

DOCUMENT PEDAGOGIQUE

LA PRATIQUE DU FOOTBALL A L'ECOLE

SOMMAIRE

PREAMBULE

I. Le football à l'école....Pourquoi ?

II. Quelques principes sur la connaissance de l'enfant par rapport à l'activité football

III. Les fondamentaux des jeux collectifs

IV. L'unité d'apprentissage football

V. Fiches des jeux

PREAMBULE

*Ce document est destiné à l'enseignant. Il doit lui permettre d'enseigner plus facilement l'Education Physique et Sportive lorsqu'il aura fait le choix du **football** comme activité.*

I. LE FOOTBALL A L'ECOLE....POURQUOI ?

L'école et le sport ne doivent pas s'opposer. Les pratiques sportives occupent une place de plus en plus importante dans notre société. Le **football** y a une place privilégiée, suscitant intérêt et enthousiasme du plus grand nombre.

L'école, dans les missions qui lui sont assignées, notamment « apprendre à faire et à comprendre » ne peut passer à côté des pratiques sociales les plus pratiquées et les plus motivantes.

C'est pourquoi le **football**, utilisé comme A.P.S (activité physique et sportive) support, permettra de développer et d'acquérir des conduites et habiletés motrices spécifiques, de développer des connaissances et savoirs nécessaires à la gestion de sa vie physique, de s'ouvrir culturellement à un phénomène social reconnu.

II. quelques principes sur la connaissance de l'enfant par rapport à l'activité football

L'enfant de 6 à 10 ans est **extrêmement individualiste** . Dans les jeux, il faut conserver cet aspect individualiste et ne **pas l'obliger à être « forcément collectif »**. Il ne faut pas superposer le football des adultes et celui des débutants.

L'enfant de 6 à 10 ans est dans une **phase de structuration** : il est encore mal coordonné, mal latéralisé, n'a pas ou très mal la notion des distances et des profondeurs (orientation temporo-spatiale).

Les terrains, le matériel, les ballons (taille n°3 ou 4), doivent être à **sa dimension** pour l'aider à se structurer. Les terrains et zones de jeu seront matérialisés avec des repères clairs.

A cet âge, l'enfant est adapté à l'effort bref et intense (séquences de 10mn, repos de 5mn). Il faut respecter cette **activité de type séquentielle, intense et brève**.

C'est **par le jeu** que l'enfant va se développer et acquérir des connaissances.

Il s'agit donc de **laisser l'enfant jouer, vivre dans le jeu, pour lui permettre de développer son égocentrisme et son individualité dont il aura besoin dans un sport collectif.**

III. Les fondamentaux des jeux collectifs dans les programmes de l'école élémentaire

Compétence spécifique :

- S'affronter individuellement et collectivement

Compétences générales :

- S'engager lucidement dans l'action
- Appliquer et construire des principes de vie collective

Connaissances :

- De soi (sensations, savoirs sur des techniques de réalisation)
- Savoirs précis sur l'activité

Les jeux collectifs vont permettre à l'enfant de :

□ **Réaliser**

- Des actions variées et enchaînées avec ou sans balle (courir, passer, tirer).
- Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement.
- Enrichir son répertoire d'actions motrices comme porteur de balle et non-porteur de balle.
- Se démarquer pour recevoir.
- Marquer un adversaire.
- Adapter son action à celle des partenaires et des adversaires.

□ **Identifier et apprécier**

- Les rôles d'attaquant et de défenseur, de partenaire et d'adversaire.
- Repérer des règles d'action efficaces dans les différentes phases de jeu.
- Comprendre et identifier les éléments de réussite et d'échec.
- Comprendre et respecter des règles.
- Ajuster son action en fonction des trajectoires de la balle et des trajets des partenaires et adversaires.

□ **Organiser, gérer**

- Organiser un jeu avec comptage des points.
- Elaborer à plusieurs une stratégie d'attaque et/ou de défense.
- Assurer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre, évaluateur...).
- Organiser une rencontre de jeux collectifs (football, basket...).

Spécificité du jeu collectif :

C'est résoudre à plusieurs et en actions, par des attitudes d'aides et d'oppositions, des problèmes posés par le déplacement de mobiles (personnes et/ou objets) tout en respectant des règles.

