



Dossier de préparation de la rencontre Football



Le plaisir de « taper dans le ballon ».

Du 7 juin au 7 juillet 2019, se déroule en France la coupe du monde de football féminin. Il s'agit d'un grand évènement sportif populaire qui va valoriser la pratique sportive des femmes. L'USEP66 propose aux écoles du département un projet pédagogique en lien avec cet évènement.

Objectifs du projet :

- ▶ Maîtriser des apprentissages spécifiques en EPS,
- ▶ Approfondir la culture d'un pays participant à la Coupe du monde
- ▶ Débattre de l'égalité filles-garçons

Afin de vous aider à préparer au mieux votre rencontre, vous pouvez utiliser les dossiers pédagogiques mis en ligne sur le site de l'USEP ou le site de la FFF dédié à l'opération FOOT a L'ECOLE.

Organisation générale de la rencontre USEP de football

La rencontre s'articule en 2 demi-journées : une demi-journée consacrée à des ateliers et une demi-journée consacrée à des matchs.

Pourquoi des ateliers ?

- Permettre des réussites à tous les élèves au cours de la journée.
- Varier les activités de la journée
- Donner des pistes aux enseignants pour construire les compétences liées à la situation de référence.

Vous aurez la responsabilité d'un terrain. Vous vous appuyerez sur l'aide des adultes qui accompagnent votre classe

Sur chaque demi-journée, les adultes et les élèves sont fixes sur leur terrain.

Chaque classe constituera 4 équipes :

- 2 équipes de niveau avancé : les équipes 1 et 2
- Et 2 équipes de niveau débutant : les équipes 3 et 4

Chaque équipe comprend 5,6 ou 7 joueurs.

La mixité ou non mixité de ces équipes résultera des débats que vous aurez menés en classe avec vos élèves à l'aide de la fiche Débat USEP « égalité filles-garçons » :

<https://usep.org/index.php/2018/12/05/debattre-de-legalite-filles-garcons/>

Matériel à prévoir le jour de la rencontre pour chaque classe

- Une feuille de score avec un support rigide + crayon pour chaque équipe
- Vous devez préparer ces feuilles en notant les prénoms des élèves, le stade et le n° de terrain. Vous devrez pour cela vous coordonner avec l'enseignant associé.
- Feuilles de route de votre terrain (ateliers et matchs) : cette feuille vous guidera dans l'organisation des oppositions. Il faudra également compléter cette feuille grâce au tableau d'organisation + crayon
- 4 ballons de foot
- 1 chronomètre
- Une trentaine de coupelles pour organiser les ateliers.
- 5 plots
- Chasubles pour chaque équipe
- 8 cerceaux

Volet Culturel

Afin de coller à l'actualité, chaque classe représentera un pays qui participe à la coupe de la Coupe de football féminin.

Dans le document de répartition des équipes, vous trouverez quel pays devra représenter votre classe.

Pour représenter ce pays, vous êtes invités à produire :

- un drapeau ou banderole aux couleurs du pays.

Chaque classe préparera également :

- un panneau qui situera le pays sur un planisphère et présentera des éléments de connaissances sur le pays.

Les travaux seront exposés sur les grilles du stade.

Toutes les classes pourront ainsi visiter l'exposition pendant le temps méridien.

Toutes autres productions qui pourront enrichir l'exposition seront les bienvenues : totem, fresque, productions plastiques.

Merci de prévoir le matériel pour pouvoir fixer vos travaux.

Quizz de la rencontre USEP de football

Le sport a sa culture et lorsque nous proposons à nos élèves un cycle d'EPS lié à un sport fédéral, il est dommage de ne pas profiter de l'occasion pour nourrir leur culture sportive. C'est pourquoi le jour de la rencontre, pendant le temps du repas, nous confierons à vos équipes une fiche avec 10 questions liées au football. Celui-ci sera évalué pendant la rencontre.

Ces questions seront extraites des fiches que vous trouverez en fin de dossier. Vous pourrez les glisser dans une pochette transparente : une face « questions », une face « réponses »

Ces fiches pourront être utilisées en libre-service au fond de votre classe lorsque les élèves auront terminé un travail. Ils pourront ainsi se préparer au volet culturel de façon autonome. Libre à vous d'aller plus loin sur la thématique.

