



**« Futsal à l'école primaire,
Jouons ensemble pour mieux vivre ensemble »**





Sommaire

Préambule.....	4
Cadre d'intervention.....	5
Présentation du projet.....	7
Programmation des séances et Intervenant.....	9
Séance type.....	11
Niveaux de progression Futsal.....	12
Règlement du Futsal adapté aux écoles élémentaires – District de Football de la Côte d'Azur.....	13
Organisation d'une rencontre futsal.....	14
Les Jeux.....	16

Préambule

Ce document réalisé grâce à un partenariat tripartite impliquant l'Équipe Technique Départementale du District de Football de la Côte d'Azur, le Conseiller Pédagogique Départemental EPS 1^{er} Degré et l'USEP a pour objectif d'apporter une aide à l'enseignant et de l'accompagner au mieux afin qu'il puisse mettre en place un cycle de l'APS Futsal de façon autonome au sein de sa classe.

A l'école, l'éducation physique et sportive (EPS) perfectionne les conduites motrices, améliore la sécurité et l'efficacité des actions ainsi que l'aisance du comportement. Elle favorise le développement corporel, psychologique et social. L'élève, qui connaît mieux ses limites, améliore ses performances et se situe parmi les autres. Le goût durable des pratiques sportives concourt à l'équilibre et à la santé, affermit le sens de l'effort, habitue à l'action collective. C'est pourquoi, l'éducation physique et sportive est une éducation à la responsabilité et à l'engagement. C'est une éducation globale visant le respect d'autrui, l'entraide, la solidarité et l'autonomie, fondement de la citoyenneté.

Pour atteindre ces objectifs, de nombreuses activités physiques et sportives sont enseignées dans les établissements scolaires dans le cadre de l'enseignement obligatoire d'EPS et proposées dans le cadre optionnel. Le football figure parmi celles qui peuvent être choisies. Il trouve également sa dimension éducative dans le cadre des pratiques sportives mises en place par les associations sportives au sein de l'USEP.

Sport universel et populaire, le football occupe une place privilégiée dans le mouvement sportif français avec plus de 2 millions de licenciés et 5 millions de pratiquantes et pratiquants. Sa pratique et les valeurs qu'il véhicule (P.R.E.T.S = Plaisir – Respect – Engagement – Tolérance – Solidarité) entrent pleinement en cohérence avec les objectifs de l'École de la République. L'engagement de ce point de vue est exemplaire de promouvoir l'égalité filles/garçons dans le domaine de la pratique sportive. En effet, le football masculin et le football féminin ont démontré lors des dernières compétitions internationales, par les résultats des équipes de France, l'excellence d'un modèle sportif auquel tous les élèves, des plus petits aux plus grands peuvent s'identifier. Par ailleurs, la pratique féminine a triplé en termes d'effectif, passant de 50 000 à 150 000 licenciées lors des 5 dernières années.

Le football peut également constituer un outil efficace pour la réussite et l'épanouissement de tous les élèves en luttant contre le décrochage scolaire tout en servant l'éducation prioritaire.

Espérant que cet outil vous donne l'envie de mettre en place un cycle « Futsal », nous restons à votre disposition pour de plus amples renseignements.

Cadre d'intervention

Le District de la Côte d'Azur de Football

A. Informations signalétiques

Nom : District de la Côte d'Azur

Adresse : 32 Chemin de Terron 06200 NICE

Téléphone : 04.92.15.80.30.

Fax : 04.93.96.42.42.

Adresse m@il : secretariat@cotedazur.fff.fr

Site web: www.cotedazur.fff.fr



B. Missions-objectifs

L'objectif premier est de favoriser le développement du football sous toutes ses formes en fonction de la demande du public et d'augmenter le nombre d'adhérents dans les associations et dans les activités municipales.

- ✓ Un développement quantitatif du nombre de pratiquants.
- ✓ Un développement qualitatif par la diversification des pratiques et de leurs modalités (loisirs, compétitions).



