



#IamCScup

Leçons de sport  
pour l'école primaire

CREDIT SUISSE   
main partner

  
PUMA®  
technical partner

## Sommaire

Apprendre en jouant .....	4
11 Indications pratiques .....	6
Diriger le jeu .....	8
Organiser les jeux .....	10
Leçon 1 - Phoques et ours polaires .....	12
Leçon 2 - D'une rive à l'autre .....	14
Leçon 3 - Flipper .....	16
Leçon 4 - Artistes du ballon .....	18
Leçon 5 - Montagnes et lacs .....	20
Leçon 6 - Chasse aux coupes .....	22
Aménager la cour de récréation .....	24
Organiser un tournoi .....	25

## Introduction

**Le football est l'un des jeux les plus appréciés, non seulement sur une pelouse verte, mais également dans les cours de récréation et pendant les leçons de gymnastique. Pour que tous les enfants et jeunes puissent jouer au football en particulier et pratiquer un sport en général, l'Association Suisse de Football (ASF) soutient l'engagement correspondant de toutes les écoles primaires de Suisse.**

Par le biais de la présente brochure, nous mettons à votre disposition, chers membres du corps enseignant en primaire, un auxiliaire qui permet aux enfants en primaire d'appréhender le football de manière ludique et conforme à leur âge.

Comment puis-je enseigner de manière ludique le football? Quelles règles faut-il définir ensemble? Quel est le rôle de la personne enseignante pendant un match? Comment parler du match au terme du match en question?

Les formes d'organisation et conseils pratiques mentionnés dans la présente brochure conviennent aux conditions spécifiques aux écoles primaires suisses, et ils se fondent, en termes de contenu, sur le concept «Football des enfants» de l'ASF.

Pendant une leçon, tous les enfants devraient rire, apprendre et faire quelque chose. Le rire, expression du plaisir de jouer, est l'élément le plus important.

Tous les élèves concernés souhaitent participer à un match de football, ce qui signifie qu'en primaire, il ne devrait pas y avoir de longs temps d'attente ou des joueurs ou joueuses favorisés. Ce principe s'applique au football pratiqué dans une salle de gymnastique ainsi que dans la cour de récréation ou lors d'un tournoi scolaire.

Nos propositions d'aménagement des leçons de sport ainsi que de la cour de récréation en terrain de football permettent même aux joueuses et joueurs moins exercés de pratiquer à un niveau intensif. Quant aux plans de matchs pour les tournois scolaires, ils garantissent à tous de participer, du début à la fin. Les matchs éliminatoires et les remplaçants sur le banc ne concernent que les professionnels.

## Apprendre en jouant

### Jouer, c'est apprendre

Le jeu répond à un besoin naturel des enfants et représente certainement la meilleure forme d'apprentissage. En jouant, les enfants sont attentifs et ils vivent des émotions marquantes pour le processus d'apprentissage. Les techniques de base du football doivent être transmises sous forme ludique. Il faut renoncer aux exercices répétitifs durant lesquels les enfants se déconcentrent relativement vite, et encourager au contraire la créativité.



### Accompagner le jeu

Les enfants aiment amener leurs idées et prendre des décisions. Le jeu est un terrain d'apprentissage idéal pour cela et le «jeu libre» une forme particulièrement bien adaptée.

Les enfants doivent apprendre à régir le jeu de manière autonome. En cas de situations litigieuses, il s'agit d'aider les enfants à trouver une issue consensuelle qui permet de poursuivre le jeu.



---

### Fixer des règles de jeu simples

---

L'intensité du jeu et la participation de tous les joueurs augmentent avec des équipes de trois à cinq joueurs et des petits terrains disposés les uns à côté des autres. Avant le jeu, des règles de jeu simples doivent être convenues d'un commun accord.




---

### Observer et varier

---

Durant la leçon, les enfants se familiarisent avec de nombreuses variantes. Ils vivent des expériences positives en jeu et peuvent laisser leur créativité s'exprimer. L'enseignant observe attentivement le déroulement de l'action et propose des adaptations, si nécessaire.




---

### Discuter du jeu

---

Le jeu déclenche des sentiments très forts tels que la joie, le plaisir et la fierté, mais aussi l'énerverment, la frustration ou encore la déception. C'est pourquoi il est indispensable de préparer et d'entraîner les enfants à gérer ces émotions.

L'enseignant peut discuter avec les enfants des situations de jeu ou de certains comportements observés. Les expériences vécues, l'apprentissage ou encore la coopération sont tout aussi importants que la victoire ou la défaite.



## 11 Indications pratiques

1. Tout le monde joue (si possible pas de remplaçants).
2. Chaque enfant a un ballon.
3. Préparer tout le matériel avant le début de la leçon et l'utiliser au fur et à mesure des besoins.
4. Fil rouge avec une/des histoires.
5. Garantir beaucoup de plaisir et de mouvements grâce à des petits groupes et de nombreux buts.
6. Utiliser des ballons mous.
7. Pas d'élimination.
8. Déterminer ensemble les règles et s'y tenir.
9. Jouer sans arbitre.
10. Eviter les temps d'attente.
11. Concept méthodologique: commencer en jeu ouvert, exercer, puis concourir.



## Diriger le jeu

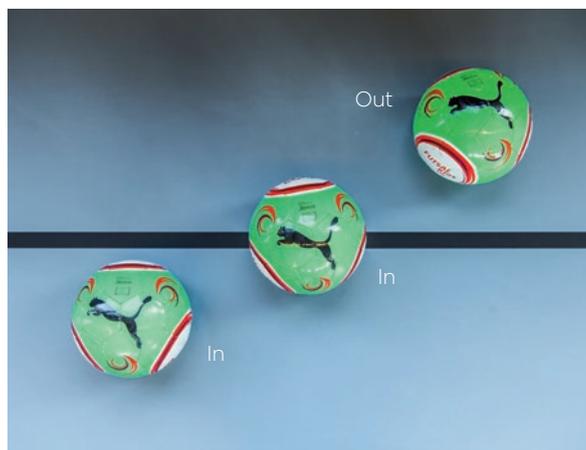
Pour animer un match de football avec les enfants, il n'est pas nécessaire de maîtriser toutes les règles officielles. Avec ces quelques suggestions, le plaisir du jeu est garanti.

---

### Dehors

---

La balle est déclarée «out» quand elle a complètement franchi la ligne du terrain. Dans ce cas, l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier effectue la remise en jeu: en roulant la balle avec la main, en la lançant par-dessus la tête ou en la jouant au sol avec le pied. En salle, jouer si possible avec les parois pour limiter les interruptions de jeu.




