

Définition de l'activité - C'est une activité d'affrontement entre deux équipes, dans laquelle il s'agit de marquer dans le but adverse et de protéger le sien, dans un espace délimité en respectant les règles fixées. - Ce sport collectif se joue au pied avec un ballon.	Problèmes à résoudre - Se situer successivement attaquant et défenseur - Attaquants : - conserver le ballon - le faire progresser (faire des passes, dribbler, se démarquer) - marquer - s'organiser collectivement, - Défenseur : - récupérer le ballon - protéger collectivement son but
Enjeux de formation - S'organiser collectivement - Choisir des informations pour prendre des décisions - Adapter ses habiletés motrices - Gérer ses efforts - Connaître et respecter des règles - Maîtriser ses émotions - Jouer différents rôles (joueur, arbitre, organisateur etc.)	Exigences minimales - Opposition entre 2 groupes distincts - Espaces de jeu délimités - Espace de jeu suffisant pour jouer collectivement (3/3, 4/4 terrain plus petit et 5/5 : 20x15m) - Signes distinctifs pour les joueurs (maillots) - Rapport d'opposition <i>constant</i> en situation de match - Durée de jeu définie - Gain de la partie connu

	UA 1 CYCLE 2	UA 2 CYCLE 3
Sit	Compétences	Compétences
	Niveau Fin du cycle 2	Niveau Fin unité 1
1	Maîtriser des passes et des réceptions	Développer ses habiletés motrices et techniques
2	Jouer collectivement en respectant les règles	Jouer collectivement en respectant les règles
3	Maîtriser la conduite de balle et tirer	Maîtriser la conduite de balle et tirer 1
4	Progresser collectivement vers la cible	Maîtriser la conduite de balle et tirer 2
5	Se démarquer de ses adversaires	Maîtriser des passes et des réceptions
6	S'organiser pour faire progresser le ballon	Maîtriser la conduite de balle et tirer 3
Capable de	Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles de façon active (attaquant, défenseur et arbitre) et en respectant les règles.	Jouer dans un match (situation 2) et assurer les différents rôles (attaquant, défenseur et arbitre) de façon active et collective en respectant les règles.

RECOMMANDATIONS GÉNÉRALES POUR CHAQUE SÉANCE :

1. Première situation de mise en activité qui porte sur les habiletés à passer, recevoir et faire progresser le ballon vers la zone de marque (passe ou dribble)
2. Les situations sont mises en exemples pour quelques élèves et doivent être proposées en ateliers en parallèle ou en alternance en fonction du nombre d'élèves dans la classe.
3. Situation de match réduit à chaque séance
4. Utiliser des situations vécues lors des séances précédentes en les rendant plus difficiles (évolutions)
5. Matériel minimum : objets, plots, jeux de maillots, sifflets, chronomètres, 1 ballon par élève, 1 pour 2 au minimum
6. Terrains matérialisés, adaptés au nombre de joueurs
7. La durée des situations est déterminée par un temps fixé au départ.
8. Privilégier les groupes de niveaux 2 à 2 (2 groupes « forts », 2 groupes « moyens » et 2 groupes « faibles » si possible)

TERMINOLOGIE UTILISÉE POUR LES SITUATIONS

B : but, ce qu'il faut faire **CR** : critère de réussite, gain **OR** : organisation **R** : règles cad droits et devoirs **E** : évolutions
ME : Modalités d'exécution, critères de réalisation, conseils, exigences, comportement attendu