L'équipe du District de la Côte d'Azur se compose de 6 employés :

- Un Directeur Administratif
- Deux Secrétaires Administratives
- Un Conseiller Technique Départemental chargé du Plan de Performance et de Formation (CTD PPF)
- Un Conseiller Technique Départemental chargé du Développement et de l'Animation des Pratiques (CTD DAP)
- Un Agent de Développement du Football en Milieu Scolaire

Présentation du Projet

1. Le Football à l'école... Pourquoi ?

L'école et le sport ne doivent pas s'opposer. Les pratiques sportives occupent une place de plus en plus importante dans notre société. Le football y a donc une place privilégiée, suscitant intérêt et enthousiasme du plus grand nombre.

L'école, dans les missions qui lui sont assignées, notamment « apprendre à faire et à comprendre » ne peut pas passer à côté des pratiques sociales les plus pratiquées et les plus motivantes.

C'est pourquoi le football, utilisé comme Activité Physique et Sportive, permettra de développer et d'acquérir des conduites et habilités motrices spécifiques, de développer des connaissances et des savoirs nécessaires à la gestion de sa vie physique, de s'ouvrir culturellement à un phénomène social reconnu.

L'objectif principal est de faire découvrir aux élèves de l'école primaire, les vertus éducatives du football.

Permettre aux enfants :

- de s'épanouir et prendre confiance en soi à travers de nombreuses activités
- de les emmener à une pratique régulière du sport dans les clubs ou associations.
- de les sensibiliser à l'importance du sport.
- de partager une activité mixte.
- de mieux se connaître et de s'exprimer à travers le sport.

De favoriser l'esprit de groupe tel que :

- le respect d'autrui
- la communication
- l'entraide
- le fair-play

➤ la tolérance

2. Les moyens

- Moyens humains : un éducateur sportif et un professeur des écoles.
- Moyens matériels : un Kit qui comporte des ballons, des chasubles, des cerceaux, des coupelles, etc..., ce matériel est fourni par le district de la côte d'azur.
- Installations : un terrain, une cour de récréation ou un gymnase.



Programmation des séances et Intervenant

L'intervenant établit (en concertation avec l'enseignant) la programmation et les horaires des séances en fonction de sa disponibilité.

Le cycle peut être programmé sur 8 semaines, à raison d'une heure par semaine.

Il doit être agréé par l'Inspection académique et diplômé du Brevet d'Etat 1er degré option football ou équivalent (Brevet de Moniteur de Football).

Il est mis à disposition par le District de la Côte d'Azur à raison de 1 séance sur 2.

CONSEILS PRATIQUES

Les jeux proposés permettent une découverte des différents gestes techniques du footballeur.

Les situations proposées révèlent la dimension ludique du jeu tout en apportant des éléments techniques.

Elles permettent la découverte des notions de : « partenaires », « adversaires », « attaquants », et « défenseurs ».

Les jeux proposés représentent d'excellentes situations de référence des sports collectifs et individuels.

Les règles de ces jeux permettent d'adapter des variantes et des prolongements pertinents.

Ces jeux contribuent à l'amélioration de la **coordination générale** et permettent la découverte des possibilités de l'outil « PIED ».

L'attitude de l'enseignant ou de l'éducateur dans les jeux

- Choisir des jeux adaptés aux enfants et à la période.
- Privilégier les jeux où les enfants sont souvent en contact avec le ballon.
- Installer minutieusement le matériel.
- Constituer des équipes mixtes équilibrées et distinctes.
- Faire démontrer par tous les enfants.
- Proposer un moment de découverte avant de compter les points.
- Vérifier l'activité des enfants. Pas de longues files d'attente ni des enfants éliminés trop rapidement.
- Proposer des variantes, des prolongements.



- Utiliser un langage simple et imagé.
- Penser à encourager tous les enfants et à utiliser leurs prénoms.

