

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Observables

« ce que font les élèves débutants »  
d'où l'on part...

#### En tant que Pb :

- joueur à la poursuite du ballon : je tape, je cours...**Renvoi explosif (pointe de pied).**
- joueur enjambe le ballon pour l'arrêter ou arrêter avec la semelle.
- regard centré sur le ballon
- Duels ou contacts involontaires

#### En tant que NPB :

- joueur **statique** loin du ballon ou joueur à côté du Pb.
- joueur « poursuiveur » qui **suit le PB**
- déplacements à postériori selon la direction du ballon.

#### Collectivement :

- le groupe est attiré par le ballon : « **grappe** »
- nombreuses **pertes de balle** (le ballon passe d'une équipe à une autre)

#### En tant que défenseur :

- joueur statique ou court à côté du Pb
- Contacts désordonnés cœur de la « grappe ».

### Obstacles « majeurs »

#### Obstacle « biomécanique » :

- à l'impact avec le ballon l'élève peu coordonné (« corps bloc ») est perturbé au niveau de sa motricité
  - l'élève a des difficultés à apprécier les trajectoires et la vitesse du ballon. Il ne parvient pas à ajuster ses déplacements par rapport au ballon pour le maîtriser
- (problème de dissociation segmentaire).

#### Obstacle « informationnel » :

- ce n'est pas le but qui organise le jeu à ce stade, mais d'abord la conquête du ballon.
  - la centration sur le ballon entraîne une perturbation de l'équilibre
  - l'élève n'identifie pas sa position sur le terrain, son placement par rapport à l'adversaire et à ses partenaires
- (problème de « lecture » : vision centrale).

#### Obstacle « émotionnel » :

- appréhension du contact, du duel.
- ne sachant pas manipuler la balle, l'élève se sent démuni : il éprouve un **fort sentiment d'incompétence voire de « frustration ».**

### Indicateurs de fin d'étape

« ce que doivent faire les élèves après 10 heures de pratique effective »

Observables « planchers » pour valider les acquis de Niveau 1

.....où l'on va !

### Transformation souhaitée

Passer d'une **relation exclusive Joueur/Ballon** où l'élève est en difficulté pour conserver et faire progresser individuellement le ballon vers le but

à une **relation Joueur/Ballon/Partenaire** où l'élève est capable de le conduire individuellement ou de le faire progresser avec un partenaire mieux placé vers l'avant.

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Observables

« ce que font les élèves débutants »

**d'où l'on part...**

#### En tant que PB :

- joueur à la poursuite du ballon : je tape, je cours... **Renvoi explosif (pte de pied)**.
- joueur enjambe le ballon pour l'arrêter ou arrêter avec la semelle.

- regard centré sur le ballon
- Duels ou **contacts involontaires**

#### En tant que NPB :

- joueur **statique** loin du ballon ou joueur à côté du Pb.

- joueur « poursuiveur » qui **suit le PB**
- déplacements à postériori selon la direction du ballon.

#### Collectivement :

- le groupe est attiré par le ballon : « **grappe** »
- nombreuses **pertes de balle** (le ballon passe d'une équipe à une autre)

#### En tant que défenseur :

- joueur statique ou **court à côté du Pb**
- Contacts désordonnés cœur de la « grappe ».

### Capacités « prioritaires »

« **Incontournables** » des **fiches ressources**

**par rapport aux contextes de jeu « prédominants » au N1**

« **Coordonner des actions de conduite de ballon** »

« Identifier sa position par rapport à la position de l'adversaire direct, au couloir de jeu direct et sa distance avec le but **pour décider : de progresser balle au pied...** »

**Conduire le ballon au pied pour progresser vers le but (PB)**

« **s'écarter et se démarquer** à distance de passe en appui visible ou sur le côté du porteur de balle »

« **rompre l'alignement** porteur-défenseur-non porteur »

« Se placer sur la trajectoire du ballon afin de le contrôler »

« **dissociations d'actions pour : contrôler...** »

**Se rendre disponible et contrôler le ballon dans les pieds pour avancer vers le but (NPB)**

« **passer à un partenaire mieux placé...** »

**Passer le ballon au sol à un partenaire disponible et prêt à recevoir pour favoriser la progression du ballon (PB)**

« **coordonner des actions...de tir** » « effectuer un tir cadré... »

« réaliser des équilibres unipodaux par des transferts d'appuis rapides...**pour tirer** ».

**Tirer au but pour marquer (PB)**

### Indicateurs (visuels) de fin d'étape

« ce que l'on doit voir chez les élèves »

**.....où l'on va !**

- lorsque l'espace est libre, le PB utilise de nombreux contacts pied/ballon pour gagner du terrain en conservant le ballon proche de lui.

- lors de regroupement autour du ballon, le NPB sort de l'alignement PB/déf et s'oriente à distance de passe.

- il enchaîne **contrôle puis déplacement** vers l'avant.

- face à un adversaire, le PB donne de l'intérieur du pied (cheville fixée) un ballon appuyé sur ou dans l'espace avant de son partenaire.

- seul, à proximité du but, le PB s'oriente **face au but et ose tirer « fort »**, (bras écartés) avec la **pointe, l'intérieur ou le coup de pied**. La trajectoire de la jambe termine en direction du cadre.

