Dossier pédagogique fondamental

Nos jeux de foot

Compétences spécifiques:

- Réaliser une performance mesurée,
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement,
- **S'affronter individuellement et/ou collectivement,**
- Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Compétences générales:

- S'engager lucidement dans l'action,
- **Construire un projet d'action,**
- Mesurer et apprécier les effets de l'activité,
- Appliquer et construire des règles de vie collective.

L'identification des différents enjeux permet d'élaborer un module d'apprentissage pour lequel nous présentons un jeu collectif caractéristique dont les formes et contraintes pourront évoluer en fonction des capacités des élèves et des difficultés rencontrées.

Pour entrer dans l'activité

Contrôler son action et coopérer : Le visio-passe

Matériel
16 plots, 4 ballons, de la craie

Dispositif
Tracer au sol des carrés de 10x10 m.
Au centre, poser quatre plots pour former un carré de 2 m de côté autour duquel se placent trois joueurs.
Reproduire ce dispositif pour que tous les élèves soient en activité.

Consigne
S'échanger la balle par des passes successives sans qu'elle ne sorte du carré délimité par les cônes.

Critères de réussite
Au début du jeu, chaque équipe dispose d'un capital de 10 points : elle perd un point à chaque fois que le ballon touche un cône, qu'il s'élève au lieu de rouler au sol ou sort des limites du grand carré.

Pour progresser

Conduire sa balle dans un espace contraint : le golf-ball

Matériel
40 balles de tennis, 40 « chapeaux chinois » (petits cônes tronqués en plastique) : 20 rouges et 20 bleus, 2 cerceaux.

Dispositif
Deux équipes de cinq joueurs.
Jouer simultanément sur un terrain (20 x 10 m) sur lequel sont dispersés 20 cônes.
Chaque équipe dispose d'un cerceau où sont placés 20 balles.

Consignes
Au signal, courir chercher une balle dans le cerceau et la conduire au pied sur un « chapeau chinois » disponible.
Retourner chercher une autre balle pour faire de même, en évitant les autres joueurs, jusqu'à l'épuisement de la réserve.

Critère de réussite
L'équipe la plus rapide à placer ses 20 balles.

Coopérer pour conduire rapidement la balle : le rapid-ball

Matériel
Un terrain de hand divisé en deux, 2 ballons.

Dispositif
Chaque équipe de cinq joueurs se répartit sur un demi-terrain.
Pour lancer le jeu, l'adulte fait rouler un ballon en direction de chacune.

Consignes
Réaliser des passes entre tous les membres de l'équipe.
Après en avoir effectué 10 sans que le ballon ne sorte des limites, le joueur en possession de la balle tire au but.

Critère de réussite
L'équipe le plus rapide à marquer son but.

Conduire sa balle malgré l'opposition : la cour de récré

Matériel
Des chasubles pour distinguer les équipes, 1 ballon.

Dispositif
Un terrain délimité (environ 20 x 10 m), deux équipes de cinq joueurs reconnaissables par des chasubles.

Consignes
Pour l'équipe de cinq joueurs répartie sur le terrain, se faire des passes au pied sans que le ballon ne sorte des limites de jeu.
Toutes les 30 secondes, un élève de l'équipe adverse entre dans l'aire de jeu pour tenter d'intercepter le ballon.
Le surnombre se réduit par l'entrée successive des joueurs.
Après trois manches jouées, on inverse alors le rôle des équipes.

Critère de réussite
L'addition du nombre de passes réussies dans chaque manche de jeu.

Pour évaluer ses progrès

Coopérer pour gagner du terrain : les couleurs

Matériel
Un terrain de hand, dont la ligne de fond est divisée en trois zones de couleurs auxquelles on attribue des points (cf. dessin).

Dispositif
Une équipe de cinq attaquants se place sur la ligne de but, les cinq défenseurs se répartissent sur leur demi-terrain.

Consignes
Pour les attaquants : progresser par passes pour que leur ballon atteigne l'une des zones de couleurs adverse.
Pour les défenseurs : intercepter le ballon avec leur pied uniquement dans le demi-terrain.
Jouer cinq mises en jeu successives avant d'inverser les rôles.

Critères de réussite
Le total des points obtenus, selon la couleur des zones atteintes.

Manu Keita,
Illustrations : C. Tarcelin,
Extrait de la revue EPS 1 n° 122, avril-mai 2005, pp. 19-20
www.revue-eps.com