

ATHLETISME: EPREUVE COMBINEE CYCLE 3

- CONTEXTE

Classe de sixième SEGPA d'un collège REP+, qui n'a pas suivi de cycle athlétisme au collège.

Elèves très actifs, joueurs, peu enclins à la concentration.

Axes prioritaires du projet pédagogique:

- **Etre un élève en EPS** (respecter règles, adversaires...)
- **Etre un élève:** notion de « sas » d'entrée dans l'activité (préparation au cours, silence, concentration, échauffement, savoir travailler)

REUNIR LES CONDITIONS POUR QU'IL Y AIT JEU

- Sur une situation de relais par équipes de 4 ou 5,
- les élèves doivent réaliser le tour d'un rectangle (30m/45m),
- puis s'arrêter pour lancer un vortex dans un couloir prévu pour son équipe (3m/25m),
- et terminer le tour.
- Le but étant de marquer le plus de points possible en 15'.

LE CONSTAT

- Plusieurs élèves ne réalisent pas les tours entièrement (coupent dans les angles) ;
- ils se « débarrassent » du vortex en le lançant sans intentions précises afin de terminer le plus vite possible et donc de réaliser plusieurs passages.
- Par conséquent, il y a beaucoup d' « essai » dans les lancers, ce qui ne rapporte pas de points.
- Cela montre qu'ils associent « marquer plus de points » avec « passer le plus de fois possible ».

CE QUE NOUS DISENT LES TEXTES

- **Attendus de fin de cycle**

» Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.

» Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.

» Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.

» Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.

S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS PAR LA PRATIQUE, LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- » Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Un élève capable de **relever des données pertinentes** de son action ou de celle des autres (pendant et après).
- Un élève capable d'analyser des données et de **se situer grâce à des indicateurs simples et objectifs** (tableau à double entrée ou l'outil informatique ou autre).
- Capable **d'organiser ou de réorganiser les choix** de l'équipe en fonction de l'analyse.
- Un élève capable d'**échanger** et de prendre en compte le point de vue des autres.

LA SITUATION

6 FILTRES

1. UNE EPS DE L'ACTION.
2. UNE EPS CIBLEE
3. UNE EPS SIMPLE.
4. UNE EPS DE LA CONTINUITE.
5. UNE EPS INTERACTIVE.
6. UNE EPS QUI EVALUE EN DIRECT.

1. UNE EPS DE L'ACTION

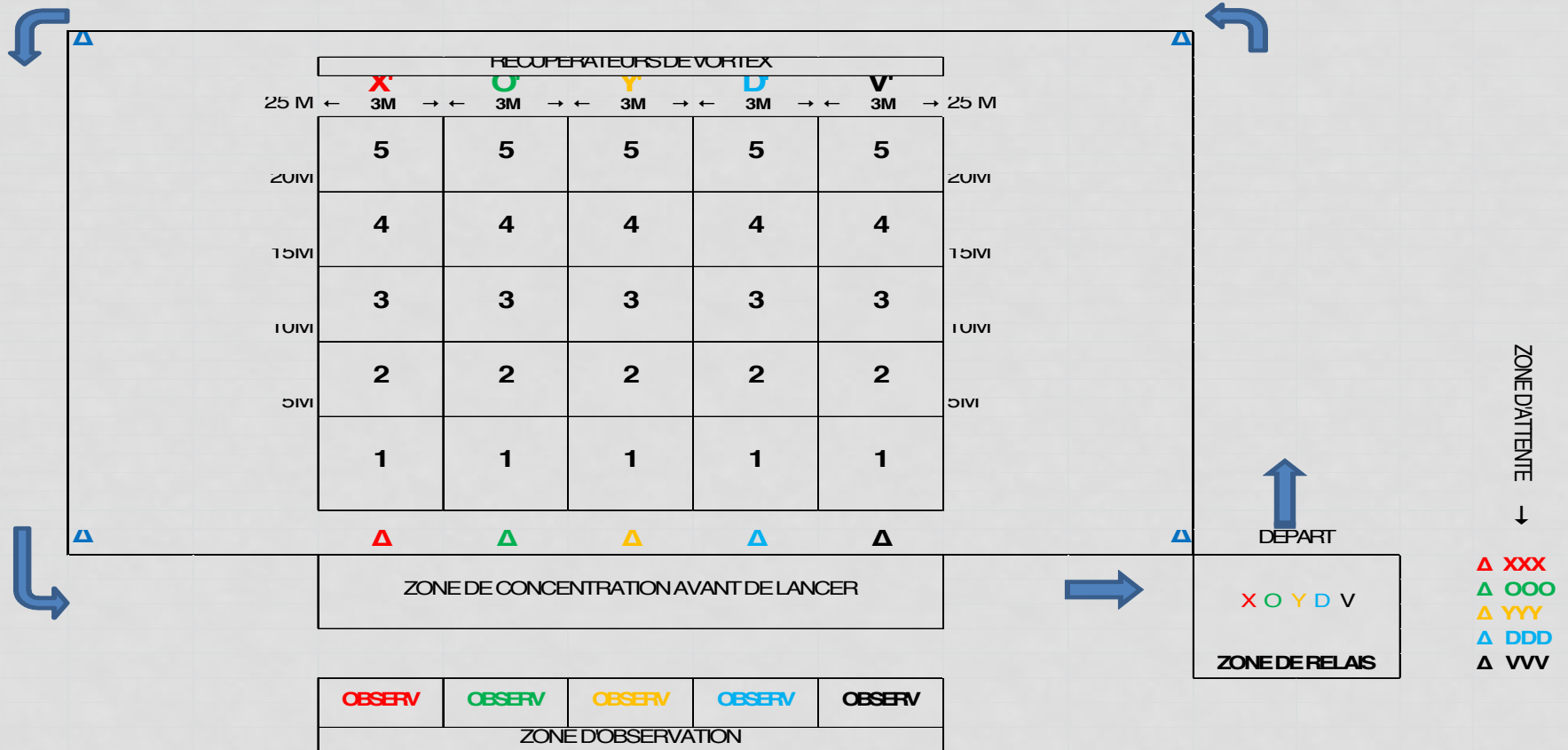
Le cadre de la situation n'évolue pas :

