

Intervention dans les écoles primaires

Présentation d'un cycle de 10 séances sur la pratique du Futsal.



Sommaire

- **Pourquoi ce document ?** (Page 3)
- **Présentation de l'Opération « Premier Foot. »** (Page 4)
- **Différence entre le Futsal et le Football** (Page 5)
- **Pourquoi le Futsal à l'école primaire ?** (Page 6)
- **Présentation du module d'apprentissage :**
Les 3 temps de la séance, les objectifs poursuivis. (Page 7)
- **Contenu des séances** (Pages 8 et 9)
- **Les 10 séances** (Pages 10 à 27)
- **Annexes :**
 - Jeu du béret évolutif. (Pages 29 à 31)
 - **Conseils pédagogiques pour l'enseignement du Futsal.** (Pages 32 et 33)
 - Le terrain, la surface et l'espace à utiliser. (Pages 34 et 35)
 - Les règles essentielles du Futsal à l'école primaire. (Pages 36 et 37)
 - Fiche d'aide à l'organisation d'un tournoi à 4 ou à 5 équipes (Pages 38 à 40)
- **Textes relatifs à la mise en place du Football à l'école primaire en Meuse :**
 - Convention entre l'Inspection Académique de la Meuse, l'USEP de la Meuse et le District Meuse de Football. (Pages 41 à 43)
 - Cahier des charges de la convention. (Pages 44 et 45)
 - Projet pédagogique. (Pages 46 à 48)

Pourquoi ce document ?

Ce document rentre dans le cadre de la convention signée entre l'Inspection Académique de la Meuse, l'USEP de la Meuse et le District Meuse de Football.

Il s'agit de la présentation d'un cycle de 10 séances sur la pratique du Futsal.

Ce document fait parti intégrante de l'Opération « Premier Foot ».

Il s'agit d'un outil pédagogique au service des personnes chargées de l'encadrement du module d'apprentissage (enseignants et intervenants extérieurs).



Présentation de l'Opération Premier Foot.

LES OBJECTIFS

L'Inspection Académique de la Meuse, l'USEP de la Meuse et le District Meuse de Football ont décidé d'unir leurs efforts pour favoriser la pratique du football pour tous les élèves dans le cadre du projet pédagogique de chaque école.

Les objectifs de ce partenariat sont de permettre aux élèves :

- d'enrichir et de diversifier leur répertoire moteur ;
- de s'approprier une « culture sportive » adaptée ;
- de s'insérer, s'ils le souhaitent, dans le tissu associatif local (accueil péri et extra scolaire).

LE MODULE D'APPRENTISSAGE

L'action s'inscrit dans le cadre du projet pédagogique E.P.S. de l'école.

Le choix de l'activité est fait par les enseignants volontaires.

L'enseignement est de la seule responsabilité du maître. Si besoin, il peut recevoir, à sa demande, une aide sous forme d'information, de formation, de visites de conseillers pédagogiques en E.P.S. et, hors temps scolaire, de conseillers techniques ou cadres fédéraux. Le module d'apprentissage peut être dispensé, dans le cadre d'un échange de services, par un autre enseignant de l'équipe pédagogique.

- L'enseignant peut être assisté, par un intervenant extérieur qualifié, compétent et préalablement agréé par Madame l'Inspectrice d'Académie. De plus, le District Meuse de Football s'engage à communiquer à l'Inspection Académique et à l'USEP de la Meuse les plannings et lieux d'interventions de ses cadres avant toute mise en œuvre d'action.
- Le District Meuse de Football et l'USEP s'engagent à fournir aux circonscriptions une aide matérielle (ballons, chasubles, constri-foot) ainsi qu'un document pédagogique validé par la Commission mixte et à proposer des actions de formation hors temps d'enseignement (en soirées ou en journées).
- L'Inspection Académique met à la disposition des écoles intéressées son réseau de formateurs en EPS (C.P.C. et/ou C.P.D.) pour aider les enseignants dans la conception et la mise en œuvre de l'activité.

LA RENCONTRE A L'ISSUE DES MODULES D'ENSEIGNEMENT

L'enseignement est suivi par l'organisation de rencontres de secteur organisées pendant le temps scolaire à l'initiative d'un ou de l'ensemble des partenaires signataires de la convention. Le contenu et le déroulement des rencontres sont déterminés conjointement en fonction du niveau de jeu atteint par les élèves. Cette rencontre doit être un moment favorable à l'évaluation (comportements moteurs et rôles sociaux).

Les principales différences entre le Football et le Futsal:

| Le Football | | Le Futsal |
|---|---------------------------|---|
| Ballon traditionnel (Taille 4 pour les jeunes) | Le ballon | Ballon spécifique : plus petit et « sans rebond » → Absence de jeu aérien et maîtrise plus aisée. |
| Tacles, contacts et charges acceptés sous certaines conditions. | Contacts et tacles | Tous les contacts et les tacles sont interdits. Pas de contact physique entre les joueurs. |
| La règle du HJ s'applique dans la moitié de terrain adverse. | Le Hors jeu | → Cette règle n'existe pas. L'espace qui se situe dans le dos de la défense peut être utilisé |
| Les touches à la main. Les corners au pied. Le GB libre. | Remise en jeu | Les touches et les corners au pied. Le GB à la main. 4'' maximum et Adv. à 5m. (Fluidité du jeu +++) |
| 1 arbitre et 2 assistants | Les rôles sociaux | 2 arbitres + une table de marque avec chrono, gestion du cumul des fautes. |

Une motivation toujours forte.

La motivation des élèves pour le football ou le Futsal est identique.



Une discipline plus facile pour les débutants.

Le ballon qui ne rebondit pas permet une plus grande participation des débutants.
Le jeu collectif est favorisé.

Pourquoi le Futsal à l'école primaire ?

Participation à l'éducation à la citoyenneté

Développement de l'autonomie et de la responsabilité des élèves.

Apprentissage et respect de la règle . . .

Moyens : Utilisation des rôles sociaux (arbitre, chronométreur, cumul des fautes)

La pratique de l'arbitrage avec le cumul des fautes peut facilement être intégrée au cycle Futsal.

Facilités de mise en place au niveau pédagogique

- Espace réduit : prise en charge de la classe plus aisée (ex. travail par atelier sur ¼ terrain de handball . . .)

- Le ballon facilite les apprentissages.

- Aspect confortable de la pratique

PRESENTATION DU CYCLE FUTSAL

Le cycle se déroule en 10 séances :

- Une séance de découverte et d'évaluation initiale.
- 8 séances d'apprentissage.
- Une séance finale.

Organisation des séances en 3 temps :

- Situation Pédagogique n°1 (SP 1) : Une mise en tra in : situation à dominante technique
Etre capable de maîtriser le ballon : se déplacer avec, le réceptionner, le transmettre, marquer . . .
- Situation Pédagogique n°2 (SP 2) : Une situation d'apprentissage à dominante collective.
Etre capable de s'inscrire dans un jeu collectif : respecter les principes de jeu défensifs et offensifs.
- Une partie jeu (organisation de rencontres ou d'un mini tournoi) :
Avec mise en place des différents rôles sociaux : arbitre, chronométreur, responsable de la table de marque.

Les objectifs pédagogiques poursuivis

| Séances concernées | Objectifs pédagogiques |
|---------------------------|--|
| Séances 1 / 2 / 3 | L'élève s'approprié le ballon. |
| Séance 4 / 5 / 6 | L'élève est capable d'utiliser le ballon pour jouer avec ses partenaires. |
| Séance 7 / 8 / 9 et 10 | L'élève est capable d'utiliser le ballon pour jouer avec ses partenaires et tromper ses adversaires. |

Contenu des séances :

Les objectifs des différents temps des séances 1 à 5 :

| Séance n° | Thème : 1 ^{ère} SP | Thème : 2 ^{ème} SP | Rencontres de fin de séance. |
|-----------|---|--|--|
| 1 | Maîtriser la balle Se déplacer avec le ballon | EVALUATION INITIALE | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) -d'une règle pédagogique* : «Ballon semelle = ballon imprenable» |
| 2 | Maîtriser la balle Contrôle et passe | <u>Le jeu offensif</u> : notion de démarquage. | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) -d'une règle pédagogique* : «Ballon semelle = ballon imprenable» |
| 3 | Maîtriser la balle Contrôle et passe | <u>Le jeu offensif</u> : notion de démarquage. | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) -d'une règle pédagogique* : «Ballon semelle = ballon imprenable» |
| 4 | Maîtriser la balle Contrôle et passe (circuit) | <u>Le jeu offensif</u> : s'organiser collectivement pour progresser | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) -d'une règle pédagogique* : «Ballon semelle = ballon imprenable» |
| 5 | Maîtriser la balle conduite de balle | <u>Le jeu offensif</u> : s'organiser collectivement pour progresser | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) -d'une règle pédagogique* : «Ballon semelle = ballon imprenable» |

Contenu des séances (suite . . .) :

Les objectifs des différents temps des séances 6 à 10 :

| Séance n° | Thème : 1 ^{ère} SP | Thème : 2 ^{ème} SP | Rencontres de fin de séance. |
|-----------|--|--|---|
| 6 | Maîtriser la balle conduite de balle et enchaînement | <u>Le jeu offensif</u> : s'organiser collectivement pour progresser | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) |
| 7 | Maîtriser la balle La finition : le tir | <u>Le jeu défensif</u> : notion de « Corps obstacle » | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) |
| 8 | Maîtriser la balle La finition : conduite et tir | <u>Le jeu défensif</u> : Défendre collectivement (entraide et notion de couverture) | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) |
| 9 | Maîtriser la balle La finition : dribble et tir | <u>Le jeu défensif</u> : Défendre collectivement (entraide et notion de couverture) | Organisation de rencontres avec application : -des rôles sociaux (arbitres, chronométreur . . .) |
| 10 | Dernière séance : A l'issue d'une mise en train : organisation d'un mini tournoi interne à la classe (3x3 ou 4x4 en fonction de l'effectif) | | |

