

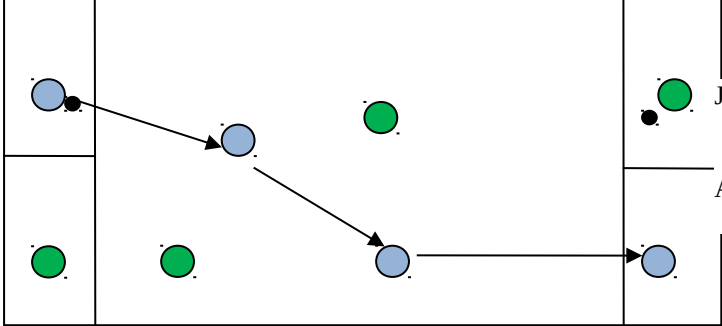
NIVEAU 2 FOOTBALL  
ÉLÉMENTS DE LA COMPÉTENCE ET SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

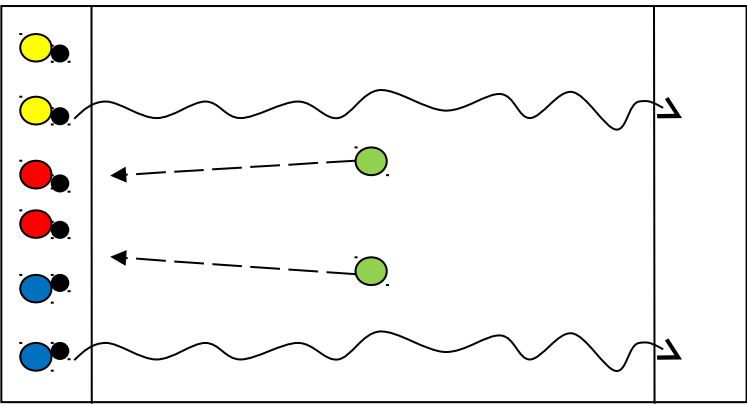
		Éléments de la compétence du niveau 2	N° de la fiche
C a p a c i t é s	Motrices	Savoir se démarquer, sortir de la grappe (élèves agglutinés autour de la balle) En attaque : <ul style="list-style-type: none"> <li>• conserver le ballon : passer, recevoir,</li> <li>contrôler le ballon de plus en plus efficacement</li> <li>• progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression</li> </ul> En défense : <ul style="list-style-type: none"> <li>• reprendre le ballon : se placer sur les trajectoires de passe ...</li> <li>• ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon, gêner la passe adverse</li> <li>• protéger sa cible</li> </ul>	20-21 20-21-22 20-22         21 21 21
	Méthodologiques	S'intercaler entre sa cible et le porteur de balle. Chercher à influencer le jeu en étant porteur. S'échauffer en autonomie selon un rituel connu	21
Connaissances		Connaître les règles pour arbitrer.	
Attitudes		Repérer les autres et se déplacer en conséquence.	20-21-22

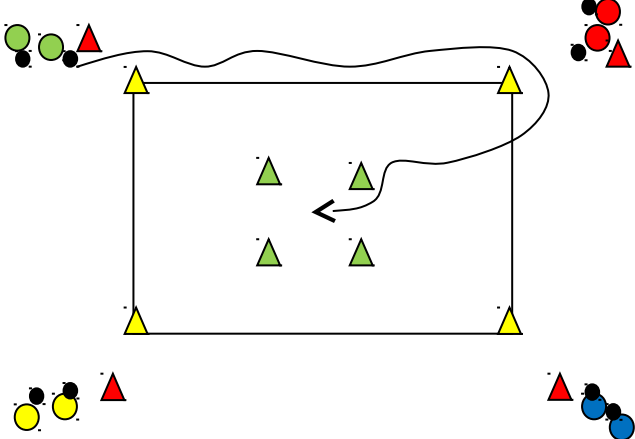
Bibliographie :

Documents conseillers techniques fédéraux du District de Football de Haute Savoie - Pays de Gex  
Grégory Morel et Sandrine Janssoone

