

## JUSTIFICATION DE L'EQUIPE EPS

Dans le cadre d'un rôle lui permettant de se mettre au service d'un partenaire ou d'en bénéficier, l'élève compétent saura par ses trajets et trajectoires modifier ou conserver les rapports topologiques de l'échange.

## FORME DE PRATIQUE PROPOSEE

-match:3c3 et 1 coach dans chaque équipe

-durée:4x2 min

-dimension du terrain :30m x15m

des buts :1m50 sans gardien ; but accepté à hauteur des plots

-règlement : la marque est adaptée: le tir vaut un point lorsqu'il est cadré et réalisé dans les 10m ; 2 points quand il y a but.

Les remises en jeu s'effectuent au pied.

Le meneur de jeu est le seul à pouvoir dribbler mais ne peut tirer, seuls ses deux partenaires peuvent tirer . Ces derniers n'ont droit qu'à 3 touches de balle (interdiction de faire plus de 5 m ).

Le porteur de balle est invulnérable à l'arrêt quand il arrête le ballon avec la semelle. Les défenseurs doivent alors s'écarter à plus de 3 m.

Le joueur qui vient de coacher entre dans l'équipe en tant que meneur dribbleur. Il se met donc au service de ses partenaires puisqu'il ne peut tirer.

## REPERES SUR L'ACTIVITE DE L'ELEVE

L'élève ne sait pas analyser une situation de jeu :

- s'il est impliqué dans l'échange, il n'analyse pas ce que l'autre (donneur ou receveur) sait faire, il est incapable de donner en acte une réponse pertinente aux 3 questions « à qui, où et quand je dois passer le ballon ? ».
- s'il n'est pas impliqué dans l'échange, il se démobilise.

Au niveau des contenus, il sera pertinent d'établir une mise en relation entre ce que l'élève perçoit (Alice est seule devant à 4 mètres) et ce qu'il décide (lui faire la passe) en fonction de ce qu'il sait faire (est-ce qu'elle est à distance de passe) et de ce qu'il peut faire (en fonction des pouvoirs moteurs d'Alice, passe en mouvement vers la cible ou face à elle, à l'arrêt).

## FOOTBALL 5<sup>ème</sup>

### COMPETENCES PROPRES AU GROUPE

- occuper les rôles nécessaires à la continuité du jeu en attaque : porteur de balle (passeur, tireur, dribbleur) et non porteur de balle (appui, soutien, relais).
- mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire : exploiter à bon escient le jeu direct ou le jeu indirect.
- appliquer dans le jeu un règlement adapté.

### CONDITIONS DE REALISATION

- un cycle de basket-ball de 7 séances de 45 minutes et un cycle de football de 7 séances de 1h40 appréhendés par le professeur comme une seule unité d'enseignement.
- Les équipes sont hétérogènes en leur sein et homogènes entre-elles et dans la mesure du possible, stables pour tout le cycle.

### INDICATEURS D'ACQUISITION

L'équipe se montre capable :

- d'analyser une situation de jeu : elle commence à prélever des informations par rapport à des repères d'espace (couloir de jeu direct – périphérie) de temps (exemple d'indicateur : un élève qui attend un léger instant avant de faire une passe) de posture (par exemple un élève qui fait semblant de faire une passe et qui part en dribble).
- de coordonner des trajets entre le porteur de balle et le receveur directement concerné par l'échange
- de prendre en compte les possibilités de chacun pour émettre des avis sur la circulation de l'équipe.

### TRANSFORMATIONS VISEES

Les transformations recherchées se situent dans l'articulation de visées éducatives(développer la solidarité en acte puisque chaque joueur en fonction des sous-rôles qui lui sont assignés a besoin des 2 autres) et de visées motrices(l'élève devra construire ses trajets et trajectoires en fonction de ce qu'il sait faire et de ce qu'il sait de ce que les autres savent faire).

## JUSTIFICATION DE L'EQUIPE EPS

Dans le cadre d'un rôle lui permettant de se mettre au service d'un partenaire ou d'en bénéficier, l'élève compétent saura par ses trajets et trajectoires modifier ou conserver les rapports topologiques de l'échange

## FORME DE PRATIQUE PROPOSEE

-match:3c3 et 1 gardien-coach dans chaque équipe

-durée:4x2 min

-dimension du terrain :40m x20m

des buts :4m avec gardien ; but accepté à hauteur des plots

-règlement : la marque est adaptée: le tir vaut un point lorsqu'il est cadré et réalisé dans les 10m ; 2 points quand il y a but.

Les remises en jeu s'effectuent au pied.

Dégagement du gardien à la main seulement et les passes en retrait au gardien sont autorisées.

Le meneur de jeu est le seul à pouvoir dribbler mais ne peut tirer, seuls ses deux partenaires peuvent tirer . Ces derniers n'ont droit qu'à 3 touches de balle (interdiction de faire plus de 5 m ).