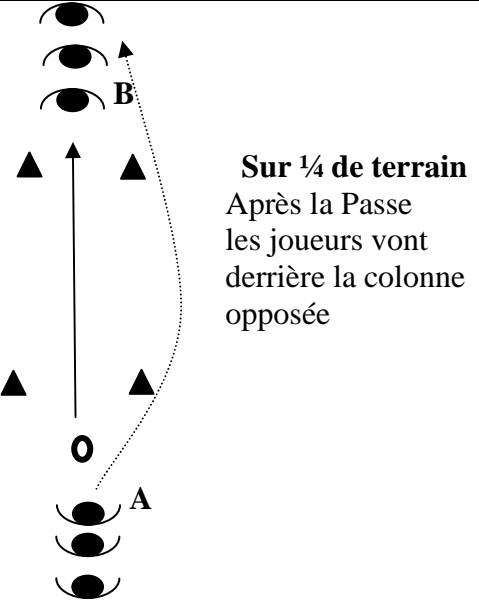
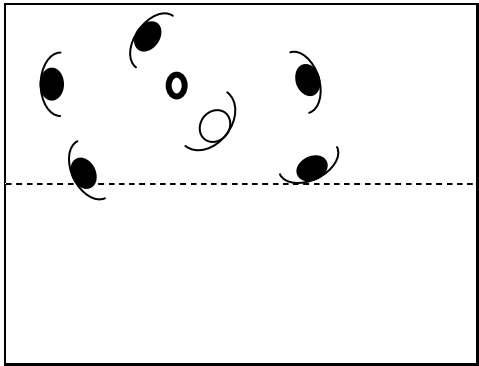
CONSEILS PEDAGOGIQUES :

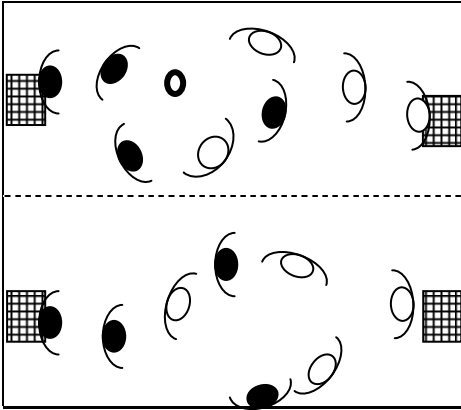
- **Les séances ont été constituées sur la base d'une classe de 24 élèves**
- **La règle pédagogique «Ballon semelle = ballon imprenable» facilite l'entrée dans l'activité pour les débutants. Elle peut (selon le niveau des élèves) être utilisée au-delà de la séance n°5.**
- **L'ensemble du document qui suit constitue une proposition que chaque intervenant pourra adapter en fonction de sa classe.**

Séance n°1

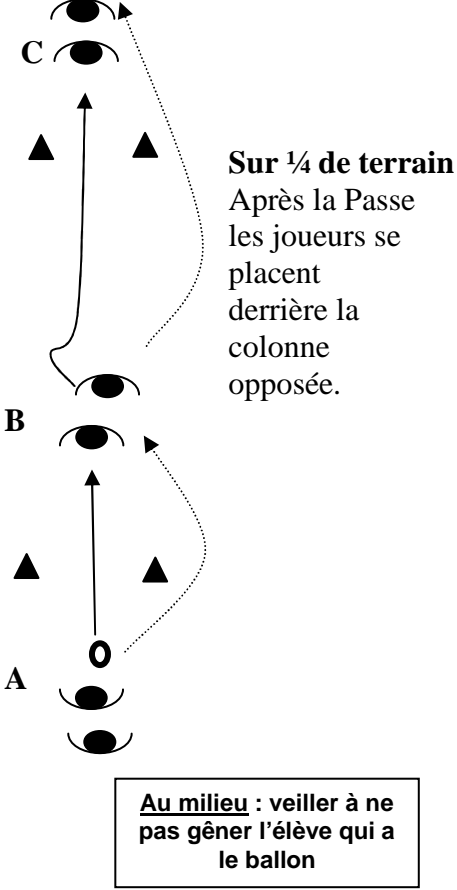
| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|---|---|
| <p>Découverte et maîtrise de la balle (conduite)</p> <div data-bbox="141 459 331 579" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>SP 1 Séance n°1</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 ballon pour 2 élèves. Les élèves se déplacent sur tout le terrain.</p> <p>But pour le joueur : L'élève B, avec ballon, essaie de suivre l'élève A qui se déplace (lentement) devant lui. Au signal les élèves s'arrêtent (Pied sur le ballon pour B) Ensuite les rôles sont inversés A (avec le ballon) suit l'élève B.</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ conduite uniquement pied D ou G, ▪ accélérer au signal, ▪ échanges de passes avec un autre joueur, ▪ alterner avec des mouvements d'échauffements (talons-fesses...) <p>Pour réussir : L'élève (A) placé devant doit adapter sa vitesse. Pour B : Toucher souvent le Ballon en détachant son regard du ballon pour regarder autour de lui.</p> <div data-bbox="842 263 1496 331" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>SP : conduite de balle.</p> </div> | <div data-bbox="1541 268 2033 778" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> </div> <div data-bbox="1541 783 2020 959" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Les élèves se déplacent à l'intérieur du terrain. Au signal A et B stoppent et changent de rôle.</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div data-bbox="461 986 1391 1102" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div data-bbox="365 1121 875 1398" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Principales règles d'arbitrage à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 ' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge </div> <div data-bbox="1238 1121 1559 1206" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> <div data-bbox="887 1241 1319 1393" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> </div> | <div data-bbox="1570 1007 2033 1414" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> </div> |

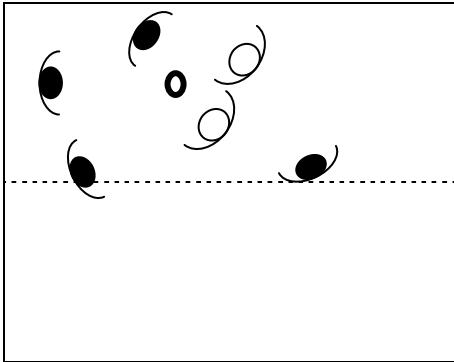
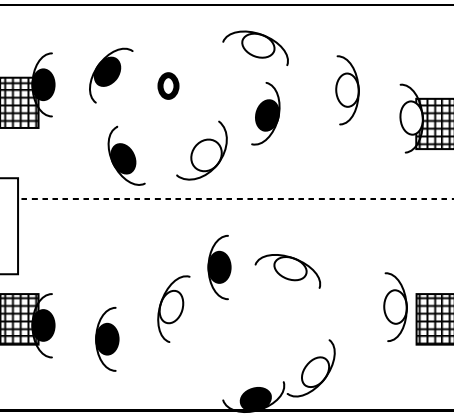
Séance n°2

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|---|---|
| <p>Maîtriser la balle (contrôle et passe)</p> <div data-bbox="203 491 396 611" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>SP 1 Séance n°2</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. Le joueur A doit passer la balle (dans les portes) au joueur B qui contrôle et passe. Après quelques essais : mise en place d'un concours entre les 4 équipes.</p> <p>But pour le joueur : Enchaîner le plus de Passes (dans les portes) possibles en 2'</p> <p>Variantes : Réduire ou augmenter les distances, la dimension des portes . . . Contrôler et passer uniquement de la semelle (veiller à réduire la distance de passe).</p> <div data-bbox="723 759 1505 882" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Idem sur les ¾ de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |  <p style="text-align: right;">Sur ¼ de terrain Après la Passe les joueurs vont derrière la colonne opposée</p> |
| <p><u>Le jeu offensif :</u> notion de démarquage.</p> <div data-bbox="203 1110 396 1230" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>SP 2 Séance n°2</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain.</p> <div data-bbox="1173 919 1525 978" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP : démarquage.</p> </div> <p>5 attaquants contre 1 défenseur sans but.</p> <p>But pour le joueur : 1 point pour les attaquants pour la réalisation de 4 passes successives. 1 point pour le défenseur s'il récupère le ballon (le ballon est rendu aux attaquants).</p> <p>Variantes : Augmenter le nombre de défenseurs. Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> <p>Pour réussir : Une bonne occupation de l'espace (« Se déplacer ») Se démarquer : rompre les alignements avec les défenseurs (« ne pas être caché derrière le défenseur »)</p> |  <div data-bbox="1608 1286 2085 1398" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Idem sur les ¾ de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div data-bbox="629 225 1332 379" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p></div> <div data-bbox="421 466 1030 743" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p><u>Principales règles d'arbitrage à respecter :</u> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 '' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge</p></div> <div data-bbox="1093 529 1525 683" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p><u>Une règle pédagogique :</u> BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p></div> | <div data-bbox="1630 197 2092 608" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>The diagram shows a rectangular futsal court divided into two halves by a dashed horizontal line. Each half has a goal at the end. There are four players represented by black circles with white outlines, and a ball in the center of each half. The players are positioned around the ball, suggesting a game in progress.</p></div> <div data-bbox="1700 687 2022 772" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"><p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p></div> |
|---|---|--|

