

Module d'apprentissage « futsal » C3

L'objectif de cette présentation est d'aider les enseignants à construire et mettre en œuvre un module* « futsal » en s'aidant du document « **futsal à l'école primaire** » réalisé grâce à un partenariat FFF / Education Nationale.

(*module d'apprentissage d'une dizaine de séances en cycle 3)

Bien sûr, chaque enseignant reste maître de ses choix pédagogiques et les situations ne sont que des propositions.

Identification des principes qui sont de nature à permettre les progrès des élèves :

- Principes pour un module d'apprentissage
 - 1/ Lire le jeu pour agir efficacement
 - 2/ Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe
- Principes d'une séance

Principes pour un module d'apprentissage

Le futsal est un jeu collectif où les apprentissages sont de deux ordres :

1/ Lire le jeu pour agir efficacement.

A chaque instant, s'informer sur le rapport de forces entre les deux équipes en se posant notamment les « questions » suivantes :

- Quelle est l'équipe qui a la balle ? Et donc qui est en attaque ? Et donc, quelle est l'équipe qui est en défense ?
- Où sont les joueurs ? Sont-ils fixes ou en déplacement ?
- Où se situe la balle ? (près / loin d'un but ?)

Mettre en relation ces informations pour comprendre ce qui se passe à un instant T sur le terrain ... et agir pour être utile à son équipe.

Exemple 1 :

Je suis dans l'équipe des bleus, j'ai la balle (mon équipe est donc en attaque !), un défenseur s'approche de moi, un partenaire est devant, bien démarqué et pas trop loin → je lui fais une passe sans attendre.

Exemple 2 :

Je suis dans l'équipe des bleus, je suis placé près du but adverse ... un coéquipier qui a la balle au centre du terrain la perd, un rouge s'en empare ... (nous passons donc du statut d'attaquant au statut de défenseur)

Que dois-je faire ?

Revenir pour aider en défense ou rester placé « en attaque » en espérant une interception ?

Le choix entre ces deux options dépendra de la façon dont j'interpréterai le rapport de forces :

- Il y a danger → je dois y aller très vite pour agir en défense.

- J'anticipe sur une récupération de balle par un partenaire → je me déplace pour aller dans une zone où je pourrai favorablement recevoir la balle et ainsi « accélérer » l'attaque.

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans la **situation de référence** et dans des situations de « **construction d'intentions collectives** » que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences → voir tableau récapitulatif des situations proposées dans le document pédagogique et voir l'exemple d'un module (page 3).

2/ Construire des habiletés pour agir efficacement pour son équipe

Il ne « suffit » pas d'être capable de bien analyser la situation, il est également nécessaire que je puisse conduire la balle avec le pied, faire une passe précise, tirer au but...

Dans l'exemple 1 (ci-dessus), je dois à la fois, conduire la balle avec le pied et aussi regarder ce qui se passe pour m'informer ; je dois aussi être capable d'ajuster ma passe que je destine à mon partenaire placé devant ...

Au cours du module d'apprentissage, c'est dans des situations de « **construction d'habiletés motrices** » que l'on travaillera plus particulièrement le développement de ces compétences → voir tableau récapitulatif des situations proposées dans le document pédagogique et voir l'exemple d'un module (page 3).

Ce sera donc en fonction des réponses des élèves que l'enseignant construira son module d'apprentissage en s'appuyant sur deux principes :

- Il retiendra les situations qui lui paraîtront les plus utiles pour faire progresser **TOUS** les élèves.
- Il veillera à ce que la quantité d'actions par enfant dans chaque séance soit toujours suffisante pour le faire progresser.

Exemple d'une trame de **module d'apprentissage en CM** (12 séances de 45 minutes)

6 équipes de 4 / 2 espaces de jeu

Séances	FUTSAL / CM (toutes les situations proposées sont présentées dans le document pédagogique)	
S0	En classe : Présentation du règlement de la situation de référence - Pour les « débutants » : donner envie de s'engager - Pour les « experts » : bien distinguer Football / Futsal	
S 1/ S2	Echauffement par 2 ou 3 petites passes en se déplaçant sur le terrain / course lente / assouplissements... Répartition sur les 2 espaces / 3 équipes de 4 sur chaque terrain (<i>2 groupes de niveaux formés a priori</i>) <i>Equipes A/B/C « débutants »</i> <i>Equipes D/E/F « experts</i> Matches de 5/6 min - A/B/C → terrain 2 (sit° dérivée habiletés) - D/E/F/ → terrain 1 (sit° de Référence) Rotation entre les deux groupes à mi-séance Situation de référence <u>Objectifs :</u> - Comprendre le but du jeu. - S'approprier les règles du jeu. - Prendre plaisir à agir <u>Remarques</u> - Changer de gardien à chaque but A chaque fin de séance : Faire le point sur le règlement, commencer à établir collectivement des constats sur les comportements (Terrains 1 et 2)	
S3	Situation « Intentions collectives 1 » Dribbler ou passer <u>Objectifs :</u> Choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque dans une situation non réversible.	Situation « Intentions collectives 1 » Dribbler ou passer Idem

