

ANIMATION JEU PRÉ-SPORTIF COLLECTIF FOOTBALL 2018

Conception : USEP 74 – district Haute-Savoie Pays de Gex football – groupe EPS 74

MATERIEL :

kits (mini-but et ballons) en prêt par l'USEP74 et le comité de foot

OBJECTIFS :

- permettre aux participants de découvrir une démarche d'apprentissage en jeu pré-sportif collectif foot transférable immédiatement en classe : lien attendus de fin de cycle, socle commun, situation de référence, niveaux de compétence à atteindre, situations d'apprentissage
- préciser le cahier des charges de l'opération coupe du monde féminine 2018, notamment la carte super pouvoir

FORMAT DE LA FORMATION :

2 h en présentiel fin septembre : préparer le module avec sa classe

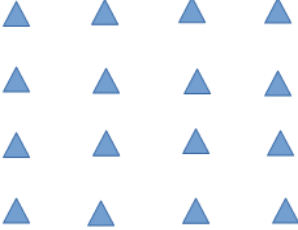
2 h en présentiel en mars : préparer la rencontre USEP avec sa classe

2 h : préparation et organisation de la rencontre USEP

CONTENU DE FORMATION

Partie 1 : 2h

- Une situation de référence intégrant les attendus de fin de cycle, puis en fonction d'observables simples faire évoluer le jeu par l'utilisation de variables didactiques
- Eventuellement proposer des situations d'apprentissage permettant de progresser sur un domaine
- Les domaines retenus : la conduite de balle et les passes
- Les situations sont axés sur la dominante mais ouvrent à la réflexion sur la stratégie
- Ce dispositif alternant exercices et jeu est répété plusieurs fois durant le module d'apprentissage
- Finir par une situation de référence commune en vue de la rencontre USEP

Horaires	<u>Etapes</u>	<u>Activité</u>	<u>Matériel</u>	<u>Durée</u>
14 h00-14h15	<p>Présentation de la démarche de l'animation</p> <p>Présentation de la démarche en classe : une séance, une séquence, une rencontre</p> <p>Présenter les docs départementaux : niveau 1,2,3</p> <p>Présentation des attendus de fin de cycle et des situations de référence niveau 1,2 et 3</p> <p>Lien avec le socle (comment colorer les SR en fonction des besoins de ses élèves)</p>	<p><u>Analyse des attendus de fin de cycle 3 :</u> En situation aménagée ou a effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. • Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. • Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. • Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents a l'activité et a l'organisation de la classe. • Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. <p><u>Apprentissages visés :</u> Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et a ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. Coopérer pour attaquer et défendre. Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir.</p>	<p>Dossiers compétence jeux sportifs collectifs</p> <p>Football</p>	15min
14h15-14h25	<p>A chaque changement, regroupement et explications des consignes.</p>	<p>Echauffement avec ballon : Les 3 couleurs Espace de jeu délimité par un carré coupé en 9 carrés de 8x8m Partager le groupe en 3 équipes (3 couleurs) 1 ballon par équipe Echanges entre joueur d'une même équipe ; ballon au sol et interdiction de faire une passe dans le même carré. Une fois le ballon transmis, se déplacer dans un autre carré en variant les déplacements (montée genoux, pas chassés, talons-fesses...) Variantes : Ordre de passe (bleu donne à rouge – rouge donne à jaune – jaune donne à bleu) Sortir du carré en conduite de balle avant de faire une passe</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>3 ballons</p> <p>cônes plats</p> <p>Chasubles 3 couleurs différentes</p>	10min

14h25-14h40

Situation de référence du niveau 1 (issue du document compétences attendues) :

Sur chaque espace de jeu 6 joueurs à rôle identifié: 4 attaquants, 2 défenseurs.

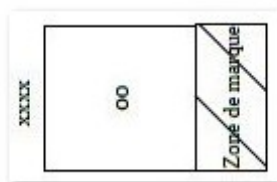
Chaque joueur passe une fois à chaque rôle changer de poule

Si critères de réussite validés alors passage à la situation de référence du niveau 2.

