

DISTRICT

FUTSAL en milieu scolaire



DISTRICT DE CÔTE D'OR DE FOOTBALL
5 rue du Golf - 21800 QUETIGNY
03 80 48 95 00
secretariat@cote-dor.fff.fr
<https://cote-dor.fff.fr/>

Sommaire



Préambule et objectifs

p.3



Séances

p.5



Autorisation photos

p.13



Fiche évaluation

p.14



Fiche observation élèves

p.15

1 Préambule et objectifs

Préambule :

La proposition qui suit vise à mettre en place des cycles futsal à l'école primaire dans le département de la Côte d'Or pour les élèves du cycle 3 (CE2-CM1-CM2).

Beaucoup d'activités sportives sont présentées aux jeunes en écoles primaires, le futsal est encore en retrait car il existe certain a priori et beaucoup de jeunes qui pratiquent déjà en club.

Ce document est donc destiné aux enseignants qui souhaitent mettre en place cette activité sans connaissance spécifique : il s'agit en effet d'une entrée dans l'activité axée sur la maîtrise de la balle ; les aspects stratégiques du sport ne sont pas abordés.

Objectifs :

Le cycle est envisagé dans un désir de développement de la pratique du football par les jeunes et notamment les filles avec un accent tout particulier mis sur les comportements sportifs et citoyens.

Ce projet garantit un travail dans différents domaines essentiels pour le développement de tout enfant et de tout sportif :

- Éducation à la santé et à la sécurité

La pratique physique et sportive doit contribuer à l'éducation à la santé en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées.

- Travail sur le plan comportemental

La pratique d'un sport collectif amène à la connaissance des règles élémentaires et des espaces de jeu mais surtout du respect des partenaires, des adversaires, c'est une éducation à la socialisation de l'élève grâce à une activité sportive.

- Travail de coordination et de motricité

Les jeunes possèdent souvent de grosses carences sur le plan de la motricité, il est donc indispensable de commencer par une action sur les déplacements ; ainsi ils seront plus à l'aise ensuite pour débiter le travail ballon au pied.

Cette familiarisation est une étape souvent négliger, elle est utile et nécessaire pour toute pratique sportive et pour le développement personnel.

- Travail de familiarisation balle au pied

Ce travail va être exécuté dans le cadre de jeux ou d'exercices. Il s'agira de conduire la balle en utilisant les deux pieds et les différentes surfaces, au début sans obstacle, puis avec des difficultés temporelles et/ou matérielles.

Ceci à travers des parcours et des jeux ludiques (jeu de l'horloge, épervier etc)..

Ce cycle est pensé dans le souci de préserver le caractère ludique nécessaire à l'enfant tout en éveillant ses habiletés motrices. Tous les jeux proposés peuvent être réalisés dans un premier temps à la main avant de passer au pied afin de clarifier tous les aspects liés aux règles et objectifs des jeux

Le futsal à l'école primaire

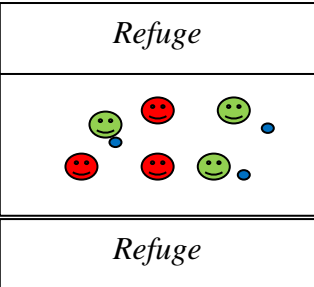
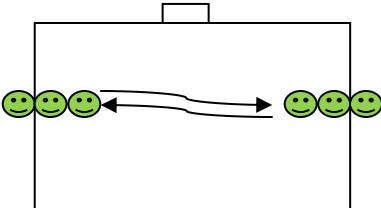
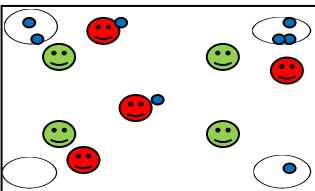
séance 1

Capacités visées :

- Conduire son ballon d'un point vers un autre dans un espace restreint, en évitant les obstacles (plot, adversaire),
- Découverte de la passe courte,
- Initiation aux rôles de poste (défenseurs/attaquants).

