Développement
Service
aux clubs

Cycle séances intervention scolaire (cycle 3)

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel »

Infos utiles

- Démarches → https://eduscol.education.fr/document/16711/download
- Enjeux → https://eduscol.education.fr/document/16708/download
- Attendus fin de cycle → https://eduscol.education.fr/document/16714/download
- Programme → https://eduscol.education.fr/document/50990/download

Matériels



Les tips

- Rester attentif aux règles de sécurité (repréciser à chaque fois que cela devient nécessaire).
- Mettre un cerceau (couleur bleu par exemple) en dehors du terrain pour que les enfants posent leur gourde avant le début de la séance. On peut l'appeler « la réserve à eau » Les enfants ne peuvent aller boire que lorsque l'entraîneur ne parle pas au groupe ou qu'ils ne sont pas en activité.
- Pour arrêter le jeu sans récupérer le ballon aux enfants, leur demander de mettre le ballon entre les pieds.
- Mettre un dossard de couleur dans le but pour que les enfants repèrent le but dans lequel ils doivent marquer.
- Rester bienveillant. Chaque enfant a sa manière de s'approprier les situations, tous n'ont pas la même vitesse de compréhension et de progression.
- Leur rappeler que c'est un concours contre soi-même et non contre les autres.

Formation initiale

Progression en spirale : les mêmes compétences s'enrichissant progressivement et autorisant l'accès à des niveaux supérieurs de compétence.

La nature des problèmes rencontrés ne change pas avec l'âge et la qualité des joueurs/joueuses. Le changement est le degré d'exigence des contraintes à affronter pour les résoudre : les espaces et le temps disponibles pour agir se réduisent, les pouvoirs d'action des adversaires s'accroissent et se diversifient, la lisibilité de leurs intentions s'opacifie.

Les réponses fournies par le joueur/joueuse peuvent lui assurer momentanément un espace d'efficacité qui trouve ses limites lorsque le niveau de l'opposition s'élève.

Des réorganisations de la conduite de jeu, des sauts qualitatifs, sont alors nécessaires pour réussir dans ses entreprises malgré ces obstacles renforcés. Elles supposent changements de stratégie, vitesse accrue de lecture de jeu, pertinence plus affirmée des prédictions, élargissement des pouvoirs d'action et élévation de la vitesse de leur mobilisation…

C'est la succession de ces reconstructions qui concrétisera la trajectoire de progression du débutant vers l'expertise et l'excellence.

Contenus de la formation initiale :

Développer des outils techniques et tactiques qui permettent d'agir sur des objets matérialisés ou non que le joueur doit pouvoir prendre en compte pour produire, sur l'opposition, les effets recherchés.

Modèle d'apprentissage :

Pédagogie des modèles de décision tactique : modèle axé sur la décision tactique du joueur dès les premiers apprentissages.

Stratégie pédagogique

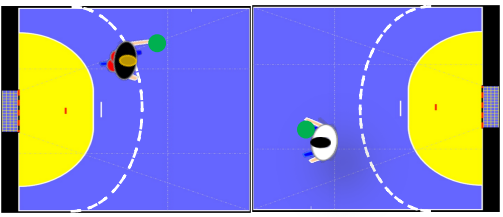
Temps : 1h	SÉANCE 1	SÉANCE 2	SÉANCE 3	SÉANCE 4	SÉANCE 5	SÉANCE 6
15 min	Échauffement : développer les outils qui permettent d'agir					Mini tournoi (clôture du cycle)
20 min	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4	Situation 5	
20 min	Situation 2	Situation 3	Situation 4	Situation 5	Situation 6	
5 min	Bilan de séance + stimuler l'autodétermination et l'auto-compréhension					

Développement
Service
aux clubs

Cycle séances intervention scolaire (cycle 3)

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel »

SÉANCE 1



Échauffement

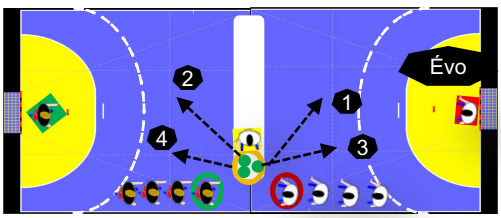
Consignes : Chaque joueur/joueuse récupère un ballon et part en dribble dans les limites du terrain.

