

MODULE d'apprentissage
FOOTBALL
au cycle 3





Module d'apprentissage FOOTBALL au cycle 3

Postula de départ : la classe compte 24 élèves, ce qui permettra de faire 2 groupes mixtes (voire aussi de niveau) ou de faire 3 équipes de 8 joueurs ou 4 équipes de 6 joueurs ou 6 équipes de 4 joueurs. (Adapter les groupes et les équipes au nombre d'élèves de la classe, de façon à respecter les nombres de groupes et d'équipes, selon les séances).

| Séance 1 | Séance 2 | Séance 3 | Séance 4 | Séance 5 | Séance 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| Pour entrer dans l'activité | Pour évaluer Situation de référence (Evaluation diagnostique) | Pour progresser : Mieux conduire le ballon | Pour progresser : Mieux maîtriser le ballon et mieux le passer | Pour progresser : Mieux tirer pour marquer | Pour évaluer Situation de référence (Evaluation sommative) |
| Situation 1 de jeu collectif : Le ballon chronomètre | 2 groupes (débutants et confirmés) de 3 équipes de 4 joueurs. | Situation de jeu collectif : Lapins/Chasseurs | Situation 1 de jeu collectif : Thèque football | Situation 1 de jeu collectif : Béret but | 2 groupes (débutants et confirmés) de 3 équipes de 4 joueurs. |
| Situation 2 de jeu collectif : Le vol des ballons | Affrontement sous forme d'un tournoi avec observation des performances au moyen d'une grille. | Atelier technique : Relais conduite du ballon | Atelier technique : La ronde en fête (contrôles/passes) | Atelier technique : Enchaînements et tirs | Affrontement sous forme de tournoi avec observation des performances au moyen d'une grille. |
| Situation de jeu réel : Tournoi à 4 équipes qui s'affrontent par 2 | Analyse de ces performances en classe (définition des axes de progrès). | Jeu de réinvestissement en autonomie : Match 6 contre 6 par niveau | Jeu de réinvestissement en autonomie : Match 6 contre 6 par niveau | Jeu de réinvestissement en autonomie : Match 6 contre 6 par niveau | Analyse des progrès par rapport à la séance 2 en classe. |
| Retour au calme (échanges sur la réussite aux ateliers et les moyens de progresser) | Retour au calme (point sur les observations et analyse en classe) | Retour au calme (échanges sur la réussite aux ateliers et les moyens de progresser) | Retour au calme (échanges sur la réussite aux ateliers et les moyens de progresser) | Retour au calme (échanges sur la réussite aux ateliers et les moyens de progresser) | Retour au calme (point sur les observations, analyse et bilan en classe) |



FICHE DE SEANCE 1 (Approche globale du Football)



| | | |
|--|---|------------------------------------|
| Compétence spécifique EPS : | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. | |
| Objectif de la séance : | Entrer dans l'activité par des jeux. | |
| Compétences spécifiques au Football : | Maîtriser le ballon dans des situations gestuelles différentes. Tenir le rôle d'attaquant ou de défenseur. Jouer globalement au Football. | |
| Organisation pédagogique : | Selon le moment de la séance, classe entière ou en équipes de 4 à 6 joueurs. | |
| Matériel : | 10 ballons (ou 1 par élève selon le jeu), 25 chasubles, 30 à 40 coupelles, (10 cônes), 10 piquets 2 sifflets poire et 1 chronomètre | Durée : 1 heure 15' environ |

