

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

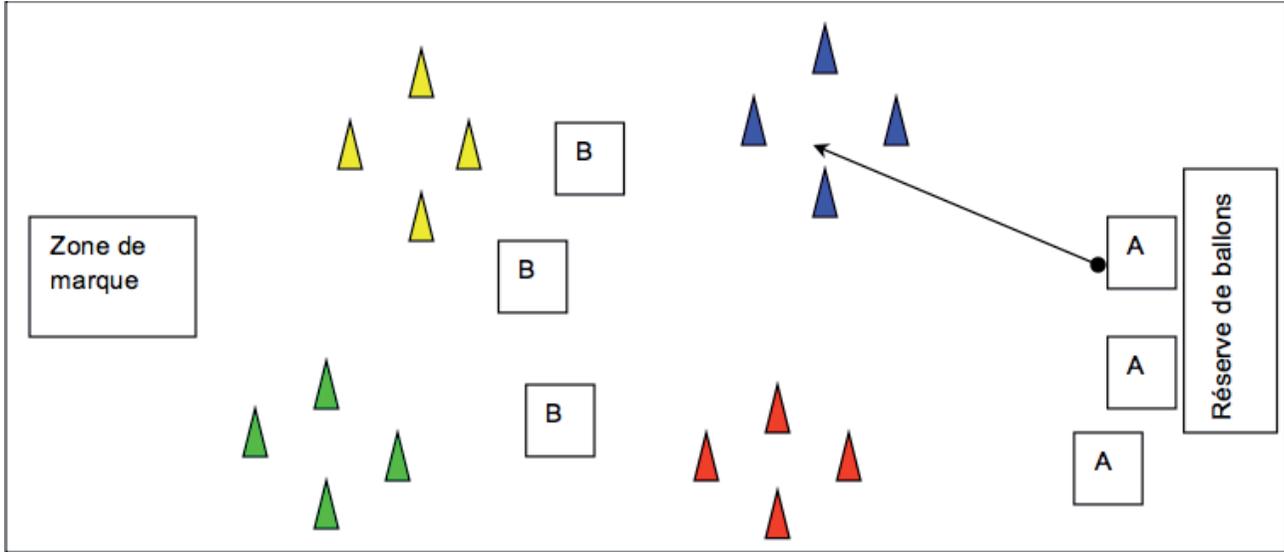
Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Jeu traditionnel

Illustration : travail plus spécifique de l'attendu de fin de cycle
« S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant
les situations favorables de marque »

	ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILÉ	
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	<p>AFC 1 : « En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. »</p>	<p>D 1 : Les langages pour penser et communiquer CG 1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps « Adapter sa motricité à des situations variées. »</p> <p>D 2 : Les méthodes et outils pour apprendre CG 2 : S'approprier (...) à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre. « Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. »</p>
OBSTACLES À DÉPASSER	<ul style="list-style-type: none"> • Coordonner des actions motrices simples courir, passer, attraper. • Accepter de construire avec les autres : développer des stratégies pour agir et apprendre. • S'inscrire dans le cadre d'un projet d'actions simple. • S'approprier la notion d'espace préférentiel. • Résoudre la tension « trajet / trajectoire ». 	
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>D1 : Les langages pour penser et communiquer D1.4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages du corps Se repérer et se déplacer dans les différentes zones de jeu engage l'élève dans l'acquisition d'un code qui permet de communiquer avec les autres élèves au cours de la partie : mes placements, mes déplacements, mes gestes, mes postures donnent aux partenaires, aux adversaires et aux arbitres des indications sur mes intentions.</p> <p>CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explorer le champ des possibles pour créer un répertoire d'actions dans les cadres d'évolutions choisis : courses, passes courtes, passes longues. • Opérer des choix de contextes pour rendre réalisable le gain de l'affrontement. <p>D2 : Les méthodes et outils pour apprendre CG 2 : S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assumer des rôles sociaux : joueur, observateur. • Observer et relever les éléments qui permettent le gain de l'affrontement : s'informer pour agir. • Accepter certaines règles de fonctionnement au sein du groupe. • Opérer des choix en fonction de l'effet attendu : placement, déplacement, organisation des joueurs, prise en compte de l'espace. 	