### Transformation souhaitée

Passer d'une **relation exclusive Joueur/Ballon** où l'élève est en difficulté pour conserver et faire progresser individuellement le ballon vers le but

à une **relation Joueur/Ballon/Partenaire** où l'élève est capable de le conduire individuellement ou de le faire progresser avec un partenaire mieux placé vers l'avant.

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans un jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

**Contexte :** PB,  
L'espace avant  
est libre.....

### Connaissances

#### à mobiliser

. les limites du terrain  
. le but, les buts à  
attaquer...

. Les statuts :

- **attaquant Pb**
- attaquant NPb
- défenseur

. la zone et position  
favorable de tir.

Les repères de  
placement :

- notion de démarquage
- notion de remplacement  
défensif

Les repères d'efficacité  
gestuels :

- contrôle
- passe
- **conduite**
- tir

### Capacités « prioritaires »

« **Coordonner des actions de conduite de ballon** »  
« **Identifier sa position par rapport à la position de  
l'adversaire direct, au couloir de jeu direct et sa  
distance avec le but pour décider : de progresser  
balle au pied...** »

**Conduire le ballon au pied pour progresser  
vers le but (PB)**

#### Critères de réalisation

« **Contenus d'enseignement** »

Lorsque je suis en possession du ballon  
que je n'ai pas d'adversaire devant moi,

**j'avance très vite** en « conduite »  
pour gagner du terrain,

à partir de **petits pas** et de **nombreux contacts**  
pied/ballon, avec **l'extérieur** du pied,  
**ballon toujours à moins d'1 mètre.**  
Le regard est porté de manière très brève sur le  
ballon, latéralement et souvent devant moi.

Groupe  
Classe  
entier  
Attentes

### Situation d'apprentissage support:

#### Multi « Zones/Buts »

**But :** Conduire son ballon dans un espace délimité (15x15m) puis  
au signal rejoindre « **une zone/but** » annoncée (couleur).

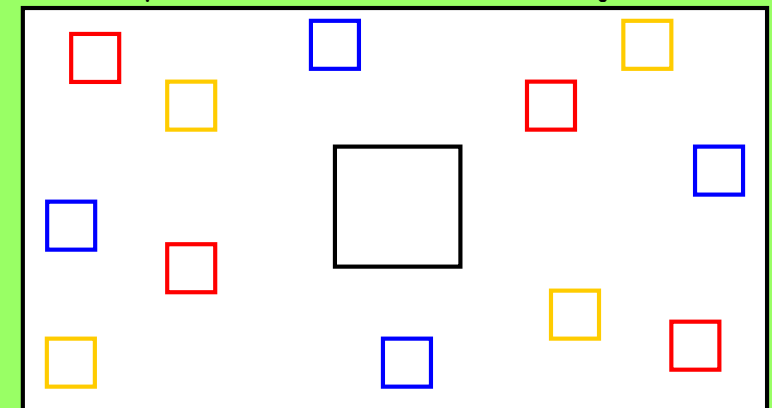
**Consignes :** 4 joueurs max peuvent entrer dans une zone/But.

**Mode de Fonctionnement :** 1 ballon par joueur, 12 zones/Buts  
(3 couleurs) sur terrain à 7.

**Indicateurs de réussite :** ballon arrêté avec le pied.

1 point attribué pour chaque joueur qui atteint une zone/But.  
Atteindre 6 à 9 pts sur 12 passages.

**Complexification :** Conduite pied faible pour les plus forts.  
Varier les annonces pour solliciter la réactivité du joueur.



**Attitudes à construire :** « Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

- pour construire une **motricité plus fine**, l'enseignant animera l'exercice par des changements d'annonce de couleurs (chang-t d'appuis, de directions).
- pour construire le **règlement** : Ballon qui sort du terrain = « injouable » sur le temps donné. Ballon arrêté avec la main non comptabilisé.
- pour tendre vers la **coopération** et **l'entraide** ce jeu réalisé en groupe classe entier doit évoluer vers la confrontation en équipe (cf ci-dessous).

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Evolution de la situation : Multi= « Zones/Buts »

**But** : En équipe, posséder le maximum de ballon dans ses propres « zones/buts » à l'arrêt du jeu (Temps jeu variable).

**Consignes** : Les joueurs conduisent individuellement leur ballon pour atteindre les « zones/buts ».

Les joueurs peuvent « vider » les zones/buts adverses.

(vidéo « multi zones/buts conduite individuelle »)

**Mode de Fonctionnement** : 1 ballon par joueur, 10 zones/Buts (2 couleurs pour 2 équipes) sur terrain à 7.

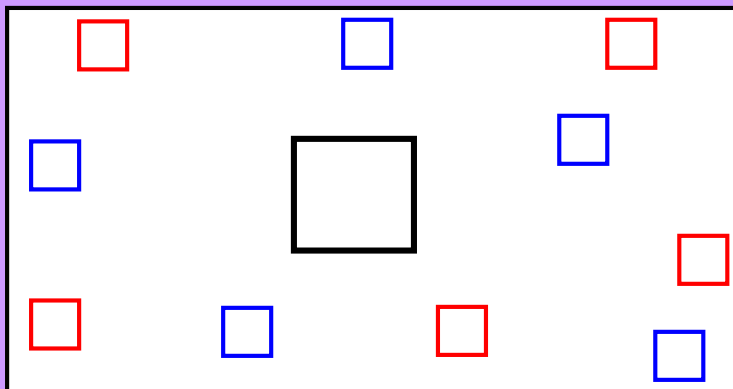
**Indicateurs de réussite** : ballon arrêté avec le pied.

