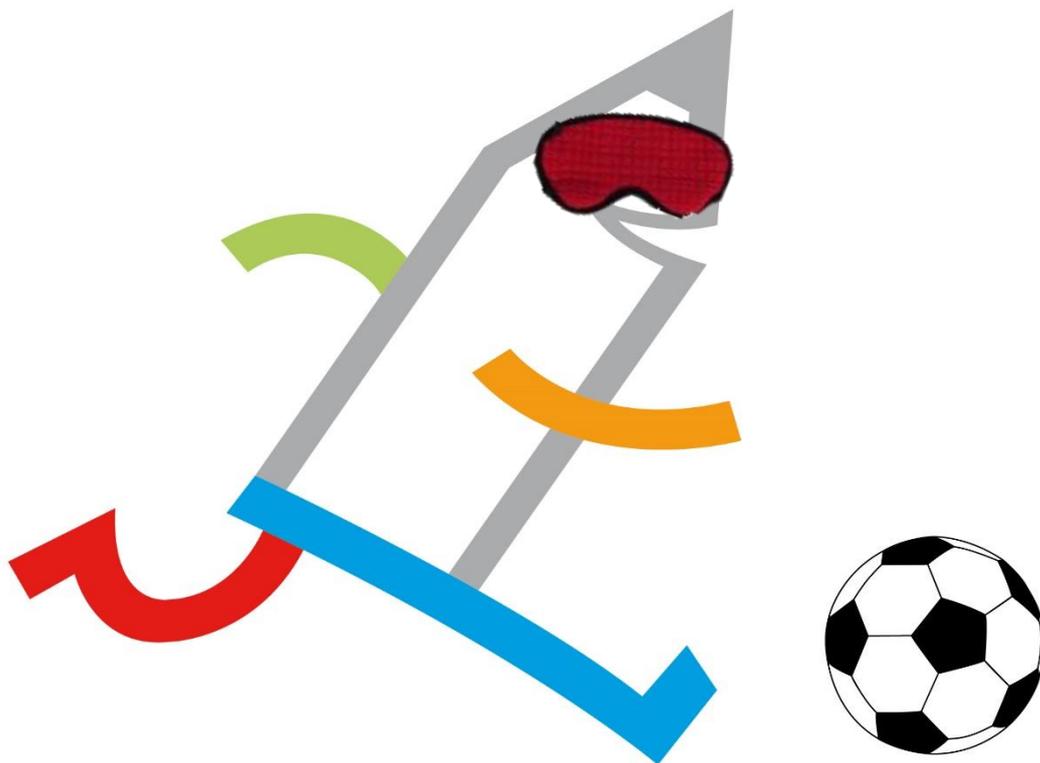


DOSSIER

Pédagogique



# Cécifoot



# Matériel de la Valise cécifoot



L'USEP 46 vous met à disposition une Valise cécifoot qui comprend :

- 10 ballon de foot
- 10 masque

**N**'hésitez pas à nous faire part de vos impressions et de vos ressentis quant à cette activité en complétant le dossier :

- Mot des enseignants, parents, autres...
- Mots des élèves
- Dessins des élèves

Le Comité serait très heureux d'avoir un retour et tout ceci nous permettrait d'ajuster au mieux les activités USEP avec vos attentes.

## **LES OBJECTIFS :**

- Faire découvrir une activité physique et sportive souvent méconnue.
- Faire changer le regard des élèves sur le handicap et les inviter à dépasser leurs éventuels préjugés.
- Faire confronter les élèves aux difficultés ressenties par les personnes atteintes de déficiences visuelle.
- Développer la confiance en l'autre et l'écoute.

# Histoire

Né à la fin des années 90 et bénéficiant de l'image populaire du football, le cécifoot est actuellement en phase de développement notamment grâce à sa présence aux jeux Paralympiques. La pratique du cécifoot permet tout d'abord aux déficients visuels de s'adonner à leur passion du football au même titre que les valides, et de développer la maîtrise de leur corps dans un environnement adapté à leur handicap.

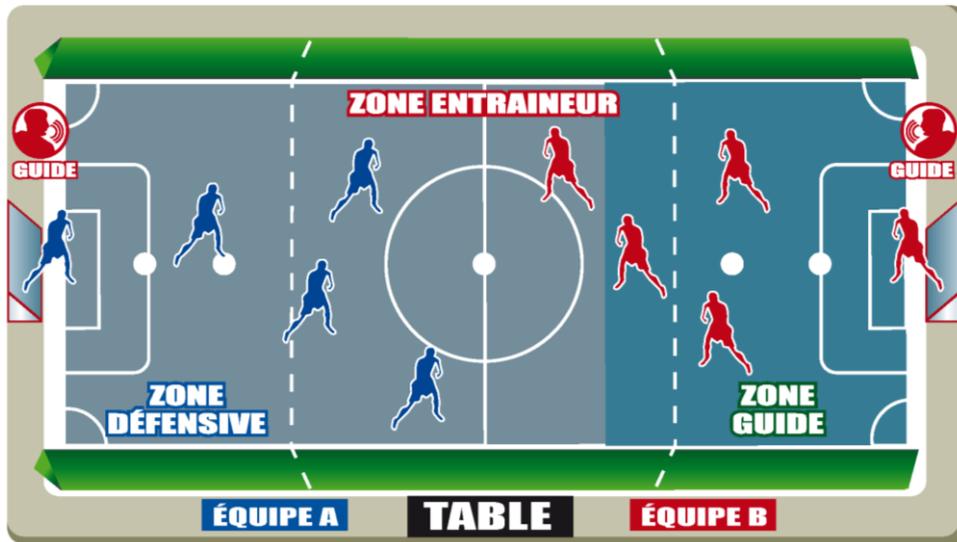
En effet, il se pratique à 5 contre 5 (4 joueurs et 1 gardien valide) sur un terrain aux dimensions d'un terrain d'handball (40 x 20 m) et avec un ballon sonore. Il est à noter que, pour des raisons de sécurité, les non-voyants ont l'obligation de se signaler verbalement en prononçant le mot «> voy >> dès qu'ils se déplacent sans être en possession du ballon (non porteur de balle), permettant ainsi de limiter le risque de collision entre les joueurs.

