

RENCONTRES FOOT



Date : Mercredi 16 octobre 2024

Lieu : Decize (cité scolaire)

Forme : Rencontre d'aboutissement : **Foot.**

Public : Cycle III





La rencontre



9h30 : Accueil

10h00 : jeux en ateliers : 4 activités de 30 minutes (p8-11) : le béret foot, le joueur but, le multi-buts et l'épervier

12h : pique-nique

13h : tournoi sous la forme du football coopératif (cf p4-7)

14h45 : fin des activités, clôture de la rencontre.

15h : départ.

A prévoir avant la rencontre

- ✂ Former les équipes pour le tournoi (cf p4) et indiquer leur numéro d'équipe aux enfants.
- ✂ Préparer le matériel pour l'atelier dont vous avez la charge (cf p3)
- ✂ Apporter sifflets, chasubles, trousse à pharmacie, stylo.

Organisation

Nom de l'association	Enseignant(e)s	CM1	CM2	ULIS	ACC
Chantenay St Imbert	VERNE	14	11		2
Fleury-sur-Loire	Maxence Belin	5	10	0	3
La Fermeté	Anne Mielcarek	2	3		
Livry St Pierre	Loïc Vacher Eric Grandjean	15	15	2	4
Magny Cours	Jérôme Minard	8	8		1
St Léger des Vignes	Teixeira Sonny Jeандаux Géraldine Estelle Boscardin	5	10		
		49	57	2	10

Répartition des adultes


Responsables de site : Olivier Pierre et Nicolas Trepka (district de la Nièvre)

Animateurs d'ateliers :

De 10h à 12h

Béret foot	Christophe Verne Sonny Teixeira
Le joueur but	Maxence Belin Jérôme Minard
Multi-buts	Loïc Vacher Anne Mielcarek Estelle Boscardin
L'épervier	Eric Grandjean Géraldine Jeандаux

De 13h à 15h

Tournoi montante-descendante	 <p>Le tournoi se fera sous la forme de défi coopératif (cf pages 8 et 9 de ce document)</p> <p>L'ensemble des animateurs présents + des accompagnateurs si nécessaire.</p> <p>Un adulte sera placé par terrain pour assurer l'arbitrage des matches.</p>
-------------------------------------	--

Description des tâches des adultes :

Responsable de site : il fait le point avec les AS participantes concernant les ballons et le matériel de marquage des terrains, il accueille s'il est disponible, fait le point des effectifs et les répartitions, délimite les terrains, vérifie que tout se passe bien.

Animateur : il emmène le matériel de son atelier et l'installe. Il anime le jeu. Il est l'adulte référent sur son terrain lors des matchs.

Accompagnateur : il s'occupe des enfants, aide l'animateur pour les ateliers et lors des matchs, si nécessaire.

Le tournoi de football coopératif

Nombre d'équipes à constituer pour le tournoi (équipe de 5 avec un remplaçant éventuel)

