



FOOT A L'ECOLE

2019/2020



Présentation de l'action « Foot à l'école »

Foot à l'école primaire

Unité d'apprentissage
Football

Production artistique

Projet
Transdisciplinaire



Communication et inscription

Publics visés

- Cycle 3 « primaire » (CM1 – CM2)
- Cycle 2 (CE1 – CE2)
- Les classes multi-niveaux des cycles 2 et 3

Communication

- Mise en lien sur les sites Districts, Ligue, USEP, E.N.
- Mailing du CPD 27 aux écoles
- Information aux ETAPS (liste voir CPC et/ou DDCS)

Inscriptions

- Inscription de l'enseignant sur le lien suivant:
 - Ecoles publics: <https://forms.gle/xovBUaoajsHZ9stZA>
 - Ecoles privées: <https://forms.gle/6z9ff7o5gQXCQFfHA>
- Stratégie:
 - Inscription spontanée par une école, un enseignant
 - Inscription sous l'impulsion du CDFA qui a identifié un projet club en lien avec les priorités : féminine prioritaire, secteur en déficit d'effectif école de football (milieu rural)
 - Inscription sous l'impulsion des CPD / CPC ou de l'USEP sur des secteurs prioritaires ou demandeurs de l'E.N
 - Inscription sous l'impulsion des collectivités



L'unité d'apprentissage

2 entrées au choix

Via la plate
forme « Foot
à l'école »:

Via un travail collaboratif IA –
USEP - LFN

Exclusivement
cycle 3

Cycle 2

Cycle 3

Plate forme « Foot à l'école »

➤ Lien: <http://footalecole.fff.fr/fr/parcourir-les-contenus>

Chaque séance se réfère à des objectifs et thèmes liés au jeu « football » et exprimés par des verbes d'action

SEANCES

THEMES

OBJECTIFS

Présentation des lois du jeu en classe

P

Séance 1

La découverte

Se familiariser avec le ballon et découvrir les lois du jeu

R

Séance 2

Conserver - progresser

Se diriger individuellement et collectivement vers le but adverse sans perdre le ballon

E

Séance 3

Progresser - déséquilibrer

Jouer vers l'avant en éliminant un joueur ou une ligne adverse

T

Séance 4

Déséquilibrer - finir

Enchaîner après l'élimination d'un joueur ou d'une ligne avec un choix (tirer ou passer) afin de marquer un but

S

Séance 5

S'opposer

S'opposer à la progression de l'adversaire et essayer de récupérer le ballon

P

Séance 6

La rencontre

Mise en place d'un tournoi veillant à différencier les rôles de joueur, arbitre, organisateur et chronométrateur



Plate forme « Foot à l'école »

J'accepte l'utilisation des cookies sur le site Mooc OK



#footalecole

CRÉER UN COMPTE

Se connecter

ACCUEIL

ACTUALITÉS

PARCOURIR

RECHERCHER

CONTACT

Choisissez votre classe ▾

SUR LE TERRAIN ^

Séance 1 : Découverte de l'acti...

Séance 2 : Conserver et progre...

Séance 3 : Progresser et déséq...

Séance 4 : Déséquilibrer et finir

Séance 5 : S'opposer

Séance 6 : La rencontre

Découvrir l'activité Cécifoot

DANS LA CLASSE ▾

AUTRES RESSOURCES ▾

Le saviez-vous ?

Les valeurs du football sont

SUR LE TERRAIN

Mon Euro 2016 vous offre différentes ressources pédagogiques vous permettant de conduire un cycle football, de façon autonome, avec votre classe. Ces documents, élaborés par des enseignants et avec la validation du ministère de l'Éducation nationale, répondent aux préoccupations pratiques des enseignants et vous permettront d'organiser votre séance en visant une réelle progression dans la maîtrise du jeu par vos élèves.

