

# Livret foot à l'école



## SOMMAIRE

Sommaire	1
Introduction	2
Football et mixité	3
Foot et construction des connaissances et compétences des programmes	4, 5
Foot et Livret personnel de l'élève Palier 2	6, 7, 8, 9, 10, 11 et 12
Proposition d'une unité d'apprentissage en football	13
Le module ( <i>proposition d'une unité d'apprentissage en football</i> ):	
- séances 1 et 2 : Entrer dans l'activité	14
- séance 3 : Situation de référence : le Festifoot	15
- séance 4 : Situation de structuration : Conduite de balle (1)	16
- séance 5 : Situation de structuration : Conduite de balle (2)	17
- séance 6 : Situation de structuration : Conduite de balle, tir	18
Intégrer les règles du jeu	19, 20
Des rencontres foot	21, 22
Fiches d'autonomie	23, 24



## District Oise de Football

Chemin de la Petite Vallée  
Hameau de Soutraine  
B.P. 10036 60292 CAUFFRY Cédex  
Tél : 03.44.73.91.91  
Fax : 03.44.73.91.92



## INTRODUCTION

L'impact du **football**, activité sportive et sociale connue du plus grand nombre, n'est plus à démontrer.

À l'école, mener un module de football permet d'acquérir des conduites et habiletés motrices, de développer des connaissances et savoirs nécessaires à la gestion de sa vie physique et de s'ouvrir culturellement à un phénomène social reconnu.

Le **District Oise de Football**, l'**Inspection Académique de l'Oise** et l'**USEP** se sont associés pour élaborer ce livret conforme aux directives ministérielles énoncées dans les programmes et rassemblées dans les items du socle commun de connaissances et de compétences.

Véritable outil à destination de l'ensemble des acteurs de la communauté éducative, il permet d'inscrire l'élève dans un processus de structuration, autour d'une pratique sportive, dans une perspective de continuité et de cohérence.

Le football, activité physique et sportive support de l'EPS, doit permettre à tous les joueurs d'être partie prenante du jeu. Ainsi, les **performances individuelles** viennent se mettre au service d'un **projet collectif**.

L'activité football à l'école et les **rencontres Festifoot** peuvent permettre aux élèves de développer responsabilité et autonomie. Les éducateurs veilleront à engager les élèves dans des projets d'action, à coopérer dans un projet collectif, à assumer différents rôles (joueurs, arbitres...) et à développer la prise d'initiatives et de décisions.

Clairement inscrit dans les compétences sociales et civiques du socle commun et au-delà du développement de compétences physiques, ce livret football vise à un comportement responsable. Le respect des règles, des autres, des conditions de chacun ne sont jamais en contradiction avec le plaisir de jouer.

Si l'enseignement de l'EPS, par l'apprentissage d'habiletés motrices spécifiques du football, relève, comme pour toutes les autres activités physiques et sportives de la responsabilité propre de l'enseignant, ce livret met en valeur le **travail d'équipe** de la commission mixte « Football en milieu scolaire ». Ainsi, le respect mutuel et le principe de coopération sont à la base du travail de conseillers pédagogiques de l'inspection académique, de techniciens du district Oise de football et des membres de l'USEP Oise.

Nous souhaitons que ces valeurs irriguent le travail des élèves en regard de l'engagement civique et de la connaissance des rôles qu'ils sont invités à tenir dans le projet football.

Cauffry, le 2 février 2012

L'Inspecteur d'académie  
en charge du premier degré

J.L. DRI

Le Président du District Oise  
de Football

A. FLAMANT

Le Président de l'USEP 60

J. DUMOULIN

## FOOTBALL et MIXITÉ

À l'école, les APSA sont perçues, sans ambiguïté, comme sexuées. Chacune d'elle est connotée plutôt masculine ou plutôt féminine.

Le football, en s'appuyant sur le sport et la pratique sociale de référence, a une connotation « masculine », comme la danse ou la GRS ont une connotation plutôt « féminine ». À l'école, le football (comme le rugby) est reçu comme une activité plutôt masculine et pourtant dans ces deux sports collectifs, les filles ont de meilleurs résultats ! Elles se montrent plus vives, plus efficaces dans le jeu et même plus « combattantes ». Loin d'être un mode de regroupement d'élèves ordinaire dans nos écoles élémentaires, la mixité impose de réfléchir à la différenciation des apprentissages afin de permettre à tous les élèves, les filles comme les garçons, de réussir en EPS en général, dans la pratique du football en particulier. Comment nos élèves constituent-ils (sans contraintes du professeur) leurs équipes de foot ? Comment faire jouer tous ses élèves au football ? Répartir filles et garçons dans des équipes distinctes ou imposer un quota ne favorise pas l'apprentissage de l'égalité. Une mixité dans les équipes peut-elle être consentie ? Et si le but marqué par une fille comptait double ?

L'égalité des filles et des garçons constitue pour l'Education nationale une obligation légale et une mission fondamentale.

Dans le socle commun de connaissances et des compétences (Pilier 6), les compétences sociales et civiques à développer sont pour partie illustrées par des attitudes : le respect de soi, le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés, et des stéréotypes) ; le respect de l'autre sexe...

Dans la démarche ici proposée, l'enseignant se centre sur la compétence que tout élève doit s'approprier et non pas sur le genre des élèves.

La construction de la cible, de l'adversaire, l'apprentissage du dribble, du tir, les notions de jeu équilibré, d'arbitre etc. ne sont pas sexués. Il appartient à l'enseignant de cerner son action sur la compétence à construire pour chaque élève, garçon ou fille.

## FOOT ET CONSTRUCTION DES CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES DES PROGRAMMES

### FRANÇAIS

#### Langage oral

- Participer à des échanges en amont et en aval des séances pour structurer les apprentissages
- Employer le vocabulaire spécifique à l'activité football : attaquant, défenseur, arbitre, but, ballon...