<p>ÉTAPES D'ACQUISITION ET REPÈRES DE PROGRESSION</p>	<p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève construit l'orientation de l'espace. Le coéquipier reste « collé » à son partenaire. • L'élève a une activité uniquement individuelle. Il porte le ballon, cherchant seul la solution en forçant le passage. • Il a une maîtrise approximative des gestes de bases : courir, lancer, attraper. Il se débarrasse du ballon sans intention. • Les choix opérés des différents contextes ne sont pas en cohérence avec les capacités de l'élève. Le nombre d'espaces de passage obligé est insuffisant et ne permet pas la réussite de l'élève. <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève prend conscience de ses partenaires ; il tente des coopérations. Il met en œuvre les premières stratégies. • Il commence à percevoir les notions de distance : celle-ci permet la réalisation du geste technique de la passe. • Les possibilités offertes par le nombre choisi d'espaces facilitent la réussite des élèves. <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève prend en compte ses partenaires, ses adversaires en maîtrisant la notion de démarquage : la sortie de l'alignement est favorisée par le nombre de joueurs choisis pour créer le déséquilibre « attaquant-défenseur ». • L'élève perçoit davantage la notion de distance de sécurité et passe la balle avant d' « être déflaqué » (se faire prendre son foulard). • Il élabore des contextes qui permettent de stabiliser la réussite. <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élève planifie son action individuelle et collective en prenant en compte les espaces imposés et les surfaces de jeu : il comprend le sens des déplacements. • Il prend en compte ses partenaires, ses adversaires en maîtrisant la notion de démarquage : la sortie de l'alignement est régulièrement mise en œuvre pour se placer à distance de passe réalisable. • Il identifie les phases offensives et agit en conséquence : il occupe les surfaces de jeu appropriées, mobilise toutes les possibilités offertes par le jeu, agit en opérant des choix individuels et collectifs et réalise les actions nécessaires en fonction de ceux-ci et en adaptant les contextes de réalisation de manière complexe.
<p>EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE</p>	
<p>OBJECTIF DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE POUR LE PROFESSEUR</p>	<p>La situation se déroule dans le cadre d'un jeu à effectif réduit : c'est un atelier pour « repérer les contextes favorables de progression » (consulter l'ensemble des ateliers dans la ressource « éléments de construction d'une séquence d'enseignement en jeu traditionnel »). Cela limite la masse d'informations à traiter et permet de se focaliser sur un aspect du jeu : la phase d'attaque pour le franchissement de la zone obligatoire.</p> <p>Cette situation vise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'exploration et l'appropriation d'actions motrices de base qui facilitent la réalisation de la tâche ; • la mise en œuvre d'un projet simple pour adopter une stratégie pertinente.
<p>DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT</p>	<p>L'enseignant organise une confrontation à la situation initiale en définissant le premier cadre d'évolution, en déterminant les consignes minimales de jeu, en mettant à disposition les outils de relevés d'informations.</p> <p>L'analyse de ces outils doit permettre à l'élève de réorganiser les contextes de la situation pour accéder à la réussite en résolvant les problèmes liés au nombre d'espaces, à leur position et à la quantité d'adversaires.</p> <p>Les élèves réalisent une quantité d'actions suffisante pour lesquelles ils consignent les résultats dans les tableaux appropriés.</p> <p>Les élèves travaillent en groupe de six et peuvent faire varier les contextes en fonction de leurs capacités : 2x1 ; 3x1 ; 3x2, ...</p> <p>L'enseignant observe les réponses motrices des élèves, s'appuie sur un questionnement de celles-ci dans l'action et sur les informations recueillies pour faire émerger les intentions de l'élève dans la réalisation de l'action.</p>
<p>BUT DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE POUR L'ÉLÈVE</p>	<p>Il s'agit d'opérer des choix liés aux variables espace et quantité de joueurs pour construire des connaissances (démarquage, distance, gestes techniques, etc.). Celles-ci permettent d'optimiser les réponses aux problèmes posés dans le cadre contraint des contextes choisis.</p>

<p>DISPOSITIF</p>	<p>Des équipes de six sont réparties dans l'espace de la salle. Chacune d'elles organise la situation de départ avec le matériel suffisant et sa feuille de marque. Dispositif et matériel pour un atelier « Repérer les contextes favorables de progression » :</p> 
<p>CONSIGNES</p>	<p>Les différents temps de la situation :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. les élèves installent le dispositif d'après le plan. Il s'agit pour les joueurs A de se saisir du ballon dans la réserve, de progresser vers la zone de marque, en passant obligatoirement par une des zones délimitées par les plots de couleur, sans se faire déflaguer par un joueur ; 2. ils effectuent d'abord la tâche à 3X3 et remplissent au fur et mesure leurs feuilles de marque ; 3. après huit passages, ils font varier le contexte en fonction de leur choix (réduction du nombre de portes, disposition autre, déséquilibre des équipes pour favoriser l'attaque).
<p>CONTENU OU QUESTIONNEMENT INDUCTIF</p>	<p>Comment s'y prendre pour opérer des choix ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les paramètres de la situation à laquelle il faut s'adapter : l'élève a à élaborer un système de repères qui doit prendre compte l'espace, les adversaires, les partenaires, le ballon. • Sélectionner une réponse pertinente (je passe la balle, je la garde, je sors de l'alignement...). Après la réponse, analyser la pertinence de celle-ci en terme de rétroaction (Que vais-je décider la prochaine fois? en fonction du résultat de l'action elle-même, des informations recueillies,...). • Exécuter le modèle de mouvement sélectionné de façon efficace et coordonnée.
<p>CRITÈRES DE RÉUSSITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La validité des relevés effectués ; • la pertinence des choix effectués à partir de l'analyse de données, du contexte (en action ou en dehors de l'action) ; • les organisations collectives, les adaptations individuelles.

VARIABLES/OUTILS À
DISPOSITION

Varié le dispositif proposé aux élèves pour leur permettre d'opérer des choix :

- lié à l'espace : déplacer les portes pour les organiser différemment ;
- lié à la quantité : réduire ou augmenter le nombre de portes ;
- lié au temps : choisir une limite de temps plus ou moins longue pour réaliser l'action.

Exemple de tableau pour consigner les résultats obtenus :

Noms des élèves								
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Nombre de portes								
Disposition								
Temps								
Réussites								