Mots clés : conduite, opposition, passe, rôle.

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles - coupelles

Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :	Consignes	Comportements observés	Conseils
2 équipes	15 mins	<p>1) jeu scolaire : Jour et Nuit</p> 	<p>Deux équipes s'affrontent ; une équipe avec ballon, une équipe sans ballon. Au signal « jour » les deux équipes trottaient dans la surface. Au signal « nuit », les joueurs qui ont le ballon doivent rejoindre un refuge sans se faire attraper par les joueurs sans ballon. L'équipe qui à attrapée le plus d'adversaires en une séquence gagne.</p> <p>- ballon à la main puis aux pieds.</p>	<p>Les élèves sont statiques, ils sont en difficulté pour effacer un adversaire. Les joueurs sans ballon se jettent à plusieurs sur une même personne. Les élèves avec ballon ne maîtrisent pas l'objet, induisant peu de changement de direction.</p>	<p>Demander aux élèves d'opérer des changements de directions pour mettre en difficulté l'adversaire. Obliger les joueurs à s'écarter de la zone refuge.</p>
6 élèves maximum par atelier	15 mins	<p>2) exercice : Conduite du ballon, + passe.</p> 	<p>Les élèves sont placés face à face. L'élève conduit le ballon sur la largeur du terrain en direction de son partenaire et arrête le ballon devant lui avec la semelle.</p> <p>- Possibilité de réaliser un slalom (changement de direction).</p> <p>- L'élève réalise une passe à son partenaire.</p>	<p>Difficulté de coordonner le déplacement et la maîtrise de l'objet. Difficulté à frapper dans le ballon.</p>	<p>Apprendre à l'enfant à garder la balle, près de lui, ne pas vouloir aller trop vite. Lui donner comme indications de toucher la balle le plus souvent possible.</p>
4 équipes de 2 par atelier	15 mins	<p>3) jeu scolaire : Les dinosaures</p> 	<p>Par équipes de deux joueurs, quatre équipes par atelier. Le but de l'exercice est de ramener le maximum d'œufs (ballons) dans son nid (cerceaux). Pour se faire, les équipes désignent un papa et une maman dinosaure. L'objectif du papa est de chasser les œufs des équipes adverses sans se faire toucher pendant que la maman protège le nid. Lorsqu'un papa dinosaure se fait toucher, il vient taper dans la main de son partenaire de jeu ; les rôles sont alors inversés.</p>	<p>Les élèves présentent des difficultés à regarder derrière eux lorsqu'ils sont en position de défense ainsi que de gérer le surnombre. Tendance à regarder essentiellement son partenaire entraînant une abstraction de ses adversaires. Les élèves attaquants ne pensent pas à changer de nid lorsque le défenseur est focalisé sur eux.</p>	<p>Elaborer des stratégies avec les élèves se trouvant les plus en difficultés. Demander aux attaquants de contourner les nids afin de surprendre les défenseurs. Si besoin, équilibrer les équipes.</p>

Le futsal à l'école primaire

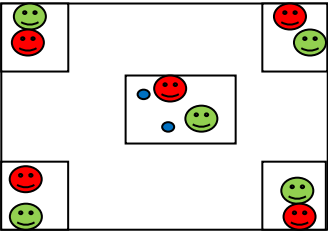
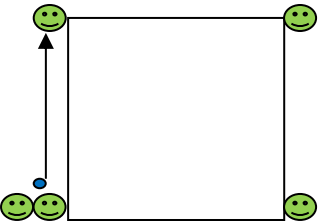
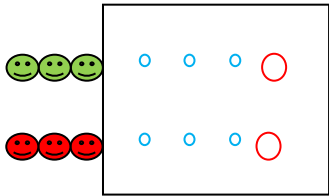
séance 2

