

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



DÉCOUVRIR L'ACTIVITÉ CÉCIFOOT

.....
Le sport scolaire de l'Ecole publique



SÉANCE N°1



DÉCOUVRIR L'ACTIVITÉ
CÉCIFOOT

.....
Le sport scolaire de l'Ecole publique

Séance 1 - Découvrir l'activité Cécifoot - La maîtrise de la balle

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de manipuler le ballon, de se repérer dans un espace restreint et d'arrêter le ballon grâce à l'ouïe et au toucher.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 15 m x 10 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 6 joueurs (dont 1 équipe de joueurs malvoyants ou non voyants)  2 x 6 maillots de couleurs différentes	 4 plots  5 à 10 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il ne perd pas le ballon.
- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il passe le ballon à l'un de ses partenaires.

CONSIGNES

- Les élèves sont répartis sur le terrain par groupes de 2 (un élève guide son coéquipier malvoyant qui possède le ballon). Les joueurs malvoyants/non voyants manipulent le ballon sur place puis en marchant.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent l'espace ;
- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- les joueurs ne sortent pas de l'espace de jeu ;
- les joueurs ne percutent pas un partenaire.

→ Variantes

- Au signal de l'enseignant, l'enfant arrête le ballon avec le pied et communique sa position sur le terrain (orientation...).

- Accompagné d'un coéquipier, le joueur malvoyant/non voyant conduit le ballon d'un point à un autre (d'une ligne à une autre ligne par exemple).

Séance 1 - Découvrir l'activité Cécifoot - La passe

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de passer le ballon.

ESPACE

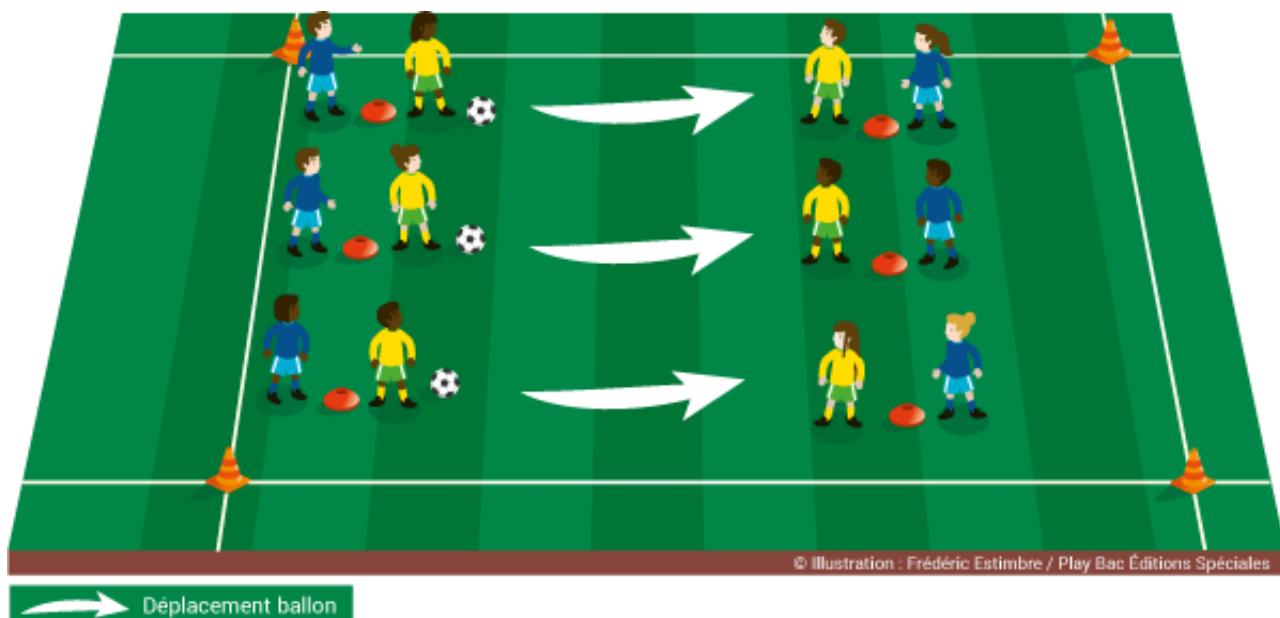
Terrain de 15 m x 10 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants)
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots
 6 coupelles
 3 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il réussit à faire une passe vers les pieds de son partenaire.

