



**PROJET PEDAGOGIQUE**

**INITIATION AU FOOTBALL**

**CM1**

**CM1 / 1 classe / 1 intervenant**

# INITIATION au FOOTBALL

## PROJET PEDAGOGIQUE

### CM1

#### Objectifs généraux :

Le but est d'initier des enfants âgés de 9 à 10 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. schéma)

### **Modalités d'organisation :**

Des **chasubles** (ou foulards) de deux couleurs différentes sont indispensables.

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

L'**intervenant** a préalablement délimité une aire de jeux et deux aires d'ateliers autonomes (cf. fiches)

L'**enseignant** a préalablement complété la fiche d'évaluation collective avec les noms et prénoms des élèves réparties en 3 groupes.

Après explication collective des règles du jeu, la classe est répartie en trois groupes :

➤ **Un groupe** effectue la **variante du match de football**.

L'**intervenant** arbitre.

L'**enseignant(e)** évalue sur la fiche collective à partir de ce qu'il observe et des remarques de l'intervenant.

➤ **Les deux autres groupes** effectuent des ateliers en gestion autonome (prévoir de photocopier les 2 fiches de jeu) : un groupe effectue l'atelier n°1, l'autre groupe effectue l'atelier n°2. Chacun des deux ateliers est dédoublé afin de favoriser l'action motrice.

Chaque groupe devra passer aux trois activités (match – atelier n°1 – atelier n°2). Aussi une rotation sera effectuée toutes les 10 minutes.

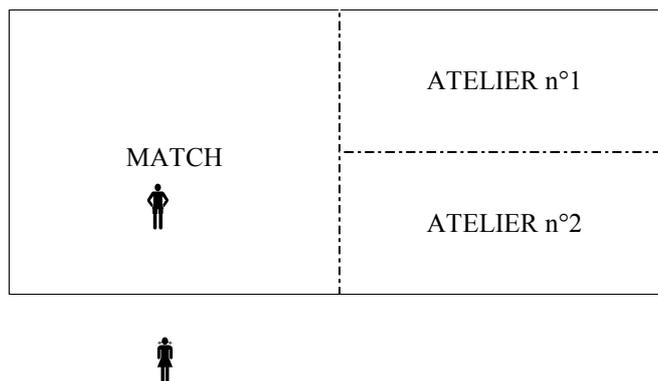
Cependant, l'objectif de cette séance étant l'évaluation, il est possible de soustraire quelques élèves à l'un des deux ateliers afin de permettre des matchs à nombre de joueurs équivalent. En aucun cas il ne devra y avoir de remplaçant lors du match. Chaque élève devra être évalué sur une phase de jeu complète. Mieux vaut évaluer un élève sur deux phases de match de 10 minutes 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). Elle peut cependant servir d'appui pour compléter la fiche collective car les compétences observées y sont détaillées.

### **Regroupement en fin de séance :**

- Les **élèves** sont invités à faire des remarques sur la phase de jeu.
- Les **adultes** leur explique 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 :

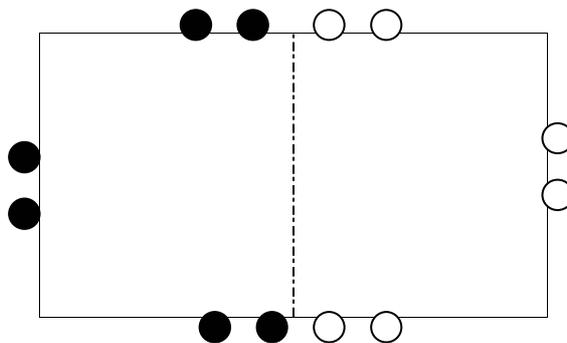
Matériel : 1 ballon, 6 plots rouges, 6 plots bleus, 5 chasubles rouges, 5 chasubles bleus.

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).

Le match s'effectue au maximum à 5 contre 5 et au minimum à 3 contre 3.

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 : 10 minutes.