Si critères non validés alors mise en place soit de variables de la SR soit de situations d'apprentissage.

Situation de référence Niveau 1

Dispositif : 4 attaquants (x) contre 2 défenseurs (o). Equipes hétérogènes et mixtes
dimensions du terrain : 20 m X 15 m



But :

pour les attaquants : marquer 1 point en bloquant le ballon dans la zone de marque

pour les défenseurs : marquer 1 point en récupérant le ballon et en réalisant une passe

Consignes :

Les attaquants sont invulnérables dans la zone de marque adverse

les attaquants ont 5 essais

Critères de réussite :

pour les attaquants : sur 5 essais marquer au moins 2 points

pour les défenseurs : sur 5 essais marquer au moins 2 points (récupérer le ballon et faire une passe)

Mise en commun.

On fait émerger les problèmes rencontrés.

Ils concernent principalement :

- la stratégie
- la conservation du ballon (prise de balle)
- la conduite de balle et les passes

Se définir porteur ou non porteur de balle

- Pour les porteurs de balle :
- Obstacles cognitifs :

- (tactiques) : dribbler ou passer

- connaître les différentes parties du pied à utiliser

- Obstacles moteurs : contrôle et conduite du ballon
- Obstacle affectif : accepter de donner le ballon

- Pour les non porteurs de balle :

- Obstacle cognitif (tactique) : se rendre disponible et utiliser l'espace

devant soi

- Obstacle affectif : accepter de recevoir le ballon

Cônes

5 ballons par groupe de six.

Chasubles 2 couleurs différentes

15min

14h40-15h10

Présentation de la situation de référence du niveau 2 ((issue du document compétences attendues)

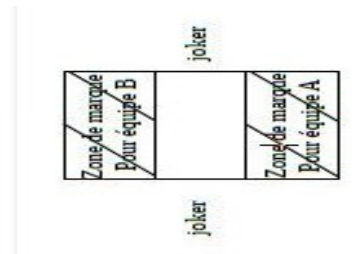
Premier temps : appropriation des règles

Situation de référence Niveau 2 :

Dispositif : 3c3 + 2 « jokers » placés de chaque côté du terrain et en dehors du terrain. Ils sont invulnérables

dimensions du terrain : 20 m X 15 m

Equipes hétérogènes et mixtes



But :

Marquer 1 point en bloquant le ballon dans la zone de marque située dans le camp adverse

Consignes :

Les attaquants sont invulnérables dans la zone de marque du camp adverse

Le joueur joker en dehors du terrain est invulnérable mais ne peut se déplacer ballon au pied (définir un couloir à l'intérieur duquel le joker peut réceptionner le ballon, au-delà le ballon est considéré comme sorti en touche)

- mise en jeu par une passe
- pas de défense de l'en-but
- touche au pied, ballon au sol (adversaire à 4 m) par le joker
- remise en jeu de son camp (en limite de la zone de marque) par une passe au pied, les adversaires ne peuvent défendre qu'à partir de la ligne médiane

Durée du match 6 ' X2 (total 10 ou 12 ')

Simultanéité des rôles

Critères de réussite :

Atteindre 3 fois la zone de marque

30min

Observables :

Le rapport de force est équilibré ?

Comparer le score et le nombre d'actions offensives pour chaque équipe

La défense pose des problèmes surmontables pour les élèves en attaque ?

Compter le nombre d'actions offensives

Tous les élèves s'engagent dans des actions offensives ?

