

CYCLE 2

Situations créées par



opération « foot à l'école »

CHAMP d'APPRENTISSAGE : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences à travailler : comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible ; Accepter l'opposition et la coopération ; S'adapter aux actions d'un adversaire ; Coordonner des actions motrices simples ; S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres ; Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ; Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

Attendus de fin de cycle : s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ; contrôler son engagement affectif et moteur pour réussir des actions simples ; Connaître le but du jeu ; Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

SITUATION 1 : apprentissage de la conduite de balle

COMPETENCES travaillées pendant la séance : coordonner des actions motrices simples

Consignes : tu dois réaliser un parcours avec le ballon aux pieds, sans le toucher à la main en slalomant entre les plots et sans que ton ballon les touche.

Tu commences entre les 2 plots et tu t'arrêtes en bloquant ton ballon dans le cerceau bleu au bout du slalom. Quand ton coéquipier démarre à son tour le slalom, tu te déplaces avec ton ballon aux pieds vers le cerceau jaune. Quand il a fini son slalom, il se déplace vers le cerceau jaune pendant que tu te déplaces vers le cerceau rouge pour que le joueur suivant puisse faire son slalom. Et ainsi de suite...

Descriptif : Il y a plusieurs parcours identiques distants les uns des autres.

Les élèves sont par groupe de 3 joueurs (5 maximum) chacun dans une zone définie : en attente à 4m ou au point de départ entre les 2 plots ou à l'arrivée du slalom dans le cerceau bleu ou en attente dans le plot jaune ou encore en attente dans le plot rouge.

Il est intéressant de multiplier le nombre de parcours afin que les élèves soient moins nombreux dans un groupe et soient plus longtemps en activité physique.

Les élèves réalisent le même parcours plusieurs fois.

Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

Les parcours peuvent être différents d'un groupe à l'autre.

Les élèves en attente dans les cerceaux peuvent aussi être observateurs de leur coéquipier qui réalise le parcours.

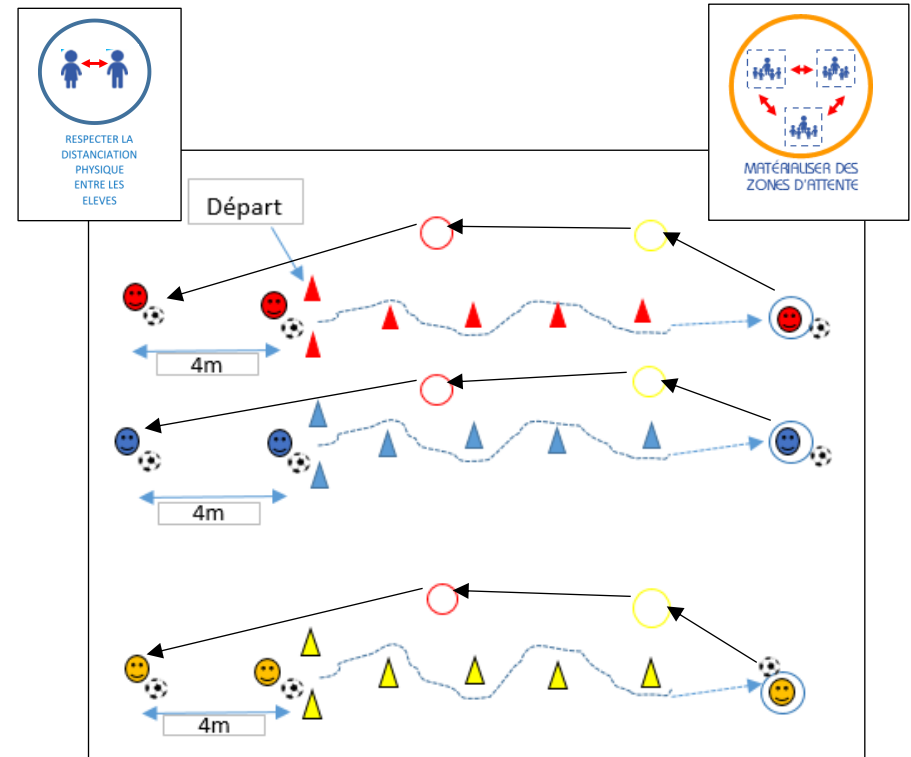
Un défi peut être mis en place sous forme de relais entre les groupes.

Matériel :

Cônes ▲ ▲ ▲ ...