## ATELIER n°1 :

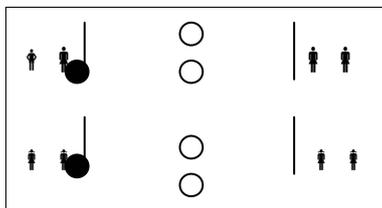
## atelier de tir

Matériel : 2 ballons, 4 plots, 1 craie (ou ligne au sol)

Le groupe se répartit en **4 équipes**.

Dispositif :

- Ballon
- Plot
- | Ligne



**But du jeu : marquer des buts**

Règles du jeu :

- Le joueur qui a le ballon essaie de passer le ballon entre les plots (but)
- Le joueur qui est en face récupère le ballon et tente de marquer un but à son tour
- Le joueur qui a tiré se replace derrière sa file et attend son tour

## ATELIER n°2 :

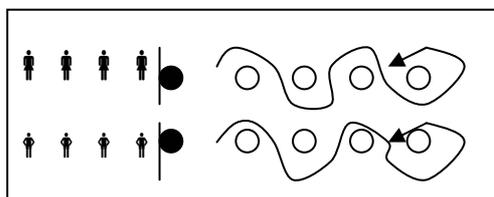
## conduite de ballon sur un slalom

Matériel : 2 ballons, 8 plots (4 plots par slalom), 1 craie

Le groupe se répartit en **2 équipes**.

Dispositif :

- Ballon
- Plot
- | Ligne



**But du jeu : faire le slalom en conduisant le ballon avec le pied**

Règles du jeu :

- Les joueurs se mettent à la queue l'un derrière l'autre, face aux plots.
- Faire le slalom en conduisant le ballon avec le pied
- Passer le ballon au joueur suivant
  - 🏁 Se placer derrière la file

	NOM Prénom Par groupe (3 groupes)	Réception (blocage du ballon avec pieds)		Passe (dans les pieds d'un partenaire)		Dribble (souvent, parfois, jamais)		Tir (jamais, parfois, souvent)		Tir cadré (dans le but)		Respect des règles	
		S 1	S 7	S1	S7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7	S 1	S 7
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
7													
9													
10													
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

# EVALUATION FOOTBALL CM1

Circonscription de Tremblay-en-France

(Fiche individuelle)

ECOLE :	Niveau de classe :
NOM :	PRENOM :

		Séance 1	Séance 7
★	<p><b>RECEPTION DE BALLON après une passe</b></p> <p>☹ Je ne bloque <b>jamais</b> le ballon avec mes pieds.            ☹ Je bloque <b>parfois</b> le ballon avec mes pieds.            ☺ Je bloque <b>souvent</b> le ballon avec mes pieds.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
🚲	<p><b>PASSE</b></p> <p>☹ Je n'arrive <b>jamais</b> à faire une passe dans les pieds d'un partenaire.            ☹ J'arrive <b>parfois</b> à faire une passe dans les pieds d'un partenaire.            ☺ J'arrive <b>souvent</b> à faire une passe dans les pieds d'un partenaire.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
♣	<p><b>DRIBBLE</b></p> <p>☹ Je dribble <b>souvent</b>.            ☹ Je dribble <b>parfois</b>.            ☺ Je dribble <b>rarement</b>.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
🏠	<p><b>TIR (quantitatif)</b></p> <p>☹ Je ne tire <b>jamais</b> au but.            ☹ Je tire <b>parfois</b> au but.            ☺ Je tire <b>souvent</b> au but.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
🏆	<p><b>TIR (qualitatif)</b></p> <p>☹ Je ne tire <b>jamais</b> dans le cadre.            ☹ Je tire <b>parfois</b> dans le cadre.            ☺ Je tire <b>souvent</b> dans le cadre.</p>	☹ ☹ ☺	☹ ☹ ☺
👂	<p><b>RESPECT DES REGLES</b></p> <p>☹ Je respecte <b>rarement</b> les règles.            ☹ Je respecte <b>parfois</b> les règles.            ☺ Je respecte <b>toujours</b> 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** de niveau.