Observer les actions offensives de chaque élève

Définition d'une action offensive : lorsqu'une équipe fait progresser le ballon vers la cible en le conservant

Différents niveaux : exemples :

- 1 : avancer de n'importe quel endroit du terrain de plusieurs mètres
- (atteindre le terrain adverse en franchissant la ligne médiane)
- 2 : atteindre un espace favorable pour marquer (arriver dans une zone de 2 mètres avant la zone de marque)
- 3 : atteindre la zone de marque

Dispositif pour l'observation

4 équipes

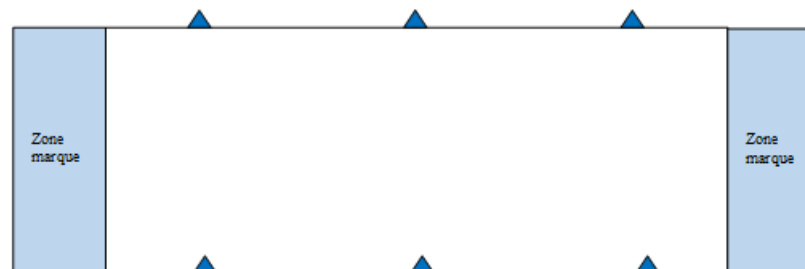
2 observent

Puis en fonction des observables faire évoluer la SR en expérimentant des variables didactiques

L'espace, l'effectif, les règles du jeu, la marque (le score), la cible (le but)

Exemple pour la marque : 3pts ballon bloqué, 1 pt action offensive (passage d'une zone matérialisée par des coupelles)

Deuxième temps : observer les élèves et expérimenter des variables



15h10-15h20

Présentation orale ou démonstration avec un groupe si temps suffisant

Conduite de balle : Ex 1 : relais issu du document Niveau 1 football.

Puis présentation orale des situations d'apprentissage suivantes niv 2 et 3

Situation d'apprentissage : conduite de balle

Distance en longueur : 15m

3 ou 4 dispositifs pour 3 ou 4 équipes de 6 joueurs



But :

Faire le parcours en relais le plus vite possible

Consignes :

Conduire le ballon en passant à droite des cônes et l'arrêter dans la zone de maîtrise du blocage pour que le partenaire puisse à son tour conduire et arrêter le ballon dans la zone en face.

Chaque équipe gagne 1 pt lorsque le joueur passe à droite de la ligne de cônes et qu'il maîtrise l'arrêt de la balle dans la zone d'arrivée (contrôle).

Effectuer 2 relais par joueur

L'équipe la plus rapide remporte 1 point

Compter les points au fur et à mesure.

Variantes :

Slalomer entre les cônes

Critères de réussite :

Chaque joueur marque au moins 2 points

Comportements attendus

Utilisation de l'extérieur du pied (ou pointu pour les débutants)

Toucher le plus possible le ballon et ne pas le pousser trop loin (maîtrise)

4 cônes plats (coupelles) pour marquer chaque zone d'arrêt du ballon

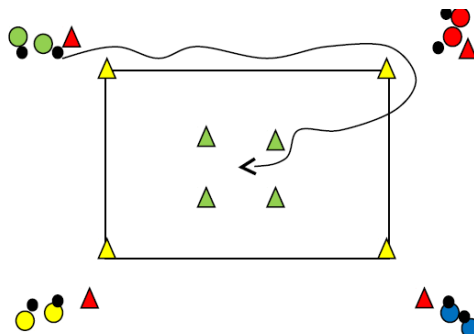
8 cônes par dispositif

10min

Situation d'apprentissage : conduite de balle

Equipes de 3 à 4 joueurs

2 Espaces : 10X10m

**But :**

Arriver le plus vite possible dans le carré central

Consignes :

Au signal, 1 joueur de chaque équipe contourne le terrain en conduite puis entre dans l'espace de jeu pour stopper le ballon dans le carré central.

Le sens de départ et le nombre de côtés à contourner avant de rentrer sur le terrain sont annoncés au signal de départ

Première consigne : contourner un côté sens sam avant d'entrer dans le carré central.

Quand tout le monde est passé, deuxième consigne : contourner un côté sens siam avant d'entrer.

Troisième : contourner deux côtés sam... etc.

Arrêt du jeu dès qu'une équipe a six points.

1ère place : 4 pts

2ème : 3 pts

3ème : 2 pts

4ème : 1 pt

Variantes :

Passage de portes

Conduite avec changement de direction au signal

Critères de réussites :

Marquer 6 pts

Comportements attendus

Utilisation de l'extérieur du pied (ou pointu pour les débutants)

Toucher le plus possible le ballon et ne pas le pousser trop loin (maîtrise)

Conduite de balle : Ex 2 : Le Carré
Issu du document : Niveau 2
football.