Ballons ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽ ⚽

cerceaux ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○



SITUATION 3 : apprentissage de la passe

COMPETENCES travaillées pendant la séance : S'informer, prendre des repères pour agir avec les autres

Consignes : Vous devez à 2 vous déplacer vers la zone de marquage (cage) et vous échanger des passes avec un ballon au pied puis enchaîner un tir au pied de la zone de tir vers la zone de marquage. Vous devez échanger au moins 4 fois le ballon avant de tirer. Vous devez revenir en marchant chacun de votre côté des plots.

Descriptif : Les élèves sont par groupe de 2 avec un ballon au pied. Ils se déplacent en marchant à l'extérieur du couloir (un à gauche des plots et l'autre à droite des plots). Une zone de marquage (ou cage) est délimitée par 2 cônes. Quand les 2 élèves après plusieurs essais, ont réussi tous les 2 à marquer entre les plots (bleus), le tir suivant se fera des plots plus éloignés (plots rouges) de la cage et ainsi de suite (plots jaunes). L'installation dans la cour de 4 zones identiques est à privilégier afin d'éviter des élèves en attente.

Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

Augmenter le nombre de passes avant de tirer.

Effectuer les déplacements en trotinant.

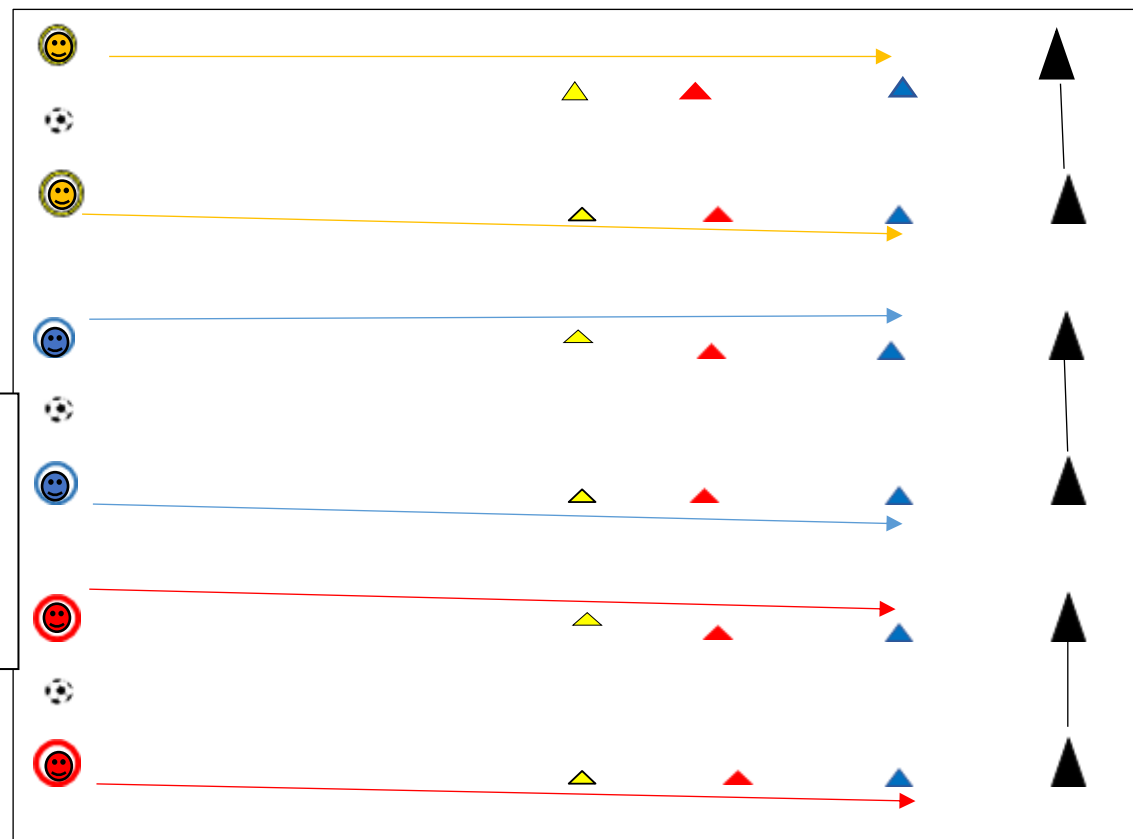
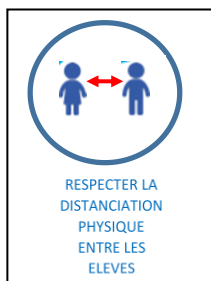
Matériel :

Cônes 

Ballons 

Cerceaux 

Couppelles 



SITUATION 4 : apprentissage du dribble

COMPETENCES travaillées pendant la séance : orienter ses actions en fonction d'un adversaire fixe

Consignes : tu te déplaces en ligne droite dans un couloir avec un ballon au pied et quand tu rencontres un plot (noir) tu le contournes en poursuivant ta conduite de balle puis tu tires dans la cible.

