

### CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4 :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

**2de  
CAP**

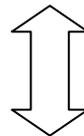
**APSA :**  
SPORTS COLLECTIFS

**ULTIMATE**

**Projet de formation EPS :**

**« CONSTRUIRE LE RESPECT-**

**VALORISER L'ESTIME DE SOI »**



### **POURQUOI CE CYCLE ?( JUSTIFICATIONS )**

Pour passer d'une attitude où le respect de soi, des autres et du matériel apparaît comme une injonction extérieure à une attitude où le respect est une valeur construite, partagée et nécessaire au bien être de tous.

- Pas d'arbitre, auto-arbitrage = prise de responsabilités, chaque joueur est un arbitre potentiel
- Fair play = base essentielle de l'activité
- Construction de la notion de « droit des joueurs » ou interdits avec les élèves
- Importance du rôle défensif = joueur en responsabilité, choix du joueur
- Aucun contact autorisé, mixité favorisée
- Pas de déplacement avec le frisbee, donc joueur à « l'écoute » des autres (déplacements, démarquages ...) j'appartiens à une équipe, seul je ne suis rien.

## **EPREUVE DE FIN DE CYCLE :**

**Match à 4 contre 4 sur un terrain de hand ball avec une zone de marque de 4 mètres de large, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.**

**Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 2x8 minutes minimum, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. À la mi-temps, un temps de concertation est prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse, d'effectuer ou réajuster des choix.**

**La mise en place d'un système de 3 zones à franchir : 1 point par zone et 3 points quand la zone de marque est atteinte permet d'apprécier la capacité de l'équipe à progresser vers la cible adverse ( 1 point si perte du frisbee dans son propre camp, 2 points si perte en zone avant et 3 points si frisbee attrapé en zone de marque ).**

**Pratique de « la ronde » à la fin des rencontres afin de faciliter les échanges entre les élèves ( parole des capitaines avec rotation sur les rôles de capitaine = validation du rôle de capitaine sur la qualité de l'intervention )**

## AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force / 12 points.

- Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique
- Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques
- Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis

	Insuffisant	Juste correct	Satisfaisant	Excellent
Répartition des points	0 à 1,0	1,0 à 2,0	2,0 à 3,0	3,0 à 4pts
Qualités techniques individuelles déployées en attaque	L'élève perd énormément de frisbee, ne montre pas de disponibilité, pas de démarquage	L'élève commence à être habile sur 1 coup, il reste mobile mais se précipite et effectue de mauvais choix	L'élève utilise différents coups, prend le temps de joué, observe le jeu et ses partenaires mais encore des pertes de frisbee	L'élève est essentiel à l'équipe, avec un gros volume de jeu, les passes sont variées et de qualité et souvent décisives, joueur complet et peu de pertes de frisbee
Qualités techniques individuelles déployées en défense	L'élève est absent, ne se replace pas, ne joue pas son rôle de défenseur sur le joueur direct	L'élève se replace en défense mais exerce une défense perméable, facilement débordé, peu efficace	L'élève est investi en défense, freine l'attaque adverse sans pour autant intercepter	L'élève dissuade, harcèle, intercepte, il fait preuve d'une grosse présence empêchant le bon déroulement du jeu adverse
Répartition des points	0 à 0,5	0,5 à 1,0	1,0 à 1,5	1,5 à 2pts
Gain des rencontres	L'équipe totalise uniquement des défaites	L'équipe totalise une majorité de défaites	L'équipe totalise une majorité de victoires	L'équipe totalise uniquement des victoires
Efficacité collective	Nombre de points marqués inférieur à 15	Nombre de points marqués inférieur à 25	Nombre de points marqués inférieur à 35	Nombre de points marqués supérieur à 40

Nombre de points acquis	5 et -	10	15	20	25	30	35	40	45 et plus
Note / 3	0	0,25	0,5	0,75	1	1,25	1,5	1,75	2

**AFL 2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter-individuel / 4 points.**

- Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions
- Accepter la défaite, gagner avec humilité,

	Non	Un peu	Oui	Oui et en +
	0	0,5	1,0	1,5
	2pts			
Qualité de l'implication de l'élève au cours du cycle	L'élève ne s'implique que très <u>superficiellement</u> sans travail qualitatif	L'élève travaille <u>sérieusement</u> mais de façon <u>hétérogène</u> , avec plus ou moins de dévotion selon l'activité	Le travail de l'élève est <u>régulier</u> et de <u>qualité</u> dans toutes les activités abordées	L'élève s'attache à se dépasser dans les apprentissages abordés, <u>volonté de dépassement de soi</u>
Fair Play et attitude durant les apprentissages	Beaucoup de fautes de contact, attitude négative durant les rencontres, pas de sérieux durant la ronde	Quelques fautes durant les apprentissages, peu d'implication dans la ronde en tant que capitaine	Bon esprit permettant le bon déroulement du jeu, rôle de capitaine pris au sérieux et assumé	Regard très critique et pertinent lors de la ronde avec explication et orientation de la réflexion

**AFL 3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire / 4 points.**

- Qualité et capacité à être solidaire de ses partenaires et assumer des rôles au cours du cycle
- Connaître, respecter et faire respecter les règles.

	Non	Un peu	Oui	Oui et en +
	0	0,5	1,0	1,5
	2pts			
Capacité à assumer différents rôles	L'élève <u>reste en retrait</u> et ne prend pas de responsabilités	Les rôles sont subis avec une certaine inefficacité parfois, mais participe au fonctionnement du collectif	L'élève participe au fonctionnement du collectif et assume les rôles avec efficacité	L'élève prend des initiatives ( rôle de capitaine ) et est acteur ou <u>moteur</u> dans le <u>fonctionnement du collectif</u>
Connaissance et application des règles et règlement	L'élève ne respecte pas le règlement, n'applique pas la règle	Les règles et règlements sont connus mais hésitations dans son application	Règles et règlements connus appliqués	Règles et règlements expliqués aux autres élèves



## SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pratique de la ronde en fin de rencontre afin de faciliter les échanges entre les élèves

Rotation sur le rôle de capitaine d'équipe de façon à juger la capacité de chacun à prendre la parole, décider, conseiller ...

Team check de façon à travailler avec l'ensemble des élèves du groupe ( acceptation victoire / défaite, des différences ... )

Travail sur la progression du frisbee avec des zones pour sensibiliser sur l'efficacité offensive

SÉANCES	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	