**La mise en place d'un cycle cécifoot à l'école a pour but de sensibiliser les élèves au handicap et de contribuer, par la pratique de cette activité, à la formation d'un citoyen responsable, tolérant, respectueux des différences de l'autre.**

**Cette activité va susciter chez les élèves une réelle empathie vis-à-vis de ces personnes et développer ainsi le respect mutuel, une des facettes garantes, du « vivre ensemble »**



# Règles du jeu



Les joueurs peuvent repérer le ballon au bruit émis par les grelots qu'il contient.

Dans l'ensemble, les joueurs suivent les mêmes règles que le football classique, avec quelques petites adaptations, par exemple il n'y a pas de hors-jeu. Enfin, les fautes, un peu comme au basketball, peuvent être individuelles ou collectives<sup>8</sup>. Les joueurs utilisent des codes verbaux : - « J'ai » signifie que le joueur a le ballon, - « oui » veut dire que les autres joueurs peuvent réceptionner le ballon, « Voy » signifie "Je suis là". Les joueurs ont un bandeau sur les yeux et des protections autour de la tête pour la sécurité. La durée de jeu : 2 x 25 min pour les non-voyants et 2 x 20 min pour les malvoyants.

# Situations d'apprentissage

## Séance 1 :

**Se déplacer dans l'espace de  
jeu et avoir le moins  
d'appréhension possible**

# Jeu N°1 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 1

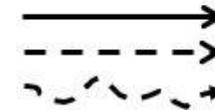
### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de se situer dans l'espace de jeu
- Être capable de se déplacer avec le moins d'appréhension possible

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Entrée dans l'activité

## Découverte / appréhension du handicap

### Organisation

### Schema

### Définition

<u>Espace</u>	<u>Effectif</u>		<u>Buts</u>
Utiliser le terrain ou l'espace disponible	Classe. Par deux : un élève voyant avec un élève DV		1 point = le DV parvient à indiquer la direction du point de départ (orientation dans l'espace).
<u>Matériel</u>		<u>Consignes</u>	
1 cône pour 2 0 ballons 0 1 masque pour 2	20'	Démarrer à partir d'un endroit défini par son cône. Le voyant guide le DV dans différentes directions. Au signal STOP, le DV doit indiquer où se situe le cône de départ, et éventuellement d'où proviennent les bruits environnants (route, tondeuse, soufflerie...)	
<u>L'enseignant observe</u>		<u>Variables</u>	

Occuper l'espace  
 Se déplacer avec de l'assurance, sans trop d'appréhension  
 Se déplacer en faisant confiance à son guide  
 Guider sans risque, en toute sécurité pour le déficient visuel (DV)  
 Ne pas sortir de l'espace  
 Ne pas rentrer se percuter

Séance 1.1 = déplacements relativement lents, en marchant.  
 Séance 1.2 = déplacements variés (pas chassés, course avant, course arrière...) avec des changements d'allure.  
 Séance 1.3 = guidage effectué par la voix du voyant, et non plus par le contact avec le déficient visuel (DV) .

# Jeu N°2 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 2

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de se situer dans l'espace de jeu
- Être capable de se déplacer avec le moins d'appréhension possible

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Entrée dans l'activité

## Découverte / appréhension du handicap

### Organisation

### Schéma

### Définition

#### Espace

Utiliser le terrain ou l'espace disponible

#### Effectif

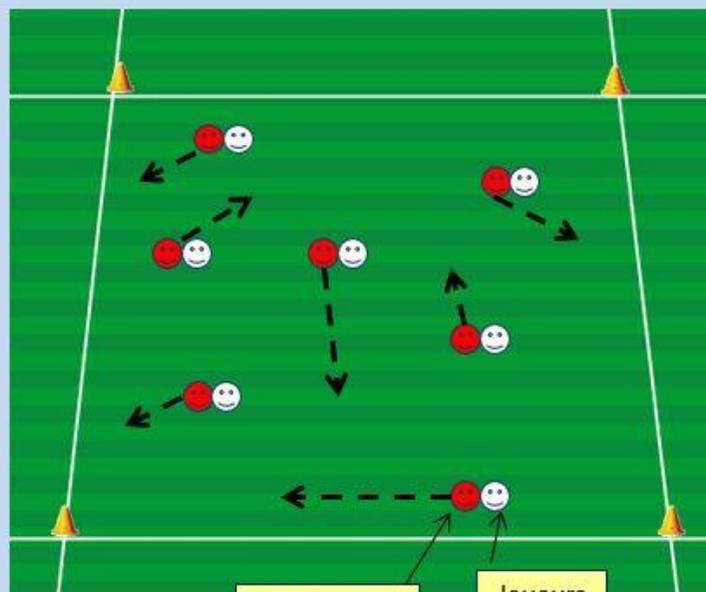
Classe.  
Par deux :  
un élève voyant avec  
un élève DV

#### Matériel par terrain

- 4 cônes
- 0 ballons
- 0
- 1 masque pour 2



20'



Joueurs DV

Joueurs voyants

#### Buts

1 point = le DV parvient à se déplacer dans l'espace de jeu grâce au guidage vocal du partenaire sans rien percuter.

