

SÉANCE 1

Objectifs :

EPS : Entrée dans l'activité, évaluation diagnostique + connaissances sur le règlement du football

Anglais : travail autour des rituels (good morning, come here...), apprentissage du vocabulaire relatif aux actions et au règlement.

Question à poser en début de séance :

What is football ? Réponses attendues : *it's a sport. / a game / There are 2 teams of 11 players / We play with our feet, ...*

Situation	Objectif	But	Aménagement Matériel	Consignes	Critères de réussite	Critères de réalisation	variables
<p>EPS : Echauffement 15 min</p>	<p>apprentissage de rituels relatifs à l'échauffement.</p>	<p>s'échauffer</p>	<p>sur le terrain de football ou un terrain de handball.</p>	<p><u>mise en train</u> : footing (3 tours de terrain) en répondant à des actions dites en anglais. Exemple : « jump », les élèves sautent à l'écoute de la consigne.</p>	<p>être en activité, échauffer toutes les parties du corps.</p>	<p>respecter les consignes précises de l'enseignant</p>	<p>ne pas hésiter à varier les exercices.</p>
<p>Anglais : 10 min</p>	<p>Apprendre les verbes d'action en situation : jump, run, walk, slow down, accelerate. Répondre aux consignes : come here, sit down</p>	<p>Comprendre en situation.</p>		<p>Montrer chaque action en situation en associant mouvement et parole. Répéter plusieurs fois. Désigner un élève pour vérifier la mémorisation.</p>	<p>Tous les élèves répondent tous à la consigne en même temps.</p>		
<p>Tournoi : 20 min</p>	<p>évaluation diagnostique</p>	<p>gagner le tournoi</p>	<p>par équipe de 4 ou 6 sur ½ terrain de football voire un terrain de handball.</p>	<p>Consigne : <i>Now, you play football.</i> <i>Please, 2 teams of 11 players.</i> Le maître associe parole et geste ; il compose 4 équipes de 6 (classe de 24 élèves)</p> <p>Expliquer en montrant ce qu'est : <i>a corner, a penalty, and a free-kick</i> (coup-franc).</p>	<p>Marquer plus de buts que l'équipe adverse pour gagner le match.</p> <p>Dans le jeu, le maître demande : <i>what's the matter ?</i> L'élève doit répondre un des 3 mots : <i>penalty, corner</i> ou <i>free-kick</i></p>		
<p>Anglais :</p>	<p>Acquérir le vocabulaire du règlement.</p>	<p>Expliciter des mots déjà connus des élèves. Exemple : <i>penalty, football</i></p>					

Retour en classe : remplir en 30 minutes la fiche relative au règlement pour réinvestir le lexique de la séance (fichier joint 2)

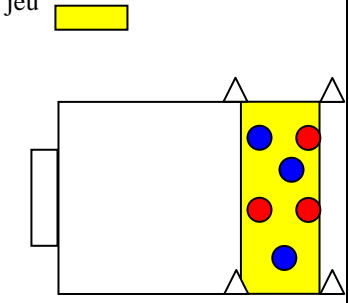
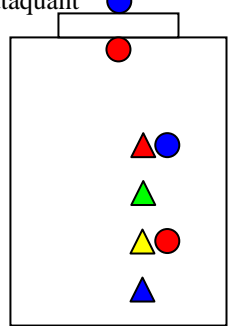
SÉANCE 2

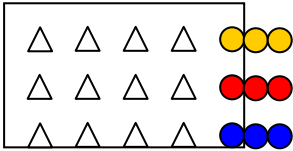
Objectifs :

EPS : s'orienter et avancer par rapport à un but : se reconnaître attaquant-défenseur, repérer la cible en prenant des informations sur l'espace de jeu, progresser vers la cible

Anglais : apprentissage du vocabulaire relatif à l'espace

Situation	Objectif	But	Aménagement Matériel	Consignes	Critères de réussite	Critères de réalisation	variables
Echauffement 10 min	apprentissage de routines relatives à l'échauffement apprentissage des trois phases d'échauffement.	s'échauffer	sur la largeur du terrain pour la mise en train et l' « éperviers passez ! »	<u>mise en train</u> : jeu du « prof a dit » (même type de jeu que jacques a dit) : donner des actions que les élèves doivent réaliser en anglais : jump, run, walk, accelerate,...	être en activité, échauffer toutes les parties du corps.	respecter les consignes précises de l'enseignant	voir exemple d'échauffement (dossier joint), ne pas hésiter à varier les exercices
Anglais	Apprentissage du vocabulaire relatif à l'espace	Comprendre des phrases de jeu dites par le maître.		Dans les exercices proposés ci-dessous, le maître ne parle qu'en anglais en utilisant les expressions suivantes : <i>give the ball on the left, on the right,</i> <i>go ahead, stay behind ...</i> Il oriente le déroulement des actions proposées dans les exercices proposés ci-dessous. Il explique en français les objectifs en EPS.	Réussite de la tâche : compréhension orale et exécution du mouvement.		
Situation	Objectif	But	Aménagement Matériel	Consignes	Critères de	Critères de	variables