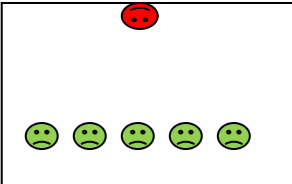
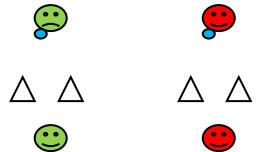
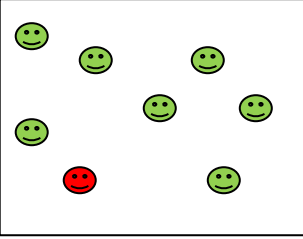
Capacités visées :

- Conduire son ballon d'un point vers un autre, en évitant les obstacles (plot, adversaire),
- Découverte de la passe courte et du contrôle de balle.

Mots clés : conduite, contrôle, passe.

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles - coupelles

Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :	Consignes	Comportements observés	Conseils
10 par atelier	15 mins	<p>1) Délivre ton équipe :</p> 	<p>5 aires de jeu délimitées. Un ballon dans la zone centrale pour chaque joueur. Un joueur de chaque équipe dans chaque zone. Les joueurs de la zone centrale réalisent une passe à leurs coéquipiers situés dans les angles du terrain afin de les délivrer. Lorsque le joueur reçoit le ballon, il part en conduite de balle vers la zone centrale afin de délivrer un membre prisonnier de son équipe. La première équipe se trouvant dans la zone centrale gagne.</p>	<p>Les élèves n'arrivent pas à réaliser des passes dans les pieds de leur partenaire, les passes sont imprécises. La maîtrise du ballon n'est pas acquise, le regard ne se détache pas du ballon.</p>	<p>Bien matérialiser les zones par des couleurs différentes. Elargir les zones de réception si les passes sont imprécises tout en demandant aux élèves d'aller chercher la balle (ne pas attendre que la balle arrive dans les pieds).</p>
5 élèves maximum par atelier	15 mins	<p>2) Exercice : Conduite du ballon, atelier de 5 élèves :</p> 	<p>Les élèves sont placés en carré. L'élève se déplace en conduite de balle jusqu'à son partenaire, arrête le ballon avec la semelle et prend la place du partenaire. Celui-ci conduit son ballon vers un autre élève, etc. <i>Variables :</i> Varier les sens de rotation au coup de sifflet.</p>	<p>Les élèves n'arrivent pas à contrôler le ballon avec la semelle. Les élèves ont tendance à se faire surprendre par l'inertie de la balle. La conduite de balle se fait d'avantage avec la pointe du pied.</p>	<p>Insister sur la qualité de la conduite de balle: garder le ballon près des pieds ; conduite avec l'intérieur du pied ; ne pas aller trop vite.</p>
2 équipes de 4 par atelier	15 mins	<p>3) Jeu : relais :</p> 	<p>Au signal un élève de chaque équipe doit faire un slalom entre les coupelles, faire le tour du cerceau (ou d'une chasuble) et revenir taper dans la main de son partenaire qui réalise le même déplacement. <i>Variables :</i> Faire le parcours sans ballon, ballon à la main. Puis ballon aux pieds</p>	<p>La balle s'échappe des pieds lorsque les élèves essaient d'accélérer. La conduite de balle se fait loin des obstacles dû à des touches de balles sont peu nombreuses.</p>	<p>Réaliser l'exercice le plus vite et le plus correctement possible. Garder le ballon le plus près possible des pieds, ne pas le pousser trop loin. Lever la tête dans la conduite de balle.</p>

