

## 05 | 2016

## Football à l'école

### Thème du mois – Sommaire

Apprendre en jouant	2
Diriger le jeu	3
Organiser le jeu	4
Leçons 3H-5H	
• Phoques et ours polaires	5
• D'une rive à l'autre	7
• Flipper	9
Leçons 6H-8H	
• Artistes du ballon	11
• Montagnes et lacs	13
• Chasse aux coupes	15
Aménager la cour de récréation	17
Organiser un tournoi	18
Indications	20

### Catégories

- Tranche d'âge: 7-12 ans
- Années scolaires: 3H-8H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer



**Le sport le plus populaire du monde se joue aussi sur la cour de récréation et durant les leçons d'éducation physique à l'école. Avec ce thème du mois, l'Association suisse de football ASF propose aux enseignants du primaire un outil pour amener les enfants au jeu de manière attractive et ludique, en fonction de leur âge.**

Ces prochaines semaines, la fièvre du football ne touchera pas seulement notre équipe nationale et les 23 autres pays engagés lors des championnats d'Europe en France, elle s'emparera aussi des écoles en Suisse. L'Association suisse de football ASF va en effet à la rencontre des enseignants (voir également p. 20). S'appuyant sur son concept de formation, qui a pour objectif de permettre aux enfants de se lancer avec réussite dans le sport en général et dans le football en particulier, elle propose six leçons pour le degré primaire (trois pour les classes de 3<sup>e</sup> à 5<sup>e</sup> années HarmoS, trois autres pour celles de 6<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> années).

### Principes de formation

Ces leçons, au même titre que les entraînements réalisés dans un club de football, répondent à quatre principes. **Ludique:** motiver des enfants à apprendre dans, avec et par le football exige que l'on s'adresse à leur imagination et à leurs émotions. Cela signifie leur donner des tâches correspondant à leur univers (par ex. «dribbler autour des îles et des icebergs»). **Adapté aux enfants:** la méthode et la didactique doivent correspondre à l'évolution, aux besoins et aux compétences des enfants. Mais les enfants veulent aussi du rire, de l'apprentissage et de la performance. Ce n'est qu'ainsi qu'ils peuvent être durablement motivés. **Varié:** fondamentalement, les enfants ne sont pas des spécialistes, mais des touche-à-tout curieux et créatifs. Pour une évolution globale, ils ont besoin d'expériences variées de mouvements. Les enfants acquièrent ainsi une large base de compétences motrices. **Orienté vers des situations de jeu:** le jeu est le meilleur enseignant. Les situations de jeu les plus importantes sont «marquer des buts» et «éviter des buts», étant donné que c'est dans ces deux situations que les émotions à pouvoir instructif sont vécues.

### Règles et formes d'organisation

Outre l'assimilation de ces quatre principes, le respect de quelques règles élémentaires (voir p. 3) et le choix de la bonne forme d'organisation pendant le cours d'éducation physique, la pause ou un tournoi (voir pp. 4, 17 et 18) garantissent le bon déroulement du jeu. L'Association suisse de football livre les conseils nécessaires et les moyens didactiques – notamment sous forme de dessins ou de plans de matchs – pour atteindre cet objectif.

# Apprendre en jouant

**Quelques réflexions préalables au déroulement d'une séquence de football dans un contexte scolaire œuvrent en faveur de sa réussite.**

## **Jouer, c'est apprendre**

Le jeu répond à un besoin naturel des enfants et représente certainement la meilleure forme d'apprentissage. En jouant, les enfants sont attentifs et ils vivent des émotions marquantes pour le processus d'apprentissage. Les techniques de base du football doivent être transmises sous forme ludique. Il faut renoncer aux exercices répétitifs durant lesquels les enfants se déconcentrent relativement vite, et encourager au contraire la créativité.

## **Accompagner le jeu**

Les enfants aiment amener leurs idées et prendre des décisions. Le jeu est un terrain d'apprentissage idéal pour cela et le «jeu libre» une forme particulièrement bien adaptée. Les enfants doivent apprendre à régir le jeu de manière autonome. En cas de situations litigieuses, il s'agit d'aider les enfants à trouver une issue consensuelle qui permet de poursuivre le jeu.

## **Fixer des règles de jeu simples**

L'intensité du jeu et la participation de tous les joueurs augmentent avec des équipes de trois à cinq joueurs et des petits terrains disposés les uns à côté des autres. Avant le jeu, des règles de jeu simples doivent être convenues d'un commun accord.

## **Observer et varier**

Durant la leçon, les enfants se familiarisent avec de nombreuses variantes. Ils vivent des expériences positives en jeu et peuvent laisser leur créativité s'exprimer. L'enseignant observe attentivement le déroulement de l'action et propose des adaptations si nécessaire.

