

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : CYCLE 4				
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel				
D1 Les langages pour penser et communiquer	D2 Les méthodes et outils pour apprendre	D3 La formation de la personne et du citoyen	D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
<b>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4 :</b>				
A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe → Lien avec D1/D5				
A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force → Lien avec D2/D4				
A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. → Lien avec D3 / D5				
A4 : Observer et co-arbitrer → Lien avec D2 /D3 /D5				
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité → Lien avec D2 / D3				
<b>INVARIANTS DU CA 4 :</b>				
<b>CONTRÔLER /ENCHAINER /AGIR pour GAGNER</b>	<b>OBSERVER /ANALYSER/ pour DECIDER</b>	<b>GERER SES ÉMOTIONS</b>	<b>SE PRÉPARER / GÉRER</b>	<b>COOPÉRER / DÉCIDER au service des stratégies</b>
<b>Contraintes posées par les invariants à l'élève :</b>				
<b>Maîtriser une motricité spécifique fine conditionnée par une contrainte temporelle et/ou une pression de l'adversaire pour provoquer un déséquilibre</b>				
Passer d'un élève qui utilise une technique simple et atteint rarement la cible à un élève capable de réaliser des gestes techniques variés, enchaînés, adaptés à la situation pour marquer (seul ou à plusieurs)	Passer d'un élève qui subit le rapport de force à un élève qui anticipe et fait des choix en fonction de conditions de jeu : → s'informe → décide (par rapport à son répertoire gestuel et tactique) → agit  SIMULTANEMENT	Passer d'un élève qui « subit » ses émotions, conteste, à un élève qui se maîtrise face : à la règle/aux adversaires/partenaires Passer d'un arbitre qui accompagne un match à un arbitre qui dirige une rencontre	Passer d'une gestion aléatoire des efforts à une gestion calculée Passer d'une préparation à l'effort sommaire à un échauffement complet, adapté à l'activité	Passer d'un élève spectateur à un observateur aguerri pour : communiquer, coopérer et/ou s'affronter
<b>OBJETS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES :</b>				
- Manipuler afin de contrôler /maîtriser le ou les objets - Enchaîner des actions - Dissociations segmentaires /coordination - Se décentrer - Vocabulaire spécifique technique et tactique	<b>Recueillir des informations sur :</b> - Soi: positionnement... - L'objet :vitesse, trajectoire, effet... - Les espaces : - Les cibles à atteindre - Les adversaire(s)et partenaire(s ) <b>Analyser et trier les informations</b> Choisir la stratégie la plus adaptée pour exploiter efficacement : →Les ESPACES : →Les variations de RYTHME : →La variété des CIBLES ou des joueurs utilisés	- Maîtriser ses émotions/ contrôler ses réactions - Arbitrer : + savoir compter les points et connaître les règles essentielles (5 mini) + rester concentré + expliquer ses décisions Fair-Play : « Rituel » de match : serrer la main de l'adversaire	Connaître les principes d'un échauffement : Gérer son effort pour rester efficace en construisant des repères sur : - soi :état de fatigue, points forts/faibles, - l'adversaire(s) / - le(s)partenaire(s) : points forts/faibles, état de fatigue, - le score : positif en ma faveur ou celle de l'adversaire - le temps : durée estimée ou réelle avant la fin de rencontre	- Connaître les principes d'efficacité et les stratégies existantes - Recueillir des informations précises et fiables - Faire des choix et élaborer des stratégies permettant de réussir

## INDICATEURS

<p style="text-align: center;"><b>JE MARQUE</b></p> <p>- <b>Nombre de choix tactiques différents permettant d'être en situation favorable de marque ou d'accéder à l'espace de marque</b></p> <p>- <b>Variété de la marque : nombre de façons de marquer différentes :</b> → ex : Score parlant 1, 10, 100 , → ex : Bonification de la marque en fonction de l'espace utilisé, de la cible atteinte, de la technique utilisée, de la variété de la marque, du rythme qui a été mis...</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE ME CONFRONTE</b></p> <p>- Respect des règles : nombre d'infractions signalées</p> <p style="text-align: center;"><b>J'ARBITRE</b></p> <p>- Réactivité - Proximité de l'action - Connaissance du ou des scores - règles maîtrisées et expliquées :</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE M'ÉCHAUFFE</b></p> <p>- Nombre de principes fondamentaux de l'échauffement relevés.</p> <p style="text-align: center;"><b>JE M'ENGAGE</b></p> <p>- Nombres de matchs réalisés sans baisse d'investissement</p>	<p style="text-align: center;"><b>J'OBSERVE</b></p> <p>- <b>Qualité du recueil des données</b></p> <p style="text-align: center;"><b>JE COACHE</b></p> <p>- <b>Qualité des informations données :</b> nombre de stratégies connues + efficacité de la stratégie conseillée</p>
---	--	---	--

