



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Val-de-Marne



FOOT A L'ÉCOLE :

Le foot équitable coopétitif



FOOT A L'ÉCOLE : Le foot équitable coopétitif

(Sur une idée de l'USEP 75, à partir du dossier l'équipe EPS du Tarn)



« Une confrontation sportive n'a de sens que si tous les joueurs gardent un intérêt à cette confrontation jusqu'au bout de l'épreuve. Pour entretenir cette motivation, il faut conserver l'incertitude du résultat .»

« Mon adversaire est celui sans qui je ne peux jouer, donc sans qui je ne peux progresser. »

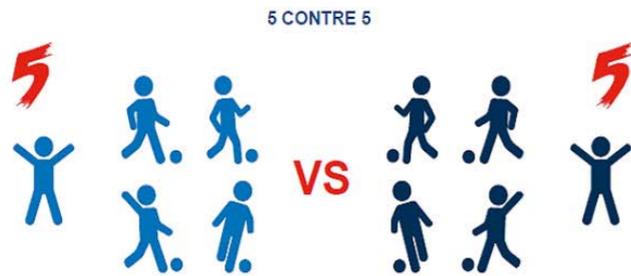
Selon Aristote :

« L'équitable, tout en étant juste, n'est pas le juste selon la loi, mais un correctif de la justice légale. La raison est que la loi est toujours quelque chose de général, et qu'il y a des cas d'espèce pour lesquels il est impossible de poser un énoncé général qui s'y applique avec rectitude. Dans les matières, donc, où on doit nécessairement se borner à des généralités et où il est impossible de le faire correctement, la loi ne prend en considération que les cas les plus fréquents, sans ignorer d'ailleurs les erreurs que cela peut entraîner. La loi n'en est pas moins sans reproche, car la faute n'en est pas à la loi, ni au législateur, mais tient à la nature des choses, puisque par leur essence même, la matière des choses de l'ordre pratique revêt ce caractère d'irrégularité. Quand, par la suite, la loi pose une règle générale et que là-dessus survient un cas en dehors de la règle générale, on est alors en droit, là où le législateur a omis de prévoir le cas et a péché par excès de simplification, de corriger l'omission et de se faire l'interprète de ce qu'eut dit le législateur lui-même s'il avait été présent à ce moment, et de ce qu'il aurait porté dans sa loi s'il avait connu le cas en question. » Éthique à Nicomaque, Aristote, Livre V, chapitre 14.

La mise en place de ce dispositif visant le ré-équilibre des forces en présence, l'équité entre les équipes ne change en rien les règles du « foot à 5 » (cf. page suivante).

FOOT A L'ÉCOLE : Le foot équitable coopétitif

5 RÈGLES



SORTIES / REMISES EN JEU

Ballon sorti :
lorsqu'il touche
le filet, le plafond
ou sort du terrain

Remises en jeu :
au pied à l'endroit
de la sortie

5 SECONDES

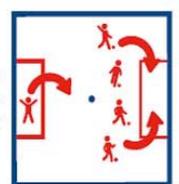


5 MÈTRES



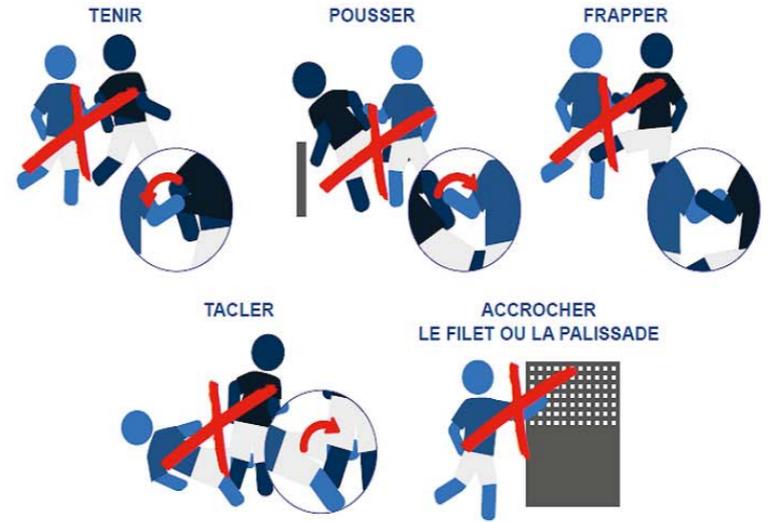
SURFACE DE RÉPARATION

Sortie libre
dans cette zone
pour les gardiens de but



Entrée libre
dans cette zone
pour les joueurs

5 INTERDICTIONS



5 DEVOIRS

TENUE ADAPTÉE



ÉCHAUFFEMENT



ÉTAT D'ESPRIT

Pas d'enjeu
mais du JEU !
Le Fair-Play
est une priorité !