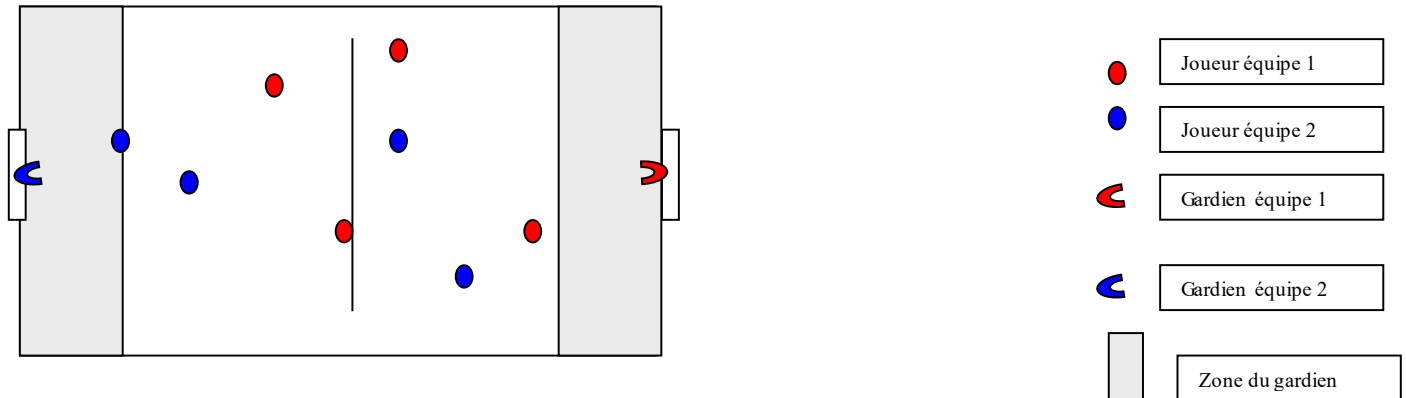
Les équipes devront être obligatoirement mixtes. Chaque équipe aura un nom composé du nom de l'école et d'un numéro : **Varzy 1, Varzy 2, Varzy 3...** Les enfants devront connaître à l'avance leur nom d'équipe pour faciliter la mise en place lors du tournoi. Un réajustement pourra être opéré lors de la pause méridienne en fonction des absences. Des équipes mélangeant des enfants d'associations différentes pourront être composées pour permettre à chacun d'avoir un temps de jeu suffisant.

AS	Nbre d'équipes
Chantenay St Imbert	5
Fleury-sur-Loire	3
La Fermeté	1
Livry St Pierre	6
Magny Cours	3
St Léger des Vignes	3

Le tournoi de « football coopératif » en montante-descendante

Organisation :

Deux équipes de 5 joueurs : 4 joueurs de champ et un gardien de but. Un terrain rectangulaire (25 x 30m) soit 8 terrains sur 1 terrain de football à 11.
Devant chaque grand but, une zone de 6 m de large dite zone du gardien. Les buts font 4 m de large et 1,5 m de haut (piquets type constri-foot)



But du jeu, organisation du tournoi « montante-descendante » selon le principe « coopératif » :

Marquer le plus grand nombre de buts. L'équipe vainqueur monte, l'équipe vaincue descend. En cas d'égalité à la fin de la partie : l'équipe qui a été « désavantagée » est considérée vainqueur (si pas d'avantage au cours de la partie, c'est l'équipe qui montait qui continue de monter).

Matériel :

Un ballon de football taille 4

Durée :

10' en deux mi-temps de 5'

Déroulement :

L'engagement se fait par une passe : on ne peut pas marquer directement sur la mise en jeu.

Après chaque but, la remise en jeu se fait au centre du terrain.

Dans le cas d'une sortie de balle sur les lignes latérales, la remise en jeu se fait par une passe **au pied** par l'équipe adverse à l'endroit de la sortie de terrain.

Dans le cas d'une sortie de balle derrière la ligne de but, la remise en jeu se fait par une passe au pied du gardien de but ou par un corner (remise en jeu à l'angle

du terrain par l'équipe attaquante).

Le gardien de but est le seul à pouvoir se saisir du ballon avec les mains mais seulement dans sa zone. En cas de faute (brutalité, tacle, utilisation des bras ou mains), le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse au lieu de la faute.

Les règles du défi coopératif pour le football coopératif

Règle générale : toute équipe qui mène par **au moins 2 buts d'écart à la mi-temps** prend une carte joker qui modifie la règle du football coopératif.

Premier temps :

Les deux équipes jouent au football coopératif (voir ci-dessus). L'équipe qui **mène de 2 buts au moins** à la mi-temps, prend une carte joker pour équilibrer le jeu. Elle peut choisir un joker Tikoud'pouss qui donne alors un avantage à l'équipe qui est menée au score pour tenter un nouveau défi.

Elle peut aussi choisir une carte Tikoud'éclat qui donne alors un handicap à votre équipe pour tenter un nouveau défi.

