

Les différentes Situations d'apprentissages :

Elles mobilisent le joueur sur une ou plusieurs tâches qui permet d'atteindre un ou des objectifs. Il s'agit d'apprendre à l'élève à mieux mobiliser ses ressources pour apprendre quelque chose de nouveau.

Il existe plusieurs types de situations :



1) Situation problème : Situation aménagée (EFFECTIF REDUIT)

Elle confronte le joueur à un problème à résoudre.

Elle fait émerger les difficultés de l'élève ou des réussites spontanées non construites. Elle ne suffit pas pour que l'élève comprenne et dise ce qu'il fait pour réussir.

Exemple: « Les Portes » Les partenaires doivent choisir les bonnes actions d'aide au porteur en fonction de la forme de jeu (Groupé ou Déployé) induite. L'équipe traverse un terrain en forme des sabliers successifs.

« 123 Bloque ! » Les partenaires doivent choisir les bonnes actions de soutien et les bons placements en fonction de la consigne de ce jeu à thème.

Le « Jeu des 12 Ballons » : Choisir la bonne forme de jeu lors de passage A/R successifs dans un couloir avec un nombre de défenseurs qui évoluent (Lecture et choix de la forme de jeu adaptée).

Le « Pierre feuille Ciseau » : Choisir la bonne forme de jeu avec des défenses placées différemment (Lecture et choix de la forme de jeu adaptée).

2) Situation de résolution de problème : match à Thème (COLLECTIF)

Situation qui pose un problème et met l'élève devant la nécessité de construire activement une ou des réponses nouvelles. Pour cela l'enseignant choisit des variables didactiques (espace, temps, vitesse, nombre, lancements de jeu...) qui diffèrent selon le niveau de pratique de l'élève, mais sur lesquelles l'enseignant sait que l'élève doit agir pour rechercher des solutions. L'élève construit des repères qui vont lui permettre de réussir dans l'action. La SRP s'accompagne d'une confrontation des points de vue. Plusieurs solutions émergent, sont validées par le groupe et l'enseignant et ré exploitées.



Exemples :

Le « Touch and Drop » : Lancer la balle entre ses jambes quand on est touché pour vérifier s'il y a un soutien axial (travail de placement des Soutiens).

Le « Toucher PONT » : 2 défenseurs passent sous les Jambes du toucheur pour créer un surnombre (Travail de Lecture des attaquants).



3) Situation d'apprentissage systématique : Skills (TECHNIQUE INDIVIDUELLE)

Elle permet à l'élève de réaliser de nombreuses répétitions. Ainsi, l'élève qui a testé une situation et compris ce qu'il y a à faire, peut stabiliser son apprentissage et réussir régulièrement.

Exemples :

Routines, circuit, Enchaînement de Tâches, gammes en sports collectifs...

Les CRISS CROSS, le LOSANGE, La mitrailleuse, Le TBSA....

En résumé :

- Pour l'enseignant, enseigner des compétences, c'est faire des choix.
- Pour l'élève, devenir compétent, ce n'est pas reproduire un modèle, mais s'approprier activement le sens, les techniques, les savoirs relatifs à une activité physique.



VARIABLES DIDACTIQUES en RUGBY



Pour favoriser la poursuite du travail (adapter l'obstacle pour que l'exercice continue sans être trop difficile ou trop facile : motivation, plaisir, sentiment de compétence).

<p>- Type de ballon RG : utiliser un MB</p> <p>- Tailles des terrains</p>	<p>Matériel</p>	<p>La situation d'apprentissage</p>	<p>Lancement du Jeu</p>	<p>- Temps donné pour choisir.</p> <p><i>Demander d'attendre avant de sortir la balle des regroupements...</i></p> <p>- Utilisation des défenseurs (trajets, formes, réactions) pour présenter un obstacle à l'attaque.</p> <p>Provoquer un retard, déplacements déterminés, formes de défenses imposées.</p>
<p>- Ce que peut faire l'adversaire en défense (pouvoirs différents...)</p> <p><i>RG : Ceinturer ss jouer la balle, ceinturer et jouer la B...</i></p> <p><i>Def babyfoot, def en avançant...</i></p>	<p>Rapport à l'adversaire</p>		<p>Rapport à la balle</p>	<p>- Pouvoirs différents des attaquants avec la balle (choix ouverts, fermés) portant sur les vitesses de jeu, les manipulations du ballon.</p> <p>RUGBY : quelles formes de Jeu autorisées. Une seule, Deux...</p>
			<p>Score</p> <p>Pression affective</p>	<p>Rapport Numérique</p>

Fiche Situation Option EPS RUGBY

THEME de travail :	Type de situation: <input type="checkbox"/> S.P. : Effectifs réduit, jeu de Ligne <input type="checkbox"/> SAS :Skills Technique Indiv, Jeu Homme / Homme <input type="checkbox"/> SP ou SRP : Match à Thème, Collectif total	
Comportements Observés:		
Comportements souhaités:		
But de la situation: Qui travaille ?	Consignes pour les ATTA (Variable(s) Degré Opposition et Rapport à la balle) - -	Consignes pour les DEF (Variable(s) Degré Opposition et rapport Balle) - -
Variables pour gérer la sécurité : (Espace, Vitesse) : Consignes pour sécurité :	-	
Description:		Evolutions (Variables Press Affective ou Temps dispo pour décider ou Exigence cardio Musculaire) + -

Rédacteurs :

- - - - -