CONSIGNES

- Chaque élève guide son coéquipier malvoyant/non voyant qui possède le ballon (il lui indique là où se trouve le ballon). Les joueurs malvoyants/non voyants doivent faire une passe en direction de leur partenaire, qui doit contrôler le ballon et le lui remettre.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs utilisent la surface du pied adaptée (intérieur) ;
- la position du corps des joueurs est équilibrée ;
- la position du pied d'appui est bonne ;
- les joueurs malvoyants/non voyants communiquent sur leur position ;
- les joueurs qui guident les joueurs malvoyants/non voyants s'assurent de leur sécurité.

→ Variantes

- Agrandir la distance de passe.
- Conduire son ballon sur 3 m et effectuer une passe.

Séance 1 - Découvrir l'activité Cécifoot - Match 5 contre 5

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de marquer des buts.

ESPACE

Terrain de 30 m x 20 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants).
Chaque équipe compte 1 gardien et 1 capitaine voyants
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots
 3 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il réussit à marquer un but.

CONSIGNES

- Chaque équipe est composée de 6 joueurs dont un gardien et un capitaine. Le capitaine et le gardien sont voyants et peuvent parler afin de guider leurs partenaires.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent l'espace ;
- les joueurs ne se percutent pas ;
- les joueurs ne sortent pas du terrain ;
- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- le capitaine communique bien avec ses partenaires ;
- le capitaine donne des consignes de sécurité aux joueurs.

→ **Variantes**

- Les joueurs doivent occuper à tour de rôle tous les postes.
- Le but est accepté si toute l'équipe se situe dans la moitié du terrain adverse.

SÉANCE N°2



DÉCOUVRIR L'ACTIVITÉ CÉCIFOOT

.....
Le sport scolaire de l'Ecole publique

Séance 2 - Découvrir l'activité Cécifoot - La maîtrise de la balle

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de conduire le ballon et de l'arrêter.

ESPACE

Terrain de 15 m x 10 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants)
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots
 8 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il parvient à progresser avec le ballon sur le terrain, sans le perdre.
- Une équipe gagne 1 point si ses joueurs communiquent de façon efficace pour guider leurs coéquipiers.
- Chaque joueur malvoyant ou non voyant fait gagner 1 point à son équipe s'il parvient à passer la balle à un autre joueur.

CONSIGNES

- Répartis sur l'ensemble du terrain et accompagnés d'un joueur voyant, les joueurs malvoyants ou non voyants progressent sur le terrain avec le ballon. C'est le joueur voyant qui guide le joueur malvoyant ou non voyant.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent l'espace ;
- les joueurs communiquent efficacement ;
- les joueurs ne se percutent pas ;
- les joueurs ne sortent pas des limites du terrain ;
- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- le joueur voyant communique bien avec ses partenaires malvoyants/non voyants ;

- le joueur voyant donne des consignes de sécurité aux joueurs.

→ Variantes

- Le joueur voyant guide son partenaire malvoyant/non voyant en lui donnant une couleur (ex. : « rouge » signifie tourner à droite, « bleu » signifie tourner à gauche).

Séance 2 - Découvrir l'activité Cécifoot - Conduite et tir

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de conduire le ballon et de tirer.

ESPACE

Terrain de 20 m x 10 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants) et 2 gardiens
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

-  8 plots (dont 4 pour les buts)
-  8 coupelles
-  6 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur fait gagner un point à son équipe, s'il parvient à marquer un but.
- Une équipe gagne un point si ses joueurs réalisent le parcours sans toucher les coupelles.

CONSIGNES

- Les joueurs sont répartis sur le terrain par groupes de 2 joueurs (dont un malvoyant/non voyant). Le joueur malvoyant/non voyant doit réaliser un slalom puis finir son parcours par un tir au but.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- les joueurs ne touchent pas les coupelles ;
- les joueurs tirent au but.

