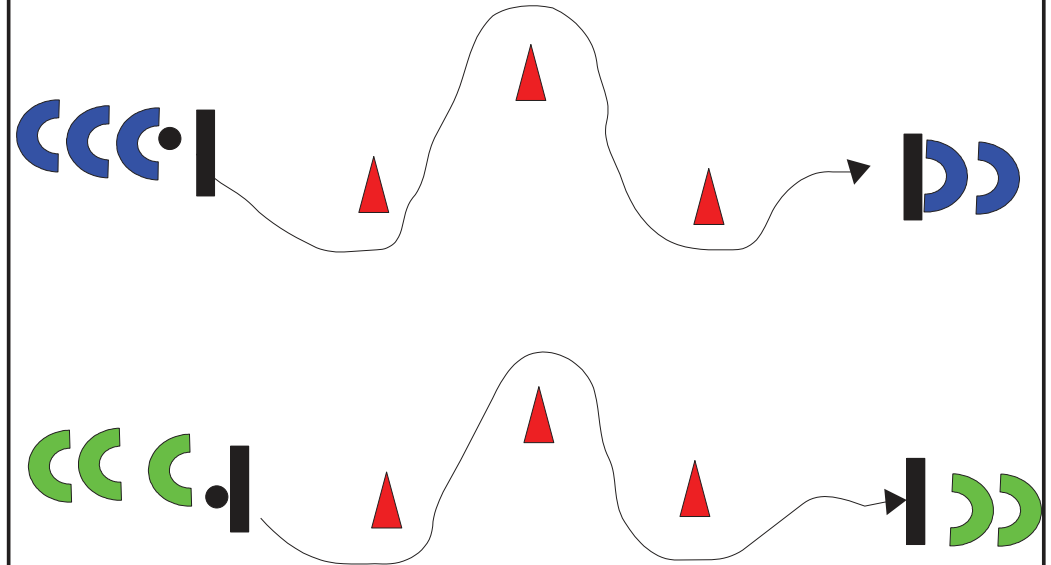
Terminer avant l'autre groupe.
Ne pas toucher les plots

Variable :

Type de parcours : nbre et disposition des obstacles.

Dispositif

- Groupe partagé en deux équipes même taille
- Chaque groupe se divise / points de départ du relais
- Temps de jeu : quand dernière équipe termine
- Un ballon par équipe



Ce qu'il y a à apprendre :

Garder le ballon à ses côtés : nombreuses touches et contact doux.
Arrêter le ballon avec le pied

Phase d'apprentissage

Objectif : Se placer pour recevoir le ballon
S'orienter / à la cible

Situation : Les zones

But :

Amener le ballon dans la cible

Consigne :

Pour attaquant : à trois amener le ballon sans se le faire prendre.

Pour défenseur : Intercepter le ballon

Critère de réussite :

Amener au moins deux fois sur 3 le ballon dans la cible.

Variable :