#### Lecture

- Lire des schémas, des tableaux, des consignes, les règles du jeu

#### Écriture

- Écrire les règles du jeu
- Construire et compléter des grilles d'observation
- Compléter le cahier d'EPS

### MATHÉMATIQUES

#### Nombres et calcul

- Comparer et ranger des nombres
- Calculer mentalement

#### Géométrie

- Décrire, reproduire et construire des figures planes
- Se repérer sur le plan

#### Grandeurs et mesures

- Se repérer dans le temps
- Calculer des durées

#### Organisation et gestion de données

- Trier et classer des données
- Produire des tableaux et les analyser
- Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et du pourcentage

## **EPS**

Coopérer ou s'opposer individuellement ou collectivement

Jeux sportifs collectifs : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)

## **SCIENCES EXPÉRIMENTALES ET TECHNOLOGIE**

### **La matière**

- L'air et les pollutions de l'air
- Les déchets : réduire, réutiliser, recycler

### **Le fonctionnement du corps humain et la santé**

- Les mouvements corporels (les muscles, les os du squelette, les articulations)
- Première approche des fonctions de nutrition (digestion, respiration et circulation sanguine)
- Hygiène et santé : actions bénéfiques ou nocives de nos comportements, notamment dans le domaine du sport, de l'alimentation, du sommeil

## **INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE**

- La liberté personnelle et les contraintes de la vie sociale
- La responsabilité de ses actes et de son comportement
- Le respect des valeurs partagées
- L'importance de la politesse et du respect d'autrui
- L'estime de soi
- Le respect de l'intégrité des personnes
- Les règles de sécurité
- Le refus des discriminations

## FOOT ET LIVRET PERSONNEL DE COMPÉTENCES / PALIER 2

<b>COMPÉTENCE 1 : MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</b>	
<i>Items</i>	<i>Exemples</i>
<b>DIRE</b>	
> S'exprimer à l'oral comme à l'écrit avec un vocabulaire approprié et précis	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Observer, décrire, verbaliser</li> <li>° Connaître et utiliser le vocabulaire spécifique au football</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté</li> <li>&gt; Prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Reformuler des consignes</li> <li>° Arbitrer</li> <li>° Communiquer les résultats de l'observation pour aider à la formation d'un projet de jeu simple</li> <li>° Tenir compte des conseils donnés pour mieux réussir</li> <li>° Formuler des règles d'action</li> <li>° Comparer, verbaliser, prendre des décisions collectives</li> </ul>
<b>LIRE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Lire avec aisance un texte</li> <li>&gt; Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</li> <li>&gt; Effectuer seul des recherches dans des ouvrages documentaires</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Lire des fiches descriptives des ateliers de travail</li> <li>° Lire les consignes et les règles du jeu</li> <li>° Lire des documents donnant des informations sur le football</li> </ul>
<b>ÉCRIRE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Répondre à une question par une phrase complète à l'écrit</li> <li>&gt; Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Compléter un questionnaire rédigé par l'enseignant ou un groupe d'élèves</li> <li>° Renseigner le cahier d'EPS</li> <li>° Rédiger une fiche technique</li> <li>° Écrire son expérience à l'issue d'une séance, d'une rencontre</li> </ul>

<b>COMPÉTENCE 3 : PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE</b>	
<i>Items</i>	<i>Exemples</i>
<b>NOMBRES ET CALCULS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Écrire, nommer, comparer et utiliser des nombres entiers</li> <li>&gt; Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations</li> <li>&gt; Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Calculer des scores</li> </ul>
<b>GÉOMÉTRIE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Tracer les terrains et matérialiser les zones</li> </ul>
<b>GRANDEURS ET MESURES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Utiliser les instruments de mesure</li> <li>&gt; Connaître et utiliser les formules du périmètre et de l'aire d'un carré et d'un rectangle</li> <li>&gt; Utiliser les unités de mesure usuelles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Utiliser le chronomètre</li> <li>° Utiliser un décimètre pour matérialiser les terrains</li> <li>° Calculer le périmètre et l'aire des espaces de jeu</li> </ul>
<b>ORGANISATION ET GESTION DE DONNÉES</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Utiliser et produire les outils nécessaires à la mesure de l'évolution des scores</li> <li>° Savoir reporter des résultats</li> <li>° Lire le plan des ateliers pour pouvoir installer le matériel</li> </ul>

<b>COMPÉTENCE 3 : PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE (suite)</b>	
<b>PRATIQUER UNE DÉMARCHE SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE</b>	
<p>&gt; Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner</p> <p>&gt; Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir avec méthode : faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper</li> <li>° Observer une situation de jeu et dire pourquoi l'action en attaque ou en défense a réussi ou échoué</li> <li>° Proposer une stratégie d'attaque ou de défense</li> <li>° Identifier et décrire différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour avancer balle au pied, intercepter le ballon, feinter un adversaire</li> </ul>
<b>MAÎTRISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES ET LES MOBILISER DANS DES CONTEXTES SCIENTIFIQUES DIFFÉRENTS ET DANS DES ACTIVITÉS DE LA VIE COURANTE</b>	
<p>&gt; Le fonctionnement du corps humain et la santé</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Connaître les bases d'un échauffement adapté</li> <li>° Situer son niveau de capacités motrices et ses ressources corporelles et affectives</li> <li>° Connaître ses points forts comme attaquant et/ou défenseur</li> <li>° S'engager dans une situation de risque mesuré</li> <li>° Mesurer et se repérer avec précision : optimiser ses déplacements par la connaissance de son corps</li> </ul>
<b>ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE</b>	
<p>&gt; Mobiliser ses connaissances pour comprendre quelques questions liées à l'environnement et au développement durable et agir en conséquence</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Se respecter soi-même et respecter son environnement</li> <li>° Prendre conscience de ses propres limites</li> </ul>

