



Équipements	Un cône pour chaque élève, un marqueur de sol pour chaque élève (par exemple, un disque en polymère, un sac de pois, etc.), un ballon de soccer pour chaque élève
Objectif(s) pédagogique(s)	Distinguer entre les différentes actions dans un jeu et démontrer une capacité de dribbler avec les pieds.
Consignes de sécurité pour la COVID-19	Rappelez aux élèves de ne toucher que leurs propres cône, marqueur de sol, et ballon de soccer. Veillez à ce que les élèves respectent les consignes de distanciation physique lorsqu'ils participent à l'activité. Nettoyez ou désinfectez les équipements avant et après l'activité.

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 pour les élèves, donnant un aperçu des indices d'habiletés motrices activées pour dribbler avec les pieds. Au besoin, reportez-vous au document des [Indices d'habiletés motrices](#) pour de plus amples détails. S'il n'y a pas d'accès Internet, pensez à distribuer aux élèves une copie papier du document des [Indices d'habiletés motrices](#) de sorte qu'ils puissent s'exercer à l'activité en compagnie d'un adulte. Encouragez les élèves à pratiquer l'habileté de dribbler avec les pieds en utilisant les objets disponibles (par exemple, une balle, une paire de chaussettes roulées dans une balle, un ourson en peluche) dans un espace sécuritaire auquel ils ont accès.



Description de l'activité

Distribuez à chaque élève un cône, un marqueur de sol, et un ballon de soccer. Invitez les élèves à trouver un endroit dans l'aire de jeu où ils sont à une distance sécuritaire les uns des autres, et où ils peuvent poser leur cône et leur marqueur de sol, séparés d'une distance d'environ 6 mètres.

Avec le groupe dans son ensemble, rappelez la technique de dribbler avec les pieds; au besoin, reportez-vous aux Indices d'habiletés motrices pour de plus amples détails. Si vous utilisez la stratégie d'enseignement inversé, rappelez aux élèves de mettre en pratique les théories qu'ils ont apprises ou observées dans la vidéo ou le document.

Invitez les élèves à se tenir chacun près de son cône, et expliquez que le cône représente un volcan actif. Ils doivent faire attention à l'activité du volcan et ils doivent écouter vos directives et exécuter les actions que vous signalerez. Demandez aux élèves de commencer par dribbler le ballon avec les pieds, en faisant des cercles autour de leur volcan (cône). À des intervalles aléatoires, dites les phrases suivantes, puis les élèves doivent réagir en faisant l'action pertinente :

- **Coulées de lave!** (courir vers le marqueur de sol, qui signifie l'espace sécuritaire)
- **Projections de cailloux!** (geler sur place et se baisser en couvrant la tête des bras)
- **La pluie tombe!** (tourner en rond, les bras étendus et la tête levée vers le ciel, pour profiter de la fraîcheur des gouttes de pluie)

Après chaque action, les élèves doivent reprendre l'activité initiale de dribbler le ballon avec les pieds, en faisant le tour du volcan. Encouragez les élèves plus âgés à réfléchir à d'autres actions qu'ils pourraient effectuer dans leur espace de jeu respectif. Alternativement, invitez différents élèves à signaler les actions qu'il faut faire.

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.

- Quelles sont d'autres possibilités pour adapter ce jeu (par exemple, contrôler le mouvement du ballon avec un bâton, dribbler avec les mains, etc.)?
- Comment as-tu fait pour dribbler le ballon sans heurter ton volcan (par exemple, garder la tête haute, pousser le ballon vers le pied le plus éloigné du cône, etc.)?



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 la distance que les élèves doivent parcourir entre le cône et le marqueur de sol.		Les élèves effectuent une variété d'habiletés locomotrices autour de leur volcan (par exemple, sauter à cloche-pied, sauter, courir, etc.).		Les élèves utilisent une balle à clochettes ou une balle équipée d'un autre signal sonore lors de dribbler avec les pieds.		L'éducateur exécute les actions et les élèves l'imitent/le suivent.



Observation des objectifs pédagogiques

Lors d'observer l'apprentissage des élèves, reportez-vous aux indices de dribbler fournis dans la ressource des *Indices d'habiletés motrices*. Voici quelques exemples de questions à vous poser pour déterminer si les objectifs pédagogiques se réalisent :

- Est-ce que l'élève parvient à dribbler le ballon de soccer en utilisant seulement la partie intérieure des pieds?
- Est-ce que l'élève parvient à réagir convenablement à l'indice des « projections de cailloux »?
- Est-ce que l'élève parvient à réagir convenablement à l'indice « la pluie tombe »?

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.

[Range ta chambre!](#)