



Inspection Académique
de la Marne



Opération Découverte Foot à l'école



Document Pédagogique



Opération Découverte Foot à l'école

Pourquoi ce support pédagogique ?

Il pourra servir de guide à la conduite des séances. Ce document est composé de 10 fiches correspondant aux 10 séances. Le document ne saurait être utilisé de façon rigide, mais doit être adapté chaque fois que le besoin s'en fera sentir.

Les éducateurs peuvent également utiliser leur documentation personnelle ou se référer au document de stage «Initiateur 1», le contenu à proposer étant souvent des situations «Débutants» (formes jouées).

Les Objectifs de l'opération :

- ☞ Faire découvrir aux élèves de CE2, CM1, CM2 (garçons/filles), les vertus éducatives du football.
- ☞ Rendre autonome les Professeurs des Ecoles qui proposent un cycle "Football" à leurs élèves.

Les Moyens :

- ☞ Amener une aide technique/pédagogique aux enseignants par l'intervention d'éducateurs diplômés.
- ☞ Dotation d'un document pédagogique servant de support à l'élaboration et l'animation des séances.
- ☞ Prêt du matériel pédagogique par le District Marne de Football.

Déroulement :

Organiser un cycle de 10 séances d' 1 heure (durant le temps scolaire), en respectant l'alternance :

- ☞ 1 séance faite par l'éducateur en présence de l'enseignant
- ☞ La séance suivante faite par le Professeur des Ecoles tout seul

Programmation :

L'éducateur établit (en concertation avec l'enseignant) la programmation et les horaires des séances en fonction de sa disponibilité.

Le cycle peut être programmé sur 10 semaines, à raison d'une heure par semaine, ou sur 5 semaines à raison de 2 séances hebdomadaires.

Matériel :

Le matériel est prêté par le District Marne. Le kit comporte 10 ballons, 20 chasubles et un jeu de 40 assiettes. Ce matériel reste la propriété du District Marne et doit être rendu dès la fin de l'Opération.

Questions, renseignements... Qui contacter ?

- ☞ District Marne de Football - Kevin SURAY, Conseiller Départemental en Football d'Animation
☎ 03.26.51.92.08. ☎ 06.14.69.23.45. ✉ commissionjeunes@marne.fff.fr

- ☞ Le conseiller Pédagogique en EPS de votre circonscription
(voir coordonnées dans le tableau ci-dessous)

COORDONNEES des CPC/ Enseignement du 1er Degré

Année 2007/2008

Circonscription	TELEPHONE	CPC	e-mail	Adresse Circonscription
CHALONS 1	03 26 69 58 31	LOCUTY Pascal	pascal.locuty@ac-reims.fr	groupe scolaire du Verbeau 1, rue Georges Barbier 51000 Châlons en Champagne
CHALONS 2	03 26 69 58 33	GANTELET Anne	anne.gantelet@ac-reims.fr	
CHALONS 3	03 26 69 58 35	FLORION Bernard	bernard.florion@ac-reims.fr	
EPERNAY	03 26 54 52 80	VACONDIO Claude	cpc-eps.epernay@ac-reims.fr	1, place bachelin - BP 527 - 51331 Epernay Cédex
REIMS 1	03 26 07 38 41	GILLET Annabelle	annabelle.gillet@ac-reims.fr	7 Rue Gerbault BP 19 - 51673 Reims Cédex
REIMS 2	03 26 47 77 83	COCHET Véronique	veronique.cochet@ac-reims.fr	19 rue Anquetil BP 1004 - 51051 REIMS CEDEX
REIMS 3	03 26 85 95 90	LEROY-AKKUS Ariane	cpc-eps.reims3@ac-reims.fr	6 rue Tournebonneau - 51100 REIMS
REIMS 4	03 26 36 05 08	CAMUS Jacques	jacques.camus@ac-reims.fr	Allée Blanche Cavarrot - 51100 REIMS
REIMS 5	03 26 40 49 05	BEUDAERT Nathalie	nathalie.beudaert@ac-reims.fr	48 rue Prieur de la Marne - 51100 REIMS
REIMS 6	03 26 02 19 14	PERJEAN Marie-France	marie-france.perjean@ac-reims.fr	13 rue Chanzy - BP 2028 - 51070 REIMS CEDEX
SEZANNE	03 26 80 50 76	GUYARD Catherine	catherine.guyard@ac-reims.fr	9 place Champ Benoist - BP 89 - 51120 SEZANNE
VITRY LE FRANÇOIS	03 26 74 94 10	BRULANT Aurélie	aurelia.brulant@ac-reims.fr	Ec. La Fauvarge - rue du dispensaire - 51300 Vitry le François
I.A. Cellule EPS	03 26 69 07 16	VINCENT Monique	monique.vincent@ac-reims.fr	Inspection Académique de la Marne - Cité administrative Tirlot - 51036 Châlons en Champagne Cedex
USEP	03 26 84 32 25	VIET Christophe	usal.51@laposte.net	19, rue A. Daudet - 51100 REIMS