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement		Classe : Cycle 2 et 3	Nombre de séances : 8 Durée : 45 min		
Le futsal à l'école primaire		Séance 3			
Capacités visées : <ul style="list-style-type: none"> - Conduire son ballon d'un point à un autre, tout en le contrôlant - Développer la motricité - Conduire son ballon en levant les yeux 					
Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles – coupelles					
Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :			
		Description de la tâche	Consignes	Comportements observés	Conseils
8 élèves max par atelier	15 mins	<u>1) 1-2-3 soleil :</u> 	Un joueur sans ballon est placé dos aux autres. Il compte très fort « 1 2 3 soleil » et se retourne. Les joueurs qui sont encore en mouvement redémarrent à la ligne de départ. Celui qui arrive en premier à la ligne d'arrivée gagne.	Le stratégie employée est de se précipiter vers l'avant en courant le plus vite possible sans se soucier de la maîtrise de la balle.	Apprendre à l'enfant à garder la balle près de lui, ne pas vouloir aller trop vite. Lui donner comme indications de toucher la balle le plus souvent possible. Amortir le ballon avec la semelle.
Classe entière	15 mins	<u>2) Viser la porte</u> 	Au signal, les joueurs doivent s'échanger le ballon. Le binôme marque 1 point quand le ballon passe dans la porte.	Problème dans l'utilisation du pied et du corps pour viser la cible.	Veiller à l'activité des enfants. Valoriser et encourager.
2 ateliers	15 mins	<u>3) jeu scolaire : chat glacé</u> 	Un élève est chat. Il cherche à attraper les souris. Lorsqu'une souris est touchée, elle écarte les jambes et lève les mains. Pour être délivrée, une autre souris doit passer entre ses jambes. Le chat gagne lorsque toutes les souris sont touchées. Refaire l'exercice avec ballon, en conduite de balle. Pour délivrer une souris, faire passer le ballon entre ses jambes. Possibilité de mettre plusieurs chats.	Les élèves mettent du temps à passer sous les jambes des joueurs prisonniers. En début de partie, les joueurs se focalisent leur attention davantage sur le chat que sur les joueurs à délivrer. Le chat s'attarde sur la cible visée au détriment de la défense des joueurs déjà touchés.	Demander aux élèves d'agir rapidement pour délivrer les souris. Insister sur le travail de défense du ou des chats en jeu. Lorsque les ballons sont en jeu, demander aux souris touchées de prendre le ballon dans les mains afin de faciliter le passage du ballon entre les jambes.

Le futsal à l'école primaire

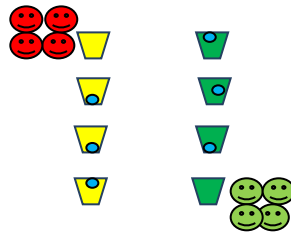
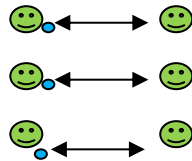
séance 4

Capacités visées :

- Frapper avec précision et avec recule,
- Contrôler une balle en déplacement,
- Conduire sa balle en détachant le regard de l'objet
- Agir par rapport à un espace de jeux et des coéquipiers pour faire progresser le ballon.

