CECIFOOT

BUT DE LA SEANCE : *Coopérer pour s'adapter à son environnement privé de la vue.*

OBJECTIF : *Développer la perception auditive au service de l'équipe.*

DURÉE : *Environ 1h00*

PRESENTATION

Le cécifoot est un sport d'opposition pour déficients visuels, c'est l'adaptation du football. L'objectif est de mettre un ballon sonore dans le but adverse en le faisant progresser à l'aide des pieds, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

Sport de loisirs ou de compétition, le cécifoot est pratiqué par les non voyants (catégorie B1) et par les malvoyants (catégorie B2/B3) aussi bien dans les clubs handisports que dans des sections intégrées à des clubs valides.
Des joueurs valides peuvent être intégrés lors des matchs

En classe, présenter l'activité avec la vidéo YouTube de France TV Sport
"Paralymquoi ? Le cecifoot" :
https://www.youtube.com/watch?v=EbcK-t_2gpc

Points clés de la vidéo :

- Taille du terrain = terrain de Handball
- Les différents postes : 1 Gardien voyant + 4 joueurs non-voyants + 1 préposé au guidage derrière le but adverse.
- L'annonce "VOY" = Je suis là

CECIFOOT

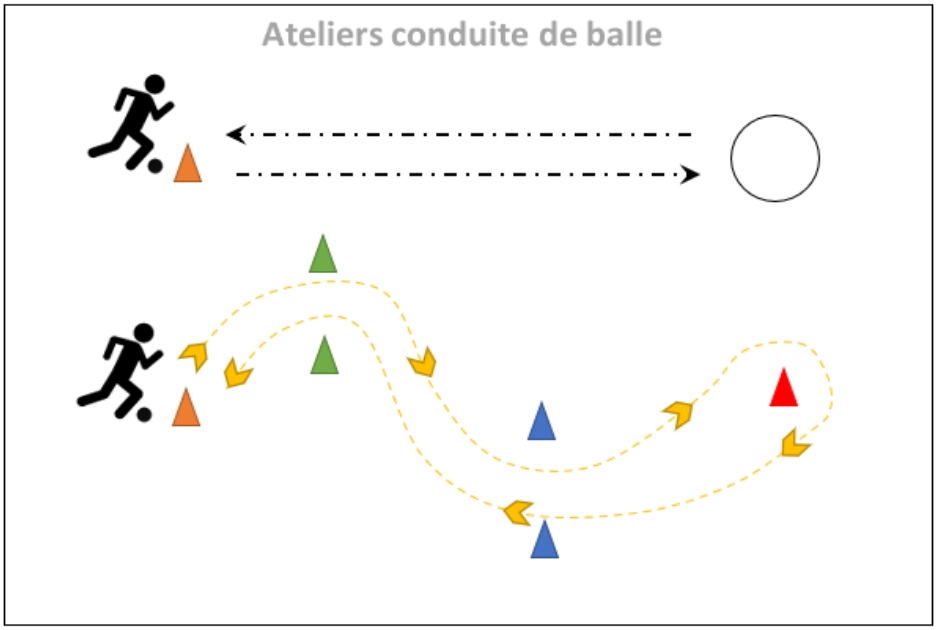
ORGANISATION

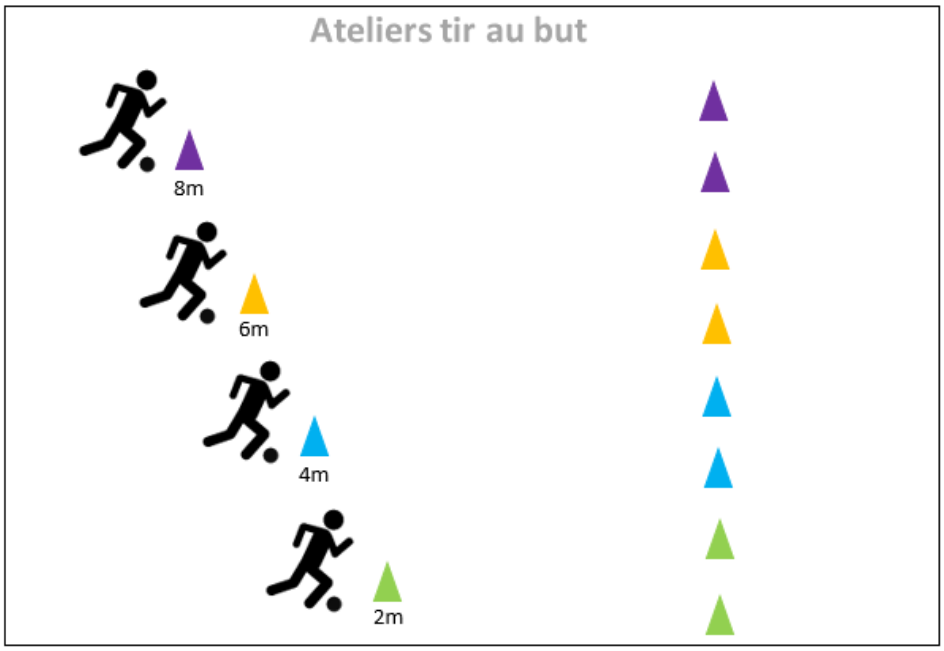
Matériel

- Ballons de foot dans un sac plastique (quantité = 1 par exercice).
- Cônes, plots, buts, cerceaux, signaux sonores
- Masques ou bandeaux sur les yeux