Fiche Séance N° 1



Thème : Conduite/Dribble

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Jeu du Stop-Ball Les équipes doivent arrêter le ballon derrière la ligne adverse (la ligne de chaque camp est matérialisée par des cônes de couleur).</p> <p>Variantes : 1) Jouer dans le sens de la largeur. 2) Jouer en supériorité numérique.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Relais</i>	10' - 15'	<p>A tour de rôle, les joueurs de chacune des 2 équipes sortent le ballon du cerceau avec le pied, effectuent en conduite de balle le tour du plot et reviennent immobiliser le ballon dans le cerceau. Ils tapent ensuite dans la main du partenaire qui part à son tour.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 1 cône rouge ▲ 1 cône bleu ● 4 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Relais</i>	10' - 15'	<p>Le premier joueur de chacune des 2 équipes part avec le ballon au pied, contourne les plots et immobilise le ballon dans le cerceau. Il revient sans ballon, tape dans la main du joueur suivant qui part à son tour et fait le parcours inverse (aller sans ballon et retour avec ballon).</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 3 cônes rouges ▲ 3 cônes bleus ● 4 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ 4 cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Jeu des en-buts Les équipes doivent arrêter le ballon dans la zone d'en-but adverse (la zone de chaque camp est matérialisée par des cônes de couleur).</p> <p>Variantes : 1) Réduire ou augmenter la largeur de la zone d'en-but. 2) Jouer dans le sens de la largeur 3) Jouer en supériorité numérique.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 4 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 2



Thème : Conduite/Dribble

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Jeu des portes 1 Le joueur doit passer en conduite de balle dans une porte pour marquer 1 point. Le jeu continue tant que le ballon n'est pas sorti de la zone de jeu.</p> <p>Variantes : ne pas aller 2 fois de suite dans une porte de même couleur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 6 cônes rouges ▲ 6 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Relais</i>	10' - 15'	<p>Le premier joueur de chacune des 2 équipes contourne les 2 cônes (voir dessin), immobilise le ballon dans le cerceau et tape dans la main de son équipier qui réalise le même parcours. Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les 2 sens.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ⚽ 4 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Relais</i>	10' - 15'	<p>Le premier joueur de chaque équipe partent sans ballon en direction du cerceau devant eux. Ils s'emparent du ballon et le conduisent dans l'autre cerceau (de la même couleur) avant de revenir taper dans la main d'un partenaire qui changera à nouveau le ballon de cerceau.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le relais aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ⚽ 4 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 4 cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Jeu des portes 2 Le joueur doit passer en conduite de balle dans une des 4 portes (4 mètres) pour marquer 1 point. A chaque point marqué, le jeu reprend avec l'équipe qui a concédé le point et la porte où le but a été inscrit est condamnée jusqu'au prochain point.</p> <p>Variantes :</p> <p>1) Une équipe marque dans les buts rouges, l'autre dans les bleus. 2) Réduire la taille des buts.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 4 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 3