Finalités et objectifs :

4 temps forts à l'issue de la séance :

1. Connaissance de la règle du jeu
2. Respect des règles du jeu
3. Respect des règles de comportement en jeu
4. Respect des règles de vie en groupe, prévention et gestion des conflits

Séance type

<u>Prise en main du groupe</u>	Explications – Rappel des objectifs	5 minutes
<u>Partie 1</u>	Jeu réduit	10 à 15 minutes
<u>Partie 2</u>	Relais Coordination / vitesse	10 à 12 minutes
<u>Pause</u>	Expression libre	5 minutes
<u>Partie 3</u>	Jeu scolaire ou match	15 à 20 minutes
<u>En fin de séance</u>	Retour au calme Rangement du matériel	5 minutes

Niveaux de progression Futsal

PROGRESSION FUTSAL

Niveaux	L'équipe a le ballon		L'équipe n'a pas le ballon	Esprit sportif et Arbitrage
	Le porteur de ballon	Le joueur sans ballon		
1	<ul style="list-style-type: none"> - a conscience du sens du jeu - respecte les limites du terrain 	<ul style="list-style-type: none"> - a conscience du sens du jeu : va vers l'avant 	<ul style="list-style-type: none"> - a conscience du sens du jeu : protège son but 	<ul style="list-style-type: none"> - respecte l'arbitre, les adversaires et les partenaires - assure le rôle de juge de touche - chronomètre les rencontres
2	<ul style="list-style-type: none"> - prend en compte l'adversaire 	<ul style="list-style-type: none"> - se démarque : s'écarte de l'adversaire pour recevoir le ballon 	<ul style="list-style-type: none"> - marque son adversaire le plus proche (pas uniquement le porteur du ballon) 	<ul style="list-style-type: none"> - accepte et utilise les règles de jeu - identifie et siffle les fautes - comptabilise les fautes collectives
3	<ul style="list-style-type: none"> - prend en compte les adversaires - prend en compte les partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> - sait occuper l'espace en fonction des adversaires et des partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> - défend mon but par rapport à la position du ballon, des adversaires et des partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> - encourage et participe à une stratégie collective - est capable d'expliquer ses décisions arbitrales
4	<ul style="list-style-type: none"> - sait se libérer du ballon et continuer à participer au jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - se déplace en avant ou en arrière du porteur de balle en fonction de l'évolution du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - sait récupérer le ballon et enchaîner vers l'avant 	<ul style="list-style-type: none"> - sait proposer de nouvelles règles ou les faire évoluer - tient la table de marque : sait remplir tous les rôles pour organiser une rencontre.

Règlement du Futsal adapté aux écoles élémentaires District Côte d'Azur

Le terrain

Terrain de Hand-ball (intérieur ou extérieur).

Le ballon

Ballon spécifique à faible rebond.

Les lois du jeu

- Chaque équipe est composée de 5 joueurs (1 gardien + 4 joueurs). Les autres joueurs sont remplaçants et alternent temps de jeu/temps de repos. Les équipes doivent être mixtes. En situation de match, il doit toujours y avoir au minimum une fille et un garçon par équipe, présents en même temps sur le terrain.
 - 3 joueurs remplaçants maximum. Nombre illimité de remplacements.
 - Taille du but : 4m * 1,50m
 - Tacles, charges même avec l'épaule et contacts, interdits.
 - Toutes les remises en jeu du gardien s'effectuent à la main.
 - Remise en jeu (touche) effectuée au pied, joueurs adverses à 4 mètres.
 - Sur l'engagement (centre), joueurs adverses à 4 mètres.
- ✓ Un coup franc contre un joueur est sifflé quand :
- Il proteste sur le terrain (conteste une décision arbitrale, s'énerve sur ses partenaires, etc...).
 - Il commet une faute dans le jeu (tacle, contact, etc...).
 - Il touche le ballon de la main.

Organisation d'une rencontre Futsal

ORGANISATION GÉNÉRALE

Dans chaque classe, les équipes seront identifiées par des chasubles, dossards ou tee-shirts de couleurs différentes (une étiquette avec le nom de l'équipe et de l'enseignant fixée sur la chasuble).