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles – coupelles - cerceaux

Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :			
		Description de la tâche	Consignes	Comportements observés	Conseils
Classe entière	15 mins	1) jeu scolaire : la queue du diable	Attraper le plus de chasubles possibles sans se faire prendre la sienne. Faire 2 équipes de couleurs différentes. Un joueur dont la queue est attrapée va en prison P . Un sorcier qui a attrapé la queue va la déposer dans le coffre fort de son équipe avant de rejouer. Un joueur peut délivrer un prisonnier en lui apportant une chasuble prise dans la réserve R . Attention la réserve est limitée. Compter les chasubles apportées toutes les 3mins de jeu.	Problème de coordination au niveau des déplacements. Difficulté à protéger sa « queue ». Difficulté aussi à enchaîner les actions.	Se déplacer pour ne pas se faire toucher. Etre vigilant et regarder autour de soi. Avoir des déplacements variés. Délivrer à bon escient.
6élèves max par atelier	15 mins	2) exercice : conduite et passe	2 élèves sont placés face-à-face (10 mètres) Il s'agit de se faire des passes dans les pieds. Variables : Traverser la largeur du terrain en se faisant des passes (toujours en restant face-à-face). Celui qui recule contrôle le ballon de la semelle. Celui qui avance fait la passe avec l'intérieur du pied.	Les passes ne se font pas à destination. La balle fuit des pieds de son possesseur. Les joueurs fixent leur regard sur le ballon. Le déplacement ajoute une contrainte spatio-temporelle que l'enfant n'arrive pas à gérer. Le contrôle en course arrière est compliqué.	La passe se fait avec l'intérieur du pied. Taper au milieu du ballon. Le contrôle se fait avec la semelle. Essayer d'appeler son partenaire et de le regarder avant de faire la passe. L'élève doit attaquer son ballon pour une meilleure réussite.
2 équipes de 4	15 mins	3) jeu scolaire : puissance 4	Deux équipes s'affrontent. Chaque équipe possède 3 ballons disposés dans 3 cerceaux distincts et un cerceau vide. L'objectif de l'exercice est de remplir tous ses cerceaux en allant chercher les ballons de l'équipe adverse. Les deux premiers joueurs de chaque équipe partent en même temps. Lorsqu'ils ont ramené un ballon, ils viennent taper dans la main de leur partenaire qui s'élance à son tour. La première équipe qui aligne un ballon dans chaque cerceau gagne.	La précision reste approximative. Les élèves éprouvent des difficultés à se diriger tout en dirigeant le ballon. Ils poussent le ballon devant et court après ensuite. L'arrêt de la balle sur un des chasubles s'avère difficile, l'élève met du temps avant de stabiliser sa balle.	L'élève ne doit pas vouloir aller trop vite, lui demander de toucher un maximum de fois le ballon tout en marquant des temps d'arrêt si besoin pour lever les yeux et se diriger. Obliger les élèves à contrôler le ballon avec la semelle et de le conduire avec l'intérieur du pied.

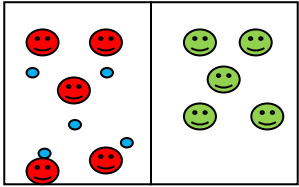
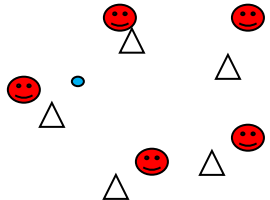
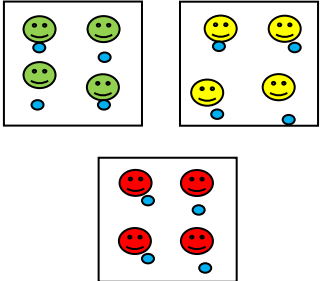


Le futsal à l'école primaire

séance 5

Capacités motrices : conservation de balle, passe et contrôle associé, tactique collective en conduite de balle

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles – coupelles - cerceaux

Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :			
		Description de la tâche	Consignes	Comportements observés	Conseils
2 équipes de 5	15 mins	<p>1) jeu scolaire : conserve ton ballon</p> 	<p>Deux équipes sont composées. Les joueurs de l'équipe verte sont dans leur partie de terrain avec chacun un ballon. Les joueurs de l'équipe rouge, eux aussi dans leur camp, doivent, au signal de l'enseignant, essayer de prendre le ballon à leurs adversaires et le ramener dans leur camp. Le jeu dure 15 secondes, à la fin de ce temps de jeu, on comptabilise le nombre de ballons conservés par l'équipe des rouges.</p>	<p>Problème de coordination au niveau des déplacements avec la balle. Les joueurs ont du mal à se déplacer avec le ballon tous en regardant devant pour éviter de se rentrer dedans.</p>	<p>Demander à l'enfant de garder le corps entre la balle et l'adversaire. Apprendre à détacher son regard du ballon tout en se déplaçant.</p>
Plusieurs groupes	15 mins	<p>2) exercice : contrôle et passe</p> 	<p>Les joueurs sont répartis sur les plots. Au signal, les joueurs mettent le chronomètre en route. Pour cela, ils doivent se faire des passes et faire le plus de tour possible dans le temps imparti. A la fin de la séquence, l'équipe qui a réussi à faire le plus de tour du chronomètre gagne la manche.</p>	<p>Les élèves n'arrivent pas à réaliser des passes dans les pieds de leur partenaire, les passes sont imprécises. La maîtrise du ballon n'est pas acquise, le regard ne se détache pas du ballon.</p>	<p>Etre droit, ouvrir son pied, avoir les épaules en direction de sa cible et regarder son partenaire.</p>
3 équipes	15 mins	<p>3) jeu scolaire : poule, renard vipère</p> 	<p>On organise les joueurs en trois équipes. Le même nombre de ballons dans chaque maison. Le but des poules est d'attraper les ballons des renards et de les ramener dans leur maison, celui des renards d'attraper les ballons des vipères et de les ramener dans leur maison et les vipères doivent attraper les ballons des poules et les ramener dans leur maison.</p> <p>Réaliser l'exercice en conduite de balle.</p>	<p>Avec le ballon au pied difficulté à maîtriser la direction du ballon. Travail de vivacité, des appuis pour éviter son partenaire ou adversaire.</p>	<p>Travailler sur l'appréciation des trajectoires balle à la main ou au pied.</p>

