

**COUPE DU  
MONDE  
DE  
FOOTBALL**



**RUSSIE  
2018**

## **Construire et mener un module Football aux CE2/Cycle 3**

*Philippe Hirigoyen, CPC EPS St Jean de Luz*

## DANS LES PROGRAMMES 2016

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble (...) Elle initie au plaisir de la pratique sportive.

Elle permet de construire pour tous - filles et garçons à égalité - 5 compétences travaillées en continuité durant les cycles :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- s'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et des outils
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- s'approprier une culture sportive physique et artistique

Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de 4 champs d'apprentissage complémentaires.

Le football se situe dans le champ d'apprentissage : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

### ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

En situation aménagée ou à effectif réduit,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.

Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

### PROBLEMES FONDAMENTAUX OU OPERATIONS A MENER

Jouer au football, c'est résoudre à plusieurs et en actions des problèmes stratégiques liés à l'affrontement d'un autre groupe en jouant le ballon au pied.

Pour l'équipe il s'agit de :

**Progresser vers le but**

**Récupérer le ballon / Conserver le ballon**

**Finir l'action : marquer**

### OBJECTIFS A TRAVAILLER EN CYCLE 3

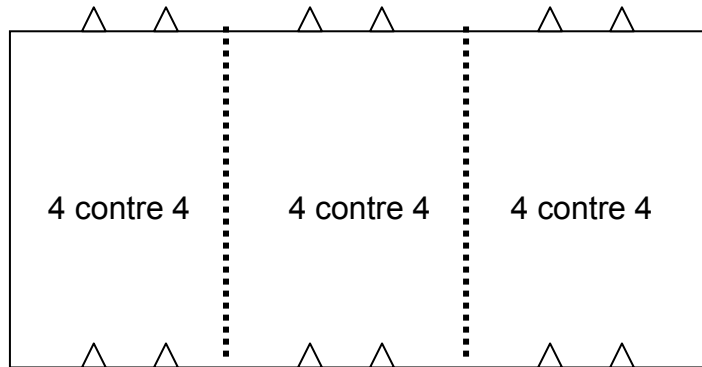
- Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- Coordonner des actions motrices simples.
- Se reconnaître attaquant / défenseur.
- Coopérer pour attaquer et défendre.
- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.
- S'informer pour agir.

Concrètement : *dans un jeu 4 contre 4 sans gardien ou 5 contre 5 avec gardien, l'équipe doit être capable par son organisation collective de récupérer au plus vite le ballon, le faire progresser en le conservant et marquer.*

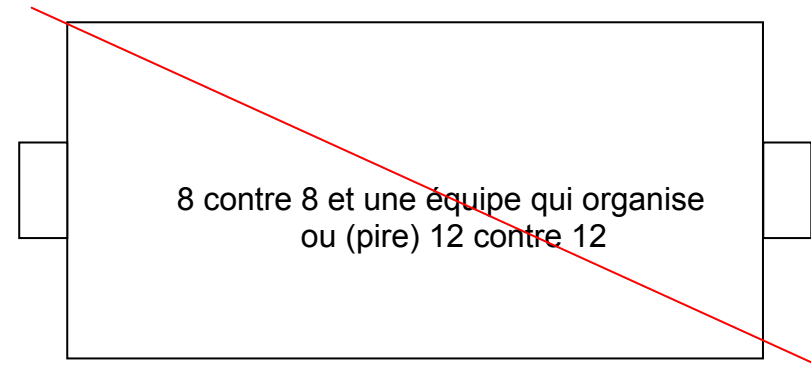
## PRINCIPES PEDAGOGIQUES

On donnera la priorité aux formes jouées qui permettront aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations de confrontations spécifiques des sports collectifs. Les formes jouées favorisent la notion de plaisir qui permet d'entretenir la motivation des élèves.

- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
  - Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves (faire formuler).
  - Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4 à 5 élèves maxi et en multipliant les ateliers ou aires de jeu :
- Au-delà d'une meilleure perception de l'espace et des rôles, cela induit un jeu plus fluide et surtout une réelle participation de tous à travers la répétition des actions et gestes moteurs visés (contrôles, passes, tirs, appels, marquage, démarquage...).



Plutôt que :



- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).

Plutôt que de proposer un empilement de jeux figés, faire évoluer chaque situation, une fois maîtrisée, de manière à favoriser une construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes :

Pour cela, modifier les variables (espace, temps, droits et devoirs des joueurs, matériel, nombre de joueurs, nombre de ballons ...). Cette modification permet une simplification ou une complexification des tâches motrices selon :

- la réussite des élèves ou de groupes d'élèves
- les objectifs visés et les progrès recherchés.

## LE MATÉRIEL DE BASE EN SPORTS CO :

Penser chaque année à réserver une petite partie du budget annuel de l'école à l'achat ou au renouvellement du matériel EPS

Consacrer un lieu spécifique au rangement de ce matériel dans l'école. Responsabiliser les élèves (rangement, vérification, installation, entretien...)