Descriptif : constituer des groupes de 3 élèves (4 maximum). Les élèves se déplacent un par un, les autres sont en attente dans un cerceau. Le plot noir symbolise un adversaire fixe qu'il faut éviter. L'élève doit enchaîner une conduite de balle sans toucher le plot noir puis tirer dans une zone (cage).

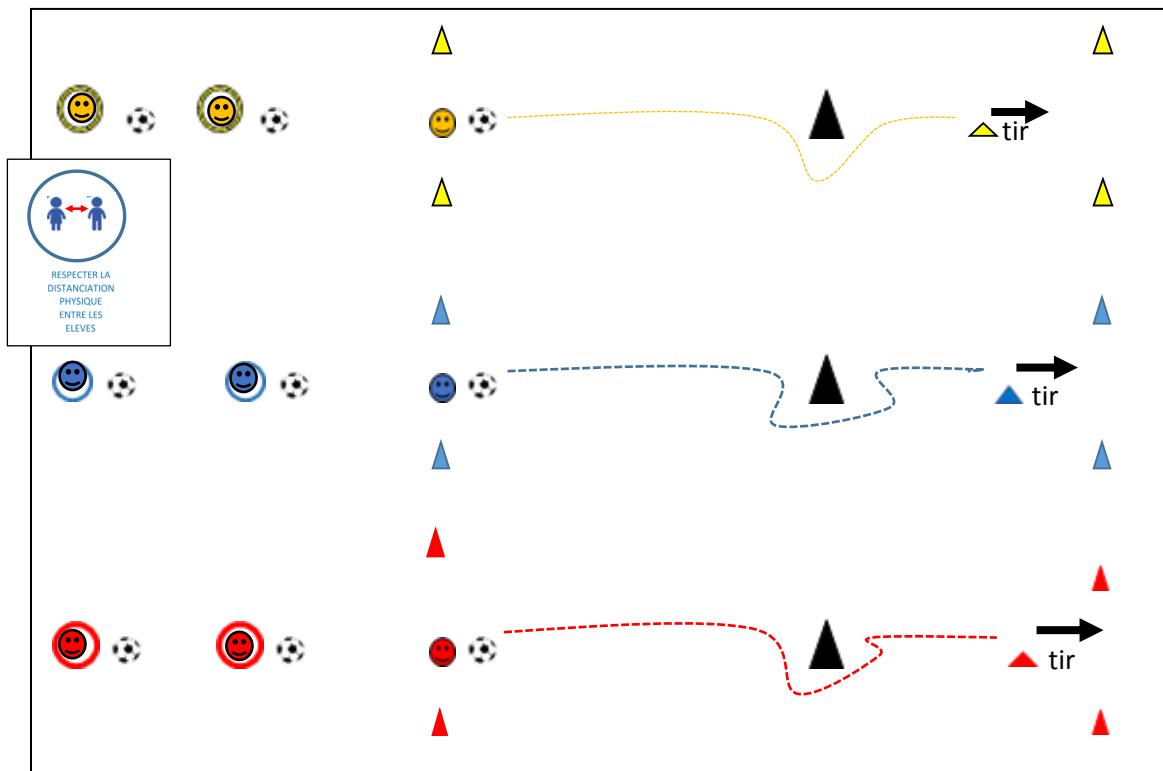
Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

Imposer le passage à droite de la quille noire ou à gauche.

Faire semblant de partir à droite en arrivant devant la quille noire mais partir à gauche (feinte).

Regarder devant soi le plus longtemps possible plutôt que regarder son ballon.

Matériel :



SITUATION 5 : apprentissage du tir

COMPETENCES travaillées pendant la séance : orienter ses actions vers la cible

Consignes : tu te places entre les coupelles (bleues) les plus proches de la cible et tu frappes le ballon (qui est arrêté) au pied pour essayer de le faire passer entre les 2 plots, puis tu vas te placer dans ton cerceau pour laisser la place aux autres partenaires de ton groupe. Tu as 3 passages pour essayer de marquer au moins 1 fois.

Descriptif : chaque élève à 3 essais à chaque coupelle puis aux passages suivants, il recule en s'éloignant de la cible (coupelles rouges puis coupelles jaunes) pour effectuer en alternance avec les autres élèves ses 3 essais.

