

Enseigner les Sports Collectifs : **le jeu et la transversalité pour favoriser la** **progression**

ACTUALISER SES CONNAISSANCES- STAGE DE PROXIMITE

Etat des lieux

Je sais faire



Je maîtrise mal



Programme de la journée de formation

9h-11h : Présentation d'une démarche centrée sur la compréhension et le jeu :
réflexion sur la transversalité.

→ Approche synthétique et pratique
La programmation et le N1

11h-12h: Vivre des situations en N1

12h-13h30 : Pause repas

13h30- 14h30 : Le N2 et le N3

14h30-15h30 : vivre des situations en N2 et N3

15h30-17h :

Proposition d'une organisation dans les séances : priorité au jeu

Gestion de l'hétérogénéité et Composition des équipes

Sports collectifs = formation du citoyen

Réflexions sur l'évaluation fin de cycle

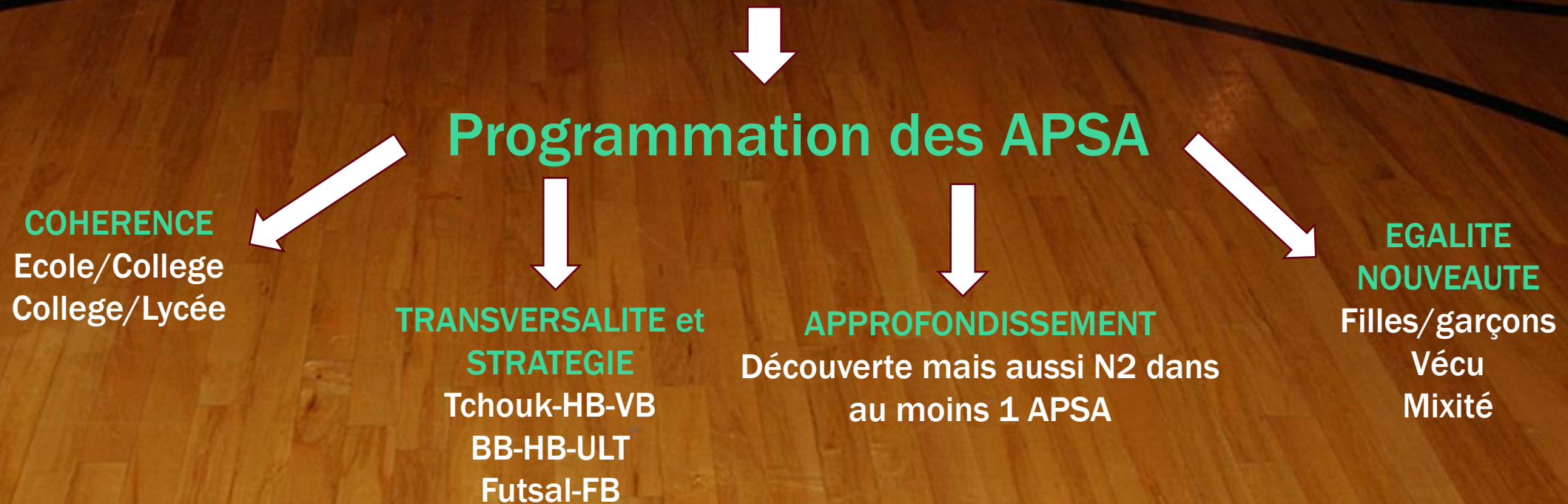
Les Sports Collectifs : un rendez-vous important dans nos programmations



- 1) **Socle** : Imptce CA4 / attendus de fin de Cycle (3 sur 5) notamment au Collège : formation du citoyen, travail en équipe
- + 2) **Vécu** : APSA parmi les plus pratiquées en dehors de l'Ecole et développées dans le sport scolaire : élèves ressources
- + 3) **MOT** ° : Aspect ludique et Attrait pour les activités de groupe : levier d'engagement fort

Réflexion sur la Programmation : un préalable à leur enseignement

- Nécessité de s'appuyer sur les nouveaux programmes du Collège de 2016 (AFC et Socle Commun) et du Lycée de 2019 (AFL) : continuité qui se dégage :
De la découverteà l'entraînement et la spécialisation + CA5 Lycée
- Prendre en compte son contexte d'intervention, la particularité de son public et de son territoire et du projet d'Etablissement (REP, Mixité, Sections Sportives...)



Favoriser la CONTINUITE et l'APPROFONDISSEMENT : AXES IMPORTANTS pour la PROGRESSION des ELEVES

Quelle démarche d'enseignement en sports collectifs ?

Une démarche d'enseignement commune....

- 
- 1 ○ **EVALUER, PHOTOGRAPHIER** les élèves dans le jeu
 - 2 ○ **IDENTIFIER** les obstacles, les problèmes fondamentaux : mieux gérer l'HETEROGENEITE
 - 3 ○ **CHOISIR** les contenus fondamentaux et proposer des situations pour les développer

Quel est le PB fondamental ? Quelles difficultés rencontrées ?

Compréhension mieux que Connaissances

.... mais aussi particulière

- 4 ○ **VERIFIER** les TRANSFORMATIONS attendues : A/R Jeu / SA / Jeu = SENS

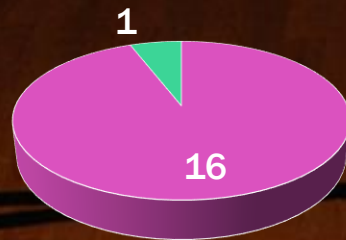
FAIRE DU JEU LA PRIORITE de votre enseignement : limiter les situations décontextualisées
(il manque la cible, des adversaires...) au profit du jeu sous ou sur-réglé

- ➡ Augmenter le temps de pratique (favoriser le jeu réduit, maîtrise ballon)
- ➡ Donner du sens
- ➡ S'appuyer sur le côté ludique

Jeu , point de départ et non Récompense

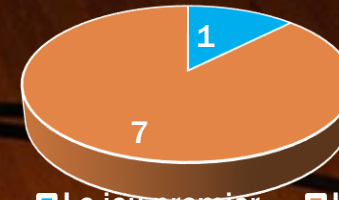
Organisation Pédagogique du Cycle et des Séances

Organisation de la Séance en Sports Collectifs (Debars 2020)



■ Le jeu en récompense ■ Le jeu est premier

Organisation stage précédent



■ Le jeu premier ■ Le jeu en récompense

Rendre le jeu premier et central

Situations trop décontextualisées = perte de sens par rapport à la tâche complexe du jeu
METAPHORE apprendre à conduire sur un parking puis aller en ville

Pour mieux choisir, réussir sa photo de classe !



