

# RENCONTRE DEPARTEMENTALE USEP 13 FESTIFOOT



**Dates de la rencontre :**  
**Le 15 mai 2020 au Fontainieu**  
**Le 29 mai 2020 à Luminy**

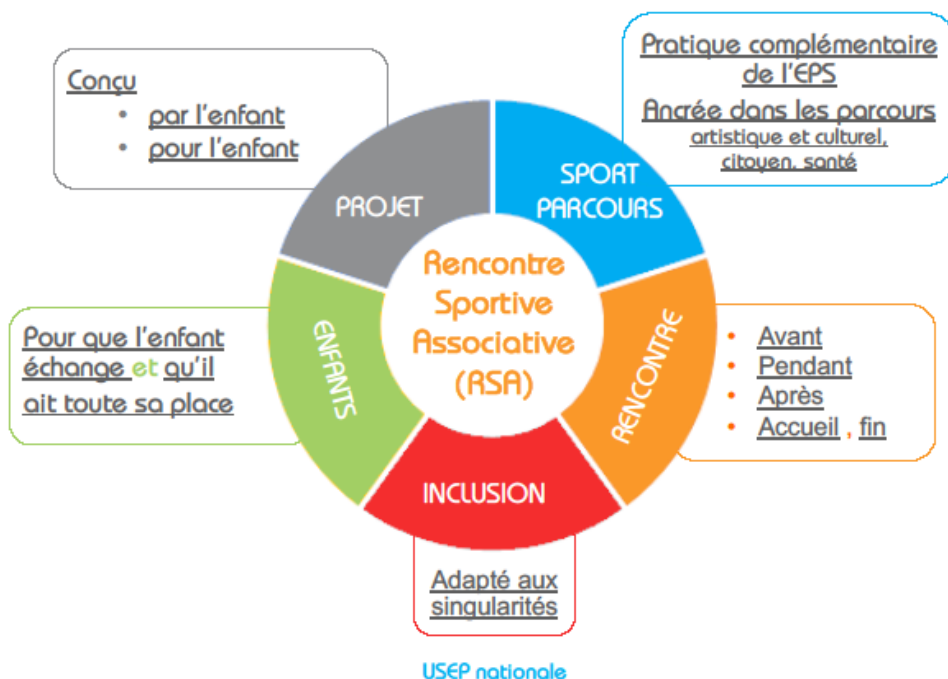
**Inscription : Du 15 oct. 2019 au 15  
janv. 2020**

# PRÉAMBULE

Les rencontres organisées dans les secteurs, dans les écoles ou au niveau départemental doivent s'inscrire dans la logique de la charte USEP 13 et en reprendre les axes principaux :

- Les rencontres proposées finalisent un cycle d'apprentissage, et doivent être conçues par et pour l'enfant.
- L'esprit sportif et la convivialité doivent être pris en compte.
- Les dimensions « Santé, développement durable et citoyenneté » doivent être clairement affichées.

Le sport scolaire de l'École publique



## Présentation de la rencontre :

C'est une rencontre de football finalisant le projet « foot à l'école ».

Les classes seront découpées en équipe et participeront à un tournoi et à des ateliers (santé, citoyenneté et handicap) menés conjointement par l'USEP 13 et le district de football.

## Les organisateurs

La rencontre départementale est organisée conjointement par

- Le comité départemental USEP 13
- L'éducation nationale : CPD EPS et CPC EPS des secteurs USEP concernés et les enseignants USEP
- Le district de Provence football

## Les objectifs

- Finaliser un cycle d'apprentissage de football par une rencontre départementale.
- Favoriser l'échange entre les différentes classes USEP
- Afficher la rencontre sportive associative USEP comme des rencontres promotrices de santé, d'inclusion et de développement durable

## Les Parcours éducatifs

### Parcours éducatif de santé

- Éducation à la Santé : Quizz Santé
- Prévention pour la Santé.

