

SEQUENCE « FUTSAL »



Classe : CM2 (24 élèves dont 2 élèves de CLIS intégrées)

Ecole : xxxxx

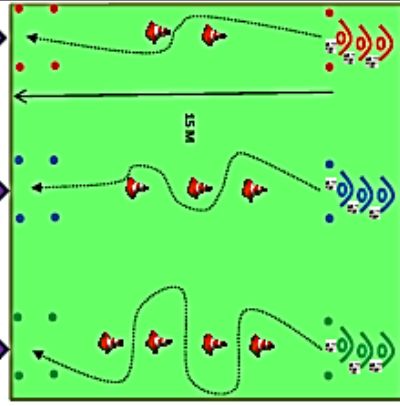
Durée de la séquence : 9 séances se déroulant les vendredis après-midis de 15h45 à 16h45, dans le cadre d'un échange de service des enseignants.

SEANCE 0

Première approche en classe avec un petit historique de l'arrivée du Futsal en France et l'intérêt de travailler cette activité à l'école. Puis, les élèves ont fait une lecture du règlement. J'ai ressenti un fort intérêt pour cette activité malgré la crainte de certaines filles.

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LE SLALOM

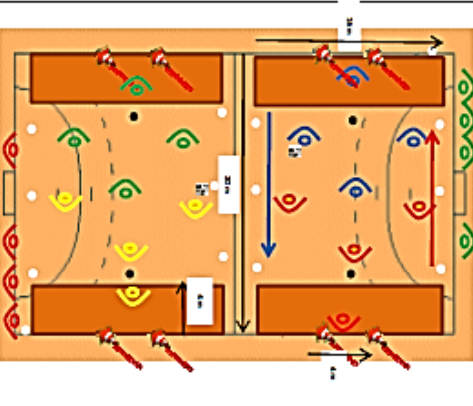
ETRE CAPABLE DE : Conduire le ballon en évitant les obstacles

ORGANISATION	BUTS POUR L'ÉLÈVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>L'élève doit slalomer le plus rapidement possible entre les plots pour immobiliser le ballon dans le carré. L'élève qui arrive le premier marque un point.</p> <p> 1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte </p>	<p>Au signal, le premier de chaque colonne pousse le ballon de la semelle et part en trotinant avec le ballon dans les pieds. Il contourne les plots en passant à l'extérieur (à droite ou à gauche) et vient stopper le ballon de la semelle dans le carré.</p> <div data-bbox="1523 861 1736 1484" style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; background-color: yellow; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Possibilité de démultiplier les ateliers en fonction du niveau et du nombre des élèves</p> </div>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à terminer le slalom sans erreur.</p>
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Garder la maîtrise du ballon pendant l'intégralité du parcours en ne touchant pas les plots et en escamotant aucun obstacle - Toucher le ballon des deux pieds pendant le parcours - Décentrer son regard du ballon pour prendre en compte les obstacles à éviter et la zone à atteindre 			
<p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer une forme de relais en revenant avec le ballon au pied pour taper dans la main de son partenaire - Varier les surfaces de contact (uniquement pied droit, pied gauche, intérieur du pied en utilisant les 2 pieds, extérieur du pied en utilisant les 2 pieds, semelle...) 			

SEANCE 1

SITUATION DE REFERENCE : 4 contre 4 avec Gardiens

ETRE CAPABLE DE : Agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

ORGANISATION	BUTS POUR L'ÉLÈVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>Marquer des buts. Défendre son camp.</p>	<p>6 équipes de 4 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et 2 équipes sont en attente sur le côté et sont impliquées dans différents rôles : - un élève arbitre - un élève chronomètreur-marqueur - 2 élèves comptabilisent les fautes de chaque équipe. L'enseignant constitue 2 groupes de niveaux. Chaque équipe joue au moins 2 rencontres de 10'.</p>	<p>Marquer plus de but(s) que l'adversaire.</p>
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but - Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers son but - Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers le but adverse 			
<p>REMARQUE : La règle du pénalty pour cumul de fautes se mettra en place progressivement.</p>			

Terrain A : situation de référence

Terrain B : situation Habiletés motrices : Le slalom

Lors de cette première séance, j'ai travaillé davantage sur le terrain B et je n'ai pu intervenir que très peu sur le terrain A. Il m'est très vite apparu que les élèves avaient davantage besoin de ma présence pour comprendre les consignes, recevoir des conseils techniques et organiser les rotations. Globalement, cette séance s'est très bien déroulée. Je n'ai pas eu à intervenir pour régler les conflits sur le terrain sur lequel je n'étais pas présent.