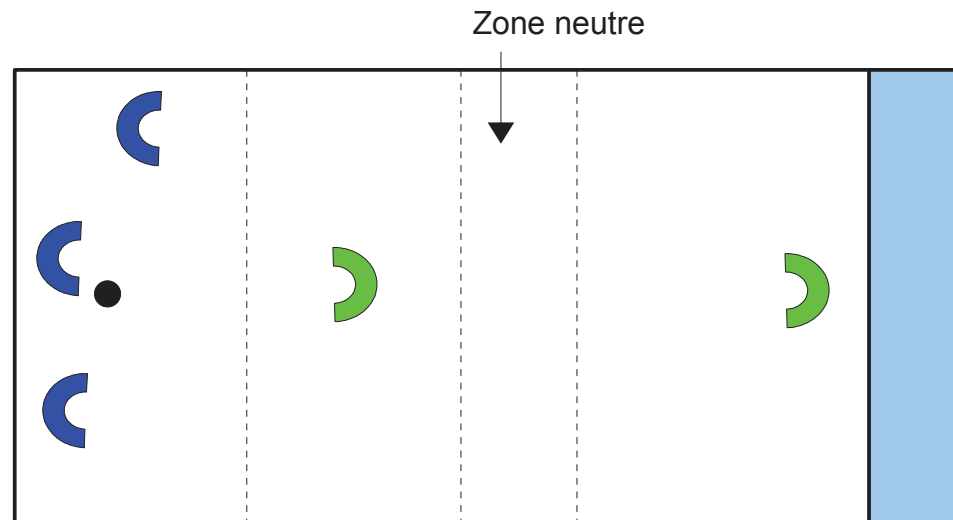
Droits des joueurs

Zones des défenseurs

Nombre de joueurs en attaque, en défense (privilégier surnombre offensif)

Dispositif

- Terrain 40 x 20 m avec cible en bout de terrain.
- 3 attaquants ; 1 ballon ; 3 essais
- 2 défenseurs chacun dans une zone



Ce qu'il y a à apprendre :

Je n'ai pas le ballon (attaquant) :

- je suis face au PB
- je ne suis pas collé au PB
- je ne suis pas trop loin du PB
- je ne suis pas caché derrière un défenseur.
- je suis devant le PB

Phase d'apprentissage

Objectif : Se placer pour recevoir le ballon
S'orienter / à la cible

Situation : Les zones

But :

Amener le ballon dans la cible

Consigne :

Pour attaquant : à trois amener le ballon sans se le faire prendre.

Pour défenseur : Intercepter le ballon

Critère de réussite :

Amener au moins deux fois sur 3 le ballon dans la cible.

Variable :

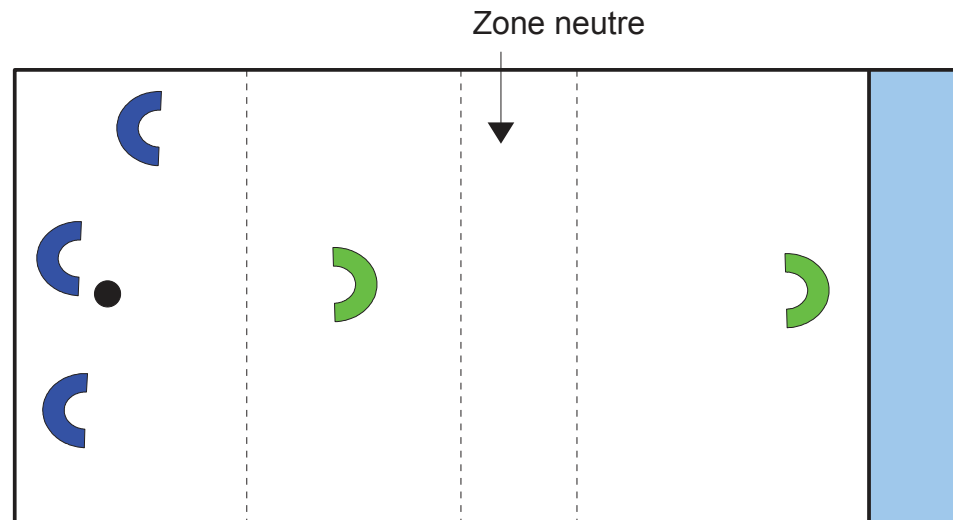
Droits des joueurs

Zones des défenseurs

Nombre de joueurs en attaque, en défense (privilégier surnombre offensif)

Dispositif

- Terrain 40 x 20 m avec cible en bout de terrain.
- 3 attaquants ; 1 ballon ; 3 essais
- 2 défenseurs chacun dans une zone



Ce qu'il y a à apprendre :

Je n'ai pas le ballon (attaquant) :

- je suis face au PB
- je ne suis pas collé au PB
- je ne suis pas trop loin du PB
- je ne suis pas caché derrière un défenseur.
- je suis devant le PB

Phase d'apprentissage

Objectif : Se placer pour recevoir le ballon
S'orienter / au ballon et à la cible

Situation : Joueur but

But :

Gagner le match

Consigne :

« Pour marquer il faut transmettre le ballon au « joueur but » dans la zone.