Au début (diagnostique) , pendant (formative et formatrice) et à la fin (certificative)
→ Mise en projet individuel et collectif

Importance des observations (qualitatives) et statistiques (quantitatives) : bien choisir les observables en fonction de ce que l'on souhaite travailler

Ex : zones de tir pour intérêt de tirer proche, nbre de zones franchies, trajet du ballon, pertes de balles....

Pertinence de la VIDEO : tablette, téléphone ou caméra (angle de vue )

Pratiquer le JEU ECLAIRE : la photographie instantanée, l'arrêt sur image

Que font mes élèves ? Où se situent-ils ?

Evolution du jeu avec nos élèves

HANDBALL

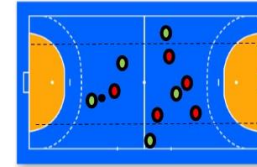
la Grappe : joueurs agglutinés,
nombreuses pertes de balle, électrons libres



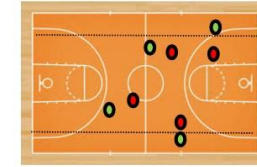
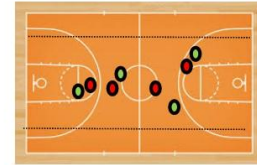
Construction de relais : S - H - A ,
démarquage distance utile



Jeu en couloirs, défense étirée,
transition off.



BASKET-BALL

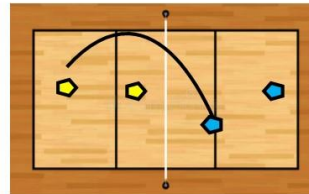


VOLLEY-BALL

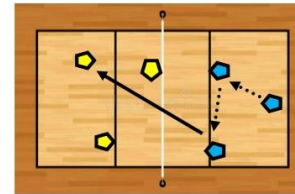
Jeu central, joueurs collés, RD, peu d'échanges



Répartition dans les zones, moins de RD
car profondeur



Jeu en 3T avec placée ou smashée,
défense haute

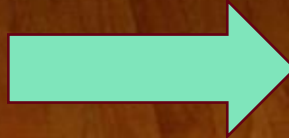


Photographie claire des Niveaux de jeu pour vous : Similitude donc Situations transversales communes possibles

De la grappe.....



....à un jeu en relais



**Identifier les niveaux pour choisir
les orientations du cycle et les contenus !**



Quels Problèmes Fondamentaux et quels Contenus Incontournables ?

Brainstorming groupe 5'

1 PB

2 CI

Les 3 niveaux dans les Sports Collectifs au Collège et au Lycée

N1 = AVANCER : Verticalité

S'ORIENTER- PIVOTER / SE RELAYER (se démarquer)
Construire la MARQUE, ses PARTENAIRES et ADVERSAIRES

Donner du temps pour
observer, décider : geler,
pied magique, distance....

N2 = AVANCER VITE puis SE REPLIER : Horizontalité

S'ORGANISER dans des COULOIRS / ENCHAINER VITE /
GERER des Surnombres
NOUVELLES ACTIONS DE MARQUE

N3 = JOUER VITE ou DIFFERER (jeu placé) : Horizontalité et Verticalité

S'ORGANISER dans des ESPACES, ETIRER, COORDONNER des DEPLACEMENTS,
ADAPTER son ORGANISATION selon l'ADV., CRÉER des AIDES,
VARIER la MARQUE / TIRER de PLUS LOIN

Identification et
choix rapides et
adaptation

S'interroger en permanence sur le rapport domination ATT / DEF
Donner du pouvoir moteur et décisionnel du PB → NPB

② Attendus, pbs fondamentaux et contenus prioritaires dans les 3 grands niveaux

Cycles /Niveau	Attendus (AFC) ou (AFL)	PBS Fondamentaux	APP Fondamentaux	Observables, Indicateurs
Cycle 3 ou N1	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant le situations favorables de marque Maintenir un engagement moteur sur tout le temps de jeu	• S'orienter vers la cible adverse • S'organiser seul ou à plusieurs pour progresser vers la cible : construire les RELAIS • Construire la marque	- Pivoter vers la cible - SE DEMARQUER : Se rendre disponible à distance utile (AHS) - Allonger et sélectionner ses passes - Etendre sa prise d'infos - Construire passer- aller	- Nbre de zones franchies par le ballon - Nbre d'atteintes de la ZM /Nbre de possessions - Nbre de ballons touchés / Nbre de ballons conservés
Cycle 4 ou N2	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.	• S'organiser dans les espaces pour progresser vite (JR) ou transférer et transiter • Diversifier l'attaque de la cible adverse • Renforcer la défense	- Analyser le rapport de force pour choisir : occupation espaces et surnombre - Progresser dans des espaces et équilibrer - Diversifier la marque et les passes - Se replier, ralentir le ballon	- Couloirs de jeu occupés - Lieu des pertes de balle - Nbre d'ATT réussies / d'ATT tentées - Temps pour atteindre la zone de marque
Cycle Terminal ou N3	Gagner une rencontre en faisant les choix techniques et tactiques pour s'adapter au rapport de force. S'entraîner pour mieux conduire et maîtriser un affrontement collectif	• Varier l'organisation offensive selon la situation déf. proposée • Créer des différences par des fixations ou des renversements • Mettre en place des schémas collectifs simples de circulation de balle et de déplacements	- Identifier l'organisation défensive adverse - Enchaîner des déplacements pour créer des décalages - Fixer des défenseurs pour provoquer des aides et des décalages - Utiliser la bonne finition selon l'opposition défensive	- Espaces de jeu occupés - Actions de marque réussies /tentées - ZM atteintes par JR ou JP - Zones de marque

Suggestion de Programmation pour Progression dans les sports collectifs

Liaison Ecole -Collège

Quelles pratiques pour construire le relais, le démarquage, la passe et le collectif ?

Cycle 3 : 6^{ème} : ULTIMATE BALL : se relayer pour avancer collectivement (démarquage, distance utile, passe et va , pivoter et s'informer) : choix de limiter les situations de progression seul

Cycle 4 : 5^{ème} : TCHOUKBALL : lire des trajectoires , s'organiser collectivement sur des espaces, viser une cible, prendre des infos pour choisir sa cible

NON CONTACT

AMENAGEMENT DES REGLES

Choix de l'équipe pour **N2** : varier la progression et la marque, faciliter l'organisation dans les espaces de jeu , progresser seul ou en équipe, de manière directe ou différée ?