Problèmes fondamentaux :

- S'adapter à des règles.
- Reconnaître partenaires et adversaires.
- -Agir et réagir au sein d'un groupe constitué (équipe).
- Prendre des décisions dans l'action et faire des choix.
- Construire des habiletés spécifiques.

Situations possibles support de critères d'observation

- L'élève a le ballon.
- L'élève n'a pas le ballon, mais son équipe l'a.
- L'équipe de l'élève n'a pas le ballon.

Réponses attendues

- Participe ou ne participe pas.
- Reconnaît son camp ou non.
- Attaquant : se démarque, réceptionne et passe, tire.
- Défenseur : gêne le porteur de ballon, s'interpose, récupère le ballon.

IV. Le module d'apprentissage football

Structure du module :

- Dix à quinze séances d'apprentissage à raison d'une ou deux séances par semaine.
- Prévoir des séances d'*entrée dans l'activité* : découverte de l'activité, jeux, règles globales...
- Le niveau de pratique des enfants est à évaluer dans une *situation de référence* de jeu (match) à deux équipes de cinq joueurs.
- L'observation doit porter sur trois circonstances de jeu identifiées :
 - L'élève a le ballon.
 - L'élève n'a pas le ballon, mais son équipe l'a.
 - L'équipe de l'élève n'a pas le ballon.
- L'évaluation s'appuiera sur la situation de référence. Pour mesurer les acquis des élèves en termes de progrès identifiés.

A la fin de l'unité d'apprentissage, l'élève devra être capable de :

- Frapper le ballon en fonction du but recherché.
- Maîtriser le ballon en utilisant différentes surfaces des 2 pieds.
- Se déplacer tout en poussant la balle.
- Faire des passes à un partenaire.
- Enchaîner des actions de réception et de passe.
- Se déplacer en fonction du ballon.
- Protéger ses buts.
- Se placer devant l'adversaire porteur du ballon pour l'empêcher de progresser.

V. FICHES DE JEUX

Ce document présente diverses situations de **jeux traditionnels appliqués au football**. Ces jeux, connus parfois sous d'autres appellations, peuvent donc être également utilisés hors du cadre du football.

Dans le cadre d'un cycle d'apprentissage football, **ces jeux permettent l'entrée dans l'activité par un côté ludique et motivant** pour les élèves. Ils peuvent aussi répondre à un **besoin d'apprentissage** mis en évidence lors d'une évaluation diagnostique.

Mais ils ne représentent pas l'ensemble des situations à mettre en place. En effet, c'est **par le jeu lui-même** c'est à dire à travers des matches de football (aménagé, 5 contre 5, 7 contre 7...) et des **situations contextualisées** que les élèves développeront des **compétences motrices, techniques et perceptives** propres au football.

Ce document est donc un des supports parmi d'autres à utiliser.

1

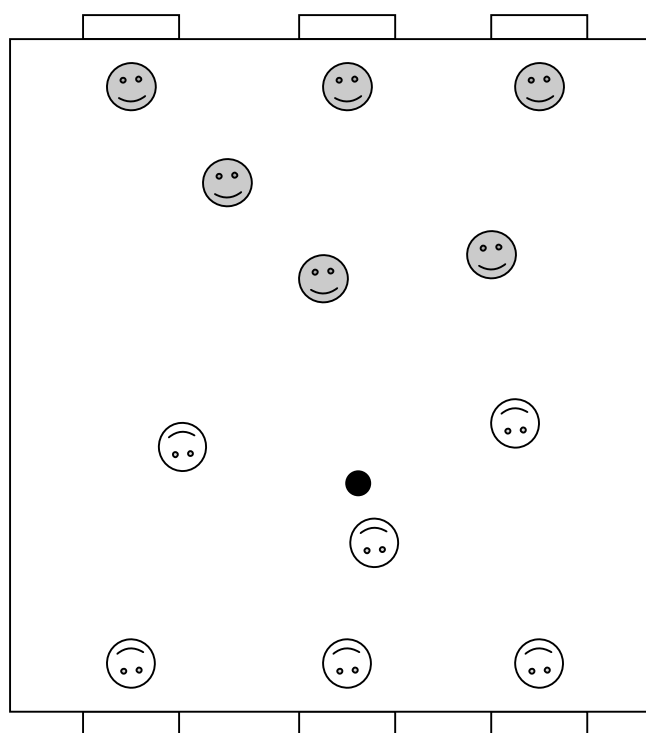
LE TERRAIN A 6 BUTS

Conditions matérielles :