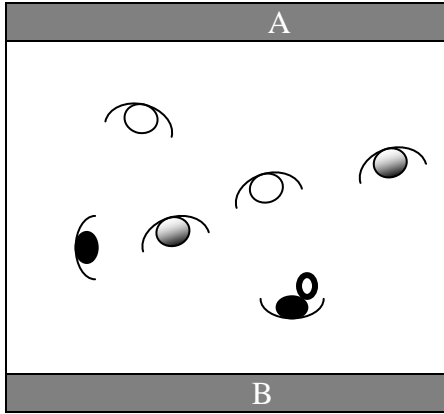
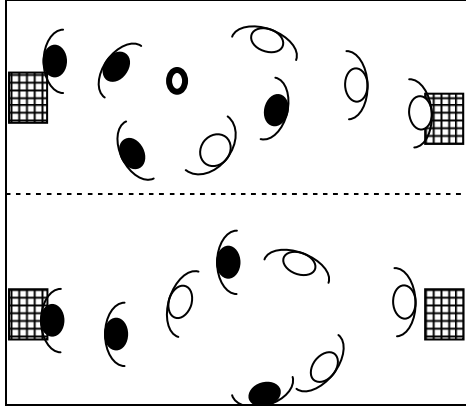
Séance n°3

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|--|---|---|
| <p>Maîtriser la balle (contrôle et passe)</p> <div data-bbox="215 408 405 528" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">SP 1 Séance n°3</p> </div> | <p>Il est possible de reprendre l'exercice de la séance 2.</p> <div data-bbox="866 336 1520 403" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">SP : Contrôler et Passer</p> </div> <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. Le joueur A doit passer la balle (dans la porte) au joueur B qui contrôle, fait demi tour et passe à C. (en faisant passer le ballon dans la porte) Chaque joueur suit son ballon et prend la place du suivant (A va en B qui va en C) Après quelques essais : concours entre les 4 équipes.</p> <p>But pour le joueur : Enchaîner le plus de Passes (en faisant passer le ballon dans les portes) possibles en 2'</p> <p>Variantes : Réduire ou augmenter les distances, la dimension des portes . . .</p> <div data-bbox="546 927 1328 1050" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 20px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Idem sur les ¾ de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |  <p style="text-align: right;">Sur ¼ de terrain Après la Passe les joueurs se placent derrière la colonne opposée.</p> <div data-bbox="1749 1050 2054 1161" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">Au milieu : veiller à ne pas gêner l'élève qui a le ballon</p> </div> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>Le jeu offensif : notion de démarquage.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 2 Séance n°3</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 4 attaquants contre 2 défenseurs sans but.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP : démarquage. Evolution de la situation de la séance 2.</p> </div> <p>But pour le joueur : 1 point pour les attaquants pour 3 passes successives. 1 point pour les défenseurs s'ils récupèrent le ballon. (le ballon est rendu aux attaquants)</p> <p>Variantes : Augmenter le nombre de défenseurs. Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> <p>Pour réussir : Une bonne occupation de l'espace (« Se déplacer ») Se démarquer : rompre les alignements avec les défenseurs (« ne pas être caché derrière le défenseur ») + passe dans l'intervalle (entre les défenseurs) Pour le porteur de balle : décider « juste » et vite.</p> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur les ¾ de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Principales règles d'arbitrage à respecter : - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 ' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> </div> |  |

Séance n°4

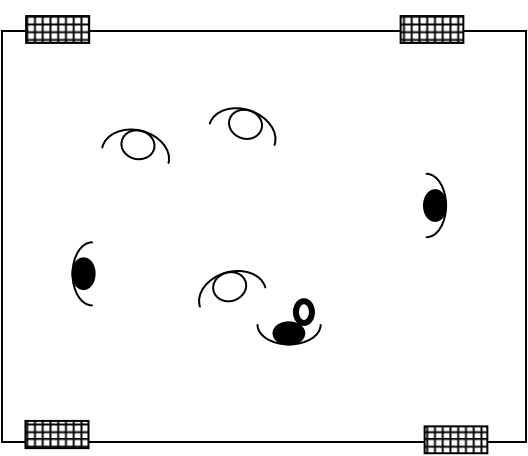
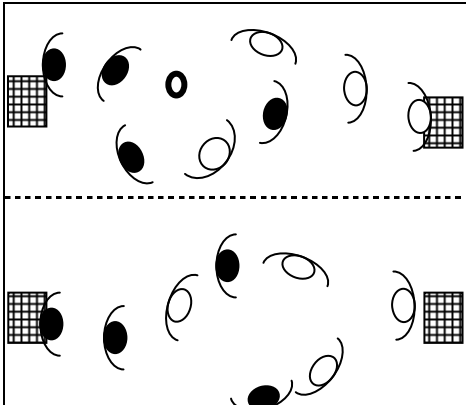
| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|--|---|---|
| <p>Maîtriser la balle (conduite et passe)</p> <div data-bbox="212 486 405 608" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">SP 1 Séance n°4</p> </div> | <div data-bbox="474 312 1066 379" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">SP : conduite de balle et enchaînement</p> </div> <p>Gestion de la classe : Mise en place d'un circuit de « passe et suit » sur un terrain complet. Le circuit peut être doublé si nécessaire.</p> <p>But pour le joueur : Réaliser le parcours (en respectant les différents postes) le plus rapidement possible.</p> <p>Variantes : Varier les obstacles, les distances, . . .</p> <p>Pour réussir : Trouver le juste équilibre entre vitesse et justesse des contrôles et passes. (Ne pas aller trop vite). Lever la tête avant de donner son ballon.</p> | <div data-bbox="1227 379 2123 1007" style="text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">Circuit : sur terrain complet : « PASSE ET SUIT ».</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>Le jeu offensif : s'organiser collectivement pour progresser</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP 2 Séance n°4</p> </div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP : progresser vers la cible. « Stop balle »</p> </div> <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 1 groupe de 6 élèves : 2 contre 2 + 2 jokers (en gris).</p> <p>But pour le joueur : 2x2. Les jokers jouent avec l'équipe qui est en possession de la balle. 1 point pour l'équipe qui stoppe le ballon dans la zone cible (Pied sur le ballon) (Zone A pour les noirs)</p> <p>Variantes : Utiliser des joueurs « pivots » sur les côtés. (surnombre offensif)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> </div> <p>Pour réussir : Utiliser le surnombre offensif (les 2 jokers) Se démarquer / Une bonne occupation de l'espace (« Se déplacer ») Pour le porteur de balle : décider « juste » et vite.</p> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Idem sur les 3/4 de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Principales règles d'arbitrage à respecter : - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 '' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |  |

Séance n°5

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|--|--|--|
| <p data-bbox="174 347 421 416">Maîtriser la balle (conduite)</p> <div data-bbox="212 491 405 611" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p data-bbox="230 507 387 571">SP 1 Séance n°5</p> </div> | <div data-bbox="1003 320 1592 384" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p data-bbox="1070 336 1525 368">SP : conduite de balle (RELAIS)</p> </div> <p data-bbox="454 384 1601 568">Gestion de la classe : 4 équipes de 6 élèves (une par parcours) Après avoir réalisé le parcours, l'élève doit bloquer le ballon (« Ballon semelle »). C'est à ce moment là que le 2^{ème} élève démarre, récupère le ballon et réalise le parcours.</p> <p data-bbox="454 608 1579 639">Après quelques essais : concours entre les 4 équipes. (la plus rapide l'emporte)</p> <p data-bbox="454 667 1556 738">But pour le joueur : Réaliser le parcours (en respectant les obstacles) le plus rapidement possible.</p> <p data-bbox="454 767 996 839">Variantes : Varier les obstacles, les distances, . . .</p> <p data-bbox="454 879 1556 1094">Pour réussir : Trouver le juste équilibre entre vitesse et justesse de la conduite de balle (Ne pas aller trop vite). Toucher souvent le ballon. Utiliser toutes les surfaces de contact (pied D, pied G, intérieur et extérieur du pied, la semelle)</p> | <div data-bbox="1646 347 1803 1102" style="text-align: center;"> </div> <div data-bbox="1809 336 2112 491" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;"> <p data-bbox="1843 352 2078 472">4 équipes de 6 élèves réalisent le même parcours en parallèle.</p> </div> <div data-bbox="1809 675 2112 847" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;"> <p data-bbox="1832 691 2089 810"><u>Zone de relais</u> : le ballon doit être stoppé dans le carré (« ballon semelle »)</p> </div> <div data-bbox="1809 898 2112 1007" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto;"> <p data-bbox="1832 914 2089 994">Possibilité de faire varier les obstacles du parcours.</p> </div> |

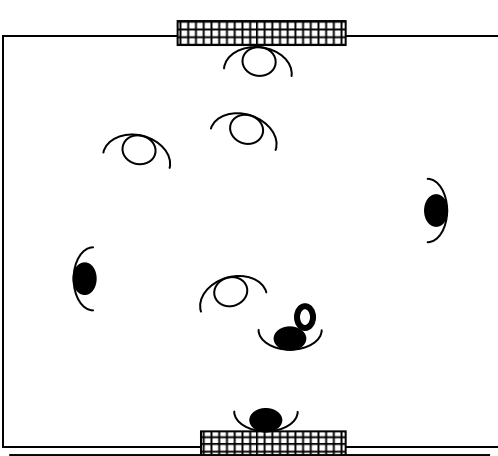
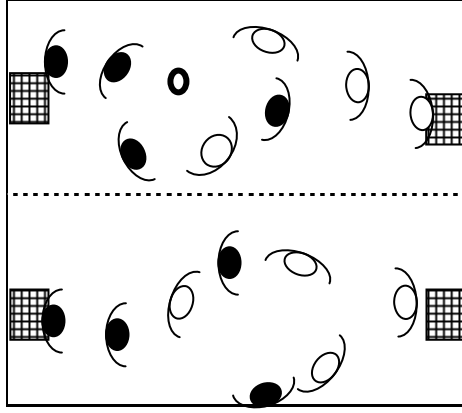
Opération « Premier Foot » : La découverte du Futsal.