1 point attribué pour chaque ballon comptabilisé dans zone/But.

**Variante 1** : autoriser les passes pour gagner du temps.

**Variante 2** : autoriser les interceptions sur passes adverses.

(vidéo « multi zones/buts passes »)

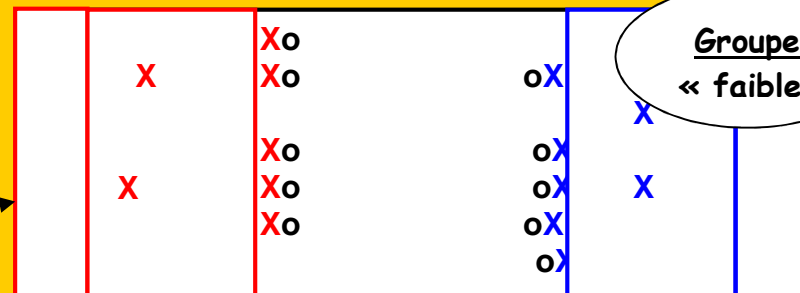


### Gestion de l'Hétérogénéité

« Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

Situation de « l'épervier » :

Zone/but



Evoluer en jouant sur le nombre de défenseurs, en plaçant des mini-buts.

Evoluer en donnant 4 ballons par équipes (passes autorisées).

Les interventions seront dominantes sur groupe faible.

Groupe « fort »

**But** : Franchir une des portes balle au pied et l'arrêter derrière la ligne pour marquer un point.

**4 contre 4**

sur terrain de 30m X40m

(vidéo « stop ball 4 mini buts »)

Autonomie « relative » avec le groupe « fort »

(2 capitaines par équipe/Tps concertations)

### Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- lorsque l'espace est libre, le PB utilise de nombreux contacts pied/ballon pour gagner du terrain en conservant le ballon proche de lui.

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans un jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Contexte : NPB

Lors d'un regroupement autour du ballon...

### Connaissances

#### à mobiliser

#### les limites du terrain

. Le but, les buts à attaquer...

. Les statuts :

- attaquant Pb

- **attaquant NPB**

- défenseur

. la zone et position favorable de tir.

Les repères de placement :

- « **démarquage** »

- notion de replacement défensif

Les repères d'efficacité gestuels :

- **contrôle**: **fixer la**

**cheville**

- **passe**

- **conduite**

- **tir**

### Capacités « prioritaires »

« **partir et se démarquer** à distance de passe en

appui visible ou sur le côté du porteur de balle »

« **rompre l'alignement** porteur-défenseur-non porteur »

« **se placer sur la trajectoire** du ballon afin de le contrôler »

« **dissociations d'actions pour : contrôler...** »

**se rendre disponible et contrôler le ballon dans les pieds pour avancer vers le but (NPB)**

### Critères de réalisation

#### « Contenus d'enseignement »

Lors d'un regroupement sur le ballon ou lorsqu'un partenaire proche a le ballon dans les pieds, pour permettre au ballon de gagner du terrain,

**je m'écarte à distance de passe (8 à 10 mètres) dans un espace libre avant ou latéral en sortant de l'alignement PB/Déf/NPB**

Lorsque je reçois la balle, pour garder le ballon proche de moi (devant moi) j'ouvre ma hanche **côté opposé** à l'arrivée du ballon, je bloque ma cheville avec un **léger recul de la jambe**

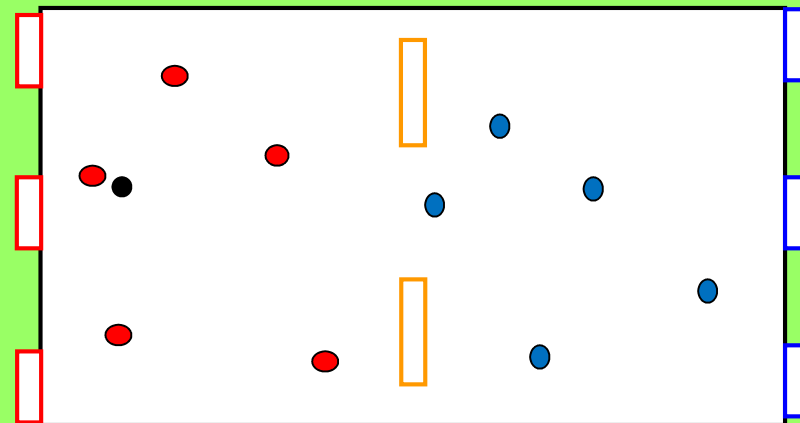
### Situation d'apprentissage : « Casse grappe »

**But** : marquer dans les buts latéraux (3 m) au milieu du terrain ou dans les mini-buts (2 m) en bout de terrain.

**Consignes** : le PB peut traverser ou faire franchir le ballon dans les buts. Coup d'envoi en conduite : ligne de but arrière.

**Mode de Fonctionnement** : 5 contre 5 sur  $\frac{1}{2}$  terrain à 7 Distances : 50m x 40 m. Défenseurs partent de leur moitié.