- terrain 20 x 10m.
- 6 buts de 3m de large
- 1 ballon
- 2 équipes de 6 joueurs.
- 3 gardiens par équipe et 3 joueurs de champ
- chasubles.
- durée du jeu : 2 x 3 minutes (inverser les rôles gardiens/joueurs de champ)

But : marquer le plus de but possible dans l'un des 3 buts adverses

Critères de réussite : l'équipe qui a marqué un but de plus que l'autre à la fin du temps réglementaire a gagné.



Variantes :

- varier les dimensions des buts
- 2 gardiens pour les 3 buts
- 1 ou 2 ou 3 gardiens volants (pouvant aider les joueurs de champ)

2

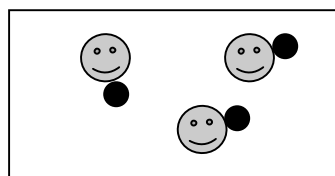
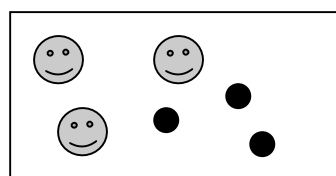
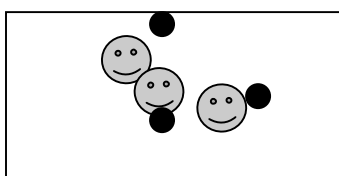
REEMPLIR SA MAISON

Conditions matérielles :

- 2 à 4 camps matérialisés par des soucoupes.
- camps espacés de 6 à 10m.
- autant de ballons et de joueurs dans chaque camp : compter 1 ballon par enfant au minimum.
- équipes de 3 à 5 enfants.
- séquences de jeu de 30s à 2mn.
- soucoupes, cônes.
- des chasubles.

But : aller chercher le maximum de ballons dans le ou les camps adverses (1 seul ballon à la fois) et l'immobiliser dans sa maison.

Critères de réussite : l'équipe qui a le plus de ballons dans sa maison marque 1 point.



Variantes :

- transporter le ballon avec la main.
- transporter le ballon avec le pied.
- mettre des obstacles sur le parcours (cerceaux, cônes) : avant de rentrer dans la maison, faire le tour complet d'un cerceau.

3

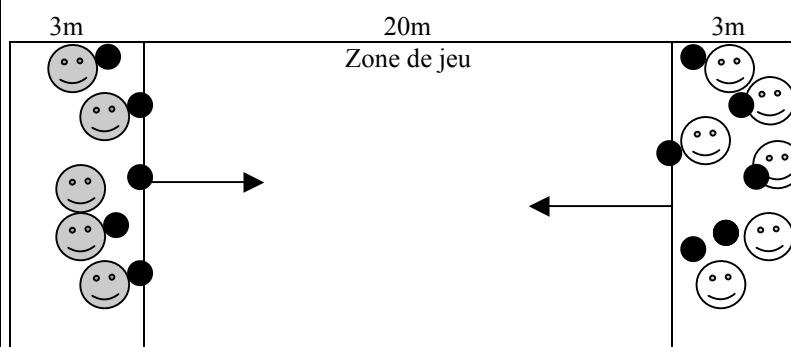
CHANGER DE CAMP

Conditions matérielles :

- zone de jeu de 20mx10m.
- 2 zones de 3m de chaque côté de la zone de jeu.
- 2 équipes, 1 dans chaque zone de 3m.
- 1 ballon par enfant.
- cerceaux, cônes.
- des chasubles.

But : rejoindre l'autre camp au complet.

Critère de réussite : l'équipe qui rejoint l'autre camp au complet en premier marque 1 point.



Variantes :

- transporter le ballon avec la main.
- transporter le ballon avec le pied.
- mettre des obstacles sur le parcours (cerceaux, cônes) : faire le tour d'un obstacle, de 2 obstacles avant de rejoindre l'autre camp.
- départ assis, arrivée assis.

