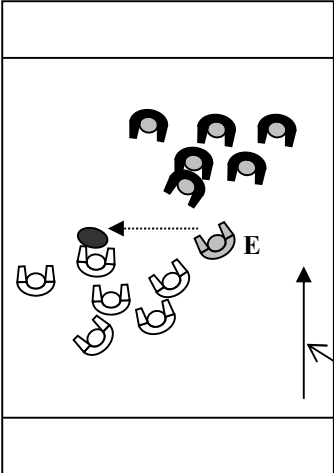


Présentation des situations d'apprentissage

Comment sont-elles organisées ?

Nom de la situation		Etape et Niveau
<p>Objectif(s) de l'Éducateur</p> <ul style="list-style-type: none"> • améliorer les capacités du joueur à répondre aux exigences de la tâche. 		<p>Comportements attendus</p> <p>Réalisation de la tâche et appropriation des processus de réalisation, notamment par la construction de repères.</p>
<p>Dispositif : comment la situation est-elle organisée ?</p> <p>Groupe: nombre de joueurs par équipe ou organisation</p> <p>Espace: largeur et longueur cibles si elles existent</p> <p>Temps: durée = séquence de jeu nombre de manches ou nombre de ballons joués</p> <p>Matériel: ballons, balises, chasubles ...</p> <p>But : but de la tâche proposée</p> <p>Score : en relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.</p>		<p>Consignes: Précisions sur la mise en place et le fonctionnement (type d'opposition, d'utilisation),.</p> <p>Règles: aménagement possible de règles</p> <p>Critères de réussite : . Eléments qui permettent au joueur et à l'Éducateur de savoir si le but de la tâche est atteint .</p>
 <p>Flèche indiquant le sens d'attaque</p> <p>Exemple de lancement : E donne à un joueur démarqué</p>		
<p>Lancement du jeu : Préciser comment le jeu démarre, la circulation des joueurs sur et hors du terrain. Il est en cohérence avec le niveau des joueurs et les objectifs poursuivis (cf. comment créer des rapports de force différents au lancement ?).</p>		

POUR EVALUER- REGULER

COMPOTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES
<p>- Les comportements habituellement repérés ainsi que les régulations envisagées</p>	<p>→ Afin que la situation reste dans la fourchette de réussite du joueur avec un décalage optimum</p>

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	EFFETS RECHERCHES
<p>Différents types de variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace : largeur, profondeur, zone - rapport de force : nombre, position (cf. comment créer un rapport de force au lancement ? page suivante) - effectif complet ou réduit - type d'opposition - type d'utilisation - ballon (s) : nombre , posés, lancés, où ? quand ? - comment ? à qui ? - règles : aménagées ou non - système de score 	<ul style="list-style-type: none"> → Varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes → Changer de dominante → Modifier les objectifs → Passer du général au particulier

Comment créer des rapports de force différents lors des lancements ?

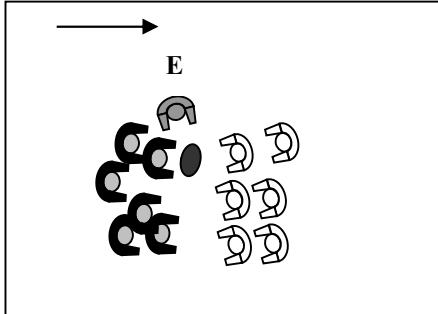
(quand le ballon devient disponible pour le jeu)

FAVORISER LA PREACTION DES JOUEURS, dès les premières séances, en utilisant des PRE-LANCEMENTS (courses de l'Éducateur, ballon lancé en l'air et récupéré par l'Éducateur puis donné, ballon qui roule au sol, passages de balises, signaux sonores de départ, jeu ou consignes préalables ...)

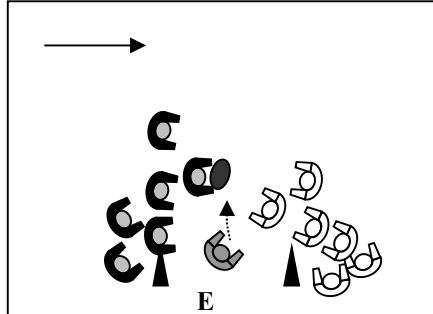
En équilibre : il y a autant de joueurs qui peuvent jouer en avançant d'un côté comme de l'autre.

Conséquences possibles : des blocages rapides du jeu, l'obligation pour les utilisateurs de rompre cet équilibre en leur faveur, une facilitation des réponses défensives ...

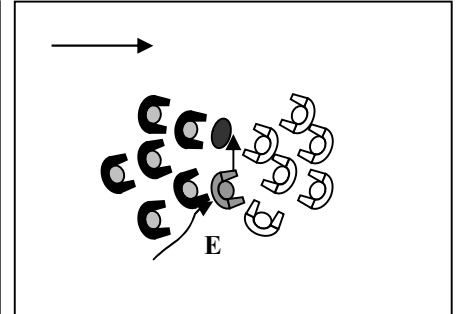
Exemples avec ou sans pré-lancements



Ballon donné à l'arrêt, pas de pré-lancement.