**Indicateurs de réussite** : but milieu = 1 pt / But fond = 2 pts



(vidéo « casse-grappe »)

**Attitudes à construire** : « Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

- pour amener l'élève à **décider**, à **faire son choix**, **passer**, **éliminer** ou **conduire**, demander qu'il démarre en conduite : « lancé » balle au pied.

- pour que le jeu se développe dès les premières actions, les défenseurs doivent partir de leur propre camp.

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Evolution de la situation : Multi « Zones/Buts » (simplification)

**But** : marquer dans le grand but central ou dans un des 2 mini-buts sur les côtés.

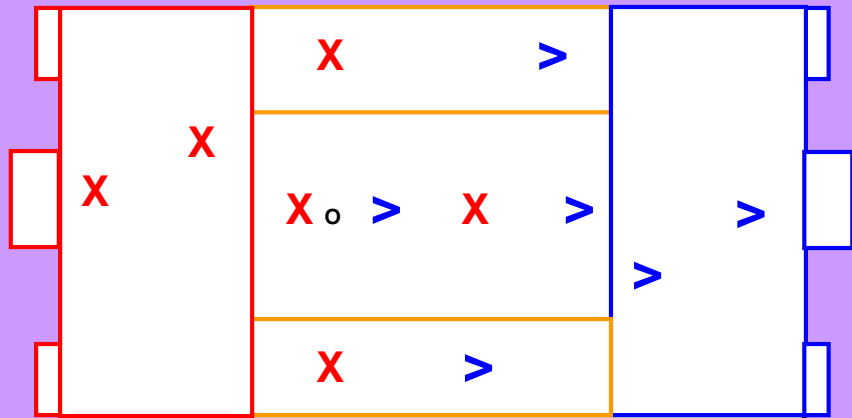
**Consignes** : l'équipe place un joueur libre « inattaquable » dans chaque couloir entre les lignes des 13 m ;

Joueur qui reçoit (ou va dans le couloir) peut en ressortir où il veut en conduite ou en passe.

**Mode de Fonctionnement** : couloirs latéraux 10 m de largeur sur terrain 40x50 m. 5 + 1 contre 5 + 1

**Indicateurs de réussite** : gd but (= 2 pts)/mini-buts (= 1 pt).

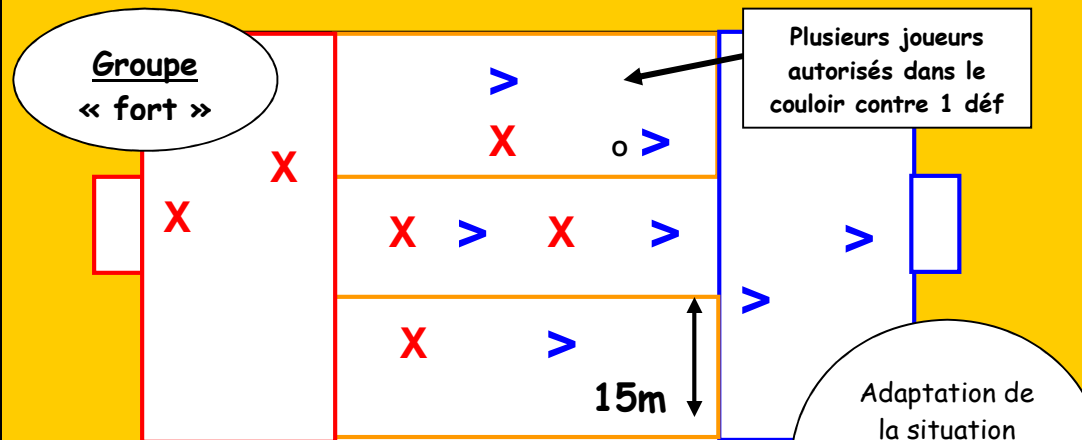
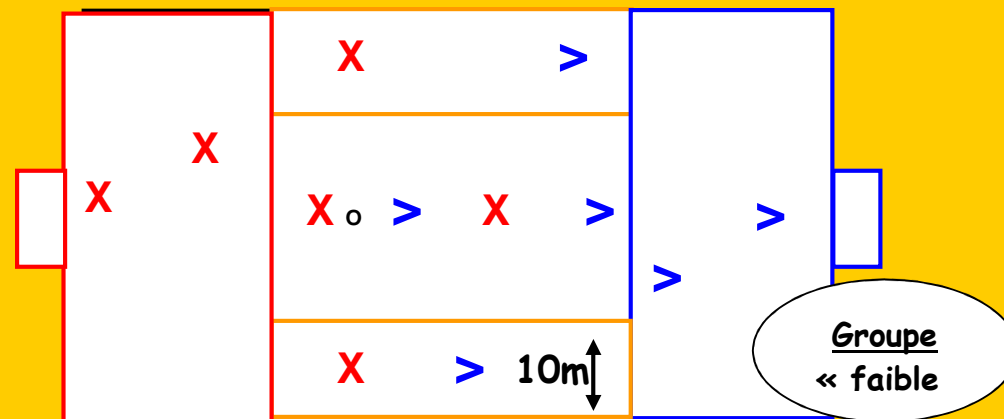
**Variante** : Joueur couloir attaquant en 1 c 1



### Gestion de l'Hétérogénéité

« Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

**But** : marquer dans le grand but (vidéo « N1 joueur de couloir libre »)



### Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- lors de regroupement autour du ballon, le NPB sort de l'alignement PB/déf et s'oriente à distance de passe.
- il enchaîne contrôle puis déplacement vers l'avant.

