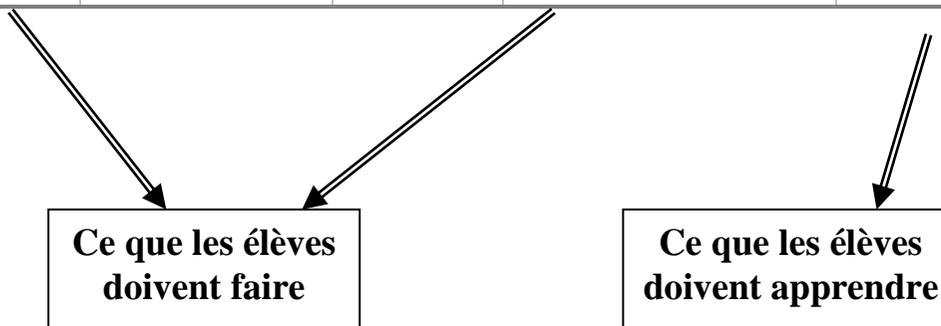


Les déterminants de la situation pédagogique: exemple du démarquage en jeux sportifs collectifs

<i>Intitulé sit. péda</i>	<i>Objectifs (enseignant)</i>	<i>But de tâche (élève)</i>	<i>Dispositif (matériel, groupement,..)</i>	<i>Temps</i>	<i>Consignes</i>	<i>Critères de réalisation (règles d'action)</i>	<i>Critères de réussite</i>	<i>Variables/ variantes didactiques</i>
SP 1	Lier prise d'information et action	Se faire 5 passes sans perdre la balle	Par groupe de 2 x 3 joueurs sur un terrain de 10 x 10 m	Jeux de 4'	<ul style="list-style-type: none"> • balle perdue, balle à l'autre équipe • pas de contact 	<ul style="list-style-type: none"> • rester en mouvement • sortir de l'alignement PdB/déf • "demander" la balle 	<ul style="list-style-type: none"> • nb de points marqués par unité de temps 	<ul style="list-style-type: none"> • chameau/chamois • épervier • 4c1, 3c1, 2c1 • Jeu de l'horloge



Ce que les élèves doivent faire

Ce que les élèves doivent apprendre

Exemple de présentation de séance

APSA : HB

Classe CM2	U.E n°3	Séance n°5	Durée 50 '	Date	Effectif 25
------------	---------	------------	------------	------	-------------

Compétence spécifique (U.E) : "Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

"

Compétence du socle commun (U.E): " s'impliquer dans un projet individuel ou collectif" et " respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives"

Sous-compétence(s) spécifique (séance) : recevoir et donner une balle, se démarquer

Sous-compétence(s) transversale (séance) : arbitrer, tenir une feuille d'observation et/ou une feuille de match

<i>Intitulé sit. péda</i>	<i>Objectifs (enseignant) ou ressources mobilisées</i>	<i>But de tâche (élève)</i>	<i>Dispositif (matériel, groupement,..)</i>	<i>Temps</i>	<i>Consignes</i>	<i>Critères de réalisation (règles d'action)</i>	<i>Critères de réussite</i>	<i>Variables</i>
Echauf- fement	Mise en train cardio-pulmonaire, musculaire et articulaire Cadrage des élèves. Rappel séance 4, présentation S6	Trotter, échanger la balle, accélérer, slalomer, sprinter, manipuler la balle Jeu de l'horloge	Terrain de HB (20x40m) Plots, ballons, sifflets, tableau	10'	En fonctions des tâches demandées			

SP 1	démarquage	4c1, 3c1, 2c1	2 x ½ terrain de HB, gr de 6 enfants, papier/crayon/sifflet	15'	5 passages par équipe puis bilans/propositions	* aller dans l'espace libre * rester à distance de passe * « demander la balle »	3 sur 5	* max de passes en 20 " * jongles, dribles, ballon à rebond contre mur * rapport att/déf, joker, zone d'intervention du déf
SP 2	Démarquage	5c5	Id	2 x 4'	Règlement du jeu, arbitrage,	<ul style="list-style-type: none"> • être sans cesse en mouvement • anticiper • repérer part/adv/bal le/terrain 	Se rapprocher de 0,2	id
SP3	Vérification en match du réinvestissement des apprentis- sages et des progrès	5c5	Id	2 x 6'	Respect des règles, des arbitres Passer à tous les rôles			
Retour au calme	Bilan/pers- pectives/ran- gement du matériel			5'				

Bilan de la séance pour le maître

- ❖ Organisation (groupements), écoute, matériel, pertes de temps
- ❖ Décalage prévisions/réalisations; réussites/échecs
- ❖ Régulation du projet d'UE pour la prochaine séance