PARTAGE DU TEMPS DE JEU



AUTO-ARBITRAGE

Reconnaitre
ses fautes,
c'est la garantie
d'une pratique TOP !

EQUITE

Afin d'équilibrer les forces en présence

Lorsqu'un joueur rencontre des difficultés à participer au jeu, par manque de maîtrise technique ou peur de la pression des joueurs adverse, lui proposer une immunité : quand il pose le pied sur le ballon, les joueurs adverses ne peuvent plus chercher à lui prendre le ballon. Ils doivent s'écarter de lui, à 3m, pour qu'il puisse faire une passe à un partenaire.

REGLE DU BANCO/BINGO
En début de rencontre, l'adulte indique aux équipes que :

- BANCO : l'équipe qui marque le plus de buts gagne.
- Ou
- BINGO : l'équipe qui a le plus de buteurs différents gagne

Lorsqu'une équipe prend l'avantage au score (2 buts de plus que l'autre équipe), l'équipe qui est menée indique à l'arbitre si elle souhaite qu'une carte « Coup de Pouce » ou « Coup d'éclat » soit tirée au sort par l'équipe qui mène.

La carte « Coup de Pouce » ou « Coup d'éclat » est alors tirée par l'équipe qui mène. Le « Coup de Pouce » ou « Coup d'éclat » est mis en place jusqu'à la fin du match.



Le jeu reprend jusqu'au prochain but :

- soit l'équipe qui perdait remonte au score : on continue sans changer les règles mises en place (y compris l'avantage ou la contrainte)
- soit l'équipe qui menait marque à nouveau : on procède à un nouveau tirage d'une contrainte ou d'un avantage qui s'ajoute au précédent, et restera actif pendant tout le match.

FOOT A L'ECOLE :

Le foot équitable coopératif



Afin d'apprendre à « coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles », nous souhaitons que les élèves s'engagent dans différents rôles sociaux (joueur, arbitre, juge de touche, chronométreur, marqueur du score).

1- Avant de faire vivre aux élèves le module « Foot à l'école »

Il est conseillé à l'enseignant de faire émerger en classe les représentations des élèves sur les règles essentielles du football et le rôle de l'arbitre.

Pour cela il pourra s'appuyer sur quelques vidéos pour lancer un débat. (Cf. Ressources)

L'objectif est de faire découvrir progressivement les règles pour en faciliter l'accès, la compréhension et l'appropriation.

2- Pendant le module

Surtout lors des premières séances, les éducateurs et/ou enseignants veilleront à accompagner les élèves arbitres :

- Rôle éducatif : sensibiliser à la règle
- Rôle pédagogique : résoudre des situations-problèmes qui leur permettront de s'approprier les règles.
- Rôle affectif : soutenir par leur présence et des conseils.

Au fur et à mesure, l'adulte se mettra en retrait et favorisera un fonctionnement en binôme.

Des temps de prolongement (travail transdisciplinaire de rédaction, de débat...) autour des problèmes observés lors des matches (exclusion des moins adroits, conflits, refus des règles, refus de l'arbitrage, reproduction de systèmes médiatisés...) permettront :

- de mettre en évidence les dysfonctionnements et leurs raisons.
- de définir et de différencier les fautes intentionnelles de celles qui ne le sont pas (différents niveaux de sanction).
- d'installer et définir le rôle de l'arbitre.

3- Lors des rencontres finales, les élèves occuperont les différents rôles.

FOOT A L'ECOLE : Le foot équitable coopératif (arbitre)

Les règles essentielles

- ✓ 5 joueurs dont un gardien de but
- ✓ Les remplaçants peuvent entrer et sortir du jeu à n'importe quel moment de la partie
- ✓ pas de hors jeu.
- ✓ joueur adverse à 5m sur touche ou faute
- ✓ un but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but. Il peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain sauf sur une touche

Arbitrer, c'est SIMPLE !