- Dossards (4 couleurs x 8)
- Plots (soucoupes) de délimitation et quelques plots coniques
- Ballons adaptés en quantité suffisante
- Sifflets ; chronomètres
- Supports rigides pour la marque

## Trame possible d'un module d'apprentissage football Cycle 3

Ne pas proposer de situations techniques mais cibler les quatre grands problèmes à résoudre collectivement

### 1. Situation de référence FOOTBALL 4x4 sans gardien : évaluation diagnostique

### 2. Pour viser des progrès : situations d'apprentissage et retour régulier sur la situation de référence 4x4 et 5x5

Problèmes à résoudre et savoirs à privilégier	Niveau	Comportements observables et évaluation	Situations
<b>PROGRESSER VERS LA CIBLE</b>  L'enfant sait s'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles	1	N'identifie pas ou difficilement la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires. Fais de mauvais choix.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>REEMPLIR SA MAISON</b></li> <li>▪ <b>FOOTBALL EPERVIERS</b></li> <li>▪ <b>MULTI BUTS</b></li> </ul>
	2	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires mais commet quelques erreurs d'orientation et de choix.	
	3	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires et s'oriente parfaitement en faisant de bons choix.	
<b>RECUPERER / CONSERVER (CONTROLE INDIVIDUEL ET TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON)</b>  L'enfant sait utiliser des actions simples ou plus complexes dans une action collective : courir, sauter, feinter, passer, contrôler, tirer, s'interposer, harceler, intercepter...	1	Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif. Ne maîtrise pas ou peu le ballon à la réception d'une passe. Se débarrasse du ballon au lieu de passer. Suit toujours le ballon ou s'exclue.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>L'HORLOGE</b></li> <li>▪ <b>LES DOUANIERS</b></li> <li>▪ <b>PASSE A 10 à 3 couleurs</b></li> <li>▪ <b>LIGNE BUT à 1x1 ; à 2x2 ; à 4x4</b></li> </ul>
	2	Se replace en position défensive et est actif à la récupération du ballon. Maîtrise le ballon sans libérer le regard. Transmet le ballon à des partenaires proches. Propose parfois une solution au porteur du ballon	
	3	Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon. Maîtrise le ballon et libère son regard. Transmet le ballon à des partenaires libres. Propose systématiquement une solution au porteur du ballon	
<b>FINIR L'ACTION : MARQUER</b>  L'enfant sait se mettre en position favorable et sait prendre sa chance au tir	1	Se débarrasse du ballon au lieu de tirer.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>LES QUILLES</b></li> <li>▪ <b>DEMENAGEURS TIREURS</b></li> <li>▪ <b>PRET à TIRER</b></li> </ul>
	2	Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir.	
	3	Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer.	

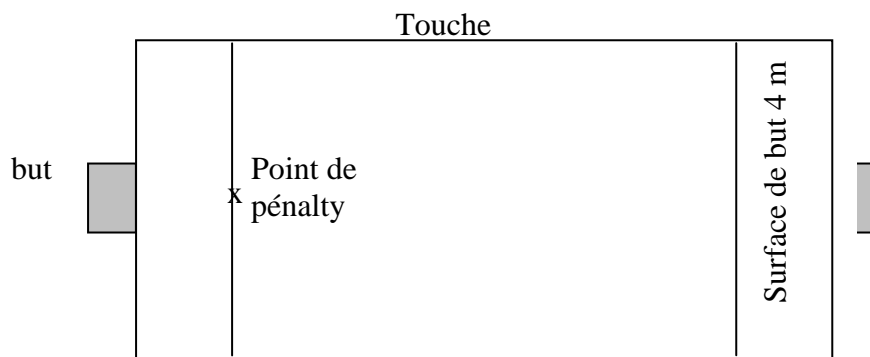
### 3. Situation de référence FOOTBALL 4 x 4 sans gardien : évaluation terminale








### 4. TOURNOI INTER ECOLES : situation de référence FOOTBALL 5 x 5 avec gardien

## SITUATION DE REFERENCE FOOTBALL

<b>COMPETENCE SPECIFIQUE EPS Cycle 3</b> : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	<b>OBJECTIFS :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser des actions simples dans une action collective : passer, dribler, , contrôler, tirer, ....</li> <li>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</li> <li>S'orienter dans un espace défini</li> <li>Comprendre et respecter des règles.</li> <li>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</li> <li>Le vainqueur est connu.</li> </ul>
<b>MISE EN ŒUVRE</b> : Sports collectifs, FOOTBALL.	
<b>ETRE CAPABLE DE</b> : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)	

ACTIVITÉ	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<b>Foot-Ball</b>  <b>CYCLE 3</b>	Marquer des buts	Règles essentielles <b>Football</b> : Ballon joué au pied ou toute autre partie du corps excepté jeu volontaire avec membre supérieur (sauf gardien de but dans sa surface de but)  <u>Remises en jeu au pied au sol</u> : Touche, sortie de but, corner, coup d'envoi au centre, coup franc (adversaire à distance 5 m)  <u>Sanctions</u> : <b>Brutalité, accrochage, main</b> = coup franc à l'endroit de la faute <b>Idem dans la surface de réparation</b> = pénalty (tir 1 joueur seul contre le gardien sur sa ligne)	<b>MATERIEL</b> : Espace délimité (25x15 m à 30x20 m) Avec surfaces de but de 4 m de profondeur Maillots de couleur différente pour chaque équipe. Un ballon. Buts : 2,50 m sans gardien 3 à 4 m avec gardien  <b>HUMAINS</b> : 2 équipes de 4 clairement identifiées ou 5 si gardien. 1 arbitre 1 chronométreur 1 marqueur	Avoir marqué plus de buts que l'équipe adverse dans un temps donné : 5 à 10 minutes	<b>MON EQUIPE A LA BALLE</b> : Joueurs de champ : J'utilise l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible. <b>J'AI LA BALLE</b> : Je transmets à un partenaire disponible, je dribble pour aller marquer. Je suis efficace dans les tirs au but. <b>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE</b> : Je suis actif pour récupérer la balle J'occupe l'espace disponible pour protéger mon but, couper les déplacements, les trajectoires

