



LE FOOTBALL A L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE

PARTENARIAT USEP66 / District des P.O.

Foot à l'école :

Règles - Arbitrage enfant... Pages 2 et 3

5 Ateliers-jeux proposés lors des
rencontres scolairesPages 4 à 8

Fiche de résultatsPage 9

Quelques situations pédagogiques...Page 10



LE FOOTBALL A L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE



➤ 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 tous moments.

➤ 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 à la main.

➤ Durée des rencontres

- * Deux périodes de huit 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, plus petit et plus léger que les ballons classiques (N°4 ou N°5).
- * 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 longueur des buts : 4 m

➤ Matériel à utiliser pour tracer un terrain

- * Quatre à six plots : pour délimiter l'espace de jeu.
- * Quatre plots : pour délimiter les buts.

Des repères pour L'ARBITRE



FOOT à 5



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

LE DUEL TIREUR-GARDIEN

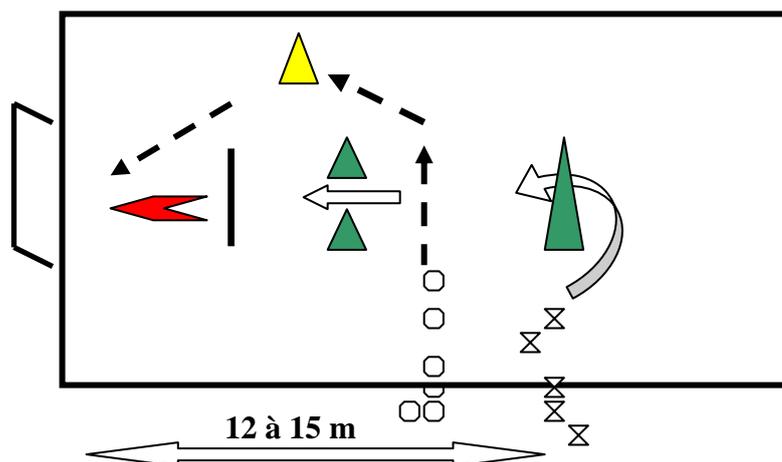
Objectif : **Duel tireur – gardien** (Prise en compte par le tireur de la position du GB)
Amélioration de la maîtrise du ballon

Organisation et consignes :

1 équipe de tireurs (X) ; 2 ballons

1 équipe de Gardiens de But (O) ayant une tâche à réaliser avant la parade.

- Le premier attaquant (X), ballon au pied, va contourner le grand plot puis passe entre les 2 petits plots et enfin tente de marquer un but en effectuant le tir avant la ligne (4 m).
- Le GB (O) qui démarre en même temps que l'attaquant, va toucher le plot jaune puis se **dirige rapidement vers le but pour tenter d'arrêter le tir.**
- Dès le tir déclenché par le 1^{er} attaquant, les joueurs suivants démarrent à leur tour.
- Le tireur ramène rapidement le ballon pour les autres joueurs et retourne à la queue.



Variables possibles :

Eloigner ou rapprocher le plot jaune pour mettre ou pas le GB en difficulté (retarder son arrivée dans le but).

Rapprocher ou éloigner la ligne de tir ou le grand plot pour l'attaquant.

Matériel : 4 plots et 2 ballons

Déroulement du jeu : Le jeu doit fonctionner en continu durant un temps défini (5 min par exemple). L'enseignant doit dynamiser le jeu et éviter les temps morts en insistant sur le remplacement des élèves et sur le retour du ballon par les attaquants

Comptabiliser le nombre de buts marqués par l'équipe des attaquants.

BIP-BIP

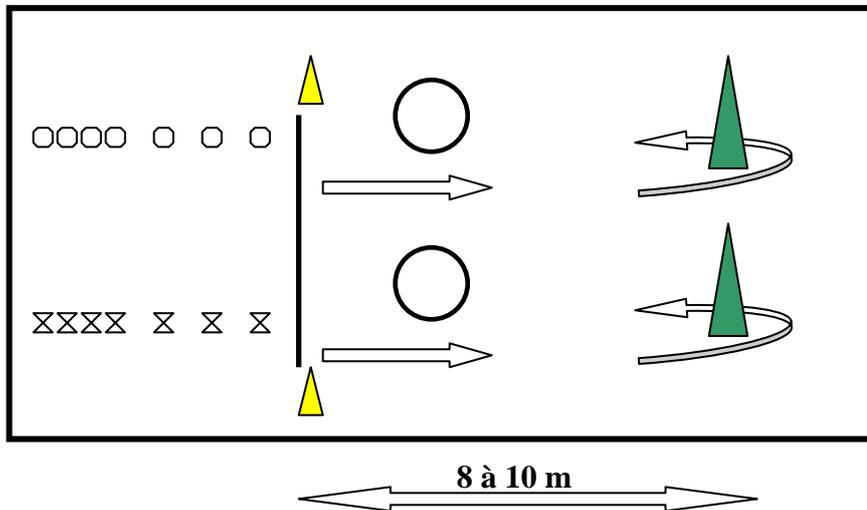
Objectif : Amélioration de la maîtrise de la conduite du ballon

