

LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT DES SPORTS COLLECTIFS

- Prendre en compte la logique des duels
cad : Permettre l'expression du rapport de force équilibré a priori
- Prendre en compte la logique de l'APSA au sein du champ d'apprentissage des duels
cad: Identifier ce qui est négociable dans ses propositions et ce qui n'est pas négociable pour rester dans l'APSA
- Viser les attendus ou compétences des programmes (qui restent les mêmes dans tous les programmes)

Permettre l'expression du rapport de force

- Créer des équipes qui permettent à tous de s'exprimer.
- Choisir une taille de ballon, de terrain et un nombre de joueurs adaptés aux pouvoirs des élèves pour viser les attendus.
- Choisir les règles adaptées au niveau de jeu et aux problèmes rencontrés par les élèves.

Identifier si à ce moment de l'apprentissage c'est l'attaque ou la défense qui domine

Des choix pour une expression adaptée du rapport de force

D'après C Deleris	6 ^{ème} Collège	3 ^{ème}	2 ^{de} Lycée	T
	Situation de référence		Situation de référence	
VOLLEY	2 c 2 4x5m multi touches et nombre d'échanges illimité, mise en jeu par lancer ou passe (x2) puis rotation, filet à 2.2m	3 c 3 ou 4 c 4 (selon le niveau de ressources) 6x5m 6x7m Double jonglage, 3,4 ou 5 échanges maxi, service bas 2 fois successivement, filet à 2.3m	3 c 3 ou 4 c 4 vers un règlement normal (filet à 2.3m pour garçon, 2.2m pour fille, à choisir pour mixte)	4 c 4
RUGBY	5 c 5 20x 30m marque, tenu, l'en avant, le « hors du jeu » (être en avant), droits et devoirs du joueur (dans la charge)	6 c 6 ou 7 c 7 30x40m et 35x45m Le hors jeu dans les phases de lutte collective et le jeu au pied	6 c 6 ou 7 c 7 règlement du rugby à 7	7 c 7 45x 55m
HAND	5 c 5 pas de gardien (mini cibles) longueur terrain de HB le « ne pas courir », notion de zone, reprise de dribble pas de contact, but après rebond au sol	6 c 6 Règlement normal	6 c 6 règlement normal	6 c 6
BASKET	3 c 3 terrain normal le « porter la balle » Le marcher reprise de dribble <u>le non contact absolu</u> le score (bonifié à 45°)	4 c 4 terrain normal les 3s dans la raquette, le retour en zone	4 c 4 règlement normal	4 c 4
FOOTBALL	4 c 4 pas de gardien (mini cibles) 25x35m règles foot, avec droits et devoirs du joueur	5 c 5 avec gardien 35x50m limite d'espace gardien à la main 12m	5 c 5 ou 6 c 6 règlement du foot à 7	6 c 6
ULTIMATE	4 c 4 terrain de hand le non contact absolu (à 1m du joueur) le marcher 2 pas maxi (pivot seulement)	4 c 4 idem le 1 c 1 (1 seul défenseur sur le porteur)	5 c 5 terrain de HB 40x50m évolution réglementaire	7 c 7 (1/2 terrain de rugby)

Ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas pour rester dans la logique de l'APSA

Négociable :

La marque, la mise en jeu, la réparation, l'espace de jeu, le nombre de joueurs, la taille du ballon , de la cible.

Non négociable:

- Les règles en rapport avec la sécurité (en rapport avec le pouvoir accordé au porteur de balle et au défenseur)
- L'équilibre du rapport de force a priori (en situation de jeu, pas en SA)

Viser les attendus des programmes

- Entrer par la recherche d'une organisation collective (logique du duel collectif) adaptée.
- Donner le bagage moteur et tactique aux élèves, au service de cette organisation collective.
- Permettre à tous, y compris EBP, d'être dans une réussite qui donne du plaisir pour s'engager et persévérer dans les rôles « sportifs » et sociaux ...

Notre proposition de démarche pour transformer les élèves en SC

- **OBSERVER LE JEU...**

« Ce que les élèves savent faire »

Avec quels indicateurs (qualitatifs ou/et quantitatifs)

- **INTERPRETER...**

« Quels problèmes rencontrent-ils »

- **CHOISIR...**

« Une, des, compétence(s), objectif, à atteindre par l'élève , les élèves »

« Proposer des contenus adaptés »

« Proposer des situations (de référence et d'apprentissage) adaptées »

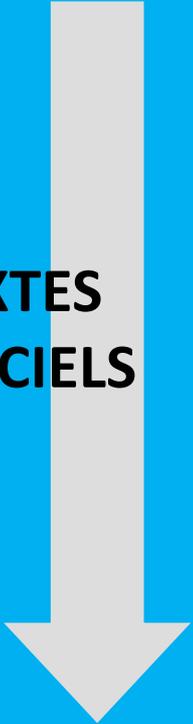
- **EXPLIQUER**

« vos choix , vos attentes à vos élèves »

- **VERIFIER DANS LE JEU**

« Avec les élèves qu'ils ont progressé »

**TEXTES
OFFICIELS**



Joëlle Borga

Observer le jeu

Quels indicateurs?