#### Consignes

Dans un espace délimité, un joueur voyant guide le DV dans différentes directions sans le tenir, par sa voix.

#### L'enseignant observe

- Occuper l'espace
- Se déplacer avec de l'assurance, sans trop d'appréhension
- Se déplacer en faisant confiance à son guide
- Guider sans risque, en toute sécurité pour le déficient visuel (DV)
- Ne pas sortir de l'espace
- Ne pas rentrer se percuter

#### Variables

- Séance 2.1 = déplacements relativement lents, en marchant.
- Séance 2.2 = déplacements variés (pas chassés, course avant, course arrière...) avec des changements d'allure.
- Séance 2.3 = ajouter des obstacles à contourner, des parcours à réaliser, etc.

# Jeu N°3 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 1

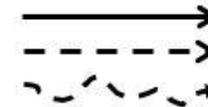
### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de maîtriser le ballon en conduite
- Être capable d'arrêter le ballon, de changer de direction

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Situation d'apprentissage

## Manipulation du ballon – la conduite

### Organisation

### schéma

### Définition

Espace		Effectif		Buts	
Utiliser le terrain ou l'espace disponible		Classe. Par deux : un élève voyant avec un élève DV		1 point = ne pas perdre le contrôle son ballon pour le joueur DV	
Matériel		20'		Consignes	
4 cônes 1 ballon pour 2 ou pour 4 0 1 masque pour 2				Réparti sur l'ensemble du terrain et accompagné d'un joueur voyant, les joueurs DV conduisent le ballon. C'est le joueur voyant qui décide, par sa voix, dans quelle direction le joueur DV se dirige, s'arrête, repart, etc.	
				L'enseignant observe	
				Variables	

Occuper l'espace  
 Ne pas rentrer dans un partenaire  
 Ne pas sortir du terrain  
 Garder la maîtrise du ballon (proche de ses pieds – conduite "flipper")  
 Le joueur voyant communique bien avec son partenaire et est vigilant à la sécurité

Séance 1.1 = le joueur voyant décide de la direction dans laquelle va le joueur DV en lui tapant légèrement sur l'épaule  
 Séance 1.2 = le joueur voyant, situé en face du joueur DV, l'appelle. Le DV se dirige alors vers lui en conduite, s'orientant au son de sa voix.  
 Séance 1.3 = ajouter des obstacles à contourner, des parcours à réaliser, etc.

# Séance 2 :

## La maîtrise du ballon

# JEU N°1 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 1

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de maîtriser le ballon en conduite
- Être capable d'arrêter le ballon, de changer de direction

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Situation d'apprentissage

## Manipulation du ballon – la conduite

### Organisation

### Schéma

### Définition

<p><u>Espace</u></p>	<p><u>Effectif</u></p>		<p><u>Buts</u></p>
<p>Utiliser le terrain ou l'espace disponible</p>	<p>Classe. Par deux : un élève voyant avec un élève DV</p>		<p>1 point = ne pas perdre le contrôle son ballon pour le joueur DV</p>
<p><u>Matériel</u></p>		<p>Joueurs voyants</p> <p>Joueurs DV</p>	<p><u>Consignes</u></p> <p>Réparti sur l'ensemble du terrain et accompagné d'un joueur voyant, les joueurs DV conduisent le ballon. C'est le joueur voyant qui décide, par sa voix, dans quelle direction le joueur DV se dirige, s'arrête, repart, etc.</p>
<p>4 cônes</p> <p>1 ballon pour 2 ou pour 4</p> <p>0</p> <p>1 masque pour 2</p>	<p>20'</p>	<p><u>Variables</u></p>	
<p><u>L'enseignant observe</u></p>		<p><u>Variables</u></p>	

Occuper l'espace  
 Ne pas rentrer dans un partenaire  
 Ne pas sortir du terrain  
 Garder la maîtrise du ballon (proche de ses pieds – conduite "flipper")  
 Le joueur voyant communique bien avec son partenaire et est vigilant à la sécurité

Séance 1.1 = le joueur voyant décide de la direction dans laquelle va le joueur DV en lui tapant légèrement sur l'épaule  
 Séance 1.2 = le joueur voyant, situé en face du joueur DV, l'appelle. Le DV se dirige alors vers lui en conduite, s'orientant au son de sa voix.  
 Séance 1.3 = ajouter des obstacles à contourner, des parcours à réaliser, etc.