Alterner : pousser le ballon loin devant pour avancer vite / garder le ballon près des pieds pour contourner le plot ou l'arrêter dans le cerceau.

Organisation et consignes

2 équipes (X) et (O) ; 2 ballons par équipe

- Les deux premiers attaquants (**X** et **O**), ballon au pied, vont le plus vite possible, contourner le grand plot puis amène et immobilise le ballon dans le cerceau.



Déroulement du jeu : 2 organisations possibles

- 1^{ère} séquence de relais : L'arrêt du ballon dans le cerceau par le 1^{er}, constitue le signal de départ pour le 2^{ème} qui ira contourner le plot et immobilisera le ballon dans le cerceau ...

- 2^{ème} séquence de relais : (Matériel : remplacer le plot à contourner par 1 cerceau)

Le 1^{er} joueur conduit le ballon jusqu'au 2^{ème} cerceau et l'immobilise puis retourne en courant taper dans la main du 2^{ème} joueur qui court pour récupérer le ballon et le conduire au cerceau n°1, taper dans la main du 3^{ème} ...

Comptabiliser le nombre de passages effectués par chaque équipe en 5 min.

Variables possibles :

- Eloigner ou rapprocher le plot (ou les cerceaux).

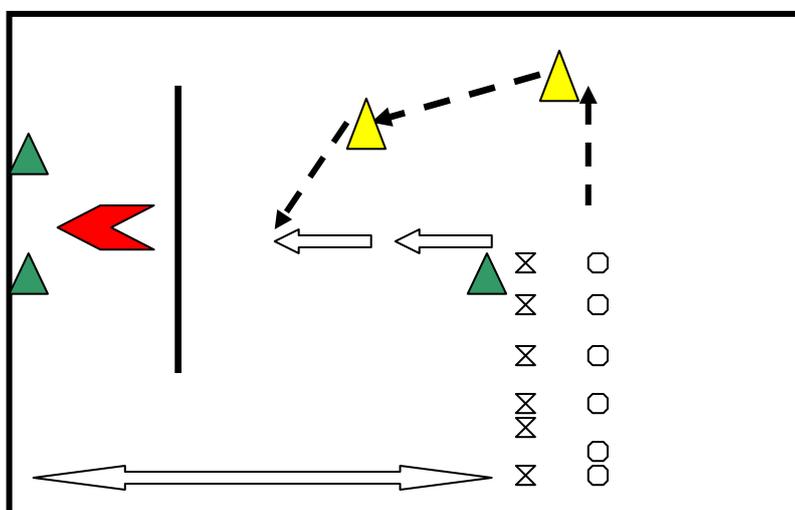
Matériel : 4 plots, 4 ballons et 2 cerceaux (+ 2 cerceaux)

LE LIEVRE VOLEUR de Ballon

Objectif : Elève avec ballon : Amélioration de la maîtrise du ballon
Enchaîner conduite de balle et tir au but pour l'attaquant (avant l'arrivée du défenseur).
Elève sans ballon : subtiliser le ballon pour empêcher le tir

Organisation et consignes

1 équipe d'attaquants (X) avec 2 ballons.
1 équipe de défenseurs (O) « les lièvres voleurs »



L'attaquant (X) amène rapidement le ballon près de la ligne d'où il pourra tenter un tir au but avant que le lièvre ne puisse le rattraper.

Le défenseur (O) (lièvre) court pour contourner les deux plots puis tente de subtiliser le ballon à l'attaquant ou au moins tente de le gêner pour faire échouer le tir.

Aucun joueur ne peut dépasser la ligne de tir (pas de gardien de but).