Il est rappelé qu'une tenue d'EPS est obligatoire. Ce n'est pas un tournoi de football, les « panoplies du joueur professionnel » ne sont pas bienvenues.

Les enseignants seront également en tenue de sport.

Il n'y a pas de classement.

Encadrement

L'organisation prévue est la suivante :

- Chaque enseignant encadre soit un atelier soit un match, en autonomie. Les règles (basiques) seront expliquées en début de rencontre
- Le District et les éducateurs assurent la coordination de l'ensemble.

Rappel :

La circulaire 1999 s'applique à cette manifestation (penser à la trousse de secours).

Points divers

Les élèves doivent venir avec une bouteille d'eau individuelle (prévoir des bouteilles supplémentaires pour les élèves ayant oubliés).

Les élèves doivent impérativement savoir à quelle équipe ils appartiennent et quels sont leurs camarades d'équipe, les équipes doivent rester groupées.

Un capitaine d'équipe a été nommé, il a en charge la feuille de route de son équipe (sous pochette ou plastifiée) et doit s'assurer que chacun de ses partenaires suit le déroulement.

Il est rigoureusement interdit aux élèves de sortir de l'enceinte.



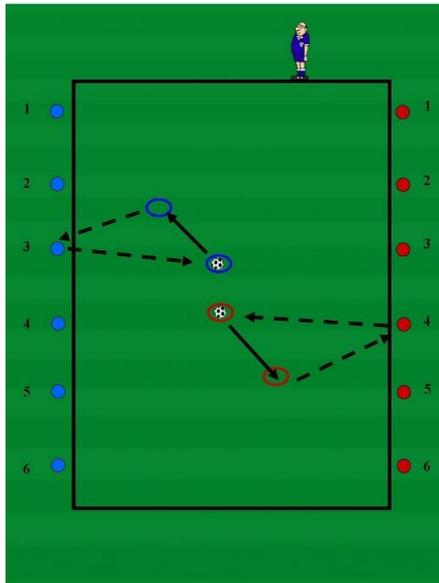
Rappel : Chaque équipe est composée de 5 joueurs (1 gardien + 4 joueurs). Les autres joueurs sont remplaçants et alternent temps de jeu/temps de repos.

Les **équipes doivent être mixtes, en situation de match il doit toujours y avoir une fille et un garçon par équipe en même temps sur le terrain.** Nous vous demandons de bien vouloir apporter votre sifflet personnel.

Les Jeux

ÉTAPE 1

LE BERET



2 équipes de 6 joueurs avec 1 ballon par équipe.

Chaque équipe numérotée de 1 à 6.

Les élèves de chaque équipe sont disposés de chaque côté du terrain.

A l'appel de son numéro, le joueur doit récupérer le ballon et de l'immobiliser dans la zone délimitée par un cerceau.

MATERIEL : 4 cerceaux, 2 ballons, 20 coupelles

LE JEU DU MASSACRE



A une distance de 5m (variable selon l'âge) les joueurs doivent faire tomber la quille à l'aide de 5 tirs chacun. Faire des groupes de 2 ou 3 enfants.

On comptabilise le nombre de fois que la quille a été renversée par les joueurs.

S'il n'y a pas de mur derrière les quilles, vous pouvez aussi placer un enfant derrière les quilles pour renvoyer le ballon.

MATERIEL : 1 ballon et une quille par groupe de 2 ou 3 enfants.

L'HORLOGE



2 équipes avec le même nombre de joueurs. La première équipe forme un **cercle de 8m de diamètre**.

Le ballon doit réaliser le plus de tour possible à l'aide de passes.

Chaque tour complet comptera pour 1 heure. La deuxième équipe évolue à l'extérieur du cercle. Sous forme de relais, les joueurs doivent courir le plus rapidement possible autour du cercle avec un ballon.