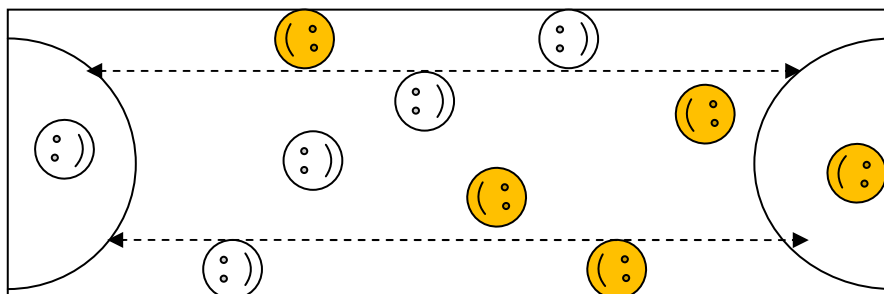


Evaluation FOOTBALL	
Nom : Prénom : Equipe :	Situation de référence (4 contre 4 ou 5 contre 5) <b>...ème SÉANCE</b>
	Date :
<b>Mes progrès</b> 	
<b>En fonction de ce que je sais faire, je me dessine sur une des marches de l'escalier.</b>	
Identifier la cible, les espaces de jeu, les partenaires et adversaires pour m'orienter.	
Récupérer le ballon en m'interposant, gênant, interceptant.	
Réceptionner, conserver et passer le ballon.	
Proposer une solution au porteur du ballon.	
Me mettre en position favorable pour tirer.	
Passer d'attaquant à défenseur ou inversement.	

**Faire varier la situation de référence pour une meilleure occupation de l'espace et/ou une meilleure gestion des niveaux dans la situation de référence**

**1) Football avec couloirs latéraux**

**Objectif :** Progresser et marquer dans le but adverse en occupant le maximum d'espace en largeur.



**Aménagement :** 2 équipes de 5 joueurs réparties dans les 3 zones (2 joueurs de chaque équipe dans le couloir central, 1 joueur de chaque équipe dans les couloirs externes, 1 gardien dans chaque but)  
Ajuster le niveau d'opposition dans chaque couloir (rapport de force)

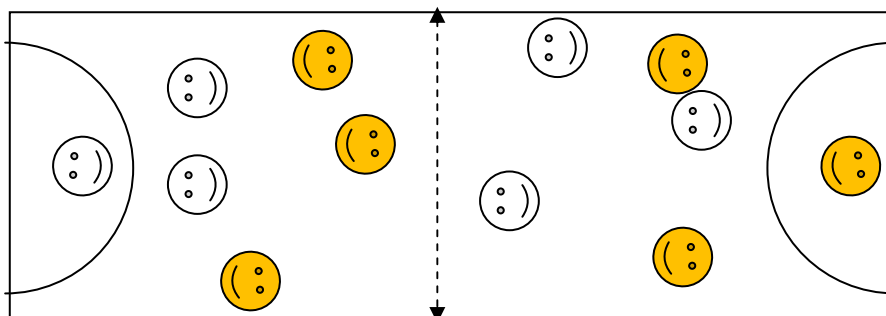
**Consignes :** Le jeu se déroule normalement, les joueurs doivent rester dans leur couloir tant pour l'attaque que pour la défense. Les passes peuvent se faire d'un couloir à l'autre ou dans son couloir.

**Critère de réussite :** Marquer un but (1 point) : si la balle est passée par les 3 couloirs avant le but, on marque 2 points.

**Variables :** 1 joueur de chaque équipe dans couloir central et 2 dans les couloirs externes  
Jouer sur la largeur des couloirs (petit à l'extérieur, grand au centre puis inversement)

**2) Complexification :** Proposer 2 zones de jeu dans la profondeur avec répartition des joueurs dans les 2 zones (possibilité de favoriser l'attaque).

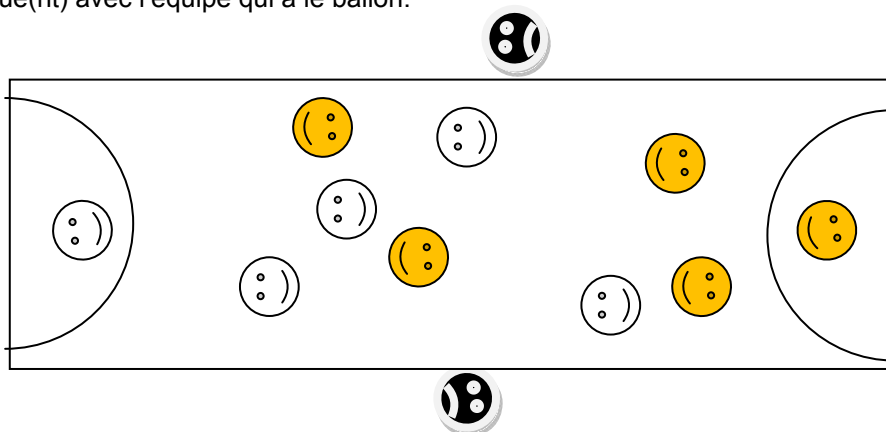
Possibilité de multiplier les zones dans la largeur et la profondeur.