Commission football 74 - 2014

20	NOM DE LA SITUATION: Le relais avec passes	FORME DE TRAVAIL : Jeu
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Moteurs</u> : En attaque : Conserver le ballon : passer, recevoir, Contrôler le ballon de plus en plus efficacement Progresser vers la cible : passer à un partenaire dans le sens de la progression <u>Attitudes</u> : Repérer les autres et se déplacer en conséquence.</p>		
<p>BUT : Transmettre le ballon aux 2 joueurs appuis de son équipe pour marquer 10 pts avant l'équipe adverse</p>	<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Equipes de 4 joueurs Espace : 30mX20m</p> 	
<p>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</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Marquer au moins 8 points</p>
<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Simplification motrice</i> : Réduire le terrain et le nombre de joueurs Positionner les 2 équipes en parallèle</li> <li><i>Complexification motrice</i> : Non obligation que le ballon passe par chaque joueur de l'équipe Imposer la passe avec le pied fort ou le pied faible Modifier l'espace de jeu Limiter le nombre de touches de balle Celui qui transmet à l'appui prend sa place. Dès sa passe effectuée, l'appui entre sur le terrain</li> </ul>		

<p><b>21</b></p>	<p>NOM DE LA SITUATION: L'épervier</p>	<p>FORME DE TRAVAIL : Jeu</p>
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE : <u>Moteurs</u> : En attaque :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• conserver le ballon : passer, recevoir, contrôler le ballon de plus en plus efficacement</li> <li>• progresser vers la cible</li> </ul> En défense :  reprendre le ballon :  <ul style="list-style-type: none"> <li>• ralentir la progression de l'adversaire : gêner le porteur du ballon,</li> <li>• protéger sa cible</li> </ul> <u>Méthodologique</u> : S'intercaler entre sa cible et le porteur de balle.  <u>Attitudes</u> : Repérer les autres et se déplacer en conséquence.</p>		
<p>BUT : En attaque : Traverser le terrain sans perdre le ballon et sans sortir des limites pour marquer 1 point pour son équipe</p> <p>Les éperviers : Récupérer les ballons et les sortir du terrain</p>	<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT : Espace : 20mX15m Equipes de 2 joueurs</p> 	
<p>CONSIGNES : Chaque joueur a un ballon, au signal, les joueurs traversent le terrain en conduite de balle et vont stopper le ballon dans l'embut (bloquer le ballon sous le pied) Rotation des éperviers à chaque aller/retour. On comptabilise les points par binôme Durée du jeu : lorsque toutes les équipes sont passées deux fois épervier</p>	<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE : Marquer 6 points</p>	
<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Simplification motrice</i> : Lorsque l'attaquant bloque le ballon sous le pied il est invulnérable Limiter le nombre d'épervier à 1</li> <li>• <i>Complexification motrice</i> : Augmenter le nombre d'éperviers Réduire le terrain en largeur</li> </ul>		

22	NOM DE LA SITUATION: Le carré	FORME DE TRAVAIL : Jeu
<p>NIVEAU DE COMPÉTENCE : 2 SAVOIRS À CONSTRUIRE :</p> <p><u>Moteurs</u> :</p> <p>Conserver le ballon Contrôler le ballon de plus en plus efficacement Progresser vers la cible</p> <p><u>Attitudes</u> : Repérer les autres et se déplacer en conséquence.</p>		
<p>BUT :</p> <p>Arriver le premier dans le carré central</p>	<p>DISPOSITIF/AMÉNAGEMENT :</p> <p>Equipes de 3 joueurs Espace : 10X10m</p> 	
<p>CONSIGNES :</p> <p>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</p> <p>Le sens de départ et le nombre de côtés à contourner avant de rentrer sur le terrain sont annoncés au signal de départ</p> <p>1<sup>ère</sup> place : 4 pts 2<sup>ème</sup> : 3 pts 3<sup>ème</sup> : 2 pts 4<sup>ème</sup> : 1 pt</p>		<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE :</p> <p>Marquer 6 points</p>
<p>VARIABLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Complexification motrice</i> :</li> </ul> <p>Ajouter des éléments (slalom) sur les côtés Utiliser le pied fort ou le pied faible Obligation d'utiliser uniquement l'extérieur du pied</p>		