| | | |
|--|---|--|
| <p><u>Le jeu offensif :</u> s'organiser collectivement pour progresser (marquer sur deux petits buts)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 2 Séance n°5</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 1 groupe de 6 élèves : 3 contre 3</p> <p>But pour le joueur : 1 point pour l'équipe qui marque dans un des deux petits buts adverses.</p> <p>Variantes : Utiliser des joueurs « jokers » qui jouent uniquement avec l'équipe qui possède le ballon. (surnombre offensif)</p> <p>Pour réussir : Une bonne occupation de la largeur (« Se déplacer ») Se démarquer Pour le porteur de balle : décider « juste » et vite.</p> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur les ¾ de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB)</p> <p>Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <p><u>Principales règles d'arbitrage à respecter :</u> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 ' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 20px;"> <p><u>Une règle pédagogique :</u> BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE</p> </div> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

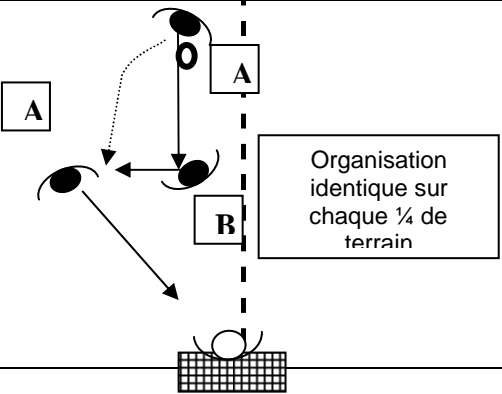
Séance n°6

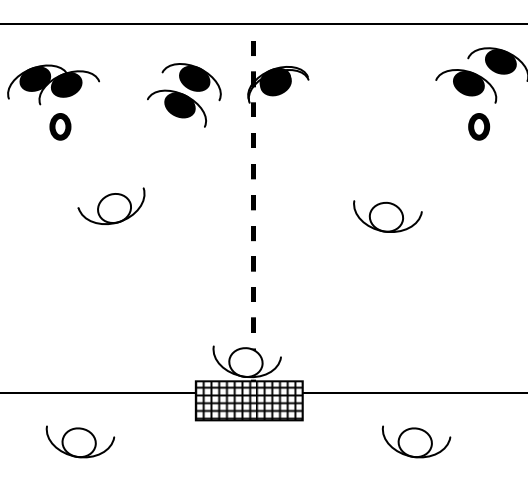
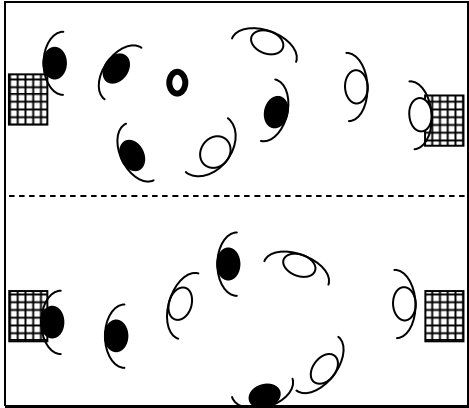
| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|---|---|
| <p>Maîtriser la balle (conduite et enchaînement)</p> <div data-bbox="212 491 405 612" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP 1 Séance n°6</p> </div> | <p>Gestion de la classe : Mise en place d'un circuit sur un terrain complet. Le circuit peut être doublé si nécessaire.</p> <p>But pour le joueur : Réaliser le parcours (en respectant les obstacles) le plus rapidement possible.</p> <p>Variantes : Varier les obstacles, les distances . . .</p> <p>Pour réussir : Trouver le juste équilibre entre vitesse et justesse des gestes techniques demandés. (Ne pas aller trop vite). Lever la tête avant de donner son ballon.</p> | <div data-bbox="1025 411 2112 810" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> </div> <p style="text-align: center;">Circuit : sur terrain complet. Evolution identique sur les 2 cotés . . .</p> <div data-bbox="1290 1027 1879 1094" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP : conduite de balle et enchaînement</p> </div> |

Opération « Premier Foot » : La découverte du Futsal.

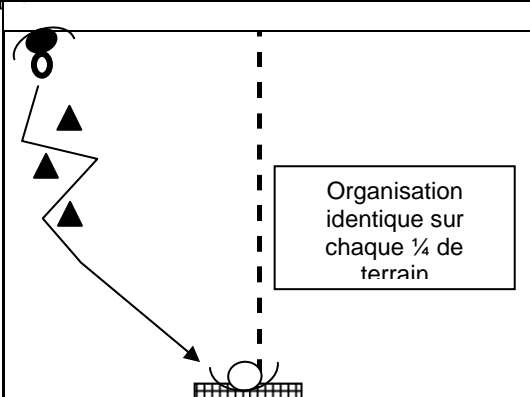
| | | |
|--|--|---|
| <p><u>Le jeu offensif :</u> s'organiser collectivement pour progresser (marquer sur un grand but)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 2 Séance n°6</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 3 groupes de 8 élèves. Chaque groupe : 4 contre 4 avec GB (sur 1/3 de terrain).</p> <p>But pour le joueur : 1 point pour l'équipe qui marque dans un des deux petits buts adverses.</p> <p>Variantes : Utiliser des joueurs « jokers » qui jouent uniquement avec l'équipe qui possède le ballon. (surnombre offensif)</p> <p>Pour réussir : Une bonne occupation de la largeur (« Se déplacer ») Se démarquer Pour le porteur de balle : décider « juste » et vite.</p> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Idem sur les 2/3 de terrain restant. (3 groupes de 8)</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><u>Principales règles d'arbitrage à respecter :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 ' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge </div> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

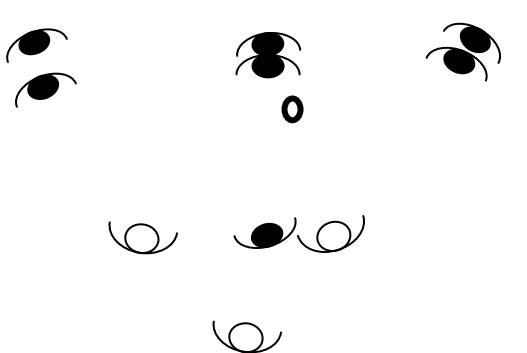
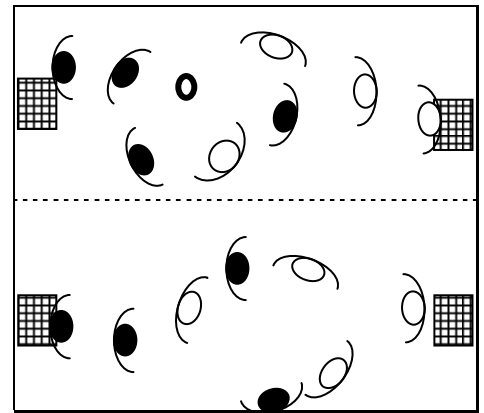
Séance n°7

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|--|---|
| <p>Maîtriser la balle (La finition : le tir)</p> <div data-bbox="114 491 309 612" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> SP 1 Séance n°7 </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 5 attaquants et un gardien.</p> <div data-bbox="1048 427 1527 488" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> SP : Finition. </div> <p>But pour le joueur : L'élève A passe à B qui remise sur le côté. A se déplace vers l'avant et tente de marquer.</p> <p>Variantes : Varier les trajectoires des passes (B peut être situé sur le côté ou derrière A) Intégrer un défenseur . . .</p> <p>Pour réussir : Justesse de la remise (sur le côté et non en profondeur) Regarder le GB avant de tirer au but.</p> |  <div data-bbox="1615 751 2103 1010" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><u>Sur la moitié du terrain</u> Passages alternés : une fois à droite / une fois à gauche Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

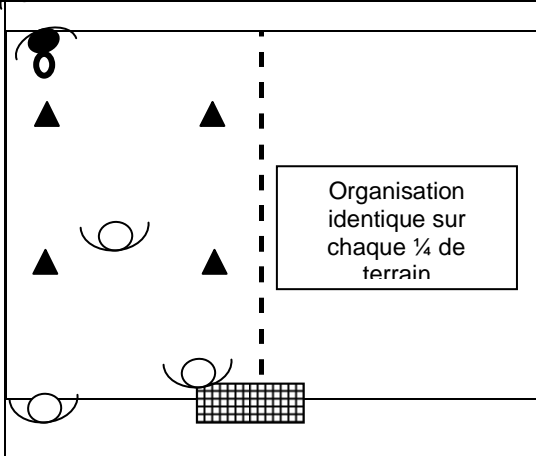
| | | |
|--|--|---|
| <p>Le jeu défensif : notion de « Corps obstacle »</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 2 Séance n°7</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 2 attaquants contre 1 défenseur et un GB (1 défenseur au repos).</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP : jeu défensif : « le corps obstacle »</p> </div> <p>But pour le joueur : 1 point pour les attaquants par but marqué. 1 point pour le défenseur s'il récupère le ballon et le bloque derrière la ligne du milieu de terrain</p> <p>Variantes : Augmenter le nombre de défenseurs et/ou d'attaquants.</p> <p>Pour réussir : Se placer entre le ballon et le but à défendre Cadrer le porteur de balle / ne pas trop reculer Si possible orienter le Porteur de balle vers le côté.</p> |  <p style="text-align: center;">Sur la moitié du terrain Passages alternés : une fois à droite / une fois à gauche Idem sur l'autre moitié de terrain</p> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Principales règles d'arbitrage à respecter : - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 ' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |  |