Adaptation de la situation grâce à la variable didactique

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Connaissances

#### à mobiliser

#### les limites du terrain

. Le but, les buts à attaquer...

. Les statuts :

- attaquant Pb
- **attaquant NPB**
- défenseur

. la zone et position favorable de tir.

Les repères de placement :

- « **démarquage** »
- notion de replacement défensif

Les repères d'efficacité gestuels :

- **contrôle**: **fixer la cheville**
- **passe**
- conduite, tir.

### Contexte : NPB

Lors d'un regroupement autour du ballon...

### Capacités « prioritaires »

*m'écarter et se démarquer à distance de passe en appui visible ou sur le côté du porteur de balle »*  
« rompre l'alignement porteur-défenseur-non porteur »  
« se placer sur la trajectoire du ballon afin de le contrôler »  
« dissociations d'actions pour : contrôler... »  
**se rendre disponible et contrôler le ballon dans les pieds pour avancer vers le but (NPB)**

#### Critères de réalisation

#### « Contenus d'enseignement »

Lorsque mon partenaire est en possession du ballon, pour assurer la conservation du ballon,

**je m'écarte à distance de passe (8 à 10 mètres) dans un espace libre avant ou latéral en sortant de l'alignement PB/Déf/NPB**

Lorsque je reçois la balle, pour **garder le ballon proche de moi (devant moi)**

**j'ouvre ma hanche côté opposé à l'arrivée du ballon, je bloque ma cheville avec un léger recul de la jambe**

### Situation d'apprentissage support:

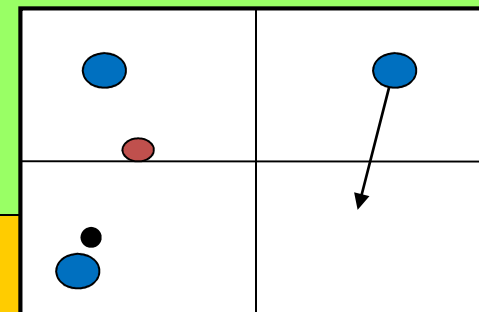
**But** : réaliser un maximum de passes dans un espace délimité par 4 zones.

**Consignes** : 3 joueurs attaquants et 1 défenseur, les attaquants doivent se faire des passes en se déplaçant dans une zone en fonction du placement et du déplacement du défenseur.

**Mode de Fonctionnement** : 4 zones (carré de 12 m divisé en 4, évolution possible 15x15 m). Le défenseur ne se déplace que sur les lignes.

**Indicateurs de réussite** : réaliser 5 passes de suite sans intervention du défenseur et sans que le ballon ne sorte des limites du terrain.

**Complexification** : - réaliser 10 passes / - le défenseur a libre circulation dans l'espace



### Attitudes à construire : « Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

- Pour construire la **compréhension du démarquage** (rompre l'alignement), ce jeu nécessite d'être mis en place avec un effectif réduit pour favoriser la réussite et la répétition.

- les correctifs seront ciblés sur : le mode déplacement, sur l'orientation du corps et la jambe de contrôle selon la direction d'arrivée du ballon.

## Football. Compétence attendue (Niveau 1) :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Evolution de la situation :

**But** : réaliser un maximum de passes sur un temps de jeu déterminé (3' par exemple).

**Consignes** : 5 contre 2 défenseurs. L'équipe des défenseurs marque 10 pts à chaque fois que l'un d'entre eux touche le ballon ou à chaque fois que le ballon sort des limites du terrain.

**Mode de Fonctionnement** : équipe de 5, zone de 15 x 25 m. 1 ballon. 7 joueurs.

**Indicateurs de réussite** : les attaquants auront réussi si les défenseurs marquent un minimum de points (50 pts sur 3' de jeu).

**Variante** : pas de zone tracée dans le terrain, déplacements libres à l'intérieur des limites.

### Gestion de l'Hétérogénéité

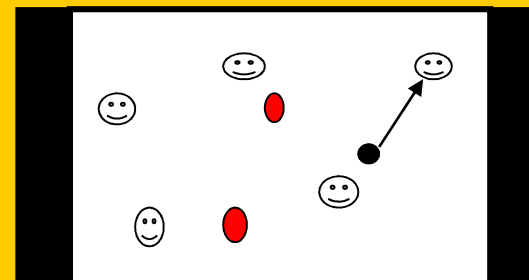
« Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

Pour un groupe mixte : les garçons n'ont pas le droit d'aller au duel sur les filles, mais par contre peuvent intercepter les passes

Autre possibilité : imposer 2-3 touches de balle aux garçons

Pour un groupe fort : aller à du 5 contre 3 (4) en fonction du niveau des joueurs

Variable : réversibilité : les défenseurs, à la récupération du ballon, marquent 10 pts s'ils parviennent à réaliser un stop ball dans les zones d'en-but (individuellement ou sur une passe)



### Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- lors de regroupement autour du ballon, le NPB sort de l'alignement PB/déf et s'oriente à distance de passe.
- il enchaîne contrôle puis déplacement vers l'avant.