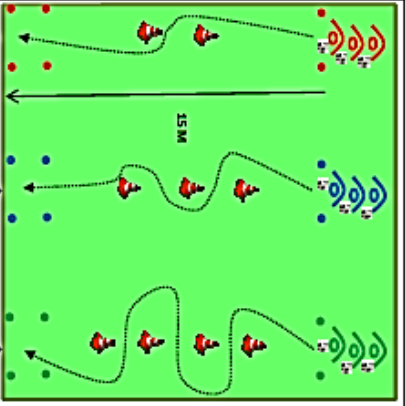
Remarque : Sur la situation « le slalom », les élèves qui se trouvaient directement sur le parcours « vert » (niveau de difficulté 4 plots) ont été mis directement en difficulté par rapport à ceux qui ont pu faire une découverte en douceur de la conduite de balle avec le parcours « rouge » (2 plots).

Une course aux points a été organisée (le plus rapide marquant des points pour son équipe avec des bonifications en fonction de la difficulté du parcours). Les élèves sont rentrés dans la compétition et, dans la précipitation, ont eu du mal à mettre en action les conseils donnés. L'efficacité s'en est donc retrouvée réduite.

SEANCE 2

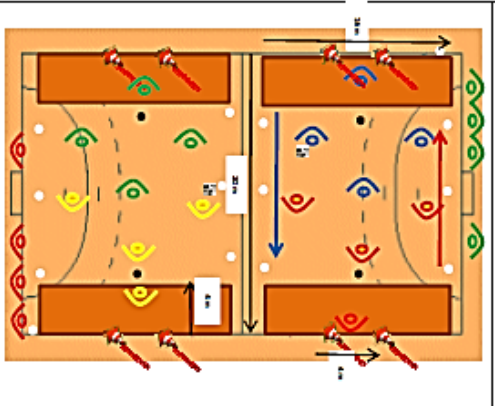
SITUATION D'APPRENTISSAGE : LE SLALOM

ETRE CAPABLE DE : Conduire le ballon en évitant les obstacles

ORGANISATION	BUTS POUR L'ÉLÈVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>L'élève doit slalomer le plus rapidement possible entre les plots pour immobiliser le ballon dans le carré. L'élève qui arrive le premier marque un point.</p> <p> ★ Niv 1 - Difficulté simple ★ Niv 2 - Difficulté moyenne ★ Niv 3 - Difficulté forte </p>	<p>Au signal, le premier de chaque colonne pousse le ballon de la semelle et part en trotinant avec le ballon dans les pieds. Il contourne les plots en passant à l'extérieur (à droite ou à gauche) et vient stopper le ballon de la semelle dans le carré.</p> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; background-color: yellow; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>Possibilité de démultiplier les ateliers en fonction du niveau et du nombre des élèves</p> </div>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à terminer le slalom sans erreur.</p>
<p>COMORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Garder la maîtrise du ballon pendant l'intégralité du parcours en ne touchant pas les plots et en escamotant aucun obstacle - Toucher le ballon des deux pieds pendant le parcours - Décentrer son regard du ballon pour prendre en compte les obstacles à éviter et la zone à atteindre 			
<p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer une forme de relais en revenant avec le ballon au pied pour taper dans la main de son partenaire - Varier les surfaces de contact (uniquement pied droit, pied gauche, intérieur du pied en utilisant les 2 pieds, extérieur du pied en utilisant les 2 pieds, semelle...) 			

SITUATION DE REFERENCE : 4 contre 4 avec Gardiens

ETRE CAPABLE DE : Agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

ORGANISATION	BUTS POUR L'ÉLÈVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>Marquer des buts. Défendre son camp.</p>	<p>6 équipes de 4 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et 2 équipes sont en attente sur le côté et sont impliquées dans différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un élève arbitre - un élève chronométrateur-marqueur - 2 élèves comptabilisent les fautes de chaque équipe. <p>L'enseignant constitue 2 groupes de niveaux. Chaque équipe joue au moins 2 rencontres de 10'.</p>	<p>Marquer plus de but(s) que l'adversaire.</p>
<p>COMORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but - Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers son but - Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers le but adverse 			
<p>REMARQUE : La règle du pénalty pour cumul de fautes se mettra en place progressivement.</p>			

Terrain A : situation de référence

Terrain B : situation Habiletés motrices : « Le slalom »

Identique à la séance 1, et compte-tenu des remarques préalables, j'ai apporté les modifications suivantes sur la situation des habiletés motrices « Le slalom » : un parcours identique pour chaque équipe (3 plots + 1 pont)



Aucun système de « comptage de points » n'a été mis en place, les élèves étaient juste en situation d'entraînement et de perfectionnement.