Pré-lancement par passage de balises « symétriques » en même temps par les deux groupes.



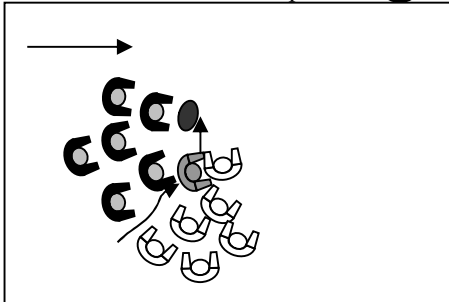
Pré-lancement par course de E, tous les joueurs peuvent avancer quand E donne le ballon.

En déséquilibre: qui évoluera du très favorable (beaucoup de partenaires situation d'avancer contre beaucoup d'adversaires en obligation de reculer pour jouer) au très défavorable (l'inverse) soit pour les utilisateurs, soit pour les opposants

Conséquences possibles : favoriser le jeu de l'un des deux groupes, minimiser le rôle des dominants, faciliter la mise en évidence de l'efficacité du respect des principes fondamentaux du jeu, simplifier ou complexifier la tâche

Exemples

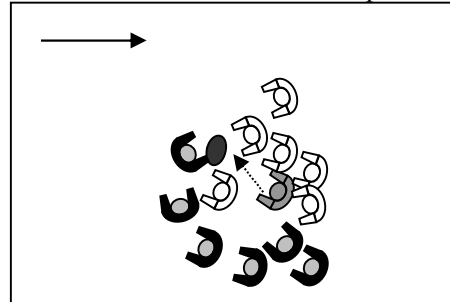
Du très FAVORABLE pour les U



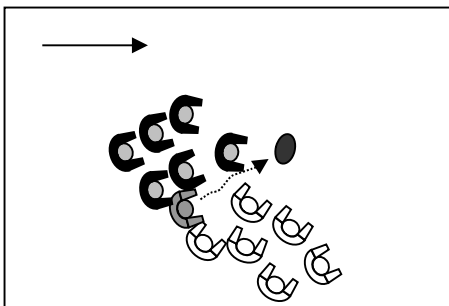
Par sa course et en obligeant les opposants à ne pas le dépasser, E met tous les utilisateurs en avançant et beaucoup d'opposants en reculant.

au

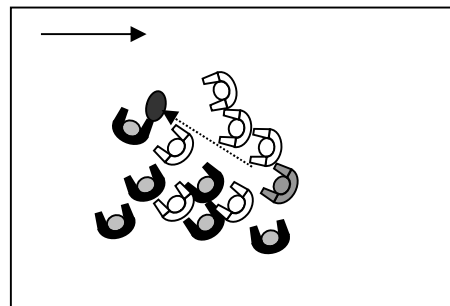
très DÉFAVORABLE pour les U



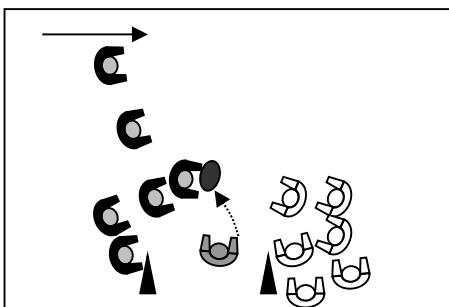
Par sa course et en obligeant les opposants à le suivre de très près, E met tous les utilisateurs en reculant et tous les opposants en avançant.



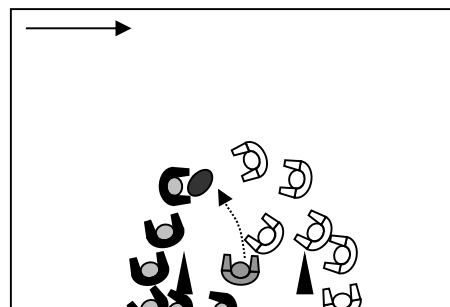
E fait rouler le ballon dans le camp des opposants, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



E fait rouler le ballon dans le camp des utilisateurs, seuls les utilisateurs peuvent le ramasser et jouer.



Quand E lance le ballon en l'air les utilisateurs entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des opposants.



E lance le ballon en l'air les opposants entrent sur le terrain, quand E reçoit le ballon dans les mains entrée des utilisateurs.

Présentation des situations d'apprentissage

Nom de la situation		Etape et Niveau
<u>Objectif(s) de l'Educateur</u>	<u>Comportements attendus</u>	
<u>Dispositif :</u>		<u>Consignes:</u>
Groupe:		
Espace:		<u>Règles:</u>
Temps:		
Matériel:		<u>Critères de réussite : .</u>
<u>But :</u>		.
<u>Score : .</u>		
<u>Lancement du jeu :</u>		
POUR EVALUER- REGULER		
COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES	
POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION		
VARIANTES	EFFETS RECHERCHES	