Objectif(s) :

- Réussir à dribbler sur place (3 dribbles) puis en se déplaçant puis en courant
- Réussir à dribbler en alternant main G / main D
- Éviter les partenaires

Évolution(s) :

- Aller plus vite / moins vite selon les dispositions du joueur
- Lancer la balle + applaudir
- Autres



Situation 1 & 2

Consignes : 2 équipes représentées par la couleur du cerceau (rouge, vert). Si assez de dossard, équiper les joueurs de dossard. L'entraîneur se trouve au milieu avec réserve de balle. L'entraîneur lance les balles (1,2,3,4,etc). Les joueurs dans les cerceaux se tiennent prêt à aller récupérer le ballon lancé dans leur camp. Ils récupèrent ensuite la balle pour aller tirer dans le but adverse (pas de consignes particulières en plus au début).

Objectif(s) :

➢Repérer pour aller récupérer la balle – Repérer où je dois tirer - Tirer dans le but - Repérer s'il est possible d'avancer pour se faciliter le tir - Repérer la zone (interdiction d'y rentrer pour l'attaquant) - Zone réservée au GB

Évolution(s) :

➢Ajouter un « entraîneur adjoint » à la place de l'entraîneur pour lancer les balles - Ajouter une zone – Ajouter un GB

➢Lorsque je récupère un ballon « jaune », je vais au tir, je récupère ma balle et je vais donner le ballon au GB de mon équipe pour échanger les rôles.

SÉANCE 2

Échauffement

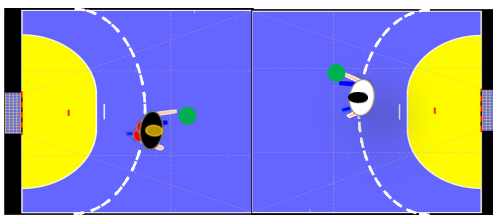
Consignes : Chaque joueur/joueuse récupère un ballon et part en dribble dans les limites du terrain.

Objectif(s) :

- Réussir à dribbler sur place (3 dribbles) puis en se déplaçant puis en courant
- Réussir à dribbler en alternant main G / main D
- Éviter les partenaires
- **Nouvelle notion → Dribbler dans un espace libre**

Évolution(s) :

- Aller plus vite / moins vite selon les dispositions du joueur
- Lancer la balle + applaudir
- Autres



Situation 2 & 3

On reprend la situation terminée lors de la séance précédente

Consignes : 2 équipes représentées par la couleur du cerceau (rouge, vert). Si assez de dossard, équiper les joueurs de dossard. L'entraîneur se trouve au milieu avec réserve de balle. L'entraîneur lance les balles (1,2,3,4,etc). Les joueurs dans les cerceaux se tiennent prêt à aller récupérer le ballon lancé dans leur camp.

Objectif(s) :

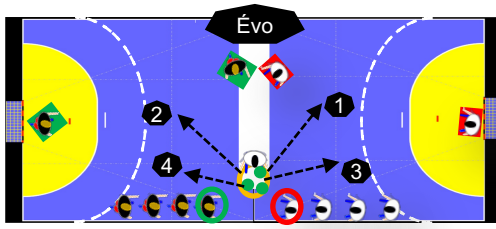
➢Repérer pour aller récupérer la balle – Repérer où je dois tirer - Tirer dans le but - Repérer s'il est possible d'avancer pour se faciliter le tir - Repérer la zone (interdiction d'y rentrer pour l'attaquant) - Zone réservée au GB

➢Réussir à enchaîner passe + projection dans le camp adverse. « Passe et va »

Évolution(s) :

➢Lorsque je récupère un ballon « jaune », je vais au tir, je récupère ma balle et je vais donner le ballon au GB de mon équipe pour échanger les rôles.

➢Ajouter un passeur par équipe dans le carré blanc. Même consigne avec un « passe et va » avant d'aller tirer.



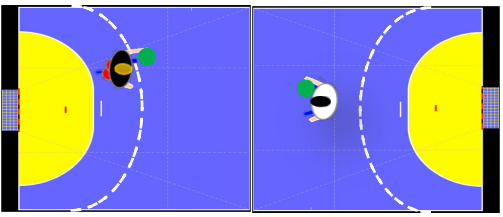
Développement
Service
aux clubs

Cycle séances intervention scolaire (cycle 3)

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel »

SÉANCE 3

Échauffement



Consignes : Chaque joueur/joueuse récupère un ballon et part en dribble dans les limites du terrain.