Règles du jeu situation match.

Quand il y a but le « joueur but » redonne ballon à l'équipe adverse.

Si le ballon sort de la zone de but (pas bloqué) le but n'est pas validé »

Critère de réussite :

marquer plus de but que les adversaires

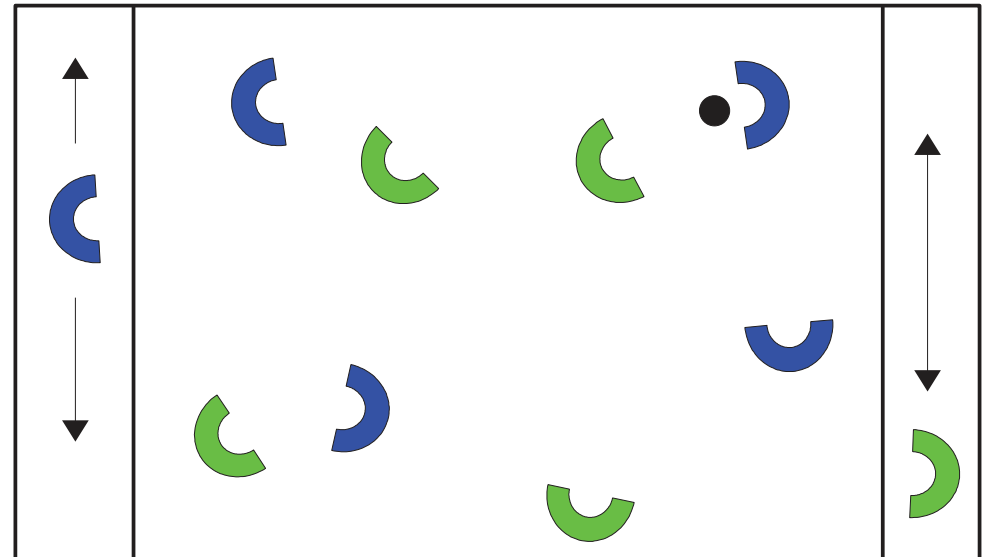
Variable :

Nombre de joueur.

Joueur but n'est pas déterminé.

Dispositif

- 2 espaces de jeu 26 x 15 m
- Zone de but de 3 m de profondeur et 15 m de large
- 1 joueur but par équipe



Ce qu'il y a à apprendre

Pour le joueur but : ne pas rester « caché » derrière un défenseur
bloquer le ballon avec l'intérieur du pied

Pour le PB : avancer si il n'y a pas d'adversaire devant

donner le ballon à un partenaire seul – être arrêté pour donner le ballon

Pour Le NPB : être en avant du PB

être face au PB – être loin des défenseurs – ne pas être caché derrière un défenseur

Phase d'apprentissage

Objectif : Se placer pour recevoir le ballon
Passer le ballon avec précision

Situation : Les numéros

But :

Réaliser plus de passes possibles que les autres équipes

Consigne :

Chaque joueur a un numéro.

Le numéro 3 reçoit le ballon du numéro 2 et le donne au numéro 4.
Trotter sans arrêter avant réception et après transmission du ballon.

Critère de réussite :