## **Discuter du jeu**

Le jeu déclenche des sentiments très forts tels que la joie, le plaisir et la fierté, mais aussi l'énerverment, la frustration ou encore la déception. C'est pourquoi il est indispensable de préparer et d'entraîner les enfants à gérer leurs émotions. L'enseignant peut discuter avec les enfants des situations de jeu ou de certains comportements observés. Les expériences vécues, l'apprentissage ou encore la coopération sont tout aussi importants que la victoire ou la défaite.

### **Indications pratiques**

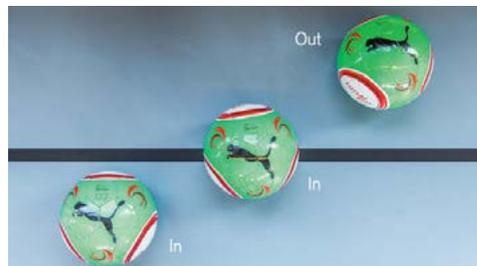
1. Tout le monde joue (si possible pas de remplaçant).
2. Chaque enfant a un ballon.
3. Préparer tout le matériel avant le début de la leçon et l'utiliser au fur et à mesure des besoins.
4. Fil rouge avec une/des histoires.
5. Garantir beaucoup de plaisir et de mouvements grâce à des petits groupes et de nombreux buts.
6. Utiliser des ballons mous.
7. Pas d'élimination.
8. Déterminer ensemble les règles et s'y tenir.
9. Jouer sans arbitre.
10. Éviter les temps d'attente.
11. Concept méthodologique: commencer en jeu ouvert, exercer puis concourir.

# Diriger le jeu

**Pour animer un match de football avec les enfants, il n'est pas nécessaire de maîtriser toutes les règles officielles. Avec ces quelques suggestions, le plaisir du jeu est garanti.**

## Dehors

Le ballon est déclaré «dehors» quand elle a complètement franchi la ligne du terrain. Dans ce cas, l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier effectue la remise en jeu: en roulant le ballon avec la main, en le lançant par-dessus la tête ou en le jouant au sol avec le pied. En salle, jouer si possible avec les parois pour limiter les interruptions de jeu.



## Main

Si le ballon est touché volontairement avec la main ou le bras, le jeu est interrompu: l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc à l'endroit de la faute. Selon le niveau des élèves, il est effectué avec une passe ou avec un dribble. A l'école, tous les coups francs sont indirects.



## Faute

Un joueur commet une faute s'il donne un coup de pied à son adversaire, lui saute contre, le bouscule, le pousse, le malmène ou lui tend un croche-pattes. Dans ces cas, le jeu est interrompu et le coup franc est joué à l'endroit de la faute. Selon le niveau des élèves, il est effectué avec une passe ou avec un dribble. A l'école, tous les coups francs sont indirects.



## But

En salle, les possibilités de former des buts sont nombreuses: avec des bancs suédois, des caissons, des tapis, des buts d'unihockey, des cerceaux, des piquets, etc. Grâce à cette diversité, il existe plusieurs manières de marquer des buts: viser une cible, passer à travers elle ou tirer le ballon dans la cible.

Après un but, deux possibilités pour remettre le ballon en jeu:

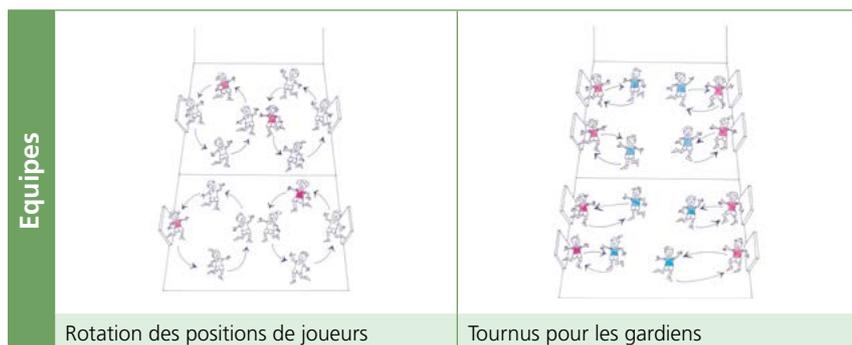
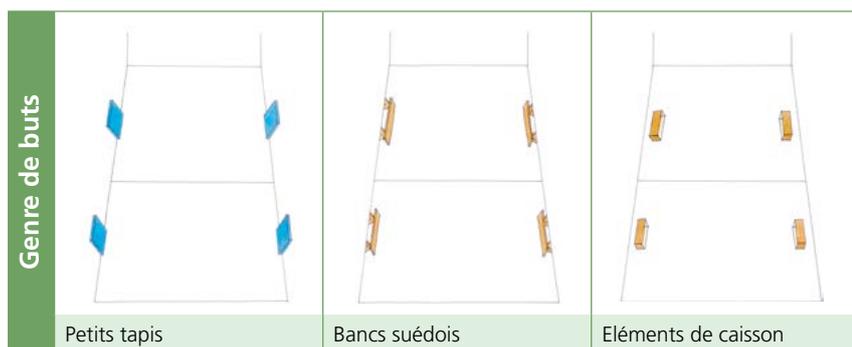
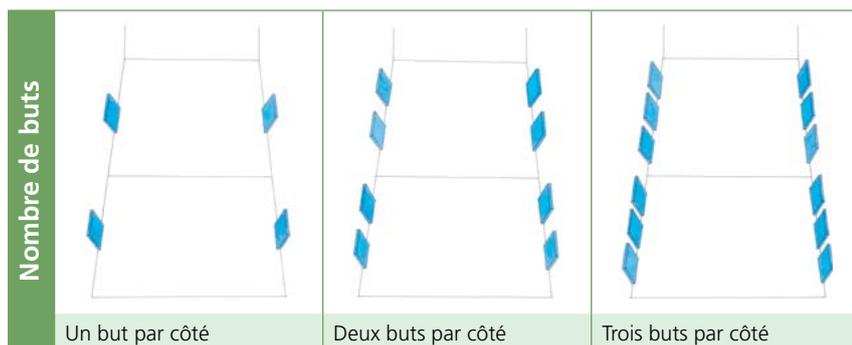
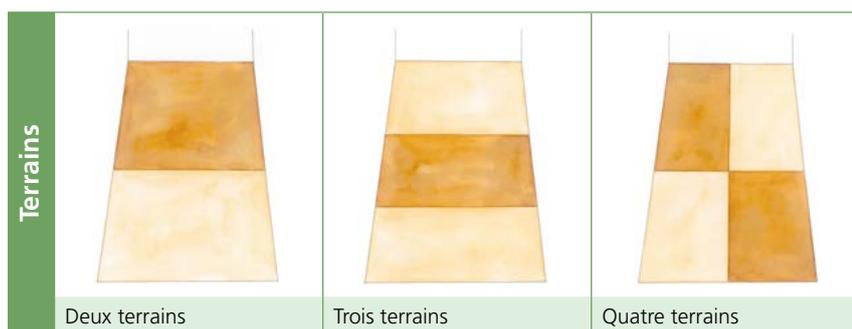
1. Directement avec une passe ou un dribble (le jeu est ainsi fluide)
2. Mettre le ballon au centre



# Organiser le jeu

A l'école, il est judicieux de choisir des formes d'organisation simples. Tous les enfants doivent avoir la possibilité de jouer. S'il y a des remplaçants, il faut veiller à réduire les temps d'attente. En intégrant les jeux dans une histoire et en formant des équipes équilibrées, le football sera encore plus passionnant.

La grandeur des salles de sport diffère et influence donc l'organisation globale. Dans l'optique d'offrir un maximum de temps de jeu aux enfants, certaines formes d'organisation ont fait leurs preuves:



# Leçons

## Phoques et ours polaires

**Devise de cette leçon: implication de tous les enfants et expériences positives. C'est pourquoi il y a beaucoup de buts, de petites équipes, pas d'éliminations ni de remplaçants.**

### Conditions cadres

- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 3H-5H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

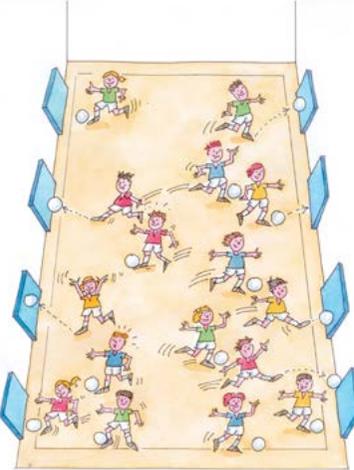
### Objectifs d'apprentissage

- Contrôler le ballon
- Marquer beaucoup de buts
- Vivre des émotions et des réussites

### Vidéo

→ [Leçon «Phoques et ours polaires»](#)

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Dans le Grand Nord</b></p> <p>Former deux équipes: les phoques et les ours polaires. Répartir des tapis (îles) et des cerceaux (icebergs) dans la salle.</p> <p><b>Jeu ouvert</b></p> <p>Les enfants dribblent autour des îles (tapis) et des icebergs (cerceaux). Varier la conduite du ballon: intérieur/extérieur du pied, gauche/droite, etc.</p> <p><b>Exercer</b></p> <p>Quand l'enseignant lève le bras:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les enfants déposent leur ballon sur une île et reprennent un ballon libre.</li> <li>2. Les enfants déposent leur ballon sur un iceberg et reprennent un ballon libre.</li> <li>3. Les enfants contournent une île/un iceberg en conduisant le ballon seulement avec le pied gauche ou droit (changer ensuite).</li> </ol> <p><b>Concourir</b></p> <p>Au signal, les ours polaires déposent le ballon sur un iceberg et les phoques sur une île: qui sont les plus rapides? Idem mais en inversant les cibles.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants conduisent-ils le ballon de manière contrôlée?</li> <li>• Appliquent-ils les consignes?</li> </ul>		<p>Un tapis par phoque</p> <p>Un cerceau par ours polaire</p> <p>Un ballon par enfant</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25' <b>Tournoi sur la banquise</b></p> <p>Diviser la salle en deux terrains, avec deux buts par demi-terrain (tapis contre les murs). Reprendre les équipes de la mise en train. Les enfants jouent avec ou sans gardien. Chaque équipe attaque sur deux buts et défend deux buts. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque manche. Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?</li> <li>• Dribblent-ils et effectuent-ils des passes vers l'avant?</li> <li>• Les gardiens s'engagent-ils aussi dans le jeu offensif?</li> </ul>		<p>Huit tapis</p> <p>Deux ballons</p> <p>Un chasuble par enfant</p>