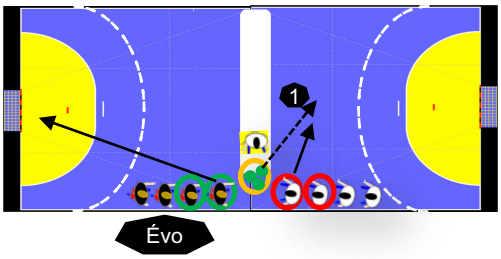
Objectif(s) :

- Réussir à dribbler sur place (3 dribbles) puis en se déplaçant puis en courant
- Réussir à dribbler en alternant main G / main D
- Éviter les partenaires
- **Dribbler dans un espace libre + mieux manipuler la balle**

Évolution(s) :

- Aller plus vite / moins vite selon les dispositions du joueur
- Lancer la balle + applaudir **+ dribbler en marche AR**
- Autres

Situation 3 & 4 — On reprend la situation terminée lors de la séance précédente



Consignes : 2 équipes représentées par la couleur du cerceau (rouge, vert). L'entraîneur adjoint lance les balles tout les 3 missipis. **Jeu 1vs1 (sans GB identifié)**

Objectif(s) :

➢Se reconnaître attaquant – défenseur / en att → repérer de quelle manière aller marquer (dribble pour avancer ou tirer direct) / en def → empêcher l'att de marquer en subtilisant la balle ou en allant GB.

Évolution(s) :

➢Ajouter un 2ème cerceau par équipe. **Jouer en 2vs1+1 avec 2 att / 1 def et 1GB. Le mini match prend fin après un tir ou un ballon perdu.**

SÉANCE 4

Échauffement

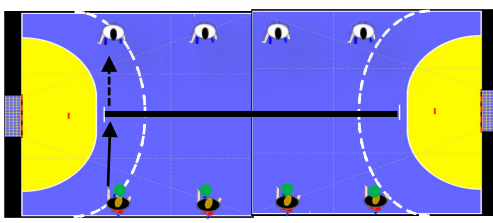
Consignes : Groupe de 2 joueurs et 1 ballon. Avancer avec la balle jusqu'au milieu du terrain puis faire la passe à son partenaire. Lorsque je n'ai plus la balle, je retourne au point de départ.

Objectif(s) :

- Réussir à avancer en dribblant
- Réussir à faire une passe à son partenaire

Évolution(s) :

- Ajouter des contraintes motrices pour le porteur de balle (faire tourner un bras par exemple).



Situation 4 & 5 — On reprend la situation terminée lors de la séance précédente

Consignes : 2 équipes représentées par la couleur du cerceau (rouge, vert). L'entraîneur adjoint lance les balles tout les 3 missipis. **Jeu 2vs2 (2 att vs 1 def + 1 GB).**

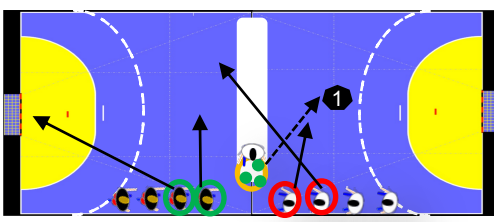
Objectif(s) :

➢Se reconnaître attaquant – défenseur / en att → repérer de quelle manière aller marquer (dribble pour avancer, tirer direct ou passe au partenaire) / en def → empêcher l'att de marquer en subtilisant la balle ou en allant GB.

Évolution(s) :

➢Ajouter un temps d'action plus long (ex : l'action se termine au bout de 2 tirs ou 1 but). Le GB peut sortir de la zone en dribble → changement de statut

➢Ajouter 1 ou 2 arbitres avec les sifflets poires (initier à la reprise de dribble & au marché (4 pas tolérés)).



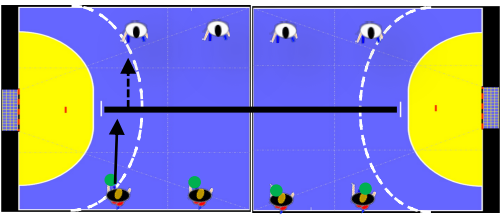
Développement
Service
aux clubs

Cycle séances intervention scolaire (cycle 3)

« Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel »

SÉANCE 5

Échauffement



Consignes : Groupe de 2 joueurs et 1 ballon. Avancer avec la balle jusqu'au milieu du terrain puis faire la passe à son partenaire. Lorsque je n'ai plus la balle, je retourne au point de départ.

