

Présentation des situations d'apprentissage

Comment sont-elles organisées ?

Nom de la situation	Etape et Niveau
<p><u>Objectif(s) de l'Educateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • améliorer les capacités du joueur à répondre aux exigences de la tâche. 	<p><u>Comportements attendus</u></p> <p>Réalisation de la tâche et appropriation des processus de réalisation, notamment par la construction de repères.</p>

<p><u>Dispositif :</u> 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><u>But :</u> but de la tâche proposée</p> <p><u>Score :</u> en relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.</p>		<p><u>Consignes:</u> Précisions sur la mise en place et le fonctionnement (type d'opposition, d'utilisation),.</p> <p><u>Règles:</u> aménagement possible de règles</p> <p><u>Critères de réussite :</u> Eléments qui permettent au joueur et à l'Educateur de savoir si le but de la tâche est atteint .</p>
<p>Exemple de lancement : E donne à un joueur démarqué</p>		
<p><u>Lancement du jeu :</u> 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

COMPORTEMENTS 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 } Avec ou sans consignes - 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