					réussite	réalisation	
EPS 1 10 min	orienter la cible (se reconnaître attaquant défenseur)	marquer plus de buts que ses adversaires	<p>½ terrain en largeur 2 oppositions par demi terrain jeu de 3 contre 3 une zone centrale d'attente pour les équipes en début de jeu</p> 	<p>Les élèves attendent la mise en jeu dans la zone centrale et se mélangent en trotinant dans tous les sens. L'enseignant donne le ballon à un joueur. Son équipe doit alors marquer. Les joueurs de l'autre équipe défendent. A la perte du ballon ou si un point a été marqué, tous les joueurs reviennent se placer dans la zone centrale. Une nouvelle mise en jeu est effectuée.</p>	<p>attaquant : marquer des buts défenseur : récupérer le plus de ballons</p>	<p>prendre des informations sur le porteur de ballon et sur la cible.</p>	
2 10 min	progresser vers la cible	avoir le plus de points	<p>sur ½ terrain en largeur (diviser la classe en 2 une moitié par ½ terrain) 1 gardien, 1 défenseur 1 attaquant</p> 	<p>l'attaquant part du plot rouge et doit marquer un but. Il indique au défenseur de quel plot ce dernier doit partir (vert, jaune, bleu). Le défenseur doit intercepter le ballon. Si l'attaquant marque il a 1 point. S'il ne marque pas le défenseur a 1 point.</p> <p>Changement de rôle à chaque passage : l'attaquant devient défenseur et le défenseur devient attaquant.</p>	<p>avoir le plus de points possibles</p>	<p><u>Attaquant</u> : rapidité, manipulation du ballon</p> <p><u>défenseur</u> : adopter une position défensive : se mettre entre la cible et le porteur de ballon, être dynamique pour récupérer le ballon</p>	<ul style="list-style-type: none"> - choix du plot de départ - faire partir le défenseur sur le côté et non plus derrière l'attaquant
3 15 min	matches	gagner le match	<p>Sur terrain en largeur 4x4 ou 5x5</p>	<p>règles vues en première séance tournoi où toutes les équipes s'affrontent</p>	<p>marquer plus de buts que ses adversaires</p>	/	/

<p>2 le relais 10 min</p>	<p>Conduite de balle (le dribble)</p>	<p>Finir le relais plus vite que les autres</p>	<p>sur terrain en largeur, un parcours par équipe, 3 équipes en parallèle, écart plots : 3 m</p> 	<p>Le parcours doit être réalisé le plus vite possible par les équipes en jeu. Chaque joueur doit porter le ballon jusqu'au partenaire relayeur si un plot est raté, le joueur doit recommencer. Le maître donne en anglais la consigne suivante : « dribble with the left or right foot »</p>	<p>Ne rater aucun plot lors du parcours</p> <p>Etre la première équipe à terminer.</p>	<p>Le ballon est à 50 cm du pied</p>	<p>Conduite de balle avec : intérieur du pied, extérieur du pied, cou du pied, pied droit, pied gauche</p> <p>Modifier l'espace entre les plots Autoriser une passe à partir du dernier plot</p>
<p>3 15 min</p>	<p>Faire des matchs</p>	<p>Gagner le match</p>	<p>Sur terrain en largeur : 4 équipes de 6.</p>	<p>Règles vues en première séance. Tournoi où toutes les équipes s'affrontent. Le maître oriente le déroulement du jeu par des indications en anglais afin de réinvestir les acquis. Règle supplémentaire : si le porteur de ballon bloque la balle sous son pied, les adversaires n'ont pas le droit de l'attaquer</p>	<p>Marquer plus de buts que ses adversaires</p>	<p>/</p>	<p>/</p>

Retour en classe : remplir en 30 minutes (réalisation et synthèse) la fiche (Fichier joint 3) sur les différentes parties du corps en inscrivant au tableau dans le désordre les mots suivants : *foot, head, arm, knee, thigh, chest, hand, shoulder, wrist, finger et ankle.*

SÉANCE 4

Objectifs : évaluer en 45 minutes les acquisitions des 3 premières séances.

Déroulement :

Echauffement

EPS :

Évaluer les élèves sur leur échauffement (qualité, quantité) : situation : par petits groupes, les élèves doivent être capables de faire un échauffement.

ANGLAIS :

Désigner à tour de rôle, un élève qui donnera les actions à réaliser au moment de l'échauffement : *jump, accelerate, run, walk, ...*

Situation de match

ANGLAIS :

Faire un match (6 contre 6) sur un terrain en largeur, repérer divers critères :

Désigner un élève pour donner des orientations de jeu en anglais : *Shoot with the right foot / hit with the head / Give the ball to ... / Go ahead / Look behind / Goal-keeper, use your hands! /*

EPS :

En attaque, le porteur de ballon est-il capable de faire le bon choix ?

- je suis sans adversaire, alors j'avance
- je suis marqué par un adversaire, alors je passe à un partenaire démarqué

Le porteur de ballon est-il capable de faire une bonne passe ?

- le ballon arrive dans les pieds de son partenaire

Le non porteur du ballon est-il dynamique ?

En défense, le défenseur a-t-il une attitude défensive ?