Déroulement

| | | |
|---|--|--|
| <p>1er tps : Toute la classe joue sur 2 jeux menés en parallèle.</p> <p>Rotation sur les jeux après 15' à 20'</p> <p>Durée 40' environ</p> | <p>Jeux pour entrer dans l'activité :</p> <p>1 - L'horloge ou ballon chronomètre (6 contre 6)</p> <p>Consignes : Equipe 1, faire circuler le ballon dans le cercle en se faisant des passes. Equipe 2, conduire en relais le ballon autour de l'équipe en cercle et se replacer derrière la colonne.</p> <p>Critère de réussite : Compter le nombre de tour effectués par le ballon dans le cercle pendant que tous les joueurs de l'autre équipe l'ont conduit.</p> <p>Variable : Selon le nombre d'élèves l'équipe rouge peut être partagée en deux de chaque côté du cercle.</p> | |
| | <p>2 - Le vol des ballons (6 contre 6)</p> <p>Consigne : Chaque joueur d'une équipe A possède 1 ballon et doit le conduire derrière la ligne opposée à son camp. Les joueurs de l'autre équipe doivent les leur prendre et faire de même.</p> <p>Critère de réussite : L'équipe qui a le plus de ballons dans sa zone à la fin du jeu.</p> <p>Variable : Chaque joueur de chaque équipe a 1 ballon et élimine un adversaire s'il réussit à toucher le ballon de l'adversaire avec son propre ballon .</p> | |

| | | |
|---|---|--|
| <p><u>2ème tps :</u> La classe est divisée en 4 équipes de 6 joueurs, qui s'affrontent 2 à 2</p> <p>Durée : 15' à 20'</p> | <p style="text-align: center;">Situation de jeu réel :</p> <p>Les 4 équipes s'affrontent 2 à 2 en autonomie sur un terrain de 20m par 40m (avec ou sans gardien), dans un 1er temps de jeu. D'autres temps de jeu se dérouleront lors des séances 3, 4 et 5.</p> <p style="text-align: center;">2 aires de jeux sont nécessaires.</p> | <p style="text-align: center;">(cf Situation de référence)</p> |
| <p><u>Retour au calme :</u> 5' à 10'</p> | <p style="text-align: center;">Rangement du matériel</p> <p>Bilan de la séance : les réussites et que faire pour progresser dans ce qui a été vécu.</p> | |
| <p>Observations :</p> | | |



FICHE DE SEANCE 2 (Situation de référence)

| | | |
|--|--|------------------------------------|
| Compétence spécifique EPS : | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. | |
| Objectif de la séance : | Evaluer les compétences et les capacités des élèves en football en début de module. | |
| Compétences spécifiques au Football : | S'engager dans le jeu en tenant des rôles différents. Etre efficace dans ses actions motrices. | |
| Organisation pédagogique : | Diviser la classe en 2 groupes (si possible débutants et confirmés) de 3 équipes de 4 joueurs. Matérialiser 2 terrains de 30m par 20m avec une zone de 5m en largeur dans laquelle le gardien peut prendre le ballon à la main. | |
| Matériel : | 2 ballons 24 chasubles 30 à 40 coupelles (10 cônes), 8 piquets 2 sifflets poire et 1 chronomètre | Durée : 1 heure 15' environ |

Déroulement

| | | |
|---|---|--|
| <p>1er tps :</p> <p>Toute la classe joue.</p> <p>Durée 5' à 7'</p> | <p style="text-align: center;">Jeu d'échauffement :</p> <p style="text-align: center;">1 - Course poursuite</p> <p><u>Consigne</u> : Sur une aire de jeu de 20m par 20m, au signal, les joueurs rouges attrapent les jaunes et les verts et les font prisonniers dans leur zone. Au bout d'une minute de jeu, compter les prisonniers puis inverser les rôles.</p> <p><u>Variables</u> (à mettre en place dans la séance 6) :</p> <p>1 - Rétrécir ou augmenter l'espace de jeu. 2 - Les joueurs libres peuvent délivrer leurs prisonniers en les touchant.</p> | |
|---|---|--|