### AIDE A LA DEFINITION DES DEGRES DE MAITRISE DES COMPETENCES

<p style="text-align: center;"><b>Le « Maladroit »</b></p> <p>Dissociations segmentaires inexistantes</p> <p>Disproportion entre énergie déployée et effet produit</p> <p>Accède à l'espace de marque et concrétise accidentellement</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Dépassé »</b></p> <p>Pas de stratégie pré-établie</p> <p>Joue « Comme il peut, Où il peut ! »</p> <p>ESPACES : central /proximal</p> <p>CIBLES : pas de cible précise</p> <p>RYTHME :lent</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE ME CONFRONTE : « L'Impulsif »</b></p> <p>Engagement dangereux</p> <p>S'énervé contre les autres</p> <p style="text-align: center;"><b>J'ARBITRE : Le « Hors-jeu »</b></p> <p>Spectateur inattentif</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE M'ÉCHAUFFE : L'« Esquiveur »</b></p> <p>Échauffement incomplet sans grande intensité</p> <p style="text-align: center;"><b>JE M'ENGAGE : Le « Survolté »</b></p> <p>se jette dans l'action à 100% sans réfléchir</p> <p style="text-align: center;"><b>ou Le « Passif »</b></p> <p>reste sur place en essayant de se dépenser le moins possible</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Spectateur »</b></p> <p>Encourage ! sans maîtriser les connaissances de base</p>
<p style="text-align: center;"><b>L' « Imprécis ,Irrégulier »</b></p> <p>Discontinuité des actions</p> <p>Utilise majoritairement la même technique pour contrôler l'adversaire</p> <p>Accède à l'espace de marque et concrétise ponctuellement</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Répéteur »</b></p> <p>Reproduit toujours la même stratégie</p> <p>ESPACES : une seule dimension utilisée</p> <p>CIBLES : souvent la même</p> <p>RYTHME : vitesse et précipitation</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE ME CONFRONTE : Le « Râleur ponctuel »</b></p> <p>Fautes fréquentes, contestation</p> <p style="text-align: center;"><b>J'ARBITRE : Le « Timide »</b></p> <p>Intervient mollement</p> <p>Se laisse impressionner par les joueurs, suit surtout le score</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE M'ÉCHAUFFE : Le « Suiveur dilettante »</b></p> <p>Échauffement complet avec l'aide de l'enseignant</p> <p style="text-align: center;"><b>JE M'ENGAGE : L' « Intermittent »</b></p> <p>Produit un effort de façon intermittente ou continue, mais de faible intensité</p>	<p style="text-align: center;"><b>L' « Observateur »</b></p> <p>Les informations recueillies sont fiables, mais non exploitées par manque de connaissances → ébauche de stratégie</p>
<p style="text-align: center;"><b>Le « Joueur partenaire »</b></p> <p>Continuité des actions = pas de temps d'arrêt</p> <p>Utilise plusieurs techniques pour dominer son adversaire</p> <p>Accède à l'espace de marque et concrétise régulièrement</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Tacticien »</b></p> <p>Est capable d'adopter sa stratégie après plusieurs points perdus</p> <p>ESPACES :utilisés dans plusieurs dimensions</p> <p>CIBLES : Variées mais pas toujours pertinentes</p> <p>RYTHME : Accélère souvent</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE ME CONFRONTE : Le « Calme »</b></p> <p>Se maîtrise dans toutes les situations</p> <p style="text-align: center;"><b>J'ARBITRE : Le « Co-arbitre »</b></p> <p>Siffle les principales fautes et compte le score</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE M'ÉCHAUFFE : Le « Suiveur sérieux »</b></p> <p>Échauffement complet avec l'aide des camarades et/ou de fiches</p> <p style="text-align: center;"><b>JE M'ENGAGE : L' « Actif »</b></p> <p>Gère son effort, mais a souvent du mal à terminer ses rencontres</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Connaisseur »</b></p> <p>Les informations recueillies et les connaissances sont partiellement exploitées pour élaborer une stratégie</p>
<p style="text-align: center;"><b>L' « Expert »</b></p> <p>Superposition des actions motrices → anticipation sur l'action suivante</p> <p>Accède à l'espace de marque et concrétise systématiquement</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Stratège »</b></p> <p>Décode les signaux de l'adversaire → vitesse de réaction et anticipation améliorées</p> <p>ESPACES : sélectionne le meilleur espace</p> <p>CIBLES :Variées et pertinentes</p> <p>RYTHME : alterne efficacement</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE ME CONFRONTE : Le « Fair playeur »</b></p> <p>Respecte les autres joueurs et les décisions de l'arbitre</p> <p style="text-align: center;"><b>J'ARBITRE : L'« Arbitre autonome »</b></p> <p>Siffle, annonce les principales fautes seul et se fait respecter.</p>	<p style="text-align: center;"><b>JE M'ÉCHAUFFE : Le « MeneurAnimateur »</b></p> <p>Échauffement complet en autonomie</p> <p style="text-align: center;"><b>Le « Gestionnaire »</b></p> <p>L'effort est géré directement en fonction de la situation</p>	<p style="text-align: center;"><b>Le « Coach »</b></p> <p>Analyse les informations recueillies et utilise ses connaissances afin d'établir une stratégie adaptée et évolutive</p>