## JEU N°2 :

### ESPACE

Terrain de 20 m x 10 m  
2 ou 3 terrains en fonction  
des effectifs

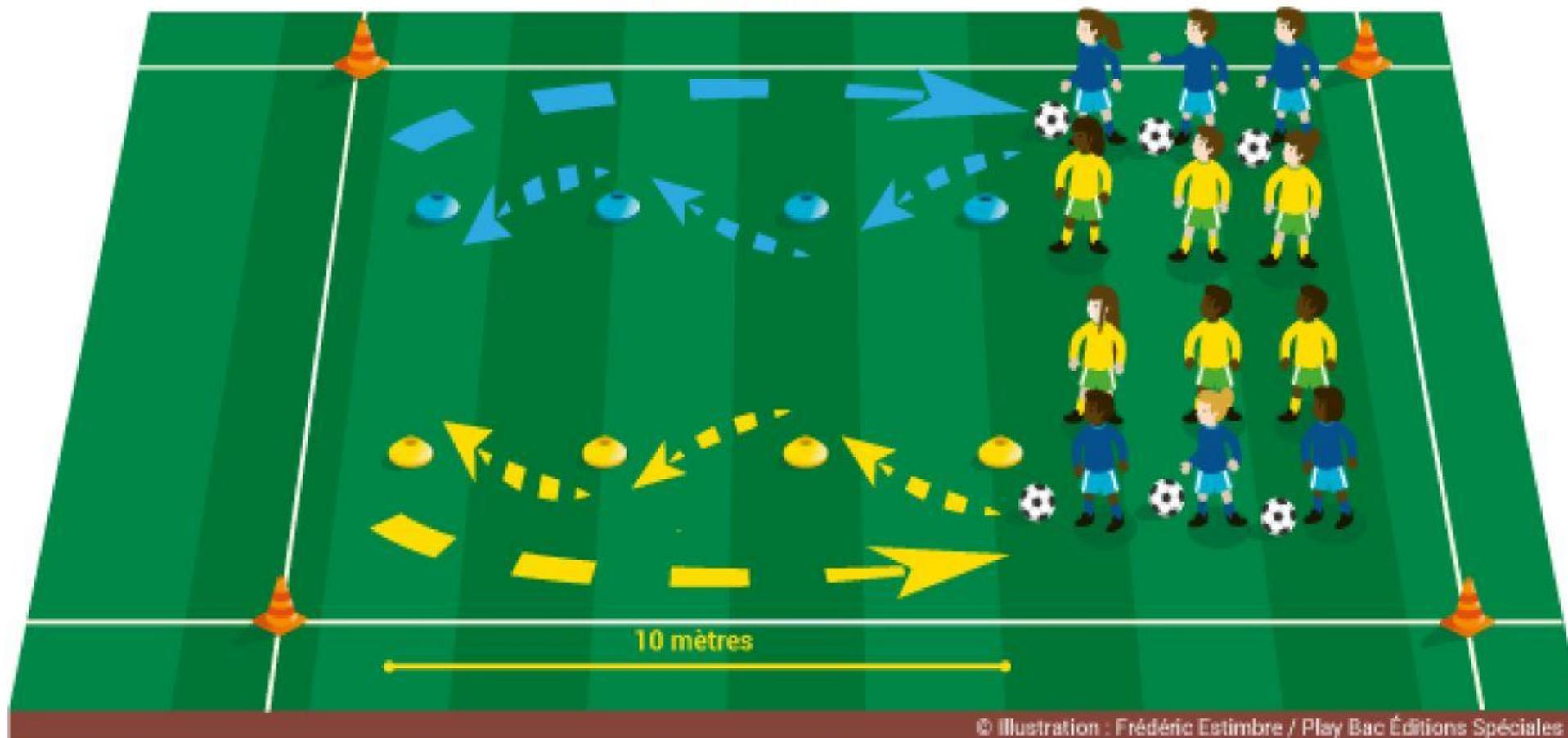
### EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs  
malvoyants ou non voyants)

 2 x 6 maillots de  
couleurs différentes

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots  
 6 ballons



## **BUT**

- Chaque joueur fait gagner 1 point à son équipe s'il parvient à progresser avec le ballon sur le terrain, sans le perdre.
- Une équipe gagne 1 point si ses joueurs communiquent de façon efficace pour guider leurs coéquipiers.
- Chaque joueur malvoyant ou non voyant fait gagner 1 point à son équipe s'il parvient à passer la balle à un autre joueur.

## **CONSIGNES**

- Répartis sur l'ensemble du terrain et accompagnés d'un joueur voyant, les joueurs malvoyants ou non voyants progressent sur le terrain avec le ballon. C'est le joueur voyant qui guide le joueur malvoyant ou non voyant.

## **L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :**

---

- les joueurs occupent l'espace ;
- les joueurs communiquent efficacement ;
- les joueurs ne se percutent pas ;
- les joueurs ne sortent pas des limites du terrain ;
- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- le joueur voyant communique bien avec ses partenaires malvoyants/non voyants ;

