



PROJET PEDAGOGIQUE

INITIATION AU FOOTBALL

CE1

DOC : C. BARBOSA - CPC-EPS
S. BOUADLA et H. MOUSSAOUI – EDUCATEURS SPORTIFS

INITIATION au FOOTBALL

PROJET PEDAGOGIQUE

CE1

Objectifs généraux :

Le but est d'initier des enfants âgés de 7 à 8 ans à la pratique d'un sport collectif : le football.

A travers la pratique de cette activité l'enseignant visera l'acquisition de la compétence générale **“s'opposer individuellement et collectivement”**, s'inscrivant dans le domaine d'**“actions de coopération et d'opposition”**.

La mise en œuvre de l'activité devra permettre à l'élève :

- D'apprendre à organiser ses actions avec ou contre d'autres en fonction de règles, de rôles et de codes.
- De coopérer, d'adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer un projet commun.
- De comprendre la notion d'équipe par la recherche d'un but commun.
- De construire des projets d'action collectifs, adaptés à ses possibilités.
- D'exercer des rôles différents complémentaires ou antagonistes (attaquant, défenseur, observateur, arbitre)
- De s'engager lucidement dans des actions progressivement plus complexes.
- De reconnaître, exprimer, contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations diversifiées.
- D'apprécier des indices de plus en plus variés.
- D'appréhender des notions relatives à l'espace et au temps.
- D'établir des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action.
- De prendre conscience de ses capacités, de ses ressources corporelles et affectives.
- De développer ses aptitudes motrices.
- D'évaluer ses progrès.

Organisation :

Deux adultes (un enseignant + un intervenant) pour une classe.

La classe est répartie en trois groupes.

Chaque adulte prend en charge un groupe pour un atelier. Le troisième atelier est en gestion autonome.

Lors d'une même séance d'apprentissage, chaque groupe d'élèves participe à chacun des trois ateliers.

La durée de l'intervention est de 7 séances d'une heure maximum.

L'intervenant prend en charge le matériel qu'il achemine et dispose sur le lieu.

Démarche pédagogique :

Séance 1 : Situation de référence

Il s'agit de faire jouer les élèves avec un minimum de règles à une variante du football.

Séance 2 à 6 : Situations d'apprentissage

L'évaluation réalisée avec les enfants pendant et sur le jeu global (cf. séance 1) permet de dégager les compétences à travailler.

Séance 7 : Situation de référence

Un retour à la situation de référence permet de réinvestir les compétences travaillées et d'évaluer les progrès réalisés.

Les qualités d'une séance :

Educative

- Elle comprend des situations d'apprentissage
- L'élève apprend et donne du sens à ses apprentissages

Active

- Le temps d'activité réelle de chaque élève est important (2/3 de la séance minimum)

Motivante

- L'élève agit avec plaisir
- Il évalue ses progrès quelques soient ses compétences de départ.

SEANCES 1 et 7

EVALUATION

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : une variante d'un match de football (cf. règles page 6).

Modalités d'organisation :

Des **chasubles** (ou foulards) de deux couleurs différentes sont indispensables pour distinguer les équipes.

La classe est répartie en **quatre groupes**.

L'**intervenant** a préalablement délimité une aire de jeux (cf. page 6).

L'**enseignant** a préalablement :

- complété la fiche d'évaluation collective (page 8) avec les noms et prénoms des élèves répartis en 4 groupes,
- photocopié autant de fiche individuelle d'observation qu'il a d'élèves.

Après explication collective des modalités de fonctionnement :

➤ **Deux groupes** effectuent la **variante du match de football** (cf. règles page 6).

L'**intervenant** arbitre.

L'**enseignant(e)** apporte les fiches individuelles d'observation, des crayons à papier (1 par élève qui évalue) et supervise l'évaluation.

➤ **Les deux autres groupes** effectuent l'évaluation de ceux qui jouent. Chaque élève évalue un élève seulement. Il complète pour cela la fiche individuelle d'observation.

Puis on inverse : les évaluateurs jouent et les joueurs évaluent.