Dès que tous les joueurs de cette deuxième équipe sont passés, on arrête de compter le nombre « d'heures » réalisé par la première équipe.

On inverse alors les rôles des 2 équipes. Celle qui a réalisé le plus grand nombre « d'heures » gagne.

Précision : à la main, puis au pied.

MATERIEL : 1 coupelle par enfant qui forme le cercle. 2 plots pour délimiter le départ du relais. 2 ballons.

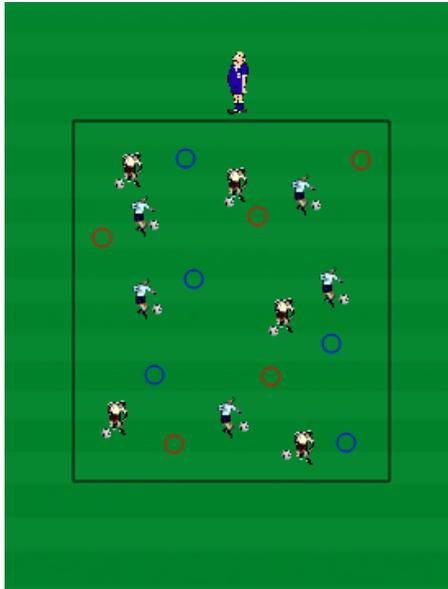
LE VA ET VIENT



Travail de motricité sous forme de compétition.
Slalom, déposer le ballon dans le cerceau vide puis faire tomber le plot avant de passer le relais en tapant la main d'un partenaire.
2 équipes s'affrontent en 3 manches. 1 passage par joueur.

MATERIEL : 2 ballons, 8 plots, 6 cerceaux.

LES CHAISES MUSICALES



Dans une surface délimitée, on dispose 1 cerceau de moins qu'il y a de joueurs participants.
Les joueurs doivent se déplacer ballon au pied dans ce carré.
Au signal, les joueurs doivent regagner un cerceau libre en y stoppant le ballon à l'aide de la semelle.

Au fur et à mesure retirer 2 voire 3 cerceaux.

MATERIEL : 4 plots, 10 ballons, 10 cerceaux.

L'ÉPERVIER

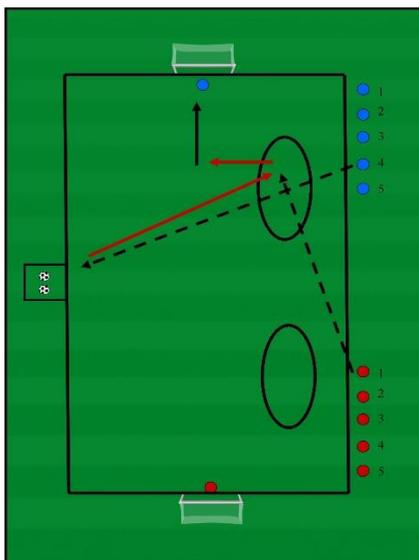


Les joueurs de la zone refuge doivent amener les ballons dans la zone refuge opposée.
Les éperviers doivent sortir le maximum de ballons des limites du terrain.
Les joueurs éliminés deviennent épervier. Les éperviers doivent se tenir par la main pour défendre.

MATERIEL : 30 coupelles, 1 ballon par joueur, chasubles.

ÉTAPE 2

LE BERET 2



2 équipes de 6 joueurs avec 1 ballon par équipe.

Chaque équipe numérotée de 1 à 6.

Les élèves de chaque équipe sont disposés du même côté du terrain.

Appeler 2 numéros, 1 joueur va chercher le ballon et fait la passe au 2^{ème} joueur qui lui remet pour un tir.

