ATELIERS - JEUX FOOTBALL

LE BERET SLALOM

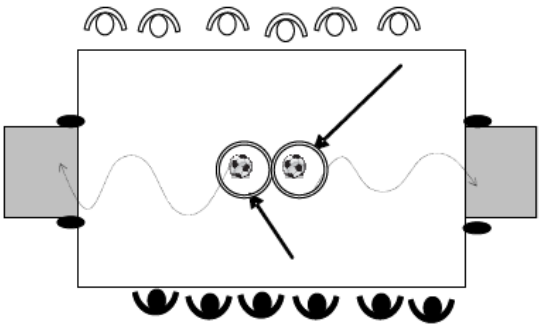
Objectif: Conduire seul le ballon au pied

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 (coupelles) 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:

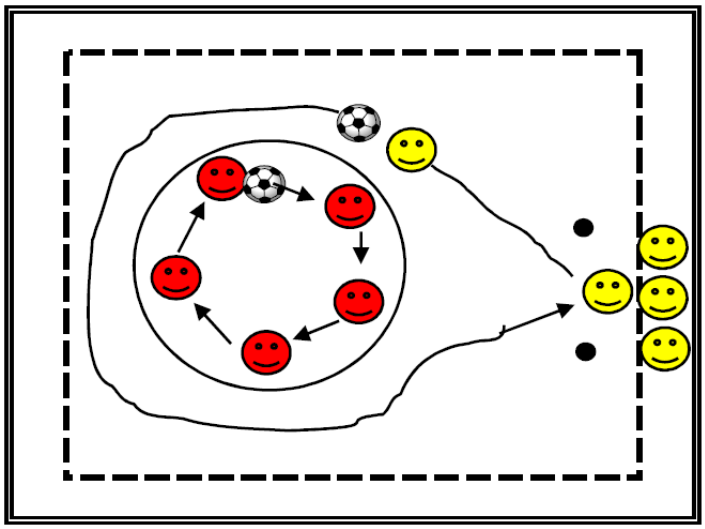
• Supprimer / simplifier le slalom

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

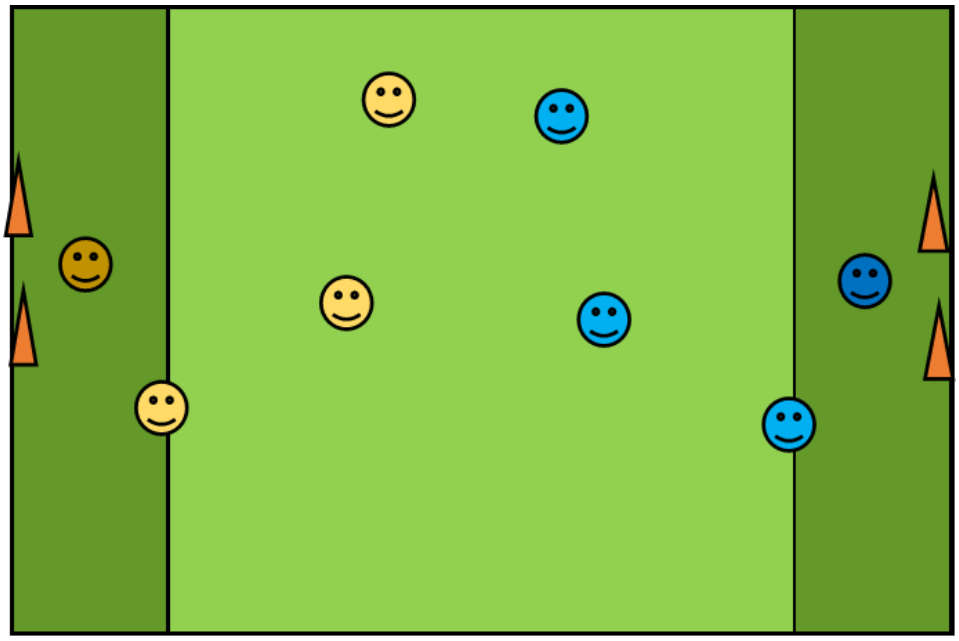
- Réduction de la taille de l'horloge
- Les rouges se font des passes à la main

Match

Organisation générale : Equipes composées de 4 joueurs (3+1gardien).

On peut utiliser des remplaçants et les changements de joueurs s'effectuent à tout moment.

Buts de 3m de largeur (piquets ou plots). Terrain d'environ 12m de large et 20m de long.



Durée d'un match : entre 8 minutes.

<u>Les règles :</u>

- Le joueur peut utiliser toutes les parties du corps sauf les bras. (seul le gardien peut se servir des mains dans la zone des 3m devant son but)
- Le contact est toléré mais pas de tacle, de déséquilibre, de bousculade.
- Tous les joueurs peuvent circuler librement sur l'espace de jeu : pas de hors-jeu.
- Pas de pénalty.
- Après un but, engagement au pied au centre du terrain.
- Après une sortie de but, balle au sol à 3m et dégagement au pied.
- Si arrêt du gardien à la main, renvoi à la main.
- Remises en jeu (touches, corners) au pied

<u>L'arbitrage doit être éducatif :</u> 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.