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Retour au calme	<p>5' <b>Iceberg en vue</b></p> <p>Utiliser les tapis placés contre les murs du jeu précédent. Un ballon par joueur. Les enfants dribblent librement et essaient de marquer le plus de buts possible. Après chaque réussite, changer de but.</p> <p>1<sup>er</sup> tour: marquer avec le pied gauche.            2<sup>e</sup> tour: marquer avec le pied droit.            3<sup>e</sup> tour: marquer avec le pied droit ou gauche.            Qui marque le plus de buts en deux minutes? Deux à trois manches.</p> <p><b>Variante:</b> Les enfants restent face au même tapis. Après chaque réussite, ils reculent pour augmenter la distance (prendre les lignes du sol comme repères).</p>		<p>Quatre tapis            Un ballon par enfant            Un chasuble par enfant</p>

## D'une rive à l'autre

Avec les formes de jeu de cette leçon, les enfants consolident les bases pour pouvoir agir avec créativité. Ils réussissent aussi à se concentrer mieux et plus longtemps.

### Conditions cadres

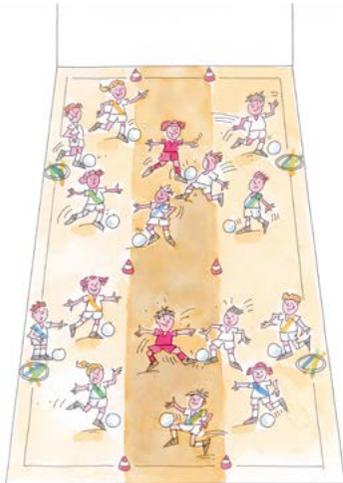
- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 3H-5H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

### Objectifs d'apprentissage

- Conduire le ballon, dribbler
- Marquer des buts
- Effectuer des passes précises et dosées

### Vidéo

→ [Leçon «D'une rive à l'autre»](#)

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Pontonniers</b> Délimiter deux rives et un pont (zone médiane) qui les relie (avec lignes, piquets, cônes, assiettes). Former deux équipes qui se répartissent sur les deux rives.</p> <p><b>Jeu ouvert</b> Les enfants traversent le pont en dribblant pour se rendre sur l'autre rive. Ils conduisent leur ballon en effectuant de nombreuses touches.</p> <p><b>Exercer</b> Varier la conduite du ballon: avec l'intérieur du pied, avec le cou-de-pied ou avec l'un des deux pieds seulement.</p> <p><b>Concourir</b> Poser deux cerceaux remplis de sautoirs sur chaque rive. Deux pontonniers contrôlent l'accès au pont. Les enfants tentent de traverser en dribblant avec leur ballon et de revenir au départ. S'ils réussissent les traversées sans perdre le ballon, ils enfilent un sautoir et recommencent. Si un des pontonniers s'empare du ballon ou le shoote hors du terrain, il prend la place de l'enfant qui devient à son tour pontonnier. Qui a le plus de sautoirs à la fin?</p> <p><b>Plus facile:</b> Placer des obstacles à la place des défenseurs; désigner un seul pontonnier; élargir le pont.</p> <p><b>Plus difficile:</b> Augmenter le nombre de pontonniers, réduire la largeur du pont.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants respectent-ils les consignes?</li> <li>• Repèrent-ils les passages libres?</li> <li>• Les tâches sont-elles trop faciles ou trop difficiles?</li> </ul>		<p>Piquets ou cônes pour délimiter les terrains Un ballon par enfant Plusieurs sautoirs/ chasubles par enfant Quatre cerceaux</p>
Partie principale	<p>25' <b>Tournoi des deux rives</b> Diviser la salle en deux terrains, avec un but par demi-terrain (banc suédois renversé). Reprendre les équipes de l'échauffement. Les enfants jouent un match avec ou sans gardien. Les équipes attaquent sur un but et défendent un but également. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour. Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?</li> <li>• Dribblent-ils et adressent-ils des passes vers l'avant?</li> </ul>		<p>Piquets ou cônes pour délimiter les terrains Quatre bancs suédois Deux ballons Plusieurs sautoirs/ chasubles par enfant</p>