<b>COMPÉTENCE 4 : MAÎTRISER DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION</b>	
<i>Items</i>	<i>Exemples</i>
<b>CRÉER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNÉES</b>	
> Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Utiliser Internet</li> <li>° Utiliser un logiciel</li> <li>° Sélectionner des photographies</li> <li>° Utiliser le traitement de texte pour élaborer un exposé, un compte rendu...</li> </ul>
<b>S'INFORMER, SE DOCUMENTER</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Lire un document numérique</li> <li>&gt; Chercher des informations par voie électronique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Savoir rechercher des informations sur l'historique du football, l'actualité, les joueurs, les rencontres au niveau local, régional; national, international</li> </ul>
<b>COMMUNIQUER, ÉCHANGER</b>	
> Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Communiquer avec d'autres classes par messagerie électronique à propos du module de football</li> </ul>

<b>COMPÉTENCE 5 : CULTURE HUMANISTE</b>	
<i>Items</i>	<i>Exemples</i>
<b>AVOIR DES REPÈRES RELEVANT DU TEMPS ET DE L'ESPACE</b>	
> Connaître et mémoriser les principaux repères chronologiques	° Connaître l'historique du football, les différentes compétitions, l'actualité sportive
<b>LIRE ET PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES</b>	
> Lire et utiliser textes, cartes, croquis, graphiques	° Utiliser des ressources documentaires au profit de son projet d'apprentissage ° S'appuyer sur l'actualité sportive pour développer une pratique responsable (santé, sécurité)

<b>COMPÉTENCE 6 : COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES</b>	
<i>Items</i>	<i>Exemples</i>
<b>CONNAÎTRE LES PRINCIPES ET FONDEMENTS DE LA VIE CIVIQUE ET SOCIALE</b>	
<p>&gt; Comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application</p> <p>&gt; Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Respecter l'intégrité physique de l'autre</li> <li>° Aider un camarade en difficulté</li> <li>° Se conduire dans le groupe en fonction de règles que l'on connaît, que l'on comprend, que l'on respecte et que l'on peut expliquer aux autres : règles de jeu de plus en plus contraignantes, règles de vie collective (respecter les décisions de l'arbitre...)</li> <li>° Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble</li> <li>° Mettre en œuvre une sécurité active (aménagement du terrain, règles de circulation)</li> </ul>
<b>AVOIR UN COMPORTEMENT RESPONSABLE</b>	
<p>&gt; Respecter les règles de la vie collective</p> <p>&gt; Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>° Apprendre et respecter les règles de base du football (l'engagement, les sorties, les remises en jeu, les contacts)</li> <li>° Connaître et respecter l'organisation proposée par l'enseignant</li> <li>° Vérifier si les règles sont appliquées</li> <li>° Assurer différents rôles ; joueur, arbitre, maître du temps, observateur, organisateur</li> <li>° Respecter les règles, les arbitres, les partenaires, les adversaires et le matériel</li> <li>° Arbitrer de façon objective</li> <li>° S'organiser à plusieurs pour réaliser une tâche commune</li> <li>° S'engager dans le jeu à effectif réduit quels que soient ses partenaires et adversaires de façon intègre et avec fair-play</li> <li>° Savoir perdre ou gagner dans le respect des adversaires ou partenaires</li> </ul>

<b>COMPÉTENCE 7 : AUTONOMIE ET INITIATIVE</b>	
<i>Items</i>	<i>Exemples</i>
<b>S'APPUYER SUR DES MÉTHODES DE TRAVAIL POUR ETRE AUTONOME</b>	
> Respecter des consignes simples en autonomie > Être persévérant dans toutes les activités > Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples	° S'engager contractuellement dans le projet d'apprentissage pour améliorer la progression du ballon, construire des stratégies collectives en défense ° Évaluer ses progrès au moyen d'une grille élaborée en amont des séances
<b>FAIRE PREUVE D'INITIATIVE</b>	
> S'impliquer dans un projet individuel ou collectif	° S'engager dans le projet d'apprentissage et planifier ses objectifs en fonction des ateliers proposés ° Identifier les progrès effectués et ceux qu'il reste à faire
<b>AVOIR UNE BONNE MAÎTRISE DE SON CORPS ET UNE PRATIQUE PHYSIQUE</b>	
> Se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie	° S'hydrater en amont et en aval des séances

## PROPOSITION D'UNE UNITÉ D'APPRENTISSAGE EN FOOTBALL

Une unité d'apprentissage est un ensemble organisé de 6 à 12 séances consécutives. Une cohérence sur le module est recherchée pour permettre à tous les élèves de progresser.

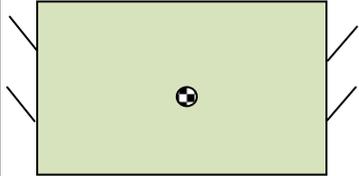
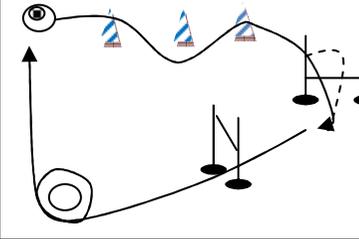
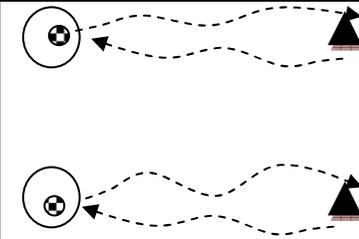
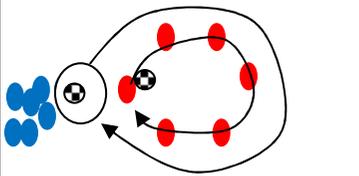
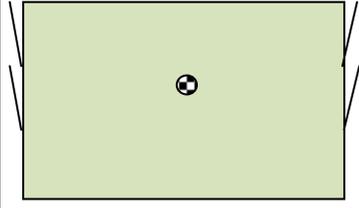
Il s'agit de placer les élèves en situation de projet et de leur permettre de donner du sens aux apprentissages proposés.