- Les élèves constituent des équipes de 4 (ou 5) joueurs.
- Plusieurs équipes vont s'affronter sur un relais qui va durer 15'. Ce relais va amener chaque élève à enchaîner une course, un lancer de vortex, une fin de course avant de passer le relais dans une zone définie.

1. UNE EPS DE L'ACTION

- Chaque équipe se voit attribuer un couloir de lancer (3m de large, 5 zones de 5m de long) et doit absolument lancer dans son couloir.
- Chaque tour réalisé entièrement (sans couper les virages) rapporte **1 point**.
- Chaque lancer rapporte le **nombre de points correspondant à la zone atteinte**. Plus la zone est éloignée, plus elle vaut de points.
- Chaque lancer à l'extérieur du couloir de lancer est comptabilisé en « **ESSAI** » et ne rapporte pas de point.

DISPOSITIF DE L'ÉPREUVE COMBINÉE



PAR ÉQUIPE DE 4, SOUS FORME DE RELAIS (15').
 FAIRE 1 TOUR DE PISTE (ENV. 150M / 200M) PUIS SE DIRIGER VERS SA ZONE DE LANCER POUR Y LANCER UN VORTEX.
 TERMINER LE TOUR APRES SON LANCER ET TRANSMETTRE LE CHOUCOU AU PARTENAIRE.
 CELUI-CI PEUT ALORS PARTIR FAIRE SON TOUR

2. UNE EPS CIBLEE

- La situation valorise les lancers par rapport à la course.
- Cependant, pour permettre à l'équipe de valider les zones et marquer plus de points, il est nécessaire de ne pas perdre de temps sur la course, et d'être efficace aux lancers (la largeur, relativement étroite, des couloirs de lancer exige un lancer de précision, mais aussi et surtout un lancer dans l'axe).
- Le moment de liaison « course-lancer » est important et ne doit pas être réalisé dans la précipitation.

2. UNE EPS CIBLEE

- Le zoom (fil rouge), portera sur la capacité de chaque élève à se concentrer avant chaque lancer afin de le rendre plus efficace.
- Cela s'accompagne d'un fil rouge collectif : valider toutes les zones. (l'équipe doit atteindre au moins une fois chaque zone)

2. UNE EPS CIBLEE

- **LA COMPETENCE VISEE:**

Sous forme de relais, réaliser la meilleure performance « cumulée » possible dans une épreuve combinant des courses et des lancers, au regard de ses possibilités.

3. UNE EPS SIMPLE.

- L'objectif est de marquer le plus de points possibles au regard de ses possibilités.
- 1 tour = 1 point
- 5 zones de lancer rapportant le nombre de points correspondant à son numéro.
- La zone 1 (=1pt) étant la plus proche du lanceur, la zone 5 (=5pts) étant la plus éloignée. Un « ESSAI » (lancer à l'extérieur du couloir) = 0pt.