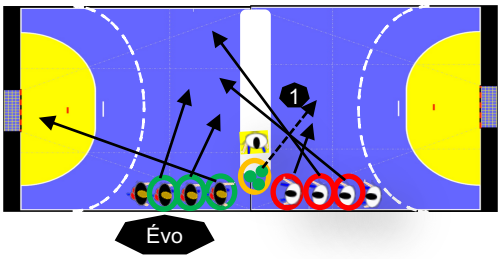
Objectif(s) :

- Réussir à avancer en dribblant
- Réussir à faire une passe à son partenaire

Évolution(s) :

- Ajouter des contraintes motrices pour le porteur de balle (faire tourner un bras par exemple).

Situation 5 & 6 — On reprend la situation terminée lors de la séance précédente



Consignes : 2 équipes représentées par la couleur du cerceau (rouge, vert). L'entraîneur adjoint lance les balles tout les 3 missipis. **Jeu 2vs2 + évolution possible**

Objectif(s) :

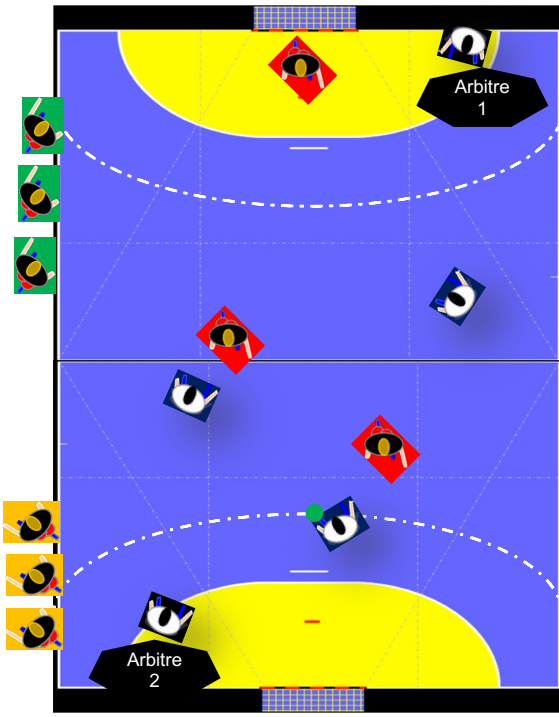
- Se reconnaître attaquant – défenseur / en att → repérer de quelle manière aller marquer (dribble pour avancer, tirer direct ou passe au partenaire) / en def → empêcher l'att de marquer en subtilisant la balle ou en allant GB.

Évolution(s) :

- **Ajouter un 3ème cerceau dans chaque équipe pour jouer un 3vs3 (3vs 2 def + 1 GB).**
- **Ajouter un temps d'action plus long (ex : l'action se termine au bout de 2 tirs ou 1 but). Le GB doit faire une passe pour sortir de sa zone → changement de statut**
- **Ne pas oublier les arbitres**

SÉANCE 6

Mini tournoi de fin de cycle



Consignes : Constitution de plusieurs équipes de 3 ou 4 joueurs éventuellement. Parmi les équipes en attente, si possible, ajouter 2 arbitres pour la rencontre en cours. Refixer les règles (pas de contact, zone réservée au GB, les objectifs, etc).
On peut constituer essentiellement des équipes garçons et des équipes filles afin d'éviter que certaines filles ne touchent pas ou peu le ballon.

Objectif(s) :

- Se reconnaître attaquant – défenseur
- En att → repérer de quelle manière aller marquer (dribble pour avancer, tirer direct ou passe au partenaire) /
- En def → empêcher l'att de marquer en subtilisant la balle ou en allant GB.

Évolution(s) :

- **Ajouter un 4ème joueur dans chaque équipe.**
- **Le jeu s'arrête après 2 ou 3 buts. L'objectif étant que les équipes sur le côté attendent le moins possible.**
- **Possibilité d'étendre le nombre de but si le match est trop rapide.**