

# RENCONTRE USEP

## FOOT A L'ECOLE



### ➤ PROGRAMMES DE L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE 2016

- Champ d'apprentissage : **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.**
- Compétences générales :
  - ✓ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
  - ✓ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
  - ✓ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
  - ✓ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
  - ✓ S'approprier une culture physique sportive et artistique

**ATTENTION** : La rencontre a lieu à la journée sur les terrains de foot du Parc de Parilly

**Le Jeudi 16 mai et Vendredi 17 mai entre 9h15 et 15h15.**

### ORGANISATION DE LA RENCONTRE :

La rencontre se déroulera à la journée en 2 parties : une demi-journée de tournoi coopératif et une demi-journée de 3 ateliers de 40 minutes (Exposition, thèque foot et « golf foot »).

Pour la partie matchs coopératifs, il faudra prévoir 4 à 5 équipes équilibrées (A, B, C, D (E) mixtes et de niveau équivalent entre elles) en fonction de l'effectif classe. Des poules de 4 à 5 équipes de différentes classes seront constituées et les matchs organisés à partir d'une feuille de match fournie par les organisateurs. La durée d'un match variera entre 9 à 12 minutes selon si poule de 5 ou 4 équipes.

Pour la partie ateliers, chaque classe s'installera en file indienne et nous mélangerons les élèves des différentes classes. Les équipes ainsi constituées seront réparties sur les 3 ateliers et *disposeront d'une feuille de marque uniquement pour l'atelier « golf foot »*. Afin de gagner du temps le jour J, prévoir des groupes d'élèves en binômes ou trinômes selon votre effectif de classe dans la limite de 12 groupes.

Les rotations seront gérées par les organisateurs.

L'enseignant sera responsable du bon fonctionnement des matches sur la partie tournoi et co animera les ateliers avec les organisateurs responsables de chaque activité.

Les accompagnateurs seront répartis sur les activités (« *charte du parent accompagnateur* »).

Chaque enseignant renverra par mail à [nayache@usep69.org](mailto:nayache@usep69.org) **au plus tard le mardi 7 mai**, les 2 questions / réponses qui porteront sur la production culturelle réalisée en classe selon le cahier des charges du concours sur le thème : « *Quand football et Jeux olympiques / paralympiques se rencontrent* ». Ces questions constitueront un quizz qui animera l'atelier de l'exposition. La production est à apporter le jour de la rencontre.

### **USEP Rhône – Métropole de Lyon**

Nicolas DE SAINT JEAN

06.14.42.58.51

[ndesaintjean@usep69.org](mailto:ndesaintjean@usep69.org)

Sébastien CHATAING

06.45.13.89.50

[schataing@usep69.org](mailto:schataing@usep69.org)

**Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré**

### **3 ATELIERS (3 x 40 minutes) :**

- 1) Découverte du « **GOLF FOOT** » (avec feuille de marque)
- 2) Thème FOOT
- 3) Exposition des productions : QUIZZ « *Quand football et jeux olympiques / paralympiques se rencontrent* »

*Cf les contenus détaillés Classeur Excel ci-joint.*

### **RENCONTRE coopérative :**

#### \* Utilisation des cartes « coup de pouce » / « coup d'éclat » :

Les cartes sont tenues par l'un des arbitres qui se présente au milieu du terrain à chaque fois qu'il y a 2 buts consécutifs dans la cage centrale pour la même équipe (lorsque l'écart du score le justifie). Il propose au capitaine de l'équipe qui vient de marquer de choisir une carte coup d'éclat et au capitaine de l'équipe qui vient d'encaisser le 2<sup>ème</sup> but de choisir une carte coup de pouce.

Ce dernier doit, en concertation avec son équipe, choisir l'une des 2 cartes (coup de pouce pour son équipe ou coup d'éclat pour l'autre équipe) et de lire cette carte à voix haute pour que l'ensemble des acteurs entendent la nouvelle règle qui s'appliquera. La carte s'applique durant tout le reste du match et peut se cumuler avec une autre carte. L'arbitre quitte le terrain, met la carte choisie de côté et le jeu reprend.

