

# La ronde en fête



Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de conduire le ballon, de le contrôler et de le passer à un coéquipier.

### ESPACE

Terrain de 25 m x 25 m  
Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs

### EFFECTIF

5 équipes de 3 joueurs  
5 x 3 maillots de couleurs différentes

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 plots  
5 ballons  
20 coupelles



### BUT

- Une équipe marque 1 point quand le ballon reste dans l'aire de jeu au terme de la série de 3 passes.

### CONSIGNES

- Le joueur sort du carré situé au milieu du terrain en conduisant le ballon. Puis il le passe à un des joueurs placés derrière une porte.
- Le deuxième joueur contrôle le ballon puis le passe au premier joueur, qui retourne dans le carré central et le passe à un autre placé derrière une autre porte.
- Temps de l'exercice : 2 minutes.

### L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs parviennent à maîtriser le ballon tout en enchaînant contrôle et passe ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui (près du ballon, légèrement décalé) lors des contrôles et des passes ;
- le corps des joueurs est bien positionné (face au coéquipier à qui est faite la passe) et équilibré ;
- les joueurs utilisent l'intérieur du pied pour passer (« bloquer » la cheville au moment de la

# La balle au capitaine 1/2 15'


Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer un adversaire par sa conduite de balle ou par une passe.



## ESPACE

Terrain de 30 m x 25 m  
Dédoubler l'atelier en fonction des effectifs

## EFFECTIF

3 équipes de 5 joueurs qui alternent en attaque, en défense et à l'arbitrage  
 3 x 5 maillots de couleurs différentes

## MATÉRIEL PAR TERRAIN

 6 plots  
 5 ballons



## BUT

- L'équipe qui attaque marque 1 point quand son capitaine reçoit la balle dans sa zone et parvient à la contrôler.
- Le défenseur marque un point s'il parvient à marquer.

## CONSIGNES

- Le gardien passe le ballon à 1 de ses 3 coéquipiers. Ces derniers peuvent se passer le ballon entre eux. Leur but est de faire une passe à leur capitaine, situé dans sa zone, de l'autre côté du terrain, et qui est inattaquable.
- Un joueur adverse tente de les en empêcher. S'il récupère le ballon, il essaie de marquer dans le but adverse, défendu par le gardien.

## L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs maîtrisent le ballon (conduite, passe, contrôle) et parviennent à conduire la balle en

# La balle au capitaine 2/2 15'


Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, USEP

Compétences visées : être capable de progresser avec le ballon et de déséquilibrer l'équipe adverse par sa conduite de balle ou par une passe.




## ESPACE

Terrain de 35 m x 25 m  
2 à 3 terrains en fonction des effectifs

## EFFECTIF

2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien et 1 capitaine)  
2 jokers et 2 arbitres  
 2 x 5 maillots de couleurs différentes (2 maillots d'une troisième couleur pour les jokers)

## MATÉRIEL PAR TERRAIN

 8 plots (dont 4 pour former les buts)  
 1 ballon  
 6 coupelles



## BUT

- Une équipe marque 1 point quand son capitaine parvient à contrôler le ballon dans sa zone. Elle marque 3 points quand elle marque 1 but.

## CONSIGNES

- Deux équipes s'affrontent. Les joueurs doivent passer le ballon à leur capitaine, qui est dans la surface de réparation adverse. Il est le seul, avec le gardien adverse, à pouvoir être dans cette zone.
- Le capitaine doit se rendre disponible pour recevoir le ballon. Quand il l'a, il essaie de marquer ou passe la balle à un coéquipier qui tire depuis l'extérieur de la surface.
- Les jokers jouent avec l'équipe qui est en possession du ballon. Ils changent ainsi d'équipe quand celui-ci est perdu/récupéré.



## Foot à l'école séance 3 Progresser et déséquilibrer



# La balle au capitaine 2/2 (suite)

### L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

---

- les joueurs occupent correctement l'espace ;
- les joueurs se rendent disponibles pour recevoir le ballon (notamment les jokers et le capitaine) ;
- les joueurs arrivent à conduire le ballon en changeant de rythme, à passer et à contrôler la balle.

### → Variantes

- Un deuxième joueur de chaque équipe peut intégrer la zone de finition avec son capitaine.
- Intégrer un joker dans chaque équipe. Le match se joue alors à 6 contre 6.