Retour au calme	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
5'	<p><b>Curling</b></p> <p>Utiliser les bancs suédois du jeu précédent. Les enfants se répartissent équitablement face à chaque banc, avec leur ballon. Qui réussit à shooter son ballon contre le banc de manière qu'il revienne s'arrêter le plus près du joueur mais sans le toucher?</p> <p>Après chaque essai réussi, augmenter la distance.</p> <p>1<sup>er</sup> tour: avec le pied gauche.</p> <p>2<sup>e</sup> tour: avec le pied droit.</p>		<p>Quatre bancs suédois</p> <p>Un ballon par enfant</p> <p>Plusieurs sautoirs/ chasubles par enfant</p>

## Flipper

**Le jeu de passes est au centre de cette leçon. Selon l'objectif de l'exercice, les éléments de caisson posés sur le sol endossent le rôle de coéquipiers ou d'adversaires.**

### Conditions cadres

- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 3H-5H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

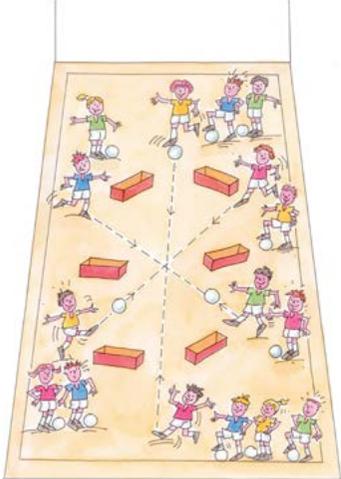
### Objectifs d'apprentissage

- Effectuer des passes précises et plates
- Défendre
- Marquer des buts

### Vidéo

→ [Leçon «Flipper»](#)

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Flipper</b> Répartir dans la salle tous les éléments de caisson. Former des duos.</p> <p><b>Jeu ouvert</b> Les duos se déplacent librement en se faisant des passes.</p> <p><b>Exercer</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ils conduisent leur ballon et effectuent des passes avec le pied gauche et le pied droit.</li> <li>2. Ils se passent le ballon via le mur ou un élément de caisson.</li> </ol> <p><b>Concourir</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quel duo réussit le premier dix passes via le mur ou l'élément de caisson (changer de surface de rebond à chaque fois)?</li> <li>• Un duo de défenseurs tente d'intercepter les passes.</li> </ul> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les passes sont-elles précises?</li> <li>• Les passes sont-elles au sol?</li> </ul>		<p>Deux caissons Un ballon par enfant Un sautoir/chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25' <b>Tournoi de flipper</b> Diviser la salle en trois terrains, avec un but par demi-terrain (éléments de caisson). Former six équipes. Les buts peuvent être marqués par devant ou par derrière. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour. Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?</li> <li>• Cherchent-ils activement à marquer des buts?</li> </ul>		<p>Deux caissons Trois ballons Un sautoir/chasuble par enfant</p>

Retour au calme	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
5'	<p><b>Passes «flipper»</b></p> <p>Utiliser les éléments de caisson du jeu précédent et les placer au milieu de la salle avec des espaces plus ou moins grands entre eux. Reprendre les duos de l'échauffement. Les partenaires se font face de chaque côté des éléments de caisson et essaient de se passer le ballon entre les éléments.</p> <p>Quelle équipe réussit cinq passes sans toucher les éléments de caisson?</p>		<p>Deux caissons</p> <p>Un ballon par enfant</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

## Artistes du ballon

Les enfants aiment surprendre leur adversaire au moyen d'un dribble ou d'une feinte. Cette leçon leur donne les moyens de satisfaire ce besoin.

### Conditions cadres

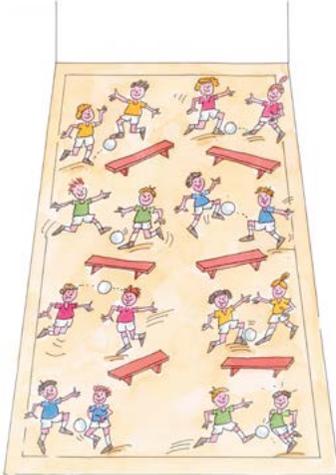
- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 6H-8H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

### Objectifs d'apprentissage

- Conduire le ballon, effectuer des passes avec les deux pieds
- Dribbler
- Marquer des buts
- Apprendre des feintes

### Vidéo

→ [Leçon «Artistes du ballon»](#)

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Place aux artistes</b> Répartir quatre à six bancs suédois dans la salle. Former des duos.</p> <p><b>Jeu ouvert</b> Les duos se font des passes en se déplaçant dans la salle.</p> <p><b>Exercer</b> 1. Conduire le ballon et effectuer des passes avec le pied gauche et le pied droit. 2. Trois touches de ballon au maximum avant de faire la passe. 3. Conduire le ballon, effectuer une feinte puis faire la passe. Les duos exercent une feinte qu'ils ont inventée (chacun a un ballon): montrer son numéro aux autres groupes puis l'exercer tous ensemble.</p> <p><b>Concourir</b> Qui a appris le plus de feintes?</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les figures sont-elles exercées avec les deux pieds?</li> <li>• Les enfants s'aident-ils mutuellement?</li> </ul>		<p>Quatre à six bancs suédois Un ballon par enfant Un sautoir/chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25' <b>Tournoi d'artistes du ballon</b> Diviser la salle en deux terrains, avec un but (banc suédois retourné) par demi-terrain. Former quatre équipes. Les équipes s'affrontent sur un but. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque manche.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?</li> <li>• Dribblent-ils et effectuent-ils des passes vers l'avant?</li> </ul>		<p>Deux ballons Quatre bancs suédois Un sautoir/chasuble par enfant</p>