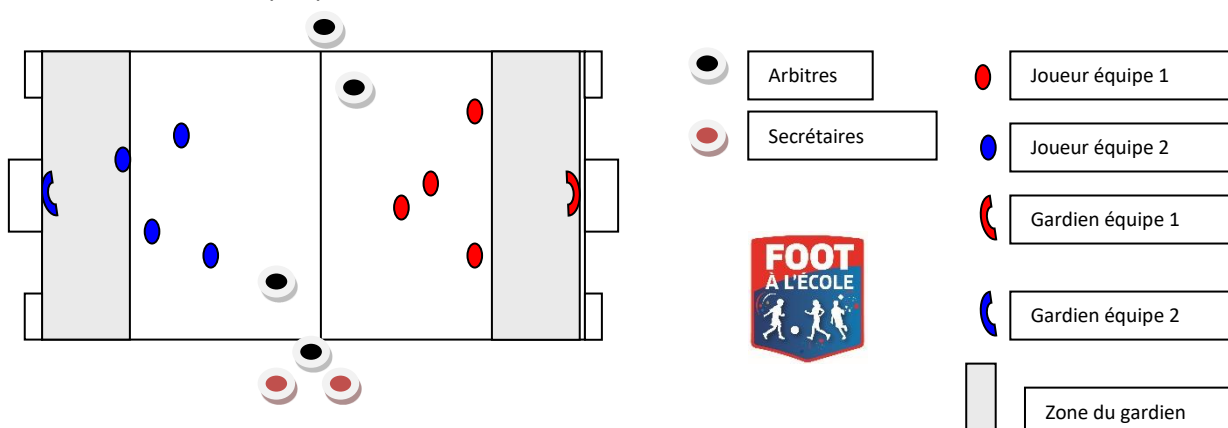
Ce procédé ne devra pas prendre plus de 45 secondes à partir du moment où les enfants connaîtront bien les 8 cartes et auront pratiqué ce dispositif lors du module d'apprentissage en EPS.

**Attention :** ne pas confondre le nombre de buts et le nombre de points !

En effet, un but dans la cage centrale vaut 3 points, mais les cartes n'interviennent qu'à partir du moment où 2 buts consécutifs sont marqués dans cette cage. Nous pouvons donc déjà avoir 6 points de marqués au moment de la première proposition des cartes.

#### Dispositif rencontre sportive (exemple d'un terrain) :

- 4 à 5 terrains : 1 terrain par poule.



- 5 c 5 dont un gardien sur des terrains de 20 m x 30 m (environ).

- 3 Cibles : une cage de 3 m (Kit Mon Euro 2016) et 2 petites cages de 1,5 m sur les côtés.

**Rappel des règles du jeu :**

- ▶ 1 but marqué dans la grande cage centrale vaut 3 points, dans une petite cage 1 point.
- ▶ Sortie en touche : adversaires à 4 m. Remise en jeu au pied sur une passe ou sur une conduite de balle à l'endroit de la sortie.
- ▶ Sortie de but : remise en jeu à la main par le gardien.
- ▶ Coup de pied de coin : adversaires à 4 m. Remise en jeu au pied sur une passe.
- ▶ Faute de jeu : adversaires à 4 m. Remise en jeu au pied sur une passe à l'endroit de la faute.
- ▶ Après chaque but : changement des gardiens des 2 équipes. Pour l'équipe qui marque, le buteur devient gardien.
- ▶ Remplacement : toutes les deux minutes, en suivant le roulement préétabli avec l'enseignant(e), gardien compris si pas de but.
- ▶ Gardien : pas de dégagement au pied. Interdiction de positionner 2 joueurs de champ fixes devant les petites cages.

**Comptabilité des points sportifs et de fair-play sur la feuille de match :**

- 1 point la défaite ; 2 point le match nul et 3 points la victoire.
- Les points de fair-play s'additionnent aux points sportifs.
- Connaissance du résultat par poule sans annoncer au micro un classement sportif par classe en fin de rencontre !
- Un diplôme de participation par classe et valorisation des équipes les plus fair-play par un diplôme.

**« Permis fair-play » :**

- 2 élèves de l'équipe qui arbitre observent les comportements des 2 équipes qui jouent et note à chaque match sur la feuille prévue à cet effet le fair-play des équipes.
- 1 mauvais comportement constaté = 0 pt de Fair-play !
- Poule de 4 : 6 ou 9 points = Diplôme de « Fair-play Gérard Perret »
- Poule de 5 : 9 ou 12 points = Diplôme de « Fair-play Gérard Perret »

Un joueur <b>conteste l'arbitrage</b> (de manière répétée et/ou véhémence).	
Un joueur <b>manque de respect</b> envers ses adversaires ou ses coéquipiers (brutalité, insulte, menace).	
Un joueur <b>n'accepte pas de perdre</b> (énervement, quitte le terrain, jette sa chasuble).	
Un joueur <b>ne serre pas la main</b> aux joueurs de l'autre équipe et aux arbitres en fin de match.	

**POUR CHAQUE EQUIPE PREVOIR :**

*MAILLOTS OU DOSSARDS et comme pour toute sortie, pensez à la trousse de secours !*