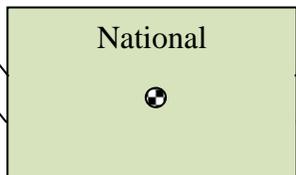
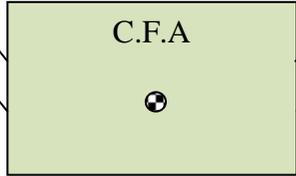
4 phases d'une ou plusieurs séances sont préconisées

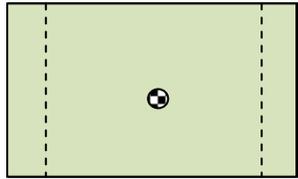
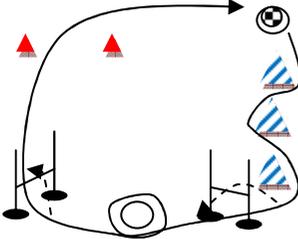
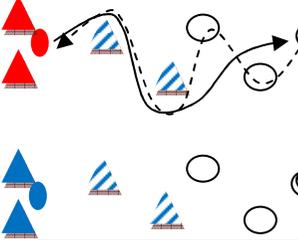
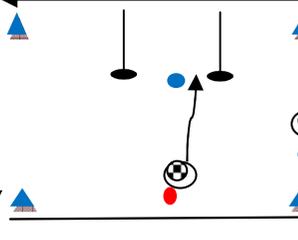
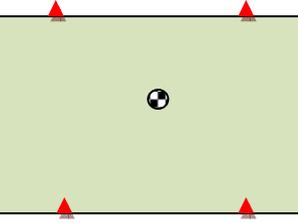
		Situations proposées dans ce document
<b>1</b>	<p>Un temps de familiarisation :</p> <p><b>SITUATIONS D'ENTRÉE DANS L'ACTIVITÉ</b> (1 à 2 séances)</p> <p>Les situations sont ludiques et simples au moyen de tâches « non définies » et ouvertes. Elles permettent à tous les élèves de fonctionner et d'élaborer une relation positive avec l'activité.</p>	Fiches de séances 1 et 2
<b>2</b>	<p>Un temps pour évaluer les besoins :</p> <p><b>SITUATION DE RÉFÉRENCE (1 séance)</b> - Évaluation diagnostique</p> <p>La situation de référence pose les problèmes de l'activité mais est accessible aux élèves quelque soit leur niveau. Elle permet de faire le point de ce que les élèves savent, peuvent, acceptent de réaliser et pour l'enseignant de déterminer les problèmes pour lesquels les élèves n'ont pas encore de solutions.</p>	<p><b>Le Festifoot</b></p> <p>Fiche de séance 3</p>
<b>3</b>	<p>Un temps pour apprendre et progresser : <b>SITUATIONS DE STRUCTURATION</b> (plusieurs séances)</p> <p>Au moyen de tâches « semi-définies » ou de situations problèmes en fonction des objectifs posés par le diagnostic, les situations d'apprentissage permettent aux élèves de travailler sur un thème isolé afin d'enrichir leur répertoire moteur, elles sont centrées sur les problèmes repérés. Ces situations nécessitent une activité de recherche, d'expérimentation, de répétition afin d'autoriser la construction de savoirs. Si nécessaire, ces séances de structuration peuvent être proposées plusieurs fois. Simplifier ou complexifier la tâche en fonction des élèves. Ne pas hésiter à jouer sur les variables.</p>	Fiches de séances 4, 5 et 6
<b>4</b>	<p>Un temps pour évaluer les progrès :</p> <p><b>REPRISE DE LA SITUATION DE RÉFÉRENCE</b> (à l'identique ou modifiée)</p> <p>Évaluation finale qui permet un repérage des acquis.</p>	<p><b>Le Festifoot</b></p> <p>Fiche de séance 3</p>

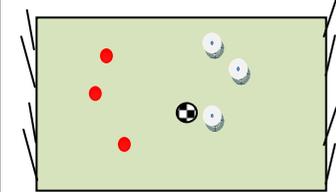
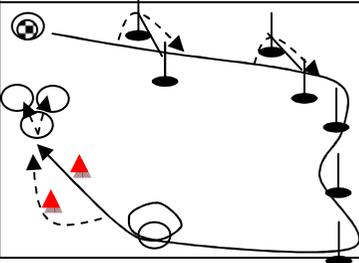
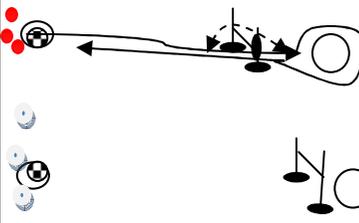
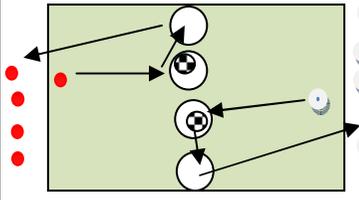
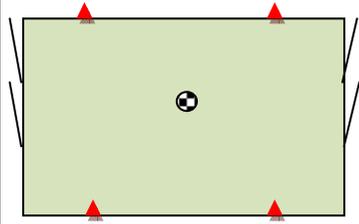
Il peut être intéressant de proposer une cinquième phase :