### **Football. Compétence attendue (Niveau 1) :**

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

**Contexte** : PB,



## Connaissances

### à mobiliser

#### **les limites du terrain**

. Le but, les buts à attaquer...

. Les statuts :

- **attaquant PB**
- **attaquant NPB**

- défenseur

. la zone et position favorable de tir.

Les repères de placement :

- **« démarquage »**

- notion de replacement défensif

Les repères d'efficacité gestuels :

- contrôle: fixer la cheville

- **passe**
- conduite
- tir

## Capacités « prioritaires »

« passer à un partenaire mieux placé... »

**Passer le ballon au sol à un partenaire disponible et prêt à recevoir**

**pour favoriser la progression du ballon (PB)**

### Critères de réalisation

« **Contenus d'enseignement** »

Lorsqu'un de mes partenaires est libre (sans marquage), et plus proche du but que moi,

pour permettre au ballon de gagner du terrain,

à environ 1.5/2 m de mon adversaire direct, je réalise une passe courte,

dans les pieds de mon partenaire, avec l'intérieur du pied ou avec la pointe (distance de passe : 6 à 10m).

La cheville est fixée, le pied d'appui est proche du ballon.

## Situation d'apprentissage : « balle au capitaine »

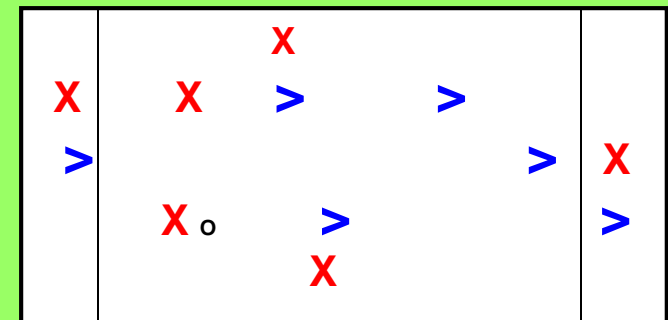
**But** : passer le ballon à son capitaine pour que ce dernier le stoppe dans sa zone => **se démarquer pour offrir des solutions de passes**

**Consignes** : le capitaine ne peut pas sortir de sa zone mais peut s'y déplacer librement en fonction de l'endroit du ballon. Il a 1 seule touche de balle pour stopper le ballon.

Les défenseurs ne peuvent pas entrer dans la zone du capitaine.

**Mode de Fonctionnement** : 4 contre 4 (+ 2 capitaines). terrain de 40x20m. Zone d'en-but de 4m.

**Indicateurs de réussite** : 10 possessions de balle, 7 ballons stoppés.



**Attitudes à construire** : « Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

- à ce niveau le contrôle du ballon étant problématique, il est important de proposer des formes jouées ou le NPB peut ou doit recevoir le ballon dans des zones « inattaquables ».

- pour construire l'orientation du jeu et tendre vers la variété des formes de passes, les espaces de jeu seront le plus souvent rectangulaires.

**Football. Compétence attendue (Niveau 1) :**

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

## Evolution de la situation : « balle au capitaine » (simplification)

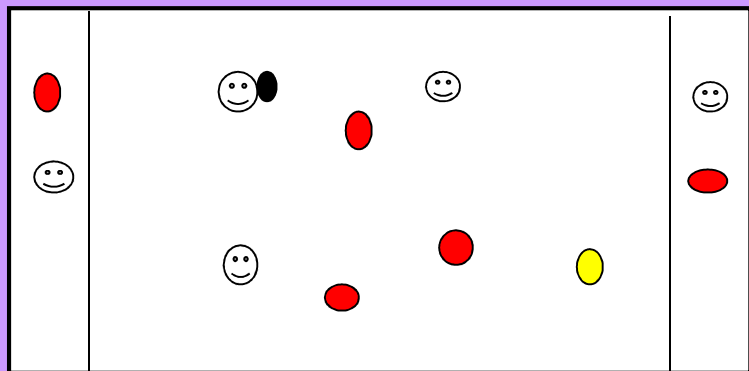
**But** : passer le ballon à son capitaine pour que ce dernier le stoppe dans sa zone => se démarquer pour offrir des solutions de passes

**Consignes** : 1 joker, jouant avec l'équipe en possession du ballon, permet à l'équipe attaquante d'être en supériorité numérique et d'avoir une solution de passe.

**Mode de Fonctionnement** : 3 contre 3 + 1 joker, et 2 capitaines dans chaque équipe. 25x20 m, plus une zone/but de 5m de large.

**Indicateurs de réussite** : 10 pts à chaque fois que le ballon est stoppé par le capitaine, 50 pts sur 8' de jeu.

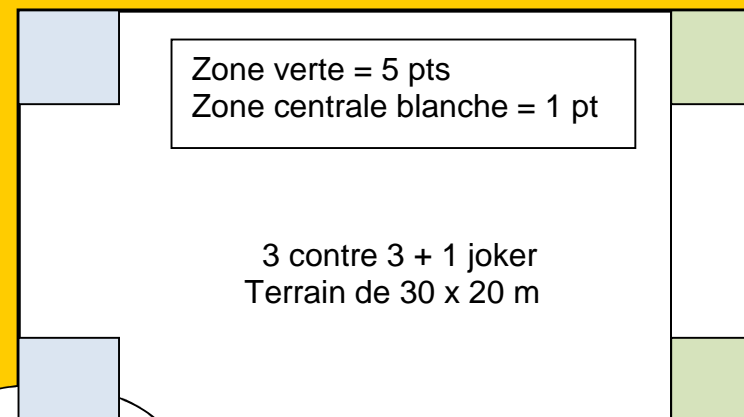
**Variante** : stop-ball sans capitaine fixe dans la zone, 4 contre 4, 1 pt à chaque fois que le ballon est stoppé dans la zone d'en-but.