| | | |
|---|---|---|
| <p>2ème tps :</p> <p>La classe est divisée en 2 groupes, si possible de niveau, de 3 équipes de 4 joueurs chacun.</p> <p>Matches de 7' 3 matches par phase</p> <p>2 phases (matches aller et retour) pour faciliter l'observation.</p> <p>Durée totale : 2 fois 30'</p> <p>Grille d'observation jointe</p> | <p style="text-align: center;">2 - Mini tournoi à 4 contre 4, <u>Groupe 1 débutants.</u></p> <p><u>Organisation des matches, 1ère phase :</u> 1 - A contre B, C observe A 2 - A contre C, B observe C 3 - B contre C, A observe B</p> <p><u>Organisation des matches, 2ème phase :</u> 1 - A contre B, C observe B 2 - A contre C, B observe A 3 - B contre C, A observe C</p> <p><u>Consigne :</u> Jouer en respectant les règles du football USEP. (réf. livret USEP "Arbitrage par les enfants en sports collectifs")</p> | <p style="text-align: center;">(voir terrain ou aire de jeu ci-dessous)</p> |
| | <p style="text-align: center;">2 - Mini tournoi à 4 contre 4, <u>Groupe 2 confirmés.</u></p> <p><u>Organisation des matches, 1ère phase :</u> 1 - D contre E, F observe D 2 - D contre F, E observe F 3 - E contre F, D observe E</p> <p><u>Organisation des matches, 2ème phase :</u> 1 - D contre E, F observe E 2 - D contre F, E observe D 3 - E contre F, D observe F</p> <p><u>Consigne :</u> Jouer en respectant les règles du football USEP (réf. livret USEP "Arbitrage par les enfants en sports collectifs")</p> | <p style="text-align: center;">(voir terrain ou aire de jeu ci-dessous)</p> |
| <p><u>Retour au calme :</u> 5' à 10'</p> | <p style="text-align: center;">Rangement du matériel. Remarques (voire analyse en classe) sur les observations faites au moyen de la grille. (cf document joint)</p> | |
| <p>Observations :</p> | | |



SITUATION de REFERENCE (Situation de jeu réel)



Description

Organisation pédagogique :

La classe est divisée en 2 groupes, si possible de niveau (débutants et confirmés, positionnement en amont en classe) de 3 équipes de 4 joueurs chacune.

Prévoir 2 terrains de 20m par 30m avec une zone de 5m en largeur où le gardien peut se saisir du ballon avec les mains. Buts de 3m de large et 2m environ de haut.

2 équipes s'opposent pendant que la 3ème en observe une.
1 observateur suit un seul joueur d'une équipe au moyen de la fiche prévue.

2 temps de jeu pour permettre l'observation des 2 équipes.

Durée des matches :

Entre 5' et 10'.

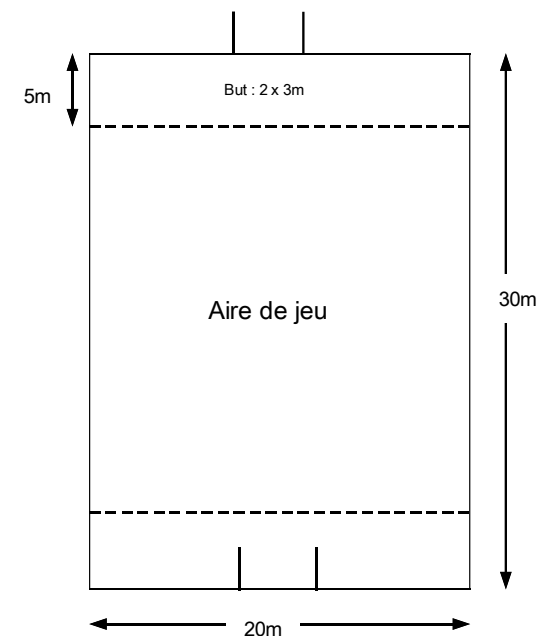
Consignes :

- Pas de gardien fixe ("goal volant")
- Le joueur devant le but (ou le plus près) peut prendre le ballon avec les mains dans la zone définie.

Règles de jeu :

- Le match se déroule en auto-arbitrage.
- Les tacles ou gestes violents sont interdits.
- Toutes les remises en jeu sont effectuées au pied à l'endroit de la sortie du ballon.
- Toutes les fautes sont sanctionnées par un coup franc indirect (passe obligatoire) à l'endroit où elles ont été commises.