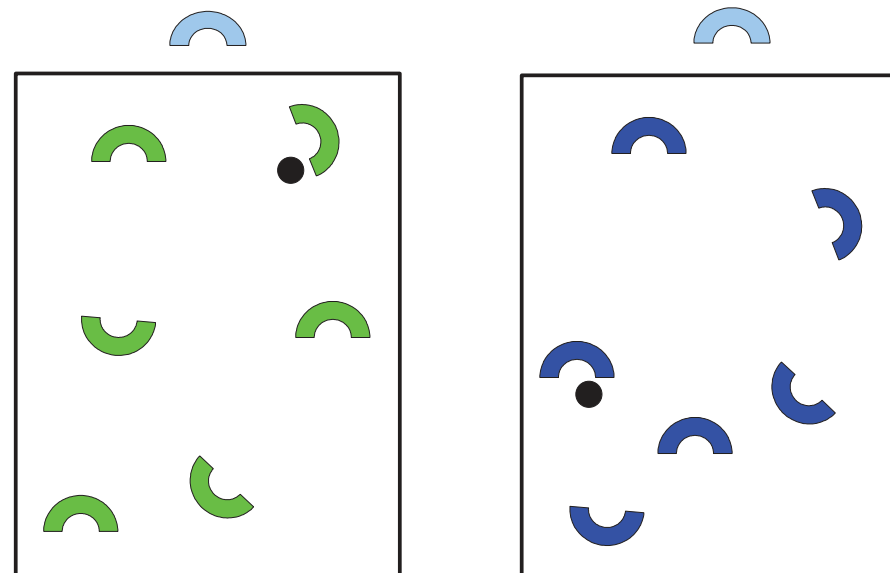
Comparer le nombre de passes dans le temps imparti entre les équipes.

Variable :

Augmenter le nombre de ballon : 2 puis 3.
Mélanger les espaces

Dispositif

- 2 ou 3 espaces de jeu 26 x 15 m
- 2 ou 3 équipes de 8-9 élèves avec chacun un numéro de 1 à 9 attribué
- 1 ballon par équipe puis 2 voir 3
- Temps de 3'
- Observateur / décompte des passes et mobilité des joueurs



Ce qu'il y a à apprendre :

Pour celui qui reçoit : Se placer face au PB.

Repérer le numéro qui donne le ballon.

Etre à distance de passe.

Pour celui qui donne : Utiliser le plat du pied

s'orienter / au joueur qui reçoit

Pencher les épaules en avant

Pied d'appui à côté du ballon

Phase d'apprentissage

Objectif : Arrêter le ballon

Situation : La cible

But :

Empêcher les ballons d'atteindre la cible en les bloquants

Consigne :

Pour les lanceurs : lancer le ballon pour atteindre la cible en le faisant rouler au sol.

Pour les bloqueurs : Arrêter le ballon uniquement avec les pieds (surface contact autorisée) avant qu'il franchisse la ligne de fond (cible).

Tout ballon sortant de la zone des bloqueurs peut être récupérés par des lanceurs

Critère de réussite :

Nombre de ballon arrêtés

Variable :

Type de lancer : en cloche, à rebonds, au pied,.....

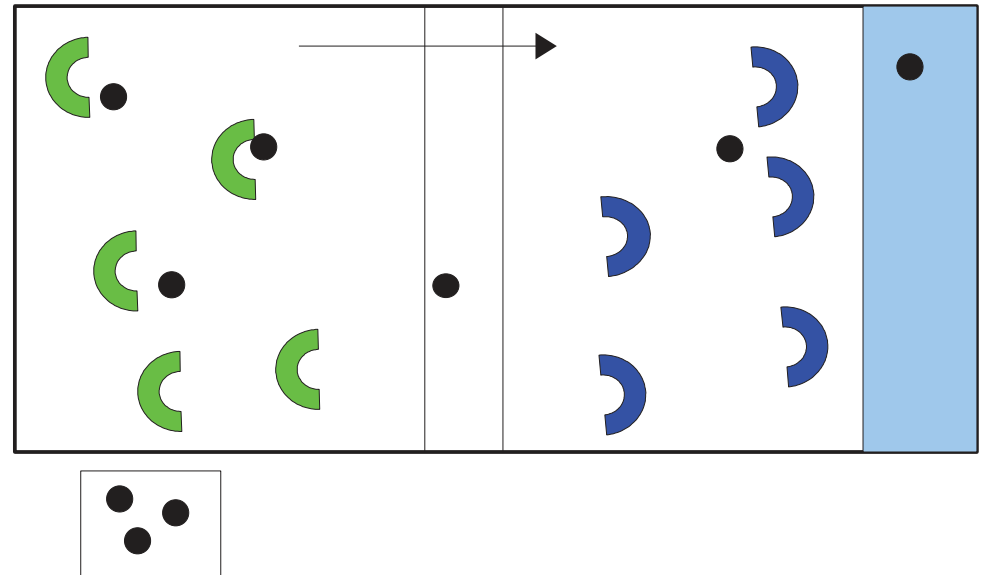
Nombre de bloqueurs

Reversibilité des rôles

Situation où les lanceurs entourent les bloqueurs qui protègent une cible centrale.