---

### Main

---

Si le ballon est touché volontairement, avec la main ou le bras, le jeu est interrompu: l'équipe adverse bénéficie d'un coup franc à l'endroit de la faute. Selon le niveau des élèves, il est effectué avec une passe ou avec un dribble. A l'école, tous les coups francs sont indirects.



---

### Faute

---

Un joueur commet une faute s'il donne un coup de pied à son adversaire, lui saute contre, le bouscule, le pousse, le malmène ou lui tend un croche-pattes. Dans ces cas, le jeu est interrompu et le coup franc est joué à l'endroit de la faute. Selon le niveau des élèves, il est effectué avec une passe ou avec un dribble. A l'école, tous les coups francs sont indirects.




---

### But

---

En salle, les possibilités de créer des buts sont nombreuses: avec des bancs suédois, des caissons, des tapis, des buts d'unihockey, des cerceaux, des piquets, etc. Grâce à cette diversité, il existe plusieurs manières de marquer des buts: viser une cible, passer à travers elle ou tirer la balle dans la cible.

Après un but, deux possibilités pour remettre le ballon en jeu:

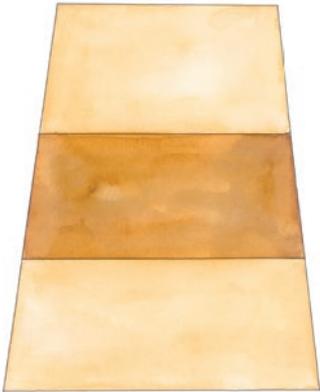
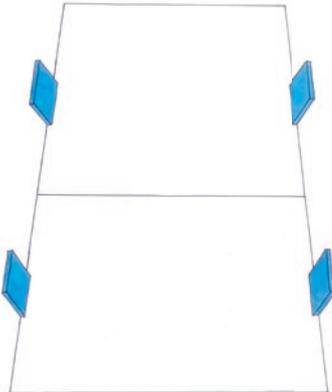
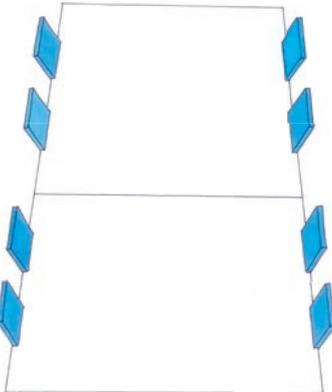
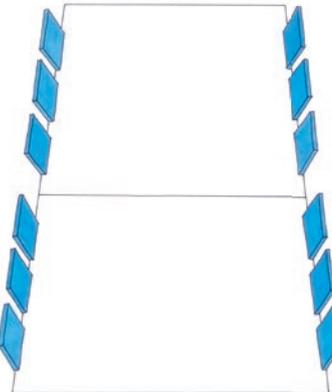
1. Directement avec une passe ou un dribble (le jeu est ainsi fluide)
2. Mettre le ballon au centre



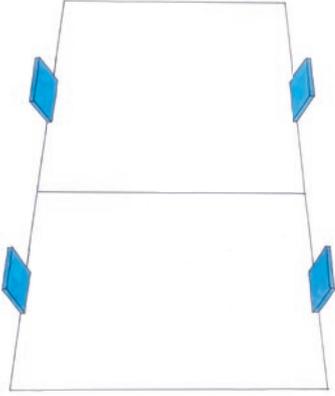
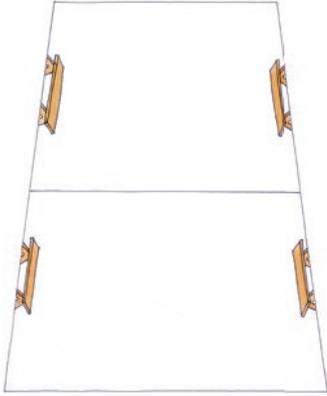
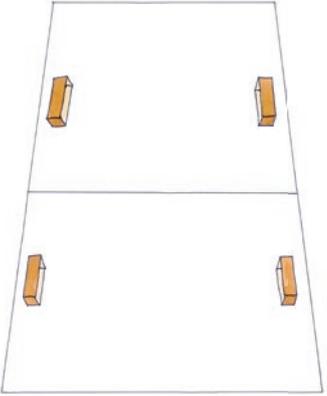
## Organiser les jeux

A l'école, il est judicieux de choisir des formes d'organisation simples. Tous les enfants doivent avoir la possibilité de jouer. S'il y a des remplaçants, il faut veiller à réduire les temps d'attente. En intégrant les jeux dans une histoire et en formant des équipes équilibrées, le football sera encore plus passionnant.

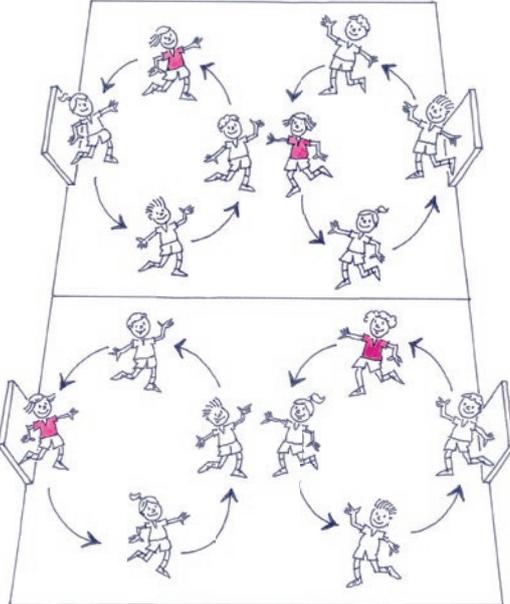
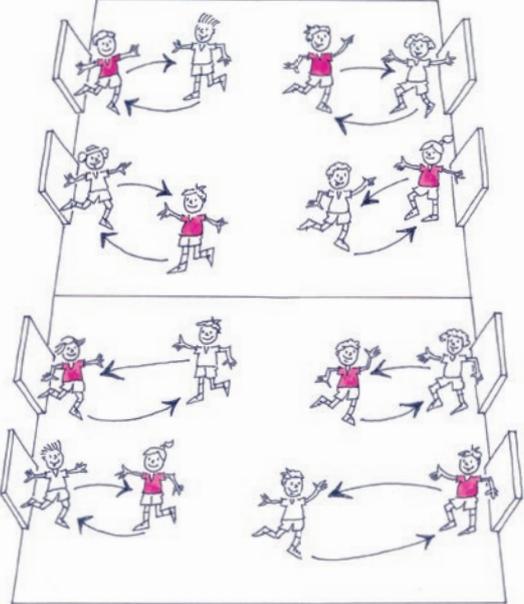
La grandeur des salles de sport diffère et influence donc l'organisation globale. Dans l'optique d'offrir un maximum de temps de jeu aux enfants, certaines formes d'organisation ont fait leurs preuves:

Terrains		
Deux terrains	Trois terrains	Quatre terrains
		
Nombre de buts		
Un but par côté	Deux buts par côté	Trois buts par côté
		

**Genre de buts**

Petits tapis	Bancs suédois	Éléments de caisson
		

**Equipes**

Rotation des positions des joueurs	Tournus pour les gardiens
	

# Leçon 1 – Phoques et ours polaires

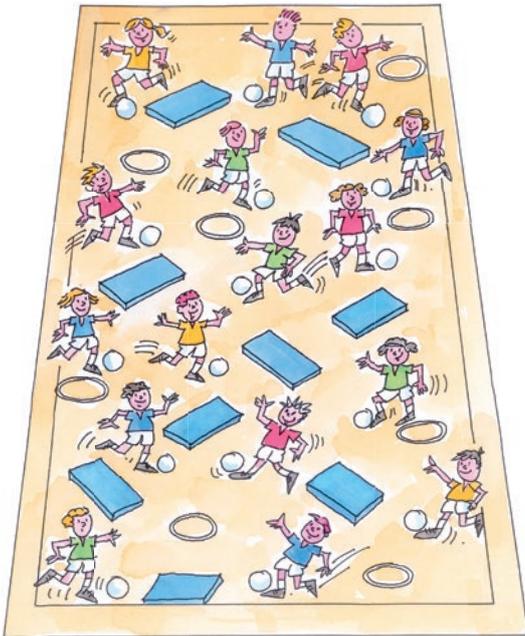
Degrés scolaires: 3H - 5H, 45 minutes

## Dans le Grand Nord

Mise en train, 15 minutes

### Matériel

- Un tapis par phoque
- Un cerceau par ours polaire
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Former deux équipes: les phoques et les ours polaires.
- Répartir des tapis (îles) et des cerceaux (icebergs) dans la salle.

### Jeu ouvert

Les enfants dribblent autour des îles (tapis) et des icebergs (cerceaux). Varier la conduite du ballon: intérieur/extérieur du pied, gauche/droite, etc.

### Exercer

Quand l'enseignant lève le bras:

1. Les enfants déposent leur ballon sur une île et reprennent un ballon libre.
2. Les enfants déposent leur ballon sur un iceberg et reprennent un ballon libre.
3. Les enfants contournent une île/un iceberg en conduisant le ballon seulement avec le pied gauche ou droit (changer ensuite).

### Concourir

Au signal, les ours polaires déposent le ballon sur un iceberg et les phoques sur une île: qui sont les plus rapides? Idem mais en inversant les cibles.

### Accents

- F Les enfants conduisent-ils le ballon de manière contrôlée?
- Appliquent-ils les consignes?

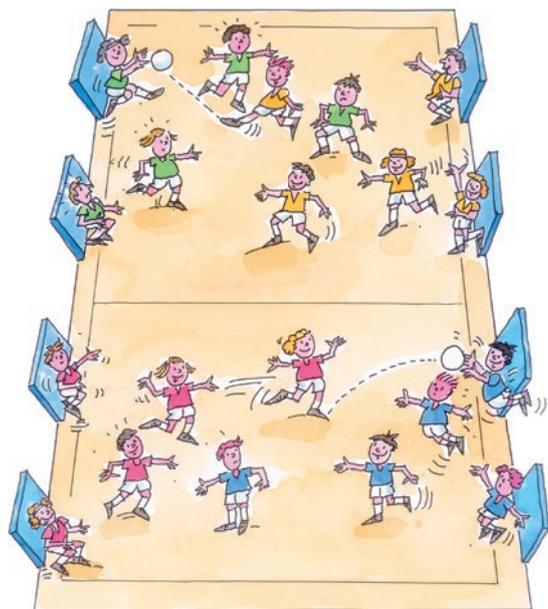


## Tournoi sur la banquise

Partie principale, 25 minutes

### Matériel

- Huit tapis
- Deux ballons
- Une chasuble par enfant



### Description

- Diviser la salle en deux terrains, avec deux buts par demi-terrain (tapis contre les murs).
- Reprendre les équipes de la mise en train.
- Les enfants jouent avec ou sans gardien.
- Chaque équipe attaque sur deux buts et défend deux buts.
- Trois manches d'environ sept minutes.
- Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque manche.
- Jouer avec les parois.
- Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.

### Accents

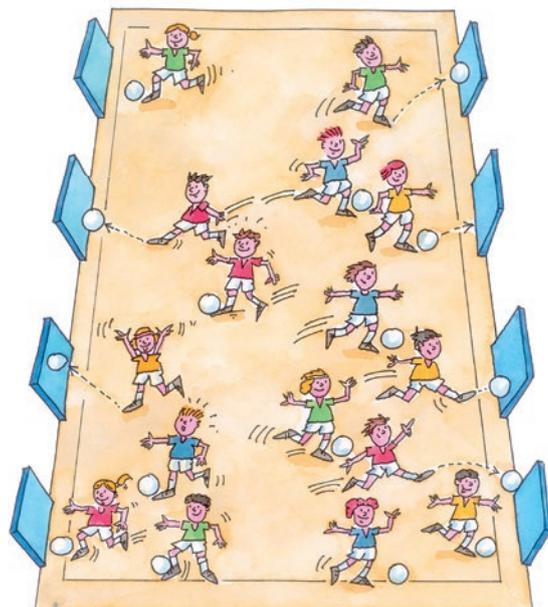
- Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?
- Dribblent-ils et effectuent-ils des passes vers l'avant?
- Les gardiens s'engagent-ils aussi dans le jeu offensif?

## Iceberg en vue

Retour au calme, 5 minutes

### Matériel

- Quatre tapis
- Un ballon par enfant
- Une chasuble par enfant



### Description

- Utiliser les tapis placés contre les murs du jeu précédent.
- Un ballon par joueur.
- Les enfants dribblent librement et essaient de marquer le plus de buts possible.
- Après chaque réussite, changer de but.
- 1<sup>er</sup> tour: marquer avec le pied gauche.
- 2<sup>e</sup> tour: marquer avec le pied droit.
- 3<sup>e</sup> tour: marquer avec le pied droit ou gauche.