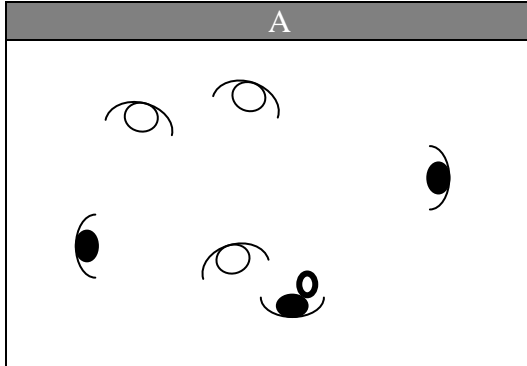
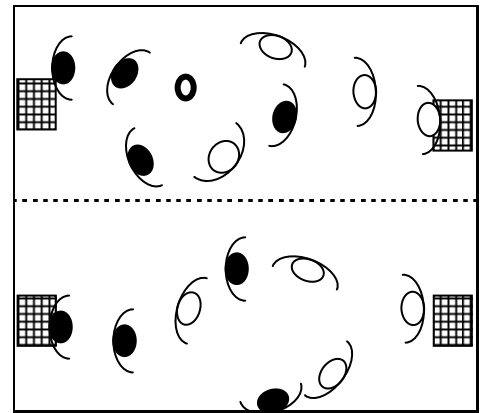
Séance n°8

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|--|---|--|
| <p>Maîtriser la balle (La finition : Conduite et tir)</p> <div data-bbox="114 491 309 612" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 1 Séance n°8</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 5 attaquants et un gardien.</p> <div data-bbox="1050 427 1527 488" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP : Finition : conduite et tir</p> </div> <p>But pour le joueur : Conduire son ballon entre les 3 plots et tirer au but pour marquer.</p> <p>Variantes : Varier le parcours (distance et nombre des plots) Mettre en place un concours entre les 2 équipes adverses.</p> <p>Pour réussir : Qualité de la conduite (équilibre entre vitesse et passage des obstacles) Regarder le gardien de but avant de tirer.</p> |  <div data-bbox="1615 751 2103 1023" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto;"> <p><u>Sur la moitié du terrain</u> Passages alternés : une fois à droite / une fois à gauche Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

| | | |
|--|--|--|
| <p><u>Le jeu défensif :</u> Défendre collectivement (entraide et notion de couverture)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 2 Séance n°8</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 2 groupes de 12 élèves sur chaque moitié de terrain.</p> <p>4 attaquants contre 2 défenseurs et un gardien de but (1 défenseurs et 4 attaquants au repos).</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP : jeu défensif : Entraide / Couverture.</p> </div> <p>But pour le joueur : 1 point pour les attaquants par but marqué. 1point pour le défenseur s'il récupère le ballon et le bloque derrière la ligne du milieu de terrain.</p> <p>Variantes : Augmenter le nombre de défenseurs et/ou d'attaquants.</p> <p>Pour réussir : Respecter la notion « corps obstacle » (cf. séance 7) Cadrer le porteur de balle et assurer la couverture de son partenaire.</p> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur l'autre moitié du terrain</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><u>Principales règles d'arbitrage à respecter :</u> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 '' et Adv. à 5 mètres.</p> <p>- Pas de tacle / Pas de charge</p> </div> |  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

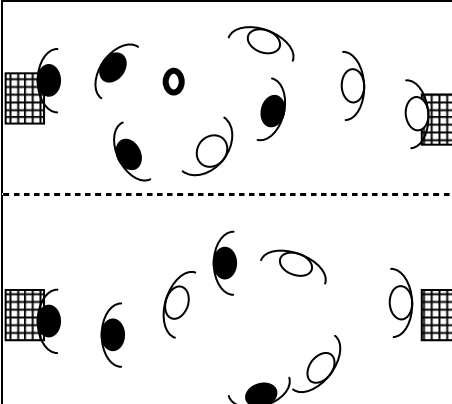
Séance n°9

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|--|--|
| <p>Maîtriser la balle (La finition : Dribble et tir)</p> <div data-bbox="116 491 309 612" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP 1 Séance n°9</p> </div> | <div data-bbox="1050 338 1527 400" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>SP : Finition : dribble et tir</p> </div> <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 1 attaquant contre 1 défenseur et un GB (2 attaquants et 1 défenseur au repos).</p> <p>But pour le joueur : Conduire son ballon, dribbler le défenseur (blanc) et tirer au but pour marquer. <u>Le défenseur reste à l'intérieur du carré : interdiction de défendre au-delà.</u></p> <p>Variantes : Varier le parcours (distance et nombre des plots) Mettre en place un concours entre les 2 équipes adverses.</p> <p>Pour réussir : Qualité de la conduite (équilibre entre vitesse et passage des obstacles) Faire une feinte, changer de rythme pour tromper l'adversaire et le dribbler. Regarder le gardien de but avant de tirer.</p> |  <div data-bbox="1615 751 2107 1007" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto;"> <p><u>Sur la moitié du terrain</u> Passages alternés : une fois à droite / une fois à gauche Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>Le jeu défensif : Défendre collectivement (entraide et notion de couverture)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP 2 Séance n°9</p> </div> | <p>Gestion de la classe : 1 groupe de 6 élèves sur chaque ¼ de terrain. 1 groupe de 6 élèves : 3 contre 3</p> <p>But pour le joueur : 1 point pour l'équipe qui stoppe le ballon dans la zone cible (Pied sur le ballon) (Zone A pour les noirs)</p> <p>Variantes : Utiliser des joueurs « pivots » sur les côtés. (surnombre offensif)</p> <p>Pour réussir : Une bonne occupation de l'espace (« Se déplacer ») Se démarquer Pour le porteur de balle : décider « juste » et vite.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>SP : progresser vers la cible. « Stop balle »</p> </div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">A</p>  <p style="text-align: center;">B</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Idem sur les ¾ de terrain restants. (4 groupes de 6)</p> </div> |
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Organisation de rencontres (matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Principales règles d'arbitrage à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 '' et Adv. à 5 mètres. - Pas de tacle / Pas de charge </div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> </div> |

Séance n°10

A l'issue d'une séquence de mise en train : organisation d'un mini tournoi interne à la classe :

| | | |
|---|--|---|
| <p>Organisation de rencontres.</p> | <p>Organisation de rencontres (Matches à 4x4 avec GB) Possibilité de faire arbitrer les élèves.</p> <p><u>Principales règles d'arbitrage à respecter :</u> - Remises en jeu : Touches / Corners/ GB : 4 ' et Adv. à 5 mètres.</p> <p>- Pas de tacle / Pas de charge</p> <p>Idem sur l'autre moitié de terrain</p> |  |
|---|--|---|

Intervention dans les écoles primaires

Annexes



JEU DU BERET EVOLUTIF

Situation pédagogique, séances n°1 et 2 :

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|---|--------------|
| <p>Découverte et maîtrise de la balle (conduite)</p> | <p>Gestion de la classe : 4 groupes de 6 élèves. 1 ballon par équipe. Les élèves de chaque groupe sont numérotés de 1 à 6 (si un groupe de 5 élèves, un élève prend 2 numéros)</p> <p>But pour le joueur : L'élève, à l'appel de son numéro va prendre le ballon à côté du plot et l'amène dans sa zone cible. Pour la conduite avec les pieds, l'élève doit immobiliser le ballon avec la semelle dans la zone cible (plots de même couleur)</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A la main ▪ Conduite des pieds ▪ conduite uniquement pied D ou G, ▪ mettre 2 ballons et appeler 2 numéros, 3 ballons... ▪ appelle du numéro sous forme d'addition, soustraction, en anglais... ▪ Annoncer le chiffre avec les doigts, signal visuel ▪ Lors de la séance suivante, possibilité de mettre un but avec deux plots pour la zone cible : tirer au but <p>Pour réussir : L'élève doit adapter sa vitesse. Essayer de toucher souvent le Ballon en détachant son regard du ballon pour regarder la zone cible.</p> | |

Situation pédagogique, séances n°3 et 4 :

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|--|--|--------------|
| <p>Maîtriser la balle (contrôle et passe) et s'organiser collectivement pour progresser</p> | <p>Gestion de la classe : 4 groupes de 6 élèves. 1 ballon par équipe. Les élèves de chaque groupe sont numérotés de 1 à 6 (si un groupe de 5 élèves, un élève prend 2 numéros)</p> <p>But pour le joueur : 2 numéros appelés en même temps ! Un élève à l'appel de son numéro va chercher le ballon et passe au 2^{ème} numéro appelé qui l'amène dans sa zone cible. Pour la conduite avec les pieds, l'élève doit immobiliser le ballon avec la semelle dans la zone cible (plots de même couleur)</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ A la main ▪ Conduite des pieds ▪ appelle du numéro sous forme d'addition, soustraction, en anglais... ▪ Appeler 3 numéros, les 3 élèves doivent avoir été en possession du ballon (contrôle semelle-passe) avant de l'emmener et de l'immobiliser dans la zone. ▪ Lors de la séance suivante, possibilité de mettre un but avec deux plots pour la zone cible : tirer au but <p>Pour réussir : L'élève doit adapter sa vitesse. Essayer de toucher souvent le Ballon en détachant son regard du ballon pour regarder où sont placés son partenaire et la zone cible.</p> | |