Le porteur de balle est invulnérable à l'arrêt quand il arrête le ballon avec la semelle. Les défenseurs doivent alors s'écarter à plus de 3 m.

Le joueur qui vient de coacher entre dans l'équipe en tant que meneur dribbleur. Il se met donc au service de ses partenaires puisqu'il ne peut tirer.

## REPERES SUR L'ACTIVITE DE L'ELEVE

L'élève ne sait pas analyser une situation de jeu :

- s'il est impliqué dans l'échange, il n'analyse pas ce que l'autre (donneur ou receveur) sait faire, il est incapable de donner en acte une réponse pertinente aux 3 questions « à qui, où et quand je dois passer le ballon ? ».
- s'il n'est pas impliqué dans l'échange, il se démobilise.

Au niveau des contenus, il sera pertinent d'établir une mise en relation entre ce que l'élève perçoit (Alice est seule devant à 4 mètres) et ce qu'il décide (lui faire la passe) en fonction de ce qu'il sait faire (est-ce qu'elle est à distance de passe) et de ce qu'il peut faire (en fonction des pouvoirs moteurs d'Alice, passe en mouvement vers la cible ou face à elle, à l'arrêt).

## FOOTBALL 4<sup>ème</sup>

### COMPETENCES PROPRES AU GROUPE

- occuper les rôles nécessaires à la continuité du jeu en attaque : porteur de balle (passeur, tireur, dribbleur) et non porteur de balle (appui, soutien, relais).
- mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire : exploiter à bon escient le jeu direct ou le jeu indirect.
- appliquer dans le jeu un règlement adapté.

### CONDITIONS DE REALISATION

- deux cycles de basket-ball et de football de 7 séances de 45 minutes chacun, appréhendés par le professeur comme une seule unité d'enseignement.
- Les équipes sont hétérogènes en leur sein et homogènes entre-elles et dans la mesure du possible, stables pour tout le cycle.

### INDICATEURS D'ACQUISITION

L'équipe se montre capable :

- d'analyser une situation de jeu : elle commence à prélever des informations par rapport à des repères d'espace (couloir de jeu direct – périphérie) de temps (exemple d'indicateur : un élève qui attend un léger instant avant de faire une passe) de posture (par exemple un élève qui fait semblant de faire une passe et qui part en dribble).
- de coordonner des trajets entre le porteur de balle et le receveur directement concerné par l'échange ainsi qu'avec le futur receveur non impliqué dans l'échange.
- de prendre en compte les possibilités de chacun pour émettre des avis sur la circulation de l'équipe.

### TRANSFORMATIONS VISEES

Les transformations recherchées se situent dans l'articulation de visées éducatives(développer la solidarité en acte puisque chaque joueur en fonction des sous-rôles qui lui sont assignés a besoin des 2 autres) et de visées motrices(l'élève devra construire ses trajets et trajectoires en fonction de ce qu'il sait faire et de ce qu'il sait de ce que les autres savent faire).

## PROGRAMMATION DES APSA POUR LA 4<sup>ème</sup>4

	1 <sup>er</sup> cycle	2 <sup>ème</sup> cycle	3 <sup>ème</sup> cycle	4 <sup>ème</sup> cycle	5 <sup>ème</sup> cycle
Vendredi de 9h à 10h	badminton	judo	football	basket-ball	relais
Samedi de 10h à 12h	course de longue durée	gymnastique	natation	rugby	volley-ball

### SCHEMA SYNOPTIQUE CYCLE FOOTBALL / BASKET-BALL Classe 4<sup>ème</sup>4

SÉANCES	ARTICULATION DES SEANCES ET SUCCESSION DES INTERVENTIONS	
1 le 11/01	Echauffement général	<p>Composition des équipes répondant à 2 critères : 1- le niveau de jeu : équipes de 4, hétérogènes en leur sein et homogènes entre-elles.</p> <p style="text-align: right;">2- le pôle affectif : l'efficacité d'une équipe tenant au fait qu'elle est un groupe de personnes désireuses d'être et de jouer ensemble.</p> <p>D'où la solution adoptée : à partir d'une montante /descendante en 2c2 (duo par affinité), les duos classés 1-2-3-4 s'associent avec un duo de leur choix 5-6-7-8.</p>
2 le 18 /01 3 le 1/ 02	Echauffement général	<p>Mise en place de la forme de pratique (cf projet pédagogique).</p> <p>Accent mis sur l'intérêt de travailler avec des équipes stables durant tout le cycle (2 absents le 18/ 01 et 4 le 1 /02) et d'utiliser la position d'invulnérabilité pour donner du temps à soi-même et à ses partenaires pour réaliser ses choix.</p>
4 le 22/ 02	Echauffement général	Travail sur l'aide au porteur de balle à partir de la notion de distance de passe (6 absents en raison de la fête religieuse).
5 le 1/03 6 le	Echauffement général	<p>Travail sur 2 formes d'aide au porteur de balle 1- appui-soutien</p> <p style="text-align: right;">2-couloir de jeu direct-périphérie</p>
7	Echauffement général	<p>Mise en place de la forme de pratique en basket-ball (cf projet pédagogique).</p> <p>Identifier les similitudes et les différences entre la forme de pratique football et basket-ball.</p>
8 9	Echauffement général	<p>Travail sur les 2 formes d'aide au porteur de balle 1- appui-soutien</p> <p style="text-align: right;">2-couloir de jeu direct-périphérie</p>
10 11	Echauffement général	Stabilisation des réponses les plus efficaces.
12 13	Echauffement général	Evaluation sommative.
<b>Chrono</b>	5'	35'