Deuxième temps :

Cette carte modifie la règle du jeu. Les deux équipes jouent la 2^{ème} mi-temps avec la nouvelle règle.

En cas d'égalité à la fin de la partie, l'équipe qui a été « désavantagée » est considérée vainqueur.

LES CARTES JOKER

Les cartes ci-dessous seront utilisées lors de la rencontre. Au cours de vos séances, vous pouvez également proposer aux enfants d'inventer de nouvelles cartes.

	<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Vous conservez tous les ballons qui sortent du terrain.</p>		<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Deux de nos joueurs sont obligés de rester dans le demi-terrain adverse.</p>
	<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Vous désignez 2 de nos joueurs qui doivent être les buteurs.</p>		<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Nous sommes obligés de faire au moins 3 passes avant de marquer.</p>
	<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Vous réduisez la taille des buts (passer de 4 m à 3 m)</p>		<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Notre gardien n'a plus le droit d'utiliser ses mains.</p>
	<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Vous désignez un de nos joueurs qui n'a pas le droit de marquer.</p>		<p>FOOTBALL COOPÉTITIF</p> <p>Nous ne défendons pas dans la zone de notre gardien.</p>

Ateliers de la rencontre

BERET BALLON

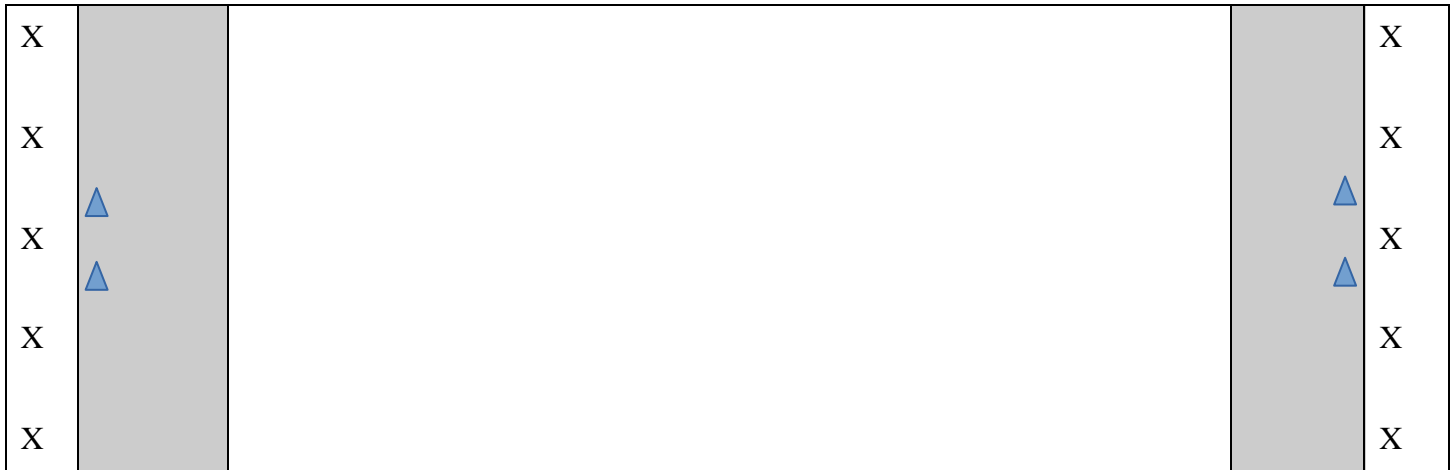
But du jeu :

Marquer le plus de points possibles.

Règles :

1. Chaque joueur de chaque équipe a un numéro (de 1 à 5).
2. L'arbitre annonce 2 numéros (ou plus).
3. **L'arbitre donne le ballon à l'une des deux équipes à tour de rôle.** Les joueurs appelés doivent conduire le ballon dans la zone adverse grise afin de marquer un but.
4. Un seul défenseur accepté dans la zone grise.