4

L'EPERVIER

Conditions matérielles :

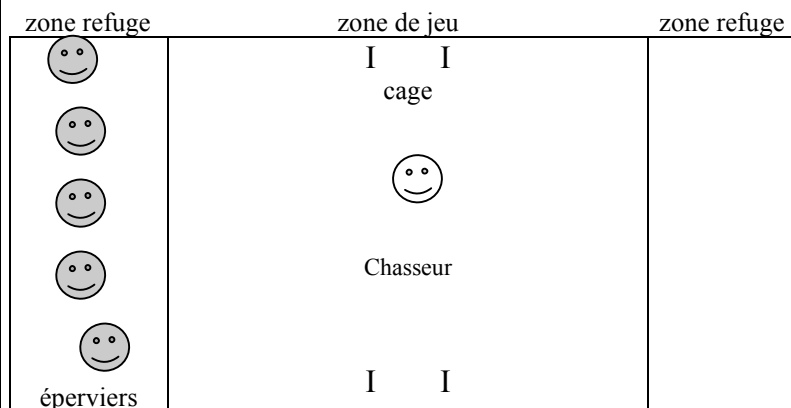
- un terrain de 30mx15m avec 2 zones refuge de chaque côté.
- 2 équipes.
- 1 ballon par enfant.
- des chasubles.

But :

- pour les éperviers : rejoindre l'autre camp sans se faire prendre le ballon par le chasseur.
- pour le chasseur : faire sortir les ballons de la zone de jeu.

Critère de réussite :

- pour les éperviers : rejoindre l'autre camp sans se faire prendre le ballon.
- pour le chasseur : chaque ballon sortit de la zone de jeu : 1 point, chaque ballon mit dans sa cage : 2 points.



Variantes :

- disposer une cage de chaque côté de la zone de jeu. Le chasseur pourra subtiliser le ballon aux éperviers et le mettre dans sa cage.
- avec 2 chasseurs.

5

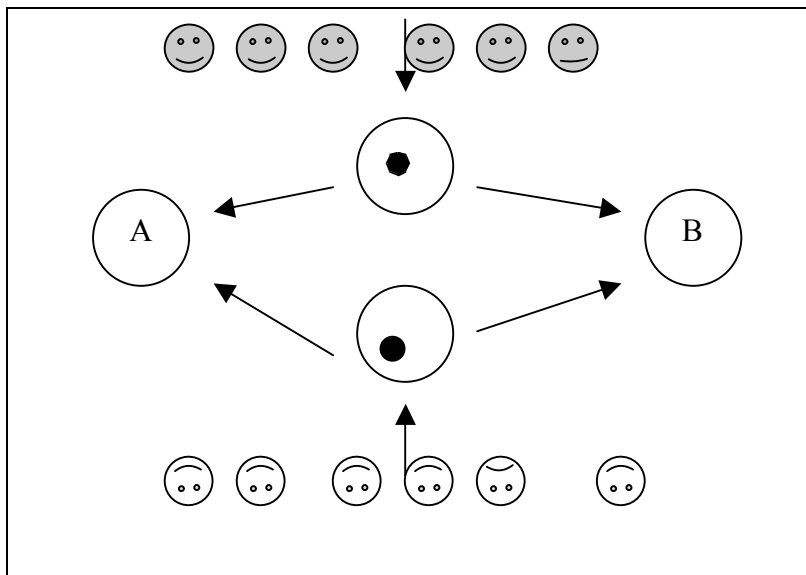
LE JEU DU BERET

Conditions matérielles :

- 1 terrain de 20m x 10m.
- 2 équipes situées de chaque côté du terrain.
- à chaque joueur est attribué un numéro.
- 2 ballons.
- des cerceaux.
- des cages.
- des chasubles.

But : à l'appel de son numéro, prendre le ballon dans le cerceau et le porter dans le second cerceau A ou B.

Critère de réussite : le premier qui arrête le ballon dans le cerceau marque 1 point. (ou le premier qui marque le but).



Variantes :

- choix libre du cerceau ou de la cage.
- à la place des cerceaux, mettre des cages.
- mettre une zone derrière chaque cage où il faudra arrêter le ballon avec le pied.
- mettre un gardien dans chaque cage.
- mettre une « porte » face aux buts qui sera un passage obligé.