### Parcours citoyen de l'élève

- Éducation Morale et civique (pratique) : remue-méninges

- La sensibilité : réglettes des émotions, bâche des émotions
- Le droit et la règle (vivre avec les autres) : Arbitrage
- Participation à la vie sociale (initiatives et participation) : positionnement et responsabilités des enfants sur les rôles sociaux (arbitre, maître du temps, responsable de la marque)
- Le développement durable et la citoyenneté : zéro déchet, atelier développement durable

### Parcours culturels et artistiques

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève repose sur les trois champs indissociables de l'éducation artistique et culturelle qui en constituent les trois piliers :

- Des **pratiques** dans des domaines artistiques diversifiés : production dynamique ou statique
- Des **connaissances** : appropriation de repères ; appropriation d'un lexique spécifique simple lié à l'activité

## Les horaires

- 9h à 15h45

## Les lieux et dates

- Complexe de Fontainieu Marseille, le 15 mai 2020
- Stade de Luminy Marseille, le 29 mai 2020

## Avant la rencontre :

Enseignants

- Je m'engage à m'inscrire au dispositif foot à l'école.
- Je m'engage à réaliser un cycle d'apprentissage avec mes élèves.
- Je m'engage à informer les parents accompagnateurs de leur rôle le jour J et de leur faire signer la charte.
- Je m'engage à donner la licence USEP à chaque élève
- Je m'occupe de réserver mon bus pour la rencontre.

## Enfants

- Je pratique un cycle d'apprentissage.
- Je connais les différents rôles sociaux (arbitre, etc).
- Je viens avec ma licence USEP et une tenue de sport adaptée.
- Je prépare un pique-nique zéro déchet et une gourde.

## Pendant la rencontre :

### Enseignants

- Je m'engage à respecter l'organisation proposée.
- Je m'engage à respecter les valeurs de Fair-Play et à respecter les règles d'or.
- Je m'engage à nettoyer mon espace de repas et faire le tri des déchets.
- J'anime les ateliers si besoin
- Je supervise les terrains en aidant les élèves à effectuer les différentes tâches qui leur ont été données.

### Enfants

- Je participe au bon déroulement des activités
- Je tiens les rôles sociaux
- Je respecte l'organisation, mes partenaires et mes adversaires
- Je m'engage à nettoyer mon espace de repas et faire le tri des déchets.

### Parents

- J'encadre un groupe d'élèves.
- Je tiens des ateliers si besoin.
- Je veille à la sécurité du groupe toute la journée et attentif à l'état physique en fonction des conditions climatiques.

## Après la rencontre :

### Enseignants

- Je m'engage à faire un bilan pour permettre de faire évoluer la rencontre.
- Je donne le diplôme de participation aux élèves.

### Enfants

- Je m'exprime sur mon ressenti de la rencontre et fais un bilan de ma performance

## REGLES DU JEU

- **Marque** : pour marquer un but, il faut expédier le ballon dans la cage derrière la ligne de but adverse. Un but peut être marqué directement sur coup franc mais pas sur touche.
- **Engagement** : Quand : au début de chaque match (ou mi-temps) et après chaque but.

**Comment** : au centre du terrain par une passe à un partenaire.

- **Touche** :

**Quand** : lorsqu'une équipe a fait sortir le ballon sur les grands côtés.

**Comment** : remise en jeu au pied sur les longueurs du terrain

- **Sortie de but** :

**Quand** : lorsqu'une équipe a envoyé le ballon au-delà de la ligne de but adverse.

**Comment** : remise en jeu par le gardien devant ses buts. Ballon arrêté.

- **Corner (ou coup de pied de coin)** :

**Quand** : lorsqu'une équipe a envoyé le ballon au-delà de sa propre ligne de but.

**Comment** : remise en jeu dans le coin du rectangle par l'équipe qui attaque

- **Coup franc** : (FAMILLE DES FAUTES)

**Quand** : lorsqu'une des fautes suivantes a été commise :

- Jouer volontairement le ballon avec le bras.

*NB : le gardien de but peut jouer le ballon à la main jusqu'à 6 mètres devant son but et sur toute la largeur du terrain.*

- Bousculer volontairement l'adversaire (ou involontairement si cela occasionne une gêne).
- Tacler (**les tacles sont formellement interdits à l'USEP**).
- Contester les décisions, s'adresser incorrectement aux arbitres, partenaires, adversaires.
- Dans tous les cas où l'arbitre le juge nécessaire (jeu dangereux, incorrection etc.).
- **Comment** : un joueur de l'équipe adverse remet le ballon en jeu en le frappant du pied à l'endroit où la faute a été commise.



### IMPORTANT

Pour toute remise en jeu, l'adversaire doit se trouver à 4 mètres minimum du ballon