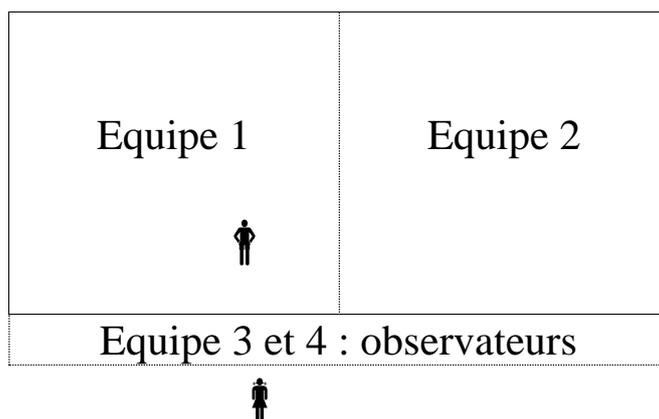
L'objectif de cette séance étant l'évaluation, en aucun cas il ne devra y avoir de remplaçant lors du match. Chaque élève devra être évalué sur une phase de jeu complète. Mieux vaut évaluer un élève sur deux phases de match que d'avoir des remplaçants.

La fiche d'évaluation individuelle sera remplie ultérieurement, en classe, par les élèves (une fois après la première séance, une fois après la dernière séance).

Regroupement en fin de séance :

- Les **élèves** sont invités à faire des remarques sur la phase de jeu.
- Les **adultes** leur expliquent que durant 5 séances ils vont travailler pour essayer de progresser tant au niveau du jeu collectif que de la manipulation de balle. Ils referont la variante du match de football lors de la dernière séance afin d'évaluer s'ils ont progressé.

DISPOSITIF GLOBAL :



 : enseignant(e)

 : intervenant(e)

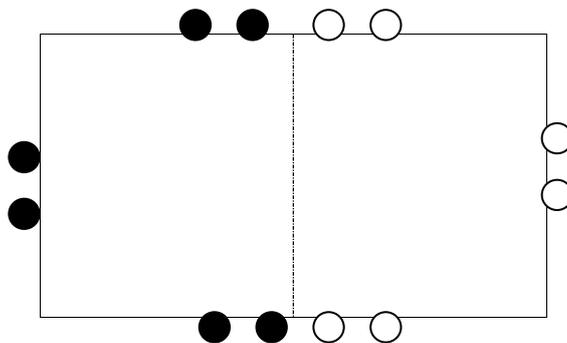
MATCH :

Matériel : 1 ballon, 6 plots rouges, 6 plots bleus, des chasubles.

Le groupe est réparti en 2 équipes de nombre équivalent (chasubles). Il ne doit pas y avoir de remplaçant (faire rejouer un élève d'un autre groupe si besoin) ni de gardien de but.

Reconnaître le terrain :

- ses limites.
- les 3 buts dans lesquels mon équipe peut marquer des points.
- les trois buts dans lesquels l'équipe adverse peut marquer des points.



[○ plot rouge ; ● plot bleu]

Expliquer le but du jeu : marquer plus de points que l'équipe adverse.

Expliquer les règles :

- jeu aux pieds
- pas de gardien de but
- touche à la main effectuée par l'équipe adverse quand le ballon sort des limites du terrain
- but accordé quand le ballon passe entre les plots de la couleur adverse
- on ne pousse pas, ne tire pas les maillots, ne fait pas de croche-pied

Donner la durée du jeu : 15 à 20 minutes.

EVALUATION FOOTBALL CM1 (fiche collective)

1 ⇒ ☹ 2 ⇒ ☺ 3 ⇒ ☺

	NOM Prénom 4 équipes	Réception (nombre de passes reçues)		Tir (nombre de tirs effectués)		Tir cadré (dans le but)		Respect des règles	
		S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

Fiche individuelle d'observation

Je m'appelle :
J'observe :
Nombre de passes qu'il (elle) a reçu :
Nombre de fois où il (elle) a tiré au but :
Nombre de buts marqués :
Je pense qu'il a respecté les règles : toujours – pas toujours – jamais

Je m'appelle :
J'observe :
Nombre de passes qu'il (elle) a reçu :
Nombre de fois où il (elle) a tiré au but :
Nombre de buts marqués :
Je pense qu'il a respecté les règles : toujours – pas toujours – jamais

Je m'appelle :
J'observe :
Nombre de passes qu'il (elle) a reçu :
Nombre de fois où il (elle) a tiré au but :
Nombre de buts marqués :
Je pense qu'il a respecté les règles : toujours – pas toujours – jamais

EVALUATION FOOTBALL CM1

Circonscription de Tremblay-en-France
(Fiche individuelle)

ECOLE :	Niveau de classe :
NOM :	PRENOM :