Par dispositif :

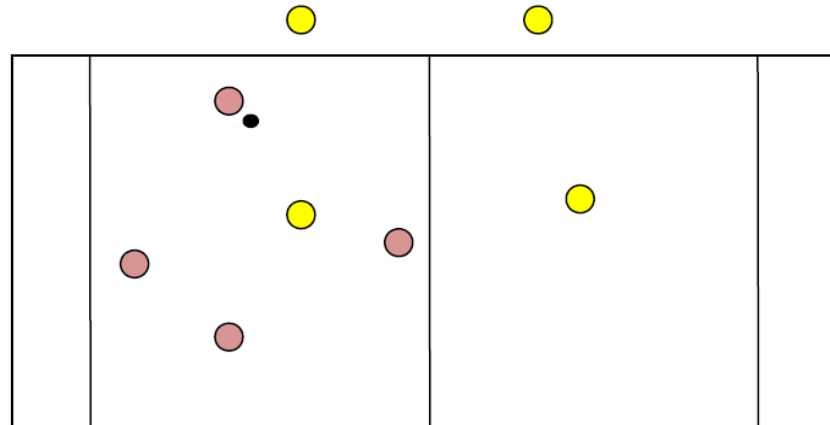
8 cônes, quatre pour marquer le grand carré, 4 pour le carré central.

8 ballons
(minimum deux ballons par équipe)

Situation d'apprentissage tactique : progresser quand l'espace est libre, donner quand il est bloqué

2 Espaces: 25X15m

Equipes de 4 joueurs



Jeu de progression :

Stop balle Issu du document :
Niveau 3 football.

But :

Attaquants : stopper le ballon dans l'en-but adverse

Défenseurs : récupérer le ballon et marquer en 5" dans l'en-but adverse

Joueurs à rôles identifiés

Consignes :

4 joueurs contre 1

Les défenseurs sont fixes dans leur zone. Maintenir le ballon au sol. Si les défenseurs récupèrent le ballon, ils deviennent inattaquables

Changer les défenseurs à chaque arrêt de jeu

Durée du match : 3'

Critères de réussite :

Marquer au moins 1 point

Comportements attendus :

Le porteur du ballon doit identifier s'il a de l'espace devant lui (possibilité alors d'avancer vers le but adverse) ou si l'adversaire le bloque (donner alors le ballon à un partenaire libre)

Les non porteurs doivent se rendre disponibles dans un espace libre (loin des partenaires et des adversaires)

Les limites du terrain sont identifiées.

Marquer les lignes d'en-but et ligne centrale : cônes.

Par dispositif :

10 cônes
(4/2/4)

1 ballon

Chasubles

15h20-15h50

La passe : Ex 1 : **La rivière interdite** Issu du document : Niveau 1 football.

Autre organisation possible :
Montante/descendante avec défi entre les équipes pour intégrer une pression temporelle ou situation relais avec passes niv 2

Puis présentation orale des situations de passes niv 2 et 3

Situation d'apprentissage : la passe

Equipe de 4 joueurs
Espaces 8mX15m



But :

Faire le plus de passes possibles en 2'

Consignes :

1pt par échange réussi.

Si le ballon s'arrête dans la rivière ou sort de l'espace de jeu, l'échange est annulé.

Le 1er joueur fait une passe au joueur partenaire situé de l'autre côté de la rivière puis va se replacer derrière le partenaire situé du même côté de la rivière que lui.

2 touches de balle minimum avant de renvoyer le ballon (contrôle + passe)

Critères de réussite :

Collectivement : marquer au moins 14 points

Individuellement : marquer au moins 3 points

Variables :

Utilisation de l'intérieur du pied obligatoirement.