Situation pédagogique, séances n°5 et 6 :

| Objectifs | Mise en place | Organisation |
|---|---|----------------------------|
| <p>SP 5 Le jeu offensif : s'organiser collectivement pour progresser : notion de démarquage.</p> <p>SP6 Le jeu défensif : 1) notion de « Corps obstacle » 1 défenseur contre 2 attaquants 2) Défendre collectivement (entraide et notion de couverture) 2 défenseurs contre 3 attaquants</p> | <p>Gestion de la classe : 4 groupes de 6 élèves. 1 ballon par équipe. Les élèves de chaque groupe sont numérotés de 1 à 6 (si un groupe de 5 élèves, un élève prend 2 numéros)</p> <p>But pour le joueur : Les verts (Attaquants) jouent contre les jaunes (défenseurs) et les bleus (Attaquants) contre les rouges (défenseurs). 2 numéros appelés en même temps ! <u>Attaquants</u> : Un élève à l'appel de son numéro va chercher le ballon et joue un 2 contre 1 avec le 2^{ème} numéro appelé pour marquer un but dans sa zone cible. <u>Défenseurs</u> : Un élève à l'appel de son numéro essaye de récupérer le ballon en protégeant sa cible et le 2^{ème} numéro appelé est gardien de la cible. 1 point pour les attaquants qui marque un but. 1 point pour le défenseur s'il récupère le ballon (pied sur le ballon)</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pour marquer un point, le défenseur doit ramener le ballon dans la zone cible de sa couleur et l'immobiliser (pied sur le ballon) ▪ Si trop dur, intégrer un 3^{ème} attaquant ▪ 3 attaquants contre 2 défenseurs et un gardien de la cible ▪ appelle du numéro sous forme d'addition, soustraction, en anglais... ▪ Une règle pédagogique : BALLON SEMELLE = BALLON IMPRENABLE <p>Pour réussir : Une bonne occupation de l'espace (« Se déplacer ») Se démarquer : rompre les alignements avec les défenseurs (« ne pas être caché derrière le défenseur ») Pour le porteur de balle : décider « juste » et vite.</p> | <p>Organisation</p> |

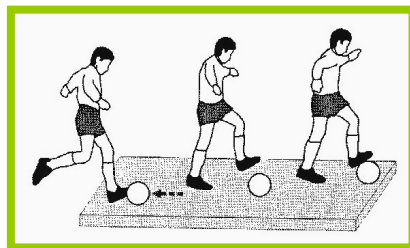
Conseils pédagogiques pour l'enseignement du Futsal.



Matériel nécessaire :

- 1 ballon pour 2, voir 3 élèves
- 1 jeu de dossards par équipe
- des coupelles pour délimiter les terrains
- des plots (Matérialisation des buts notamment)
- 2 sifflets pour les arbitres
- On peut y ajouter :
un tableau ou des affichettes pour comptabiliser les fautes collectives

- **Une adaptation pédagogique dans les situations jouées.**
PIED SUR BALLON = « BALLON IMPRENABLE »
Pour faciliter la participation des Débutants au jeu collectif.
Surtout au début puis supprimée progressivement.



- **Rôles sociaux à mettre en place.**
Les élèves peuvent systématiquement être : arbitre, chronométreur, responsable du cumul des fautes.
Exemple : pour la mise en place d'un tournoi à 4 équipes :
2 équipes jouent, une arbitre et la dernière est responsable de la table de marque.



Le terrain, l'espace et la surface à utiliser

Les dimensions sont à diviser par 2 par rapport au football traditionnel.

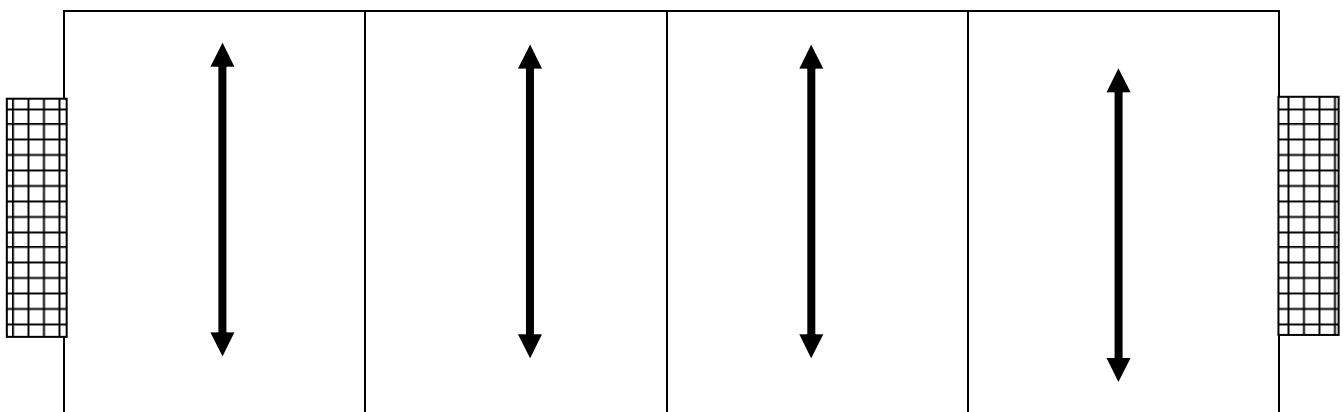
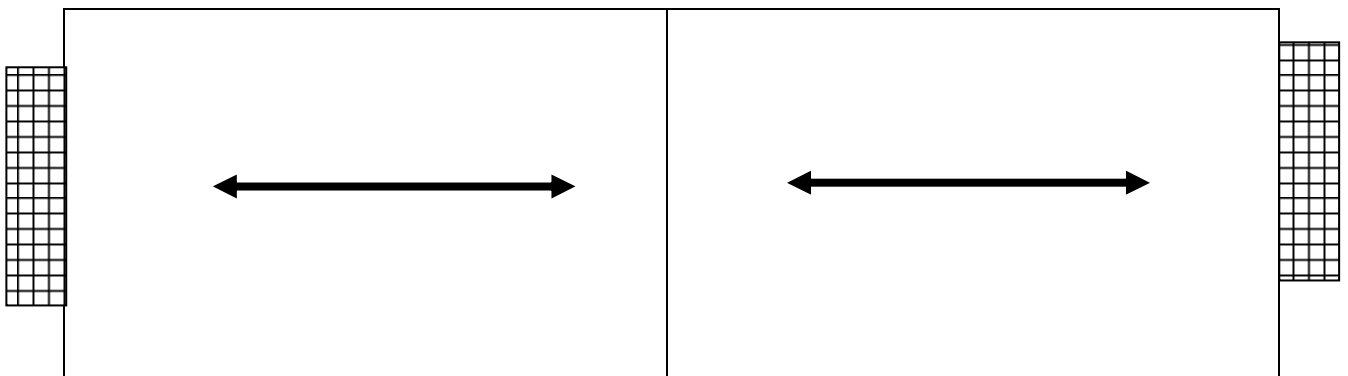
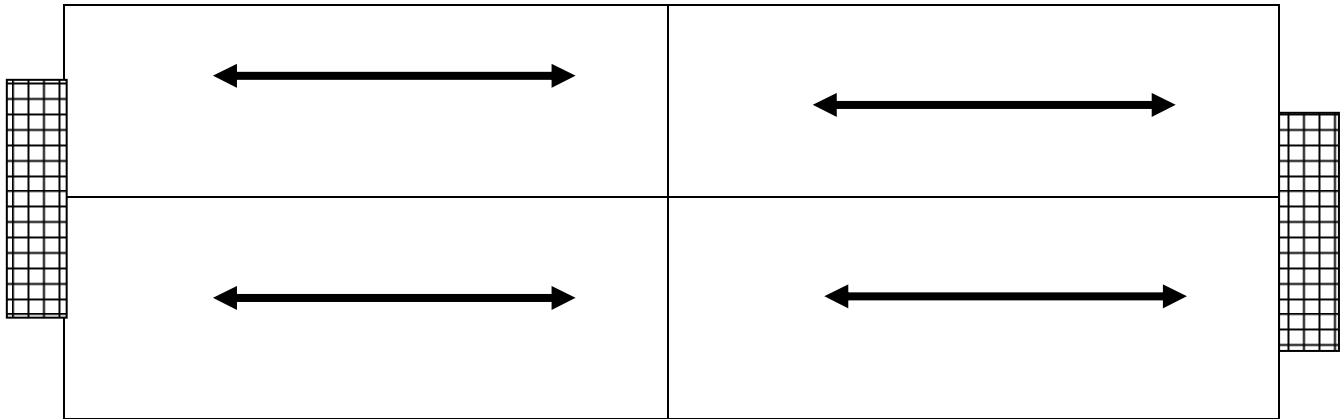


Les cours de récréation dans la majorité des cas suffisent . . .

Espace nécessaire pour une classe : les dimensions d'un terrain de Handball.
(40 x 20 m.).

Ou tout espace (synthétique / terrain de handball extérieur . . .)

**Futsal : utilisation de l'espace.
Mise en place d'ateliers ou de jeux réduits.**
(de 2 à 4 groupes)



- **Gestion des espaces lors des séances**
Les dimensions sont à diviser par 2 par rapport au football traditionnel.