Cycle 4 : 4^{ème} : BB, HB N2, VB N1, ULTIMATE N2, FB N1

Cycle 4 : 3^{ème} : N2 en BB, HB, VB

Liaison Collège-Lycée

3 Comment choisir les bons contenus selon les niveaux ?

Quel est le PB fondamental ? Les CI à transmettre ?

Les choix de travail s'articulent autour du rapport de force ATT-DEF

- ✓ Favoriser l'ATT : plaisir de tirer puis de marquer
- ✓ Donner des contenus défensifs quand l'attaque devient trop dominante (bcp de ballons en zone de marque, peu de perte de balle...)
- ✓ Passer du temps sur la marque (MOT° élèves) et aider à utiliser le bon outil (power au basket, tir à terre au HB) = donner le bon outil en fonction de la situation et du niveau

TROUSSE à OUTILS

Le jeu aménagé et simplifié doit être central : plaisir, sens et temps de jeu

Jeu sur des petits espaces (demi-terrain) avec beaucoup d'actions de marque



PBS Fondamentaux communs

→ 3 situations globales pour enseigner les sports collectifs

Le carré / Les traversées /
Les appuis



Les couloirs ou l'organisation
des espaces de jeu

Le starting-block et la
gestion des Surnombres

N1 ou cycle 3 : une entrée par les jeux traditionnels et les jeux à effectifs réduits

Avancer / Progresser / Se relayer

Se démarquer, pivoter, passer (construire la passe plus que le dribble : favorable au collectif)
et aller vers une VERTICALITE et un enchainement des déplacements



1) Le Carré /Passe à 5pts (HB, ULT, BB, VB)

2) Les appuis / Les relais

3) Jeu de la balle au Capitaine

4) Le gagne-terrain : progression bonifiée

ULTIMATE BALL



ULTIMATE FRISBEE

**GELER/PIED
MAGIQUE**

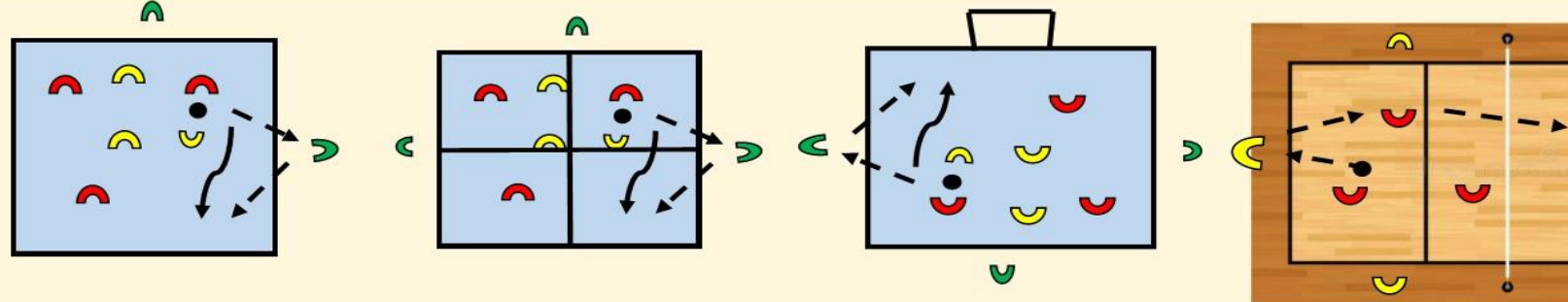
Les Challenges : PASSES (balle au mur, tchouk, circuit passes) et TIRS : contrats ou gain de pts pour équipe : stimulation +coopération
Valorisation de la MARQUE : cercle touché , tir cadré, pas de gardiens, pas de défenseurs)

VB : 1c1, jeu de la bombe (renvoyer dans le camp adverse), 2c2 aménagé

Passe à 5

Les variables :

- marquer tant de points
- la passe ext. doit être récupérée par le même passeur (passe et va)
- interdire le redoublement de passes : int, ext
- varier les passes
- créer et changer de zones



Opposition par niveau, en hétérogénéité (N1 = 2 pts, N2 = 1 pt),
Montante-descendante, Taille du terrain, nombre d'appuis

5 pts pour renvoyer camp adverse

Niveau 1

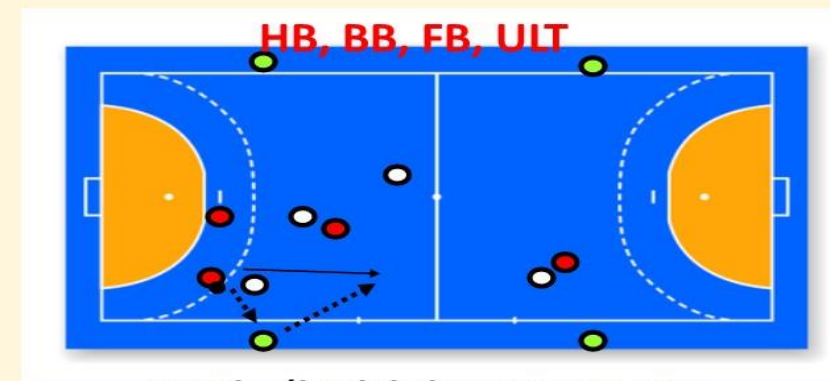
Les Appuis, les Relais

Les appuis sont inattaquables (→ progression prise d'informations et travail technique)

Les appuis doivent rendre le ballon à l'équipe qui leur a donné

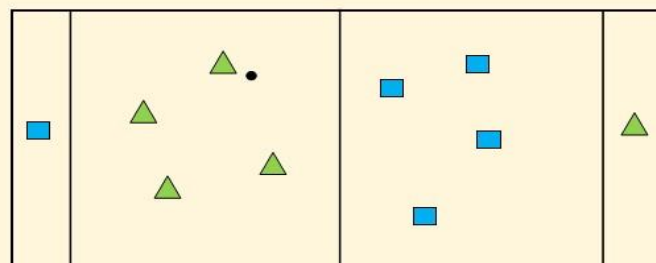
Ils peuvent aussi faire les remises en jeu

- Les + :**
- tout le monde joue
 - augmentation du temps moteur et du travail technique
 - beaucoup de mouvement



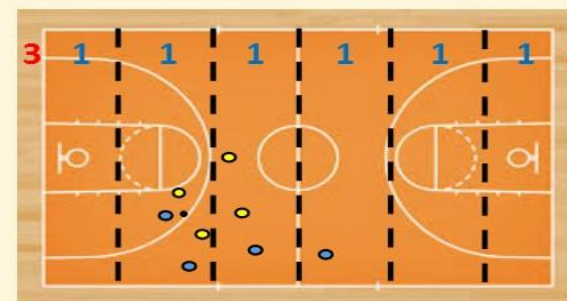
Appui = élargir le jeu et passe et va

La balle au Capitaine



Rajouter des appuis
en Z. AV, limiter la
zone du capitaine...

