



Équipements	Un ballon de soccer par groupe de 8 élèves, douze marqueurs de sol (par exemple, cônes, disques en polymère, etc.) par groupe de 8 élèves
Objectif(s) pédagogique(s)	Démontrer comment exécuter différentes habiletés et techniques de frapper et de jeu au champ.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux participants que le lanceur est le seul joueur à toucher le ballon avec les mains, et que personne ne doit toucher les marqueurs de sol. Rappelez aux élèves le besoin de maintenir une distanciation physique sécuritaire les uns avec les autres. Nettoyez ou désinfectez les équipements avant et après l'activité. Nettoyez et désinfectez le ballon après chaque manche, ou à chaque fois où il y a un changement au rôle du lanceur.

Stratégie d'enseignement inversé (facultative)

Dans une classe inversée, l'élève étudie, de manière autonome, la partie notionnelle du cours en amont de sa phase dirigée, consacrée pour l'essentiel à des exercices d'application menés par l'enseignant. Les élèves sont invités à maîtriser la découverte, la compréhension, et la rétention des contenus, puis le temps en classe est consacré à la mise en application, l'analyse, la synthèse, ou l'évaluation des contenus.

Avant de passer à la mise en pratique de l'activité durant le temps en classe, créez une vidéo à passer ou préparez des instructions écrites à distribuer aux élèves pour donner un tour d'horizon des tactiques et habiletés, notamment celles de frapper, incluant les habiletés de frappé latéral, et la tactique de repérer un espace dégagé sur le terrain. Pour le jeu au champ, rappelez les habiletés motrices d'immobiliser le ballon, et la tactique de jouer le ballon en vue d'éliminer le coureur. Encouragez les élèves à s'exercer à frapper le ballon avec un instrument dans le but de le diriger vers un espace dégagé. Si les élèves n'ont pas accès aux équipements ou à un espace adéquat, ils peuvent s'exercer à frapper une paire de chaussettes roulées en balle, ou un objet similaire, avec une cuillère en bois ou un instrument pareil, dans un espace sécuritaire auquel ils ont accès.



Description de l'activité

Dans un espace sécuritaire, placez quatre marqueurs de sol pour délimiter des aires de jeu rectangulaires pour les groupes de huit élèves. À l'intérieur de chaque aire de jeu, placez quatre marqueurs de sol pour créer un carré mesurant 1m x 1m, à l'un ou l'autre des bouts de l'aire de jeu, et créez un carré similaire à l'autre bout de l'aire de jeu.

Avec le groupe dans son ensemble, rappelez et pratiquez les habiletés et tactiques du frappé et du jeu au champ. Dans un contexte d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les théories et informations qu'ils auront apprises en amont de l'activité se rapportant à l'habileté de frapper.

Répartissez les élèves en groupes de huit et affectez chaque groupe à une aire de jeu. Les groupes de huit se divisent en un groupe d'attaque de quatre joueurs et un groupe de défense de quatre joueurs. Le groupe d'attaque se tient derrière un des carrés qui représente le carré du frappeur. Le groupe en défense peut se mettre n'importe où dans l'aire de jeu, sauf dans l'un ou l'autre des petits carrés. Un membre du groupe en défense aura le rôle du lanceur, et c'est la seule personne qui peut toucher le ballon avec les mains durant la manche.

Un joueur en attaque se met dans le carré du frappeur et le ballon lui est lancé à même le sol. Le joueur en attaque (l'attaquant) botte le ballon au pied et commence à courir vers le carré qui représente le but, à l'autre bout de l'aire de jeu. Les autres défenseurs se déplacent en vue d'immobiliser ou contrôler le ballon avec leurs pieds et le dribbler vers le but; ils cherchent à y parvenir avant l'attaquant. Le ballon doit atterrir à l'intérieur de l'aire de jeu lorsque l'attaquant le botte, cependant le ballon peut rebondir hors limites et être récupéré par l'un ou l'autre des défenseurs. Si le ballon atterrit hors limites, ou si l'attaquant rate son botté, il dispose d'un total de trois tentatives pour réussir le coup avant d'être éliminé.