Lien pour télécharger ce quizz :

http://laligue66.org/telechargements/articles_l/1421227338.quizz.football.pdf

Le match : situation de référence

➤ Philosophie de l'activité

- * C'est une **activité de masse**.
- * Bien que les résultats aient une importance, c'est surtout la **participation** et l'**éveil** de chacun qui importent.

➤ Pourquoi le Football à 5 ?

- * **Le football à 5 est retenu parce qu'il possède de grandes vertus éducatives :**
 - Fréquence des contacts avec le ballon.
 - Situations de jeu très variées sur des terrains en rapport avec les possibilités physiques des enfants.

➤ Les équipes

- * Une équipe se compose de 5 participants (garçons et filles) dont un gardien de but.
- * On peut utiliser des remplaçants et les changements de joueurs s'effectuent à tout moment.

➤ Règlement et arbitrage

- * **L'arbitrage doit être éducatif** : laisser jouer au maximum les joueurs.
L'arbitre intervient seulement :
 - Lorsque que le ballon sort des limites du jeu.
 - Lorsqu'un joueur commet intentionnellement une faute de main (sauf le gardien), ou une brutalité sur un autre joueur.
 - Pas de pénalty.
 - Pas de hors jeu.
 - Tous les coups francs sont exclusivement directs.
 - **Les remises en touches sont faites au pied.**

➤ Tâches d'arbitrage à confier aux élèves :

- Gestion du temps à l'aide d'un chronomètre
- Gestion du tableau du score (celui peut être fabriqué par la classe). Des tableaux seront mis à disposition le jour de la rencontre.
- Gestion de la feuille de match. Les élèves doivent également y être préparés.
 - Le rôle d'arbitre est important. Il garantit le bon déroulement de la rencontre. Cette tâche est difficile pour un élève de CE1 mais possible sous réserve de vraie préparation et d'aménagement de la tâche : co-arbitrage avec l'adulte, co-arbitrage avec un autre élève (un camp chacun ou une équipe chacun)

- Voici quelques repères pour faire progresser l'arbitre dans son rôle d'arbitre :

Le match se déroule sous ma direction
Je suis responsable du temps de jeu (peut-être délégué)
Je dois être impartial
Ma tenue est différente de celle des joueurs.

N I V E A U I

L'enfant arbitre doit :

Connaître les règles essentielles :

- ❖ Faire démarrer un match (l'engagement)
- ❖ Etre capable de siffler fort
- ❖ Accorder un but
- ❖ Indiquer les sorties en touche

N I V E A U I I

L'enfant arbitre doit en plus des compétences du niveau 1 :

- ❖ Se déplacer sur le terrain pour mieux suivre le jeu
- ❖ Sanctionner les contacts et agressions sur le porteur du ballon (gestes dangereux)
- ❖ Indiquer le sens de l'offensive (quelle équipe va bénéficier du ballon)
- ❖ Percevoir et sanctionner : les fautes de mains

N I V E A U I I I

L'enfant arbitre doit en plus des compétences des niveaux 1 et 2 :

- ❖ Se déplace judicieusement pour être rapidement sur le lieu de la faute
- ❖ Percevoir et sanctionner : « le corner »
- ❖ Lors de ses interventions il sait :
 - Siffler fort
 - Puis, indiquer le sens de l'offensive
 - Et enfin, expliquer la faute aux joueurs

Durée des rencontres

- * Deux périodes de 6 minutes. Selon les circonstances (nombre de rencontres à disputer, conditions atmosphériques...), ces temps de jeu peuvent être aménagés.

➤ **Ballon et équipement du joueur**

- * Il est recommandé d'utiliser un ballon N°3. On peut également utiliser des ballons T4 ou T5 légèrement dégonflés.
- * Les chaussures à crampons sont strictement interdites.
- * Seules les chaussures de tennis et de basket sont admises.

➤ **Terrain / Dimension**

- * Lieu de pratique : terrain de sport gazonné ou terrain de sport en terre, cour de l'école.
- * Longueur : 25 à 30 m largeur : 20 à 22 m largeur des buts : 4 m

*

Le maître du temps

ARBITRER

*


Objectif : Gérer le temps

*

Dispositif : 1 chronomètre, plots

*

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant a installé un nombre de plots égal à la durée du match en minutes. Muni d'un chronomètre, il enlève un plot pour 2 minutes écoulées.