Agrandir/diminuer la rivière (frapper plus ou moins fort dans le ballon)

Comportements attendus :

Utilisation de l'intérieur du pied

Taper derrière le ballon (et non dessous) pour le garder au sol

Cheville bloquée

Cônes pour délimiter la largeur du terrain.

Cônes pour zone interdite.

Par dispositif.

8 cônes

Un ballon

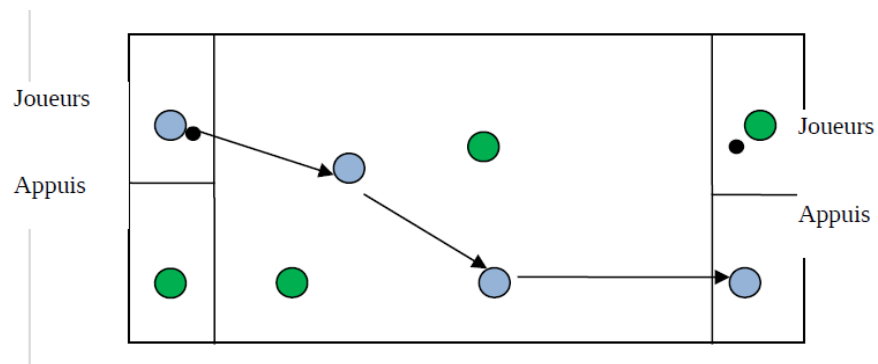
30mn

Situation d'apprentissage : la passe

Equipes de 4 joueurs

2 Espaces : 30mX20m

Un ballon par équipe



La passe :

Ex 2 : **Le relais avec passes** Issu du document : Niveau 2 football.

But :

Transmettre le ballon aux 2 joueurs appuis de son équipe pour marquer 10 pts avant l'équipe adverse

Consignes :

Le ballon doit passer par chaque joueur de l'équipe

L'équipe marque 1 pt à chaque fois que le ballon est transmis à l'un des 2 joueurs appuis situés aux extrémités du terrain

Lorsque le ballon est transmis à l'un des 2 joueurs appuis, il doit repartir.

vers l'autre joueur appui situé à l'autre extrémité du terrain

Si le ballon sort des limites de terrain = - 1pt

Interdit de gêner l'adversaire ou de lui prendre le ballon

Critères de réussite :

Marquer au moins 8 points

Variantes :

Utilisation uniquement de l'intérieur du pied

Comportements attendus :

Utilisation de l'intérieur du pied

Cheville bloquée

Cônes pour délimiter les zones de placement des joueurs/des appuis.

Par dispositif :

8 cônes

2 ballons

Chasubles

10min

	<p>Jeu : Relais avec passes variable de l'exercice précédent en introduisant un seul ballon et une opposition. 4 équipes de 4 joueurs.</p> <p>Deux équipes jouent, deux observent. Temps de jeu : 2mn</p>	<p><u>Par dispositif :</u> 8 cônes 1 ballon Chasubles</p>	
<p>Présentation orale situation de référence niveau 3</p> <p>Comment impliquer les élèves pour proposer une carte avantage ou contrainte et une carte « super pouvoir »</p>	<p>Présentation situation de référence niveau 3</p> <div data-bbox="1294 339 1529 703" data-label="Diagram"> </div> <p><u>Dispositif :</u> 4 joueurs contre 4 dont 1 joueur de chaque équipe gardien des 2 buts de son camp dimensions du terrain : 20 m X 12 m dimensions des buts : 3 m de largeur Equipes hétérogènes et mixtes</p> <p><u>But :</u> pour les attaquants : marquer 1 point en faisant passer le ballon dans un des deux buts du camp adverse pour les défenseurs : gêner la progression du ballon pour empêcher l'équipe adverse d'atteindre un but, récupérer le ballon pour atteindre la cible adverse</p> <p><u>Consignes :</u> Durée du match 10 ' Simultanéité des rôles</p> <p><u>Critères de réussite :</u> pour les attaquants : marquer 2 buts</p>		
<p>15h50-16h00</p>	<p>Présentation de la coupe du monde 2018 Et questions diverses</p>		<p>10min</p>