6

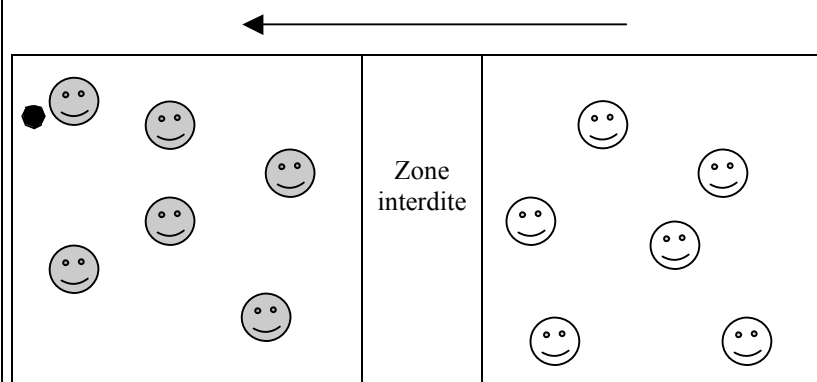
LES BALLE BRULANTES

Conditions matérielles :

- un terrain de 30m x 15m avec une zone interdite au milieu.
- 2 équipes avec un nombre égal de joueurs.
- 1 ballon par enfant au minimum.
- des séquences de jeu de 30s à 2mn.
- des chasubles.

But : renvoyer avec le pied uniquement dans le camp adverse le maximum de ballons.

Critères de réussite : l'équipe qui a le moins de ballons dans son camp à la fin du jeu marque 1 point.



Variantes :

- renvoyer le ballon avec les mains et le pied.

7

UN CONTRE UN SUR PETITS BUTS

Conditions matérielles :

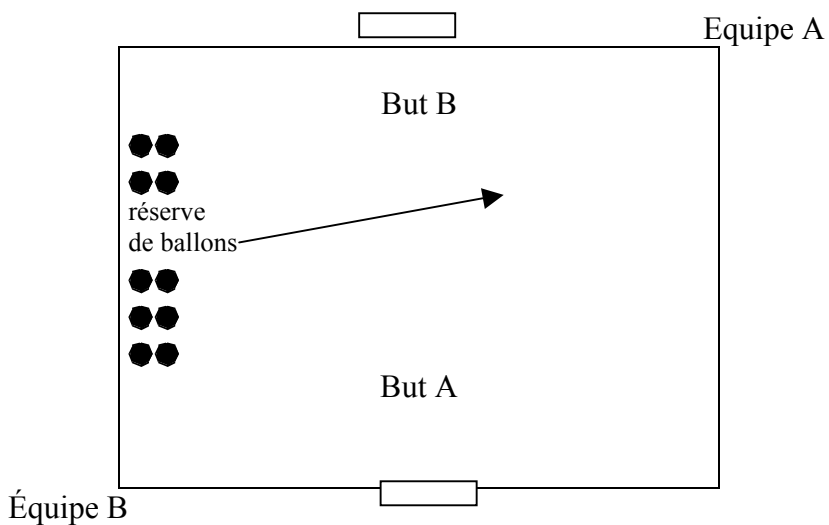
- un terrain de 10m x 20m.
- 2 équipes situées à l'opposé dans 2 angles du terrain.
- 2 buts de 3m à 5 m de large.
- des chasubles.
- un adulte situé sur un côté du terrain avec une réserve de ballons.

But :

- pour le joueur qui a le ballon : marquer un but avec ou sans dribble.
- pour le joueur qui n'a pas le ballon : prendre le ballon et marquer dans le camp adverse.

Critère de réussite : le joueur qui marque 1 but marque 1 point.

Remarque : donner l'avantage à une équipe en envoyant le 1^{er} ballon en direction d'un joueur de l'équipe A, puis le 2^{ème} en direction de l'équipe B, etc..., pour éviter les envois au centre du terrain qui causeraient trop de contacts entre les joueurs.



Variantes:

- jouer à 2 contre 2.
- mettre un gardien dans les buts.
- adresser le ballon avec un rebond.
- introduire les différentes règles du football.