## Leçon 2 – D'une rive à l'autre

Degrés scolaires: 3H - 5H, 45 minutes

### Pontonniers

Mise en train, 15 minutes

#### Matériel

- Piquets ou cônes pour délimiter les terrains
- Quatre bancs
- Un ballon par enfant
- Plusieurs sautoirs/chasubles par enfant
- Quatre cerceaux



#### Description

- Délimiter deux rives et un pont (zone médiane) qui les relie (avec lignes, piquets, cônes, assiettes).
- Former deux équipes qui se répartissent sur les deux rives.

#### Jeu ouvert

Les enfants traversent le pont en dribblant pour se rendre sur l'autre rive. Ils conduisent leur ballon en effectuant de nombreuses touches.

#### Exercer

Varié la conduite du ballon: avec l'intérieur du pied, avec le cou-de-pied ou avec l'un des deux pieds seulement.

#### Concourir

Poser deux cerceaux remplis de sautoirs sur chaque rive. Deux pontonniers contrôlent l'accès au pont. Les enfants tentent de traverser en dribblant avec leur ballon et de revenir au départ. S'ils réussissent les traversées sans perdre le ballon, ils enfilent un sautoir et recommencent. Si un des pontonniers s'empare du ballon ou le shoote hors du terrain, il prend la place de l'enfant qui devient à son tour pontonnier. Qui a le plus de sautoirs à la fin?

#### Plus facile

placer des obstacles à la place des défenseurs; désigner un seul pontonnier; élargir le pont.

#### Plus difficile

augmenter le nombre de pontonniers, réduire la largeur du pont.

#### Accents

- Les enfants respectent-ils les consignes?
- Repèrent-ils les passages libres?
- Les tâches sont-elles trop faciles ou trop difficiles?

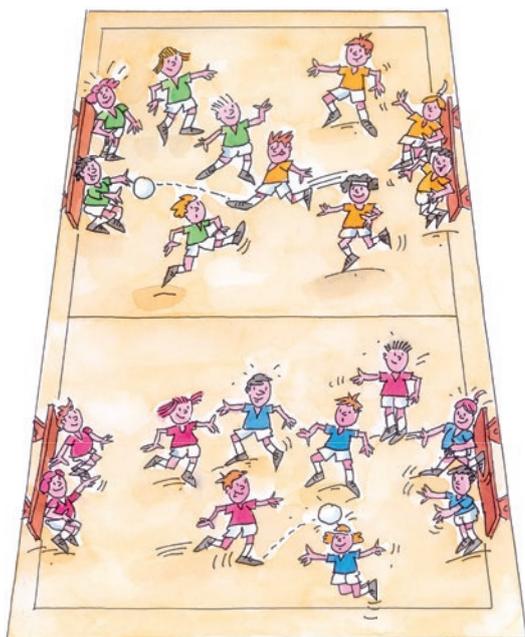


## Tournoi des deux rives

Partie principale, 25 minutes

### Matériel

- Piquets ou cônes pour délimiter les terrains
- Quatre bancs
- Deux ballons
- Plusieurs sautoirs/chasubles par enfant



### Description

- Diviser la salle en deux terrains, avec un but par demi-terrain (banc renversé). Reprendre les équipes de l'échauffement.
- Les enfants jouent un match avec ou sans gardien. Les équipes attaquent sur un but et défendent un but également.
- Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour.
- Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.

### Accents

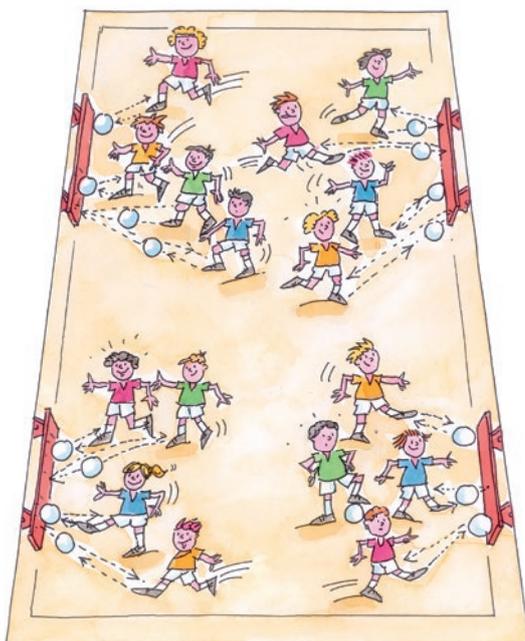
- Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?
- Dribblent-ils et adressent-ils des passes vers l'avant?

## Curling

Retour au calme, 5 minutes

### Matériel

- Quatre bancs
- Un ballon par enfant
- Plusieurs sautoirs/chasubles par enfant



### Description

- Utiliser les bancs du jeu précédent.
- Les enfants se répartissent équitablement face à chaque banc, avec leur ballon.

Qui réussit à shooter son ballon de manière à ce qu'il s'arrête le plus près du banc mais sans le toucher?

Après chaque essai réussi, augmenter la distance.

1<sup>er</sup> tour: avec le pied gauche.

2<sup>ème</sup> tour: avec le pied droit.



## Leçon 3 – Flipper

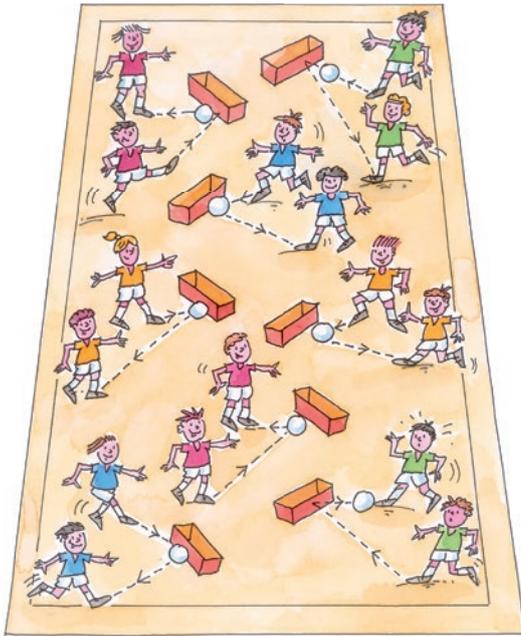
Degrés scolaires: 3H - 5H, 45 minutes

### Flipper

Mise en train, 15 minutes

#### Matériel

- Deux caissons
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



#### Description

- Répartir dans la salle tous les éléments de caisson.
- Former des duos.

#### Jeu ouvert

Les duos se déplacent librement en se faisant des passes.

#### Exercer

1. Ils conduisent leur ballon et effectuent des passes avec le pied gauche ou le pied droit.
2. Ils se passent le ballon via le mur ou un élément de caisson.