Thème : Conduite/Dribble

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Zone-Duel Chaque équipe attaque et défend 2 buts (largeur 2 mètres). Les équipes évoluent librement dans la zone centrale mais dans les zones extérieures (A et B) larges de 5 mètres, les joueurs ne peuvent pas y effectuer de passes. Ils sont donc obligés, pour en sortir, de le faire en conduite de balle ou en dribblant.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 4 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	<p>2 équipes sont composées. Les joueurs de l'équipe bleue sont dans leur partie de terrain avec chacun un ballon. Les joueurs de l'équipe rouge, eux aussi dans leur camp, doivent, au signal de l'éducateur, essayer de prendre le ballon à leur adversaire, et le ramener dans leur camp. Le jeu dure 10 secondes. A la fin du temps de jeu, on comptabilise le nombre de ballons conservés par l'équipe des bleus. Inverser les rôles.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 10 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu scolaire</i>	10' - 15'	<p>Jeu de l'épervier Les joueurs, situés dans la zone "BLEUE" doivent regagner la zone "ROUGE" sans se faire toucher par l'épervier. Lorsqu'un joueur est touché, il devient lui aussi épervier. 1) Effectuer le jeu sans ballon. 2) Puis avec ballon. L'épervier doit faire sortir le ballon des joueurs hors de l'aire de jeu. Les élèves doivent immobiliser le ballon dans la zone sous peine de devenir épervier.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 4 cônes bleus ● 10 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Franchir une zone intermédiaire Chacune des 2 équipes doit traverser la "ZONE 1" en conduite de balle uniquement, avant de pouvoir marquer un but. Il est donc INTERDIT de faire une passe : 1) dans ou de cette "ZONE 1" 2) de la zone défensive à la zone offensive directement. Objectif : Imposer une conduite ou dribble dans la "ZONE 1". Variante : Diminuer ou augmenter la largeur de la "ZONE 1"</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 4



Thème : Conduite/Dribble

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Jeu des cerceaux 1 Jeu à la main : pour marquer 1 point, il faut qu'un joueur reçoive le ballon dans un cerceau. Les joueurs se font des passes à la main, et ils n'ont pas le droit de courir quand ils ont le ballon dans les mains. A chaque point le ballon repart avec l'autre équipe. Variante : le ballon reste à l'équipe qui a marqué le point.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ cônes rouges ▲ cônes bleus ● 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 10 cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Parcours technique</i>	10' - 15'	<p>Le premier joueur de chacune des 2 équipes part balle au pied, contourne les plots, fait le tour du premier cerceau et immobilise le ballon dans le dernier cerceau. Le premier qui termine donne 1 point pour son équipe. Manche en 10 points. 1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le parcours aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 3 cônes rouges ▲ 3 cônes bleus ● 4 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 6 cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu scolaire</i>	10' - 15'	<p>2 équipes sont composées. 10 ballons sont partagés dans les camps de chaque équipes, 5 chez les rouges, 5 chez les bleus. Au signal, les élèves doivent prendre les ballons des camps adverses et les ramener dans leurs "maisons". Le jeu dure 1 minute. A la fin du jeu, on comptabilise le nombre de ballons dans chaque camp, l'équipe en possédant le plus gagne la manche. Jouer à la main puis au pied.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 8 cônes rouges ▲ 8 cônes bleus ● 10 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Jeu des cerceaux 2 Jeu au pied : pour marquer 1 point, il faut immobiliser le ballon dans un des cerceaux (mettre le pied sur le ballon). A chaque point le ballon repart avec l'autre équipe. Variante : le ballon reste à l'équipe qui a marqué le point.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ cônes rouges ▲ cônes bleus ● 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 10 cerceaux