**3) Jouer sur la variable nombre de joueurs**

a) On impose un surnombre offensif avec joueur joker : le joker peut être dans l'espace de jeu ou à l'extérieur derrière les lignes de touche : 2 jokers dans ce cas.

Le(s) joker(s) joue(nt) avec l'équipe qui a le ballon.



b) après chaque point, l'équipe qui marque perd un joueur. Ce(s) joueur(s) reviendra (ont) en jeu quand l'équipe en supériorité numérique aura marqué.

3 carrés délimités de 4m de côté et distants les uns des autres de 15m  
 3 équipes de 4 joueurs  
 12 ballons : 1 ballon par joueur

**But :**

Ramener les ballons dans sa maison en les conduisant au pied.

**Règle :**

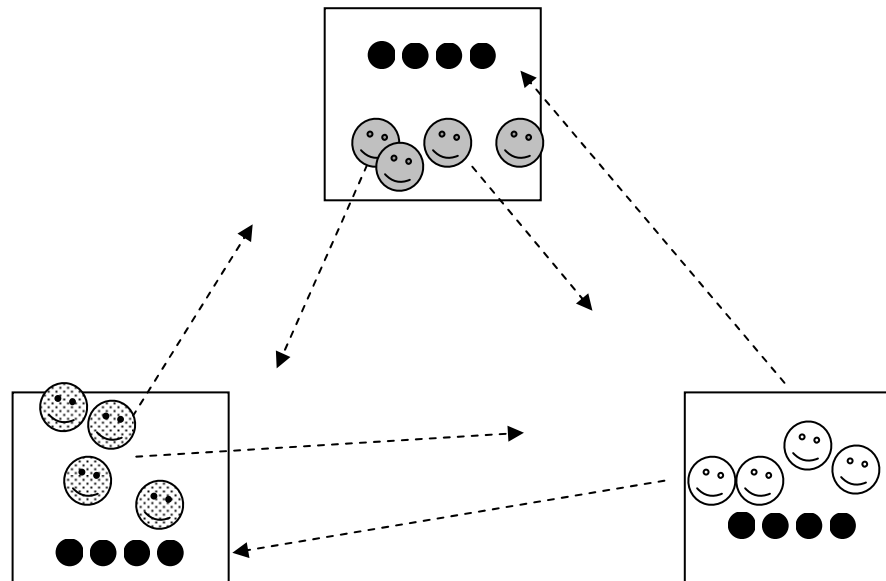
1 seul ballon à la fois

**Evolution :**

- 1/ contourner un obstacle (cerceau, coupelle, plot...) placé sur le trajet entre les zones à chaque retour
- 2/ possibilité de se faire des passes une fois hors des maisons

**Critères de réussite :**

- l'équipe qui ramène le plus de ballons dans sa maison





Terrain délimité : L = 25 m ; l = 15 à 20 m  
 1 épervier face à 6 joueurs ; 1 ballon par joueur  
 Procéder par vagues A/R

**But :**

Progresser balle au pied d'une zone de but à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire prendre le ballon par l'épervier  
 Pour l'épervier : sortir les ballons du terrain

**Règle :**

Stopper le ballon dans la zone de but.

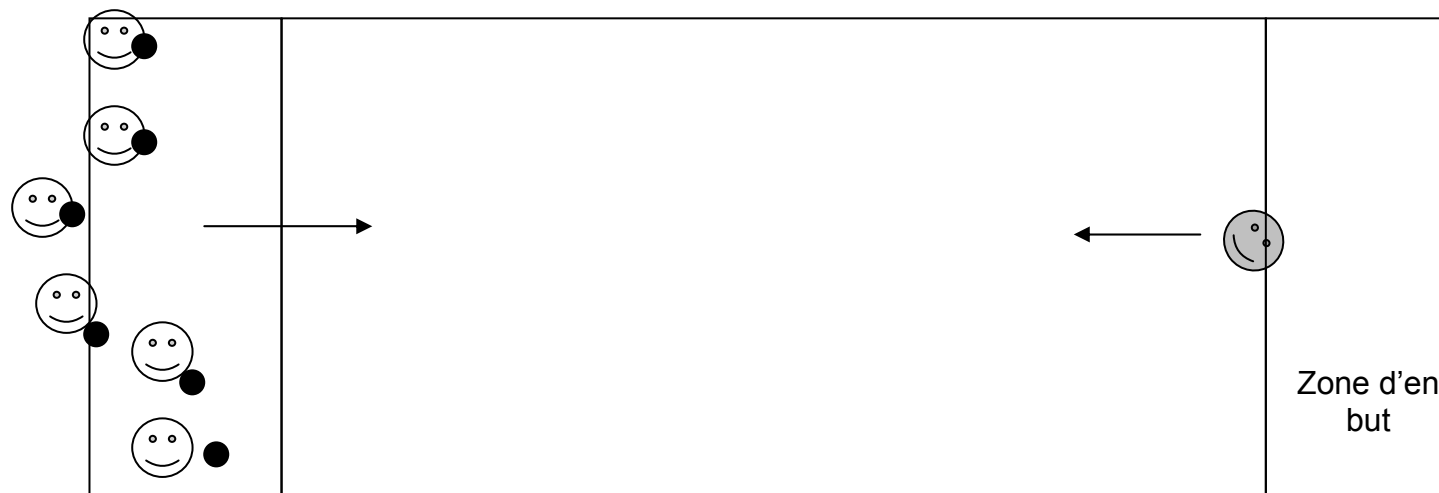
**Evolution :**

- 1/ Ajouter un second épervier
- 2/ Placer 4 éperviers dans une bande centrale à traverser
- 3/ 1 épervier ; 3 joueur ; 1 seul ballon

**Variable :** largeur du terrain

**Critères de réussite :**

- comptabiliser le nombre de passage sans perdre son ballon (épervier ou hors limites)
- comptabiliser le nombre de ballons récupérés par l'épervier pour valoriser la récupération.