Lors de cette séance, mon attention s'est davantage portée sur le terrain A pour observer la situation référence. Cela m'a permis de reprendre certains points du règlement non compris.


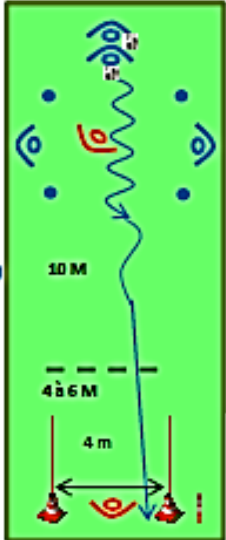

Bilan des deux premières séances : Compte-tenu des remarques et des modifications apportées, il aurait été plus confortable de proposer les simplifications mises en place lors de la séance 2 sur la première séance. Cela m'aurait permis d'être davantage en observation de la situation de référence lors de la séance 1.

Les élèves ont évalué à chaque séance leur ressenti et leur plaisir d'évoluer sur cette activité par « le jeu des pouces » (levés s'ils ont apprécié, à l'horizontal si leur satisfaction était moyenne ou baissé s'ils étaient déçus). Sur ces deux séances, tous les pouces étaient levés à quelques exceptions près (et dans ces cas-là, il s'agissait de problèmes liés à des conflits avec des camarades plus qu'au contenu des séances).

SEANCE 3

SITUATION D'APPRENTISSAGE : "DRIBBLER OU PASSER"

ETRE CAPABLE DE : choisir entre dribbler et passer à un relais pour continuer son attaque

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Schéma 1</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>OU</p>  <p>Schéma 2</p> </div> </div>	<p>L'élève doit traverser le carré et tirer au but pour marquer. Si le carré est traversé en gardant la maîtrise du ballon = 2 points, Si le but est marqué + 1 point</p>	<p>L'élève porteur de balle part en conduite pour entrer dans le carré. Pour traverser la zone, il peut : - soit faire un passe et va avec un des deux élèves en appui sur le côté (schéma 1) - soit dribbler l'adversaire (schéma 2).</p> <p>L'élève en appui n'a pas le droit de rentrer dans le carré. S'il reçoit le ballon, il doit redonner le ballon dans la course de son partenaire.</p> <p>Le défenseur n'a pas le droit de sortir de son carré.</p> <p>Chaque binôme de couleur tourne sur les différents postes (attaquants, défenseur/gardien, joueurs en appui).</p>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à traverser le carré et à tirer au but.</p> 
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <p><u>Pour le porteur de balle :</u> En fonction des actions du défenseur : dribbler (changement de rythme et/ou de direction) ou passer à l'appui démarqué, puis continuer sa course vers le but et enchaîner par un tir.</p> <p><u>Pour les joueurs en appui :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur la largeur du carré pour proposer un angle de passe favorable. - S'il reçoit le ballon, effectuer une passe qui arrive dans l'espace avant du partenaire. 			
<p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou réduire la taille du carré. - Permettre au défenseur d'intervenir en dehors de son carré dès qu'il est éliminé par une passe ou un dribble pour mettre une pression sur le porteur de balle 			

Terrain A : situation Intentions Collectives : « le dribbler-passer »

Terrain B : situation Intentions Collectives : « le dribbler-passer »

Cette situation demandait aux élèves de prendre la décision entre la passe ou le dribble individuel.

Constat : les élèves à l'aise techniquement font le choix du dribble contrairement aux autres. Pour les premiers, j'ai instauré par moment la règle de la « passe obligatoire ». D'une façon générale, peu de buts ont été marqués car peu d'élèves se sont trouvés en situation de tirs du fait des grosses difficultés à exécuter une passe correcte.