→ Variantes

- L'enseignant modifie l'emplacement des coupelles.

Séance 2 - Découvrir l'activité Cécifoot - Match 5 contre 5

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de marquer des buts.

ESPACE

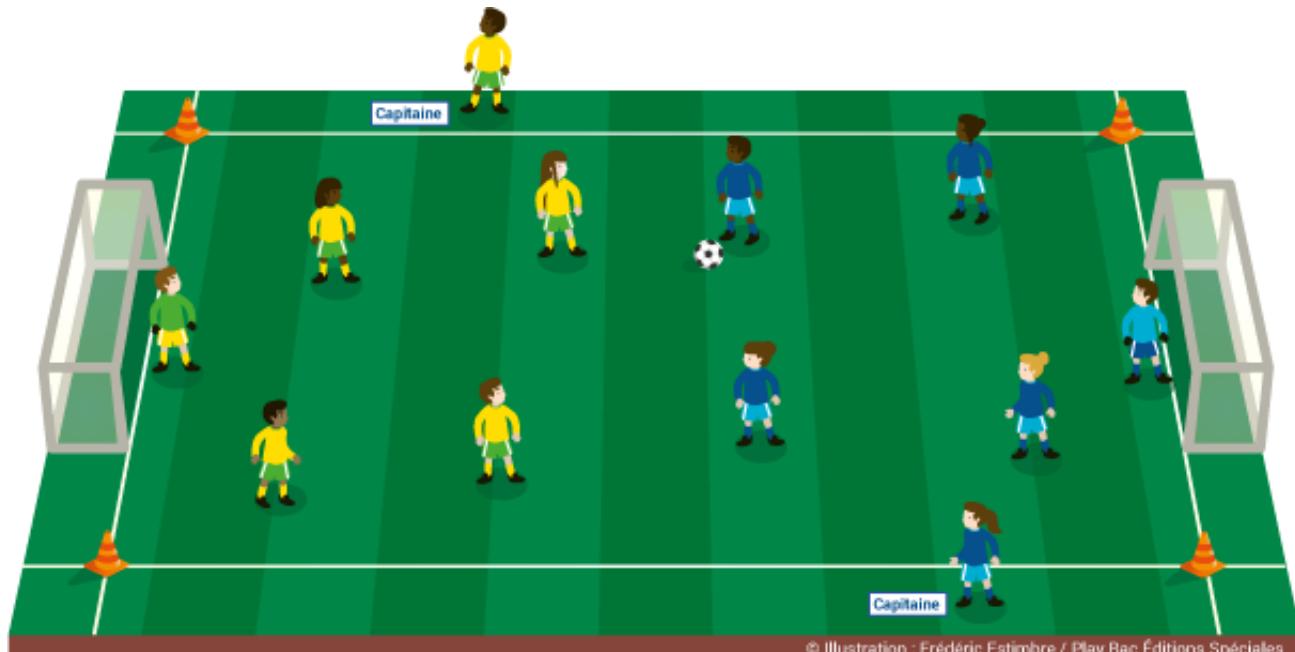
Terrain de 30 m x 20 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants).
Chaque équipe compte 1 gardien et 1 capitaine voyants
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 8 plots
 4 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il réussit à marquer un but.

CONSIGNES

- Chaque équipe est composée de 6 joueurs (dont un gardien et un capitaine).
- Le capitaine et le gardien, voyants, peuvent donner des indications à leurs partenaires.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs occupent l'espace ;
- les joueurs ne se percutent pas ;
- les joueurs ne sortent pas du terrain ;
- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- le capitaine communique bien avec ses partenaires ;
- le capitaine donne des consignes de sécurité aux joueurs.

→ **Variantes**

- Les joueurs doivent occuper à tour de rôle tous les postes.
- Le but est accepté si toute l'équipe se situe dans la moitié du terrain adverse.

SÉANCE N°3



DÉCOUVRIR L'ACTIVITÉ CÉCIFOOT

.....
Le sport scolaire de l'Ecole publique

Séance 3 - Découvrir l'activité Cécifoot - La conduite de balle

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de conduire le ballon.