4. UNE EPS DE LA CONTINUITE

- La formule du relais permet un **travail intermittent** qui favorise des temps de récupération et de « re-concentration » pour les élèves.
- L'épreuve sur 15' permet plusieurs passages.
- Ce cadre de travail est repris sur la durée du cycle, en jouant sur certaines variables.

4. UNE EPS DE LA CONTINUITE

Ce cadre permet aussi de faire évoluer les consignes sans chambouler la situation :

- Evolution 1 : Pour pouvoir marquer des points individuels, il faut que toutes les zones de performances optimales soient validées (organisation collective pour valider le plus vite possible les zones et scorer). On entend par zone de performance optimale, la meilleure zone atteinte par l'équipe lors de la première séance.

4. UNE EPS DE LA CONTINUITE

- Evolution 2 : attribuer 10 pts à chaque tour, et conserver le nombre de points correspondant à la zone atteinte par le lancer. (Plus d'importance est accordée à la course ; les stratégies d'équipes doivent donc s'adapter.)
- Evolution 3 : Avant de lancer, le lanceur doit annoncer à l'observateur, la zone visée. S'il réussit, son score est doublé (se connaître, « mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées »)

4. UNE EPS DE LA CONTINUITE

- Evolution 4 : combiner l'Evo2 et Evo3. Malgré une course rapide, il faudra garder la lucidité et la concentration pour annoncer une zone réalisable en fonction de son état de fatigue.

5. UNE EPS INTERACTIVE

- Le dispositif prévoit un « récupérateur de vortex », et deux observateurs par équipe.
- Les observateurs ont la tâche de remplir la fiche d'observation en fonction des performances constatées.
- Le récupérateur, doit également indiquer avec ses doigts (en direction des observateurs) le numéro de la zone atteinte.
- Au sein même de l'équipe, la communication doit s'établir autour des performances envisagées, notamment pour la validation des zones en fonction des possibilités de chacun.

FICHE OBSERVATEUR

EQUIPE 1				
Zones validées par l'équipe	JOUEURA	JOUEURB	JOUEURC	JOUEURD
5	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
4	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
3	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
2	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
ESSAI	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
TOURS	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1	1 1 1 1 1 1 1
TOTAL				

6. UNE EPS QUI EVALUE EN DIRECT

- Un tableau à double entrée permet aux élèves de situer leur niveau de compétence après chaque passage de 15'.
- En abscisse, les points individuels
- En ordonnée, le nombre de zones validées par l'équipe.

6. UNE EPS QUI EVALUE EN DIRECT

- Le tableau distingue **4 zones de compétences** :
- Vert foncé : très bonne maîtrise
- Vert clair : bonne maîtrise
- Orange : en cours d'acquisition
- Rouge : non acquis.

6. UNE EPS QUI EVALUE EN DIRECT

- Un système de plots disposés derrière le lanceur indique le nombre de zones validées :
- 5 cônes disposés dans le même sens que les zones, chaque fois qu'une zone est validée, l'observateur couche le cône correspondant. De cette façon, les joueurs connaissent en temps réel les zones restant à valider, et peuvent modifier leur stratégie.

EVALUATION EN DIRECT

		NOMBRE DE POINTS INDIVIDUELS					
		20 pts et plus	15 à 19 pts	12 à 14 pts	8 à 11 pts	4 à 7 pts	0 à 3 pts
NOMBRE DE ZONES VALIDÉES PAR L'ÉQUIPE	5 zones validées						
	4 zones validées						
	3 zones validées						
	2 zones validées						
	1 zone validée						
	aucune zone validée						