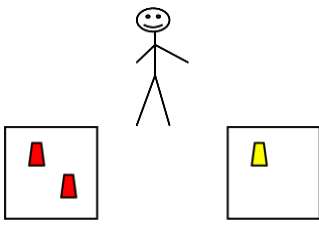


--	--	--	--

Le bon compteur

ARBITRER

Description de la situation : Sur le bord de la touche, un enfant place un plot pour chaque but marqué par chaque équipe. A la fin du match, on peut voir le score.



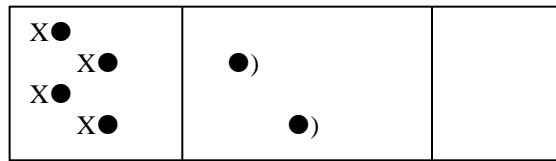
Objectif : Gérer le score

Dispositif : plots

Lors de la situation référence, on peut observer les réponses suivantes :

- **Difficultés à maîtriser le ballon, contrôle et conduite de la balle.**

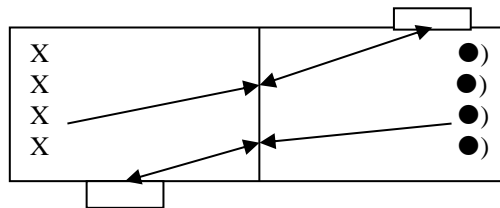
Remédiation : Jeu de l'épervier



Traverser le terrain pour rejoindre l'autre zone sans se faire prendre le ballon

- **Inefficacité lors du tir au but : problème technique**

Remédiation : Jeu du béréte



A l'appel du numéro, courir, prendre le ballon et tirer avant l'autre.

- **Phénomène de « grappe » autour du ballon : mauvaise occupation de l'espace.**

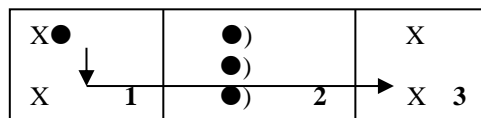
Remédiation : Passe à dix



Faire 10 passes sans que l'adversaire prenne le ballon.

- **Peu de passes : raison technique - individualisme du porteur de balle**

Remédiation : Jeu des intervalles



Se faire le plus de passes de la zone 1 à la zone 3, sans que la zone 2 intercepte le ballon.

ATELIERS - JEUX

Il est indispensable que tous les élèves connaissent parfaitement les 4 ateliers-jeux proposés ci-dessous.

Le responsable de l'atelier ne doit pas être obligé de rappeler toutes les règles le jour de la rencontre !

Je vous invite également à former vos élèves pour qu'ils installent eux-mêmes chacun des ateliers. Leur permettre d'endosser le rôle d'organisateur est un des objectifs majeurs de l'USEP.

ATELIERS - JEUX

LE BERET SLALOM

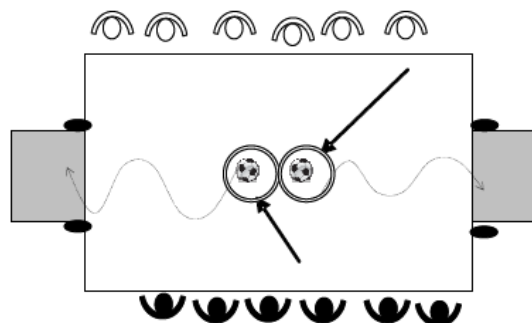
Objectif: Conduire seul le ballon au pied

But du jeu :

Courir ballon aux pieds pour l'arrêter dans la zone but, plus vite que son adversaire

Descriptif :

- Terrain de 15m x 20m, avec une zone but matérialisée à chaque extrémité
- 2 slaloms identiques entre le milieu de terrain et chaque zone de but
- 2 ballons placés au centre du terrain dans 2 cerceaux
- Les joueurs des 2 équipes face à face derrière la ligne de touche



Déroulement du jeu :

- Attribution d'un numéro de 1 à 6 à chaque élève de l'équipe.
- Le meneur appelle à voix haute un numéro.
- Le joueur correspondant, de chaque équipe, se dirige vers un des 2 ballons, effectue le slalom, emmène son ballon et le bloque dans la zone but.
- Ne toucher le ballon qu'avec les pieds.