		Séance 1	Séance 7
	<p><u>RECEPTION DE BALLON après une passe</u></p> <p>☹ Je ne reçois jamais le ballon. 😐 Je reçois parfois le ballon. ☺ Je reçois souvent le ballon.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
	<p><u>TIR (quantitatif)</u></p> <p>☹ Je ne tire jamais au but. 😐 Je tire parfois au but. ☺ Je tire souvent au but.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
	<p><u>TIR (qualitatif)</u></p> <p>☹ Je ne marque jamais de but. 😐 Je marque parfois des buts. ☺ Je marque souvent des buts.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
	<p><u>RESPECT DES REGLES</u></p> <p>☹ Je respecte rarement les règles. 😐 Je respecte parfois les règles. ☺ Je respecte toujours les règles.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺

ATELIER / ENSEIGNANT

JEUX PRE-SPORTIFS

SEANCES 2 à 6

RAPPEL :

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : variante d'un match de football.

Les séances 2, 3, 4, 5 et 6 visent à faire progresser chaque élève, tant sur le plan du jeu collectif (cf. atelier jeu collectif mené par l'enseignant) que sur le plan de la maîtrise de ballon (pris en charge par un intervenant), en fonction des observations de la phase d'évaluation.

La classe est répartie en **3 groupes**.

Chaque groupe réalise les 3 ateliers dans une même séance :

- atelier de maîtrise de ballon pris en charge par l'intervenant
- atelier de jeux pré-sportifs pris en charge par l'enseignant
- atelier de match (cf. situation de référence) en gestion autonome

L'**enseignant** a préalablement réparti la classe en trois groupes.

L'**intervenant** a préalablement préparé les trois espaces d'activité (match autonome – atelier pré-sportif – atelier maîtrise de ballon) en disposant le matériel nécessaire.

ATELIER de JEUX PRE-SPORTIFS :

Il est animé par l'enseignant qui prend en charge une 1/3 de classe.

Il comprend 5 séances :

- **Séance 2** : L'HORLOGE
- **Séance 3** : L'HORLOGE avec obstacle
- **Séance 4** : LE BERET BALLON
- **Séance 5** : VARIANTE DU BERET BALLON
- **Séance 6** : L'ATTAQUE DU CHÂTEAU

Il est convenu qu'à chaque séance, un nouveau jeu soit présenté. Cependant, chaque classe étant potentiellement différente, il est possible de reprendre un jeu en fonction des observations de la séance précédente. En effet, il ne faut pas perdre de vue qu'il importe de faire progresser chaque élève en fonction des objectifs poursuivis et des résultats des évaluations de la première séance.

Chaque séance vise à faire progresser chaque élève au niveau du jeu collectif. Deux objectifs sont travaillés :

- ◆ Comprendre la notion d'équipe par la recherche d'un but commun
- ◆ Exercer des rôles différents et antagonistes

SEANCE 4 et 5

Le béret ballon

Matériel :

- 2 ballons
- des coupelles (autant de coupelles que de joueurs)

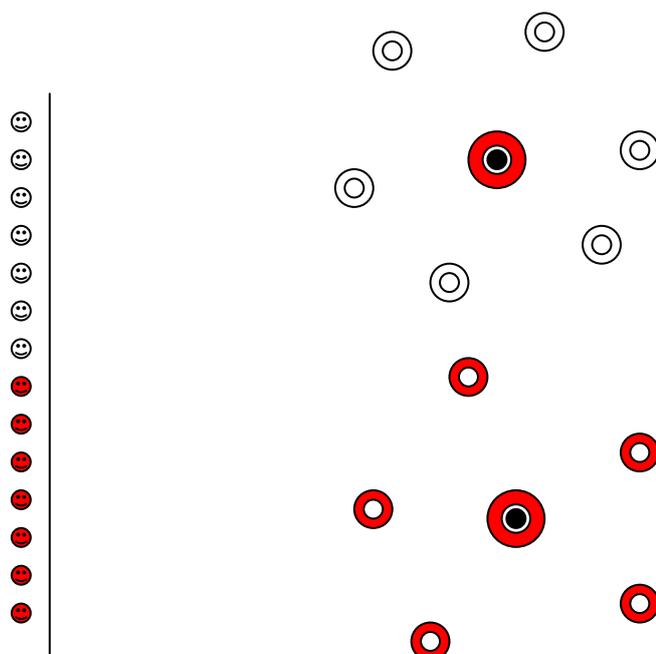
But du jeu : Avoir plus de points que l'équipe adverse

Règle du jeu "Le béret ballon"