Séance 1 : Découverte de l'activité >

Séance 2 : Conserver et progresser >

Séance 3 : Progresser et déséquilibrer >

Plate forme « Foot à l'école »

CANEVAS DE SEANCE

Durée	Ateliers	Objectifs	Méthodes pédagogiques
16 min	Entrée dans l'activité	S'approprier les moyens techniques (manipuler le ballon...)	Méthode directive
5 min	Pause	Elèves = hydratation / enseignant = aménagement de l'atelier suivant	
16 min	Situation d'apprentissage	Répondre à un problème par des moyens techniques et collectifs	Méthode active
5 min	Pause	Elèves = hydratation / enseignant = aménagement de l'atelier suivant	
16 min	Jeu	S'approprier les règles d'actions individuelles et collectives	Méthode active
5 min	Bilan	Evaluer la sensation de plaisir, les objectifs atteints et féliciter	

Travail collaboratif IA – USEP - LFN

➤ Une pratique : LE FUTSAL

Pourquoi le Futsal et pas le Foot?

- ◉ Effectif réduit
- ◉ Possibilité de jouer en plein air (dans la cour, sur un plateau sportif, sur terrain de foot) ou en gymnase (halle couverte)
- ◉ Pas besoin d'équipements spécifiques
- ◉ Activité codifiée qui interdit les contacts et les protestations
- ◉ Ballon spécifique qui rebondit peu et qui favorise le jeu au sol.

Travail collaboratif IA – USEP - LFN

Proposition d'organisation avec une classe (C2 – C3)

- Séance 0 : Explication des lois du jeu en salle de classe
- Séance 1 : Mise en place de la situation de référence 4 contre 4
- Séances 2 et + : Mise en place de la situation de référence 4 contre 4 en autonomie + Habileté motrice et/ou Intention collective avec l'enseignant(e)

Situation de référence 4 contre 4 (3 équipes dont 1 en arbitrage)	Habilité Motrice Et/ou Intention Collective avec l'enseignant(e)
--	--

Sur la base de la dimension d'un terrain de hand

Travail collaboratif IA – USEP - LFN

Séances	FUTSAL / CM (toutes les situations proposées sont présentées dans le document pédagogique)	
S0	En classe : Présentation du règlement de la situation de référence - Pour les « débutants » : donner envie de s'engager - Pour les « experts » : bien distinguer Football / Futsal	
S 1/ S2	Echauffement par 2 ou 3 petites passes en se déplaçant sur le terrain / course lente / assouplissements... Répartition sur les 2 espaces / 3 équipes de 4 sur chaque terrain (2 groupes de niveaux formés a priori) <i>Equipes A/B/C « débutants »</i> <i>Equipes D/E/F « experts »</i> Matches de 5/6 min - A/B/C → terrain 2 (sit° dérivée habiletés) - D/E/F/ → terrain 1 (sit° de Référence) Rotation entre les deux groupes à mi-séance	
	Situation de référence <u>Objectifs :</u> - Comprendre le but du jeu. - S'approprier les règles du jeu. - Prendre plaisir à agir <u>Remarques</u> - Changer de gardien à chaque but	Situation « Habilidade motrices 1 » Le slalom → Conduire le ballon en évitant les obstacles
A chaque fin de séance : Faire le point sur le règlement, commencer à établir collectivement des constats sur les comportements (Terrains 1 et 2)		
S3	Situation « Intentions collectives 3 » Dribbler ou passer <u>Objectifs :</u> Choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque dans une situation non réversible.	Situation « Intentions collectives 3 » Dribbler ou passer Idem