Décompte de points :

2 points à l'équipe qui arrête son ballon dans la zone but la première

1 point pour la seconde

0 point si le slalom n'est pas réussi ou si le ballon sort des limites du terrain et/ou de la zone but

Règles d'actions (ce qu'il faut faire pour réaliser la tâche) à faire émerger avec les élèves :

- Je suis concentré pour réagir vite à l'appel de mon numéro
- J'adapte ma vitesse pour garder la maîtrise du ballon
- Je ne pousse pas le ballon trop loin
- J'utilise les deux pieds pour contourner les obstacles efficacement
- J'utilise l'intérieur et l'extérieur du pied

Relances :

Si la tâche est trop facile :

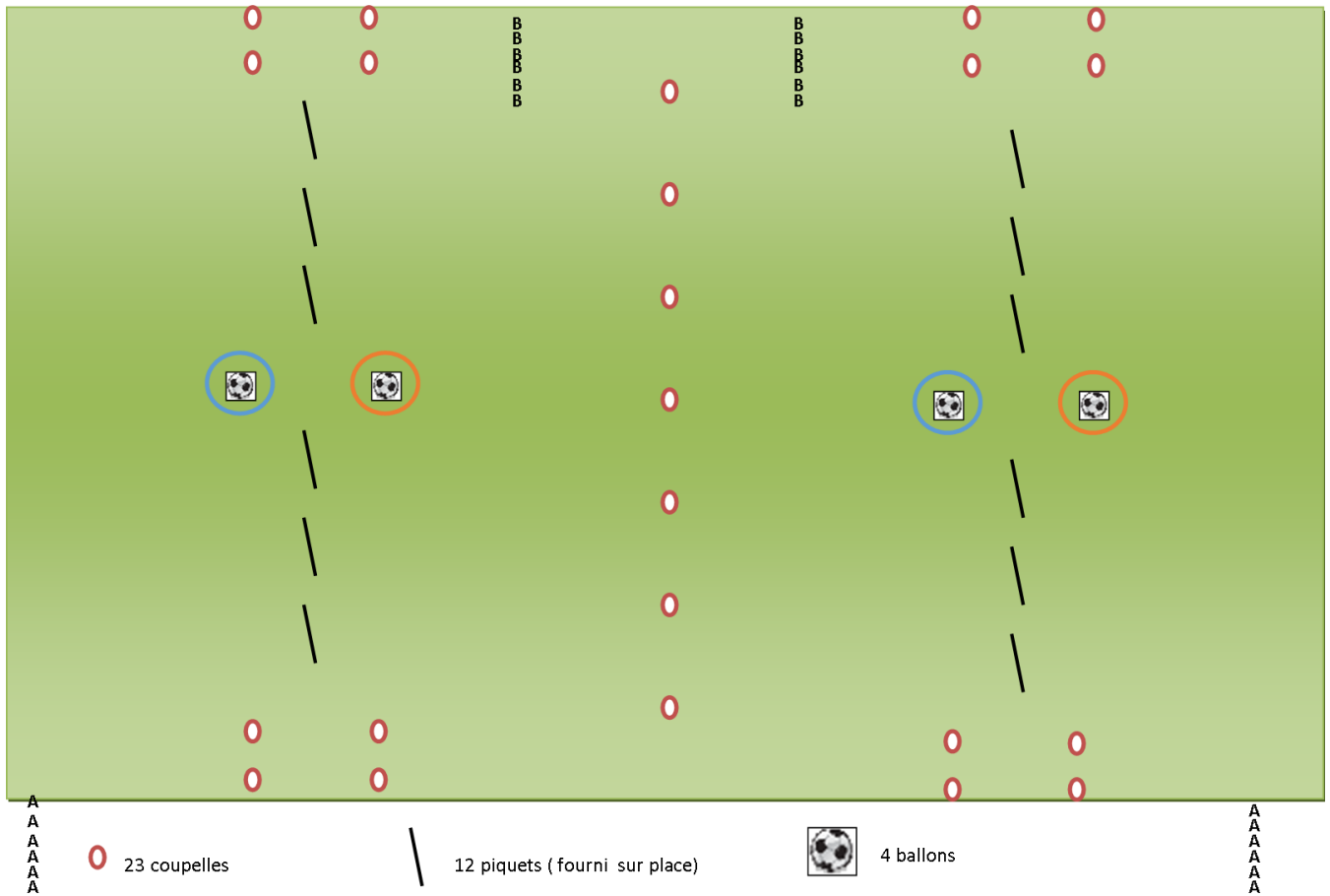
- Remplacer la zone de but par un but et une zone interdite
- Appeler 2 numéros par équipe. Une passe minimum avant de tirer au but
- Imposer des points de passage (portes, slaloms)