- ❑ 2 équipes, côte à côte, derrière une ligne de départ. Chaque joueur de chaque équipe choisit un numéro (autant de numéros que de joueurs dans une équipe ; en cas d'effectif inégal un joueur portera deux numéros)
- ❑ L'enseignant appelle un numéro.
- ❑ Chaque joueur de chaque équipe portant ce numéro se précipite vers le ballon.
- ❑ Quand ce dernier lève le ballon au-dessus de sa tête, tous les autres joueurs viennent se placer en cercle autour de lui (1 joueur par coupelle).
- ❑ Le joueur appelé fait alors une passe avec le ballon à chacun de ses coéquipiers qui le lui renvoie (en cas de nombre inégal, veiller à ce que chaque équipe effectue le même nombre de passes)
- ❑ Au fur et à mesure que les coéquipiers ont réalisé leur passe, ils retournent derrière la ligne de départ.
- ❑ Quand le ballon a été lancé à tous les joueurs, le joueur appelé pose le ballon sur sa coupelle et rejoint son équipe derrière la ligne de départ.
- ❑ L'équipe dont le joueur appelé est revenu dans son camp le premier marque un point.

Rem : le type de passe peut varier à chaque partie => passe à une main, passe à rebond...

Dispositif :



😊 joueur

⊙ coupelle

● ballon

ATELIER / INTERVENANT
MAÎTRISE DU BALLON

SEANCES 2 à 6

RAPPEL :

Les séances 1 et 7 sont consacrées à l'évaluation des élèves à partir d'une situation de référence : variante d'un match de football.

Les séances 2, 3, 4, 5 et 6 visent à faire progresser chaque élève, tant sur le plan du jeu collectif (cf. atelier jeu collectif mené par l'enseignant) que sur le plan de la maîtrise de ballon (pris en charge par un intervenant), en fonction des observations de la phase d'évaluation.

La classe est répartie en **3 groupes**.

Chaque groupe réalise les 3 ateliers dans une même séance :

- atelier de maîtrise de ballon pris en charge par l'intervenant
- atelier de jeux pré-sportifs pris en charge par l'enseignant
- atelier de match (cf. situation de référence) en gestion autonome

L'**enseignant** a préalablement réparti la classe en trois groupes.

L'**intervenant** a préalablement préparé les trois espaces d'activité (match autonome – atelier pré-sportif – atelier maîtrise de ballon) en disposant le matériel nécessaire.

ATELIER de MAÎTRISE DU BALLON :

Il est animé par l'intervenant qui prend en charge une 1/3 de classe.

Il comprend 5 séances.

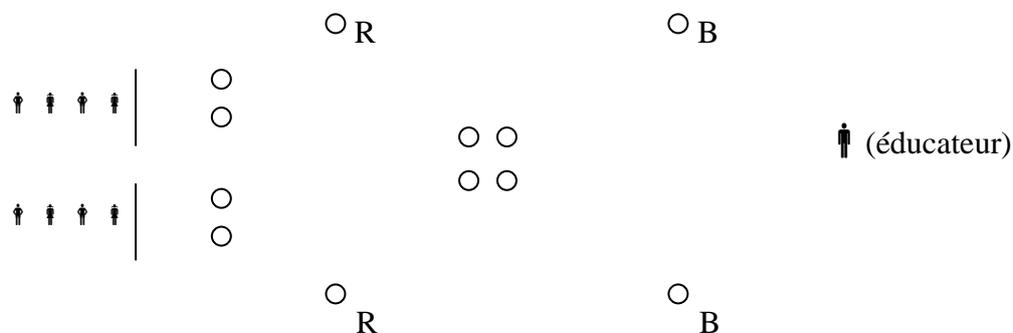
Chaque séance vise à faire progresser chaque élève au niveau de la maîtrise du ballon.

Séance n°2

Matériel : plots, chasubles, ballons

Objectif : améliorer la vitesse de déplacement avec et sans ballon.

Dispositif : Le groupe se répartit en deux équipes.