REGLEMENT FUTSAL A L'ECOLE PRIMAIRE

Il est nécessaire d'adapter le règlement officiel (FIFA) aux jeunes

Possibilité d'utiliser les différents rôles sociaux (arbitre, table de marque . . .)

Prévoir les fautes collectives (adapter le nombre de fautes au temps de jeu)

Cela est possible lors de la mise en place des rencontres à l'issue de chaque séance (Partie 3 de la séance)



REGLEMENT FUTSAL A L'ECOLE PRIMAIRE (règles essentielles)

- **Nombre de joueurs :**

5 dont le gardien / Possibilités de jouer à 3x3 ou 4x4 sur des espaces réduits (demi ou ¼ de terrain)
Nombre illimité de remplacements.
Remplacement à tout moment de la partie.

- **Equipements des joueurs :**

Maillot, short ou survêtement, baskets propres.

- **Fautes et comportement :**

Contacts et tacles interdits.
Toutes les contestations sont sanctionnées par un coup franc.
Comptabilisation des fautes collectives.
Penalty à partir de la troisième faute collective dans une mi-temps.
Les fautes suivantes sont également sanctionnées par un pénalty à 6 mètres (4^{ème} fautes, 5^{ème} fautes...)

- **Dégagement du ballon :**

Le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main.
Le dégagement au pied est interdit !

- **Coups francs :**

Tous les coups francs sont directs.
Joueurs adverses à 5 mètres.

- **Pénalty :**

Pénalty à 6 mètres de la ligne de but lorsqu'une faute est commise dans la zone de hand.

- **Coup d'envoi et reprise de jeu :**

Coup d'envoi vers l'avant et joueurs adverses à 5 mètres.

- **Rentrée de touche :**

Au pied : ballon arrêté sur la ligne.
Pas de but direct. Joueur adverse à 5 mètres.

- **Corner**

Au pied - Joueurs adverses à 5 mètres.

Fiche d'aide à l'organisation
TOURNOI FUTSAL A 5 EQUIPES

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| A : | B : | C : | D : | E : |
|------------|------------|------------|------------|------------|

| TERRAIN | MATCHS | SCORES (entourer la lettre de l'équipe qui a gagné) | ARBITRAGE | FAUTES COLLECTIVES |
|-----------|------------------|--|-----------|--------------------|
| T1 | I A – B I | 1 - 1 | E | E |
| Fautes | I II | 1 - 2 | | |
| T2 | C – D | - | E | E |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – A | - | D | D |
| Fautes | | - | | |
| T2 | B – C | - | D | D |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – D | - | B | B |
| Fautes | | - | | |
| T2 | A – C | - | B | B |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – B | - | C | C |
| Fautes | | - | | |
| T2 | D – A | - | C | C |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – C | - | A | A |
| Fautes | | - | | |
| T2 | B – D | - | A | A |
| Fautes | | - | | |

CLASSEMENT

| Equipe | Nombre de points gagné 4 points; nul 2 points; perdu 1 point | Nombre de fautes collectives par match | PLACE |
|----------|--|---|-------|
| A | 2 + ... + ... + ... = | 1 + ... + ... + ... = | |
| B | 2 + ... + ... + ... = | 2 + ... + ... + ... = | |
| C | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| D | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| E | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |

En cas d'égalité de points. L'équipe qui totalise le moins de fautes a gagné

Fiche d'aide à l'organisation
TOURNOI FUTSAL A 4 EQUIPES

| | | | |
|------------|------------|------------|------------|
| A : | B : | C : | D : |
|------------|------------|------------|------------|

| | MATCHS | SCORES (entourer la lettre de l'équipe qui a gagné) | ARBITRAGE | FAUTES COLLECTIVES |
|--------|--------------|--|-----------|--------------------|
| | A - B | - | C | D |
| Fautes | | - | | |
| | C - D | - | A | B |
| Fautes | | - | | |
| | B - C | - | D | A |
| Fautes | | - | | |
| | D - A | - | B | C |
| Fautes | | - | | |
| | B - D | - | C | A |
| Fautes | | - | | |
| | A - C | - | B | D |
| Fautes | | - | | |

CLASSEMENT

| Equipe | Nombre de points gagné 4 points; nul 2 points; perdu 1 point | Nombre de fautes collectives par match | PLACE |
|----------|--|---|-------|
| A | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| B | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| C | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| D | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |

En cas d'égalité de points. L'équipe qui totalise le moins de fautes a gagné

Fiche d'aide à l'organisation
TOURNOI FUTSAL A 5 EQUIPES

| | | | | |
|------------|------------|------------|------------|------------|
| A : | B : | C : | D : | E : |
|------------|------------|------------|------------|------------|

| TERRAIN | MATCHS | SCORES (entourer la lettre de l'équipe qui a gagné) | ARBITRAGE | FAUTES COLLECTIVES |
|-----------|--------------|--|-----------|--------------------|
| T1 | A – B | - | E | E |
| Fautes | | - | | |
| T2 | C – D | - | E | E |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – A | - | D | D |
| Fautes | | - | | |
| T2 | B – C | - | D | D |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – D | - | B | B |
| Fautes | | - | | |
| T2 | A – C | - | B | B |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – B | - | C | C |
| Fautes | | - | | |
| T2 | D – A | - | C | C |
| Fautes | | - | | |
| T1 | E – C | - | A | A |
| Fautes | | - | | |
| T2 | B – D | - | A | A |
| Fautes | | - | | |

CLASSEMENT

| Equipe | Nombre de points gagné 4 points; nul 2 points; perdu 1 point | Nombre de fautes collectives par match | PLACE |
|----------|--|---|-------|
| A | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| B | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| C | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| D | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |
| E | ... + ... + ... + ... = | ... + ... + ... + ... = | |

En cas d'égalité de points. L'équipe qui totalise le moins de fautes a gagné



CONVENTION

Entre :

- L'Inspection Académique de la Meuse,
- L'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré (U.S.E.P),
et
- Le District Meuse de Football,

Il a été convenu :

ARTICLE 1

- Motivation de la convention départementale

L'Inspection Académique de la Meuse, l'USEP de la Meuse et le District Meuse de Football ont décidé d'unir leurs efforts pour favoriser la pratique du football pour tous les élèves dans le cadre du projet pédagogique de chaque école.

Les objectifs de ce partenariat sont de permettre aux élèves :

- d'enrichir et de diversifier leur répertoire moteur ;
- de s'approprier une «culture sportive» adaptée ;
- de s'insérer, s'ils le souhaitent, dans le tissu associatif local (accueil péri et extra scolaire).

ARTICLE 2

Descriptif du partenariat

- Le football est une activité sportive qui permet d'atteindre les objectifs fixés pour l'EPS à l'école primaire. Cette activité peut également trouver sa place dans les activités éducatives mises en œuvre par l'USEP.
- Lieux : toutes les écoles ayant inscrit le football dans leur projet et leur programmation E.P.S.
- Niveau concerné : cycle des approfondissements (CE2 – CM1 – CM2) – cycle des apprentissages fondamentaux (CP-CE1).
- Durée de l'action : 1 module d'apprentissage d'une durée minimale de 10 séances.

Convention (page 1/3)

ARTICLE 3

• Enseignement de l'EPS

L'action s'inscrit dans le cadre du projet pédagogique E.P.S. de l'école.

Le choix de l'activité est fait par les enseignants volontaires.

L'enseignement est de la seule responsabilité du maître. Si besoin, il peut recevoir, à sa demande, une aide sous forme d'information, de formation, de visites de conseillers pédagogiques en E.P.S. et, hors temps scolaire, de conseillers techniques ou cadres fédéraux. Le module d'apprentissage peut être dispensé, dans le cadre d'un échange de services, par un autre enseignant de l'équipe pédagogique.

• L'enseignant peut être assisté, par un intervenant extérieur qualifié, compétent et préalablement agréé par Madame l'Inspectrice d'Académie. De plus, le District Meuse de Football s'engage à communiquer à l'Inspection Académique et à l'USEP de la Meuse les plannings et lieux d'interventions de ses cadres avant toute mise en œuvre d'action.

• Le District Meuse de Football et l'USEP s'engagent à fournir aux circonscriptions une aide matérielle (ballons, chasubles, constrifoot) ainsi qu'un document pédagogique validé par la Commission mixte et à proposer des actions de formation hors temps d'enseignement (en soirées ou en journées).

• L'Inspection Académique met à la disposition des écoles intéressées son réseau de formateurs en EPS (C.P.C. et/ou C.P.D.) pour aider les enseignants dans la conception et la mise en œuvre de l'activité.

Recueil des candidatures :

• Après information sur le site internet de l'I.A., les écoles devront s'inscrire près du C.P.C. E.P.S. de leur circonscription en utilisant le formulaire joint. Les inscriptions seront ensuite centralisées à l'Inspection Académique, au bureau du CPD EPS.

• L'école intéressée s'engage à mettre en œuvre un module d'apprentissage d'au moins 10 séances visant à acquérir les connaissances, capacités et attitudes définies par les Programmes de l'Ecole Primaire de 2007 et la mise en œuvre du socle commun de connaissances et de compétences.

Bilan et évaluation

• Les actions envisagées, dans le cadre de ce partenariat, sont coordonnées par la Commission mixte départementale comprenant des représentants de l'Inspection Académique, de l'USEP Départementale et du District Meuse de Football.

• La Commission se réunit en fin d'année scolaire pour dresser un bilan quantitatif et une évaluation qualitative des actions menées.