## JEU N°3 :

### ESPACE

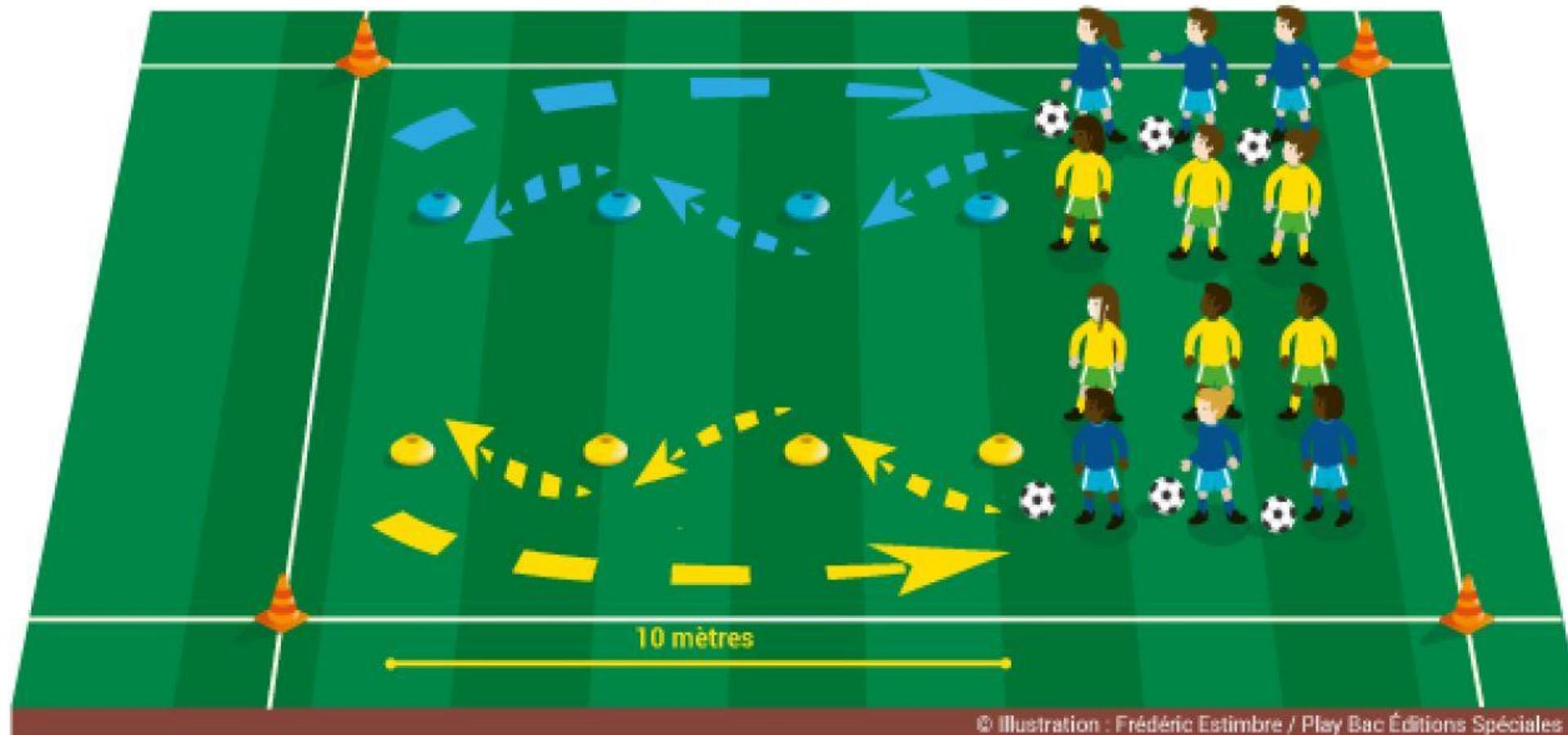
Terrain de 20 m x 10 m  
2 ou 3 terrains en fonction  
des effectifs

### EFFECTIF

12 joueurs (dont 6 joueurs  
malvoyants ou non voyants)  
 2 x 6 maillots de  
couleurs différentes

### MATÉRIEL PAR TERRAIN

 4 plots  
 6 ballons



## **BUT**

- Chaque joueur gagne 1 point s'il parvient à réaliser le parcours sans toucher les coupelles.

## **CONSIGNES**

- Répartis sur l'ensemble du terrain et accompagnés d'un joueur voyant, les joueurs malvoyants ou non voyants progressent sur le terrain avec le ballon. C'est le joueur voyant qui guide le joueur malvoyant ou non voyant pour effectuer le parcours.

## **L'ENSEIGNANT OBSERVE QUE :**

---

- les joueurs gardent la maîtrise du ballon (le ballon doit rester près de leurs pieds) ;
- les joueurs ne touchent pas les coupelles ;
- les joueurs redonnent le ballon à leur partenaire, au point de départ du parcours.

## **→ Variantes**

- Faire l'exercice sous forme de relais, avec un seul ballon par équipe.
- Modifier l'emplacement des coupelles, afin d'ajouter des obstacles au parcours.

## **Séance N°3 :**

La passe et la manipulation du  
ballon.

## Jeu N°1 :

### Découvrir l'activité Cécifoot

### Séance 3

#### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de se déplacer avec le moins d'appréhension possible

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



### Entrée dans l'activité

### Découverte / appréhension du handicap

#### Organisation

#### Schéma

#### Définition

##### Espace

##### Effectif

Utiliser le terrain ou l'espace disponible

Classe.  
2 groupes :  
DV et  
voyants

##### Matériel



1 cône pour 2

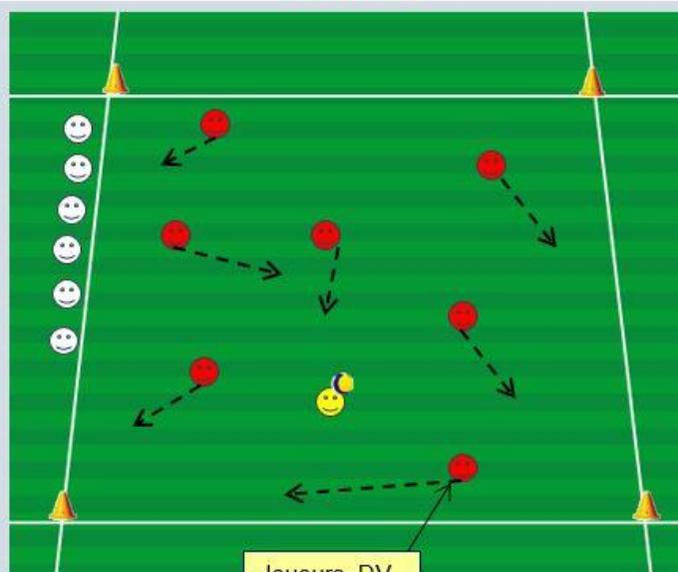
0 ballons

0

1 masque  
pour 2



10'



##### Buts

Le DV parvient à se déplacer dans l'espace en repérant le bruit du ballon sonore

##### Consignes

Un groupe de DV et un groupe de voyant en attente.  
1 bandeau par personne, l'éducateur se déplace sur le terrain en agitant un ballon sonore dans ses mains, les joueurs doivent se déplacer en marchant par rapport au bruit du ballon. Se déplacer en disant le terme « voy » (j'y vais en espagnol), bras devant soi.