Terrain (aire de jeu) :





SITUATION de REFERENCE (Co-observation)

Fiche d'observation individuelle

Critères techniques observables : maîtrise du ballon (CONTRÔLES), maîtrise gestuelle dans la transmission du ballon (PASSES), maîtrise gestuelle dans la finition (TIRS)

Equipe observatrice :

Equipe observée :

| <u>Nom de l'élève observateur</u> : | | <u>Nom de l'élève observé</u> : | | | |
|--|-----------------|--|---------|------------------------|---------|
| Observables : | | <u>Séance 2</u> | | <u>Séance 6</u> | |
| | | Match 1 | Match 2 | Match 3 | Match 4 |
| CONTRÔLES | Réussis (x) | | | | |
| | Manqués (o) | | | | |
| PASSES | Réussies (x) | | | | |
| | Manquées (o) | | | | |
| TIRS | Réussis (x) | | | | |
| | Manqués (o) | | | | |

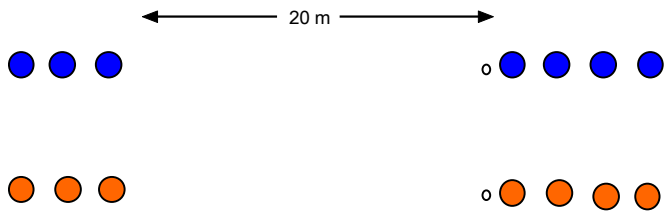
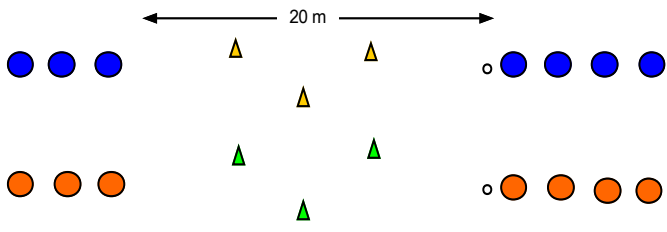


FICHE DE SEANCE 3 (Mieux conduire le ballon)

| | | |
|--|---|------------------------------------|
| Compétence spécifique EPS : | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. | |
| Objectif de la séance : | Etre capable de maîtriser la conduite du ballon lors des déplacements. | |
| Compétences spécifiques au Football : | Mieux conduire le ballon. Tenir le rôle d'attaquant ou de défenseur. Jouer globalement au Football. | |
| Organisation pédagogique : | Selon le moment de la séance, classe entière ou en groupes et en autonomie. | |
| Matériel : | 15 ballons 25 chasubles 30 à 40 coupelles (10 cônes) 10 piquets 2 sifflets poire et 1 chronomètre | Durée : 1 heure 15' environ |

Déroulement

| | | |
|--|---|--|
| <p>1er tps : Toute la classe joue.</p> <p style="text-align: center;">Durée 10' à 15'</p> | <p style="text-align: center;">Jeux d'échauffement :</p> <p style="text-align: center;">1 - Lapins/Chasseurs</p> <p><u>Consigne</u> : Au signal, les lapins conduisent leur ballon sans sortir de la zone. Le(les) chasseur(s) essaie(nt) de leur prendre le ballon (les lapins attrapés deviennent chasseurs).</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Lorsqu'un seul lapin voire 2 reste(nt) avec son (leur) ballon.</p> <p><u>Variable</u> : Les chasseurs (3 ou 4) partent au signal de l'extérieur du terrain .</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|--|
| <p>2ème tps : La classe est divisée en 2 groupes qui changent d'activité au bout de 20'.</p> <p>Durée : 40' environ</p> | <p>Groupe 1 : Atelier de perfectionnement technique</p> <p>2 - Relais conduite</p> <p><u>Consigne</u> : Traverser la zone (20m) en conduisant son ballon au partenaire situé en face de soi puis passer derrière la colonne. <i>(2 ou 3 parcours en parallèle selon le nb d'élèves du groupe sans confrontation, forme découverte)</i></p> <p><u>Variables:</u></p> <p>1a - Conduire son ballon dans un slalom rectiligne (découverte). 1b - Jouer sous forme de relais</p> <p>2a - Conduire son ballon dans un slalom en quinconce (découverte) 2b - Jouer sous forme de relais</p> <p><u>Critère de réussite</u> : Etre la première équipe à avoir fait traverser la zone à tous ses joueurs.</p> <p><i>(Introduire une limite (5m) pour faire une passe au joueur suivant)</i></p> |   |
| | <p>Groupe 2 : Atelier situation de jeu réel</p> <p>Le groupe est divisé en 2 équipes qui s'affrontent en autonomie sur un terrain de 20m par 40m. Buts de 3m par 2m, zone de jeu à la main pour le gardien de 5m dans la largeur du terrain.</p> <p><i>Est gardien, celui qui se trouve devant le but selon la phase de jeu.</i></p> | <p>(cf Situation de référence)</p> |
| <p>Retour au calme : 5' à 10'</p> | <p>Rangement du matériel.</p> <p>Bilan de la séance : les réussites et que faire pour progresser dans ce qui a été vécu.</p> | |
| <p>Observations :</p> | | |