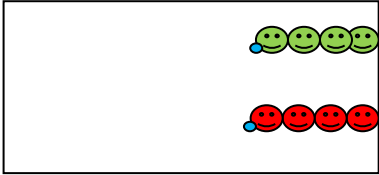
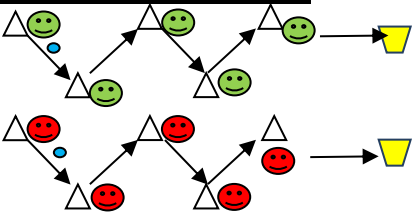
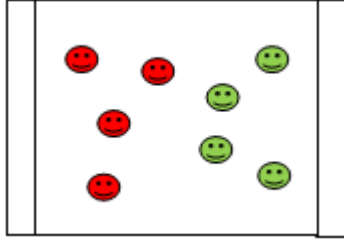
Le futsal à l'école primaire**séance 6**

Capacités motrices : Faire des passes à ses coéquipiers.

Attitudes : Agir par rapport à un espace de jeux, des coéquipiers et des adversaires pour faire progresser le ballon ou le récupérer.

Mots clés : intérieur du pied, passes – progression collective.

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles – coupelles

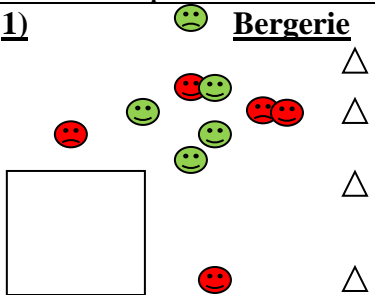
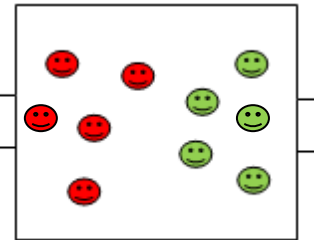
Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :			
		Description de la tâche	Consignes	Comportements observés	Conseils
Classe entière, par équipe	15 mins	<p>1) jeu scolaire : Le tunnel</p> 	<p>Relais entre deux ou plusieurs équipes. Le premier joueur de chaque équipe est en possession d'un ballon. Au signal, ce joueur transmet le ballon entre ses jambes à son coéquipier situé juste derrière lui dans la colonne. Le dernier joueur de la colonne lorsqu'il reçoit le ballon, remonte celle-ci jusqu'à sa tête, et recommence. L'équipe vainqueur est celle qui la première franchit la ligne d'arrivée. Possibilité de ramener le ballon en conduite de balle, et de transmettre le ballon par une passe entre les jambes de ses coéquipiers au dernier de la colonne.</p>	<p>Les élèves essaient de gagner du terrain en se plaçant loin devant le début de la colonne. Le ballon sort par maladresse de la colonne par précipitation. L'équipe qui est la plus en retard ne joue plus le jeu. Les passes vers l'arrière sont approximatives et non maîtrisés.</p>	<p>Recadrer les élèves dans leur positionnement dans la colonne. Insister sur la qualité des passes plus que sur la vitesse d'exécution. Encourager l'équipe en retard afin de remotiver l'ensemble du groupe.</p>
	15 mins	<p>2) exercice relais : passes</p> 	<p>Deux équipes s'affrontent en relais. Les joueurs font progresser la balle en enchaînant des passes. Le dernier joueur recevant le ballon doit l'emmener, en conduite de balle, sur une chasuble. La première équipe à arrêter le ballon sur la chasuble marque 1 point pour son équipe. Changer les postes à chaque rotation.</p>	<p>Les passes exécutées rapidement n'arrivent pas à destination. Les élèves frappent le ballon avant même de l'avoir contrôlé, le faisant ainsi sortir de l'aire de jeu.</p>	<p>Bien matérialiser les postes par des coupelles afin que les élèves puisse se replacer rapidement en cas de sorti de balle. Demander aux élèves de s'appliquer sur la technique de la passe ainsi que sur l'exécution d'un contrôle.</p>
