

## Champ d'apprentissage n°4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Module réalisable pour les élèves en situation de handicap moteur, visuel ou auditif avec matériel adapté et consignes spécifiques

### Compétences

Domaine 1 : Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Domaine 2 : Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.

Domaine 3 : Assumer les rôles sociaux spécifiques à l'APSA et à la classe : joueur, coach, arbitre, juge, organisateur...

Domaine 4 : Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.

Domaine 5 : Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

### Objectifs d'apprentissage

Objectifs d'apprentissage	Non atteints	Partiellement atteints	Atteints	Dépassés
<p><b>Les élèves à BEP peuvent atteindre les 3 objectifs : moteur, méthodologique et social à adapter en fonction de leurs caractéristiques.</b></p> <p><b>Objectif moteur</b> Assurer l'échange et se doter d'un premier répertoire d'habiletés motrices et de techniques adaptées (mobilité, apprentissage de techniques de saisie, de mouvements, de frappes, etc...)</p>	L'élève ne s'engage pas, ne participe pas aux actions du jeu.	L'élève alterne engagement et passivité selon les situations de jeu	L'élève maintient un engagement efficace pendant tout le jeu.	L'élève maintient son engagement physique et le contrôle par rapport à ses adversaires.
<p><b>Objectif méthodologique</b> Contrôler la possession ou l'échange pour attaquer dans une opportunité : savoir assurer l'échange pour identifier l'apparition d'un avantage et s'en saisir.</p>	L'élève ne sait pas mettre en adéquation les stratégies en fonction des situations du jeu.	L'élève a des prises d'information et des ripostes tardives.	L'élève reconnaît les repères pertinents (espace libre, trajectoire, vitesse..)	L'élève reconnaît les repères pertinents et parvient à les communiquer à ses coéquipiers.
<p><b>Objectif social</b> Assurer les rôles à tenir dans l'équipe : défenseur, attaquant, soutien du porteur de balle.</p>	L'élève ne parvient pas à assurer les rôles à tenir dans l'équipe.	L'élève ne parvient pas à tenir différents rôles sur la totalité du jeu.	L'élève assure différents rôles sociaux.	L'élève assure différents rôles sociaux et se dote d'une attitude humble et respectueuse pour soi et les autres.

### Module proposé

Pour les élèves	Pour l'enseignant
<p><b>SITUATION DÉCOUVERTE :</b></p> <p><b>Objectifs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour les élèves, c'est un temps de découverte du matériel, des lieux, des consignes de sécurité et des compétences visées.</li> </ul> <p><b>Deux temps :</b></p> <p><u>-Découverte du matériel</u> 2 équipes de cinq élèves, mixtes</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jeu des 10 passes</li> <li>2. Pour chaque équipe : Se faire au moins 3 passes et s'organiser pour que chaque joueur de l'équipe lance une fois et une seule la balle sur la cible. (autant de parties que de joueurs dans l'équipe)</li> <li>3. les cows-boys (<a href="#">doc 2018</a> p21)</li> </ol> <p><b>Matériel :</b> 1 cible sur plate-forme et 1 ballon par équipe.</p>	<p><b>Evaluation diagnostique</b></p> <p>Situations simples pour entrer positivement dans l'activité.</p> <p><b>Remarques sur les difficultés éventuelles</b> C'est un temps de repérage pour l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Difficultés à manier le ballon</li> <li>- Difficulté à réceptionner le ballon</li> <li>- Difficulté à prendre en compte l'accès à 2 cibles</li> </ul>

## SEANCE 2 : SITUATION DE REFERENCE\* : Le jeu du Poull Ball

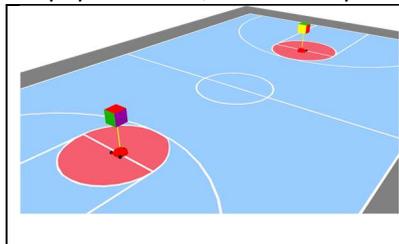
### **Objectifs :**

C'est un temps de découverte pour les élèves et de repérage des réussites et des difficultés pour l'enseignant. La situation de référence doit être une situation problème pour tous les élèves.

### -Découverte du jeu du Poull-Ball

<https://www.youtube.com/watch?v=UwkfDXESz6U>

*2 équipes mixtes, 1 cible sur plate-forme et 1 ballon par équipe.*



Les seules contraintes en termes d'espace sont les 3 mètres de zones à respecter autour des cibles. Sinon, les dimensions du terrain sont adaptables en fonction du nombre de participants et du profil des participants.

A noter que la cible est accessible sur 360°. On peut donc tourner autour de la cible.

Le but du jeu est de renverser un cube en mousse posé sur une des deux plateformes. L'équipe qui renverse le cube, remporte 1 point. Par contre, si le but est marqué par un tir de déviation (de volée), l'équipe gagne 2 points. 3 passes avant de tirer. Dribble interdit. \*

***Matériel :** 2 cibles sur plate-forme et 1 ballon par équipe.*

Le maître définit un premier niveau de jeu.

Les élèves, aidés du maître et de leurs pairs repèrent leurs points forts et les difficultés rencontrées.

*Quelles difficultés avez-vous rencontré ?*

*Quels sont les gestes techniques sur lesquels vous devez vous entraîner ?*

*Pourquoi telle équipe a gagné ?*

## SITUATIONS D'APPRENTISSAGES

Se construisent à partir des observations relevées par l'enseignant, à l'aide de la trame de variance

### **Objectif :** Se concentrer

Situations :

- La mouche (doc 2018 p22)
- Les jeux d'adresses

### **Objectif :** Prendre des décisions, évaluer des trajectoires et faire circuler la balle rapidement

Situations :

- Le couloir infernal (doc 2018 p23)
- Drag (doc 2018 p24)
- Chrono en main (doc 2018 p26)

### **Objectif :** Améliorer la précision du lancer, la vitesse de réaction et d'exécution

Situations :

- Jeu de l'oie (doc 2018 p27)
- Météores (doc 2018 p28)

### **Objectif :** S'organiser dans l'espace

Situations :

- Chrono en main (doc autre)
- Forêt gelée (doc 2018 p29)
- Les mines (doc 2018 p30)
- La brochette (doc 2018 p31)
- Le collier (doc 2018 p32)

## RETOUR A LA SITUATION DE REFERENCE COMPLEXIFIEE (ou pas)

En introduisant de nouvelles règles ; les 3 pas, les différentes marques, pénalty, couleur de la face du cube...

### **Evaluation Formatrice**

Se centre sur un des éléments du problème d'apprentissage.

Moment d'évaluation des apprentissages

**Evaluation Sommative :** feuille de scores