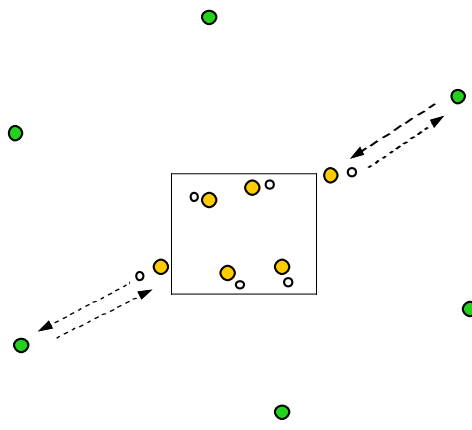


FICHE DE SEANCE 4 (Mieux maîtriser le ballon et mieux le passer)

| | | |
|--|---|------------------------------------|
| Compétence spécifique EPS : | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. | |
| Objectif de la séance : | Etre capable de maîtriser le ballon lorsqu'on le reçoit et de le passer ensuite à ses partenaires. | |
| Compétences spécifiques au Football : | Mieux contrôler le ballon pour ensuite le passer. Tenir le rôle d'attaquant ou de défenseur. Jouer globalement au Football. | |
| Organisation pédagogique : | Selon le moment de la séance, classe entière ou en groupes et en autonomie. | |
| Matériel : | 10 ballons 25 chasubles 30 à 40 coupelles (10 cônes) 10 piquets 2 sifflets poire et 1 chronomètre | Durée : 1 heure 15' environ |

Déroulement

| | | |
|--|---|--|
| <p>1er tps : Toute la classe joue.</p> <p>Durée 15' à 20'</p> | <p style="text-align: center;"><u>Jeu d'échauffement :</u></p> <p style="text-align: center;">1 - Thèque football</p> <p><u>Consigne :</u> Au signal, un des joueurs de l'équipe rouge dégage le ballon 1 dans l'aire de jeu (1/2 terrain de football à 11) puis passe le ballon 2 à un partenaire du cercle qui lui-même le contrôle et le passe à un autre et ainsi de suite. Un joueur bleu récupère le ballon dégagé, le passe à un coéquipier qui le passe à un autre, jusqu'à marquer un but.</p> <p><u>Critère de réussite :</u> Selon l'équipe, marquer un but le plus vite possible (bleus) ou faire faire le plus de tours possibles au ballon dans le cercle (rouges).</p> <p style="text-align: center;"><u>Variables :</u></p> <p>1 - Tous les joueurs bleus doivent toucher le ballon. 2 - Tous les joueurs bleus sont positionnés avant le dégagement et ne changent pas de place, sauf celui qui récupère le ballon.</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| <p>2ème tps : La classe est divisée en 2 groupes qui changent d'activité au bout de 20'.</p> <p>Durée : 40' environ</p> | <p>Groupe 1 : Atelier de perfectionnement technique :</p> <p>2 - La ronde en fête</p> <p><u>Consigne</u> : Après être sorti de sa zone, chaque joueur jaune fait une passe à un joueur de l'extérieur (15m). Le joueur jaune prend la place du vert qui rentre dans la zone avec le ballon. Les joueurs verts recommencent en changeant de partenaires. <i>(durée d'une partie 1'30" environ à répéter 5 fois)</i></p> <p><u>Critère de réussite</u> : Contrôler et passer son ballon sans le perdre ou faire courir son partenaire.</p> <p><u>Variables:</u></p> <p>1 - Varier la distance avec les joueurs à l'extérieur. 2 - Imposer le pied de contrôle et/ou de passe exemple : contrôle pied droit et passe pied gauche .</p> |  <p>(cf Situation de référence)</p> |
| <p>Retour au calme : 5' à 10'</p> | <p>Rangement du matériel.</p> <p>Bilan de la séance : les réussites et que faire pour progresser dans ce qui a été vécu.</p> | |
| <p>Observations :</p> | | |