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Retour au calme	<p>5' <b>Tirs au but</b></p> <p>Utiliser les bancs suédois du jeu précédent. Placer un gardien par banc.</p> <p>Concours individuel: tir au but avec gardien.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque enfant tire une fois avec le pied droit et une fois avec le pied gauche.</li> <li>• Les pénaltys sont tirés sur deux buts différents.</li> </ul> <p>Qui a marqué ses deux essais?</p>		<p>Un ballon par enfant</p> <p>Quatre bancs suédois</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

## Montagnes et lacs

**Au cours de cette leçon, les enfants diversifient leur technique de conduite du ballon. En jeu, la forme d'organisation choisie garantit la réalisation de nombreux buts.**

### Conditions cadres

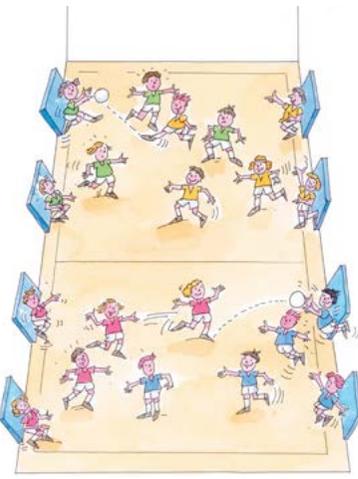
- Durée de la leçon: 45 minutes
- Années scolaires: 6H-8H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

### Objectifs d'apprentissage

- Conduire le ballon de différentes manières
- Marquer des buts
- Jouer

### Vidéo

→ [Leçon «Montagnes et lacs»](#)

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Marche et nage</b></p> <p>Répartir des cerceaux (montagnes) et des tapis (lacs) dans la salle. Former deux équipes: les randonneurs et les nageurs.</p> <p><b>Jeu ouvert</b></p> <p>Les enfants dribblent autour des montagnes et des lacs. Varier la conduite du ballon: intérieur du pied, gauche/droite, etc.</p> <p><b>Exercer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduire le ballon avec l'intérieur du pied (gauche ou droite) autour des cerceaux.</li> <li>• Conduire le ballon avec l'extérieur du pied (gauche ou droite) autour des tapis.</li> </ul> <p><b>Concourir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si l'enseignant montre un sautoir bleu:           <ul style="list-style-type: none"> <li>... les nageurs déposent leur ballon dans un lac, les randonneurs sur une montagne.</li> <li>Quels espaces sont occupés en premier: les montagnes ou les lacs?</li> </ul> </li> <li>2. Si l'enseignant montre un sautoir rouge:           <ul style="list-style-type: none"> <li>... les nageurs déposent leur ballon sur une montagne, les randonneurs dans un lac.</li> </ul> </li> <li>3. Si la consigne des deux premiers exercices est comprise (bleu ou rouge), l'enseignant montre un sautoir bleu ou rouge au hasard:           <ul style="list-style-type: none"> <li>... comme pour 1 et 2.</li> </ul> </li> </ol>		<p>Un cerceau par randonneur</p> <p>Un tapis par nageur</p> <p>Un ballon par enfant</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25' <b>Coupe des Alpes</b></p> <p>Diviser la salle en deux terrains de jeu, avec deux buts par demi-terrain (tapis contre le mur). Reprendre les équipes de l'échauffement. Les enfants jouent un match avec gardien. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour. Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?</li> <li>• Cherchent-ils activement à marquer des buts?</li> </ul>		<p>Huit tapis</p> <p>Deux ballons</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

Retour au calme	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
5'	<p><b>Rois des tapis</b></p> <p>Utiliser les buts du jeu précédent. Chaque joueur a un ballon. Quatre enfants tirent à tour de rôle sur le tapis: qui réussit à faire tomber le tapis grâce à son tir?</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Augmenter la distance.</li> <li>• Tous en même temps.</li> <li>• Dans quelle équipe le tapis tombe-t-il en premier?</li> </ul>		<p>Huit tapis</p> <p>Un ballon par enfant</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

## Chasse aux coupes

Cette leçon propose une succession de petits défis techniques – à relever en groupe ou seul – qui obligent les enfants à gérer leurs émotions pour connaître la réussite.