Si la tâche est trop difficile:

- Supprimer / simplifier le slalom

Le jour de la rencontre, un terrain de 25 x 15m sera tracé. Vous accueillerez sur ce terrain 4 équipes et vous organiserez l'atelier avec l'aide d'un adulte accompagnateur de votre classe. Les 4 équipes doivent fonctionner en même temps. Vous trouverez ci-dessous le plan pour organiser vos 2 oppositions.

(à la place des piquets vous utiliserez des coupelles)



L'HORLOGE

Objectif: améliorer la conduite de balle

But du jeu : faire le tour de l'horloge le plus rapidement possible

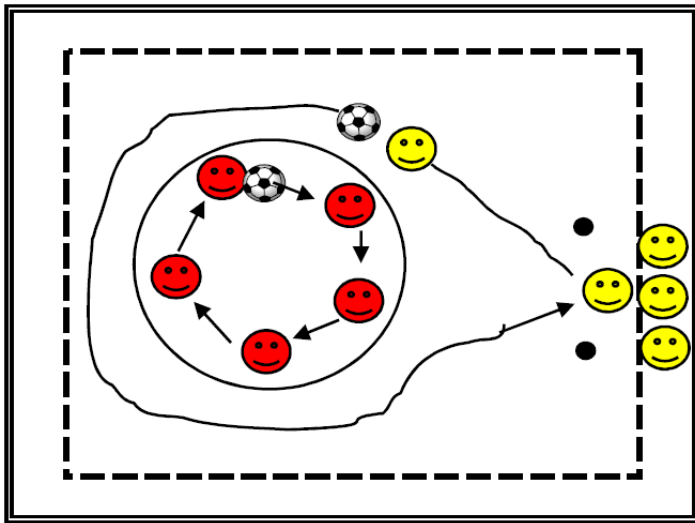
Déroulement du jeu :

L'équipe 1 (jaune) doit faire le plus de tours d'horloge pendant que les joueurs de l'équipe 2 (rouge) se relaient en conduite de balle autour du cercle.

Les positions des joueurs rouges sont indiquées grâce à des coupelles.

Les rouges font tourner le ballon au pied en se le passant en contrôle / passe.

Inverser les rôles.



Décompte de points:

Les jaunes font 12 relais. Les rouges comptent leur nombre d' « heures » pendant ces relais.