ARTICLE 4

Appropriation par les élèves d'une culture sportive

▪ L'enseignement est suivi par l'organisation de rencontres de secteur organisées pendant le temps scolaire à l'initiative d'un ou de l'ensemble des partenaires signataires de la convention. Le contenu et le déroulement des rencontres sont déterminés conjointement en fonction du niveau de jeu atteint par les élèves.

▪ L'organisation de ces rencontres pourra être confiée aux enfants de façon à ce qu'ils puissent réfléchir à leur rôle et à leur place (une ou plusieurs plages spécifiques pourront ainsi être consacrées à cette préparation pendant le module d'apprentissage).

Ces rencontres doivent être un moment favorable à l'évaluation (comportements moteurs et rôles sociaux).

▪ Des rencontres hors temps d'enseignement peuvent être proposées par l'USEP de la Meuse et s'adressent aux associations sportives USEP (licenciés USEP volontaires).

Convention (page 2/3)

ARTICLE 5

Insertion dans le tissu associatif

- Les savoirs acquis doivent permettre à ceux qui le désirent de s'intégrer facilement au sein des structures d'accueil éducatives post-scolaires et de participer aux activités mises en place par les clubs de la Fédération Française de Football.

ARTICLE 6

Durée et mise en œuvre de la convention

- La présente convention a une durée d'un an. Elle est renouvelable par tacite reconduction, sauf dénonciation par une des parties.
- La mise en œuvre de cette convention est coordonnée par la Commission Mixte Départementale.



Cahier des charges

Annexe à la convention passée entre

L'Inspection Académique de la Meuse,

L'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré (U.S.E.P.),

Le District Meuse de Football.

Pourquoi un cahier des charges ?

- Les programmes de 2007 et la mise en oeuvre du socle commun de connaissances et de compétences réaffirment l'importance de l'Education Physique et Sportive à l'école, rappellent le caractère obligatoire de son enseignement et définissent ses contenus et horaires. C'est dans ce cadre que se bâtissent les programmations de classe, de cycle et d'école, conditions de l'efficacité de l'enseignement et de la qualité des apprentissages.
- En construisant les compétences motrices spécifiques par la pratique des différentes activités physiques et sportives, les élèves acquièrent des connaissances, capacités et attitudes contribuant à l'éducation à la santé et à la sécurité ainsi qu'à la formation du citoyen en éduquant à la responsabilité et à l'autonomie. En articulation avec d'autres champs disciplinaires, l'EPS contribue au développement des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite (parler, lire, et écrire) et des TICE, amenant les élèves à aborder plus facilement et plus concrètement diverses notions d'ordre scientifique, culturel, social, artistique, l'ensemble allant dans le sens d'une interdisciplinarité bien comprise.
- Ce cahier des charges constitue un outil et un référent à l'usage :
 - des équipes d'écoles dans le cadre des partenariats qu'elles sont amenées à développer;
 - des partenaires de l'école : l'USEP, les comités sportifs départementaux, les collectivités, ... afin que chacun connaisse son rôle, sa tâche et l'organisation générale du partenariat mis en oeuvre.

Rôle de l'enseignant

- L'enseignant, seul responsable pédagogique, prépare, organise et gère l'apprentissage en liaison avec l'intervenant :
 - dans ses dimensions spécifiques : il est garant de la mise en oeuvre des enseignements de l'EPS;
 - dans ses dimensions transversales : il met en jeu les conditions méthodologiques propres à tout apprentissage (contrat de travail, projet de l'élève, responsabilisation, observation et connaissances des résultats de ses élèves).

Rôle de l'intervenant

- ◆ L'intervenant, personne ressource, porteur d'une culture sportive dans sa discipline, est associé à la préparation et à l'organisation du module d'apprentissage :
 - il apporte un éclairage technique (aide à l'interprétation du comportement des élèves, à la conception des remédiations et aménagements matériels pertinents);
 - il apporte un autre mode d'approche permettant d'enrichir l'enseignement et de conforter les apprentissages conduits par l'enseignant de la classe.

Répartition des tâches

- ◆ Conjointement, l'enseignant et l'intervenant organisent un décloisonnement afin de constituer des groupes de travail et de mettre en place un dispositif d'enseignement efficace.
- ◆ L'intervenant est amené à intervenir auprès de tous les groupes d'élèves.
- ◆ L'enseignant s'engage (entre deux interventions et/ou si l'intervenant doit s'absenter) à poursuivre le module d'apprentissage commencé.

Organisation générale du partenariat mis en oeuvre

- ◆ Projet pédagogique : Un projet pédagogique EPS "Module d'apprentissage" est à élaborer (Place dans la programmation - Description des différentes étapes du module d'apprentissage - Compétences spécifiques - Connaissances et compétences générales - Organisation - Responsabilité et rôle de chacun - Répartition des tâches - Evaluation, acquis des élèves).

Ce module a une durée minimale de 10 séances et maximale de 15.

Le projet sera élaboré par l'(les) enseignant(s) en concertation si besoin avec le Conseiller Pédagogique de circonscription en EPS, qui assurera également un soutien et un suivi pédagogiques si nécessaire, ainsi qu'avec l'intervenant mis à disposition par le District Meuse de Football ou par l'USEP.

- ◆ Bilan évaluation de l'action : Un bilan évaluation (qualitatif) rédigé est établi en concertation par l'ensemble des partenaires. Ce bilan sera adressé à la Commission mixte départementale.
- ◆ Les intervenants devront être agréés par Madame l'Inspectrice d'Académie en regard des qualifications exigées dans le cadre de l'intervention en conformité avec la réglementation en vigueur sur les intervenants extérieurs (circulaire n° 92.196 du 3 juillet 1992). Une demande de renouvellement sera effectuée chaque année.
L'ensemble des interventions ne doit pas dépasser 1/3 de l'horaire annuel consacré à l'EPS.
- ◆ Le partenariat ayant valeur de formation pour l'enseignant (excepté les activités à encadrement renforcé), l'aide technique d'un intervenant sur un module d'apprentissage est limitée à une année scolaire et ne peut être reconduite l'année suivante.
- ◆ Des rencontres, finalisant le module d'apprentissage, pourront être organisées pendant le temps scolaire, par secteur, à l'initiative d'un ou de l'ensemble des partenaires signataires de la convention.
Des rencontres hors temps d'enseignement pourront également être proposées par l'USEP.

Cahier des charges (page 2/2)



Nom de l'école :

IEN :

Lieu de l'intervention :



**PROJET PEDAGOGIQUE
EN EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE
ACTIVITE FUTSAL
avec participation d'un intervenant agréé**

Les pages 1 et 2 sont à envoyer à l'IEN avant la première séance.

| Nom de l'enseignant qui a la responsabilité de la classe | Classe | Effectif de la classe | Nombre de séances | Jour et horaire | Période de l'année |
|--|--------|-----------------------------|-------------------------|-----------------------|-----------------------|
| | | | | | du au |
| | | | | | du au |
| | | | | | du au |

| Nom des intervenants | Date de naissance | Intervenant agréé | |
|----------------------|----------------------|-------------------|-----------|
| | | bénévole* | rémunéré* |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

* Cocher

- ➔ Prendre connaissance du "**Cahier des charges**", outil et référent à l'usage :
- des équipes d'écoles dans le cadre des partenariats qu'elles sont amenées à développer;
 - des partenaires de l'école : l'USEP, les comités sportifs départementaux, les collectivités, ... afin que chacun connaisse son rôle, sa tâche et l'organisation générale du partenariat mis en œuvre.

PROJET PEDAGOGIQUE (page 1/3)

Description des différentes étapes du Module (10 à 15 séances)

1^{ères} séances :

Des situations globales pour entrer dans l'activité.

Evaluation diagnostique (situation de référence).

--> A l'issue de cette évaluation, la fiche activité (page 3) sera retournée à l'I.E.N.

Séances suivantes :

Situations d'apprentissage

Evaluation formative

Dernière séance :

Evaluation sommative (mesurer les acquis des élèves) --> Retour à la situation de référence.

Rencontre avec d'autres classes ...

Outils d'évaluation

- Grille ou fiche individuelle
- Grille ou fiche collective
- Livret
- Autre (à préciser)

Responsabilité et rôle de chacun

- L'enseignant, seul responsable pédagogique, prépare, organise et gère l'apprentissage en liaison avec l'intervenant.
- L'intervenant, personne ressource, porteur d'une culture sportive dans sa discipline, apporte un éclairage technique, un autre mode d'approche permettant d'enrichir l'enseignement et de conforter les apprentissages conduits par l'enseignant de la classe.

Signatures obligatoires

Du (des) enseignant(s) :

Du (des) intervenant(s) :

Du directeur :

PROJET PEDAGOGIQUE (page 2/3)

Nom de l'école :

| |
|---|
| FICHE ACTIVITE* ACTIVITES DE |
|---|

| | |
|-----------------------------|--|
| Compétences E.P.S. visées : | <input type="checkbox"/> Réaliser une performance (C2) Réaliser une performance mesurée (C3) <input type="checkbox"/> Adapter ses déplacements à différents types d'environnement. <input type="checkbox"/> Coopérer et (C2) /ou (C3) s'opposer individuellement et collectivement. <input type="checkbox"/> Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique. |
|-----------------------------|--|

| Classe(s) concernée(s) | Nom de l'enseignant responsable |
|------------------------|---------------------------------|
| | |
| | |
| | |

| |
|---|
| Contenu du module |
| Objectifs visés (<i>Rendre l'élève capable de ...</i>) : |
| |

- A retourner à l'IEN après l'évaluation diagnostique.

| |
|--------------------------------------|
| PROJET PEDAGOGIQUE (page 3/3) |
|--------------------------------------|