1. Des indicateurs appropriés au niveau de jeu !

Ex: si le problème majeur est la progression du ballon alors choisir un indicateur de progression. Pas un indicateur de la réussite au tir!

NB :Il n'y a pas d'indicateurs magiques ex: tirs tentés/tirs réussis.

2. Des indicateurs quantitatifs et qualitatifs!

Ex: Si la difficulté est le lancement de la contre-attaque prendre le nombre de pertes de balle dans la première partie du terrain à croiser avec l'arrêt sur image de la répartition des joueurs après une récupération sur rebond défensif.

Interpréter

Selon vos élèves, votre style d'enseignement, votre projet pour la classe:

1. Donner ou faire découvrir l'interprétation des données issues des indicateurs pour fixer un objectif commun à la classe, à un groupe de travail.
2. Donner des solutions ou faire des hypothèses avec vos élèves, sur ce qu'il faut, pour atteindre cet objectif commun.

Choisir

1. Les contenus adaptés à la résolution des problèmes rencontrés

Ex: contenu technique pour la progression (ex enchaîner dribbler et passer) ou jeu à thème avec contrainte (ex: dribble interdit dans la première partie du terrain)

2. Les groupements d'élèves appropriés (de besoin, de ressources? ...)

3. Les conditions d'apprentissage

Pour chaque groupe d'élèves (ex taille ballon ; espace ou temps offert; thème de jeu)

Expliquer - Donner du sens aux apprentissages En partant des problèmes rencontrés dans le jeu

Eviter le format de leçon

1. Echauffement
2. Travail technico tactique
3. JEU- récompense

Préférer le format de leçon :

- 1 Echauffement (en rapport avec les problèmes vus précédemment)
- 2 Jeu simple ou situations aménagées avec prélèvement d'indicateurs pour identifier les problèmes rencontrés.
- 3 Des SA pour progresser.
- 4 Vérification dans le jeu et bilan des transformations

Vérier

- **Quoi?** Que les transformations visées dans différents registres sont en cours.
- **Quand?** Tout au long des SA, en bilan de leçon et en fin de cycle.
- **Comment ?** En prenant des indicateurs simples qui traversent le cycle concernant l'organisation collective et le volume de jeu concernant le rôle dans le collectif.
- **Et l'évaluation alors ?** Vérifier c'est évaluer mais évaluer ce n'est pas poser la note!
- **ET LA NOTE ALORS ?**

SE POSER DES QUESTIONS DES LE DEBUT DU CYCLE POUR NOTER A LA FIN DU CYCLE

- Quelle **constitution des équipes** pour l'évaluation terminale?
- Quelle part du **quantitatif** et du **qualitatif** ?
(ex comment quantifier le démarquage du NP donc comment noter le NP ?)
- Quelle part pour **l'évaluation collective** et pour **l'évaluation individuelle**?
- Quel poids des **victoires** dans la note (en rapport avec la constitution des équipes)
- Quels poids dans la note pour les **attendus de différents types**:
Joueur , arbitre, observateur, organisateur, coach....?

MES CHOIX

- **A propos des modalités:** Des temps de jeu courts et répétés avec temps mort obligatoire et tablettes.
- **A propos de la composition des équipes :** Des équipes hétérogènes avec un joueur « ressources » dans chaque équipe qui prend le rôle d'organisateur de l'équipe.

Utiliser les « rôles » dans l'enseignement et dans l'évaluation.

- **A propos des types de repère:** Un choix de **repère quantitatif** ex :Nombre balles perdues collectivement à croiser **avec un repère qualitatif** , l'occupation des 3 couloirs de jeu (tablette, vidéo), pour mesurer l'organisation collective (début cycle 4) .
- **A propos de la part de l'évaluation collective et de l'évaluation individuelle?**
50 % de la note avec le statut de « joueur » attribués le collectif.
- **A propos du poids des victoires dans la note**

Des choix modulables selon le cycle d'apprentissage, la qualité du rapport de force, la régulation opérée par les élèves aux temps morts et entre les matches.
(Tablettes).

- **A propos du poids des attendus de différents types:** joueur, arbitre, observateur, organisateur, coach....?

Des choix modulables selon le cycle, le niveau de classe, le projet de classe, les EBP.