1h= 1 point pour l'équipe des rouges

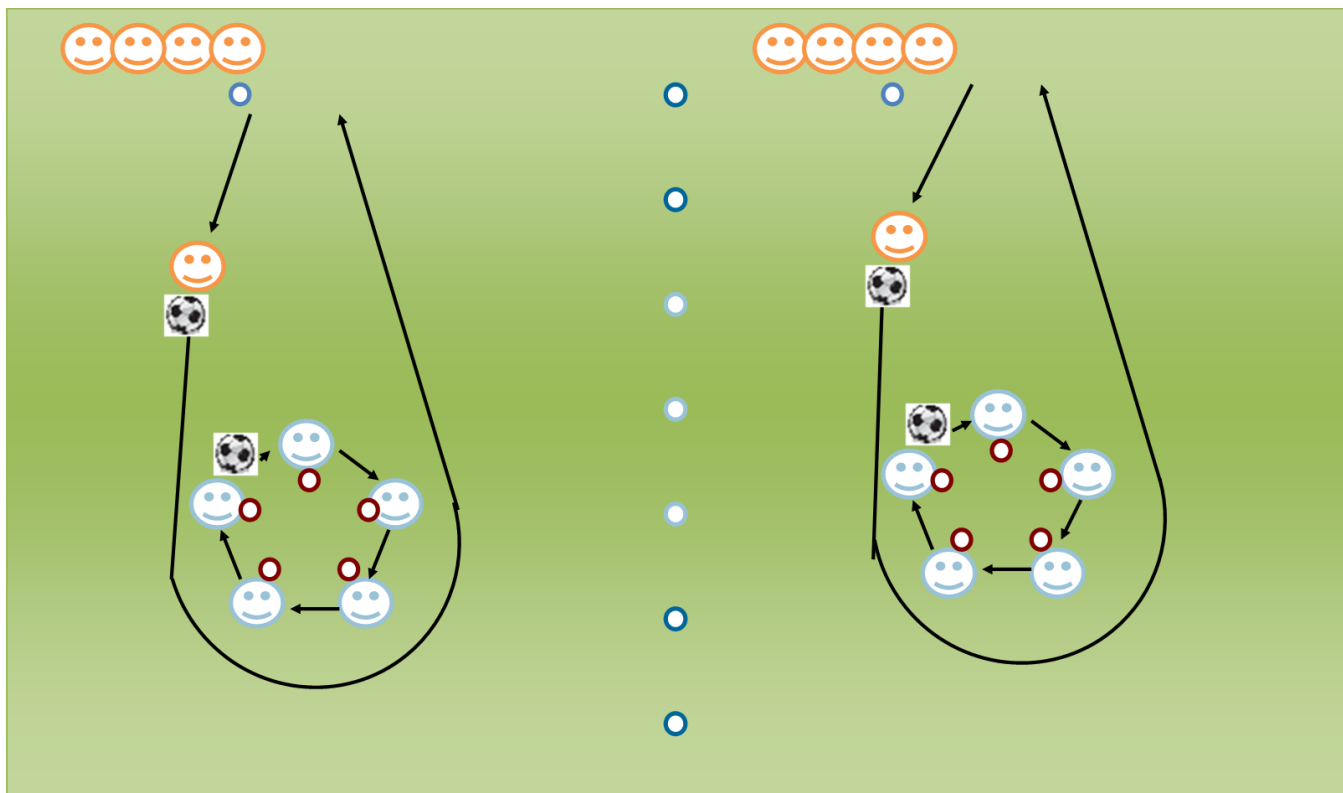
Relances :

Si le tour d'horloge est trop simple

- Ajouter des obstacles ou des contraintes à l'équipe des jaunes
- Agrandir l'horloge

Si l'équipe des rouge a du mal à faire des passes précises pour faire des tours

- Réduction de la taille de l'horloge
- Les rouges se font des passes à la main



○ 19 coupelles

⚽ 4 ballons

Le jour de la rencontre, un terrain de 25x15m sera tracé. Vous accueillerez sur ce terrain 4 équipes et vous organiserez l'atelier avec l'aide d'un adulte accompagnateur de votre classe. Les 4 équipes doivent fonctionner en même temps. Vous trouverez ci-dessous le plan pour organiser vos 2 oppositions

LES TIRS AUX BUTS

Objectif : tirer avec précision

But du jeu : l'équipe attaquante doit marquer le maximum de buts dans le temps imparti.
L'équipe en défense doit arrêter les tirs.

Déroulement du jeu : à tour de rôle, chaque élève tire au but défendu par un goal et sous la pression d'un défenseur venant dans son dos.

La distance minimale de tir est de 4 m.

Le défenseur peut entrer en jeu dès que l'attaquant démarre ballon au pied.

L'élève doit avancer balle au pied et frapper avant la ligne.

Si le défenseur récupère le ballon, l'action est terminée.