Terrain délimité 25 x 20 m

2 équipes de 5 ; 2 jeux de dossards ; 1 ballon

6 buts (L = 3 m) : 3 à attaquer et 3 à défendre.

**But :**

Marquer des buts (en favorisant l'utilisation de la largeur et de la profondeur du terrain).

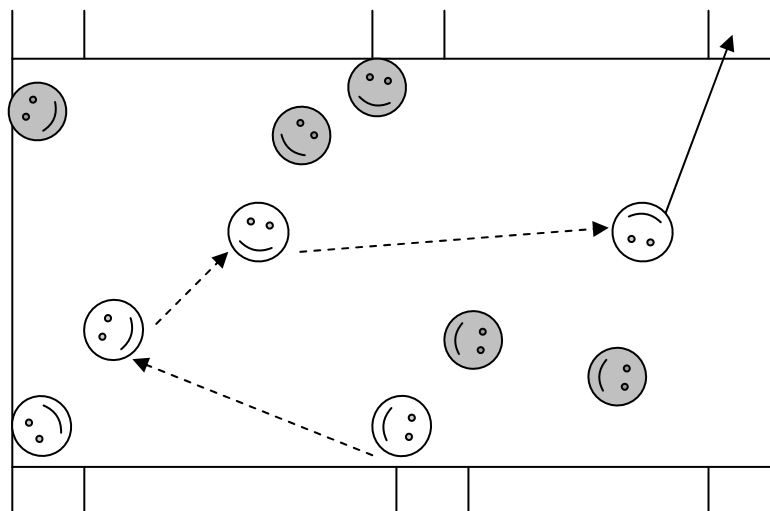
**Evolution :**

1/ l'équipe ayant marqué perd un joueur qui fait le tour du terrain en dribble avec un autre ballon avant de revenir en jeu : l'autre équipe joue ainsi en supériorité numérique.

2/ Limiter le nombre de touches de balle successives par joueur (3 maximum)

**Critères de réussite :**

- Comptabiliser le nombre de buts marqués en 5 à 10 minutes



Terrain délimité : un carré de 20 m par 20 m.  
 3 zones : une centrale de 4 m de large et deux de 8 m de large.  
 6 attaquants contre 2 défenseurs. Dossards de couleur ; un ballon

**But :**

**Attaquants** : réaliser des passes, uniquement au sol, entre les joueurs X.

**Défenseurs** : récupérer le ballon.

**Règle** : les joueurs restent dans leur zone respective.

**Evolution :**

1/ Limiter le nombre de passes dans une même zone (de 3 à 5 suivant niveau).

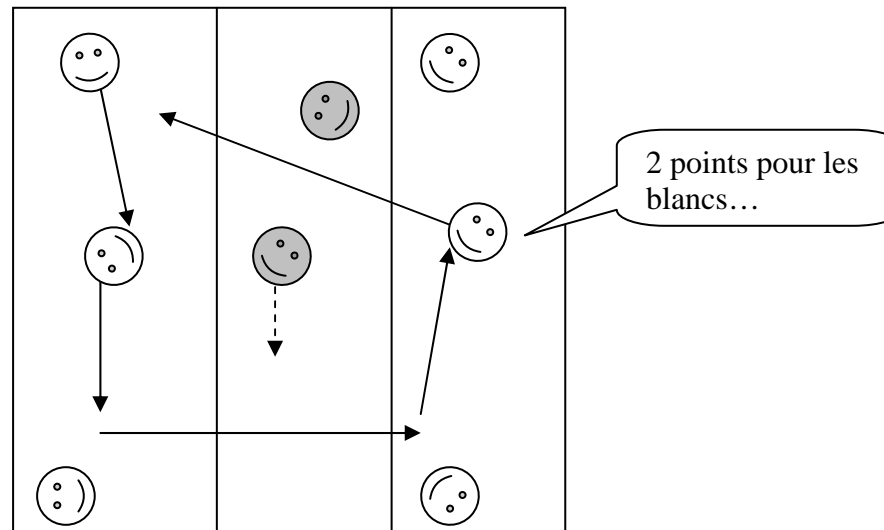
2/ un défenseur peut sortir de sa zone pour harceler le porteur de balle.

**Critères de réussite :**

Sur 5 minutes de jeu :

Comptabiliser le nombre de passes réalisées entre les zones, sans interception.

Comptabiliser le nombre de ballons récupérés par les 2 défenseurs.