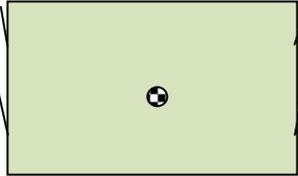
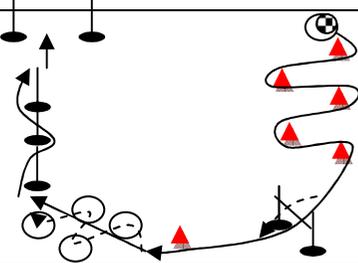
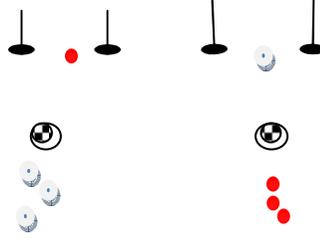
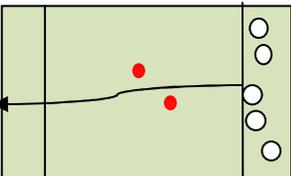
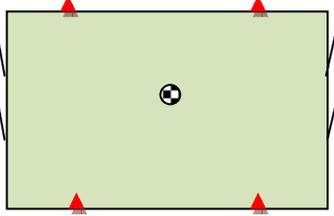
<b>5</b>	<p>Un temps pour montrer :</p> <p><b>SITUATION DE SOCIALISATION</b> (1 séance)</p>	Rencontre
----------	--	-----------

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de base	10'	<u>Règle :</u> <u>Jeu 3 c 3 :</u> Rencontres 3 contre 3 sans gardien de but. Les buts sont d'une largeur de 1,50 m à 2 m afin de donner l'opportunité aux enfants de marquer beaucoup de buts !		4 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Les joueurs effectuent plusieurs passages sur un circuit fermé. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit son ballon, accomplit un slalom entre 3 cônes puis le fait passer sous la première haie (joueur par-dessus) ; avant de pousser son ballon en dessous de la deuxième haie (joueur en-dessous). Il poursuit en contournant le cerceau et conduit son ballon jusqu'au cerceau de l'arrivée.		3 cônes bleus 2 haies 2 cerceaux 8 ballons
Pause	5'			
Situation d'apprentissage Relais	10'	1° Le départ s'effectue dans le cerceau. À tour de rôle, Le joueur court vers le cône avec le ballon à la main, le contourne et revient immobiliser le ballon dans le cerceau. Il tape dans la main du partenaire qui part à son tour.  2° Le départ s'effectue dans le cerceau. À tour de rôle, le joueur sort le ballon du cerceau au pied, effectue une conduite de balle au tour du plot et revient immobiliser le ballon dans le cerceau. Il tape dans la main du partenaire qui part à son tour.		2 cônes 8 ballons Chasubles rouges Chasubles bleues 2 cerceaux
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>L'horloge :</u> Deux équipes d'un nombre égal de joueurs sont formés. Une équipe forme une ronde, les joueurs de l'autre équipe se placent derrière le cerceau. Au signal, les joueurs du cercle se passent le ballon à la main en comptant le nombre de tours. Pendant ce temps, l'autre équipe court ballon à la main autour de l'horloge et le dépose dans le cerceau et ainsi de suite. Variante : Le dispositif est reconduit ballon au pied. Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés. Changer ensuite de sens.		2 ballons 1 cerceau Chasubles rouges Chasubles jaunes
Pause	5'			
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à 5. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.  <u>Objectif : Apprentissage des règles par l'auto-arbitrage</u>		1 ballon 4 constri-foot Chasubles rouges Chasubles bleues

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel - Règles
Situation référence	60'	<p><u>Festifoot / Montante descendante :</u></p> <p>Faire un nombre pair d'équipe. Au minimum 6 équipes.</p> <p>Le nombre de joueurs par équipe peut varier de 3 à 4 selon le nombre d'élèves dans la classe. <i>Par exemple dans une classe de 30 élèves on fait 10 équipes de 3.</i></p> <p>Les équipes sont mixtes.</p> <p>Mettre en place les terrains. 3 terrains pour 6 équipes, 4 pour 8...</p> <p>Dimension du terrain : 15 m sur 20 m. Largeur des buts : 2 mètres.</p> <p>Désigner les terrains par des divisions. <i>Par exemple : Ligue 1 ; Ligue 2 ; National...</i></p> <p>L'objectif est de monter en ligue 1.</p> <p>Disposer les équipes sur les terrains.</p> <p>Temps de jeu par rotation : 6' à 8'</p> <p>À la fin de chaque rotation, l'équipe qui gagne monte de division. <i>Par exemple : Je suis en national, je gagne, je monte en ligue 2.</i> L'équipe qui perd descend.</p> <p>En cas de match nul : lors de la <b>première</b> rotation, les équipes sont départagées par des tirs au but. Le ballon est placé au milieu du terrain, l'élève doit tirer dans le but. Principe de la « mort subite », le premier qui rate descend. Pour les rotations suivantes, l'équipe en phase ascendante continue de monter, l'équipe en phase descendante continue de descendre.</p>	   	<p>Pour un terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4 constri-foot</li> <li>1 ballon</li> <li>Chasubles rouges</li> <li>Chasubles jaunes</li> </ul> <p>Règle du foot à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 ou 4 joueurs par équipe</li> <li>- Pas de gardien</li> <li>- Auto-arbitrage</li> <li>- Toutes les remises en jeu se font au pied même la touche</li> <li>- Zone de deux pas pour faciliter la touche</li> <li>- Interdiction de marquer directement d'une touche</li> <li>- Pas de hors-jeu</li> <li>- Le coup franc est direct</li> </ul>