Var : appeler 3 numéros

MATERIEL : 2 ballons, 20 coupelles

L'HORLOGE 2



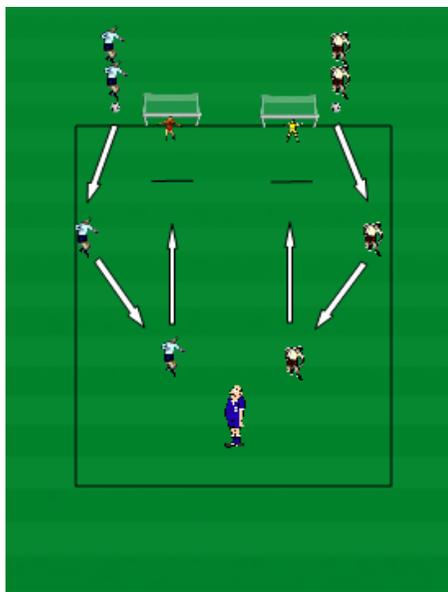
Nommer 1 gardien de but par équipe.

Demander à l'équipe constituant l'horloge, de faire 5 tours complets.

Pendant ce temps, la 2^{ème} équipe doit marquer le plus de buts possibles contre le gardien de l'équipe adverse.

MATERIEL: 1 coupelle par enfant qui forme le cercle. 2 plots pour délimiter le but, 2 coupelles pour délimiter le départ du relais de tir. 2 ballons.

LE SHOOTING



Sous forme de relais, chaque équipe tire dans le but adverse.

Les joueurs derrière le but récupèrent le ballon et effectuent un passe et suit.

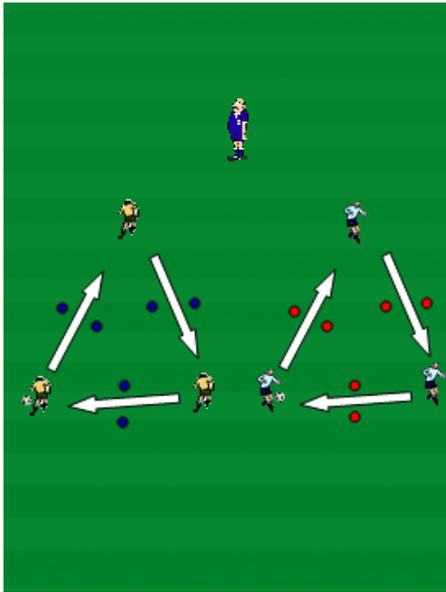
Le joueur qui a tiré passe derrière le but et ainsi de suite.

Dans un premier temps, chaque équipe tire 10 fois.

On comptabilise le plus grand nombre de buts. Dans un 2^{ème} temps, l'équipe doit marquer le plus de buts pendant un temps de 4 minutes.

MATERIEL : 4 contrits, 6 coupelles et 4 ballons.

LA PASSE AU BUT



2 équipes s'affrontent sur un circuit de passe.

Pour marquer 1 point, il faut faire passer le ballon dans le petit but matérialisé par les 2 coupelles.

L'équipe qui marque le plus de buts dans un temps donné a gagné.

MATERIEL : 20 coupelles, 2 ballons

LE RENVERSÉ DE QUILLES



Par équipe de 5 à 6 joueurs. Sous une forme de relais, 2 équipes partent en même temps.

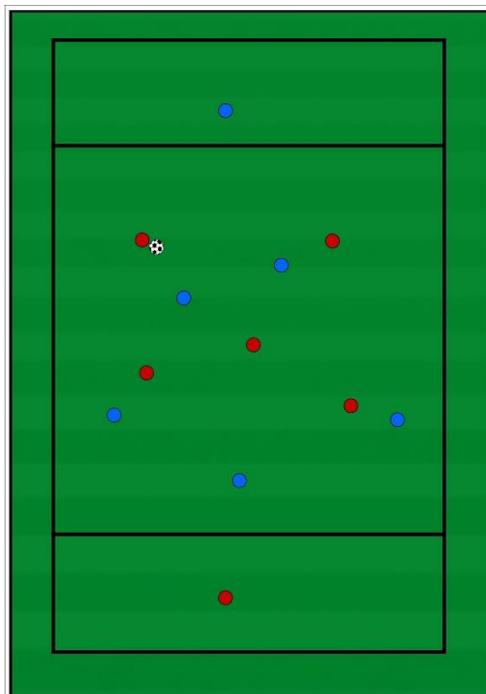
En slalom, entre les cerceaux, les joueurs doivent aller prendre le ballon dans le dernier cerceau, puis, au retour, ils doivent renverser (à la main) les plots situés à l'intérieur des cerceaux (sans qu'ils en sortent) et donner le ballon au partenaire suivant.