Travail collaboratif IA – USEP - LFN

S4	<p>Situation « Intentions collectives 3 » Dribbler ou passer <u>Objectifs</u> : Choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque dans une situation non réversible. <i>La situation non réversible permet d'effectuer plusieurs essais et d'agir en prenant en compte le résultat de ses actions</i></p>	<p>Situation « Habiletés motrices 2 » Les portes → Faire une passe à son partenaire</p>
S5 / S6	<p>Situation de référence 3 équipes « homogènes » 2 équipes en jeu en auto-arbitrage /une équipe à l'observation (possession de balles / tirs / buts) <i>Partir des constats quantitatifs (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.</i></p>	<p>Situation de référence 3 équipes « homogènes » idem</p>
S7 / S8	<p>Situation « Intentions collectives 1» Balle au capitaine (1) <u>Objectifs</u> : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique <i>La situation collective non réversible permet de rester plus longtemps dans un statut (ATT / DEF) afin de prendre en compte les conséquences de ses choix : passes, positionnement, déplacements...</i></p>	<p>S7 /Situation « Habiletés motrices 2 » Les portes → Faire une passe à son partenaire</p> <p>S8 /Situation « Habiletés motrices 3 » Les tirs « TOUS AZIMUTS » → Conduire son ballon et tirer pour marquer un but</p>
S9 / S10	<p>Situation « Intentions collectives 2» Les 4 coins Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique</p>	<p>Situation « Habiletés motrices 3 » Les tirs « TOUS AZIMUTS » → Conduire son ballon et tirer pour marquer un but Reprise, si nécessaire, de HM1 / HM2</p>
S11 / S12	<p>un Tournoi avec une autre classe de CM sur 1h30 /2h00 -> si possible 4 terrains ou retour à la situation de référence (matches) / Bilan des acquis</p>	