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LES PORTES

ETRE CAPABLE DE : Faire une passe à un partenaire

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>L'élève marque un point lorsqu'il effectue une passe au pied pour franchir la porte matérialisée par des plots.</p> <p>1 Niv 1 - Difficulté simple 2 Niv 2 - Difficulté moyenne 3 Niv 3 - Difficulté forte</p>	<p>L'élève pousse le ballon de la semelle pour mettre le ballon en mouvement et effectuer une passe entre les plots. Il donne le ballon à son partenaire situé en face de lui, puis se replace derrière sa colonne.</p>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à donner le ballon à son partenaire en passant dans la porte.</p>
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire la passe de l'intérieur du pied pour être précis - Orienter les épaules en direction de la cible - Verrouiller la cheville pour gagner en puissance 	<p>EVOLUTION POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer une forme de challenge avec l'équipe qui réussit le plus de passes consécutives dans les portes sans perdre le ballon - Agrandir ou diminuer la distance entre les 2 cônes - Faire une passe du pied droit, du pied gauche 		

SEANCE 4

SITUATION D'APPRENTISSAGE : "DRIBBLER OU PASSER"

ETRE CAPABLE DE : choisir entre dribbler et passer à un relais pour continuer son attaque

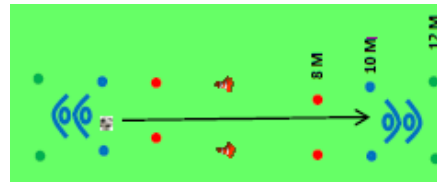
ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>L'élève doit traverser le carré et tirer au but pour marquer. Si le carré est traversé en gardant la maîtrise du ballon = 2 points, Si le but est marqué + 1 point</p>	<p>L'élève porteur de balle part en conduite pour entrer dans le carré. Pour traverser la zone, il peut : - soit faire un passe et va avec un des deux élèves en appui sur le côté (schéma 1) - soit dribbler l'adversaire (schéma 2).</p> <p>L'élève en appui n'a pas le droit de rentrer dans le carré. S'il reçoit le ballon, il doit redonner le ballon dans la course de son partenaire. Le défenseur n'a pas le droit de sortir de son carré. Chaque binôme de couleur tourne sur les différents postes (attaquants, défenseur/gardien, joueurs en appui).</p>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à traverser le carré et à tirer au but.</p>
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <p><i>Pour le porteur de balle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer sur la largeur du carré pour proposer un angle de passe favorable. - S'il reçoit le ballon, effectuer une passe qui arrive dans l'espace avant du partenaire. <p><i>Pour les joueurs en appui :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Augmenter ou réduire la taille du carré. - Permettre au défenseur d'intervenir en dehors de son carré dès qu'il est éliminé par une passe ou un dribble pour mettre une pression sur le porteur de balle 			

Terrain A : situation Intentions Collectives : « *le dribbler-passer* »

Terrain B : situation Habilités motrices : « Les portes »

À l'image de ce que j'ai modifié sur la situation du slalom, j'ai proposé la situation des portes avec trois maisons sur chaque parcours. L'idée était de :

- 1) Ne pas perdre de temps sur les rotations en changeant de parcours
- 2) Commencer au même niveau de difficultés pour chaque équipe et de reculer dans les maisons de plus en plus éloignées au fur et à mesure du temps.



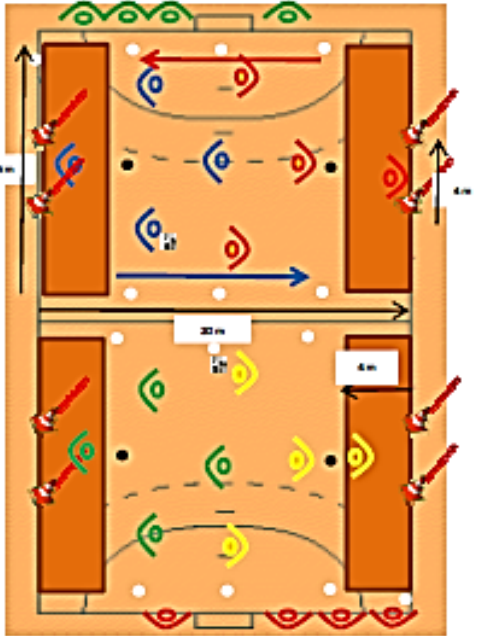
Mais en réalisant trois parcours, le matériel fourni dans le kit n'était pas assez complet et j'ai complété par le matériel de l'école.

