

CÉCIFOOT

→ FICHE PÉDAGOGIQUE # 11



But
€€€€



Ballon
€€



Bandeau
€



Description

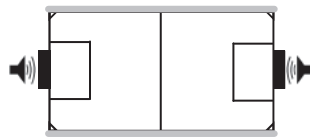
- Sport collectif d'opposition pour déficients visuels adapté du football et inscrit aux Jeux Paralympiques.
- L'objectif est de mettre un ballon sonore dans le but* adverse en le faisant progresser à l'aide des pieds, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.

Règlement

→ 2 équipes de 5 cécifootballeurs s'affrontent pendant 2 périodes de 20min pour les non-voyants et de 25min pour les malvoyants. L'équipe qui marque le plus de buts* remporte le match.

→ L'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 40m×20m et les buts de 3×2m. Les longueurs du terrain sont bordées par une barrière (1.30m de haut) gonflable ou en mousse pour assurer la continuité du jeu.



→ Le ballon (de couleur contrastée pour les malvoyants) contient des éléments sonores (grelots).

→ Un joueur commet une faute s'il réalise une action pouvant nuire à l'intégrité physique d'un adversaire (défend couché, 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.

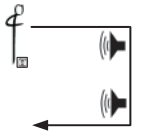
→ Selon leur degré d'acuité visuelle, les joueurs sont répartis en 2 catégories.

→ Le règlement officiel est disponible sur le site de la FFH

Situations pédagogiques

→ Ateliers de perception de l'environnement sonore, humain et visuel pour les malvoyants :

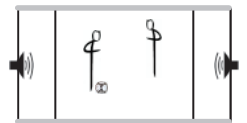
→ **Conduite de balle** : Réaliser un parcours en plaçant des plots ou des sources sonores, le joueur balle aux pieds l'effectue de plus en plus vite.



→ **Tir** : Le joueur se place à 5m du but* gardé. Il dispose de 5 ballons pour marquer le maximum de buts*. La difficulté est à ajuster par des variantes, soit sur le ballon (à l'arrêt, avec une passe en variant la position du passeur) soit sur le joueur (statique ou mobile avec des positions par rapport aux buts différentes). La difficulté est de repérer et de frapper le ballon.

→ **Jeu d'opposition** :

• **Un contre un** : Sur un terrain de 6×6m bordé sur les longueurs, avec 2 en-buts* de chaque côté signalisés par des sources sonores pour les non-voyants.



Les joueurs doivent amener le ballon dans l'en-but adverse pour inscrire un point. Le signallement des joueurs (« voy ») est à appliquer.

• **Sur un but gardé ou non** : l'attaque est en supériorité numérique sur la défense (2 contre 1, 3c1, 3c2), les attaquants doivent marquer le plus de buts en 10 possessions de balle. Le ballon est perdu suite à un tir ou une interception* du défenseur.

Matériels & adaptations

- Ballon sonore
- Terrain (identique au tracé du handball) Barrière gonflable ou tapis en mousse
- Source sonore (guide, bip, radio...)

- Paire de lunettes occultant la vision (masque, bandeau, patch) pour la catégorie «non-voyant»
- Protège-tibias

Sécurité ⚠️

- L'entraîneur et le guide ont un rôle primordial dans l'orientation des joueurs pour éviter les collisions.
- En criant « VOY », les joueurs non-voyants signalent leurs venues au porteur du ballon.
- Contacts interdits

Capacités développées

- Orientation spatiale
- Perception auditive et visuelle
- Fonctions cardio-vasculaire et respiratoire Stratégie du jeu d'équipe