# Jeu N°2 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 3

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de se déplacer avec le moins d'appréhension possible

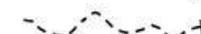
Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



## Entrée dans l'activité

## Découverte / appréhension du handicap

### Organisation

### Schéma

### Définition

#### Espace

Utiliser le terrain ou l'espace disponible

#### Effectif

Classe.  
Par deux :  
un élève voyant avec  
un élève DV

#### Matériel

1 cône pour 2

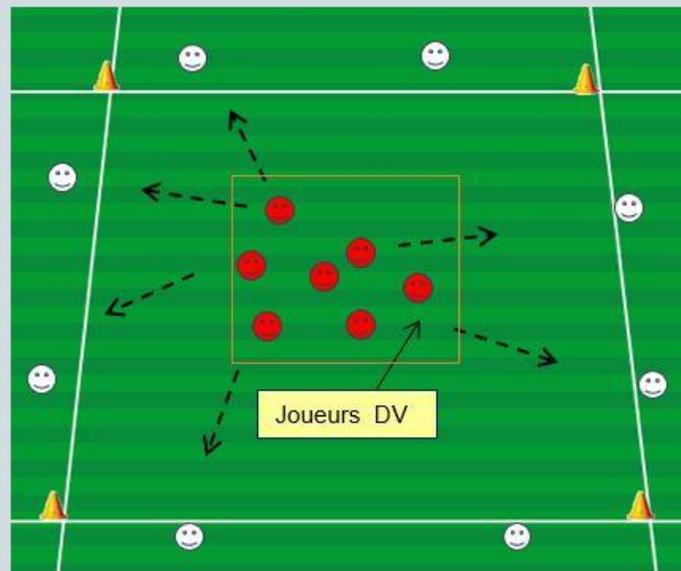
0 ballons

0

1 masque pour 2



10'



#### Buts

Le DV retrouve son guide

#### Consignes

Par 2, un DV et son guide placé autour du terrain. Au départ les DV sont regroupés dans un espace au centre du terrain.

Le guide doit utiliser sa voix pour attirer vers lui son partenaire DV. Le joueur DV se déplace en disant le terme « voy » (j'y vais en espagnol), bras devant soi.

### L'enseignant observe

### Evolutions

Le guide change de positionnement une fois durant la séquence.

Se déplacer avec de l'assurance, sans trop d'appréhension, en respectant les consignes de sécurité (bras devant soi / dire « voy » quand je me déplace

Se déplacer en faisant confiance à son guide

Ne pas sortir de l'espace

Ne pas rentrer se percuter

# Jeu N°3:

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 3

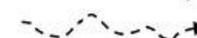
### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de passer le ballon

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Situation d'apprentissage 1

## Manipulation du ballon – la passe

### Organisation

### Schéma

### Définition

Espace	Effectif		Buts
Utiliser le terrain ou l'espace disponible	Classe. Par 2 ou 4 : un voyant avec un DV		
<u>Matériel par terrain</u>  4 cônes et coupelles 6 ballons 0 1 masque pour 2 ou 4	  20'		<u>Consignes</u>  Chaque joueur DV est accompagné d'un joueur voyant. Le DV fait une passe en direction de son partenaire. Celui-ci se signale en disant "oui" pour indiquer la direction de la passe. Après contrôle, il renvoie au DV, qui se concentre pour percevoir la trajectoire de balle et la contrôler.
<u>L'enseignant observe</u>  L'utilisation de la surface du pied adapté (intérieur) La position du corps (équilibré) La position du pied d'appui (à côté du ballon) Le joueur voyant communique et est vigilant à la sécurité de son partenaire			<u>Evolutions</u>  Agrandir, varier la distance de passe - passe à l'arrêt

## **Séance N°4 :**

Se situer dans l'espace et  
conduire son ballon

# Jeu N°1 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 4

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de se situer dans l'espace de jeu
- Être capable de se déplacer avec le moins d'appréhension possible
- Être capable de conduire son ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



## Entrée dans l'activité

## Découverte / appréhension du handicap

### Organisation

### schéma

### Définition

Espace	Effectif		Buts
Utiliser le terrain ou l'espace disponible	Classe. Par deux : un élève voyant avec un élève DV		
Matériel par terrain			Consignes
4 cônes 0 ballons 0 1 masque pour 2	 15'		Dans un espace délimité, un joueur voyant guide par sa voix le DV pour qu'il aille récupérer le ballon et qu'il le ramène dans sa « maison »

### L'enseignant observe

- Se déplacer avec de l'assurance, sans trop d'appréhension
- Se déplacer en faisant confiance à son guide
- Guider sans risque, en toute sécurité pour le déficient visuel (DV)
- Ne pas sortir de l'espace
- Ne pas rentrer se percuter

### Evolutions

- Changer les rôles – agrandir la distance
- Le guide reste dans sa maison - récupérer le ballon à la main et le ramener au guide
- Ramener le ballon au pied dans sa maison
- Ajouter des obstacles à contourner, des parcours à réaliser, etc.