Le Gagne-terrain : Se relayer pour progresser



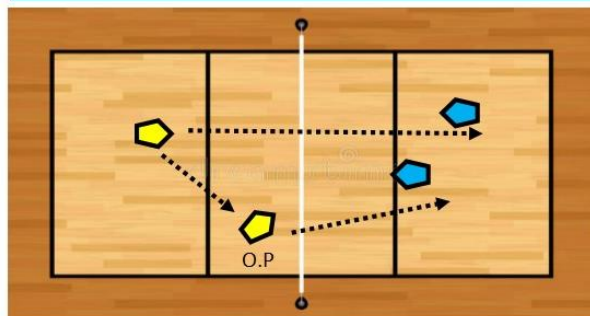
Récompenser la progres-
sion et pas seulement la
marque.

Un exemple en VB

Des situations pour passer au niveau 2 : vers le jeu à 2T

2c2, service aménagé, Zone AR

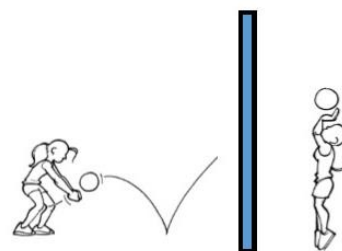
Evolution
des règles
selon
les élèves



- S'organiser pour protéger
- Relayer pour progresser

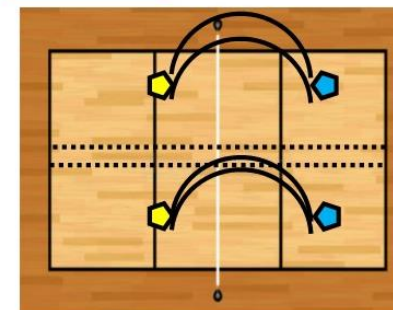
Les challenges :

La balle au mur



Les S.A :

Le 1c1 :



Le jeu de la bombe : se positionner
sous le ballon pour renvoyer
Renvoyer de l'endroit attrapé
Comprendre l'idée de se relayer
Enlever le contrôle du ballon

N2 : jouer vite ou créer un surnombre ou un retard défensif et l'exploiter : recherche de l'horizontalité



Distance utile, fixation def, prise de décisions informationnelles, outils de finitions , organisation couloirs

TCHOUKBALL

BB, FB, ULT,
VB, HB N2

1) Starting-Blocks Gestion des surnombres (2c1, 3c1, 3c2) et retards défensifs

2) Attaque possible sur 2 camps (zone de décision), APSA tchoukball, multi paniers

3) Jeu en effectif réduit avec cibles rapprochées

4) Passer par des couloirs latéraux

5) Jeu des traversées

**Bonifier l'accès
rapide en zone
de marque**

Les Challenges : Lucky-Luke, Tir en
course, tir avec retard défensif, 2c1 :
nouveaux outils de tirs (tirer vite)

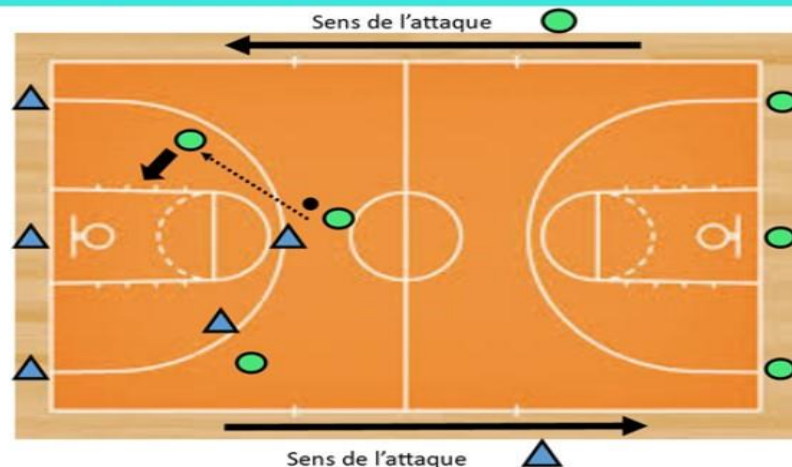


L'introduction des contenus défensifs va provoquer l'évolution vers le N3

Niveau 2

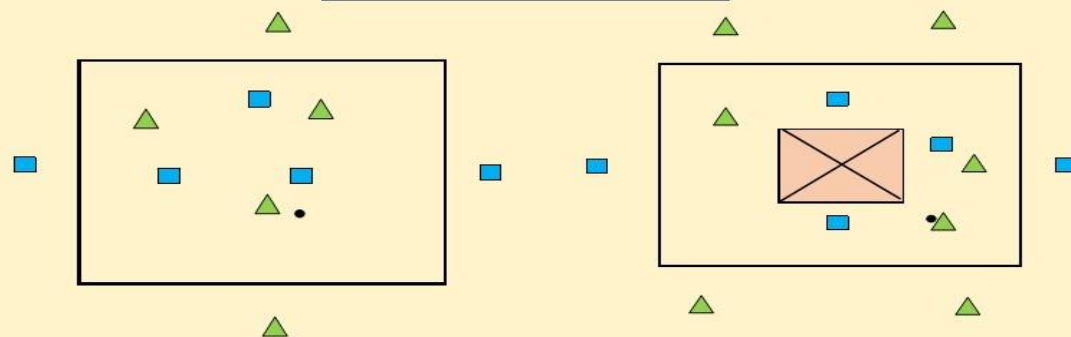
Le Starting-Block

Situation d'Apprentissage Gestion des Surnombres: 3c2, 2c1, 3c1.....
 Travail en continuité ATT → DEF → SORTIE
 Variables didactiques : Qui sort après l'attaque ? = situation d'attaque différente

