|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **CHAMPS D’APPRENTISSAGE**: Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel | | | | **NIVEAU 4°** | | |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE, DIFFÉRENTES DIMENSIONS :** | | | | **Compétences travaillées pendant le cycle** | | |
| **MOTRICE :**  AFC1 : Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.  AFC2 : S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.  **MÉTHODOLOGIQUE :**  AFC3 : Assurer différents rôles sociaux (joueurs, arbitres, observateurs) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.  **SOCIALE :**  AFC4 : Respecter les adversaires et l’arbitre. | | | | * Rechercher le gain du match par des choix tactiques collectifs et individuels simples. * Adapter ses actions motrices en fonction de ses partenaires et adversaires, et du score. * Accepter d’assumer différents rôles au service d’un efficacité collective * Gérer son effort sans perte d’efficacité sur la durée | | |
| **LA COMPETENCE ATTENDUE :**  S’organiser à 3 joueurs, et rechercher le gain du match en attaquant intentionnellement dans la zone arrière | | | | | | |
| **Lien aux compétences générales** | | | | | | |
| **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience.** | **Apprendre par l’action, l’observation l’analyse de son action et celle des autres**  **Utiliser des outils numériques pour observer, analyser et évaluer ses actions et celles de son équipe.** | | **Respecter et faire respecter les règles et règlements.** | | **Adapter l’intensité de son engagement physique pour ne pas se mettre en danger.** | **Découvrir l’intérêt de l’utilisation de nouvelles technologies (ipad et tableaux à double entrée) pour analyser sa pratique physique et celle des autres.** |
| **Principe d’élaboration de la situation** | | | | | | |
| But : marquer le plus de points possibles ensemble dans la zone arrière (zone ciblée à 100pts)  2 équipes de 3 joueurs par ½ terrain, hétérogènes en leur sein et homogènes entre elles.  Sur terrain réduit, matches pendant 40 ‘ en 3 vs 3, découpés par phases de 10 engagements (5 par équipe)  Chaque élève comptabilise son score en posant un plot à l’intérieur de son cerceau (1 couleur par joueur) : en zone avant 1pt et en zone arrière 100pts ; et à l’extérieur du plot lorsqu’il fait une faute.  L’évaluation (individuelle et collective) se fait régulièrement grâce à un « tableur de résultats » présent sur les tablettes. | | | | | | |
| **Les étapes et repères de progressions** | | | | | | |
| Objectifs d’apprentissage non atteints | | **A définir lors des essais de cette situation et en fonction du temps de jeu !!!** | | | | |
| Objectifs d’apprentissage partiellement atteints | |  | | | | |
| Objectifs d’apprentissage atteints | |  | | | | |
| Objectifs d’apprentissage dépassés | |  | | | | |

**Outil d’évaluation en direct**

**Photo tableur de résultats ipad.**

**Schéma de la situation**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Zone cible  =100pts |  |  |  |  |  | Zone cible  =100pts |

Zone à 1pt Zone à 1pt