Dispositif

- 4 groupes de 6 élèves ; 2 espaces de 15 x 10 m
- Multitudes de ballons



Ce qu'il y a à apprendre :

Se placer entre le ballon et la cible.

Avancer vers le ballon.

Pied en flexion pour arrêt semelle

Ouvrir le pied pour le contrôler avec l'intérieur du pied.

Phase d'apprentissage

Objectif : Se reconnaître attaquant / défenseur

Situation : Les 3 équipes

But :

Marquer le plus de points

Consigne :

3 équipes sur le terrain.

1 qui défend le but vert ; 1 qui défend le but rouge ; 1 qui attaque le vert.

L'équipe qui marque conserve le ballon et attaque l'autre but.

Si l'équipe qui attaque perd le ballon, elle défend le but qu'elle vient d'attaquer. L'équipe qui récupère le ballon va attaquer le but en face.

Critère de réussite :

1 but = 1 point

Nombre de points totaux.

Nombre d'attaque successives.

Variable :

Ce qu'il y a à apprendre :

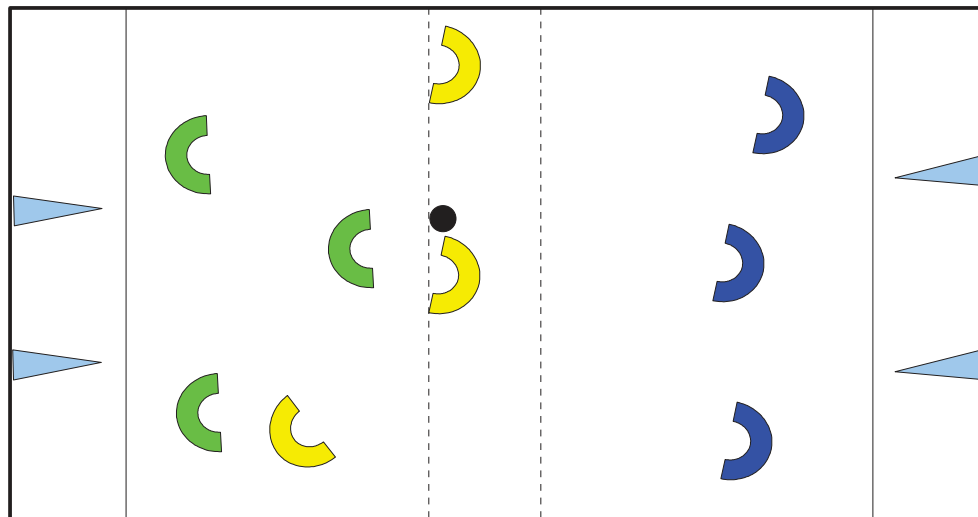
Quand ballon est perdu s'orienter / cible à défendre. Être face au ballon

Quand ballon est gagné : se placer en avant du PB

s'orienter par rapport à la cible à défendre

Dispositif

- Terrain 30 x 15 m
- 3 x 3 + 3
- Zone interdite devant le but.



Phase d'apprentissage

Objectif : Se reconnaître attaquant et défenseur

Situation : Multiball

But :

Gagner le match

Consigne :

Match 3 x 3.