Installation

Délimiter l'espace (2 zones d'ateliers) - Sortir ballons, plots etc





CECIFOOT

DEROULEMENT DE LA SÉANCE

Echauffement - 10mn

Un échauffement articulaire peut être utile pour apprendre aux enfants le réflexe de s'échauffer avant toutes activités sportives. Pour ne rien oublier, partir de la tête et descendre au fur et à mesure jusqu'aux chevilles.

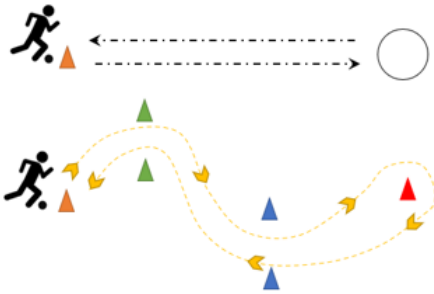
Situation 1 - 20mn

* Diviser la classe en 2 groupes.
* repartir un groupe sur l'atelier "conduite de balle" et l'autre sur "tir au but".

- **Ateliers : Conduite de balle**

Consignes

L'élève, balle au pied, devra réaliser le/les parcours de plus en plus vite.



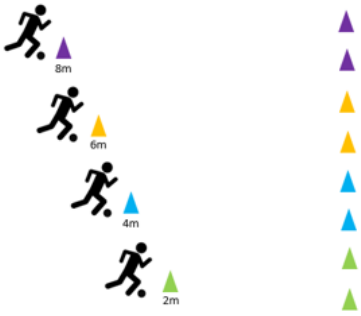
Proposer 3 Parcours de difficultés variées, par exemple :

- Départ/arrivée tout droit, arrêter la balle dans un cerceau
- Slalom avec 2 portes espacées
- Slalom avec 2 portes rapprochées
- Départ/arrivée tout droit en marche arrière, arrêter la balle dans un cerceau

- **Ateliers : Tir au but**

Consignes

Le joueur se place sur un des points de penaltys et son camarade "guide" derrière le but, il dispose de 5 tentatives pour marquer le plus de buts. La difficulté est de repérer et frapper le ballon



Installer plusieurs buts et des points de pénalty à différentes distances de ces buts, par exemple : 2m / 4m / 6m / 8m / … Ballon à l'arrêt ou non ... But dans l'axe ou non ... joueur à l'arrêt ou non ...

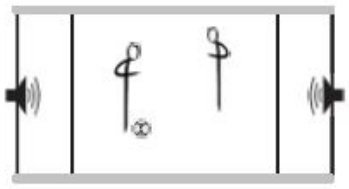
CONSEIL : *Seuls les joueurs ont le bandeau sur les yeux, les autres attendent, observent leurs camarades, les guident, les aident.*

Situation 2 - 20mn

* Inverser les groupes.

Evolution

Possibilité de proposer un jeu d'opposition :
* En 1 contre 1.



* Sur un but gardé ou non

(A développer pour mieux comprendre le jeu…)

BILAN - 10mn

Faire un retour au calme et poser des questions :

- Qu'est-ce que vous avez appris aujourd'hui ?
- Avez-vous aimé la séance ?
- Quelles difficultés avez-vous rencontrées dans les différentes situations proposées ?
- Avez-vous envie de découvrir une autre activité en situation de Handicap ?

CECIFOOT

REGLEMENT

Le règlement s'inspire du football en salle édité par la FIFA. Cependant, quelques aménagements et adaptations sont mis en place pour tenir compte des spécificités du handicap.

- Deux équipes constituées de cinq joueurs s'affrontent durant deux périodes de 20 minutes pour les non-voyants et de 25 minutes pour les malvoyants. L'équipe qui marque le plus de buts remporte le match.
- Une équipe se compose de 4 joueurs déficients visuels, 1 gardien de but voyant ou malvoyant qui oriente la défense, 1 entraîneur sur la touche qui supervise et 1 guide derrière le but adverse pour le localiser. Un bip sonore peut remplacer le guide.
- Les dimensions du terrain sont de 40 x 20 m et les buts de 3 x 2 m. Les longueurs du terrain sont bordées par une barrière gonflable ou en mousse (1,30 m de haut) pour assurer la continuité du jeu.
- Un joueur commet une faute s'il réalise une action pouvant nuire à l'intégrité physique d'un adversaire (défendre coucher, tient ou bouscule un joueur, touche volontairement le ballon avec la main). Le ballon est rendu à l'équipe ayant subi la faute.
- Lors d'une action vers le porteur de balle, le défenseur non-voyant doit signaler sa venue en criant "VOY".
- La règle du hors-jeu n'est pas appliquée.