### Conditions cadres

Durée de la leçon: 45 minutes

Années scolaires: 6H-8H

Niveaux de progression: débutants et avancés

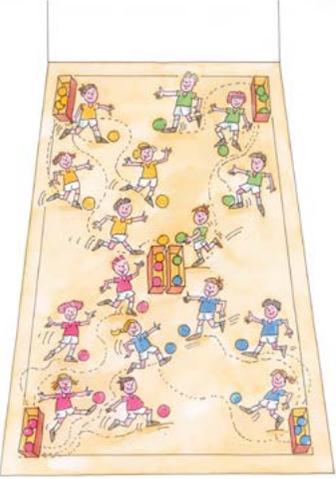
Niveaux d'apprentissage: acquérir et appliquer

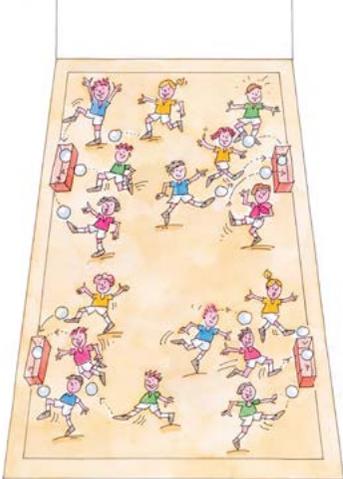
### Objectifs d'apprentissage

- Conduire le ballon avec rapidité
- Contrôler le ballon en avant, en arrière
- Jouer, marquer des buts

### Vidéo

→ [Leçon «Chasse aux coupes»](#)

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Mise en train	<p>15' <b>Course aux médailles</b></p> <p>Placer un élément de caisson dans chaque coin de la salle et y déposer le même nombre de ballons. Installer deux fois deux éléments de caisson au milieu de la salle. Former quatre équipes. Dans chaque équipe, former des duos. Chaque équipe a sa propre couleur de ballons. Par exemple: l'équipe A joue avec des ballons rouges, l'équipe B avec des ballons blancs, etc. Au signal, tous les joueurs prennent un ballon de leur réservoir, le conduisent au pied jusqu'au milieu et le déposent dans l'un des deux éléments de caisson. Ils reviennent ensuite pour prendre un second ballon et faire de même, etc. Dès que tous leurs ballons sont au centre, ils commencent à les ramener, un à un, dans leur réservoir. Quelle équipe a ramené la première tous ses ballons (médailles) dans le caisson (coupe)? Quatre manches. Après chaque tour, les équipes changent de coin.</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduire seulement avec le pied gauche ou le droit</li> <li>• En arrière, de côté, etc.</li> </ul>		<p>Quatre sortes de ballons (par ex. ballons mous, balles de tennis, de volley-ball, de football)</p> <p>Huit éléments de caisson</p> <p>Deux ou trois ballons par enfant</p> <p>Un sautoir/ chasuble par enfant</p>
Partie principale	<p>25' <b>Coupe des coupes</b></p> <p>Diviser la salle en trois terrains de jeu, avec deux buts par terrain (éléments de caisson). Former six équipes. Les enfants jouent un match avec gardien. Les buts peuvent être marqués par devant ou par derrière. Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour.</p> <p><b>Accents</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?</li> <li>• Les enfants dribblent-ils et passent-ils le ballon vers l'avant?</li> </ul>		<p>Six éléments de caisson</p> <p>Trois ballons</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

		Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Retour au calme	5'	<p><b>Concours de lobs</b></p> <p>Utiliser les éléments de caisson du jeu précédent. Répartir équitablement les enfants près des caissons. Les joueurs se tiennent debout ballon au pied sur une ligne, devant un élément de caisson.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qui réussit à soulever le ballon et le loger dans le caisson?</li> <li>• Après chaque réussite, augmenter la distance (se servir des lignes comme repères)</li> <li>• Qui réussit le plus de «lobs»?</li> </ul>		<p>Quatre à six éléments de caisson</p> <p>Un ballon par enfant</p> <p>Un sautoir/chasuble par enfant</p>

# Aménager la cour de récréation

**Le football est un jeu prédestiné pour les cours de récréation. Les équipes sont vite formées et le ballon mis en jeu sans autre cérémonie. Voici quelques idées pour aménager au mieux la cour de récréation.**

Les espaces de mouvement dégagés sont importants pour le développement psychomoteur des enfants et devraient être accessibles à tous. Comme la récréation se déroule en principe pour tout le monde en même temps, la place risque de manquer.

Souvent, les élèves plus âgés décident qui a le droit de jouer ou pas. Les plus jeunes, les moins habiles et les filles en principe jouent seulement les seconds rôles. Afin de garantir l'accès au jeu à tous les enfants, il faut aménager judicieusement les espaces à disposition.

En délimitant plusieurs terrains les uns à côté des autres, tout le monde trouvera sa place. Des petits buts, des équipes de taille réduite favorisent la participation de nombreux enfants et offrent plus d'occasions d'éprouver du plaisir. Le dessin ci-dessous donne une idée d'aménagement pour une cour de récréation.