#### Concourir

- Quel duo réussit le premier dix passes via le mur ou l'élément de caisson (changer de surface de rebond à chaque fois)?
- Un duo de défenseurs tente d'intercepter les passes.

#### Accents

- Les passes sont-elles précises?
- Les passes sont-elles au sol?

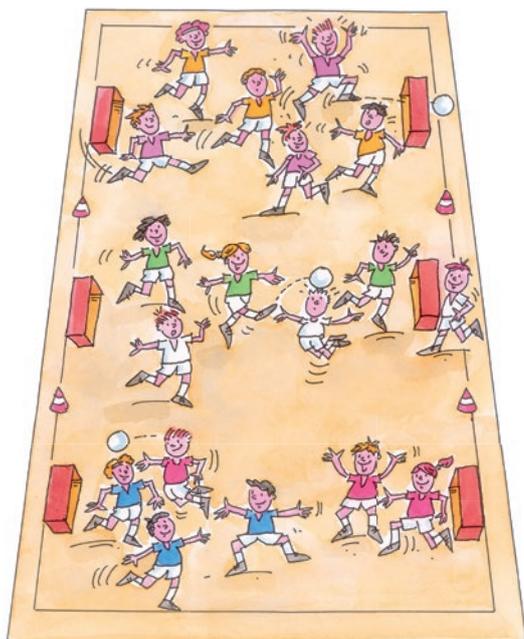


## Tournoi de flipper

Partie principale, 25 minutes

### Matériel

- Deux caissons
- Trois ballons
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Diviser la salle en trois terrains, avec un but par demi-terrain (éléments de caisson). Former six équipes.
- Les buts peuvent être marqués par devant ou par derrière.
- Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour.
- Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.

### Accents

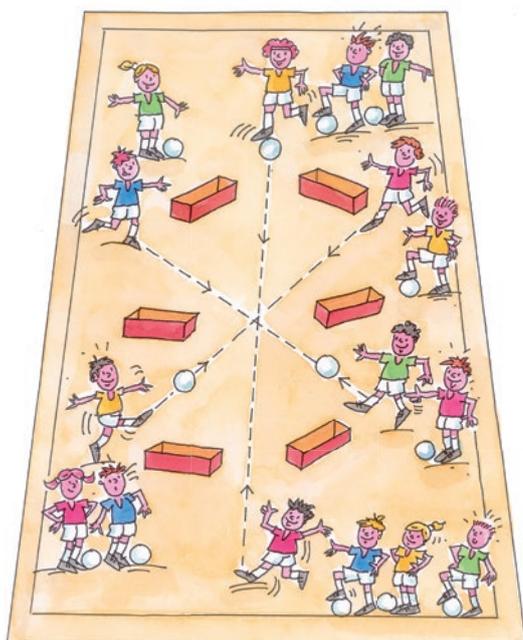
- Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?
- Cherchent-ils activement à marquer des buts?

## Passes «flipper»

Retour au calme, 5 minutes

### Matériel

- Deux caissons
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Utiliser les éléments de caisson du jeu précédent et les placer sur la ligne médiane, avec des espaces plus ou moins grands entre eux.
- Reprendre les duos de l'échauffement. Les partenaires se font face de chaque côté des éléments de caisson et essaient de se passer le ballon entre les éléments.

Quelle équipe réussit cinq passes sans toucher les éléments de caisson?



## Leçon 4 – Artistes du ballon

Degrés scolaires: 6H – 8H, 45 minutes

### Place aux artistes

Mise en train, 15 minutes

#### Matériel

- Quatre bancs suédois
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



#### Description

- Répartir quatre bancs suédois dans la salle.
- Former des duos.

#### Jeu ouvert

Les duos se font des passes en se déplaçant dans la salle.

#### Exercer

1. Conduire le ballon et effectuer des passes avec le pied gauche ou le pied droit.
2. Trois touches de balle au maximum avant de faire la passe.
3. Conduire le ballon, effectuer une feinte puis faire la passe.

Les duos exercent une feinte qu'ils ont inventé (chacun a un ballon): montrer son numéro aux autres groupes puis l'exercer tous ensemble.

#### Concourir

Qui a appris le plus de tours d'adresse?

#### Accents

- Les figures sont-elles exercées avec les deux pieds?
- Les enfants s'aident-ils mutuellement?

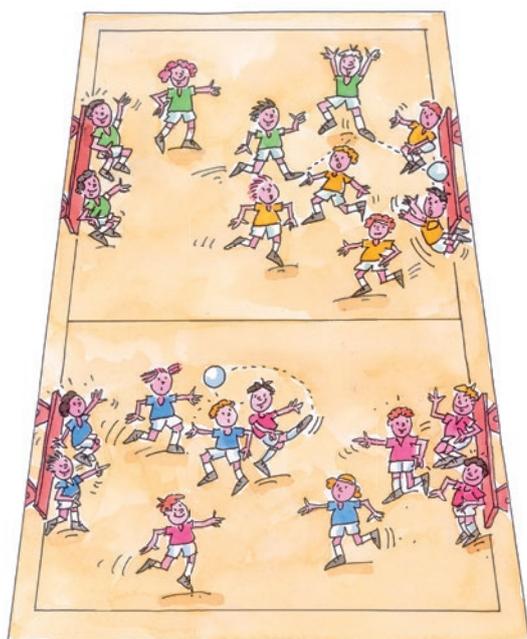


## Tournoi d'artistes du ballon

Partie principale, 25 minutes

### Matériel

- Deux ballons
- Quatre bancs suédois
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Diviser la salle en deux terrains, avec un but (banc retourné) par demi-terrain. Former quatre équipes.
- Les équipes s'affrontent sur un but.
- Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque manche.

### Accents

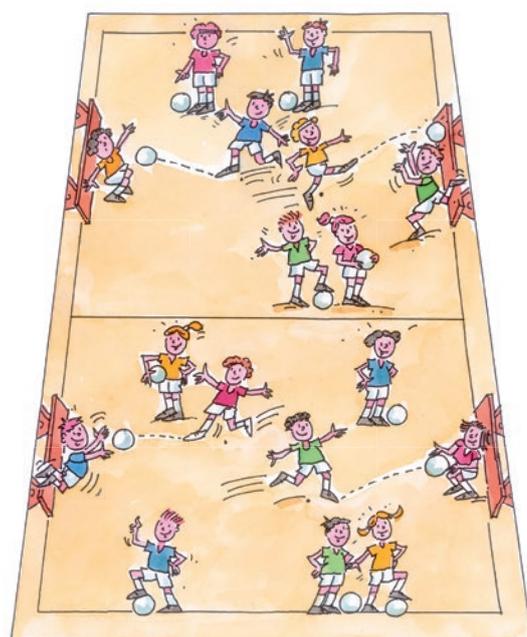
- Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?
- Dribblent-ils et effectuent-ils des passes vers l'avant?