ESPACE

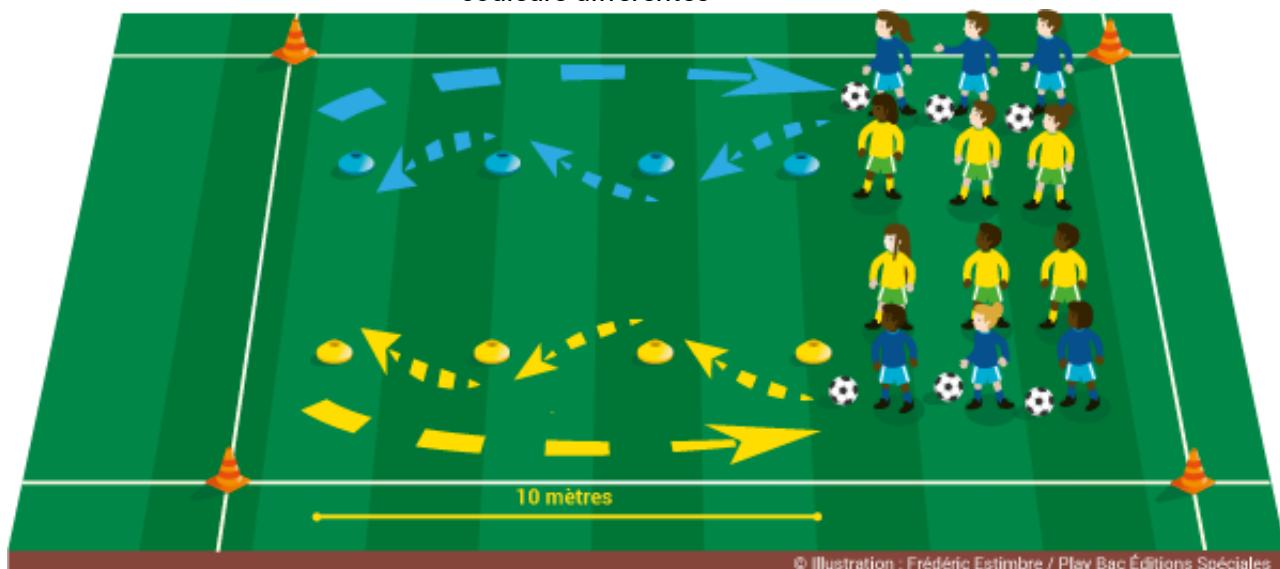
Terrain de 20 m x 10 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants)
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots
 6 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur gagne 1 point s'il parvient à réaliser le parcours sans toucher les coupelles.

CONSIGNES

- Répartis sur l'ensemble du terrain et accompagnés d'un joueur voyant, les joueurs malvoyants ou non voyants progressent sur le terrain avec le ballon. C'est le joueur voyant qui guide le joueur malvoyant ou non voyant pour effectuer le parcours.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- les joueurs ne touchent pas les coupelles ;
- les joueurs redonnent le ballon à leur partenaire, au point de départ du parcours.

→ Variantes

- Faire l'exercice sous forme de relais, avec un seul ballon par équipe.
- Modifier l'emplacement des coupelles, afin d'ajouter des obstacles au parcours.

Séance 3 - Découvrir l'activité Cécifoot - La conduite de balle

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de conduire le ballon.