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de base	10'	<u>Jeu 3 c 3</u> : Rencontres 3 contre 3 sans gardien de but. Stopper le ballon derrière la ligne de but adverse.		1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues Coupelles
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Slalomer entre les cônes, sauter par-dessus la haie après avoir poussé le ballon par-dessous puis conduire autour du cerceau, pousser le ballon en-dessous de la seconde haie, puis passer à droite ou à gauche puis accomplir une conduite de balle, passage à la porte. Variante : Complexifier le parcours.		5 cônes 2 haies 1 cerceau 8 ballons
Pause	5'			
Situation d'apprentissage Relais	10'	Chacun des deux premiers joueurs part ballon au pied, contourne les cônes et les cerceaux comme indiqué sur le dessin et immobilise le ballon dans le dernier cerceau. Il revient sans ballon (sauts dans les cerceaux et cônes contournés) tape dans la main du joueur suivant qui part à son tour et fait l'inverse (aller sans ballon et retour avec ballon). Variante : Complexifier le parcours		2 cônes rouges 2 cônes bleus 4 cônes blancs 2 ballons Chasubles rouges Chasubles bleues 6 cerceaux
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>L'horloge (2)</u> : Pendant que les bleus effectuent en conduite de balle le tour du carré, les joueurs rouges essaient de marquer le maximum de buts. Dans les deux équipes, les joueurs partent chacun leur tour. <u>Pour les bleus</u> : immobiliser le ballon dans le cerceau pour le joueur suivant. <u>Pour les rouges</u> : ramener le ballon à la main par le joueur qui vient de tirer dans le cerceau pour le joueur suivant. Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés.		4 cônes bleus 2 cerceaux 2 ballons Chasubles rouges Chasubles bleues 2 constri-foot
Pause	5'			
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à effectif réduit. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.		4 cônes rouges pour la ligne des 6 mètres. 4 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de base	10'	<u>Jeu 3 c 3</u> : Rencontre 3 contre 3 sans gardien de but Aire de jeu recommandée : 15m x 10 m 2 buts à attaquer-2 buts à défendre		8 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Les joueurs effectuent plusieurs passages sur un circuit fermé. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit son ballon puis le fait passer sous la première et la deuxième haie (joueur par-dessus) puis il accomplit un slalom entre les 3 constri-foot. Il poursuit en contournant le cerceau et fait passer le ballon par la porte en passant lui-même par l'extérieur, effectue un cloche-pied puis deux pieds dans les cerceaux. Variante : Facteur temps / Complexifier le parcours		2 cônes 3 constri-foot 5 cerceaux 2 Haies 8 ballons pour éviter l'attente.
Pause	5'			
Situation d'apprentissage Relais	10'	Dans les deux équipes, les joueurs partent chacun leur tour. Le départ se fait au niveau du cerceau. Chaque enfant conduit le ballon jusqu'à la haie. Il le pousse alors dessous tout en sautant par-dessus, et l'immobilisent dans le cerceau, fait demi-tour franchit à nouveau la haie une seconde fois et immobilise le ballon dans le cerceau pour le joueur suivant.		2 cerceaux 2 haies 2 Ballons Chasubles rouges Chasubles bleues
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>« Le béret »</u> : Les joueurs de chaque équipe se numérotent. À l'appel de son numéro, le joueur court chercher le ballon dans le cerceau qui correspond à son équipe, le dépose dans l'autre cerceau. Le joueur qui revient le premier dans son camp, marque un point. 1° Ballon dans les mains 2° Ballon aux pieds Variante : Imposer un trajet pour se rendre au second cerceau.		Coupelles pour délimiter l'espace de jeu 4 cerceaux 2 ballons Chasubles bleues et rouges
Pause	5'			
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à effectif réduit. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.		4 cônes rouges pour la ligne des 6 mètres 4 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de base	10'	<u>Jeu 3 c 3 :</u> Rencontre 3 contre 3 sans gardien de but Aire de jeu recommandée : 15m x 10 m		4 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues
Atelier Parcours - Motricité-coordination	10'	Chaque joueur part toutes les 5 secondes et effectue plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Le joueur commence le slalom entre les cônes et pousse le ballon sous la haie et passe au-dessus. Au niveau des cerceaux, le joueur pousse le ballon sur le côté et se déplace à « cloche-pied » dans les cerceaux puis termine par le slalom des constri-foot et tire.		6 cônes 4 constri-foot 5 cerceaux 8 ballons pour éviter l'attente
Pause	5'			
Situation d'apprentissage Relais	10'	Chacun des deux premiers joueurs des 2 équipes s'élance pour marquer un but au gardien adverse. Il récupère son ballon et le porte à la main dans le cerceau. Le deuxième joueur de son équipe part. 1 point pour l'équipe qui finit la première, 1 point pour l'équipe qui marque le plus de buts.		4 constri-foot 2 cerceaux Chasubles rouges Chasubles bleues 2 ballons <b>ATTENTION :</b> Mettre l'atelier devant un pare-ballon ou un but avec des filets.
Situation d'apprentissage – jeu d'éveil	10'	<u>« Éperviers sortez ! »</u> Les éperviers, au signal des chasseurs, doivent regagner la ligne adverse sans se faire toucher par les chasseurs et sans sortir de la zone de jeu. Quand un épervier est pris cela donne un point aux chasseurs. Comptabiliser le nombre de points sur deux aller/ retour et changer les chasseurs. Faire un concours entre les chasseurs.		20 coupelles pour délimiter la zone de jeu. Un ballon par joueur Épervier avec ballon/Le chasseur doit sortir le ballon de la zone. <i>Variante :</i> Utiliser une chasuble comme une « queue de renard » qui doit être retirée par le chasseur.
Pause	5'		Boissons	
Retour à la situation initiale	10'	<u>Rencontre (5 c 5 maximum)</u> Match selon les règles du foot à effectif réduit. Possibilité de jouer avec ou sans gardien.		4 cônes rouges pour la ligne des 6 mètres 4 constri-foot 1 ballon Chasubles rouges Chasubles bleues