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** : LA PASSE A CINQ
- **Séance 3** : LE BERET BALLON – BUT
- **Séance 4** : LE BON CHOIX
- **Séance 5** : LES 5 VIES
- **Séance 6** : LES 5 VIES

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



## Séance 4

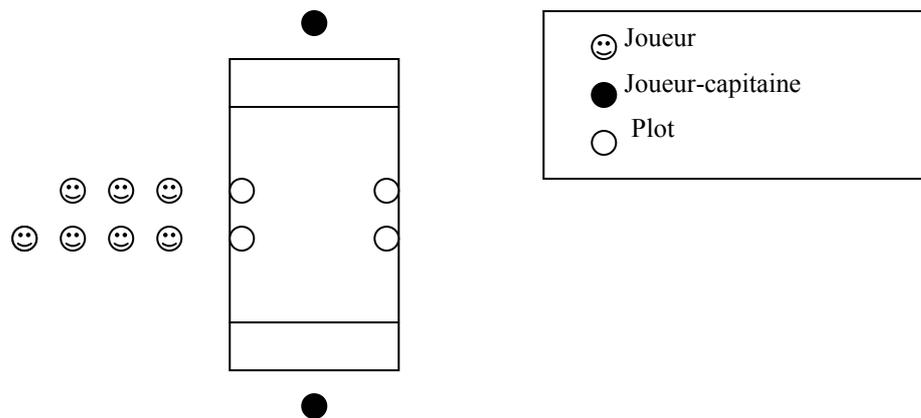
## LE BON CHOIX

### Matériel :

- des coupelles pour délimiter le terrain et deux couloirs,
- 4 plots,
- des chasubles

### Organisation :

- 2 équipes en colonne chacune derrière un plot placé au milieu du terrain sur une des lignes latérales ;
- 2 autres plots en face sur l'autre ligne latérale ;
- 2 joueurs-capitaines



### Consigne :

- L'enseignant annonce par exemple « 2 » et les deux premiers joueurs de chaque colonne démarrent et vont en courant contourner le plot opposé de leur équipe avant de pénétrer sur le terrain.
- L'enseignant passe alors le ballon à l'un des joueurs, chacun des couples devant s'en emparer et s'organiser pour acheminer et passer le ballon à leur joueur-capitaine » en respectant les règles du jeu (en cas de faute ou de sortie, le ballon est rendu à l'adversaire).
- Après réussite du point, les joueurs vont se placer à la fin de leur colonne.
- Puis le maître modifie le nombre de joueurs appelés (3, 1, tous...), son lancer (sur le dernier joueur, en l'air, au sol...)
- A gagner l'équipe qui a la fin du jeu a marqué le plus de points.

**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.

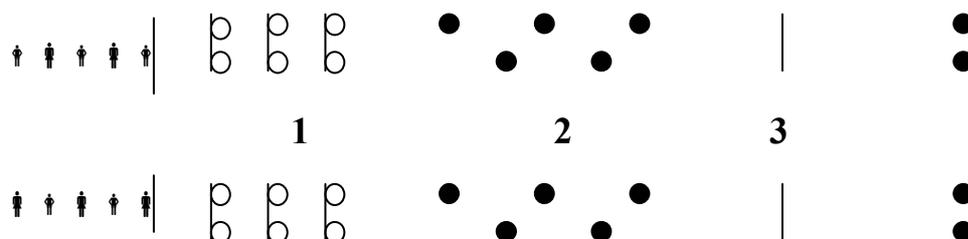
Chaque séance vise à faire progresser chaque élève au niveau de la maîtrise du ballon.