OBJETS D'ENSEIGNEMENT LECON 5	FORME DE PRATIQUE	CONTENUS
Echauffement général	Effectuer 1 tour de piste à une allure modérée sans s'arrêter.	Courir tout en parlant à un camarade. Connaître le nom des muscles sollicités.
<p>Tout en articulant les visées éducatives et de transformations motrices, travailler sur les 2 formes d'aide au porteur de balle.</p>	<p>Dans sa forme idéale (si le nombre de présents le permet), reprendre la forme de pratique : 3c3 + 1 gardien-coach ; chaque joueur ayant un sous-rôle limitant ses pouvoirs moteurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 gardien-coach</li> <li>1 joueur qui a droit à un nombre de touches de balle illimité ainsi qu'à la passe</li> <li>2 passeurs-tireurs</li> </ul> <p>Travail sur 2 séries de 2 minutes dans chaque sous-rôle (a priori, chaque élève pourra passer dans la séance sur 2 sous-rôles différents) afin d'expérimenter 2 formes d'aide au porteur de balle :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1- appui- soutien en privilégiant la passe en appui</li> <li>2-couloir de jeu direct-périphérie</li> </ul> <p>Pour le gardien ou les observateurs : relever des moments dans le match où :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les non-porteurs du ballon n'ont pas respecté la forme d'organisation proposée ; possibilité d'avoir recours à l'arrêt sur image</li> <li>- ils ont respecté 1 puis 2 mais cela a été inefficace (cela s'est traduit par des pertes de balle ou par l'impossibilité de se mettre en situation de tir parce qu'on perd du terrain).</li> </ul>	<p>Il s'agit d'une mise en relation entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le statut du joueur et ce que son sous-rôle l'autorise à faire (par exemple : je suis porteur de balle et « dribbleur illimité-passeur »)</li> <li>- ce qu'il perçoit ( mon partenaire est seul, à distance de passe, dans le couloir de jeu direct)</li> <li>- ce qu'il décide de faire (passer)</li> <li>- en fonction de ce qu'il sait faire (référence aux propos d'Aimé Jacquet : « Youri, c'est pas Zizou et Zizou, c'est pas Youri »)</li> <li>- et de ce qu'il peut faire (en fonction des pouvoirs moteurs du partenaire : passe en mouvement vers le but ou passe face à lui à l'arrêt).</li> </ul> <p>Analyser l'origine des pertes de balle : qui était le donneur, le receveur ? Etait-il à distance de passe ?</p>

## EVALUATION BASKET-BALL / FOOTBALL

L'équipe EPS a opté pour proposer en 5<sup>ème</sup> deux cycles, un de basket de 7 séances de 45 minutes et un de football de 7 séances de 1h40 et en 4<sup>ème</sup>, deux cycles, un de basket et un de football de 7 séances de 45 minutes en se concentrant sur des compétences propres au groupe, les élèves n'étant évalués qu'à l'issue du 2<sup>ème</sup> cycle sur les critères suivants :

- **5 points** : sur *2,5 points*, une équipe décide du rôle occupé par chaque joueur, l'autre équipe doit s'adapter le plus pertinemment pour équilibrer le rapport de force.  
*sur 2,5 points*, respect de ces décisions en match.
- **5 points** : respect des règles de vie et de sécurité et respect des règles liées à la forme de pratique ( évalué lors du deuxième cycle ) : -  
*0,5 point* par infraction.
- **10 points** : évaluation de la pertinence de certains choix : l'élève choisit le rôle sur lequel il veut être évalué (soit dribbleur/passeur , soit passeur/tireur) et le professeur évalue à l'aide d'un dictaphone la fréquence d'apparition de trois niveaux de réponse :
  - . **N1** : au plan individuel (par exemple, pied sur le ballon en football ou ballon épaulé en basket pour se protéger et donner du temps à soi-même et à ses partenaires) :  
*0,25 point* par apparition
  - . **N2** : relation à deux (par exemple, quel type de passe je réalise à qui, où et quand ?) : *0,5 point* par apparition
  - . **N3** : coordination à trois voire quatre joueurs (par exemple, si j'effectue un arrêt sur image, je dois voir ce que la relation à deux (porteur de balle / futur receveur) implique au niveau des déplacements du troisième et quatrième joueur) : *1 point* par apparition.