# Jeu N°2 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 4

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de passer le ballon

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



### Situation d'apprentissage 1

### Manipulation du ballon – la passe

#### Organisation

#### Schéma

#### Définition

<p><u>Espace</u></p> <p>Utiliser le terrain ou l'espace disponible</p>		<p><u>Effectif</u></p> <p>Classe. Par 2 ou 4 : un voyant avec un DV</p>			<p><u>Buts</u></p> <p>Faire une passe dans les pieds du partenaire</p>	
<p><u>Matériel par terrain</u></p> <p>4 cônes et coupelles 6 ballons 0 1 masque pour 2 ou 4</p>		<p><u>20'</u></p>			<p><u>Consignes</u></p> <p>Chaque joueur DV est accompagné d'un joueur voyant. Le DV fait une passe en direction de son partenaire. Celui-ci se signale en disant "oui" pour indiquer la direction de la passe. Après contrôle, il renvoie au DV, qui se concentre pour percevoir la trajectoire de balle et la contrôler.</p>	

#### L'enseignant observe

#### Evolutions

L'utilisation de la surface du pied adapté (intérieur)  
La position du corps (équilibré)  
La position du pied d'appui (à côté du ballon)  
Le joueur voyant communique et est vigilant à la sécurité de son partenaire

Séquence 1 = agrandir , varier la distance de passe - passe à l'arrêt

# Jeu N°3 :

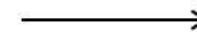
## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 4

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable d'enchaîner une conduite de balle suivie d'une passe

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



## Situation d'apprentissage 2

## Manipulation du ballon – la passe

### Organisation

### Schéma

### Définition

Espace	Effectif		Buts
Utiliser le terrain ou l'espace disponible	Classe. Par 4 : 2 voyant avec 2 DV		
Matériel par terrain			Consignes
cônes et coupelles	20'		Constituer des équipes de 3 ou 4 avec un guide par équipe, les autres joueurs étant DV. Au signal, le joueur DV doit conduire son ballon jusqu'à la zone puis faire une passe à son partenaire DV situé en face de lui, qui doit contrôler le ballon. A son tour il effectuera la même action. Les voyants suivent leur DV et les guident avec leur voix.
X ballons			
2 masques pour 4			
L'enseignant observe		Evolutions	
Conduite « flipper » L'utilisation de la surface du pied adapté (intérieur) La position du corps (équilibré) La position du pied d'appui (à côté du ballon) Le joueur voyant communique et est vigilant à la sécurité de son partenaire, il lui indique « oui » au moment de faire la passe		Changer les rôles (tout les enfants passent guide et DV) Agrandir la distance pour la passe Ajouter un slalom avant la passe Concours par équipe sur un temps donné, l'équipe qui fait le plus de passes gagne	

## Séance N°5 :

La conduite de balle  
puis le tir

# Jeu N°1 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 5

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de conduire le ballon
- Être capable de tirer

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



### Situation d'apprentissage 2

### Manipulation du ballon – conduite + tir

#### Organisation

#### Schéma

#### Définition

##### Espace

##### Effectif

1 terrain. 2 buts.  
Scinder la classe en 2

Classe

##### Matériel par terrain



4 cônes et  
coupelles



8 ballons



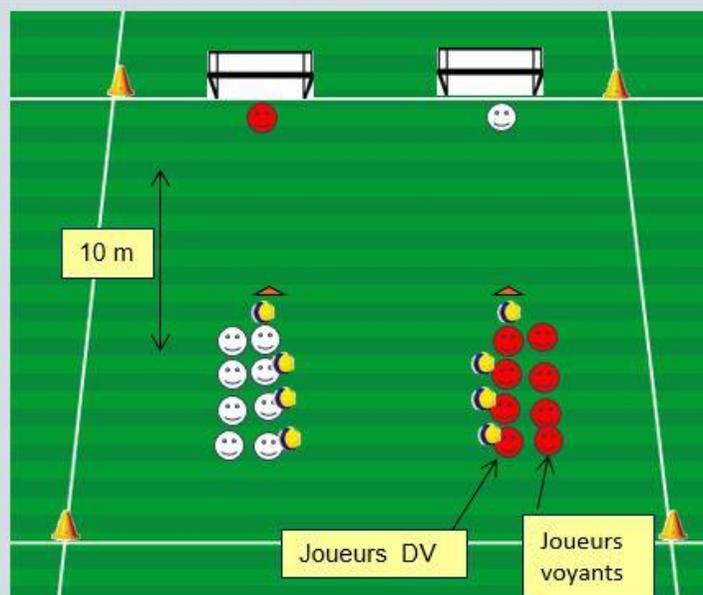
0



1 masque  
pour 2 ou 4



20'



##### Buts

1 point = l'enchaînement conduite + tir cadré est réalisé.

##### Consignes

Dotés d'un ballon chacun, les joueurs DV, accompagné d'un guide, doivent réaliser une conduite de balle simple, puis finir par un tir. Les gardiens sont voyants.

#### L'enseignant observe

Garder la maîtrise du ballon (le ballon reste proche de ses pieds)  
Tirer au but

#### Evolutions

Modifier l'angle de tir par rapport au but  
Varier l'intensité de conduite de balle (essayer d'aller de plus en plus vite, sans perdre la maîtrise du ballon)

# Jeu N°2 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 5

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de marquer des buts

Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



### Situation d'apprentissage 1

### Manipulation du ballon – le tir au but

#### Organisation

#### Schéma

#### Définition

##### Espace

##### Effectif

1 terrain. 2 buts.  
Scinder la classe en 2.

Classe

##### Matériel par ½ terrain



4 cônes



2 ballons



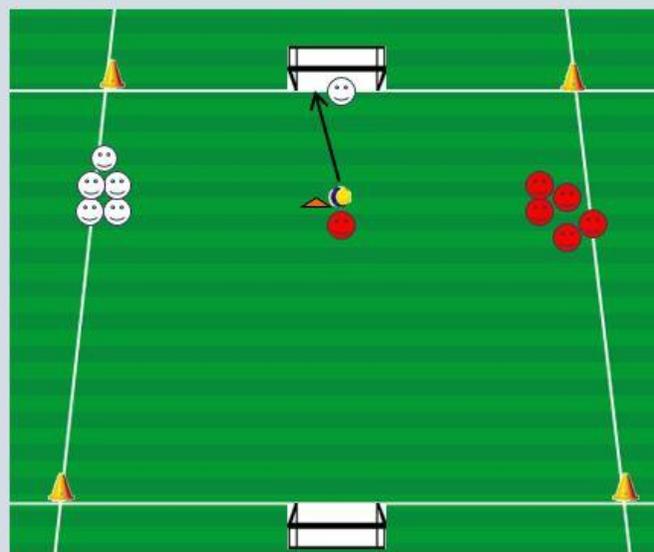
2 x 6



1 masque  
par tireur



20'