## Séance n°2

**Matériel** : plots + barres, 2 ballons, chasubles, craies.

**Objectif** : améliorer la coordination motrice et le tir.

**Dispositif** : Travail par équipe.



[ ● : plot ;  haie constituée de 2 plots et d'1 barre ; | ligne]

**But du jeu** : Réussir à faire progresser le ballon vers le but le plus rapidement possible et réussir son tir.

### **Règles du jeu :**

- 1- Les joueurs se mettent en fil 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 franchissant les haies
  - 2 : effectuer le slalom
  - 3 : poser le ballon au sol et tirer
- 3- Un point pour l'équipe dont le joueur finit le parcours le premier (sans faire tomber les haies) + un point pour l'équipe dont le joueur tire entre les portes.
- 4- A la fin du temps imparti, l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

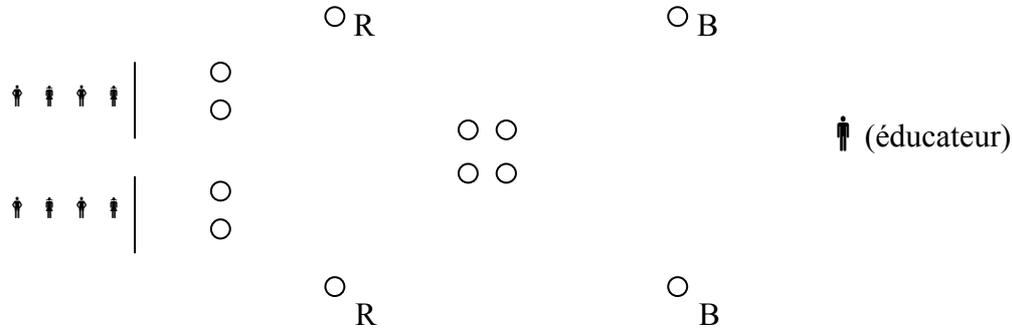
Variante : effectuer le slalom ballon au pied.

# Séance n°3

**Matériel** : plots, chasubles, ballons

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

**Dispositif** : Le groupe se répartit en deux équipes.



[ O : plot R : rouge B : bleu ]

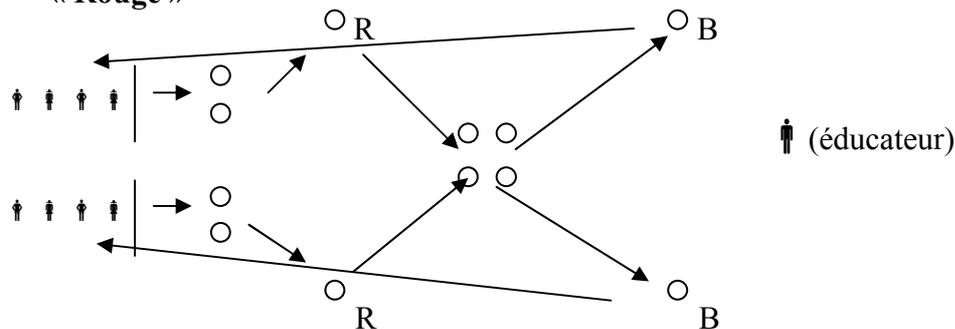
**But du jeu** : être le premier à rentrer dans son camps

## Règles du jeu :

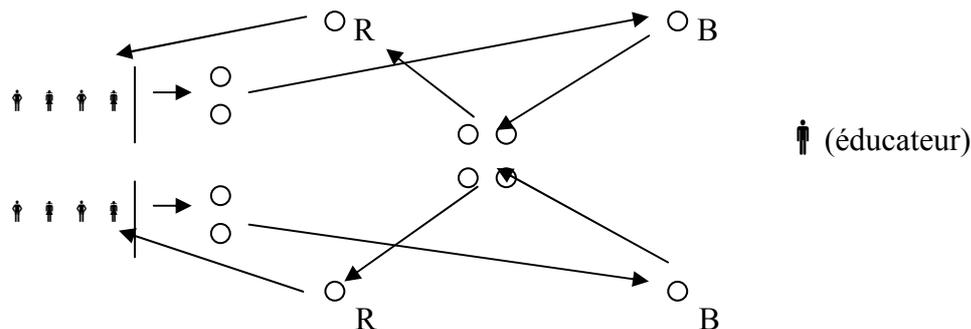
- 1- Les joueurs, répartis en deux équipes se mettent en file indienne derrière la ligne.
- 2- Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe exécute son parcours le plus rapidement possible, sans ballon dans un premier temps, puis avec ballon.