## Tirs au but

Retour au calme, 5 minutes

### Matériel

- Un ballon par enfant
- Quatre bancs suédois
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Utiliser les bancs suédois du jeu précédent.
- Placer un gardien par banc.
- Concours individuel: tir au but avec gardien.
- Chaque enfant tire une fois avec le pied droit et une fois avec le pied gauche.
- Les penaltys sont tirés sur deux buts différents.

Qui a marqué ses deux essais?



## Leçon 5 – Montagnes et lacs

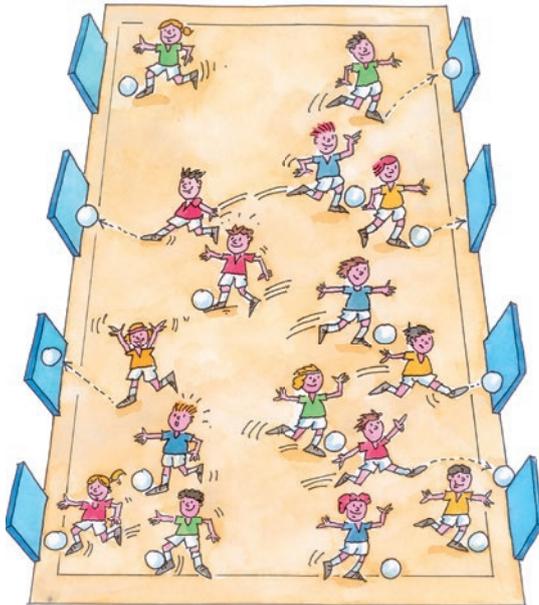
Degrés scolaires: 6H - 8H, 45 minutes

### Marche et nage

Mise en train, 15 minutes

#### Matériel

- Un cerceau par randonneur
- Un tapis par nageur
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



#### Description

- Répartir des cerceaux (montagnes) et des tapis (lacs) dans la salle.
- Former deux équipes: les randonneurs et les nageurs.

#### Jeu ouvert

Les enfants dribblent autour des montagnes et des lacs. Varier la conduite du ballon: intérieur du pied, gauche/droite, etc.

#### Exercer

- Conduire le ballon avec l'intérieur du pied (gauche ou droite) autour des cerceaux.
- Conduire le ballon avec l'extérieur du pied (gauche ou droite) autour des tapis.

#### Concourir

1. Si l'enseignant montre un sautoir bleu:  
... les nageurs déposent leur ballon dans un lac, les randonneurs sur une montagne.  
Quels espaces sont occupés en premier: les montagnes ou les lacs?
2. Si l'enseignant montre un sautoir rouge:  
... les nageurs déposent leur ballon sur une montagne, les randonneurs dans un lac.
3. Si la consigne est comprise: bleu, rouge alternativement; l'enseignant montre un sautoir bleu ou rouge au hasard:  
...comme pour 1 et 2.

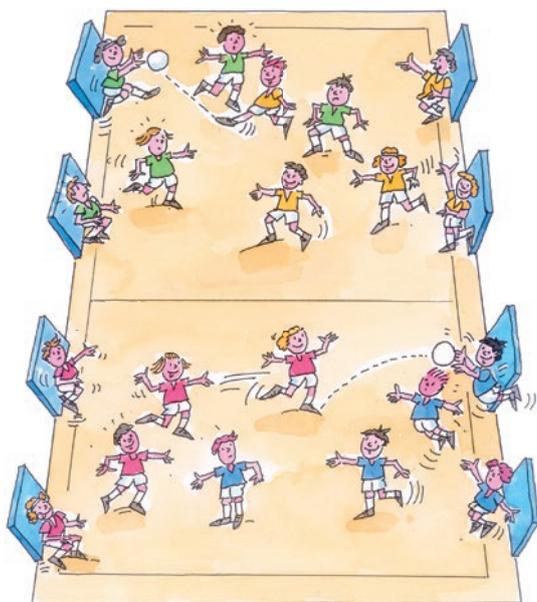


## Coupe des Alpes

Partie principale, 25 minutes

### Matériel

- Huit tapis
- Deux ballons
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Diviser la salle en deux terrains de jeu, avec deux buts par demi-terrain (tapis contre le mur). Reprendre les équipes de l'échauffement.
- Les enfants jouent un match avec gardien.
- Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour.
- Jouer avec les parois. Le ballon est dehors (remise en jeu au pied) s'il roule dans l'autre terrain.

### Accents

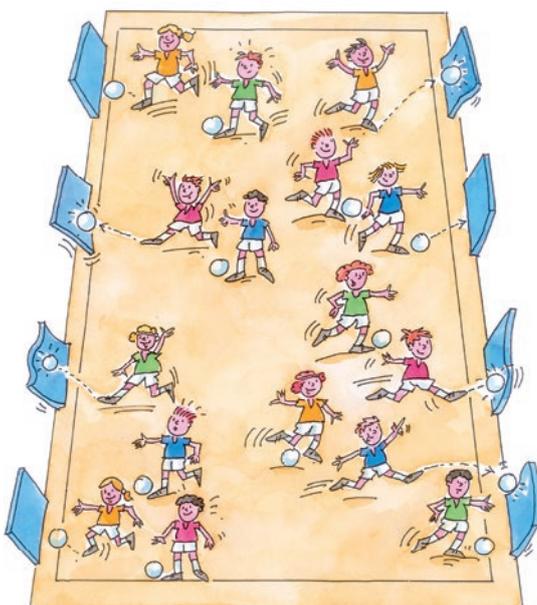
- Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?
- Cherchent-ils activement à marquer des buts?

## Rois des tapis

Retour au calme, 5 minutes

### Matériel

- Huit tapis
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Utiliser les buts du jeu précédent.
- Chaque joueur a un ballon.
- Quatre enfants tirent à tour de rôle sur le tapis: qui réussit à faire tomber le tapis grâce à son tir?

### Variations

- Augmenter la distance.
- Tous en même temps.
- Dans quelle équipe le tapis tombe-t-il en premier?



