

**Situation 1 : Béret-Ballon A**

**Situation 2 : Béret-Ballon B**

**Situation 3 : 2 buts à attaquer et défendre**

Entrée dans l'activité 16 min

Béret ballon 1/2

Compétences visées : être capable de frapper au but et de marquer.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien) 2 x 5 maillots de couleurs différentes	8 plots (dont 4 pour former des buts) 2 ballons



**BUT**

- Chaque équipe gagne 1 point par but marqué.

**CONSIGNES**

- Les 4 joueurs de chaque équipe, désignés par un numéro (1, 2, 3 et 4), se placent sur un côté du terrain. Quand leur numéro est appelé, deux joueurs viennent récupérer le ballon au centre du terrain, le conduisent vers le but adverse puis tirent au but.

**L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :**

- les joueurs lèvent la tête avant de frapper, pour voir la position du but et du gardien ;
- les joueurs placent bien leur pied d'appui près du ballon au moment de la frappe ;
- les joueurs utilisent différentes parties du pied (intérieur, cou-de-pied) pour frapper.

**→ Variantes**

- Les joueurs doivent tirer avant d'entrer dans la surface de réparation.
- L'objectif est de marquer avant l'adversaire. Seul le but marqué en premier est comptabilisé.

Situation d'apprentissage 16 min

Béret ballon 2/2

Compétences visées : être capable de se démarquer pour échapper à l'adversaire et de marquer un but.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 30 m x 25 m, séparé en 2 dans le sens de la longueur 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien, 1 défenseur, 2 attaquants et 1 remplaçant) + 2 arbitres 2 x 5 maillots de couleurs différentes	4 plots pour former les buts 1 ballon 6 coupelles (pour former les lignes de protection)



**BUT**

- Chaque équipe gagne 1 point par but marqué après avoir dépassé la ligne de protection.

**CONSIGNES**

- Le gardien passe à la main le ballon à un coéquipier situé dans la moitié de terrain opposée.
- L'équipe qui attaque joue à 2 contre 1, face au défenseur adverse, avec pour objectif de marquer 1 but.
- Le défenseur ne peut pas reculer derrière la ligne de protection. Au-delà, seul le gardien peut s'opposer aux attaquants.
- Après chaque action (tir ou ballon perdu), le jeu repart du gardien qui défendait ses buts.

**L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :**

- les attaquants se déplacent correctement (le porteur de balle doit fixer le défenseur avant de dribbler ou de passer ; l'autre attaquant doit se rendre disponible pour recevoir une passe) ;
- le défenseur parvient à gêner la progression des attaquants.

**→ Variantes**

- Chaque équipe doit tirer au but en moins de 5 secondes.
- Si le défenseur arrive à toucher le porteur du ballon, l'équipe qui attaque est dépossédée de la balle.

Jeu 16 min

2 buts à attaquer et à défendre

Compétences visées : être capable de se démarquer pour échapper à l'adversaire et de marquer un but.

ESPACE	EFFECTIF	MATÉRIEL PAR TERRAIN
Terrain de 35 m x 25 m 2 à 3 terrains en fonction des effectifs	2 équipes de 5 joueurs (dont 1 gardien, 2 attaquants, 2 défenseurs) + 2 jokers et 2 arbitres 2 x 5 maillots de couleurs différentes	8 plots (pour former les buts) 1 ballon 4 coupelles



**BUT**

- Chaque but marqué dans un des 2 buts adverses rapporte 1 point.

**CONSIGNES**

- Match libre mais avec 2 buts de chaque côté du terrain, défendus par un seul gardien de but.
- L'équipe qui a le ballon cherche à marquer dans un des 2 buts adverses, au choix.
- Les 2 jokers jouent avec l'équipe qui possède le ballon. Ils changent de camp quand celui-ci est perdu ou récupéré.

**L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :**

- les attaquants se déplacent correctement (le porteur de balle doit fixer le défenseur avant de dribbler ou de passer ; l'autre attaquant doit se rendre disponible pour recevoir une passe) ;
- le défenseur parvient à gêner la progression des attaquants.

**→ Variantes**

- Essayer de marquer seulement par des tirs à ras de terre.
- Un but marqué après une conduite de balle rapporte 1 point. Un but marqué à la suite d'une passe rapporte 3 points.