

ATELIERS PREPARATOIRES

(pouvant aussi s'intégrer dans une rencontre)

- Ballon ligne
- Jeu de l'horloge
- Epervier ballon
- Parcours relais
- Balles Brûlantes
- Ballon béré
- Ballon chronomètre
- Balle au but

Doc de référence : fichier "Le Foot à l'école" (disponible à l'USEP).



2 rue J. Cussonneau
49100 ANGERS
Tél et Fax : 02 41 37 51 51



Fiche guide pour une rencontre de Football

Exemples de feuilles de poule (disponible à l'USEP)

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	

Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
A - C		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :
2ème :
3ème :

	Catégorie :
	Poule :
	Terrain / Table :

Nom Prénom / Equipe	Ecole
A :	
B :	
C :	
D :	

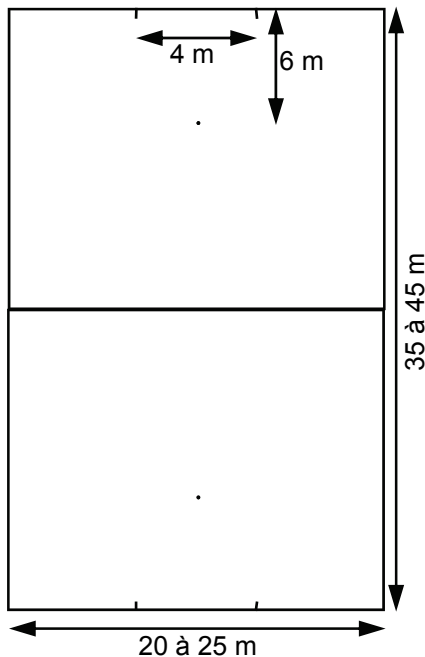
Déroulement des matches	Nom du Vainqueur	Score
A - B		
C - D		
A - C		
B - D		
A - D		
B - C		

Classement Final de la Poule	
1er :
2ème :
3ème :
4ème :

- Une rencontre fait obligatoirement suite à une unité d'apprentissage
- On privilégie toujours le temps d'activité
- On ne dénature pas l'activité

TERRAIN

Nous utilisons :



Nous aurions pu utiliser :

Un petit terrain plat délimité par quatre plots.
Les buts faisant quatre mètres de largeur.

MATERIEL

- Ballons de football n° 3 ou 4.
- Chasubles, plots, chrono, sifflets, planchettes, crayons, constrifoot (but).
- Seuls les crampons moulés sont tolérés, le protège tibia est conseillé.

EQUIPE

- 5 élèves dont un gardien.
- 3 remplaçants maximum.
- Par niveau de classe (CE2, CM1, CM2).

REGLEMENT

- 1 - La mise en jeu (au début du match et après chaque but marqué) se fait au centre du terrain, chaque équipe étant dans sa moitié de terrain.
- 2 - Lorsqu'une équipe fait sortir le ballon du terrain :
 - a) Sur la longueur : l'équipe adverse effectue une rentrée de touche au pied à l'endroit où le ballon est sorti.
 - b) Sur la largeur en zone offensive : l'équipe adverse effectue un dégagement à terre à 6 m devant le but.
 - c) Sur la largeur en zone défensive : l'équipe adverse bénéficie d'un corner tiré au coin le plus proche.
- 3 - Seuls les gardiens peuvent se servir de leurs mains pour arrêter les tirs ou relancer le ballon.
- 4 - Toutes les fautes sont sanctionnées par un coup franc direct (ballon frappé à l'endroit de la faute).

ORGANISATION

- Grouper les équipes par poules (3 ou 4 de préférence).
- Pendant que A et B jouent, C et D sont en atelier.
- Toutes les équipes se rencontrent.
- L'arbitrage et l'organisation du match peuvent être confiés à une équipe qui ne joue pas.

TEMPS DE MATCH : 2 mi-temps de 6 mn

Eventuellement vous pouvez organiser des 'finales' entre les 1^{ers}, 2^{èmes}, 3^{èmes} et 4^{èmes} de chaque poules.