Bilan des séances 3 et 4 : Il est intéressant de proposer la séance 3 avant la séance 4 pour faire émerger l'idée par les élèves que si peu de buts ont été marqués c'est dû à la qualité des passes. En revanche, il est dommage qu'une moitié du groupe-classe débute la séance 4 par la situation collective de la séance précédente (le dribbler-passer) avant de s'exercer à la situation pour travailler la passe, sans pouvoir mesurer les effets avec un travail sur la situation des portes. Dans l'idéal, je proposerai lors de cette séance un travail pour l'ensemble du groupe classe sur la situation des portes avant de reprendre le « dribbler-passer » (même si cela pose la question de la modification des terrains au cours de la séance).

SEANCE 5

SITUATION DE REFERENCE : 4 contre 4 avec Gardiens

ETRE CAPABLE DE : Agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>Marquer des buts. Défendre son camp.</p>	<p>6 équipes de 4 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et 2 équipes sont en attente sur le côté et sont impliquées dans différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un élève arbitre - un élève chronomètreur-marqueur - 2 élèves comptabilisent les fautes de chaque équipe. <p>L'enseignant constitue 2 groupes de niveaux. Chaque équipe joue au moins 2 rencontres de 10'.</p>	<p>Marquer plus de but(s) que l'adversaire.</p>
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but - Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers son but - Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers le but adverse 			
<p>REMARQUE : La règle du pénalty pour cumul de fautes se mettra en place progressivement.</p>			

Terrain A : reprise de la situation de référence (avec observateurs)

Terrain B : reprise de la situation de référence (sans observateurs)


Sur cette séance, j'ai repris la situation de référence. Compte-tenu d'un certain nombre d'absents, je n'ai utilisé que 5 équipes (au lieu des six prévus). De ce fait, j'ai conçu la séance ainsi :

- Sur le terrain 1 : deux équipes s'affrontent en auto-arbitrage et une équipe observe les joueurs
- Sur le terrain 2 : deux équipes s'affrontent en auto-arbitrage sans observateurs.

Les observateurs ont très bien joué leur rôle même si du fait de la vitesse du jeu et de la grille à remplir, il était difficile pour eux de tout voir. L'auto-arbitrage a très bien fonctionné dans le respect des règles (pas de contacts, respect des sorties du ballon et des remises en jeu pour l'adversaire).

Les élèves étaient ravis de reprendre cette situation de « match » et me le réclamait depuis la séance 3.

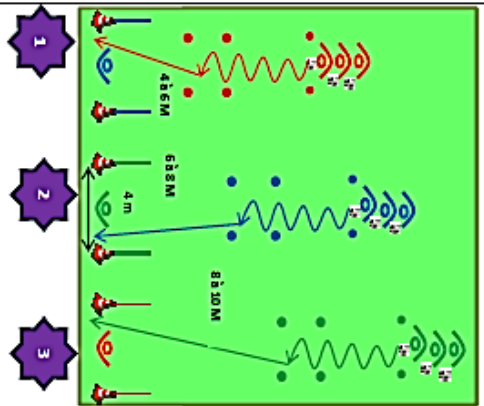
Grille fournie aux élèves :

 JOUEUR OBSERVE :		OBSERVATEUR :		
Passé réussie à un coéquipier	Tir au but (entoure si but)	Perd le ballon	Dribble un adversaire	Subit une faute