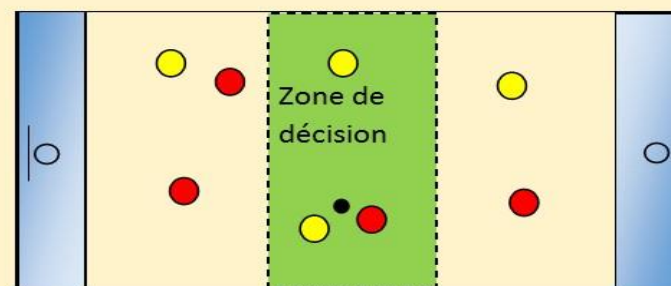


Les Couloirs : Horizontalité

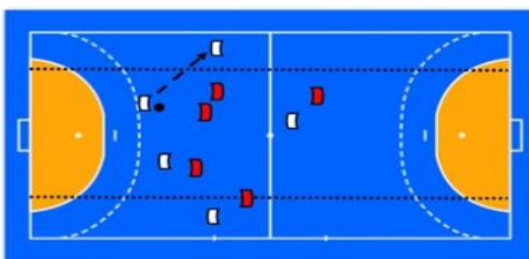
Les Traversées



Le multi-cible : recherche du retard défensif permanent



Vers le jeu rapide et l'occupation des espaces : une progression vers le N3



Les challenges

Le Surnombre

- le ballon doit transiter par 2 couloirs différents
- les catches réussis en - de 10 s à partir de la récupération comptent 3



4c2, 3c1 : fixer, passer

Les S.A :

Retard défensif



Jouer vite pour exploiter un retard

Le Retard Défensif

N3 : Transiter du jeu rapide au jeu placé : **verticalité + horizontalité**

Construire des mvts simples collectifs (1ere circulation) et gagner des duels pour déséquilibrer

Adapter l'organisation collective et la marque à la situation vécue

1) Starting-Blocks avec création de retards défensifs de joueurs : JR, Transition, JP

2) Jeu avec déplacements dans des espaces ou couloirs de jeu (Dé, Re placement)

3) Sens tactique : entrée étalée de la défense RB
reconnaissance des situations (écarter ou percer par le milieu)

4) Perfectionner 1c1 → 2c2

5) Carré : Démarquage avec ou sans partenaire

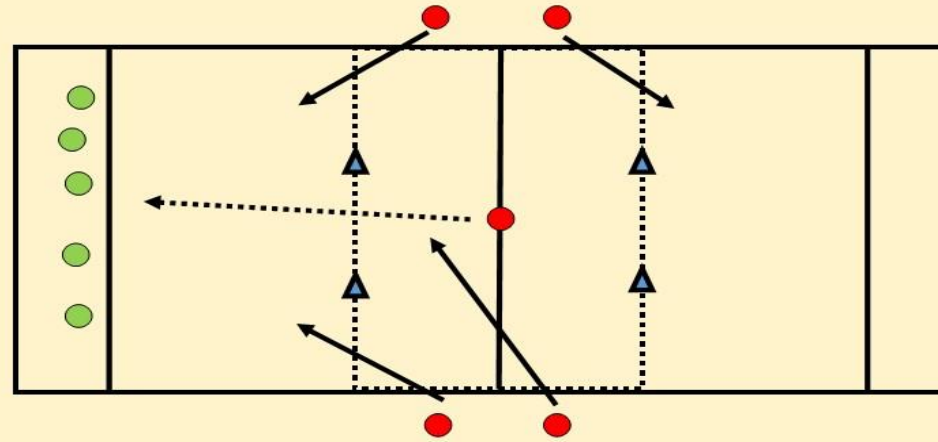
Sens tactique
Postes de jeu

Challenge Tir ext ou int, smash ou placé
(en fonction de la défense adverse) :
donner plus d'outils de finition

Niveau 3

L'entrée décalée :

Imposer aux défenseurs une rentrée dans l'aire de jeu



Adaptation tactique et collective :
s'organiser en fonction de l'adversaire

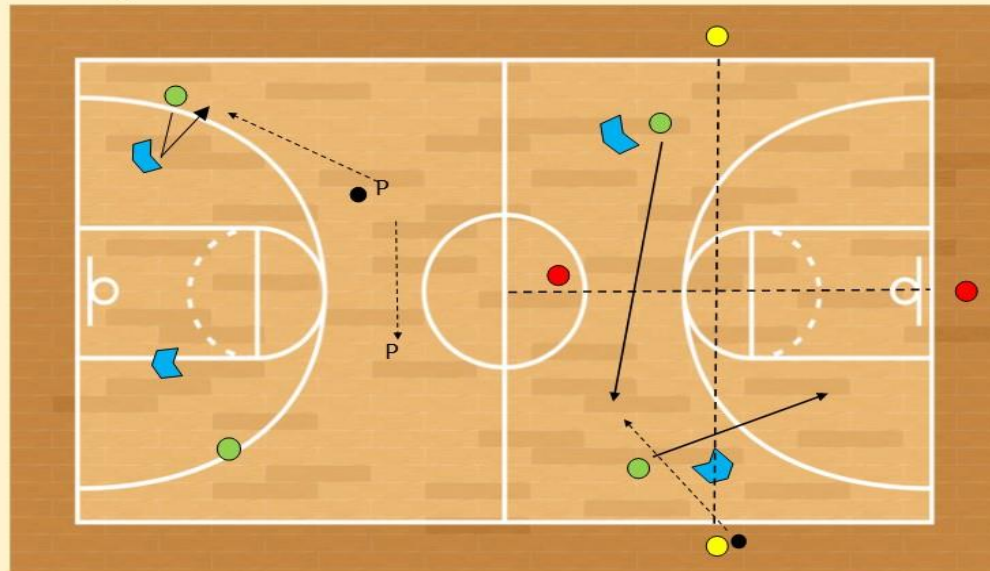
Variable : changer le lieu d'entrée

Le 2c2 avec passeurs fixes

Varier les spots de départ
Autoriser le retour de passes et renversement

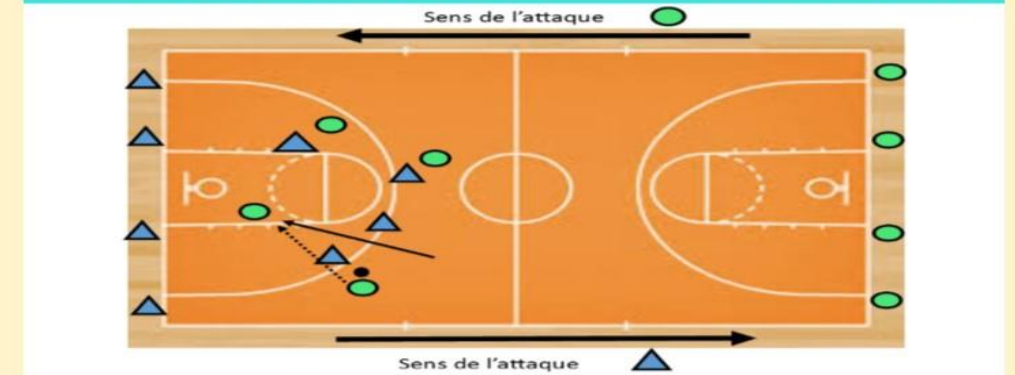
Le Carré avec variation remise en jeu

Choisir le lieu de la remise en jeu
Imposer un nombre de passes int et ext avant de tirer