[○ : plot R : rouge B : bleu]

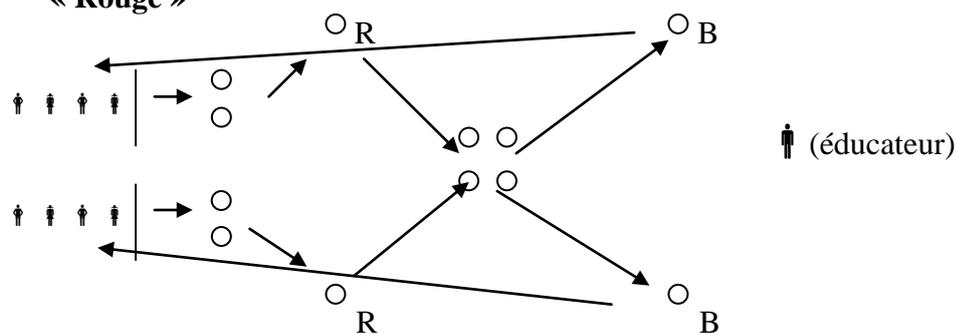
But du jeu : être le premier à rentrer dans son camps

Règles du jeu :

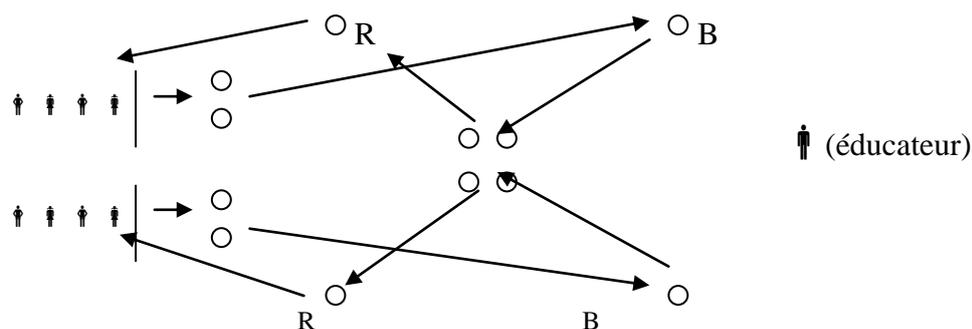
- 1- Les joueurs, répartis en deux équipes se mettent en file indienne derrière la ligne.
- 2- Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe exécute son parcours le plus rapidement possible, sans ballon dans un premier temps, puis avec ballon.

Le parcours varie selon la couleur annoncée par l'éducateur :

« Rouge »



« Bleu »



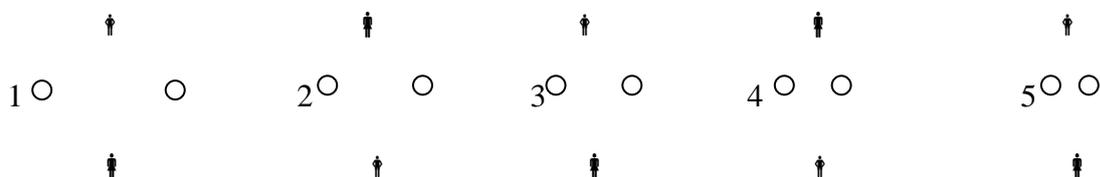
A la fin du temps imparti, les scores peuvent être comparés.

Séance n°3

Matériel : plots, ballons

Objectif : améliorer les passes.

Dispositif : Travail par binômes.



[○ : plot]

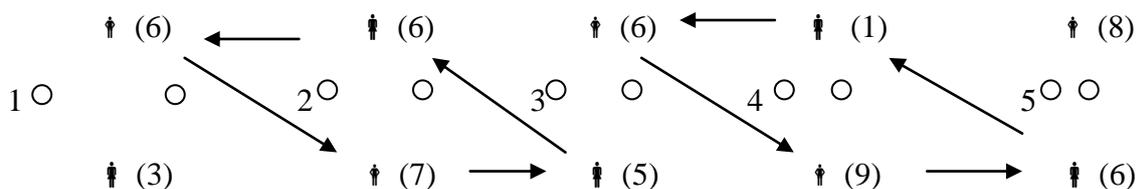
Rem : en cas de nombre impair d'élèves, l'éducateur constitue un membre fixe du binôme 1.

But du jeu : Passer le ballon dans des portes de difficultés croissantes (espacement de plus en plus petit). Finir le jeu au niveau de la porte 5 (la plus étroite).