SEANCE 6

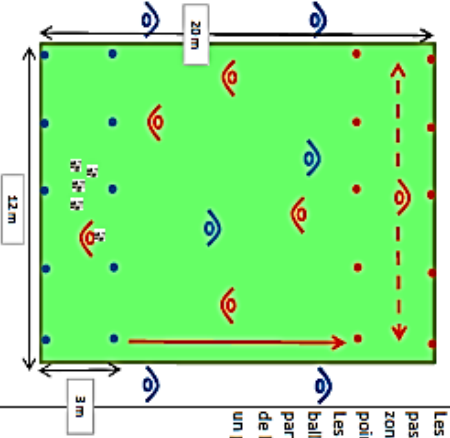

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LES TIRS TOUTAZIMUTS

ETRE CAPABLE DE : Conduire son ballon et tirer pour marquer un but

ORGANISATION	BUTS POUR L'ÉLÈVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITÈRES DE RÉUSSITE
 <p>COMPORTEMENTS ATTENDUS AU MOMENT DU TIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer le pied d'appui à côté du ballon - S'équilibrer avec les bras - Regarder le but et la position du gardien de but - Utiliser la bonne surface de contact pour être efficace (soit intérieur du pied, soit cou du pied, soit pointe) <p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer une forme de relais où le départ du partenaire s'effectue une fois le tir réalisé - Agrandir ou diminuer la distance de tir, la taille des buts - Tirer pied droit et pied gauche 	<p>1 - Niv 1 - Difficulté simple</p> <p>2 - Niv 2 - Difficulté moyenne</p> <p>3 - Niv 3 - Difficulté forte</p>	<p>L'élève conduit le ballon jusqu'au carré et déclenche le tir dans cette zone. Une fois le tir effectué, l'élève récupère son ballon et vient se replacer derrière sa colonne en passant à côté de l'atelier. Les gardiens de but changent régulièrement.</p>	<p>L'élève réussit 1 fois sur 2 à marquer un but.</p>

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LA BALLE AU CAPITAINE (1)

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

ORGANISATION	BUTS POUR L'ÉLÈVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITÈRE DE RÉUSSITE
 <p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <p><i>Pour le porteur de balle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon (par exemple utiliser l'intérieur du pied pour la précision, verrouiller la cheville pour la puissance, orienter les épaules pour la direction) - Pour les porteurs du porteur de balle : - Occuper toutes les zones du terrain, être en mouvement et faire des changements de rythme et de direction pour se démarquer <p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer un 5 contre 1 pour simplifier la tâche ou un 4 contre 2 pour complexifier la tâche - Mettre une zone d'intervention pour les défenseurs 	<p>Les rouges doivent faire une passe à leur capitaine dans la zone rouge pour marquer un point. Les bleus doivent récupérer le ballon et le donner à un partenaire placé à l'extérieur de la zone de jeu pour marquer un point.</p>	<p>Un élève rouge vient chercher un ballon dans la zone bleue pour provoquer un 5 contre 2. Les élèves rouges effectuent des passes pour trouver leur capitaine. Le capitaine rouge se déplace sur la largeur de la zone rouge et doit immobiliser le ballon de la semelle. Les élèves bleus tournent à chaque passage. 6 élèves maximum par équipe dont un capitaine. Inverser les rôles entre les 2 équipes</p>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à trouver son capitaine.</p> 

Terrain A : Situation intentions collectives : « la balle aux capitaines »

Terrain B : Situation Hâbiletés motrices : « les tirs tous azimuts »

Après avoir expliqué la situation des tirs sur le terrain B par une démonstration devant le groupe-classe, je ne me suis occupé que de la situation du terrain A : la balle aux capitaines.

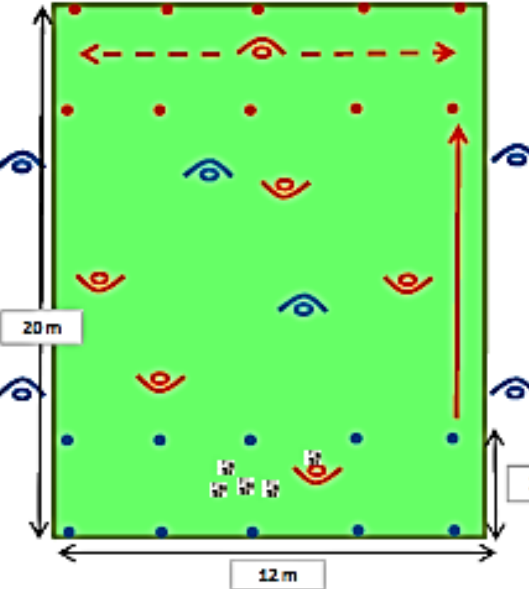

Cette dernière était rendu complexe par les fréquentes rotations des rôles, les élèves se n'ont pas compris leur rôle et ont pensé qu'ils étaient de simples remplaçants.

Les élèves étaient peu à l'écoute lors de cette séance. Toutefois, ils ont exprimé leur satisfaction sur la situation des « tirs tous azimuts » qui semble s'être bien déroulée.