ESPACE

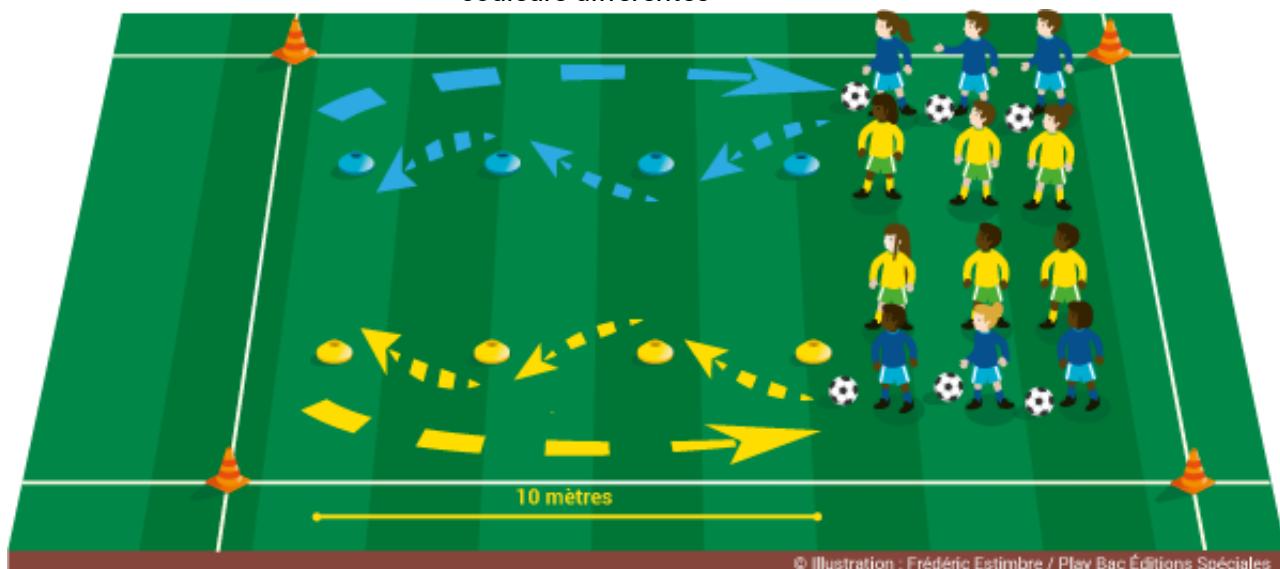
Terrain de 20 m x 10 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants)
 2 x 6 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots
 6 ballons



BUT

- Chaque joueur gagne 1 point s'il parvient à réaliser le parcours sans toucher les coupelles.

CONSIGNES

- Répartis sur l'ensemble du terrain et accompagnés d'un joueur voyant, les joueurs malvoyants ou non voyants progressent sur le terrain avec le ballon. C'est le joueur voyant qui guide le joueur malvoyant ou non voyant pour effectuer le parcours.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- les joueurs ne touchent pas les coupelles ;
- les joueurs redonnent le ballon à leur partenaire, au point de départ du parcours.

→ Variantes

- Faire l'exercice sous forme de relais, avec un seul ballon par équipe.
- Modifier l'emplacement des coupelles, afin d'ajouter des obstacles au parcours.

Séance 3 - Découvrir l'activité Cécifoot - Passe et tir

Auteur(s) : Ministère de l'Éducation nationale, FFF, FFH et FFSA

Compétences visées : être capable de passer le ballon et de tirer.

ESPACE

Terrain de 15 m x 10 m
2 ou 3 terrains en fonction des effectifs

EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs malvoyants ou non voyants) et 2 gardiens
 2 x 7 maillots de couleurs différentes

MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots
 10 ballons



© Illustration : Frédéric Estimbre / Play Bac Éditions Spéciales

BUT

- Chaque joueur gagne 1 point s'il parvient à réaliser le parcours sans toucher les coupelles.
- Chaque joueur gagne 1 point s'il marque un but.

CONSIGNES

- Les joueurs malvoyants ou non voyants sont accompagnés de joueurs voyants qui les guident.
- Un joueur malvoyant/non voyant fait une passe à son partenaire.
- Celui-ci progresse sur le terrain avec le ballon pour effectuer un parcours : slalom et tir au but.

L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :

- les joueurs utilisent la surface du pied adaptée (intérieur) ;
- la position du corps des joueurs est équilibrée ;
- la position du pied d'appui est bonne ;
- les joueurs malvoyants/non voyants communiquent sur leur position ;
- les joueurs qui guident les joueurs malvoyants/non voyants s'assurent de leur sécurité.

→ Variantes

- Agrandir la distance de passe.
- Ajouter un nombre de passes supplémentaires.