Celui-ci doit alors remettre (à la main) les plots debout dans les cerceaux, aller déposer le ballon dans le dernier et revenir en slalom pour passer le relais à son autre partenaire qui répète **la première étape de l'exercice**. Et ainsi de suite. Cet exercice s'effectue à la main puis au pied.

Var : Partir par 2, 3 ou 4 l'un derrière l'autre de manière simultanée.

MATERIEL : 6 plots, 4 coupelles, 8 cerceaux, 2 ballons

LA BALLE AU CAPITAINE



Chaque équipe doit essayer de transmettre le ballon à son capitaine qui n'a pas le droit de sortir de sa zone.

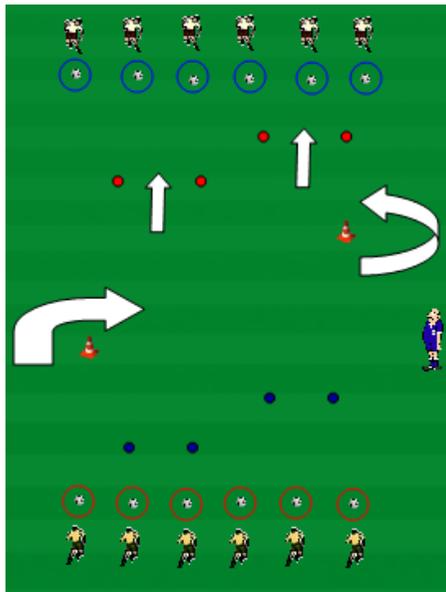
Le capitaine est mobile dans sa zone et doit essayer d'immobiliser le ballon dedans pour que l'équipe marque un point.

Quand le ballon sort des limites du terrain la remise en jeu se fait au pied.

MATERIEL : 3 zones délimitées par des coupelles, 1 ballon, chasubles.

ÉTAPE 3

LE PARCOURS DU COMBATTANT



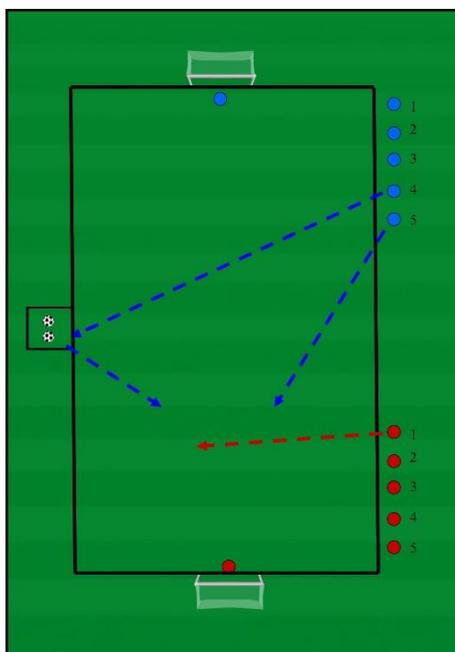
Au signal de l'éducateur, chaque joueur part avec un ballon.

Il doit contourner les 2 plots, passer dans une des 2 portes et immobiliser le ballon dans un cerceau.

L'équipe dont tous les joueurs ont immobilisé leurs ballons dans un cerceau a gagné.

MATERIEL : 8 coupelles, 2 plots, 16 cerceaux, 16 ballons

LE BERET 3



2 équipes de 6 joueurs avec 1 ballon par équipe.