SEANCE 7

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LA BALLE AU CAPITAINE (1)

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERE DE REUSSITE
 <p>20 m</p> <p>12 m</p> <p>3 m</p>	<p>Les rouges doivent faire une passe à leur capitaine dans la zone rouge pour marquer un point.</p> <p>Les bleus doivent récupérer le ballon et le donner à un partenaire placé à l'extérieur de la zone de jeu pour marquer un point.</p>	<p>Un élève rouge vient chercher un ballon dans la zone bleue pour provoquer un 5 contre 2. Les élèves rouges effectuent des passes pour trouver leur capitaine.</p> <p>Le capitaine rouge se déplace sur la largeur de la zone rouge et doit immobiliser le ballon de la semelle.</p> <p>Les élèves bleus tournent à chaque passage.</p> <p>6 élèves maximum par équipe dont un capitaine.</p> <p>Inverser les rôles entre les 2 équipes</p>	<p>L'élève réussit 4 fois sur 6 à trouver son capitaine.</p> 
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p>			
<p><u>Pour le porteur de balle :</u></p>			
<p>- S'informer (lever la tête...) et transmettre le ballon (par exemple utiliser l'intérieur du pied pour la précision, verrouiller la cheville pour la puissance, orienter les épaules pour la direction)</p>			
<p><u>Pour les partenaires du porteur de balle :</u></p>			
<p>- Occuper toutes les zones du terrain, être en mouvement et faire des changements de rythme et de direction pour se démarquer</p>			
<p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p>			
<p>- Proposer un 5 contre 1 pour simplifier la tâche ou un 4 contre 2 pour complexifier la tâche</p>			
<p>- Mettre une zone d'intervention pour les défenseurs</p>			

Terrain A : Situation intentions collectives : « la balle aux capitaines »

Terrain B : Situation intentions collectives : « la balle aux capitaines »

Compte-tenu des difficultés à conduire la séance 6, j'ai fait le choix de proposer la situation « la balle aux capitaines » sur les deux terrains. Afin de redonner davantage de rôle aux joueurs de couloir, j'ai matérialisé une zone (bande de deux mètres), à l'image de celle du gardien. Pour marquer un point, ils devaient réceptionner le ballon dans la zone, cela les obligeait à plus de concentration.

Même si les élèves ont exprimé leur déception de ne faire qu'une même situation sur les deux terrains, j'ai constaté de réels progrès par rapport à la séance précédente, tant sur le plan de la compréhension des consignes que sur le plan technique.

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LES TIRES TOUTAZIMUTS

ETRE CAPABLE DE : Conduire son ballon et tirer pour marquer un but

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS AU MOMENT DU TIR :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer le pied d'appui à côté du ballon - S'équilibrer avec les bras - Regarder le but et la position du gardien de but - Utiliser la bonne surface de contact pour être efficace (soit intérieur du pied, soit cou du pied, soit pointe) <p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer une forme de relais où le départ du partenaire s'effectue une fois le tir réalisé - Agrandir ou diminuer la distance de tir, la taille des buts - Tirer pied droit et pied gauche 	<p>1 L'élève inscrit un point lorsqu'il marque un but.</p> <p>2 Niv 2 - Difficulté moyenne</p> <p>3 Niv 3 - Difficulté forte</p>	<p>L'élève conduit le ballon jusqu'au carré et déclenche le tir dans cette zone. Une fois le tir effectué, l'élève récupère son ballon et vient se replacer derrière sa colonne en passant à côté de l'atelier. Les gardiens de but changent régulièrement.</p>	<p>L'élève réussit 1 fois sur 2 à marquer un but.</p>

SEANCE 8

SITUATION D'APPRENTISSAGE : LES QUATRE COINS

ETRE CAPABLE DE : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <p><i>Pour le porteur de balle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Garder la maîtrise du ballon, lever la tête et prendre la bonne décision en fonction du placement et du déplacement de ses partenaires <p><i>Pour les porteurs de balle :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se démarquer pour être utile à son équipe (occuper le terrain en largeur et en profondeur, être en mouvement pour se situer à distance de passe et ouvrir un angle de passe pour recevoir le ballon). <p>EVOLUTIONS POSSIBLES :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier le lancement du jeu à droite puis à gauche - Autoriser le défenseur à défendre dans la zone jaune - Passer à une situation de 3 contre 2 en faisant entrer 2 défenseurs en même temps 	<p>Grâce au surnombre à 3 contre 1, les joueurs en attaque doivent marquer un but. Tir cadré = 1 point. But marqué = 2 points.</p>	<p>Lancement du jeu : l'attaquant ① entre en jeu en poussant le ballon de la semelle. A ce moment, les attaquants ② et ③ pénètrent sur le terrain ainsi que le défenseur ④ qui va défendre au-delà des coupelles (3 contre 1).</p> <p>Règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le défenseur ④ n'a pas le droit de défendre dans la zone jaune. L'attaquant ③ peut rester dans la zone jaune s'il le souhaite. Les attaquants ① et ② peuvent rentrer dans la zone jaune pour marquer. <p>Effectuer une rotation sur les 4 postes.</p>	<p>Les attaquants réussissent 4 fois sur 6 à se mettre en position de tir.</p>