Fiche Séance N° 5



Thème : Contrôle/Passe

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Passes à 10 But du jeu : Se faire 10 passes de suite sans se faire intercepter le ballon par l'équipe adverse. L'équipe qui réussit l'objectif marque 1 point. Dans un premier temps, le jeu se réalise à la main. Variante : Idem mais au pied. 1) Diminuer ou augmenter le nombre de passe. 2) interdiction de faire la passe à celui qui nous l'a donné.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ cônes rouges ▲ cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	<p>A l'intérieur d'une équipe, on effectue 20 passes le plus rapidement possible. Chaque joueur doit contrôler le ballon, le conduire jusqu'aux plots avant de le passer à son partenaire suivant, et aller se placer derrière le dernier joueur du groupe face à lui. 1) DEMONTRER puis faire DECOUVRIR le jeu aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 6 cônes rouges ▲ 6 cônes bleus ⚽ 2 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu scolaire</i>	10' - 15'	<p>Jeu de l'horloge L'équipe 1 (ROUGE) doit faire le plus de tours d'horloge pendant que les joueurs de l'équipe 2 (BLEU) se relaient en conduite de balle autour du cercle. Faire un passage à la main, puis au pied. Inverser les rôles. 1) DEMONTRER puis faire DECOUVRIR le jeu aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ cônes rouges ▲ cônes bleus ⚽ 2 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 6/15 cerceaux (selon nombre d'élèves)
Retour à la situation initiale	15'	<p>Je passe et je marque But du jeu : Si un minimum de 3 passes est réalisé avant le but, l'équipe marque 3 points, sinon le but vaut 1 seul point. Variante : le nombre de passes précédant le but correspond au nombre de points marqués (si 5 passes sont réalisées avant le but, l'équipe marque 5 points...)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 6



Thème : Contrôle/Passe

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>L'homme But But du jeu : Passer la balle à son capitaine placé dans l'en-but adverse (3 mètres de large). Le point n'est validé que si le capitaine maîtrise le ballon dans l'en-but, donc s'il réussit son contrôle.</p> <p>Variantes : 1) 2 capitaines. 2) placer les en-butts dans la largeur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 4 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Parcours technique</i>	10' - 15'	<p>Les joueurs se passent le ballon suivant le dessin ci-contre (<i>en ROUGE</i>). Chaque équipe de 4 joueurs doit réaliser 2 tours de circuit de passes. L'équipe qui termine la première marque 1 point.</p> <p>Variante : les joueurs doivent faire le tour du cône avant de faire la passe au partenaire (<i>voir dessin BLEU</i>).</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le parcours aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 4 cônes bleus ● 2 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu scolaire</i>	10' - 15'	<p>Jeu du taureau "géant" L'équipe 1 doit faire le plus grand nombre de passes pendant que l'équipe 2 se complète progressivement. Au départ, l'équipe 2 ne compte qu'un joueur et toutes les 15", un élève s'ajoute à l'équipe. Le jeu s'arrête quand le ballon est récupéré par l'équipe 2.</p> <p>1) DEMONSTRER puis faire DECOUVRIR le jeu aux élèves. 2) Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ cônes rouges ▲ cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Dans chaque équipe, 2 capitaines sont désignés pour occuper les zones extérieures (A et B). Dans un premier temps, les capitaines restent dans leur zone. But du jeu : Pour marquer, il faut préalablement avoir fait une passe à l'un des 2 capitaines.</p> <p>Variantes : 1) Faire la passe aux 2 capitaines avant d'aller marquer. 2) On prend la place au capitaine quand on lui fait la passe ; ce dernier rentre alors sur le terrain.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N°7



Thème : Tir

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Les rois du tir 1 But du jeu : effectuer le plus grand nombre de tirs cadrés. 1 point par tir cadré. Terrain réduit dans la profondeur (15 mètres). Buts de 4 mètres.</p> <p>Variantes : 1) Limiter le nombre de passes avant de tirer. 2) Augmenter la dimension des buts.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	<p>2 équipes sont constituées. Le joueur de l'équipe 1 part de son cône, le conduit en contournant le cerceau et tire au but qui est face à lui (<i>voir dessin ci-contre circuit ROUGE</i>). L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné.</p> <p>Variante : Idem mais le joueur effectue un tir croisé (<i>voir dessin ci-contre circuit BLEU</i>)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 3 cônes rouges ▲ 3 cônes bleus ● 10 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu scolaire</i>	10' - 15'	<p>Pendant que les joueurs (ROUGE) effectuent en conduite de balle le tour du carré, l'équipe BLEUE essaie de marquer le maximum de buts (les joueurs partent 1 à 1). Les joueurs (ROUGE) doivent immobiliser la balle dans le cerceau avant le départ du suivant.</p> <p>Inverser les rôles.</p> <p>Effectuer une COMPETITION entre les 2 équipes : ANIMER et COMPTER les points à haute voix.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 4 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 10 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Les rois du tir 2 But du jeu : effectuer le plus grand nombre de tirs. 1 point par tir cadré, 3 points par but marqué, 5 points par but marqué en 1 touche. Terrain réduit dans la profondeur (15 mètres). Buts de 4 mètres.</p> <p>Variantes : 1) Limiter le nombre de passes avant de tirer. 2) Augmenter la dimension des buts.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 8