5 élèves maximum par équipe	15 mins	<p>3) Matches (stop ballon)</p> 	<p>Matches 4 contre 4. Pour marquer un point, il faut stopper le ballon derrière la ligne située dans le camp adverse. Prévoir plusieurs terrains.</p>	<p>Les joueurs se déplacent partout sur le terrain et l'on aperçoit un phénomène de grappe autour du ballon</p>	<p>Les joueurs vont grâce à des feedbacks pouvoir intégrer que se démarquer est la seule solution pour pouvoir se faire des passes efficace.</p>
2 équipes					
Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement			Classe :	Nombre de séances : 8	

Le futsal à l'école primaire

séance 7

Capacités motrices : précision de tir. Notions de démarquage de déplacement.

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles – coupelles

Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :			
		Description de la tâche	Consigne	Comportements observés	Conseils
Classe entière	15 mins	<p>1) Bergerie</p>  <p>2) Viser le plot</p>	<p>Les moutons forment deux équipes. Quand il est minuit, les moutons doivent se réfugier dans la bergerie qui correspond à leur couleur. Les moutons pris iront dans le repère du loup, ils ne pourront être délivrés que pendant la période où il est minuit (au toucher du coéquipier). Le but est d'être le dernier mouton dans la bergerie à la fin du temps de jeu.</p>	<p>Problème de coordination au niveau des déplacements.</p>	<p>Délimiter l'aire de jeu. Pour être libérés, les moutons prisonniers du loup doivent être touchés par un partenaire, dans la période où il est minuit.</p>
Classe entière	15 mins	<p>3) Match futsal 5X5</p> 	<p>A 5m du plot, l'un contre l'autre pour gagner un point, on doit faire tomber le plot.</p>	<p>Problème dans l'utilisation du pied et du corps pour viser la cible.</p>	<p>Veillez à l'activité des enfants, et à valoriser et encourager.</p>
Classe entière	15 mins		<p>Matches 5 contre 5. Avec application des règles futsal. Prévoir plusieurs terrains. Les équipes qui ne jouent pas sont arbitres. Chaque équipe doit se rencontrer.</p>	<p>Les joueurs sont enclins à venir au plus proche du porteur de balle limitant le jeu à un espace réduit.</p>	<p>Obliger les joueurs à garder une zone particulière du terrain va permettre de limiter les courses folles créant des espaces de jeu.</p>

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Classe :
Cycle 2 et 3

Nombre de séances : 8
Durée : 45 min

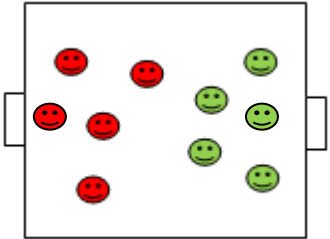
Le futsal à l'école primaire

séance 8

Capacités motrices :

