



Contexte	Public visé			Type d'activité privilégiée au regard des besoins des élèves						
	<input checked="" type="checkbox"/> Cycle 3 <input checked="" type="checkbox"/> Cycle 4 <input type="checkbox"/> Lycée	<input type="checkbox"/> Salle de sport <input checked="" type="checkbox"/> Stade <input type="checkbox"/> Gymnase ou Piscine <input checked="" type="checkbox"/> Cour / Extérieur	<input checked="" type="checkbox"/> Groupe de 10 à 15 élèves <i>Effectif lié à la proposition du collègue dans le respect des normes sanitaires</i>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Présentiel</b> <i>Activité à réaliser en cours d'EPS</i> <input type="checkbox"/> <b>Distanciel</b> <i>Activité pouvant être réalisée à la maison</i> <input type="checkbox"/> <b>Hybride</b> <i>Activité pouvant être réalisée dans les deux contextes voire simultanément</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Fonctionnelle (coordination, agilité, souplesse) ★★☆☆ <input checked="" type="checkbox"/> Physiologique (cardio, dépense énergétique) ★★☆☆ <input checked="" type="checkbox"/> Psycho-sociale (socialisation, détente) ★★☆☆					
Objectifs	Pour le collège					Pour le lycée				
	Objectifs Généraux (en lien avec les domaines du socle) priorisés					Objectifs Généraux priorisés				
	Développer sa motricité	S'approprier méthodes et outils	Partager règles, rôles, responsabilité	Entretenir sa santé	S'approprier une culture	Développer sa motricité	Se préparer, s'entraîner	Exercer sa responsabilité	Construire sa santé	Accéder au patrimoine culturel
	<b>Attendus de Fin de Cycle (AFC) de Fin de Lycée (AFL) ou de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) ciblés</b> <b>C3 :</b> (en lien avec les AFC du CA4 lorsque la pratique du football sera de nouveau possible) D1.4 : "Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité" D2 : "Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace" D3 : "Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe" en lien avec les AFC1 et 5 du CA4. <b>C4 :</b> (en lien avec les AFC1 et 4 du CA4). D1.4 : "Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité" D2 : "Répéter un geste sportif " D3 : "Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité"									
Recommandations liées au contexte sanitaire	Préconisations d'ordre général			Organisation humaine et matérielle			Temporalité			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Les élèves viennent en tenue de sport dès le matin</li> <li>* L'accès aux vestiaires et aux douches est neutralisé</li> <li>* Autant que possible une désinfection des mains sera proposée avec du gel hydroalcoolique en début de leçon</li> <li>* L'engagement restera modéré et contrôlé</li> <li>* Une vigilance permanente sera portée aux temps de regroupement (distanciation physique)</li> <li>* Aucun échange de matériel entre les élèves ne devra être réalisé tout au long de la leçon</li> <li>* Le port du masque n'est pas conseillé pendant la pratique et dès lors que la distanciation est maintenue</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>*1 enseignant pour 10 ou 15 élèves.</li> <li>*Les ballons sont différenciés par des signes distinctifs, réalisés à la bombe par exemple : ils sont nominatifs.</li> <li>*Un ballon par élève, donc prévoir 10 à 15 ballons.</li> <li>*Les ateliers et les rotations sont prévus pour proscrire les rapprochements (règles de circulation à prévoir pour qu'aucun élève ne se croise).</li> <li>*Tout matériel permettant la mise en place des ateliers reste à l'usage strict de l'enseignant.</li> </ul>			60	Minutes		
Forme de Pratique Scolaire (FPS) proposée	Rôles mobilisés et acquisitions prioritaires visées									
	Rôle 1 : le footballeur			Rôle 2 : l'arbitre			Rôle 3 : le co-équipier			
<p><b>Objectifs :</b> Offrir aux élèves une forme de pratique scolaire, centrée sur la construction d'habiletés spécifiques à l'activité. Permettre ainsi, par le défi, de renouer avec le lien social et l'épanouissement dans l'activité physique. Cette activité ne révèle en revanche que très partiellement l'ADN des sports collectifs du fait de l'impossibilité de mener une réelle tactique collective à travers les échanges physiques entre joueurs.</p> <p><b>Organisation en lien avec des règles à respecter :</b> garder son espace de travail défini (ou d'attente entre les passages) et l'ordre des rotations. Si une balle entre dans mon espace, je la pousse en dehors de l'aire avec le pied. Je n'entre pas dans l'aire de travail d'un autre élève pour récupérer mon ballon. Je respecte le sens de la circulation une fois mon tour passé.</p> <p>Un premier temps est consacré aux situations de pédibulation, puis un second temps avec une formule « défi » entre les 2 joueurs.</p> <p><b>Consignes et dispositifs :</b> Pour 15 élèves : circuit de 8 ateliers. 2 joueurs par atelier. Le 1<sup>er</sup> joueur démarre l'atelier, le 2<sup>nd</sup> est en attente 2m derrière. Il commence lorsque son camarade a fini l'atelier. Se replacer au plot de départ en marchant sur le côté.</p> <p>Les rotations peuvent se faire au temps ou bien au nombre de répétitions tout en respectant bien les consignes sanitaires (distanciation).</p> <p><b>Variables possibles :</b> le nombre et la nature des obstacles en fonction des ateliers travaillés... l'utilisation du pied fort ou du pied faible, l'utilisation d'une surface particulière (intérieur, semelle...)</p>										



## Consignes et dispositifs :

Atelier 1 : jonglerie en mouvement en slalomant les plots

Atelier 2 : tir avec cibles fixés à différents endroits du but

Atelier 3 : conduite de balle en slalomant les piquets

Atelier 4 : conduite de balle et arrêt du ballon avec la semelle (en changeant semelle droite sur cerceau droit et semelle gauche sur cerceau gauche) + tir dans un petit but

Atelier 5 : tennis ballon

Atelier 6 : jonglerie statique dans le carré central

Atelier 7 : conduite de balle entre les lattes, puis autour du cerceau

Atelier 8 : passe contre un mur

**Variante : formule « défi ».** Lorsque les deux joueurs ont réalisé le circuit en entier, ils vont s'affronter sur chaque atelier. Sur l'atelier 2, il s'agira de marquer plus de points que son adversaire (selon les cibles, les points sont différents). Sur les ateliers de conduite de balle (ateliers 1, 3 et 7), le gagnant est celui qui effectue l'atelier sans erreur et le plus vite possible. Le joueur en attente aura un chronomètre (qu'il faudra désinfecter après utilisation). Sur l'atelier 4, on peut mettre un temps ou un nombre de points avec le petit but. Sur l'atelier 5, les points se comptent comme sur un tennis ballon classique. Sur les ateliers 6 et 8, faire plus de jongles ou de passes que son adversaire en un temps donné.

Liens utiles,  
illustrations,  
annexes