## Leçon 6 – Chasse aux coupes

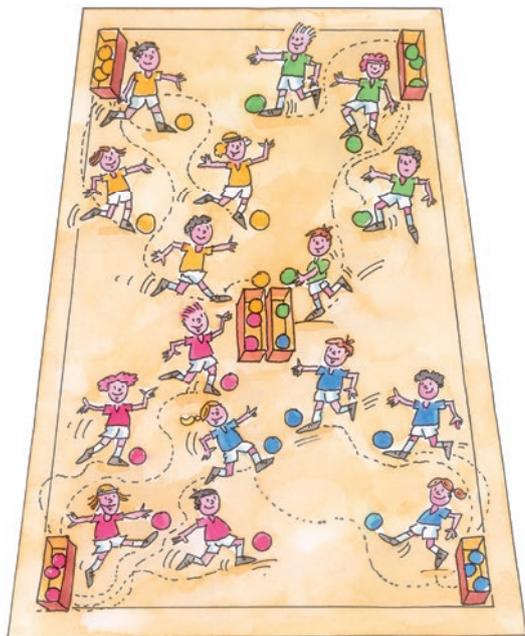
Degrés scolaires: 6H - 8H, 45 minutes

### Course aux médailles

Mise en train, 15 minutes

#### Matériel

- Quatre sortes de ballons (par ex. ballons mous, balles de tennis, de volleyball, de football)
- Huit éléments de caisson
- Deux ou trois ballons par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



#### Description

- Placer un élément de caisson dans chaque coin de la salle et y déposer le même nombre de ballons. Installer deux fois deux éléments de caisson au milieu de la salle.
- Former quatre équipes. Dans chaque équipe, former des duos. Chaque équipe a sa propre couleur de ballons. Par exemple: l'équipe A joue avec des ballons rouges, l'équipe B avec des ballons blancs, etc.
- Au signal, tous les joueurs prennent un ballon de leur réservoir, le conduisent au pied jusqu'au milieu et le déposent dans l'un des deux éléments de caisson. Ils reviennent ensuite pour prendre un second ballon et faire de même, etc. Dès que tous leurs ballons sont au centre, ils commencent à les ramener, un à un, dans leur réservoir. Quelle équipe a ramené la première tous ses ballons (médailles) dans le caisson (coupe)?
- Quatre manches. Après chaque tour, les équipes changent de coin.

#### Variations

- Conduire seulement avec le pied gauche ou le droit
- En arrière, de côté, etc.

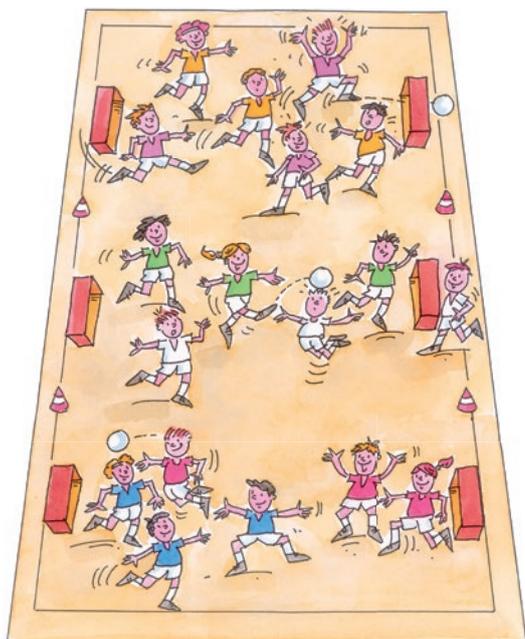


## Coupe des coupes

Partie principale, 25 minutes

### Matériel

- Six éléments de caisson
- Trois ballons
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Diviser la salle en trois terrains de jeu, avec deux buts par terrain (éléments de caisson). Former six équipes.
- Les enfants jouent un match avec gardien. Les buts peuvent être marqués par devant ou par derrière.
- Trois manches d'environ sept minutes. Changer les adversaires, la position des joueurs et les gardiens après chaque tour.

### Accents

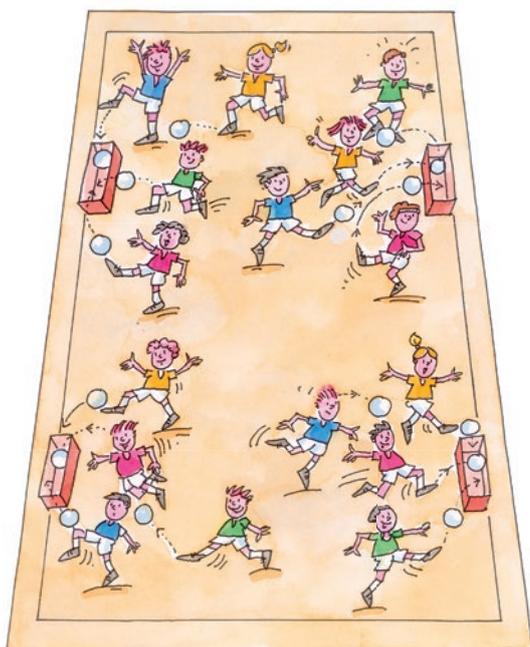
- Les enfants sont-ils tous impliqués dans le jeu?
- Les enfants dribblent-ils et passent-ils le ballon vers l'avant?

## Concours de lobs

Retour au calme, 5 minutes

### Matériel

- Six éléments de caisson
- Un ballon par enfant
- Un sautoir/chasuble par enfant



### Description

- Utiliser les éléments de caisson du jeu précédent. Répartir équitablement les enfants près des caissons.
- Les joueurs se tiennent debout, ballon au pied, sur une ligne, devant un élément de caisson.

Qui réussit à soulever le ballon et le loger dans le caisson?

Après chaque réussite, augmenter la distance (se servir des lignes comme repères)

Qui réussit le plus de «lobs»?



## Aménager la cour de récréation

**Le football est un jeu prédestiné pour les cours de récréation. Les équipes sont vite formées et le ballon mis en jeu sans autre cérémonie. Voici quelques idées pour aménager au mieux la cour de récréation.**

Les espaces de mouvements dégagés sont importants pour le développement psychomoteur des enfants et devraient être accessibles à tous. Comme la récréation se déroule en principe pour tout le monde en même temps, la place risque de manquer.

Souvent, les élèves plus âgés décident qui a le droit de jouer ou pas. Les plus jeunes, les moins habiles et les filles, en principe, jouent seulement les seconds rôles. Afin de garantir l'accès au jeu à tous les enfants, il faut aménager judicieusement les espaces à disposition.

En délimitant plusieurs terrains les uns à côté des autres, tout le monde trouvera sa place. Des petits buts, des équipes de taille réduite favorisent la participation de nombreux enfants et offrent plus d'occasions d'éprouver du plaisir. Le dessin ci-dessous donne une idée d'aménagement pour une cour de récréation.



