

Math de Foot

2 équipes face à face · toute la classe en matchs simultanés

Règles du jeu · un jeu de tracés géométriques

20 à 30 min

But du jeu

Suis le **plan de jeu de l'entraîneur** passe après passe, en traçant chaque passe avec tes instruments de géométrie. Sois le plus précis possible : un tracé imprécis se fait **intercepter** par un défenseur... ou manque le but !

1 Matériel

Pour chaque équipe :

- un plateau **plastifié** (ou glissé dans une pochette transparente)
- un feutre d'ardoise à pointe fine et un chiffon
- une règle graduée et une équerre (+ un rapporteur pour le niveau 2)

Pour l'enseignant :

- les plans de jeu : n°1A à 1D (Niveau 1 · équerre) et n°2A et 2B (Niveau 2 · rapporteur)
- numérotation : le chiffre indique le niveau, la lettre le plan (ex. : 2B = niveau 2, plan B)
- les calques défenseurs, imprimés sur **transparent**
- les corrigés

2 Avant de jouer

Imprimer à 100 %

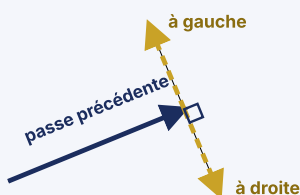
Les passes se mesurent en centimètres : dans la boîte de dialogue d'impression, choisir « **Taille réelle** » (et non « Ajuster »).
Contrôle : sur le plateau, la **grande surface** mesure **10,6 cm** le long de la ligne de but.

Calques

Imprimer les calques défenseurs sur transparent pour rétroprojecteur, avec les mêmes réglages que le plateau.

3 Lire un plan de jeu — Niveau 1 · équerre

Départ	Le ballon part de la croix . La première passe suit la direction de la flèche blanche.
Puissance	La puissance est la longueur de la passe en centimètres : « puissance 5,6 » = un segment de 5,6 cm.
À droite / à gauche	On tourne d'un angle droit par rapport à la passe précédente, à droite ou à gauche, comme si l'on courait derrière le ballon.
Tir	Dernière instruction : on tourne d'un angle droit du côté indiqué et on trace une demi-droite jusqu'à la ligne de but.



Le carré indique l'angle droit, à vérifier avec l'équerre. « À droite » ou « à gauche » se lit toujours **par rapport au sens de la passe précédente**, pas par rapport à la feuille.

4 Jouer une manche

- 1 **Tracer.** Les 2 équipes d'un match reçoivent le **même plan de jeu**. Chacune trace ses passes au feutre sur son plateau, sans regarder l'autre.
- 2 **Placer la défense.** On pose le calque défenseurs du même numéro exactement sur le plateau, en faisant coïncider les lignes du terrain.
- 3 **Rendre le verdict :**

But !

Le tir passe entre les poteaux et aucun trait ne touche un défenseur.

Interception

Un trait touche ou traverse un défenseur (silhouette noire).

Ballon perdu

Une passe sort du terrain, ou le tir manque le but.

Un trait qui touche, même légèrement, la silhouette d'un défenseur compte comme une interception. En cas de doute, l'enseignant tranche.

5 Le match

Un match oppose toujours 2 équipes. Plusieurs matchs peuvent se jouer en même temps dans la classe : 1 contre 1 en autobus, 2 contre 2 en îlots...

Temps réglementaire	Deux mi-temps, soit un plan de jeu par mi-temps . Chaque plan qui finit dans le but rapporte 1 but. L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne.
Prolongation	En cas d'égalité, on joue un nouveau plan en temps limité (par exemple 10 min). But en or : la première équipe qui présente un tracé validé jusqu'au but gagne immédiatement.
Fin de la prolongation sans but	On compte les passes correctes enchaînées avant la première interception ou sortie. L'équipe qui en a le plus gagne. Si l'égalité persiste, le match est nul.

6 Conseils

- Tracer d'abord **légèrement**, vérifier, puis repasser.
- Contrôler chaque angle droit avec l'**équerre** avant de mesurer.
- Mesurer en partant **exactement** de l'extrémité de la passe précédente.
- En cas d'interception, comparer son tracé avec celui de l'équipe adverse pour trouver la passe où les tracés se séparent.

7 Variante en autonomie

Un élève seul choisit un plan de jeu, le trace, pose le calque, puis compare avec le **corrigé**. En comparant passe par passe avec le tracé rouge, il repère où l'erreur a commencé.

8 Niveau 2 · rapporteur (plans n°2A et 2B)



Les passes ne sont plus forcément à angle droit. L'angle indiqué est celui que forment **la passe précédente et la nouvelle passe**, mesuré au rapporteur au point où le ballon arrive. « À droite » ou « à gauche » indique toujours de quel côté tourne le ballon. Exemple : « Faire une passe à droite de puissance 5,7 (angle de 115°) ».

D'autres plans de jeu (niveau 3 · compas) arriveront dans une prochaine version.