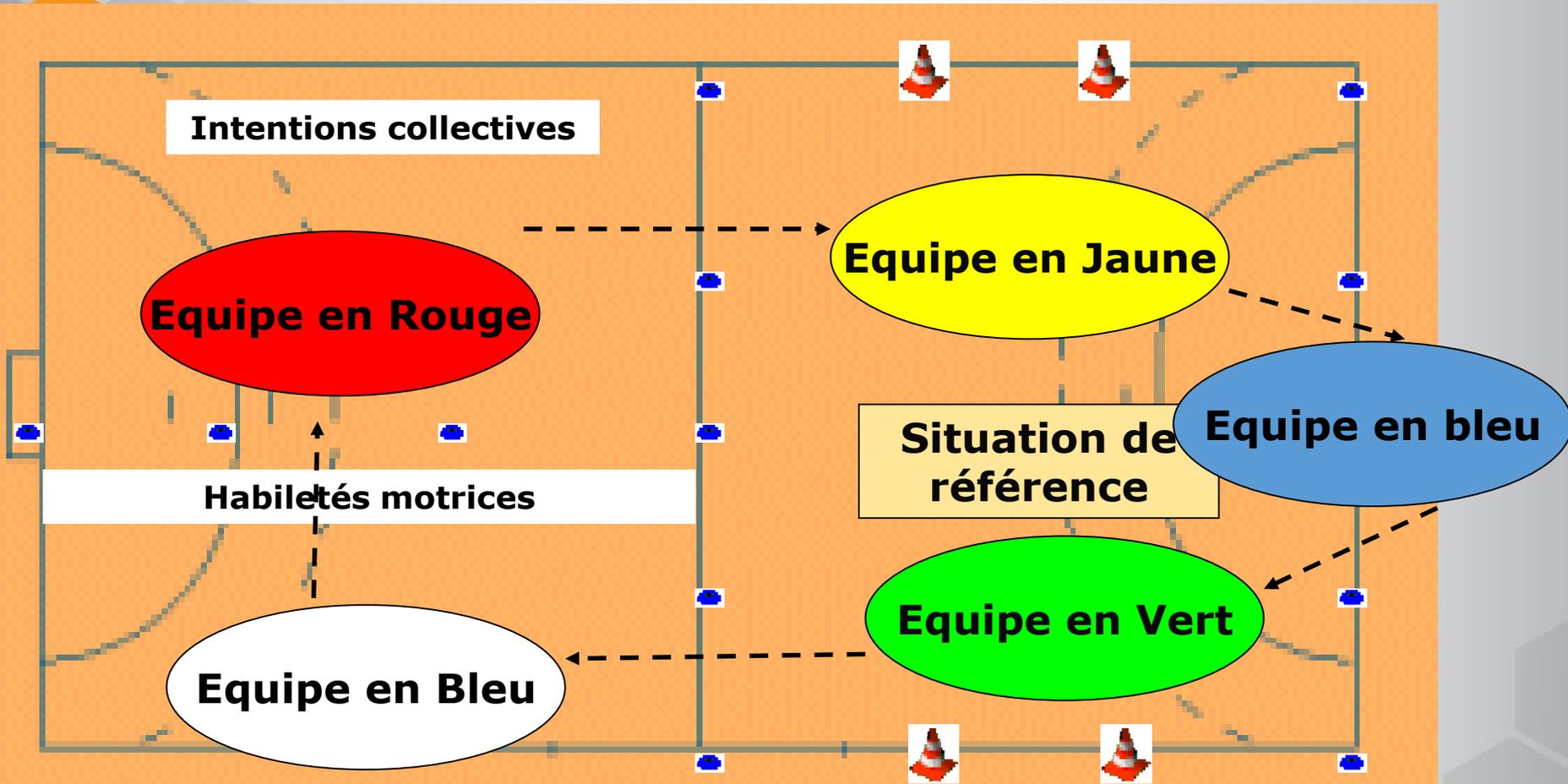
Travail collaboratif IA – USEP - LFN

CANEVAS DE SEANCE

Durée	Ateliers	Objectifs
16 min	Habiletés motrices	S'approprier les moyens techniques (manipuler le ballon...)
5 min	Pause	Elèves = hydratation / enseignant = aménagement de l'atelier suivant
16 min	Intentions collectives	Répondre à un problème par des moyens techniques et collectifs
5 min	Pause	Elèves = hydratation / enseignant = aménagement de l'atelier suivant
16 min	Jeu	S'approprier les règles d'actions individuelles et collectives
5 min	Situations de références	Evaluer la sensation de plaisir, les objectifs atteints et féliciter



Organisation des ateliers à partir de la séance 2



Agréments intervenants EPS Foot à l'école primaire

BEF–BMF–BP Sports Co Option Foot – L2 STAPS ou plus Condition : titulaire d'une carte professionnelle à jour.

- Condition: obligation de passer la formation Foot à l'école

Formation BMF et BMF en Apprentissage:

- Condition: obtenir l'attestation justifiant des exigences préalables à la mise en situation professionnelle

CFF1–2–3–4 sont susceptibles d'être agréés «Bénévole»:

- Conditions:
 - Solliciter un agrément auprès de l'EN et satisfaire aux conditions d'honorabilité (via la consultation du fichier judiciaire automatisé des auteurs d'infractions sexuelles ou violentes - FIJAISV)
 - Vérification de leur compétences pédagogiques pour intervenir dans les écoles
 - Obligation de passer la formation Foot à l'école



Intervenants extérieurs

Le principe de base est que l'enseignant est responsable des apprentissages dans sa classe. Par conséquent, le cadre d'intervention est de 3 séances maximum par classe (la séance 0 et 1 – une séance en milieu de cycle – une séance en fin de cycle)

Son rôle est de lancer le cycle, de faire une information sur les lois du jeu spécifiques au Foot à l'école, de co-animer jusqu'à 3 séances, de répondre aux éventuelles questions sur le document pédagogique.

Il sera responsable du dépôt et du retour de la malle pédagogique



La Production artistique

Réalisation d'une production artistique en lien avec le thème : « FOOT D'EUROPE »

Dans le contexte du Championnat d'Europe 2020 organisé dans une douzaine de pays sur le continent européen, il s'agira de montrer comment peuvent s'exprimer des échanges interculturels à travers la pratique du football et plus précisément 3 rôles sociaux : *joueur/joueuse, arbitre, supporter.*

La classe pourra s'engager dans ce concours culturel en choisissant un format de production à réaliser :

- ✚ Soit la création d'une production dite « statique »
- ✚ Soit la création d'une production dite « dynamique »

PRODUCTION DITE « STATIQUE »			PRODUCTION DITE « DYNAMIQUE »		
Type de production	Format	Durée maximum	Type de production	Format	Durée maximum
Maquette Affiche Dessin	JPEG, PNG, PDF 10 photos maximum	Non applicable	Vidéo Audio	.avi, .wmv, .mov, DivX, .mkv, MPEG4, AVC, .flv, Wav, mp, wma, aac	3 min

Une production transmise sous un format qui n'est pas listé ci-dessus ne sera pas recevable.
Une seule production peut être envoyée par classe.