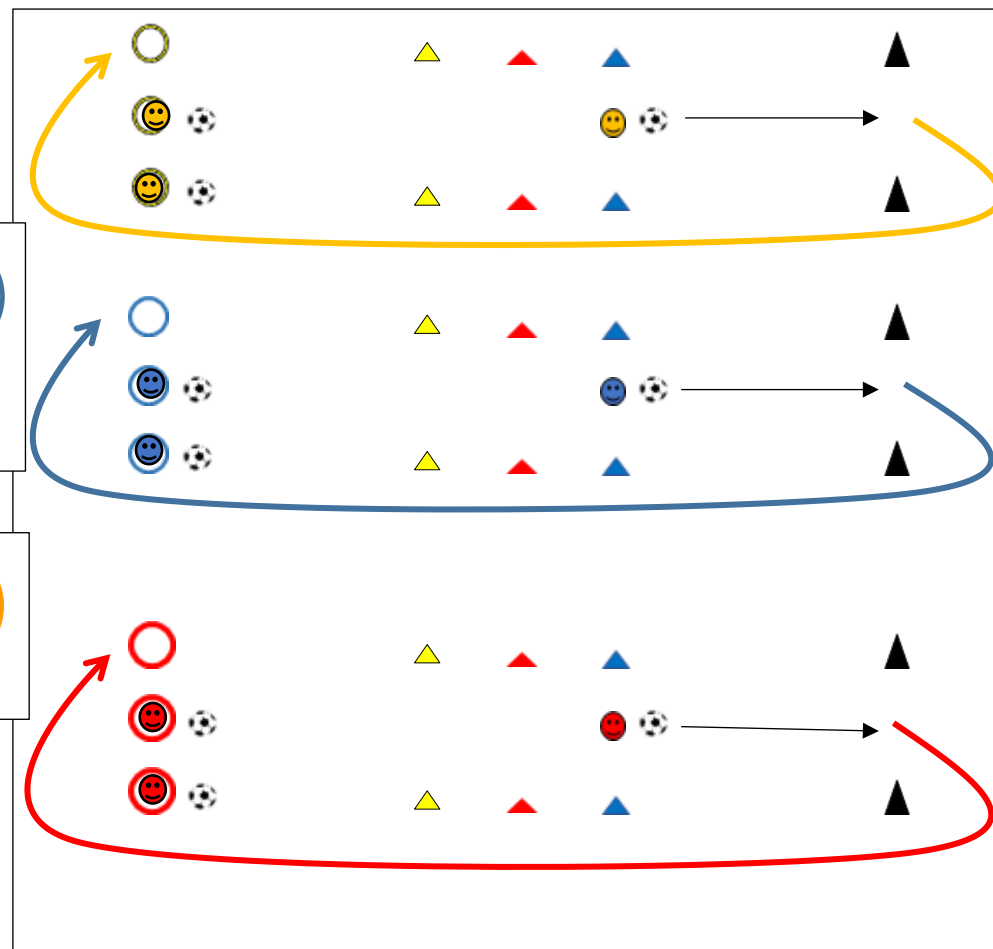
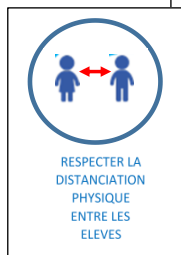
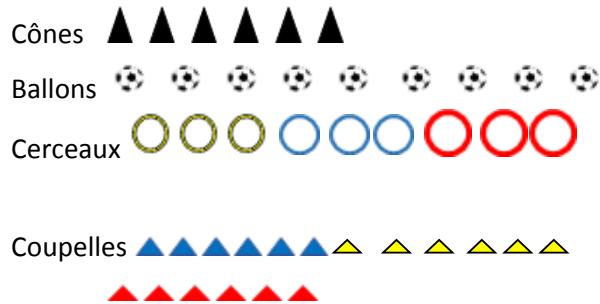
Mettre les élèves par 3 et multiplier le nombre de parcours afin que les élèves soient plus longtemps en activité physique.

Variables : frapper du pied droit puis frapper du pied gauche.

Conduire le ballon sur quelques mètres et tirer en mouvement en arrivant entre les coupelles.

Les élèves qui attendent peuvent aussi compter le nombre de réussite du tireur qui notera son chiffre.

Matériel :



SITUATION 6 : amélioration de la conduite de balle

COMPETENCES travaillées pendant la séance : prendre des repères pour coordonner ses actions et affronter d'autres joueurs

Consignes : au signal, tu dois aller faire le tour d'une des 3 coupelles en face de ton point de départ (entre les 2 plots) avec le ballon aux pieds, sans le toucher à la main, et revenir dans ton cerceau.