## Gestion de l'Hétérogénéité

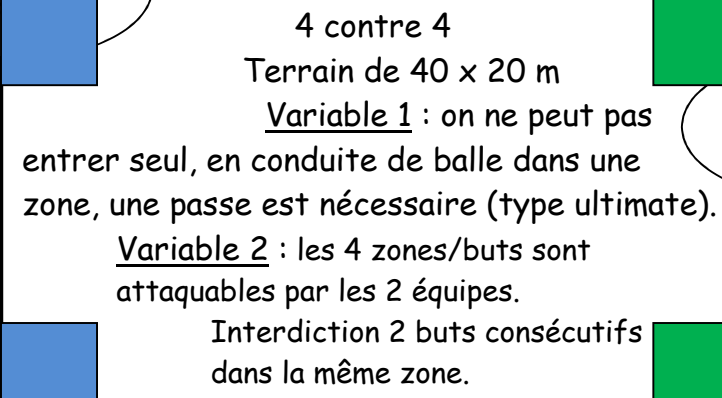
« Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

**But** : Stop-ball dans la/les zones



**Groupe**

« f »



4 contre 4

Terrain de 40 x 20 m

**Variable 1** : on ne peut pas entrer seul, en conduite de balle dans une zone, une passe est nécessaire (type ultimate).

**Variable 2** : les 4 zones/buts sont attaquables par les 2 équipes.

Interdiction 2 buts consécutifs dans la même zone.

**Groupe**

« fort »

## Indicateurs (visuels) de fin d'étape : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- face à un adversaire, le PB donne de l'intérieur du pied (cheville fixée) un ballon appuyé sur ou dans l'espace avant de son partenaire.

## **Football. Compétence attendue (Niveau 1) :**

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

### Connaissances

#### à mobiliser

. les limites du terrain

. Le but, les buts à attaquer...

. Les statuts :

- attaquant PB
- attaquant NPB
- défenseur

. la zone et position favorable de tir.

Les repères de placement :

- « démarquage »
- notion de remplacement défensif

Les repères d'efficacité gestuels :

- contrôle: fixer la cheville
- passe
- conduite
- tir

### Capacités « prioritaires »

« coordonner des actions...de tir »

« effectuer un tir cadré... »

« réaliser des équilibres unipodaux par des transferts d'appuis rapides... pour tirer ».

**Tirer au but pour marquer (PB)**

#### Critères de réalisation

« Contenus d'enseignement »

Lorsque je reçois un ballon à proximité du but (zone de finition : dans les 13mètres) et que je ne perçois pas d'adversaire devant moi,

pour oser prendre le risque de cadrer un tir et frapper « fort » dans les meilleures conditions,

J'avance et me mets très vite en position de tir par une reprise d'appuis très courts en orientant le ballon dans l'axe du but. Mon regard identifie le placement du gardien.

Je frappe du coup de pied (ou de la pointe), pied d'appui à côté et légèrement en arrière du ballon. Bras écartés, cheville « fixée », le buste, le bassin et le pied terminent leur mouvement dans la direction du but.

### Situation d'apprentissage : « 2 contre 1 + gardien »

**But :** Se mettre en situation favorable pour marquer dans le but adverse.

**Consignes :** Seul en conduite ou en passe(s) avec son partenaire atteindre la zone de finition pour tirer au but.

« si l'espace avant est libre, alors j'avance pour aller marquer »

**Mode de Fonctionnement :** 2 contre 1 + 1 gardien.

terrain de 20+13 x25m.

Les attaquants démarrent de la zone/but.

Le défenseur part de la ligne des 13 m. Le gardien peut « sortir ».

**Indicateurs de réussite :** Tirer 6/10 au but. Marquer 3X /10

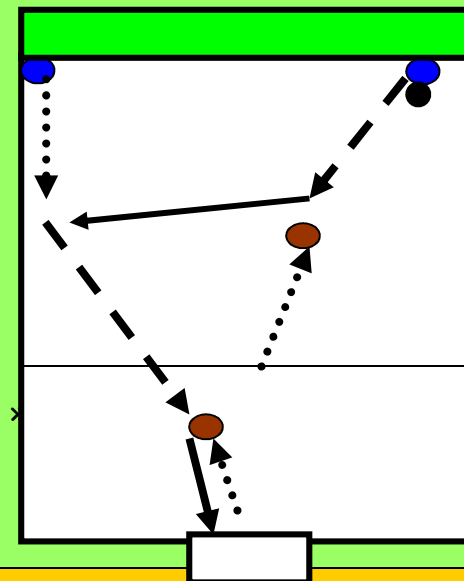
Le joueur ne se retourne pas, ne recule pas.

**Evolution :**

Interdire au PB de reculer balle au pied.

Jouer sur la contrainte de temps pour les plus « forts »

Simplifier en 3 c 1 Pour le groupe plus « faible ».