Dispositif :



LE JOUEUR BUT

But du jeu :

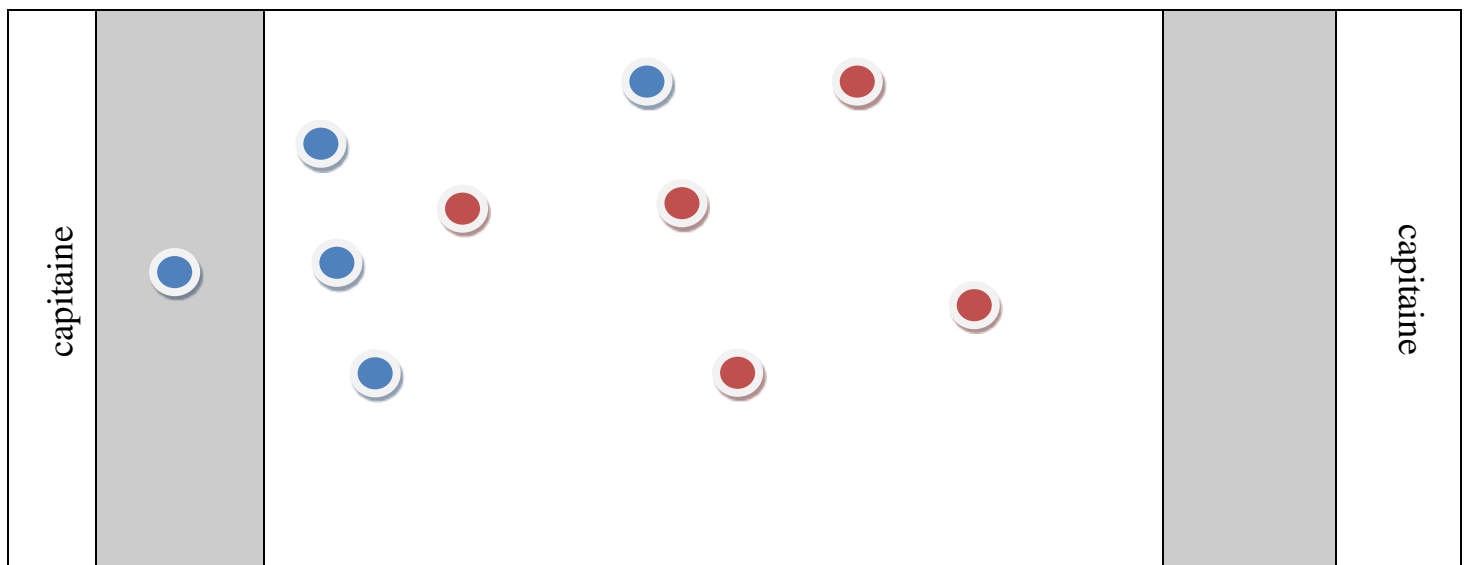
Faire une passe à son capitaine mobile. 1 point lorsque le joueur-but contrôle le ballon.
L'équipe gagnante est celle ayant le plus de points.

Règles :

- La mise en jeu se fait par une balle à terre
- Si la balle sort, remise en jeu au pied par l'équipe adverse au point de sortie.
- Faute : remise en jeu à l'endroit de celle-ci.
- Passe réussie au joueur-but : remise en jeu au centre du terrain, sinon remise en jeu en coin par les défenseurs.
- Un défenseur autorisé dans la zone grise.
- Le même joueur ne peut pas faire 2 passes consécutives à son capitaine.
- Le capitaine peut se déplacer dans sa zone.
- Pour que la passe soit réussie, le capitaine doit bloquer le ballon avec le pied.
- La zone mesure 3 mètres de largeur.

Dispositif :

Equipe de 5 joueurs.



LE MULTI BUTS

But du jeu :

Marquer le plus de buts possibles en un temps limité.