Si le groupe de défenseurs parvient à passer et à dribbler le ballon avec les pieds, et devance l'attaquant au but, l'attaquant est éliminé. Si par contre l'attaquant arrive au but en premier, il peut opter ou bien de demeurer au but, ou bien retourner au carré du frappeur et essayer comme ça de marquer un point. S'il retourne au carré du frappeur avant que le groupe de défenseurs ne parvienne au but, il cumule un point pour son groupe. Si le groupe de défenseurs parvient au but avant que l'attaquant ne retourne au carré du frappeur, l'attaquant est éliminé et ne cumule pas de points. Si l'attaquant opte de demeurer au but, il peut opter de courir vers le carré du frappeur lorsque le prochain attaquant botte le ballon. En revanche, il peut également choisir de demeurer au but. Deux attaquants peuvent occuper le but en même temps. Chaque membre du groupe d'attaque a son tour pour botter, puis les rôles des groupes sont inversés. Le jeu se poursuit pour un nombre de manches prédéterminé.

Compétences d'éducation physique



BOUGER

Les élèves développeront leurs habiletés psychomotrices et apprendront des tactiques et des stratégies pour faciliter une variété d'activités physiques dans différents environnements.



RÉFLÉCHIR

Les élèves développeront des habiletés cognitives et apprendront des stratégies qu'ils peuvent appliquer dans une variété de contextes de mouvement, en s'exerçant à la pensée critique, la prise de décisions, et la résolution de problèmes.



RESSENTIR

Les élèves développeront des habiletés affectives et apprendront des stratégies favorisant des relations saines et positives avec soi-même, avec autrui et avec l'environnement.



AGIR

Les élèves mettront en pratique des habiletés et des stratégies comportementales qui appuient la maîtrise du mouvement et qui renforcent la confiance.



Questions de réflexion

La réflexion est une étape importante du processus d'apprentissage dans un contexte d'éducation physique. Pensez à poser aux élèves les questions de réflexion suivantes, et discutez des réponses avec eux.

- À titre d'attaquant, lors de courir vers le but, quels facteurs as-tu pris en compte pour prendre la décision de rester au but ou de retourner au carré du frappeur pour marquer un point?
- Lors de faire le jeu au champ, quelles stratégies est-ce que le groupe a déployées pour faire déplacer le ballon rapidement vers le but et essayer d'éliminer l'attaquant?



Considérations sur l'inclusion

Il est possible de modifier une variété de dimensions de l'activité afin de favoriser la participation de tous et de toutes. À l'étape de planification, réfléchissez aux mesures que vous pourriez prendre pour favoriser l'inclusion, et les adaptations qui pourraient être apportées aux activités pour assurer la pleine participation de tous les élèves. Le cadre STEP propose des modifications aux dimensions suivantes de l'activité : site, tâche, équipements, et participants.

S	Surface	T	Tâche	E	Équipement	P	Participants
	Réduire les dimensions de l'aire de jeu.		Placer différentes cibles autour de l'aire de jeu et inviter les élèves à frapper une balle posée sur un socle, dans le but de frapper une des cibles avec la balle. Nettoyer et désinfecter le bâton après chaque tour.		L'attaquant peut se servir d'un instrument pour frapper le ballon. Nettoyer et désinfecter l'instrument après chaque tour.		Donner des indices verbaux pour orienter la course de l'attaquant et pour orienter les passes/le jeu au champ des défenseurs.



Observation des objectifs pédagogiques

Tenez compte des points suivants lors d'observer l'apprentissage des élèves :

- Est-ce que l'élève parvient à envoyer le ballon (avec un coup de pied) sur l'aire du jeu lors de jouer à l'attaque?
- Est-ce que l'élève contribue aux efforts de la défense de faire parvenir le ballon au but, en utilisant les habiletés de passer et de dribbler?
- Est-ce que l'élève parvient à mettre en pratique les tactiques du jeu, tant offensives que défensives?
- Est-ce que l'élève parvient à travailler en collaboration avec ses pairs pour réaliser l'objectif du jeu?

Lien avec l'apprentissage d'EPS à la maison

Les élèves peuvent être invités à faire chez eux l'activité suivante d'apprentissage d'EPS à la maison; cette même activité pourrait être modifiée pour une application en salle de classe, à titre de complément des activités pédagogiques prévues.

Frapper et fouiller