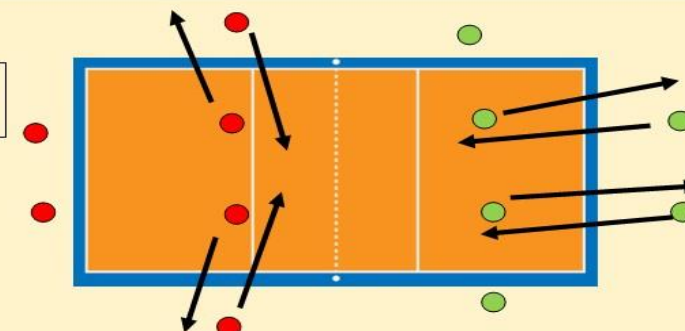


Starting-Block en égalité numérique ou en créant du retard

Situation Jeu Réduit en continuité : 2c2, 3c3, 4c4 ...
Travail en continuité ATT → DEF → SORTIE
Variables didactiques : Qui sort après l'attaque ? = situation d'attaque différente



Joue et Chasse



Organisation d'une séance avec jeu central

- 1 - Echauffement **spécifique** avec ballon ou **jeu** : dextérité, adresse : 1 ballon pour 2 au max
- 2 - Situation de jeu avec mise en évidence : photographie
- 3 - Situation d'apprentissage ou jeu réduit et travail technique : **résolution d'un PB**
- 4 - Retour au jeu pour transfert et Bilan



1) EVALUER/PHOTOGRAPHER

2) INTERPRETER

3) CHOISIR et DIFFERENCIER pour faire PROGRESSER

4) VERIFIER

Une organisation qui donne du sens à l'élève car on part de ce qu'il réalise

Un exemple de séance en HB, Ultimate ou BB en N1 favoriser le démarquage :

- 1- Passe à 5 orientée avec cible
- 2- Jeu sur terrain de BB 4c4 avec relais + arbitre (bonus si effectué)
- 3 – Jeu du capitaine + Challenge passes (passe et suit ou passe et va)
- 4 - Retour au jeu avec échanges élèves ressources : + 2 si 1 élèves ressource prêté

ASTUCES et IDEES :

- Tous les exercices permettent de cumuler des points pendant la séance

Equipes	Echauff/Jeu	Match 1	Challenge	SA	Match 2	Bonus Rôles	Total	Classement
1	4	2	1	6	3	3	20	
2	6	3	2	4	5	2	24	
3	5	1	3	1	2	1	16	
4	3	4	4	3	4	0	22	
5	1	5	5	2	1	0	19	
6	2	6	6	5	6	3	34	

- Proposer des situations Challenge = émulation, + proche de la réalité du jeu
→ 1^{ère} équipe à 10, X buts en 3', tirs avec retard défensif
- Situations évolutives et transférables : SITUATIONS MERES

Définir les conditions de la pratique : influence sur les apprentissages

Quelles situations de référence ou d'apprentissage ?

Nbre de joueurs / taille du terrain / Aménagement des règles (niveaux, besoins, EBP) / Matériel
(les débutants et les échecs : toutes les pièces)

Des situations de référence qui favorisent les apprentissages et la progression

	6ème C3	Collège	3ème C4	2nde	Lycée CT	Tle
Volley-Ball	2c2 Env 20m2 Jongles et Touches illimitées pour renvoi Service passe haute (2 essais) Filet à 2.20	→	3c3 Env 30m2 1 Jongle et 4 Touches pour renvoi Service en 2T Filet à 2.30	→	4c4 36 à 40 m2 3 touches pour renvoi Service Manchette ou smashée Filet à 2.30	
Basket-Ball	3c3 largeur gymnase Panier à 2.65m Ballon T5 Tolérance marcher, reprise dribble, marque haut du cercle, non contact, Jokers	→	4c4 grand terrain Panier à 3.05m Ballon T6 Marcher, dribble, retour en zone, déf ind., 3s	→	4c4 ou 5c5 grand terrain Règlement normal	
Ultimate	4c4 terrain BB Ballon puis frisbee mousse JOKERS, 2 pas autorisés, geler l'adversaire, engagement de son camp	→	4c4 ou 5c5 terrain HB Frisbee, pivot, 5s	→	6c6 ou 7c7 terrain FB à 7 Règlement normal	
Football (Futsal)	4c4 Buts latéraux Terrain de HB Pied magique, Jokers, pas de hors-jeu, remise en jeu jokers.	→	5c5 avec gardien (terrain HB) ou 6c6 sur terrain 35x50 Hors-jeu, zone gardien, remise en jeu au pied	→	6c6 ou 7c7 Terrain Foot à 7 Règlement foot à 7	
Handball	4c4 avec cibles Terrain de HB étroit, Jokers, non contact, marcher, reprise dribble, zone.	→	5c5 avec gardien ou 6c6 Charge limitée, règlement, Zone de repli	→	6c6 Règles normales	
Tchoukball	5c5 terrain BB Attaque sur 1 seul côté, 2 cadres, pas de contact,	→	5c5 terrain BB Pas de contact, attaque sur les 2 cadres	→	6c6 terrain HB Règlement normal	
Rugby	5c5 20x30m Marque, tenu 2s, en avant	→	6c6 30x40m Hors-jeu, jeu au pied	→	7c7 Demi-terrain de rugby Règles Rugby à 7	

Diminuer les infos à traiter et donner du temps pour faire les choix

Limiter les charges émotionnelles : contact, dureté des ballons, force des passes