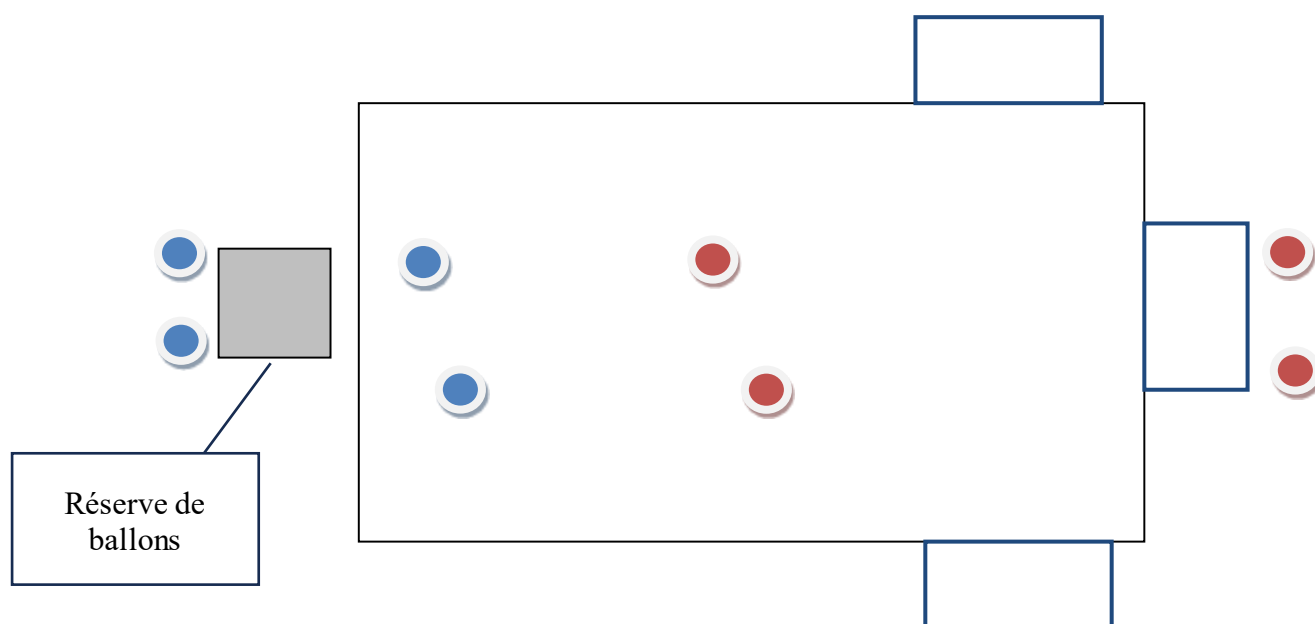
Règles :

1. Situation de jeu à 2 contre 2.
2. Les attaquants doivent marquer des buts.
3. Dès qu'un défenseur maîtrise le ballon (met le pied dessus) ou le fait sortir du terrain, la situation s'arrête.
4. Quand un ballon est sorti, il est rapporté dans la réserve par l'attaquant. Le jeu se poursuit avec d'autres attaquants et les défenseurs restent pour deux passages.
5. On passe de la situation à 2 contre 2 à 3 contre 3.

Si, de manière générale, les attaquants ont des difficultés à marquer des buts : passer les attaquants en supériorité numérique.

Dispositif :

Longueur des buts : 3 mètres



L'EPERVIER

But du jeu :

Les attaquants (bleu) doivent traverser l'espace de jeu sans se faire prendre le ballon par le(s) défenseur(s) (rouge).

Le(s) défenseur(s) doivent prendre le ballon aux attaquants et le sortir au pied de l'espace de jeu.

L'attaquant éliminé récupère son ballon et le dépose dans la réserve de ballons et deviendra défenseur au tour suivant.

Les défenseurs se tiennent la main deux par deux à partir de 4. Ils doivent prendre le ballon aux attaquants

Le dernier attaquant devient premier défenseur de la partie suivante.