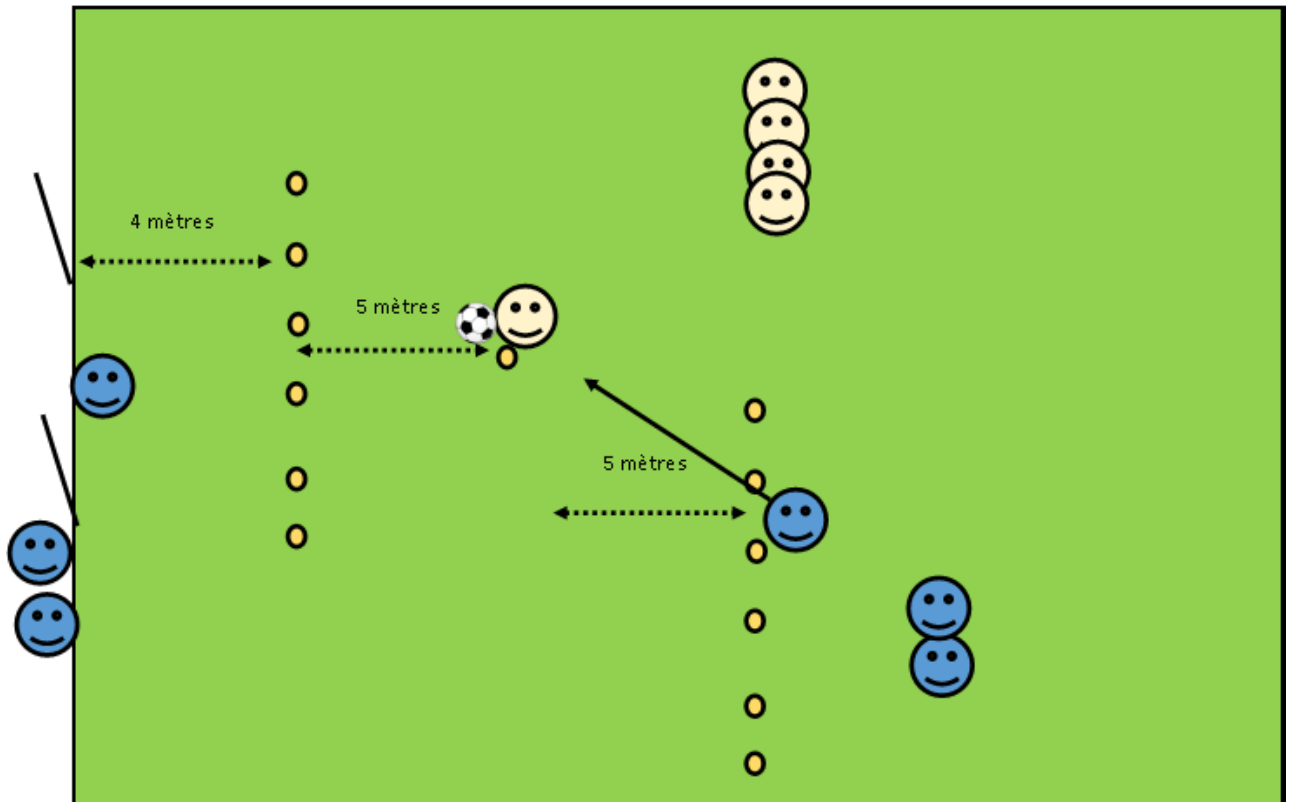
Après chaque tir,

Le tireur va récupérer le ballon pour le confier à l'élève suivant

Le goal et le défenseur sont remplacés par deux autres joueurs.

Décompte des points :

1 point par but marqué



Conduite et relais

Dans cet atelier, vos 4 équipes s'affrontent indirectement.



BUT

- La première équipe qui termine le relais remporte l'épreuve.

CONSIGNES

- Relais 1 : à tour de rôle, les joueurs conduisent le ballon le long des coupelles, font le tour de la dernière coupelle puis reviennent au point de départ. Ils doivent immobiliser la balle sur la ligne de départ avant que le prochain relayeur puisse partir avec.
- Relais 2 : même principe, mais en slalomant entre les coupelles sans les faire tomber.

Le jour de la rencontre, vous organiserez 2 courses de relais 1+ 2 courses de relais 2

(7 relais pour chaque équipe)

Points marqués

1er	2ème	3ème	4ème
10 points	6 points	3 points	1 point

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à garder le contrôle de la balle malgré leur vitesse, tout en levant la tête pour repérer l'emplacement des coupelles ;
- les joueurs parviennent à conserver leur équilibre (donc à adapter leurs appuis) malgré la vitesse et les changements de direction.