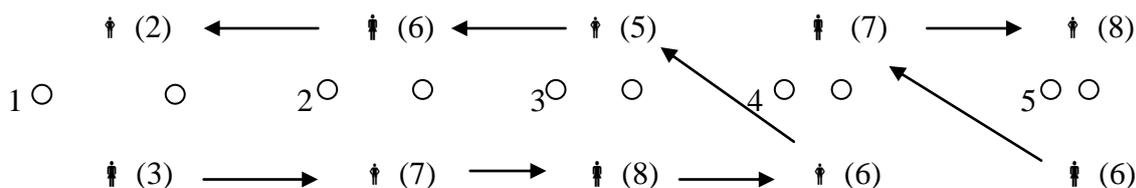
Règles du jeu :

- 1- Face à face (binôme), les joueurs s'échangent le ballon de l'intérieur du pied. Ce dernier doit toujours passer dans des portes pour marquer un point. Chaque élève comptabilise son nombre de points, c'est-à-dire le nombre de ballons passés par la porte dans le temps imparti.
- 2- A la fin du temps imparti, le gagnant de chaque binôme monte d'un cran, le perdant descend d'un cran et le jeu recommence. En cas de score identique, c'est celui qui a réalisé la dernière passe gagnante qui descend.

Exemple 1 :



Exemple 2 :

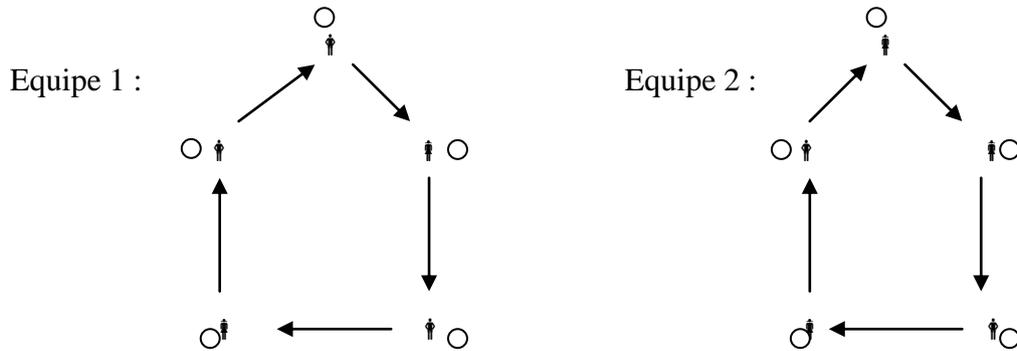


Séance n°4

Matériel : plots, chasubles, 2 ballons

Objectif : améliorer le contrôle du ballon.

Dispositif : Le groupe se répartit en deux équipes.



[○ : plot]

But du jeu : faire le maximum de tour

Règles du jeu :

- 1- Chaque joueur, placé près d'un plot (1 joueur par plot), passe le ballon à son voisin de gauche. Le ballon ne peut être transmis que si le joueur est près de son plot.
- 2- Un joueur, désigné comme « compteur », annonce à haute voix le nombre de tour effectué par son équipe (à chaque fois qu'il reçoit le ballon).
- 3- L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus grand nombre de tour.

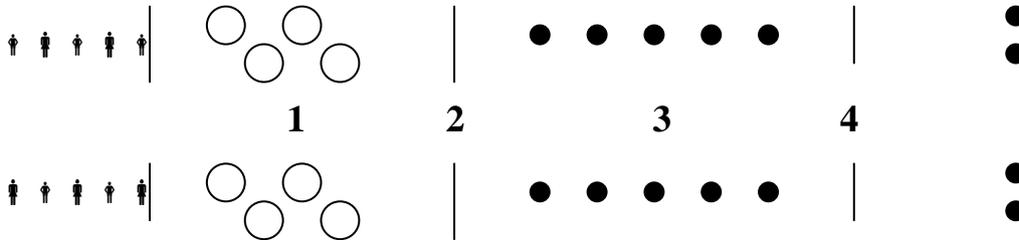
Variante : changer de pieds.

Séance n°5

Matériel : plots, 2 ballons, chasubles, craies, cerceaux.

Objectif : améliorer la coordination et le tir.

Dispositif : Travail par équipe.



[● : plot ; ○ cerceaux (ou cercle à la craie) ; | ligne]

But du jeu : Réussir à faire progresser le ballon vers le but le plus rapidement possible.

Règles du jeu :

- 1- Les joueurs se mettent en file indienne derrière la ligne.
- 2- Au signal de l'éducateur, les deux premiers joueurs de chaque équipe effectuent le parcours :
 - **1** : ballon en mains, courir en mettant un pied dans chaque cerceau
 - **2** : poser le ballon au sol
 - **3** : effectuer le slalom ballon au pied
 - **4** : poser le ballon au sol et tirer

Dès que le premier joueur a fini son parcours, un autre joueur peut partir, etc...

- 3- A la fin du temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de but.