Déroulement du jeu :

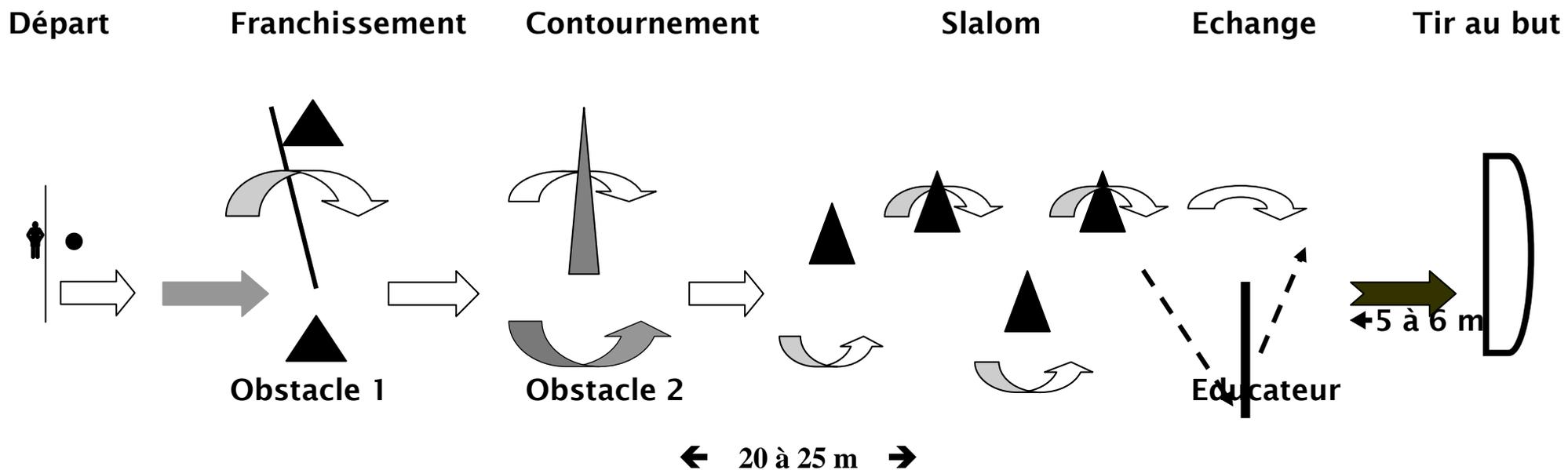
- Sous forme de relais : Le tir déclenché par le 1^{ier} ou le ballon perdu par l'attaquant, constitue le signal de départ pour les 2^{ième} (l'enfant ramasse rapidement son ballon pour le transmettre au suivant ...)
Comptabiliser le nombre de but marqués par l'équipe en 5 min.

Variables possibles :

- Eloigner ou rapprocher les plots pour rendre la tâche plus ou moins difficile au défenseur.
- Augmenter la difficulté pour l'attaquant en réduisant la largeur du but.

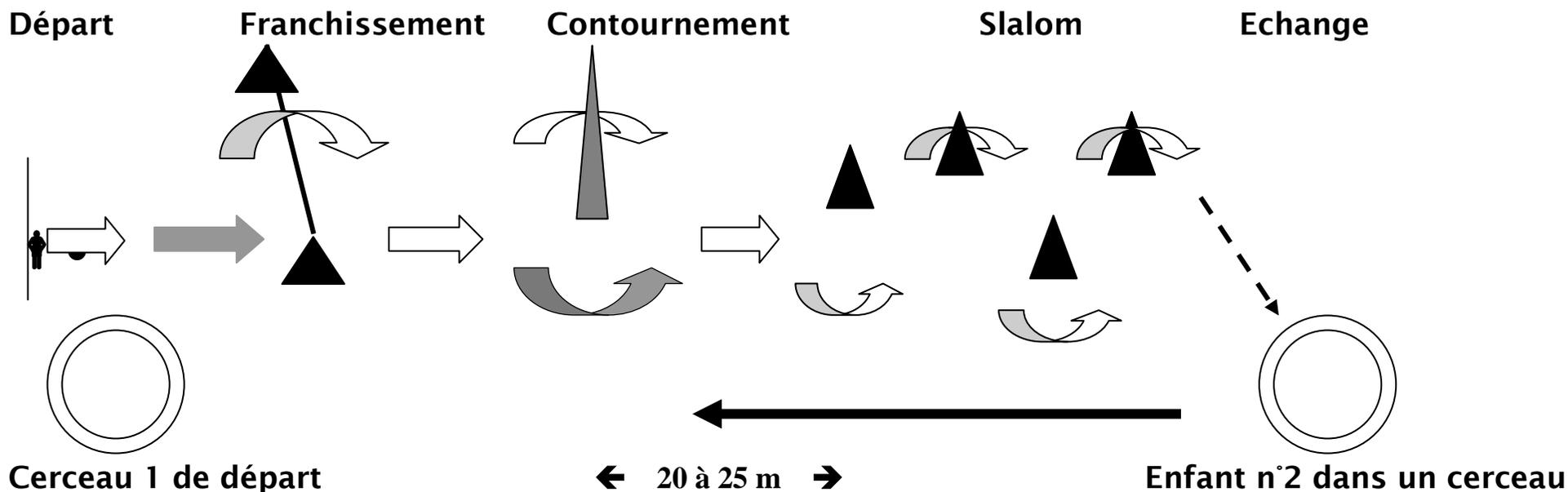
Matériel : 5 plots, 2 ou 3 ballons.