Variantes

- Effectuer un passage en conduisant le ballon du pied droit, puis un passage avec le pied gauche.
- Imposer un nombre minimal de touches de balle pour effectuer le parcours.

Football USEP

Tableau de bord pour les matches Terrain n°.....

Responsable du terrain :

Le responsable du terrain pourra confier la tenue de la feuille à un élève.

Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D

arbitres	matches	scores
C	A-B	
A	C-D	
D	B-C	
B	D-A	
D	C-A	
C	D-B	

Les équipes cumulent les points (buts) marqués lors de leurs matches.

Très bon comportement de l'équipe pendant tous les matches: +10 pts

L'équipe a su tenir son rôle d'arbitre : + 5 pts

	Pts marqués lors des matches	bonus	totaux
Equipe A++.....		
Equipe B			
Equipe C			
Equipe D			

à la fin des matches, le responsable du terrain vérifie les fiches des équipes.

Ces fiches devront être transmises aux enseignants des classes.

Gardez cette fiche. Elle vous permettra de compléter le grand tableau de résultats qui sera affiché.

Tableau de bord pour les ateliers.

Terrain n°..... responsable du terrain :

Equipe A	
Equipe B	
Equipe C	
Equipe D	

Le responsable du terrain accorde un soin particulier à l'accueil de ses 4 équipes afin de poser un cadre de fonctionnement : droits et devoirs de chaque élève.

Le responsable et son équipe d'adultes accompagnateurs mènent les 5 ateliers en autonomie.

Vous trouverez ci-dessous un ordre et des horaires indicatifs d'atelier.

Accueil des 4 équipes : 10h15

1/ conduite et relais 10h20

Les 4 équipes fonctionnent en parallèle.

Le responsable du plateau organise deux relais 1, puis deux relais 2. Points marqués

1er	2ème	3ème	4ème
10 points	6 points	3 points	1 point

2/ Le bérêt slalom 10h40

1 ^{er} demi terrain : animé par l'enseignant	2 ^{ème} demi-terrain animé par un adulte accompagnateur
A / C	B / D

2 points à l'équipe qui arrête son ballon dans la zone but la première

1 point pour la seconde

0 point si le slalom n'est pas réussi ou si le ballon sort des limites du terrain et/ou de la zone but

3/ l'horloge 11h 05

Animateur : enseignant	Animateur : Adulte accompagnateur
A / D	B / C
Pendant 8 minutes, A fait le tour de l'horloge (D)	Pendant 8 minutes, B fait le tour de l'horloge (C)
Puis, pendant 8 minutes, D fait le tour de l'horloge (A)	Puis, pendant 8 minutes, C fait le tour de l'horloge (B)

Un équipe fait 12 relais. L'autre équipe compte leur nombre d' « heures » pendant ces relais.

1h= 1 point pour l'équipe des rouges

4/ Les tirs au but 11h 25

Animateur : enseignant	Animateur : Adulte accompagnateur
A/B	C/D
Pendant 8 minutes, A tire et B est goal	Pendant 8 minutes, C tire et D est goal
Pendant 8 minutes, B tire et A est goal	Pendant 8 minutes, D tire et C est goal

1 point par but marqué

Fin des ateliers : 11h50

Tous les terrains doivent terminer de façon synchrone à cet horaire

Vérifier le remplissage des feuilles de score des 4 équipes.

Les équipes récupèrent leur fiche et vont retrouver leur enseignant pour pique-niquer.

Redémarrage des activités à 13h00

Feuille de score (équipe)

EQUIPE.....

Ecoles concernées.....

Prénoms des joueurs :

.....

ATELIERS-JEUX

Stade : Terrain n°..... responsable du terrain :

Conduite et relais	Béret slalom	horloge	Tirs au but	TOTAL 1
Nbre de pts	Nbre de pts	Nbre de pts	Nbre de pts	

Matches

Stade : Terrain n°..... responsable du terrain :

Chaque équipe additionne tous les buts marqués pendant les matchs

Très bon comportement de l'équipe pendant les matches: +10 pts

L'équipe a aidé efficacement l'arbitre à gérer les matchs : +5 pts

Match 1	Match 2	Match 3	bonus	Total 2

Total 1 +total 2