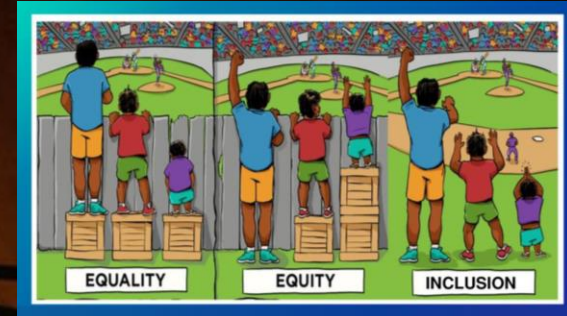
Favoriser l'attaque et plaisir de marquer

Donner du pouvoir moteur et du temps de jeu

3 dimensions fondamentales à respecter

Organiser la pratique pour favoriser la progression :

Evaluer/photographier pour identifier, choisir et vérifier : importance des groupes de travail et de besoin, EBP, adaptation des règles



Garantir l'égalité des chances dans les rapports de force :

postulat d'engagement de l'élève, imptce de la constitution des équipes



Développer la responsabilisation et le travail en équipes (formation du citoyen et rôles sociaux) :

mise en projet collective, rôles dans les équipes, arbitrage, coaching, statistiques, caméra



La gestion de l'hétérogénéité ou la problématique de différencier individuellement tout en rassemblant autour d'un projet collectif :

Apprentissage : Hétérogénéité des niveaux

Groupes de besoins incontournables après IDENTIFIER

- ne pas en créer trop car difficile d'intervenir → FB individualisés
- Expliquer la difficulté du groupe (estime de soi)
- Choisir des situations évolutives (- d'explications) : nombre, taille de l'aire de jeu et règles (sous- ou sur-) → ne pas hésiter à s'éloigner du règlement officiel (ex : rebond au VB, tir qui touche le cercle, terrains à thèmes, pied magique; jongle → EBP)



Varier les regroupements en favorisant le monitorat et les élèves ressources

Quels groupes en sports collectifs ?

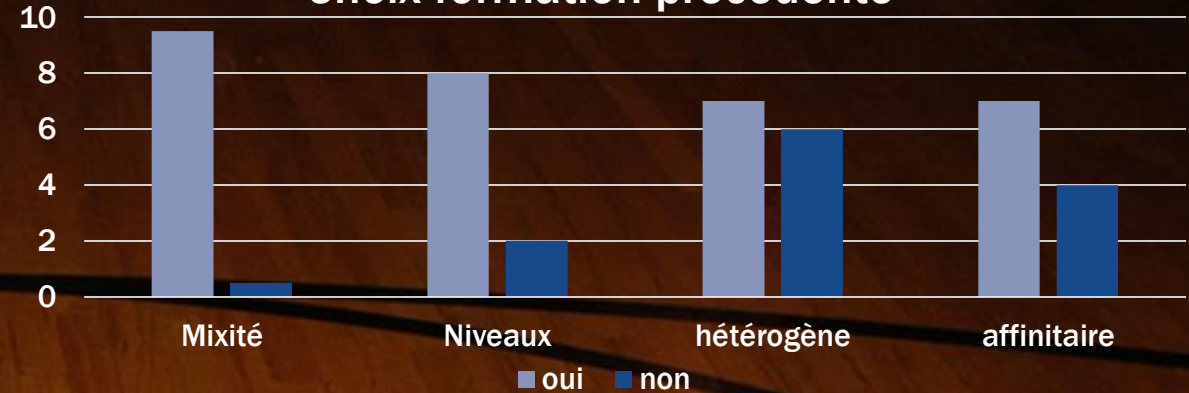
Mixtes ?

De niveaux ?

Homogène/Hétérogène ?

Dirigés / Affinitaires ?

Choix formation précédente



**PAS DE VERITE , VARIER en Respectant Mixité et en permettant à tout le monde d'avancer
ATTENTION à trop d'AFFINITES = NUISIBLE**

➡ Cela dépend des objectifs de la séance

Constitution des équipes : garantir l'égalité des chances



- Ne pas laisser choisir à tour de rôle des capitaines (humiliation). Seule tolérance à l'envers
- Entendre les affinités mais égalité avant affinité
- Créer des binômes
- Équipes stables : forger un collectif (projet de jeu), créer des automatismes



Equipes homogènes ou hétérogènes ?

→ GARANTIR l'égalité des chances dans les rapports de force : homogènes entre elles mais varier en leur sein (plaisir pour tout le monde)

Attendus sur la Citoyenneté

FICHE RÔLES A TENIR SEANCE : Rotation

Rôles sociaux : joueur, co-équipier, jokers, arbitre, observateur, stats et vidéos ressource, coach → Les former
= Responsabilisation, travail en équipe, socialisation, formation du citoyen (droits et devoirs)
Hétérogénéité des Motivations

Coach : 1 élève s'occupe d'un petit groupe (conseils), prépare un ex.
Il est évalué sur son engagement et sur les résultats de son groupe ?

Stats/Vidéo/ Reporter :
analyse, sens tactique

Arbitrage : progressif, gestuelle, 1 règle /1 élève, à toujours protéger et valoriser (diplôme)

Joueur ressource : s'adapte et valorise les élèves en difficultés (situation joker qui joue avec N1)

Bienveillance, Respect, Inclusion



Evaluation fin de cycle : Vérification finale des transformations

Poser la note, quelques conseils :

1. Evaluer uniquement ce qui a été enseigné
2. Utiliser des grilles de comportement ou des statistiques
3. De plus en plus de pts pour le collectif avec l'expertise
4. Ne pas attribuer trop de points aux victoires des matchs mais plus aux scores ou aux zones conquises
5. Attribuer entre 4 et 6 pts pour les rôles sociaux

La répartition des points est à adapter en fonction du contexte de l'établissement : REP, Socialisation

Ultimate Ball cycle 3 (6ème)

Nom : _____ Prénom : _____ Classe : _____

Compétences travaillées :

- S'engager dans un projet collectif pour chercher le gain d'une rencontre : s'impliquer dans la progression du ballon et se rendre disponible.
- Répéter un geste sportif pour le stabiliser et le rendre plus efficace : passes, réception, pivot
- Accepter l'issue d'une rencontre et tenir différents rôles

Situation de référence : Match en 3x3 sur largeur de gymnase ou en 4x4 sur terrain de basket extérieur sur une durée de 6mn avec joueurs relais. Le ballon doit être capté à 2 mains à l'intérieur de l'en-but (3m de profondeur et largeur de terrain) pour que la marque soit validée.