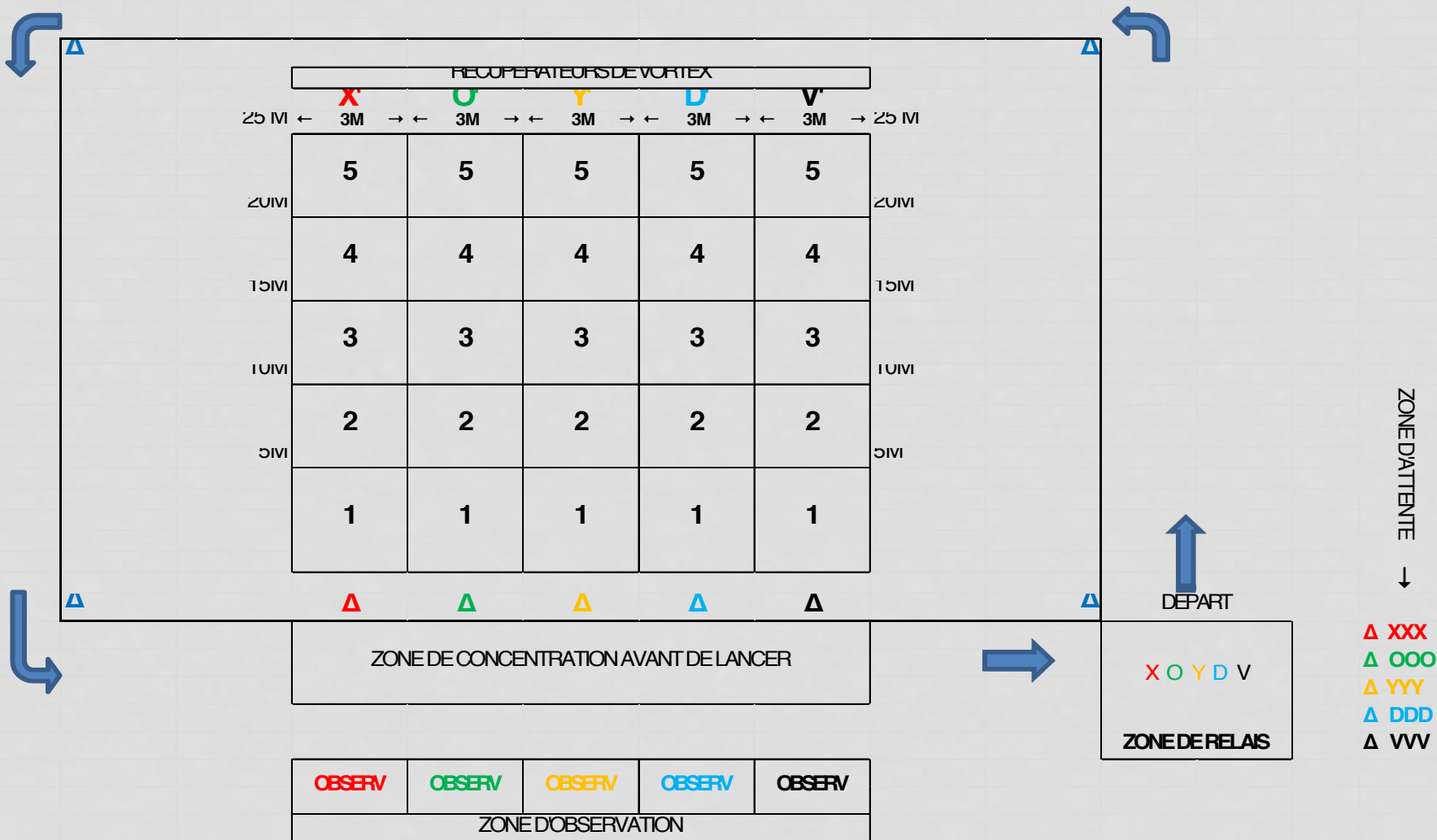
EVALUATION EN DIRECT

		NOMBRE DE POINTS INDIVIDUELS					
		20 pts et plus	15 à 19 pts	12 à 14 pts	8 à 11 pts	4 à 7 pts	0 à 3 pts
NOMBRE DE ZONES VALIDÉES PAR L'EQUIPE	5 zones validées + tous valideurs						
	5 zones validées						
	4 zones validées						
	3 zones validées						
	2 zones validées						
	1 zone validée						
	aucune zone validée						

EVALUATION EN DIRECT

		NOMBRE DE POINTS INDIVIDUELS					
		20 pts et plus	15 à 19 pts	12 à 14 pts	8 à 11 pts	4 à 7 pts	0 à 3 pts
NOMBRE DE ZONES VALIDEES PAR L'EQUIPE	zone optimale de performance + tous valideur	Green	Green	Light Green	Light Green	Yellow	Red
	zone optimale de performance +2	Green	Light Green	Light Green	Light Green	Yellow	Red
	zone optimale de performance +1	Light Green	Light Green	Light Green	Yellow	Yellow	Red
	zone optimale de performance	Light Green	Light Green	Yellow	Yellow	Yellow	Red
	zone optimale de performance moins 1	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Red
	zone optimale de performance moins 2	Red	Red	Red	Red	Red	Red

DISPOSITIF DE L'EPREUVE COMBINEE CYCLE 3



PAR EQUIPE DE 4, SOUS FORME DE RELAIS (15).
 FAIRE 1 TOUR DE PISTE (ENV. 150M / 200M) PUIS SE DIRIGER VERS SA ZONE DE LANCER POUR Y LANCER UN VORTEX.
 TERMINER LE TOUR APRES SON LANCER ET TRANSMETTRE LE CHOUCHOU AU PARTENAIRE.
 CELUI-CI PEUT ALORS PARTIR FAIRE SON TOUR