Ton coéquipier attend dans son cerceau et démarre quand tu es revenu dans le tien.

Descriptif : la situation se présente sous forme de défi entre les groupes et sous forme de relais dans le binôme.

Un élève donne un signal de départ et indique la couleur du plot à contourner. Il y a plusieurs parcours identiques distants les uns des autres.

Les élèves sont par groupe de 2 joueurs chacun dans une zone définie : en attente au point de départ entre les 2 plots ou dans leur cerceau.

Il est intéressant de multiplier le nombre de parcours afin que les élèves soient moins nombreux dans un groupe et soient plus longtemps en activité physique.

Variables : imposer une conduite du ballon que du pied droit ou que du pied gauche.

L'enseignant dans un « esprit coopératif » peut imposer un plot plus éloigné à contourner selon les binômes, permettant ainsi à tous les élèves de terminer leur parcours en même temps.

Les élèves changent de rôle : joueurs ou élève qui donne le « top départ ».

L'enseignant peut proposer un déplacement avec le ballon à partir d'un point central (les plots de départ) dans un carré et la conduite de balle se fait vers un des 4 angles. C'est le coéquipier qui donne la consigne à son camarade de se déplacer vers un des angles.

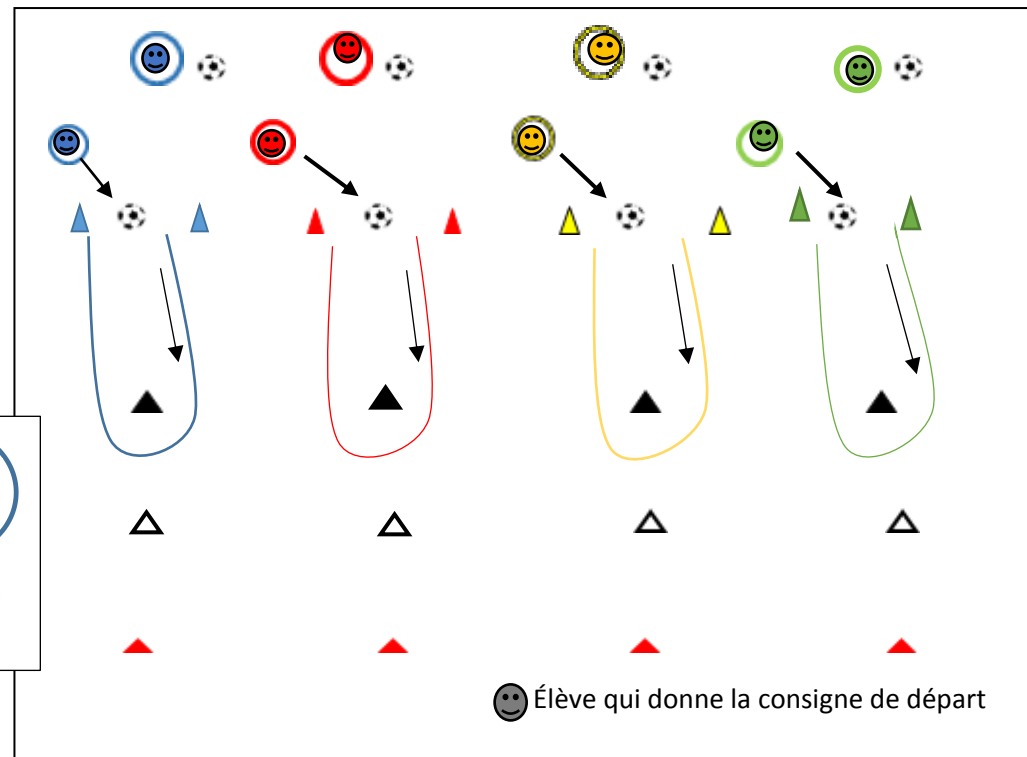
Matériel :

Cônes ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲

Ballons ⚽⚽⚽⚽⚽⚽⚽⚽

Cerceaux ○○○○●●●●

Coupelles ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲



Ces situations proposées en lien avec une production de la FFF pour le foot à l'école ont été construites pendant une période de distanciation liée au COVID 19.

Il s'agit pour les élèves d'acquérir des compétences techniques liées à des actions individuelles simples. Néanmoins, l'enseignant pourra selon l'évolution du contexte sanitaire et des protocoles spécifiques en EPS, proposer des situations de jeu (à effectifs réduits) dans un même espace avec des partenaires et des adversaires.