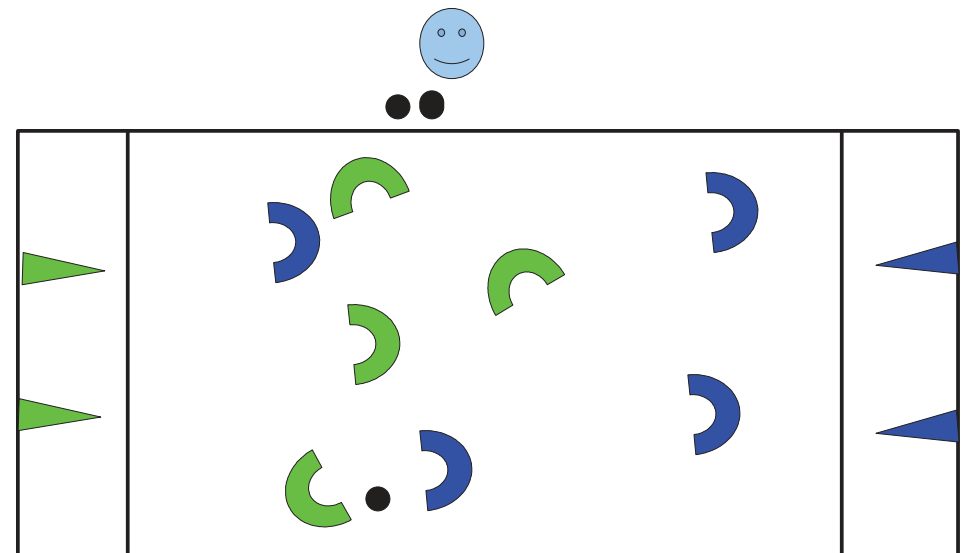
Au signal de l'enseignant, jouer avec le nouveau ballon.

Critère de réussite :

Marquer plus de buts que l'équipe adverse

Dispositif

- Terrain 30 x 15 m
- 4 x 4
- Zone interdite devant le but (3m)
- Enseignant distributeur de ballons pour modifier le statut des joueurs



Ce qu'il y a à apprendre :

Pour défenseur :

- se placer entre le ballon et le but à défendre
- Regard vers les adversaires.

Pour attaquant NPB:

- Se placer entre le PB et le but à atteindre.
- Faire face au PB pour pouvoir recevoir le ballon.

Pour attaquant PB :

- Avancer vers le but en poussant le ballon ou en transmettant le ballon à un partenaire.

Phase de référence

Objectif : Progresser vers le but

Situation : 3 contre 1 + 1 + 1

But :

Traverser le terrain pour marquer un but

Consigne :

3 attaquants ; 1 ballon

4 essais pour marquer le plus de points possibles

2 défenseurs + 1 gardien : récupérer le ballon en restant dans sa zone

attaque terminée quand perte de balle (sortie, faute, récupérée) ou but.

Règles du jeu.

Ballon perdu Zone 1 = 1 point

Ballon perdu Zone 2 = 2 points

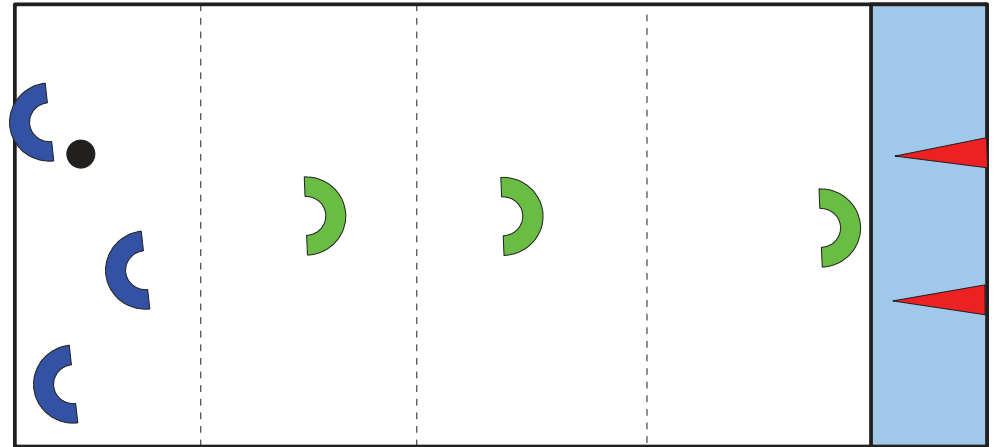
Ballon perdu Zone 3 = 3 points

Tir cadré = 4 points

But = 5 points

Dispositif

- Terrain 40 x 20 m avec cible en bout de terrain.
- 3 attaquants ; 1 ballon ; 4 essais
- 3 défenseurs chacun dans une zone