S4	<p>Situation « Intentions collectives 1 » Dribbler ou passer <u>Objectifs</u> : Choisir entre dribbler ou passer à un relais pour continuer son attaque dans une situation non réversible. <i>La situation non réversible permet d'effectuer plusieurs essais et d'agir en prenant en compte le résultat de ses actions</i></p>	<p>Situation « Habiletés motrices 2 » Les portes → Faire une passe à son partenaire</p>
S5 / S6	<p>Situation de référence 3 équipes « homogènes » 2 équipes en jeu en auto-arbitrage /une équipe à l'observation (possession de balles / tirs / buts) <i>Partir des constats quantitatifs (fiche observation) pour interroger l'élève sur l'efficacité de ses actions.</i></p>	<p>Situation de référence 3 équipes « homogènes » idem</p>
S7 / S8	<p>Situation « Intentions collectives 2» Balle au capitaine (1) <u>Objectifs</u> : Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique <i>La situation collective non réversible permet de rester plus longtemps dans un statut (ATT / DEF) afin de prendre en compte les conséquences de ses choix : passes, positionnement, déplacements...</i></p>	<p>S7 /Situation « Habiletés motrices 2 » Les portes → Faire une passe à son partenaire</p> <p>S8 /Situation « Habiletés motrices 3 » Les tirs « TOUS AZIMUTS » → Conduire son ballon et tirer pour marquer un but</p>
S9 / S10	<p>Situation « Intentions collectives 3» Les 4 coins Lire et agir au bénéfice de son équipe en profitant d'une supériorité numérique</p>	<p>Situation « Habiletés motrices 3 » Les tirs « TOUS AZIMUTS » → Conduire son ballon et tirer pour marquer un but Reprise, si nécessaire, de HM1 / HM2</p>
S11 / S12	<p>un Tournoi avec une autre classe de CM sur 1h30 /2h00 -> si possible 4 terrains ou retour à la situation de référence (matches) / Bilan des acquis</p>	

Principes pour une séance de 45 min à 1h00

L'objectif prioritaire est de permettre à chaque élève d'avoir une grande quantité d'actions dans des situations qui auront du sens pour lui.

→ Commencer systématiquement par un échauffement (5 à 10 min maxi) : Déplacements variés, passes à 2 etc.

→ A chaque séance, faire vivre à l'élève au moins une situation « complexe » (situation de référence et/ou situation visant la construction d'intentions collectives) / Eviter, dans la mesure du possible, de ne travailler que des « exercices d'habiletés ».

→ Comme prévu par le document, favoriser une organisation avec deux espaces de jeu.

Exemples :

- Une situation de référence sur chaque espace de jeu (en autonomie / avec l'enseignant)
- Une situation de référence / une situation d'habiletés motrices
- La même situation de construction d'intentions collectives sur chaque espace de jeu
- Une situation de construction d'intentions collectives / une situation d'habiletés motrices

→ Ne pas multiplier les situations à chaque séance ou sur le module d'apprentissage (ne pas vouloir « tester » toutes les situations présentes dans le document sur un seul module mais sélectionner celles qui correspondront le mieux aux besoins des élèves). Ce n'est pas le changement de situation qui « crée » le progrès, c'est l'activité du joueur dans une situation dont il a compris les enjeux.

→ Si possible, avant de mettre en place une nouvelle situation, la présenter en classe (lecture documentaire). N'introduire qu'une nouvelle situation par séance.

→ Au cours de la séance, l'enseignant veille à la régulation de l'action. Il contribue aussi à la « réflexion sur l'action » → raison des réussites / des échecs afin de construire peu à peu des principes d'actions* en fonction des rôles (Porteur de balle / partenaire du Porteur de balle / Défenseur proche du PB ou lointain du PB)

* voir document « principes d'action « futsal »

→ A chaque fin de séance (5 min), établir collectivement des constats sur la compréhension de la situation et/ou sur les comportements des joueurs afin d'établir une synthèse de séance et prévoir les objectifs de la séance suivante.