LE PARCOURS INDIVIDUEL



EVALUATION DU PARCOURS SUR 10 POINTS					
Conduite du ballon : 2 pts	Obstacle 1 : 1 pt	Obstacle 2 : 1 pt	Slalom : 2 pts	Echange avec l'Éducateur : 1 pt	Tir au but : 3 pts
Bonne maîtrise : 2 pts Maîtrise hésitante : 1 pt	Franchissement : Joueur au-dessus Ballon au-dessous	Contournement : Joueur d'un côté Ballon de l'autre	Slalom réussi : 2 pts 1 plot raté : 1 pt 2 plots ratés : 0 pt	Réussi : 1 pt Raté : 0 pt	But + tir tendu sans rebond : 3 pts But + ballon qui roule : 1 pt Pas de but : 0 pt

LE PARCOURS EN RELAIS



Consigne : le joueur n°1 au départ conduit le ballon en franchissant les divers obstacles et à l'issue du slalom réalise une passe au joueur n°2 (qui ne peut sortir du cerceau) ; le joueur n°1 se place dans le cerceau 2.

Le joueur n°2 doit contrôler le ballon puis le conduire directement au cerceau 1 de départ.
Le joueur n°3 pourra ainsi démarrer, franchir, contourner, slalomer...



FOOTBALL à 5

FICHE DE RESULTATS



ECOLE

ENSEIGNANT

EQUIPE N°

Prénom des joueurs(euses) :

.....

.....

ATELIERS-JEUX

LE DUEL	Nombre de buts marqués :
BIP-BIP (le défi)	Nombre de passages :
LE PARCOURS	Nombre de passages :
LE LIEVRE VOLEUR	Nombre de buts marqués :
	TOTAL :

1 fiche par équipe à coller sur support cartonné

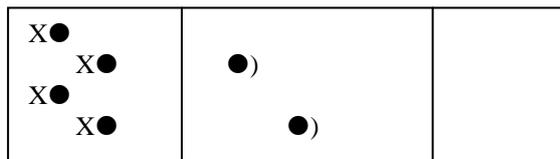
Situation de référence SR : LE MATCH

- Objectif :** Marquer plus de buts que l'équipe adverse.
- Dispositif :** Terrain 25m x 15m – match 5 joueurs x 5.
- Consigne :** Marquer le plus de buts possible sans utiliser les bras et les mains
Ne pas encaisser de but
- Evaluation :** L'équipe qui a marqué le plus de buts en 10 minutes a gagné.

Réponses observées :

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

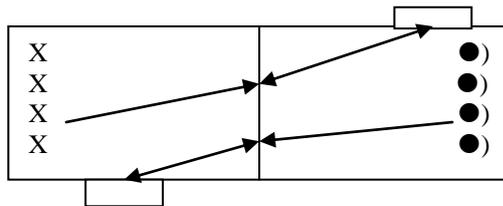
Remédiation : Jeu de l'épervier



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 bérét



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.**

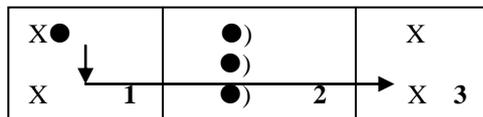
Remédiation : Passe à dix



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

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

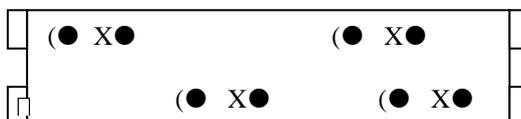
Remédiation : Jeu des intervalles



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

- **Peu de joueurs concernés par la récupération du ballon**

Remédiation : Lapin chasseur



Ne pas se faire prendre le ballon et marquer