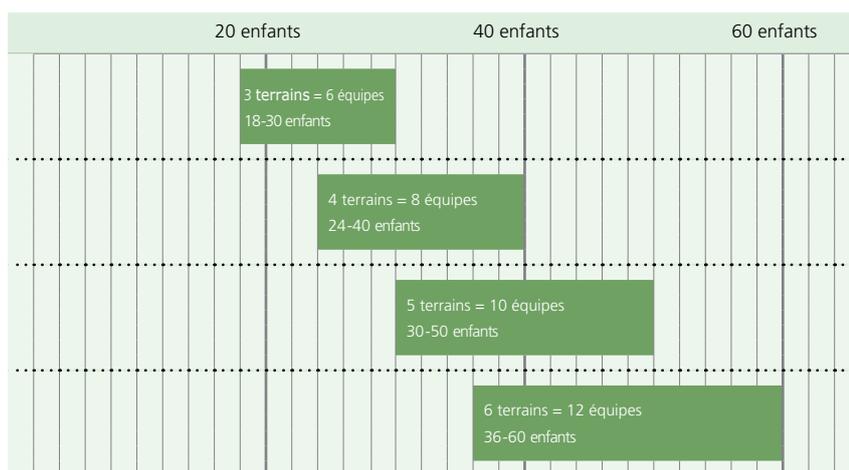
# Organiser un tournoi

**L'expérience au lieu du résultat: dans les tournois, tous les enfants doivent pouvoir jouer sans contraintes, dans un cadre empreint de fair-play, de respect et sous une forme répondant à leurs besoins.**

Au degré primaire, l'Association suisse de football recommande la forme de tournoi de la catégorie F du football des enfants. Le fair-play et le respect étant de mise, le jeu se déroule sans arbitre. Toutes les équipes jouent le même nombre de matchs et n'ont pas de temps mort. En outre, tous les membres d'une équipe doivent pouvoir jouer à toutes les positions. A la fin du tournoi, aucun classement n'est établi.

Descriptif	
Forme du tournoi	Système de rotation, pas de matchs éliminatoires, ni classements
Nombre de joueurs	3 contre 3 jusqu'à 5 contre 5; si possible, pas de remplaçants
Durée du tournoi	6-8 tours; 60-180 minutes
Durée des matchs	10-15 minutes
Nombre d'équipes	6-12 équipes
Terrain	20 x 15 mètres (3 contre 3); 30 x 20 mètres (5 contre 5)
Buts	Un but par équipe (3-5 mètres) ou deux petits buts chacune
Ballons	Taille 4, 290 ou 360 grammes

Les tournois avec système de rotation sont flexibles au niveau de la planification et simples à réaliser. Le nombre d'équipes varie en fonction du nombre de participants (voir figure ci-dessous) et détermine ensuite le nombre de terrains de jeu. Les terrains peuvent être délimités à l'aide d'assiettes de marquage ou de piquets. Les piquets peuvent aussi servir de goals. Comme il n'y a ni matchs de classement, ni matchs éliminatoires, le nombre de rondes est flexible et peut même être adapté en cours de tournoi.





# Indications

## Ouvrages

- Kern, R., Knäbel, P., Truffer, B. (2012): [Football des enfants – Théorie et pratique](#). Muri: Association suisse de football.
- Steinmann, P. et al. (2014): [Sport des enfants J+S – Jouer](#). Macolin: Office fédéral du sport OFSPO.

### Tour des écoles suisses

Avec le projet «[Credit Suisse Cup School Tour](#)», l'Association suisse de football ASF amène le jeu le plus populaire du monde dans les écoles suisses. Et le moins que l'on puisse dire est que les élèves feront de belles découvertes. Outre un grand tournoi scolaire, ils pourront améliorer leurs fondamentaux sur le parcours technique («Beat the Pro»). L'organisation globale incombe à la direction du projet de l'ASF avec le soutien d'un responsable de l'école (personne de référence). Ils planifient et réalisent la manifestation ensemble, éventuellement dans le cadre d'une journée sportive. Tout le matériel est fourni et mis en place par l'ASF. Un expert de l'ASF organise et dirige la séquence, en accord avec l'établissement scolaire. En outre, un [cahier de travail](#) avec de nombreux exercices traitant du football est mis à disposition des écoles primaires (en version pdf ou à commander sous forme de brochure).



### Nos remerciements

aux élèves des classes de 3H de Madame Maddalena Pezzulla et de 7H de Monsieur Vincent Pedrazzi de l'école primaire de Mühlematt à Binningen pour leur participation à la séance photos et au tournage des vidéos.

## Partenaires



ASEP



Pour ce thème du mois:



## Impressum

### Editeur

Office fédéral du sport OFSPO  
2532 Macolin

### Auteurs

Team «Football des enfants» de l'Association suisse de football ASF:

- Raphael Kern
- Claudia Furger
- Dominik Müller

### Rédaction

mobilesport.ch

### Photos

Daniel Rodriguez, ASF

### Vidéos

Marco Hammer, ASF

### Dessins

Rolf Imbach

### Conception graphique

Médias didactiques HEFSM