Terrain délimité (20x20) ; un ballon ; maillots de couleur pour chaque équipe ; 2 plots (la porte) ; 1 ligne de départ  
2 équipes de 5 ou 6 joueurs ; 1 arbitre compteur de passes

**But : Attaquants** : réaliser le plus grand nombre de passes au pied consécutives face à des défenseurs de plus en plus nombreux  
**Défenseurs** : récupérer ou sortir le ballon du terrain le plus rapidement possible

**Règles** : Tous : démarrer au signal

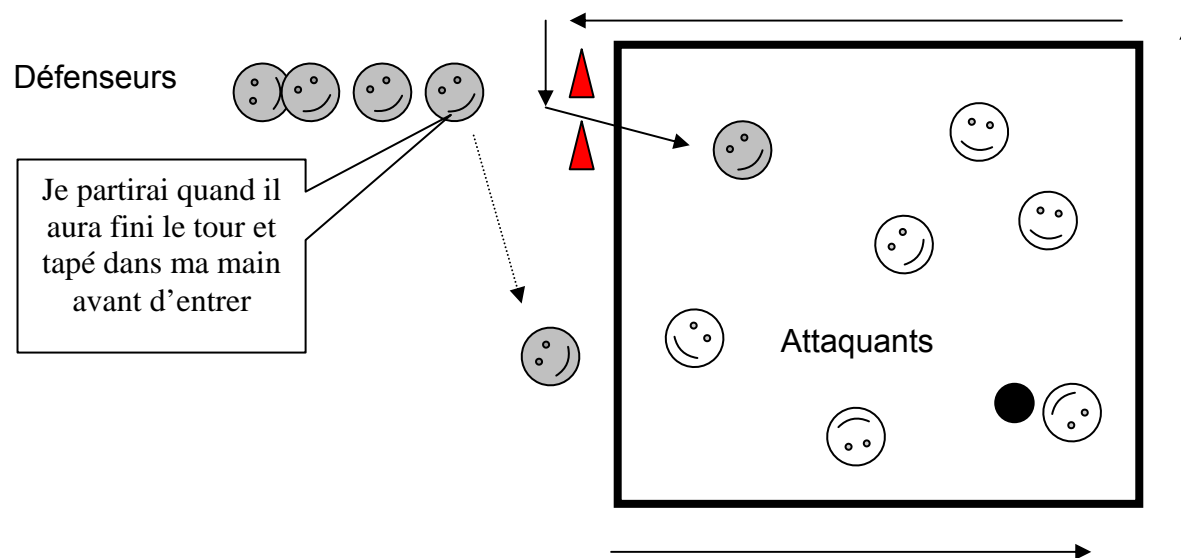
**Attaquants** : ne pas sortir des limites du terrain.

**Défenseurs** : le 1<sup>er</sup> fait un tour du terrain avant d'entrer par la porte ; le 2<sup>nd</sup> démarre quand le prédécesseur a passé la porte.

**Arrêt d'une manche** : quand le ballon est récupéré par les défenseurs ou quand le ballon sort du terrain.

Inverser les rôles après que tous les défenseurs soient entrés au moins une fois.

**Critères de réussite** : comptabiliser le nombre total de passes réussies après que tous les défenseurs soient entrés au moins une fois.



Terrain délimité de 25 m par 20 m.

Jeu à inégalité numérique

3 équipes de 3 joueurs ; 3 couleurs de dossards ; un ballon

Une fiche de marque

**But :**

Réaliser une série de 5 passes consécutives à deux équipes contre la troisième.

**Règle :**

L'équipe qui perd le ballon devient défenseur.

**Evolution :**

1/ ne pas redoubler la passe avec un joueur.

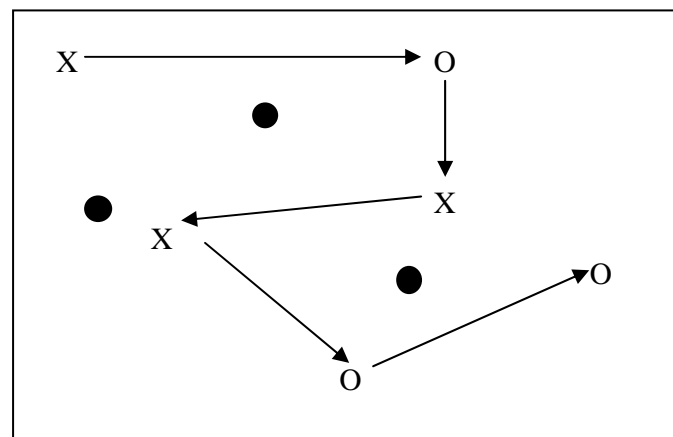
2/ limiter le nombre de touches de balles par joueur (3 maximum)

3/ réaliser 10 passes consécutivement

4/ réaliser la plus grande série de passes consécutivement.

**Critères de réussite :**

Comptabiliser le nombre de séries réussies par équipe : 1 point par série



**LIGNE BUT 1 CONTRE 1**

Terrain délimité 10 m par 10 m ; 2 zones de but d'1 m

Temps de jeu de 30'' à 1' maxi.