##### Buts

Marquer un but

##### Consignes

Composer 2 ou 4 équipes (sur 2 buts).  
Désigner un gardien.  
Les joueurs DV doivent effectuer des tirs au but, à tour de rôle, sous forme de pénaltys. Le gardien est voyant. Il se déplace en touchant successivement les 2 poteaux en l'annonçant à haute voix pour donner l'information au tireur. Le gardien dit « prêt » pour annoncer au DV qu'il peut tirer.

#### L'enseignant observe

#### Evolutions

L'utilisation de la surface du pied adapté (la pointe du pied – "pointu")  
La position du corps (équilibré)  
La position du pied d'appui (à côté du ballon)  
Le joueur voyant ou guide qui communique, et est vigilant à la sécurité de son partenaire  
Le gardien de but qui arrête les tirs

Faire passer tous les joueurs à chaque poste  
Varier l'angle de tir

## Séance N°6 :

**Fin de cycle**

Séance sous la forme de jeux par équipe avec feuille de route à remplir.

# Jeu n°1 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 2

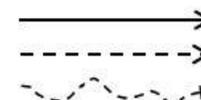
### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de maîtriser le ballon en conduite
- Être capable d'arrêter le ballon, de changer de direction

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Situation d'apprentissage 1

## Manipulation du ballon – la conduite

### Organisation

### Schéma

### Définition

Espace	Effectif		Buts
Utiliser le terrain ou l'espace disponible	Classe. Par deux : un élève voyant avec un élève DV		
Matériel			Consignes
X cônes 1 ballon pour 2 ou pour 4 0 1 masque pour 2			Réparti sur la largeur du terrain et accompagné d'un joueur voyant, les joueurs DV conduisent le ballon et doivent traverser le terrain sans perdre le ballon, en effectuant le parcours, Le joueur voyant guide avec sa voix.
L'enseignant observe		Evolutions	

Occuper l'espace  
 Ne pas rentrer dans un partenaire  
 Ne pas sortir du terrain  
 Garder la maîtrise du ballon (proche de ses pieds – conduite "flipper")  
 Le joueur voyant communique bien avec son partenaire et est vigilant à la sécurité

Changer les rôles  
 Modifier le parcours

# Jeu n°2 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 6

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de conduire le ballon
- Être capable de tirer

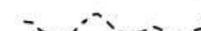
Déplacement ballon =



Déplacement joueur =



Déplacement joueur/ballon =



## Situation d'apprentissage 2

## Manipulation du ballon – conduite + tir

### Organisation

### Schéma

### Définition

Espace	Effectif		Buts
1 terrain. 2 buts. Scinder la classe en 2	Classe		
Matériel par terrain			Consignes
4 cônes et coupelles 8 ballons 0 1 masque pour 2 ou 4	20'		Dotés d'un ballon chacun, les joueurs DV doivent réaliser une conduite de balle finir par un tir. Un guide situé derrière le but leur donne les indications importantes (distance et axe du but) Les gardiens sont voyants.
L'enseignant observe		Evolutions	

Garder la maîtrise du ballon (le ballon reste proche de ses pieds)  
Tirer au but

Modifier le parcours et l'angle de tir  
Varier l'intensité de conduite de balle (essayer d'aller de plus en plus vite, sans perdre la maîtrise du ballon)

# Jeu N°3 :

## Découvrir l'activité Cécifoot

## Séance 5

### Compétences visées pour le joueur déficient visuel (DV):

- Être capable de se déplacer avec le moins d'appréhension possible

Déplacement ballon =

Déplacement joueur =

Déplacement joueur/ballon =



## Entrée dans l'activité

## Découverte / appréhension du handicap

### Organisation

### Schéma

### Définition

<p><u>Espace</u></p> <p>Utiliser le terrain ou l'espace disponible</p>	<p><u>Effectif</u></p> <p>Classe. Par deux : un élève voyant avec un élève DV</p>		<p><u>Buts</u></p> <p>Le DV retrouve son guide</p>
<p><u>Matériel</u></p> <p>1 cône pour 2 0 ballons 0 1 masque pour 2</p> <p>10'</p>			<p><u>Consignes</u></p> <p>Par 2, un DV et son guide placé autour du terrain. Au départ les DV sont regroupés dans un espace au centre du terrain. Le guide doit utiliser sa voix pour attirer vers lui son partenaire DV. Le joueur DV se déplace en disant le terme « voy » (j'y vais en espagnol), bras devant soi.</p>
<p><u>L'enseignant observe</u></p>		<p><u>Evolutions</u></p> <p>Le guide change de positionnement une fois durant la séquence.</p>	

- Se déplacer avec de l'assurance, sans trop d'appréhension, en respectant les consignes de sécurité (bras devant soi / dire « voy » quand je me déplace)
- Se déplacer en faisant confiance à son guide
- Ne pas sortir de l'espace
- Ne pas rentrer se percuter

## RETOUR EN CLASSE

- Carte Géographique avec les clubs de cécifoot...
- Travail dimension d'un terrain (Maths) .. EX : dessiner le terrain avec les bonnes dimension (utiliser compas, règles...)
- Organiser échange avec les élèves, un débat sur le Handicap (prendre la parole)
- Effectuer travail de recherche sous forme d'exposé sur le Handicap.