Thème : Tir

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	<p>Le terrain à 6 buts 1 But du jeu : marquer le plus de buts possibles dans le camp adverse. Aucun gardien sur le terrain. Buts de 2 mètres.</p> <p>Variante : 1) Interdiction de marquer 2 fois de suite dans le même but. 2) But en 1 touche compte double de points.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 6 cônes rouges ▲ 6 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	<p>2 équipes sont constituées. Au signal de l'enseignant, un joueur de chaque équipe conduit son ballon, passe le plot et tire au but (voir circuit ROUGE). L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné.</p> <p>Variante : Idem mais le joueur fait le tour du plot avant de frapper (voir circuit BLEU)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 3 cônes rouges ▲ 3 cônes bleus ⚽ 10 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Relai</i>	10' - 15'	<p>Le premier joueur de chaque équipe s'élance pour marquer un but au gardien adverse. Après son tir, il récupère son ballon, le porte à la main dans le cerceau puis tape dans la main de son équipier qui l'attend au plot (voir circuit ROUGE). L'équipe qui termine la première gagne 1 point. Si en plus, elle a marqué plus de buts que l'équipe adverse, elle obtient un 2ème point.</p> <p>Variante : Idem mais avec un tir croisé (voir circuit BLEU).</p> <p>Nota : Si le gardien capte le ballon, il le laisse à ses pieds.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 3 cônes rouges ▲ 3 cônes bleus ⚽ 2 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	<p>Le terrain à 6 buts 2 But du jeu : marquer le plus de buts possibles dans le camp adverse. Dans chaque équipe, 3 élèves sont désignés gardien de but. Buts de 4 mètres.</p> <p>Variante : 1) 2 gardiens pour les 3 buts. 2) Augmenter la dimension des buts.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 6 cônes rouges ▲ 6 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 9



Thème : Tir

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	Terrain divisé en 3 zones. Chaque zone est large de 10 mètres. En fonction de la zone où le but est marqué, l'équipe obtient 1, 2 ou 3 points. Exemple : Pour l'équipe qui attaque dans le sens de la flèche (voir dessin), un but sur un tir effectué dans la "ZONE 1" donne 1 point, dans la "ZONE 2" 2 points, dans la "ZONE 3" 3 points.		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	2 équipes sont constituées. Au signal, un joueur de chaque équipe part de son plot, le conduit en contournant les cônes et tire au but qui est face à lui. L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné. Variante : Idem mais on attribue le point uniquement à l'équipe qui marque la première.		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 6 cônes rouges ▲ 6 cônes bleus ⚽ 10 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	2 équipes sont constituées. Les joueurs de l'équipe 1 possèdent un ballon chacun et se positionnent en colonne au niveau du cône de départ. L'autre équipe se place sur le côté et derrière le but. But du jeu : L'équipe 1 doit marquer un maximum de but sur une période de 2 minutes, les joueurs tirant à tour de rôle avant la ligne. L'autre équipe récupère les ballons et les renvoie à la source. Inverser les rôles		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ⚽ 10 ballons 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ 1 cerceau
Retour à la situation initiale	15'	Terrain divisé en 3 zones. Chaque zone est large de 10 mètres. Un but marqué dans la "ZONE 1" donne 1 point, et un tir marqué dans les zones extérieures "ZONE 2" compte 2 points. Variante : la première équipe qui parvient à marquer un but dans chacune des 3 zones gagne le match.		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ⚽ 1 ballon 👕 chasubles rouges 👕 chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° 10