N.B = lors de l'envoi de la production, il est impératif de préciser :

- ⇒ *Le nom de l'établissement*
- ⇒ *La classe*
- ⇒ *La ville et son code postal*
- ⇒ *Le nom de l'enseignant*

Celle-ci sera envoyée via le logiciel Wetransfer, à minima, aux trois référents départementaux : FFF – MENJ – USEP. La liste des contacts « annuaire primaire – football en milieu scolaire » est disponible sur le site internet dédié à l'opération : <http://footalecole.fff.fr>.



Le projet Transdisciplinaire

Le lien :

<http://footalecole.fff.fr/fr/parcourir-les-contenus/dans-la-classe>



#footalecole

CRÉER UN COMPTE

Se connecter

ACCUEIL ACTUALITÉS PARCOURIR RECHERCHER CONTACT

Choisissez votre classe ▾

SUR LE TERRAIN ▾

DANS LA CLASSE ▲

Introduction

EPS

Instruction civique

Français

Sciences

Géographie

Langues vivantes

AUTRES RESSOURCES ▾

Petites astuces ?

Les fiches sont conçues pour

DANS LA CLASSE

Alors que vos élèves font l'expérience du jeu sur le terrain, il est temps de faire avec eux un pas de plus dans la réflexion. Mon Euro 2016 propose, à cette fin, du matériel pédagogique qui part de l'expérience des élèves, joueurs de football, pour les accompagner vers d'autres domaines : la maîtrise du langage, l'instruction civique, les sciences, la géographie et les langues. Le football et l'Euro 2016 ouvrent à tous une porte sur le monde : vos élèves n'hésiteront pas à la franchir.

Introduction

Les fiches pédagogiques proposées sont articulées autour des programmes de l'Éducation nationale et du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Du terrain à la classe en passant par la cour, partagez avec vos élèves les différents aspects éducatifs d'un football sur mesure en EPS, instruction civique, français, sciences, géographie et langues vivantes.



EPS

Les matières associées

E.P.S.

Instruction Civique

Français

Sciences

Géographie

Langues vivantes



Les kits

Pour le District : Un kit « P.R.E.T.S » mise à disposition des écoles inscrites sur des cycles



Pour les écoles : Un kit « HERITAGE » donné à l'école quel que soit le nombre de classes ayant participé au cycle + concours



Lauréats départementaux

- Kit matériel pédagogique
- Goodies pour les classes et les élèves

Lauréats académiques

- Kit matériel pédagogique
- Ballons + chasubles



Echéancier

- *Ouverture des inscriptions* = 22 juillet 2019
- *Clôture des inscriptions* = 11 mai 2020
- *Retour des productions* = 15 mai 2020
- *Jury départemental* = entre le 18 mai 2020 et le 25 mai 2020
- *Jury académique* = entre le 25 mai 2020 et le 29 mai 2020
- *Remise des récompenses* = entre le 02 juin 2020 et le 03 juillet 2020

Contact USEP

Olivier HUREL

- Délégué Usep
 - 06.84.12.43.17
 - usep27@laligue.org



Contact Inspection académie

Yannick DEON

- CPD EPS
 - 06.86.31.02.86
 - cpdepsia27@ac-rouen.fr



Contact District de l'Eure de Football

Frédéric HERSCOVICI

- CTD DAP du District de l'Eure de Football
- 06.95.08.04.90
- fherscovici@eure.fff.fr