- ✓ Siffler fort
- ✓ Indiquer le lieu de la faute
- ✓ Montrer le sens de l'attaque
- ✓ Parler pour expliquer la faute
- ✓ Laisser les joueurs jouer rapidement s'ils le désirent
- ✓ Être à l'endroit de la faute

1 coup sur engagement, faute ou pénalty
2 coups sur but
3 coups sur fin de match

- ✓ **Tenue** : adaptée à l'activité sportive + chasuble de couleur
- ✓ **Corner ou coup de pied de coin** : lorsque l'équipe qui défend fait sortir le ballon au niveau de sa ligne de but

Les fautes et les sanctions

Coup franc direct accordé :

- ✓ quand le joueur commet par inadvertance, imprudence ou excès de combativité, l'une des 7 infractions suivantes : coup de pied, croche-pied, charge ou frappe sur un adversaire, bousculade, jeux dangereux.
- ✓ quand un joueur commet une faute de main intentionnelle, tient ou touche l'adversaire pour s'emparer du ballon.

Un penalty est accordé si la faute est à moins de 5 mètres du but.

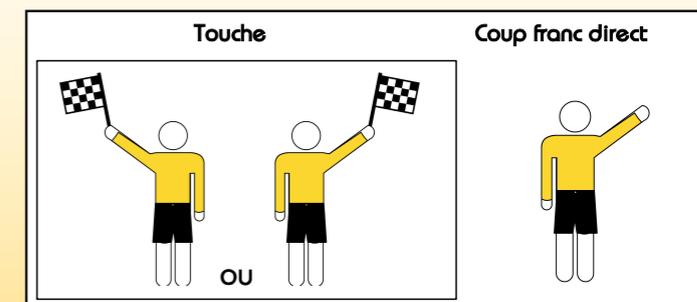
Exclusion temporaire d'une durée de 3 minutes (carton blanc) en cas de :

- ✓ faute grave ou récidive
- ✓ acte de brutalité
- ✓ crachat, insulte ou geste grossier envers un joueur.
- ✓ Contestation d'une décision de l'arbitre.

Les gestes de l'arbitre

L'arbitre doit savoir utiliser certains gestes pour indiquer :

- ✓ une touche, un corner, un coup franc ou un penalty : main indiquant le sens d'attaque de l'équipe bénéficiaire. Eventuellement, l'autre main indique l'endroit de la remise en jeu
- ✓ une fin de match ou un but : indiquer le centre du terrain, paume vers le ciel.



Arbitrage



Penser à mettre en oeuvre les cartes « coup de pouce » et « coup d'éclat »

Compétences attendues du jeune arbitre

Placement/ déplacement

- ✓ se place correctement pour suivre l'ensemble du jeu
- ✓ garde le contact visuel avec son binôme

Conduite du jeu

- ✓ sait se faire respecter
- ✓ protège les joueurs
- ✓ communique avec son binôme
- ✓ explique ses décisions

Connaissance et application de la règle

- ✓ connaît les règles d'arbitrage
- ✓ applique la règle avec objectivité
- ✓ sait appliquer les règles du carton blanc (exclusion temporaire de 3 minutes).



FEUILLE DE MATCH

TERRAIN Numéro : Durée du match :minutes

Arbitrage

Arbitre de champ 1	Arbitre de champ 2
Juge de touche 1	Juge de touche 2
Chronométrateur / Chronométratrice	Marqueur / Marqueuse du score

SCORE

EQUIPE :				EQUIPE :			
1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8
9	10	11	12	9	10	11	12

SCORE FINAL		
-------------	--	--



FEUILLE DE MATCH

TERRAIN Numéro : Durée du match :minutes

Arbitrage

Arbitre de champ 1	Arbitre de champ 2
Juge de touche 1	Juge de touche 2
Chronométrateur / Chronométratrice	Marqueur / Marqueuse du score

SCORE

EQUIPE :				EQUIPE :			
1	2	3	4	1	2	3	4
5	6	7	8	5	6	7	8
9	10	11	12	9	10	11	12

SCORE FINAL		
-------------	--	--



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Val-de-Marne



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Val-de-Marne



FOOT A L'ECOLE : Ressources

Site « Foot à l'école » :

- [parcourir les contenus](#)

Pour débattre à partir de vidéos :

- [La triche](#)
- [Souhaitons-nous tous devenir champions ?](#)
- [Le foot, une histoire de copines](#)
- [Autres thèmes d'Educasport](#)
- [Ça veut dire quoi être supporter ?](#)

Pour aller plus loin sur les Défis Compétitifs :

- [Télécharger l'entretien avec Patrick LAMOUREUX \(CPD EPS du Tarn\)](#)