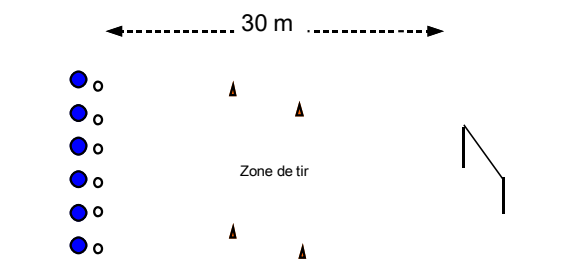
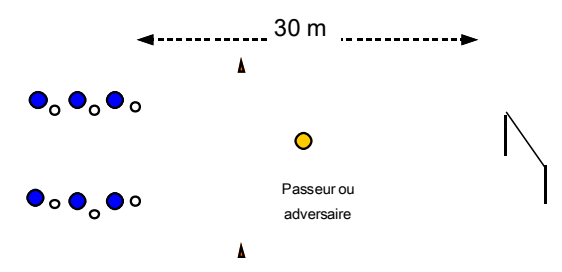


FICHE DE SEANCE 5 (Mieux tirer pour marquer)

| | | |
|--|---|------------------------------------|
| Compétence spécifique EPS : | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. | |
| Objectif de la séance : | Etre capable de tirer en direction d'un but pour marquer. | |
| Compétences spécifiques au Football : | Mieux positionner son pied pour tirer efficacement. Tenir le rôle d'attaquant ou de défenseur. Jouer globalement au Football. | |
| Organisation pédagogique : | Selon le moment de la séance, classe entière ou en groupes et en autonomie. | |
| Matériel : | 15 ballons 25 chasubles 30 à 40 coupelles (10 cônes) 10 piquets 2 sifflets poire et 1 chronomètre | Durée : 1 heure 15' environ |

Déroulement

| | | |
|---|---|--|
| <p>1er tps : Toute la classe joue simultanément (4 équipes sur 2 terrains).</p> <p>Durée 20' à 25'</p> | <p>Jeu d'échauffement :</p> <p>1 - Béret ballon</p> <p><u>Consigne</u> : Au signal, les joueurs appelés par leur numéro, essaient de s'emparer du ballon et de le conduire jusqu'à leur camp sans se le faire prendre. <small>(Les 4 équipes s'opposent 2 à 2. A - B et C - D puis A - C et B - D enfin A - D et B - C en fonction du temps imparti)</small></p> <p><u>Critère de réussite</u> : Lorsqu'un joueur a ramené le ballon dans son camp.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>1 - Le joueur qui récupère le ballon fait une passe vers son camp. 2 - Le joueur qui récupère le ballon tire en direction d'un but déterminé.</p> | |
|---|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| <p>2ème tps : La classe est divisée en 2 groupes qui changent d'activité au bout de 20'. Durée : 40' environ</p> | <p>Groupe 1 : Atelier de perfectionnement technique :</p> <p>2 - Conduite et tir</p> <p><u>Consigne</u> : Conduire son ballon puis tirer en traversant la zone de tir située à une quinzaine de mètres du but . <i>(2 ou 3 parcours en parallèle selon le nb d'élèves du groupe)</i></p> <p><u>Critère de réussite</u> : Cadrer son tir sur le but, voire marquer un but.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>1 - Conduire son ballon dans un slalom avant de tirer. 2 - Faire une passe avant de tirer. 3 - S'opposer à un adversaire avant de tirer.</p> |   |
| | <p>Groupe 2 : Atelier situation de jeu réel :</p> <p>Le groupe est divisé en 2 équipes qui s'affrontent en autonomie sur un terrain de 20m par 40m. Buts de 3m par 2m, zone de jeu à la main pour le gardien de 5m dans la largeur du terrain.</p> <p><i>Est gardien, celui qui se trouve devant le but selon la phase de jeu.</i></p> | <p>(cf Situation de référence)</p> |
| <p>Retour au calme : 5' à 10'</p> | <p>Rangement du matériel. Bilan de la séance : les réussites et que faire pour progresser dans ce qui a été vécu.</p> | |
| <p>Observations :</p> | | |