Automatisation des passes et application lors de matchs

Matériel – Document – Support de traces écrites : 1 ballon par élève – chasubles - coupelles

Organisation de la classe :	Heure :	Etape de la séance :			
		Description de la tâche	consigne	Comportements observés	Conseils
Classe entière	45 mins	<p><u>1) match futsal 5X5</u></p> 	<p>Matches 5 contre 5. Avec application des règles futsal. Prévoir plusieurs terrains.. Les équipes qui ne jouent pas sont arbitres. Chaque équipe doit se rencontrer.</p>	<p>Les joueurs sont enclins à venir au plus proche du porteur de balle limitant le jeu à un espace réduit.</p>	<p>Obliger les joueurs à garder une zone particulière du terrain va permettre de limiter les courses folles créant des espaces de jeu.</p>

AUTORISATION PHOTOS

REPRESENTANT LEGAL :

Nom - Prénom :

De l'enfant (Nom – Prénom) :

.....

Ecole :

.....

Adresse :

.....

.....

Téléphone :

.....



Sous réserve de préserver l'intimité de sa vie privée et que le fichier informatique les contenant ait fait l'objet d'une déclaration préalable à la commission nationale informatique et liberté, vous autorisez l'enseignant responsable du projet et le District de Football de Côte d'Or à dater de la présente, à reproduire et à diffuser ces photographies et/ou vidéos et tout document iconographique sans contrepartie financière pour :

- Diffusion sur Internet
- Diffusion sur tous supports numérique (cédérom ...)
- Documentations et vidéos de promotion du Football
- Représentation sur grand écran dans toute manifestation

Je donne mon accord à : (compléter par oui non)

La diffusion de représentations photographiques de mon enfant :

La diffusion de vidéo de mon enfant :

La diffusion de document iconographique :

Ajouter la mention manuscrite « lu et approuvé – bon pour accord »

Date et signature

FICHE ÉVALUATION - CYCLE FUTSAL

NOM – PRENOM :

CLASSE :

Critères liés à :	Pour bien jouer au football, il faut :	ACQUIS	EN COURS D'ACQUISITION	NON ACQUIS
Des habilités motrices (savoir faire)	Conduire le ballon			
	Contrôler le ballon			
	Faire de bonnes passes			
	Frapper en direction d'une cible (tir)			
Des connaissances (savoirs)	Connaître les règles du jeu			
	Être capable d'appliquer les règles du jeu en jouant			
	Être capable d'appliquer les règles du jeu en arbitrant			
	Donner son avis sur la stratégie à adopter au sein de l'équipe			
Des comportements (savoir être)	Accepter d'appliquer les idées des coéquipiers			
	Accepter les maladresses des autres			
	Accepter les décisions de l'arbitre			
Des capacités physiques et des connaissances tactiques (savoir faire)	Jouer les matchs à un rythme « soutenu »			
	Se positionner sur le terrain pour aider le porteur du ballon			
	Se positionner sur le terrain pour gêner l'équipe adverse			
	Se positionner sur le terrain pour faire progresser le ballon vers le but			

FICHE OBSERVATION ÉLÈVES - CYCLE FUTSAL

Évaluation de la performance individuelle d'un joueur pendant un match

Organisation : Constituer des doublettes : 1 joueur / 1 observateur. L'enseignant et/ou l'intervenant devra expliquer au préalable les 6 items. Pour chaque action de son joueur, l'observateur marquera une barre dans la case correspondante. Inverser les rôles en fonction des matchs.

NOM – PRENOM DE L'OBSERVATEUR:

CLASSE :

Nom Prénom de l'observé	Passes réussies	Ballons gagnés	Tir réussis (buts)	Ballons perdus	Fautes	Tirs manqués

Mettre une barre dans les bonnes cases pour chaque action du joueur observé