X : attaquants O : défenseurs

**But :**

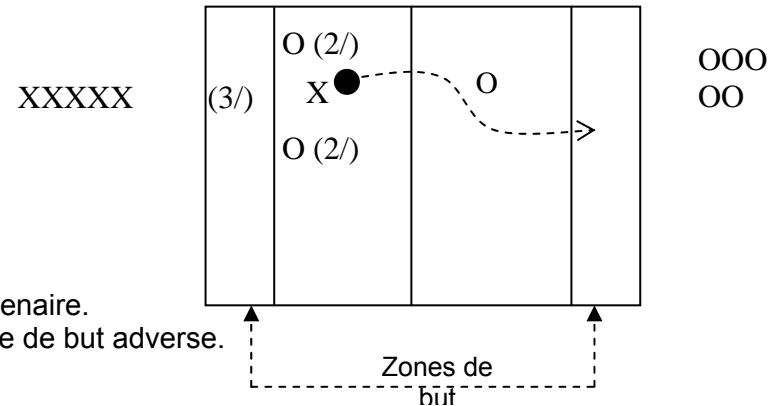
Empêcher le joueur en possession du ballon (attaquants) d'atteindre la zone de but du joueur (défenseur) en position défensive.

**Evolution de la situation :**

- 1/ Protéger sa ligne de but et sortir le ballon des limites du terrain ;
- 2/ Protéger sa ligne de but, récupérer et transmettre le ballon à un partenaire.
- 3/ Protéger sa ligne de but, récupérer et conduire le ballon dans la zone de but adverse.

**Critères de réussite :**

- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés.
- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés et transmis à un partenaire.
- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés et conduit dans la zone de but adverse.



**LIGNE BUT 2 CONTRE 2**

Terrain délimité 12 m par 12 m

Temps de jeu de 1' à 2' maxi

**But, évolution et critères de réussite :** idem que 1 contre 1

**LIGNE BUT 4 CONTRE 4**

Terrain délimité – L = 25 m ; l = 20 m ; zone de but = 1m

2 équipes de 4 joueurs. Dossards de couleur. Un ballon

4 situations défensives pour chaque équipe.

**But :**

Empêcher l'équipe en possession du ballon d'atteindre la zone de but.

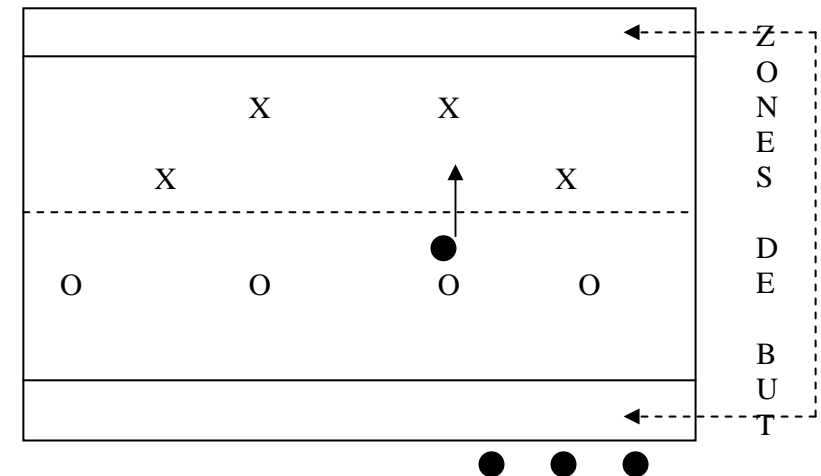
**Règle :** faute = ballon rendu

**Evolution :**

- 1/ récupérer et sortir le ballon hors des limites du terrain.
- 2/ récupérer et amener le ballon dans la zone de but adverse.

**Critères de réussite :**

- 1 point par ballon récupéré et sorti hors des limites du terrain
- 2 points par ballon récupéré et conduit dans la zone de but adverse.



Jeu de précision

2 équipes de 4 ou 6 joueurs ; 1 ou plusieurs ballons par équipe ; 8 quilles par équipe (bouteilles eau minérale lestées)

**But :**

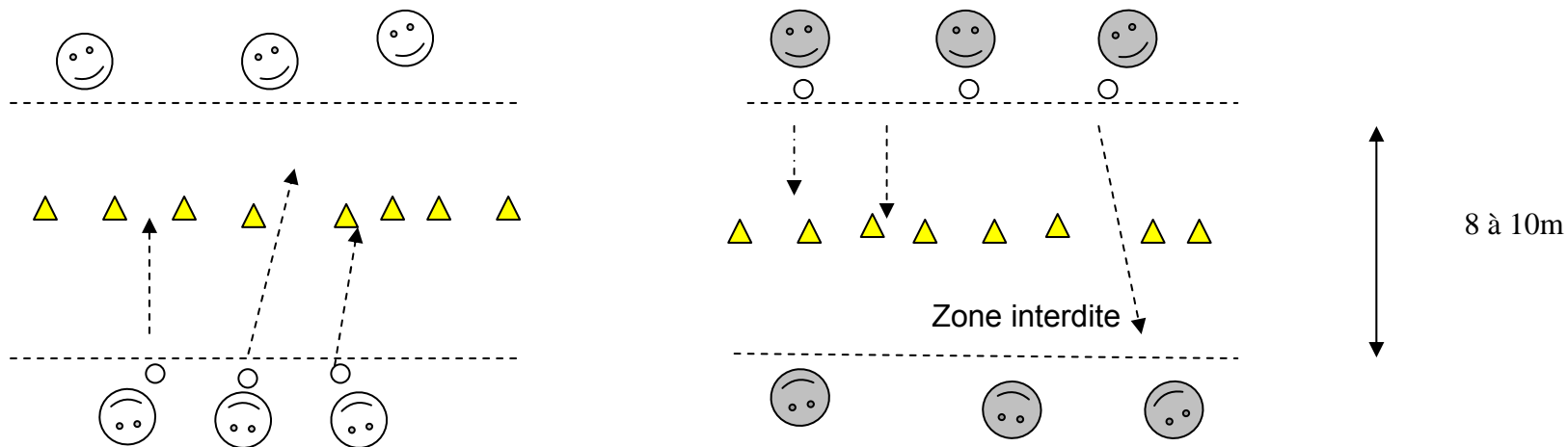
Faire tomber les quilles à l'aide du ballon frappé avec le pied.