## INTÉGRER LES RÈGLES DU JEU

« Toute pratique sportive institutionnalisée repose sur l'acceptation de dispositions qui régissent le jeu et rendent possibles rencontres et championnats. Depuis la fin du XIXème, ces règles ont peu varié : un conservatisme qui apparaît comme l'une des raisons de la pérennité des grands sports. À bien y regarder toutefois, l'évolution de la société conduit les instances sportives à procéder régulièrement à des ajustements, tandis que l'arbitre possède depuis longtemps un rôle prépondérant. » EJ n° 387

Pour rebondir de suite, sur le rôle de l'arbitre, il est indispensable de faire remplir ce rôle par un, voire plusieurs élèves. Cela peut engager une discussion en cas de litige, et les faire parler avec un vocabulaire adapté. Déjà là, à l'école, on peut s'émanciper des règles fédérales : plusieurs arbitres de terrain, vidéo...

L'apprentissage des règles s'accompagne de la responsabilisation des élèves.

Les règles vont évoluer en fonction du niveau des élèves, à leur initiative ou à celle du maître. Il faut les adapter aussi en fonction du lieu : cours de récréation, petit terrain... ou vrai terrain à aménager.

Les règles doivent permettre de faire évoluer, jouer les élèves dans un cadre qui simplifie leurs différents comportements.

Le niveau I en football montre des grappes de joueurs, un individualisme (un élève va partir de son but pour aller jusqu'à l'autre but pour tirer) Autres difficultés, il faut que l'élève se décentre pour pouvoir voir ses partenaires. Il y a un souci technique. Les rôles sont multiples, défendre, attaquer et surtout ce qui est compliqué : se démarquer...

Il faudra donc aménager les règles pour leur permettre d'évoluer sans que l'élève ait tout à gérer.

1. Pour éviter l'effet de grappe, on peut faire des couloirs dans les lesquels les élèves ne peuvent sortir, dans la même idée on peut tracer un périmètre d'où l'élève ne peut sortir.
2. L'élève qui a le ballon ne peut être attaqué mais par contre il ne peut pas avancer ou n'avancer que dans son périmètre.
3. Les règles peuvent être aménagées comme pour le korfball : une équipe est composée d'un groupe qui ne fait que défendre et l'autre qui ne fait qu'attaquer. Les groupes ne peuvent sortir de leur demi-terrain.

À un autre niveau, et pour aller vers un vrai jeu collectif :

1. Avant de tirer, il faut faire « 3, 4, 5... passes ».
2. On ne peut tirer que dans certaines zones du terrain.
3. Un but de la tête ou d'une reprise de volée vaut 2.
4. Sur une faute, il n'y a pas de mur.
5. Le but peut être aménagé : pas de gardien mais des zones délimitées avec des cerceaux qui ont chacun une valeur différente.

Le tout sera de mettre en place une situation référence qui servira de fil conducteur avec des règles définies en fonction du niveau des élèves, avec pour idée d'avoir une dizaine de séances chaque année du cycle III. Une rencontre pourrait avoir lieu dans ces 3 années.

Il y aura peut être à établir l'inventaire des actions communes à bon nombre de sports collectifs.

Se décentrer. Se démarquer feintes.... Jouer avec les autres.... La base des techniques est la même.

Il s'agit pour l'enfant :

- De s'adapter aux règles.
- D'agir et de réagir en fonction des autres (partenaires et adversaires)
- De prendre des décisions dans l'action, de faire des choix.
- De se construire des habiletés spécifiques.
- D'identifier son rôle et celui des autres joueurs.
- D'élaborer collectivement des stratégies pour gagner.

Il s'agit pour l'enseignant :

- De mettre en place des règles simples au départ, de faire jouer puis de faire évoluer les règles collectivement pour améliorer le jeu.

Les cinq variables pour l'évolution du jeu sont les suivantes:

- 1 - le nombre de joueurs (fiches 1 et 2, situation de base)
- 2 - le matériel (fiche de séance 4, introduction des haies)
- 3 - le droit des joueurs (fiches 1 ou 4, jouer sans gardien)
- 4 - le statut des joueurs (arbitre, défenseur, attaquant)
- 5 - l'espace (réduction du terrain...)

Plus les règles auront été « torturées ou « triturées » par l'enseignant et ses élèves, plus ceux-ci se les approprieront et plus ils feront montre de **fair-play**.

## DES RENCONTRES FOOT

À l'issue de l'unité d'apprentissage, une rencontre peut être programmée. Ce temps de réinvestissement est aussi un temps fort de socialisation. Des partenariats sont ici à privilégier : District Oise de Foot, USEP... Cette rencontre peut revêtir plusieurs formes.

Matériel : Pour chaque équipe prévoir maillots, chasubles ou foulards d'une même couleur ; les chaussures à crampons sont interdites.

### **FESTIFOOT** :

Voir fiche séance 3

### **LA RENCONTRE « TOURNOI »1** :

Principe : deux phases, une phase de brassage et une phase de classement.

#### **La phase de brassage :**

Des poules de 3, 4 ou 5 équipes sont constituées. 1 terrain pour chaque poule.

Chaque équipe rencontre toutes les autres équipes dans la poule.

À l'issue de cette première phase de nouvelles poules sont constituées en fonction des résultats. La poule des premiers, la poule des seconds, la poule des troisièmes...

#### **La phase de classement :**

1 terrain pour chaque poule. Après le déroulement de tous les matchs dans chaque poule, un classement est élaboré.

Nb de joueurs : Équipes de 5 joueurs

Durée des situations : Match de 6 à 10 mn.

Terrains : 1 terrain 30X20 par poule.