Thème : Tir

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

Plan de séance	Durée	Déroulement du jeu	Dessin	Matériel
Situation de Base	15'	Hockey-Foot 1 4 buts de 2 mètres sont disposés sur le terrain. Les équipes attaquent et défendent les 4 buts. Possibilité de marquer des 2 côtés du but (voir les 2 exemples sur le dessin). Quand une équipe marque dans un but, celui-ci est condamné tant qu'un tir n'a pas été marqué dans un autre but.		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux
Situation d'apprentissage 1 <i>Jeu d'éveil technique</i>	10' - 15'	2 équipes sont constituées. Au signal, un joueur de chaque équipe part de son plot, passe dans la porte (ROUGE ou BLEUE), et termine par un tir. L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts marqués a gagné. Variante : 1) 5 passages porte ROUGE puis 5 passages porte BLEUE. 2) L'éducateur donne le signal en annonçant la couleur de la porte qu'il faut franchir (l'élève réagit à un signal sonore).		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 7 cônes rouges ▲ 7 cônes bleus ● 10 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceau
Situation d'apprentissage 2 <i>Jeu Scolaire</i>	10' - 15'	Jeu du Béret L'équipe 1 se place au niveau du cône ROUGE, l'équipe 2 au niveau du cône BLEU. Buts de 2 mètres. Au signal, un joueur de chaque équipe part en course jusqu'au cerceau, récupère le ballon et va tirer au but (voir dessin). Le premier qui tire marque 1 point. Si en plus, il marque, l'équipe obtient un 2ème point. Variante : Augmenter la dimension des buts et mettre un gardien.		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 1 cône rouge ▲ 1 cône bleu ● 10 ballons ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ 2 cerceaux
Retour à la situation initiale	15'	Hockey-Foot 2 Chaque équipe attaque un but et défend l'autre (but de 5 mètres). La seule règle différente d'un match de foot est que les équipes peuvent marquer des 2 côtés du but, c'est-à-dire devant et derrière (voir les 2 exemples sur le dessin). Variante : Augmenter ou diminuer les buts.		<ul style="list-style-type: none"> ▲ 2 cônes rouges ▲ 2 cônes bleus ● 1 ballon ■ chasubles rouges ■ chasubles jaunes ○ cerceaux



Fiche Séance N° ...



Thème :

Cycle 3 : CE2 - CM1 - CM2

<i>Plan de séance</i>	<i>Durée</i>	<i>Déroulement du jeu</i>	<i>Dessin</i>	<i>Matériel</i>
Situation de Base	15'			
Situation d'apprentissage 1	10' - 15'			
Situation d'apprentissage 2	10' - 15'			
Retour à la situation initiale	15'			

Opération "FOOT à L'ECOLE"

Saison 2007-2008

Ecole Primaire : _____ N° Téléphone : _____

Educateur : _____ N° Téléphone : _____

BILAN du CYCLE

Enseignant : _____

Classe	Intervenant ? enseignant (P) éducateur (E)	Date Séance	Nombre d'élèves	Dont filles
Séance N°1				
Séance N°2				
Séance N°3				
Séance N°4				
Séance N°5				
Séance N°6				
Séance N°7				
Séance N°8				
Séance N°9				
Séance N°10				

Enseignant : _____

Classe	Intervenant ? enseignant (P) éducateur (E)	Date Séance	Nombre d'élèves	Dont filles
Séance N°1				
Séance N°2				
Séance N°3				
Séance N°4				
Séance N°5				
Séance N°6				
Séance N°7				
Séance N°8				
Séance N°9				
Séance N°10				

Cette feuille est à remplir de manière précise par l'éducateur ou l'enseignant à chaque séance. Elle servira à établir un bilan chiffré de l'opération. Elle devra nous être retournée à l'issue du cycle avec le matériel que vous avez reçu et qui reste la propriété du District Marne. Bien **INDIQUER** qui a effectué la séance.

Commentaires :