**Evolution :**

- 1/ Faire tomber le plus de quilles possibles dans un temps déterminé
- 2/ faire tomber toutes les quilles

**Critères de réussite :**

- Le plus grand nombre de quilles abattues ou touchées
- Le moins de temps pour faire tomber l'ensemble des quilles



Terrain de 25 m x 20 m ; 2 buts de 3 m ; une zone interdite devant chaque but ; 1 plot à chaque angle du terrain ; 1 arbitre par but  
 2 équipes de 5 ou 6 joueurs face à face comprenant 1 gardien par équipe ;  
 Durée de jeu : 3 minutes

**But :**

Marquer plus de buts que l'équipe adverse

**Règles :**

Conduire au pied un ballon à la fois

Tir avant la ligne interdite

Après le tir je contourné un plot et repars par l'extérieur chercher un ballon dans mon camp

Chaque arbitre valide les ballons entrés dans le but durant le temps de jeu

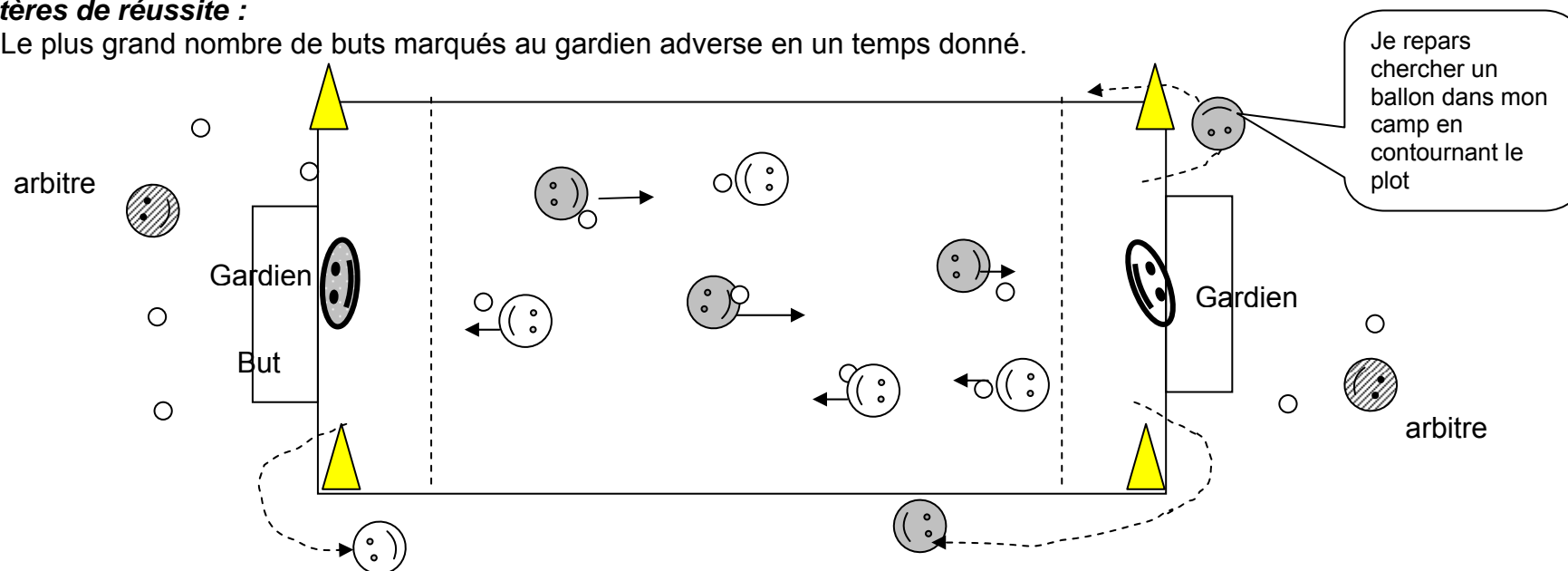
**Evolution :**

1/ approcher ou reculer la ligne interdite

2/ s'organiser pour que le ballon circule plus vite : joueurs relais, passes ...

**Critères de réussite :**

- Le plus grand nombre de buts marqués au gardien adverse en un temps donné.





Terrain délimité – L = 20m ; l = 15m ; zone de tir de 2 à 3 m de profondeur et à 6 m du but  
 2 joueurs attaquants contre 1 joueur défenseur puis 1 gardien  
 But : 3m

**But :**

Franchir la zone défensive afin de se positionner en zone de tir, pour une frappe au but.

**Règles :**

le défenseur ne peut pas défendre en zone de tir  
 le tireur ne s'arrête pas dans la zone de tir

**Evolution :**

- 1/ Reculer la zone de tir : 8 m 10 m puis 12 m
- 2/ Ajouter un gardien de but (but de 3 à 4m)
- 3/ Enlever la zone de tir : duel gardien / attaquant

**Critères de réussite :**

- Comptabiliser : entrer en zone de tir + tir = 1 point  
 entrer en zone de tir + but = 2 points