Règlement : 2 passes minimum avant l'entrée dans l'en-but avec utilisation des relais, un ballon non contrôlé entraîne la perte du ballon, contacts interdits (2m) : « geler le défenseur »

Niveaux d'acquisition	Faire progresser le ballon vers la ZM		Assurer la marque	Accepter un résultat ou une décision	Tenir 4 rôles : Relais, Ressource, Arbitre, Equipier
	Indicateurs, Repères : Capacité à se démarquer (NPB)	Indicateurs, Repères : Orientation et prise de décisions	Indicateurs : Pts marqués par l'équipe en 4x6'	Indicateurs, Repères : Comportement sportif sur le terrain	Indicateurs : Implication et bienveillance
ETAPE 1 Insuffisants	☐ Peu de <u>myt</u> pour le démarquage et attitude absente dans le jeu	☐ Choix précipité ☐ Passes imprécises souvent en cloche	☐ - de 5	☐ Conteste, rôle ou s'énervent contre les arbitres et les joueurs	☐ Pas d'implication
ETAPE 2 Fragiles	☐ Se démarque près du ballon ou dans la profondeur axiale du porteur	☐ Prise d'infos seulement vers l'avant ☐ Passe à 1 main espace proche	☐ De 5 à 8	☐ Ne perturbe pas le jeu mais montre parfois des émotions	☐ Implication irrégulière
ETAPE 3 Satisfaisants	☐ Se démarque en appui mais aussi en soutien à distance de passe	☐ Prise d'infos <u>multi-directionnelle</u> grâce au pivot ☐ Passe à 1 main dans le déplacement du partenaire	☐ De 9 à 13	☐ Accepte le résultat et les décisions sans effusion d'émotions	☐ S'implique consciencieusement
ETAPE 4 Très satisfaisants	☐ Se démarque en changeant de rythme et de direction en créant du danger	☐ Joueur girouette et feinteur ☐ Passe ajustée puissance et direction	☐ + de 13	☐ Accepte le résultat et les décisions et joue un rôle positif dans l'équipe	☐ Implication totale et esprit positif
Note : /20	De 0 à 4 :	De 0 à 6 :	De 0 à 4 :	De 0 à 2 :	De 0 à 4 :

Signature de l'élève : _____ Signature des parents ou tuteurs : _____ Signature du professeur d'EPS : _____

3°...	APSA : Volley-Ball			Cycle 4	3ème
Projet de Transformation de l'élève : D'un élève concerné par des actions individuelles pour servir un collectif à un élève responsabilisé dans un projet d'équipe à travers différents rôles pour gagner la rencontre collectivement.					
Compétence attendue pour le cycle 4 : - Acquérir des techniques spécifiques pour construire le point et mettre en confort de jeu ses partenaires - Répéter une action technique sur le ballon pour la stabiliser et la rendre plus précise - Prendre et assurer des responsabilités au sein d'un collectif : partager les savoir-faire et les mettre en perspective			Organisation épreuve finale : Match en 3x3 sous la forme d'un tie-break contre 2 équipes de son niveau avec un filet à 2m20. Lors de l'évaluation, les 2 rencontres se jouent en 7' avec 1pt d'écart. Les équipes sont homogènes entre elles. Service direct smashé ou cuillère.		
Compétences et AFC	Marquer en provoquant la faute de l'équipe adverse	S'organiser Collectivement	Attaquer le terrain adverse en position favorable de marque	Volume de jeu et efficacité individuelle en attaque	Jouer différents Rôles : Statistiques, Coaching, Arbitrage
	Indicateurs : Nombre de FF pour marquer le point	Indicateurs : Espaces de jeu et intentions	Indicateurs : Intentions de jeu et espace visé	Indicateurs : Volume de jeu en 2 matchs Valeur de l'attaque moyenne	Indicateurs : Qualité des prises de résultats et exploitation
Niveaux De Maîtrise	De 0 à 1 pts	De 0 à 0,5 pts	De 0 à 1 pts	De 0 à 2 pts	De 0 à 1 pts
Insuffisante	4 ou + en moyenne	Pas d'organisation claire et actions individuelles	Je subis l'action de jeu avec des actions de rattrapage ou de sauvetage	Volume de jeu < 8 Valeur attaque < 1	Relevés partiels, élève peu concerné <u>Arb/coach</u> peu concerné
Fragile	De 1.25 à 2 pts 3 en moyenne	De 0.75 à 1 pts Apparition d'une organisation ponctuelle et tentative de jeu en 2T	De 1.25 à 2 pts Je renvoie le ballon directement sans intention de jeu dans les espaces libres	De 2.25 à 4 pts 9 < Volume de jeu < 17 1 < Valeur attaque < 2	De 1.25 à 2 pts Relevés effectués mais parfois erronés <u>Arb/coach</u> timide
Satisfaisante	De 2.25 à 3 pts 2 en moyenne	De 1.25 à 1.5 pts Organisation dans les espaces et attaque collective (2T ou 3 T)	De 2.25 à 3 pts Je cherche à atteindre les zones libres adverses	De 4.25 à 6 pts 18 < Volume de jeu < 25 2 < Valeur attaque < 3	De 2.25 à 3 pts Relevés justes et complets <u>Arb/coach</u> volontaire
Très Satisfaisante	De 3.25 à 4 pts 1.5 en moyenne	De 1.75 à 2 pts Equipe organisée avec rotations et construction attaque régulière	De 3.25 à 4 pts Je mets en difficultés régulièrement la défense et utilise le smash	De 6.25 à 8 pts Volume de jeu > 26 3 < Valeur attaque < 4	De 3.25 à 4 pts Relevés complets et interprétation des résultats <u>Arb/Coach impliqué tuteur</u>
Note : /20	/4	/ 2	/ 4	/ 6	/ 4

Plus que la note, situer le niveau de maîtrise de l'élève dans les différentes compétences travaillées : **insuffisante**, **fragile**, **satisfaisante** et **très satisfaisante**

Ce qu'il faut retenir :

Quel est le PB fondamental ?

Compréhension mieux que Connaissances

Rendre le jeu premier
et central

Photographier/Interpreter/
Différencier pour progresser et Vérifier

Favoriser Situations évolutives et transférables :
SITUATIONS MERES et CHALLENGES

Garantir l'égalité des chances
dans les rapports de force

Attendus sur la Citoyenneté
Bienveillance, Respect, Inclusion

Affinités mais surtout Besoins