**Attitudes à construire :** « Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

- L'exercice n'est jamais épuisé. En déplaçant la position d'un un joueur (attaquant et/ou défenseur), la situation n'est plus la même. Elle à évoluée...
- L'utilisation du grand but dans cet exercice est incontournable pour entretenir un fort degré de motivation chez l'élève : « faire trembler les filets ».

**Football. Compétence attendue (Niveau 1) :**

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble supposant une maîtrise suffisante du ballon pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

**Groupe « faible »**

Faciliter les possibilités de tir

## Evolution de la situation : « 3 contre 1 + 1 + gardien »

**But** : Se mettre en situation favorable pour marquer dans le but adverse.

**Consignes** : Seul en conduite ou en passe(s) avec mes partenaires atteindre la zone de finition pour tirer au but.

« si l'espace avant est libre, alors j'avance pour aller marquer »

**Mode de Fonctionnement** : 3 contre 1 + 1 + gardien.

terrain de 20+13 x 25m. Les attaquants démarrent de la zone/but.

Départ ligne des 13 m pour déf 1. Le 2<sup>ème</sup> défenseur entre avec un retard.

**Indicateurs de réussite** : Tirer 6/10 au but. Marquer 3X /10

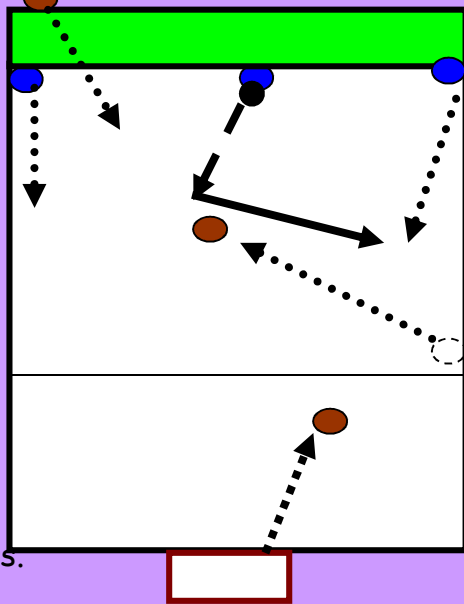
Le joueur ne se retourne pas, ne recule pas.

**Evolution** :

Interdire au PB de reculer balle au pied.

Jouer sur la contrainte de temps pour obliger le tir.

Varié les positions de départ des joueurs.



## Gestion de l'Hétérogénéité

« Astuces » et « règles d'or » didactiques et pédagogiques.

« Attaque/Défense »

**But** : Marquer le maximum de but sur 3'

**Consignes** : les attaquants peuvent tirer directement ou utiliser les appuis.

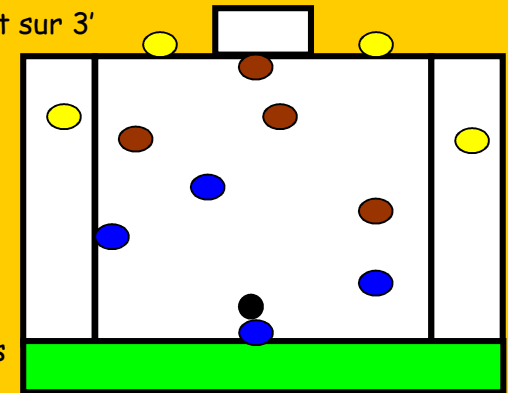
**Mode de Fonctionnement** :

4 + 4 contre 3 + gardien

25m X 25m + 2 couloirs 5m

Rotation des 3 équipes

**Simplification** : 4 c 2 + 4 appuis



« Attaque/Défense »

**But** : Marquer le maximum de but sur 6'

**Consignes** : 10 attaques pour entrer dans la surface et tirer.

**Mode de fonctionnement** :

5 c 3 + gardien + joueur «relance»

45m X 60m

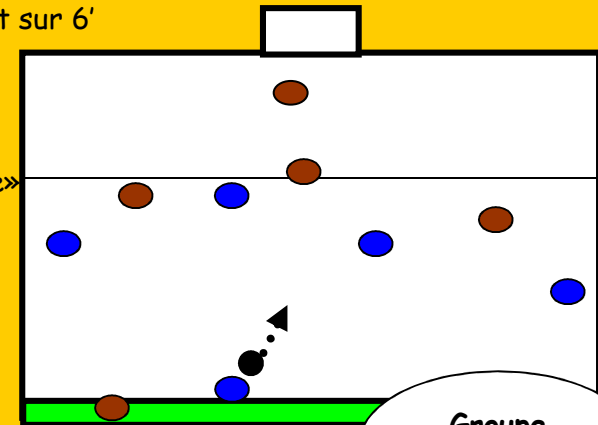
**Indicateurs de réussite** :

Zone Finition = 1 pt

Tir cadré = 5 pts

But = 10 pts. Atteindre 50 pts

Relance Zone/But = 10 pts



**Groupe**  
**« fort »**

**Indicateurs (visuels) de fin d'étape** : « ce que l'on doit voir chez les élèves »

- seul, à proximité du but, le PB s'oriente face au but et ose tirer « fort », (bras écartés) avec la pointe, l'intérieur ou le coup de pied.
- La trajectoire de la jambe termine en direction du cadre.