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

« Rouge »



« Bleu »



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

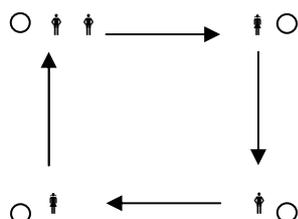
## Séance n°4

**Matériel** : plots, chasubles, 2 ballons

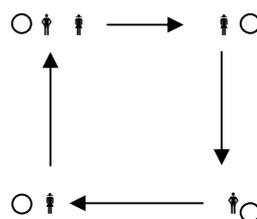
**Objectif** : améliorer la passe.

**Dispositif** : Le groupe se répartit en deux équipes.

Equipe 1 :



Equipe 2 :



[○ : plot]

**But du jeu** : faire une passe et suivre son ballon.

**Règles du jeu** :

- 1- Chaque joueur est placé près d'un plot (1 joueur par plot, sauf au premier plot où il y a 2 joueurs).
- 2- Le premier joueur passe le ballon à un partenaire et prend sa place, et ainsi de suite.

Variante :

- Changer de pieds en changeant le sens de rotation.
- Croiser les passes
- Mettre un chasuble de couleur différente à chaque enfant ; un meneur de jeu annonce une couleur au moment où le joueur reçoit la balle. Celui-ci doit lever le regard du ballon pour prendre l'information avant de transmettre son ballon.

## Séance n°5

**Matériel** : 9 ballons (1 ballon par élève), 12 cerceaux de deux couleurs différentes (ou cercles réalisés à la craie).

**Objectif** : améliorer la conduite du ballon

**Dispositif** :



[ ○ cerceaux (ou cercles à la craie) ; | ligne ; ● ballon ]

**But du jeu** : Réussir à maîtriser le ballon pour le faire progresser

**Règles du jeu** :

- 3- Les joueurs se mettent en file indienne derrière la ligne.
- 4- Chaque joueur progresse de cerceaux en cerceaux en faisant le tour de chacun d'eux puis revient se placer sur la ligne de départ.

Ⓡ Cerceau rouge : effectuer le tour en conduisant le ballon avec le pied droit.

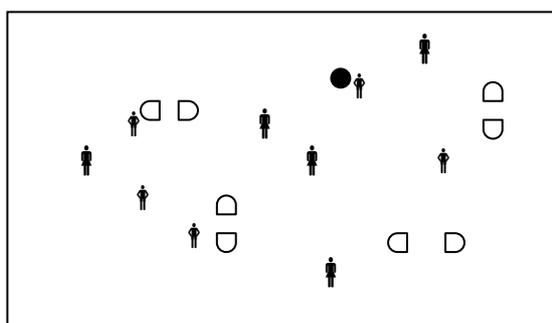
Ⓟ Cerceau bleu : effectuer le tour en conduisant le ballon avec le pied gauche.

## Séance n°6

**Matériel** : plots, ballon, chasubles.

**Objectif** : développer une tactique de jeu

**Dispositif** : Travail par équipe.



[● : ballon ; □ □ plots]

**But du jeu** : Marquer le plus de points donc faire passer le plus grand nombre de fois le ballon entre les portes.

**Règles du jeu** :

- 5- Le groupe est réparti en deux équipes (A et B).
- 6- Le jeu se déroule au pied.
- 7- Un point est marqué à chaque fois qu'un joueur passe avec le ballon entre les portes ou effectue une passe à l'intérieur des portes.
- 8- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points à la fin du temps imparti.