FICHE DE SEANCE 6 (Evaluation finale à partir de la situation de référence)

| | | |
|--|--|------------------------------------|
| Compétence spécifique EPS : | Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement. | |
| Objectif de la séance : | Evaluer les compétences et les capacités des élèves en football en fin de module. | |
| Compétences spécifiques au Football : | S'engager dans le jeu en tenant des rôles différents. Etre efficace dans ses actions motrices. | |
| Organisation pédagogique : | Diviser la classe en 2 groupes (si possible débutants et confirmés) de 3 équipes de 4 joueurs. Matérialiser 2 terrains de 30m par 20m avec une zone de 5m en largeur dans laquelle le gardien peut prendre le ballon à la main. | |
| Matériel : | 2 ballons 24 chasubles 30 à 40 coupelles (10 cônes), 8 piquets 2 sifflets poire et 1 chronomètre | Durée : 1 heure 15' environ |

Déroulement

| | | |
|--|--|--|
| 1er tps : Toute la classe joue. Durée 5' à 7' | <p>Jeu d'échauffement :</p> <p>1 - Course poursuite</p> <p><u>Consigne</u> : Sur une aire de jeu 20m par 20m, au signal, les joueurs rouges attrapent les jaunes et les verts et les font prisonniers dans leur zone. Au bout d'une minute de jeu, compter les prisonniers puis inverser les rôles.</p> <p><u>Variables</u> :</p> <p>1 - Rétrécir ou augmenter l'espace de jeu.</p> <p>2 - Les joueurs libres peuvent délivrer leurs prisonniers en les touchant.</p> | |
|--|--|--|

| | | |
|---|--|--|
| <p>2ème tps :</p> <p>La classe est divisée en 2 groupes, si possible de niveau, de 3 équipes de 4 joueurs chacun.</p> <p>Matches de 7' 3 matches par phase</p> <p>2 phases (matches aller et retour) pour faciliter l'observation.</p> <p>Durée totale : 2 fois 30'</p> <p>Grille d'observation jointe</p> | <p style="text-align: center;">2 - Mini tournoi à 4 contre 4, <u>Groupe 1 débutants.</u></p> <p><u>Organisation des matches, 1ère phase :</u> 1 - A contre B, C observe A 2 - A contre C, B observe C 3 - B contre C, A observe B</p> <p><u>Organisation des matches, 2ème phase :</u> 1 - A contre B, C observe B 2 - A contre C, B observe A 3 - B contre C, A observe C</p> <p><u>Consigne :</u> Jouer en respectant les règles du football USEP.</p> | <p style="text-align: center;">(voir terrain ou aire de jeu, séance 2)</p> |
| | <p style="text-align: center;">2 - Mini tournoi à 4 contre 4, <u>Groupe 2 confirmés.</u></p> <p><u>Organisation des matches, 1ère phase :</u> 1 - D contre E, F observe D 2 - D contre F, E observe F 3 - E contre F, D observe E</p> <p><u>Organisation des matches, 2ème phase :</u> 1 - D contre E, F observe E 2 - D contre F, E observe D 3 - E contre F, D observe F</p> <p><u>Consigne :</u> Jouer en respectant les règles du football USEP (réf. livret USEP "Arbitrage par les enfants en sports collectifs")</p> | <p style="text-align: center;">(voir terrain ou aire de jeu, séance 2)</p> |
| <p><u>Retour au calme :</u> 5' à 10'</p> | <p style="text-align: center;">Rangement du matériel . Remarques (voire analyse en classe) sur les observations faites au moyen de la grille. (cf document joint)</p> | |
| <p>Observations :</p> | | |