## Organiser un tournoi

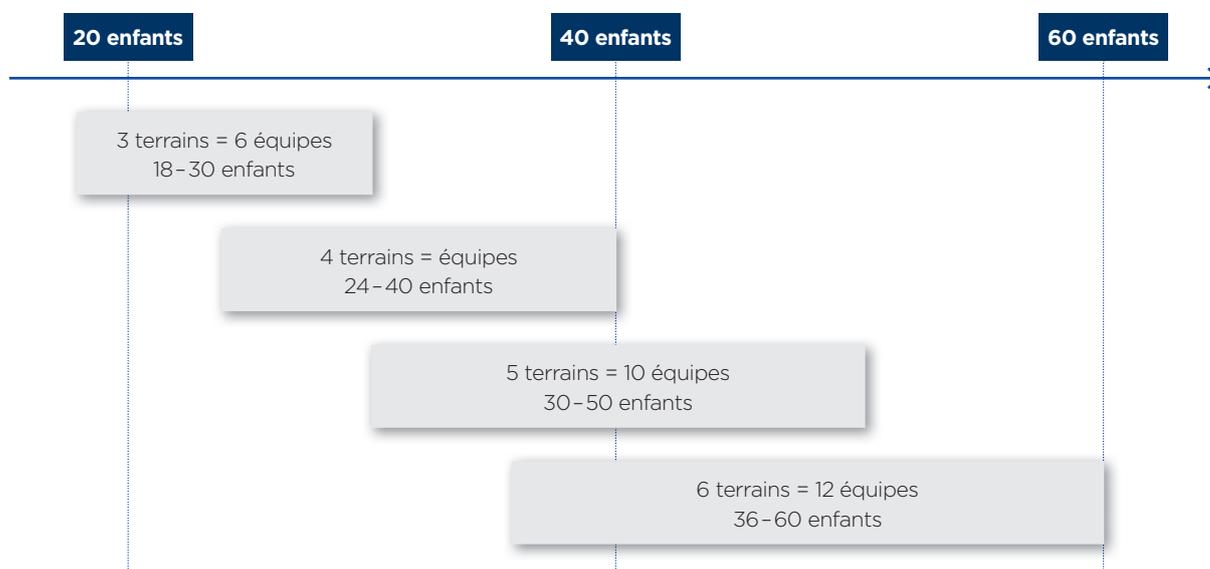
**L'expérience au lieu du résultat: dans les tournois, tous les enfants doivent pouvoir jouer sans contraintes, dans un cadre empreint de fair-play, de respect et sous une forme répondant à leurs besoins.**

Au degré primaire, l'Association suisse de football recommande la forme de tournoi de la catégorie du football des enfants F. Le fair-play et le respect étant de mise, le jeu se déroule sans arbitre. Toutes les équipes jouent le même nombre de matchs et n'ont pas de temps mort. En outre, tous les membres d'une équipe doivent pouvoir jouer à toutes les positions. A la fin du tournoi, aucun classement n'est établi.

Descriptif	
Forme du tournoi	Système de rotation, pas de matchs éliminatoires, ni classements
Nombre de joueurs/-euses	3 contre 3 jusqu'à 5 contre 5; si possible, pas de remplaçants
Durée du tournoi	6-8 tours; 60-180 minutes
Durée des matchs	10-15 minutes
Nombre d'équipes	6-12 équipes
Terrain	20 x 15 mètres (3 contre 3); 30 x 20 mètres (5 contre 5)
Buts	Un but par équipe (3-5 mètres) ou deux petits buts chacune
Ballons	Taille 4, 290 ou 360 grammes

Les tournois avec système de rotation sont flexibles au niveau de la planification et simples à réaliser. Le nombre d'équipes varie en fonction du nombre de participants (voir figure ci-dessous) et détermine ensuite le nombre de terrains de jeu. Les terrains peuvent être délimités à l'aide d'assiettes de marquage ou de piquets.

Les piquets peuvent aussi servir de goals. Comme il n'y a ni matchs de classement, ni matchs éliminatoires, le nombre de rondes est flexible et peut même être adapté en cours de tournoi.



## Et les enseignants?

Lors d'un tournoi, les enseignants se tiennent à proximité immédiate du terrain afin de faciliter une reprise du jeu rapide et à l'amiable en cas de situations litigieuses. Mais leur activité ne s'arrête pas là:

---

### Avant le tournoi

- Distribuer les cartes «plan de matchs» (voir encadré)
- Indiquer les règles de jeu
- Clarifier les questions

---

### Pendant le tournoi

- Gérer le temps de jeu
- Siffler le début et la fin des matchs

---

### Après le tournoi

- Rassembler les cartes «plan de matchs»
- Rassembler le matériel
- Prendre congé des enfants.

---

### Cartes «plan de matchs»

L'ASF met à disposition des cartes dites «plan de matchs». Elles sont conçues pour les catégories juniors E, F et G (de 6 à 11 ans) et présentent diverses possibilités de matchs en tournois avec des équipes en nombre variable. De plus, elles précisent la taille des terrains et diverses formes de tournoi (matchs de football en alternance avec des jeux d'enfants -> cf. parcours-jeux).

- Cartes «plan de matchs» pour tournoi à six équipes
- Cartes «plan de matchs» pour tournoi à huit équipes
- Cartes «plan de matchs» pour tournoi à dix équipes
- Cartes «plan de matchs» pour tournoi à douze équipes
- Terrains de jeu
- Parcours-jeux

Ces cartes à jouer peuvent être commandées gratuitement sur [kinderfussball@football.ch](mailto:kinderfussball@football.ch). Les cartes «plan de matchs» sont intégrées à la mallette de tournois ASF, qui contient également du matériel pour un déroulement sans problème des tournois. Cette mallette pratique peut être commandée au prix de CHF 280.- par e-mail à l'ASF: [kinderfussball@football.ch](mailto:kinderfussball@football.ch).



## Impressum

### Leçons de sport pour l'école primaire

**Auteurs:** Claudia Furger, Dominik Müller, Raphael Kern

**Direction du projet:** Raphael Kern

**Photos:** Daniel Rodriguez

**Illustrations:** Rolf Imbach

Édition 2017

Schweizerischer Fussballverband  
Association Suisse de Football  
Associazione Svizzera di Football  
Swiss Football Association



Postfach · 3000 Bern 15 · Schweiz  
Case postale · 3000 Berne 15 · Suisse  
Casella postale · 3000 Berna 15 · Svizzera  
P.O. Box · 3000 Bern 15 · Switzerland

Haus des Schweizer Fussballs  
Maison du football suisse  
Casa del calcio svizzero  
The House of Swiss Football  
Worbstrasse 48 · 3074 Muri

T +41 31 950 81 11  
F +41 31 950 81 81  
info@football.ch · www.football.ch