Ce qu'il y a à apprendre :

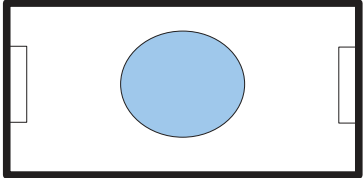
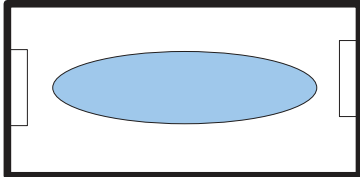
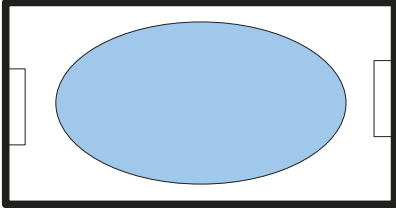
Je n'ai pas le ballon (attaquant) :

- je suis face au PB
- je ne suis pas collé au PB
- je ne suis pas trop loin du PB
- je ne suis pas caché derrière un défenseur.
- je suis devant le PB

J'ai le ballon :

- j'avance si je suis seul
- je passe si il y a un défenseur devant moi
- je tire si je suis près du but

GRILLE DE NIVEAU: en relation avec la phase de référence

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Equipe	<ul style="list-style-type: none"> ● Ballon ne progresse pas ● Ballon enfermé ● Joueurs centré sur la balle ● Attaques aboutissent rarement à tir ● Beaucoup de perte de balle 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ballon progresse de façon aléatoire ● Différenciation des rôles ● Densité et action sur le couloir médian 	<ul style="list-style-type: none"> ● Espace de jeu s'agrandit ● Début d'organisation collective
Espace	<p>Réduit Non orienté</p>  <p>La grappe</p>	<p>S'agrandit vers l'avant</p>  <p>La comète</p>	<p>S'élargit</p> 
Porteur de Balle	<ul style="list-style-type: none"> ● Touche rarement le ballon ● Perd systématiquement la balle ● Hésite à avancer avec le ballon ● Tir n'atteint pas la cible, pas de tir, tir désespéré ● Panique ● Pas de contrôle du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> ● Contrôle à l'arrêt ● Tir en direction du but, atteinte de la cible, choix pas pertinent ● Progresse seul avec le ballon ● Cherche solution de dribble systématique 	<ul style="list-style-type: none"> ● Progresse seul malgré adv. ● S'organise avant le contrôle ● Donne à un partenaire mieux placé ● Tir et marque ; tir / point précis visé
Attaquant non porteur de balle	<ul style="list-style-type: none"> ● Viens très près du PB – gêne le PB ● joueur satellite ● « Adversaire » du PB ● reste statique 	<ul style="list-style-type: none"> ● Suit la progression du ballon ● Demande la balle derrière un adversaire ● Propose solution à + de 5m ● Pas de soutien au PB 	<ul style="list-style-type: none"> ● Se place pour offrir solution au PB ● Propose solution de passe « sécurité » dans couloir latéraux ● Disponible pour le PB ● Prend en compte autres partenaires
Défenseur	<ul style="list-style-type: none"> ● Perdu ● pas d'intervention ● intervention au hasard ● Pb de statut ● défense centrée sur le ballon ● désintéret du ballon 	<ul style="list-style-type: none"> ● Obstacle fixe ● Défense entre la cible et le porteur ● Sans faire de faute ● Actif mais inorganisé 	<ul style="list-style-type: none"> ● Obstacle mobile ● Ne se laisse ni éliminer, ni contourner ● organisé en défense