Terrain A : Situation intentions collectives : « Les 4 coins »

Terrain B : Situation Hâbiletés motrices : « les tirs tous azimuts »

J'ai repris sur le terrain B une situation appréciée des élèves (« les tirs ») pour travailler sur le terrain A une nouvelle et dernière situation collective.

Sur cette situation des 4 coins, j'ai remarqué que beaucoup d'élèves ne voyaient pas tout de suite l'intérêt de la passe malgré le surnombre. Toutefois, j'ai pu très vite expliquer l'intérêt de passer le ballon. Des progrès étaient mesurables au cours même de la séance. Les élèves ont évolué sérieusement et avec plaisir sur cette situation. En revanche, nous perdions beaucoup de temps sur les changements de chasubles à chaque rotation. Je pense qu'il ne faudrait donner des chasubles qu'à l'équipe qui défend.

SEANCE 9

SITUATION DE REFERENCE : 4 contre 4 avec Gardiens

ETRE CAPABLE DE : Agir dans une équipe à effectif réduit pour tenter de gagner la partie en respectant les règles.

ORGANISATION	BUTS POUR L'ELEVE	CONSIGNES DE L'ENSEIGNANT	CRITERES DE REUSSITE
	<p>Marquer des buts. Défendre son camp.</p>	<p>6 équipes de 4 élèves sont constituées. 4 équipes jouent simultanément et 2 équipes sont en attente sur le côté et sont impliquées dans différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un élève arbitre - un élève chronomètreur-marqueur - 2 élèves comptabilisent les fautes de chaque équipe. <p>L'enseignant constitue 2 groupes de niveaux. Chaque équipe joue au moins 2 rencontres de 10'.</p>	<p>Marquer plus de but(s) que l'adversaire.</p>
<p>COMPORTEMENTS ATTENDUS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir contrôler, conduire, passer et tirer au but - Se placer et se déplacer pour empêcher la progression de l'adversaire vers son but - Se placer et se déplacer pour favoriser la progression de son équipe vers le but adverse 			
<p>REMARQUE : La règle du pénalty pour cumul de fautes se mettra en place progressivement.</p>			

Terrain A : Situation de référence

Terrain B : Situation de référence

Placée le dernier jour avant les vacances de Noël, cette séance a fait l'objet d'un mini-tournoi à 6 équipes sous la forme d'un championnat. L'arbitrage était confié aux élèves dont les équipes ne jouaient pas et sous la forme du volontariat. Tous les élèves n'ont donc pas arbitré car ils n'en avaient ni la maturité ni l'envie. En revanche, j'ai remarqué que les élèves « arbitres » osaient prendre les décisions et s'impliquaient réellement dans leur tâche sans chercher à être autoritaire ou à faire plaisir aux copains. Généralement, les arbitres n'osaient pas trop rentrer sur l'aire de jeu, restant près de la ligne de touche, mais je les ai encouragés à pénétrer davantage sur le terrain et ce conseil a été parfaitement suivi.

Tableau pour un tournoi :

Tournoi Futsal des CM2 – 16 décembre 2011

Terrain A		Arbitre	SCORE	Terrain B		Arbitre	SCORE
Noir	Gris	Jaune		Vert	Bleu	Rouge	
Noir	Jaune	Gris		Vert	Rouge	Bleu	
Gris	Jaune	Noir		Bleu	Rouge	Vert	
Noir	Vert	Jaune		Gris	Bleu	Rouge	
Jaune	Rouge	Gris		Noir	Bleu	Vert	
Jaune	Vert	Noir		Gris	Rouge	Bleu	
Gris	Vert	Noir		Jaune	Bleu	Rouge	
Noir	Rouge	Gris					

	Victoire (3)	Nul (2)	Défaite (1)	Total	Buts marqués	Buts encaissés	Rang
Vert							
Bleu							
Gris							
Noir							
Rouge							
Jaune							