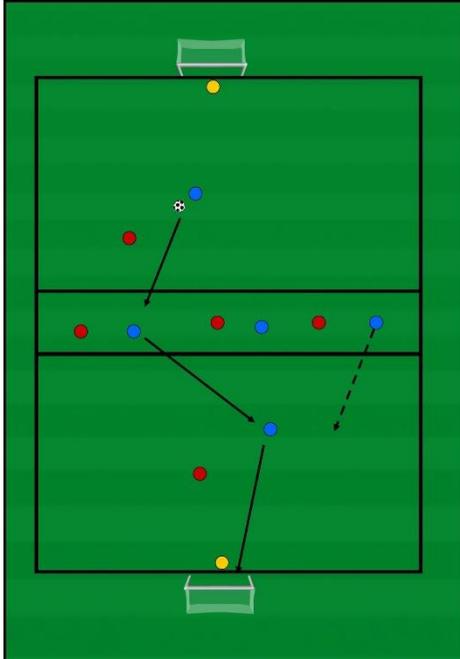
Chaque équipe numérotée de 1 à 6.

Les élèves de chaque équipe sont disposés du même côté du terrain.

Appeler 3 numéro, les deux 1^{er} sont attaquants, le 3^{ème} va se placer en défense.

MATERIEL : 2 ballons, 20 coupelles.

JEU EN 3 LIGNES

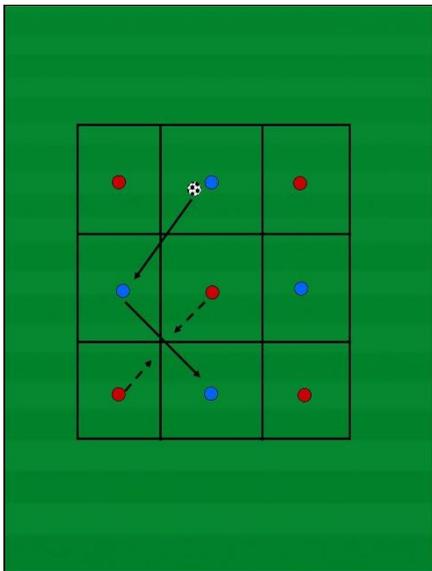


Chaque joueur est placé dans une des 3 zones, les joueurs dans la zone du milieu ne sont pas attaqués.

Après une passe dans la zone d'attaque, un joueur de la zone du milieu suit pour jouer un 2 contre 1.

MATERIEL : zones délimitées par des coupelles, 1 ballon, chasubles.

JEU D'ÉCHIQUIER

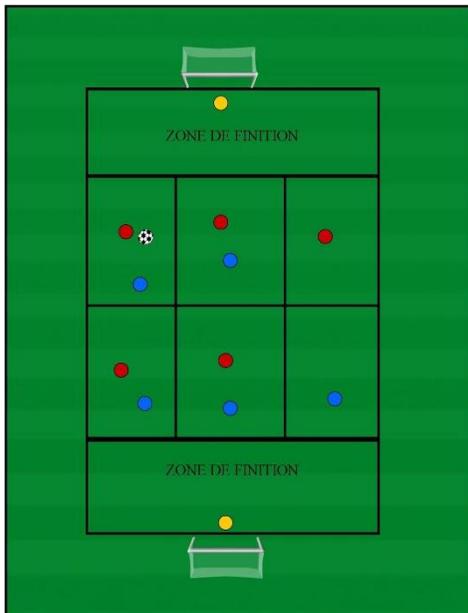


Chaque joueur est fixe dans une zone.

Faire 5 passes sans que l'adversaire intercepte le ballon pour marquer 1 point..

MATERIEL : zones délimitées par des coupelles, 1 ballon, chasubles.

JEU D'ÉCHIQUIER 2



1 joueur de chaque équipes au maximum par zone.
Faire 3 passes sans que l'adversaire intercepte le ballon pour pouvoir aller marquer dans le but.

MATERIEL : zones délimitées par des coupelles, 1 ballon, chasubles.