Mode d'arbitrage : dans l'organisation, prévoir un vrai rôle d'arbitres pour les élèves.

## **LA RENCONTRE « TOURNOI » 2 :**

Principe : Chaque classe est constituée d'équipes de trois niveaux : Niveau A : les plus forts, Niveau B : les débrouillés et Niveau C : les débutants.

Des poules de 3, 4 ou 5 équipes sont constituées par niveau.

Un joueur fort ne peut être dans une équipe B ou C.

1 terrain pour chaque poule.

Attribution des points : victoire 3 points, match nul 2 points et défaite 1 point.

À l'issue de tous les matchs, un classement par niveau est élaboré : A, B et C.

Nb de joueurs : Equipe de 5 joueurs maximum. Les remplacements sont autorisés.

Durée des situations : Match de 5 à 10 mn.

Terrains : Les dimensions du terrain : 30 m x 20 m

Mode d'arbitrage : Dans l'organisation, prévoir un vrai rôle d'arbitres pour les élèves.

### **NB : Pour les deux formes de tournoi présentées**

Les rôles d'arbitre, chronométreur et secrétaire peuvent être confiés aux élèves.

Un autre classement peut être envisagé en prenant en compte à la fois la victoire et le différentiel entre le nombre de buts marqués et encaissés pour chaque match.

Exemple 1 :

A x B score 4 – 0

Si on décide que l'écart de buts est supérieur ou égal à 3, l'équipe gagnante obtient 1 point de bonus.

Donc A obtient les 3 points de la victoire et 1 point de bonus offensif, soit 4 points et B obtient le point de défaite.

Exemple 2 :

C x D score 1- 0

Si on décide que l'écart de buts est inférieur ou égal à 2, l'équipe perdante obtient 1 point de bonus.

Donc C obtient les 3 points de la victoire et D obtient le point de la défaite et le point de bonus défensif, soit 2 points.

## FICHE D'AUTONOMIE

Le module de foot présenté dans ce livret est l'occasion pour le maître d'aider les élèves à exercer leurs responsabilités et à développer leur autonomie. Pour atteindre ces objectifs, les élèves doivent être capables de préparer les séances et de les mettre en œuvre sur le terrain. Ainsi, une préparation en amont, en classe, déclenche une mise en perspective, une plus grande appropriation des règles. La fiche autonomie proposée à la page suivante permet aux élèves de dire, écrire, de se mettre d'accord sur une organisation concertée puis d'apporter un regard réflexif sur leurs actions.

### Exemple de fiche à compléter par les élèves :

<p>Nom de la situation : Phase 1, Séances 1 et 2 : <b>3c3</b></p>	<p>Élèves organisateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prénom1</li> <li>- Prénom2</li> <li>- Prénom3</li> <li>...</li> </ul>			
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 constri-foot</li> <li>- 1 ballon</li> <li>- Chasubles rouges et chasubles bleues</li> </ul>	<p>Critères de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marquer plus de buts que son adversaire</li> </ul>			
<p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vous vous placez 3 contre 3. Il n'y a pas de gardien. Dans le temps imparti vous devez marquer le plus de buts possible.</li> <li>- Si le ballon sort du terrain, la remise en jeu se fait au pied (équipe adverse). On ne peut marquer un but sur une mise en jeu.</li> <li>- Il n'y a pas de hors jeu.</li> <li>- Il n'y a pas d'arbitre ; vous devez gérer le match entre vous.</li> </ul>	<p>Conseils à donner :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensez à s'organiser pour marquer mais aussi pour défendre votre but.</li> <li>- Faites vous des passes.</li> </ul>			
<p>Bonnes attitudes attendues :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître et accepter quand le ballon sort des limites du terrain.</li> <li>- Aider son adversaire à se relever.</li> <li>- Se serrer la main avant et après la rencontre.</li> </ul>	<p>Retour :</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none; padding: 5px; vertical-align: top;"> <p>Difficultés rencontrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs ne se sont pas fait de passes.</li> <li>- Les joueurs ont triché.</li> </ul> </td> <td style="width: 50%; border: none; padding: 5px; vertical-align: top;"> <p>Remédiations proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler spécifiquement la passe. (cf. jeu de l'horloge)</li> <li>- Révision des règles.</li> </ul> </td> </tr> </table>		<p>Difficultés rencontrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs ne se sont pas fait de passes.</li> <li>- Les joueurs ont triché.</li> </ul>	<p>Remédiations proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler spécifiquement la passe. (cf. jeu de l'horloge)</li> <li>- Révision des règles.</li> </ul>
<p>Difficultés rencontrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs ne se sont pas fait de passes.</li> <li>- Les joueurs ont triché.</li> </ul>	<p>Remédiations proposées :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler spécifiquement la passe. (cf. jeu de l'horloge)</li> <li>- Révision des règles.</li> </ul>			

## FICHE D'AUTONOMIE

Nom de la situation :	Élèves organisateurs :	
Matériel :	Critères de réussite :	
Consignes :	Conseils à donner :	
Bonnes attitudes attendues :	Retour :	
	Difficultés rencontrées :	Remédiations proposées :

*Ce livret a été réalisé par la commission mixte « Football à l'école » :*

**Pour la Direction des services départementaux de l'Éducation nationale de l'Oise**

Valérie Le Bihan, CPD EPS  
Claudie Léchaugette, CPC EPS Compiègne  
Eric Piens, CPC EPS Beauvais  
Bruno Bourcet, CPC EPS Nogent-sur-Oise

**Pour l'USEP**

Laurent Lemaire, CTD

**Pour le District Oise Football**

Freddy Claude Adda, Président de la commission mixte  
Joëlle Dometz-Rigaut, membre de la commission mixte, Présidente de la commission féminine  
Damien Bauchy, C.D.F.A.