

CYCLE	3	Champ	4	Classe	6ème	Activité : JEUX PRÉ SPORTIFS	HORAIRES	10 heures
Attendus de fin de cycle				CA sociée		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. 				<p>Rechercher le gain d'une rencontre dans un jeu pré-sportif à espace interpénétré en faisant des choix entre une progression individuelle du ballon à la main ou collective à la main ou au pied vers une double-cible pour marquer depuis un espace favorable.</p> <p>S'organiser collectivement pour empêcher d'accéder aux cibles et récupérer le ballon.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre, respecter ses partenaires, ses adversaires et assumer les rôles d'arbitre et d'observateur.</p>		<p>Jeu pré-sportif dérivé du football gaélique (5 à 6') : sur terrain de handball (5X5 ou 6X6 avec gardiens) ou demi-terrain de football (8X8 ou 9X9 avec gardiens), deux équipes s'affrontent lors d'un match.</p> <p>But du jeu : marquer dans le but à la main ou au pied (mais zone des 6 mètres interdite au pied) = 3 points ; marquer au-dessus de la barre transversale à la main = 1 point.</p> <p>Règles : Progression individuelle du ballon à la main uniquement (le joueur a le droit à 4 appuis avec ballon porté, puis un dribble et de nouveau 4 appuis maximum avant de passer, lancer ou tirer le ballon). Les joueurs peuvent se passer le ballon au pied ou en lançant le ballon à la main mais la réception se fait obligatoirement à la main.</p> <p>En défense, le contact est interdit, un défenseur uniquement intervient sur le PB. L'intervention se fait sur le ballon uniquement.</p> <p>La rencontre est arbitrée par deux arbitres qui sifflent les violations et les fautes liées au contact.</p> <p>La rencontre est observée par des observateurs qui remplissent la fiche de score, qui comptabilisent le nombre de fois où l'équipe atteint la zone favorable de marque (zone des 9 mètres) et qui commentent le résultat du match.</p>		
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise				
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise	
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA					
D1	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples	Faire progresser le ballon (...) et marquer	Efficacité individuelle dans la progression du ballon et dans le jeu / 8 points	L'élève est <u>passif et/ou explosif</u> . Il ne participe pas ou peu au jeu de son équipe : Ses actions sont explosives et non-maîtrisées. Quand il reçoit le ballon, il ne prend pas le temps de prendre l'information, ne sait pas où il doit jouer et se débarrasse du ballon de façon explosive ⇒ Pas ou peu de tirs et de nombreuses pertes de balle.	L'élève est <u>irrégulier</u> . Il commence à être efficace dans le jeu de son équipe : L'élève est actif dans le jeu de son équipe mais ses actions sont encore imprécises (dribble, passes au pied ou à la main et tirs) et peu coordonnées (pas d'enchaînement d'actions). Il sait se situer sur le terrain, mais a encore des difficultés pour se démarquer. Ses choix ne sont pas souvent pertinents. ⇒ Peu de tirs en zone favorable et quelques pertes de balle.	L'élève est <u>efficace</u> : L'élève est actif et est efficace dans la progression individuelle et/ou collective du ballon. Les gestes sont adaptés (pied/main), enchaînés (dribble + passe ou tir) et maîtrisés. L'élève sait se démarquer et ses choix sont utiles à l'équipe ⇒ Les tirs se font en zone favorable et peu de pertes de balle.	L'élève est <u>décisif</u> : L'élève influe clairement sur le rapport de force par ses actions déterminantes et ses choix décisifs. ⇒ Les tirs se font en position favorable et quasiment pas de pertes de balle.	
D2	Se reconnaître attaquant/défenseur S'informer pour agir	OU Conduire un affrontement						
D1	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires	S'organiser collectivement OU Maîtriser un affrontement collectif	Efficacité collective dans la progression et dans le jeu / 4 points	Jeu aléatoire qui ne permet pas de conserver le ballon ni de progresser : Jeu désorganisé qui engendre de nombreuses pertes de balle.	Jeu simple permettant de conserver le ballon voire de progresser mais l'équipe n'atteint que peu de fois la ZAF : Conservation régulière, quelques remontées de balle mais qui n'atteignent pas souvent les 9m adverses.	Jeu permettant une progression régulière qui atteint la ZAF mais peu de situations de tirs trouvés : Les pertes de balle diminuent mais le jeu est centré sur le fait d'atteindre la ZAF. La finalité de l'équipe n'est pas le tir.	Jeu organisé permettant d'arriver régulièrement en ZAF et de trouver des tirs en position favorable : Très peu de pertes de balle et la progression de la balle est centrée sur la recherche de tirs à partir de la ZAF.	
D2	Coopérer pour attaquer et défendre		Gain des matchs / 4 pts	En fonction de la moyenne des points obtenus par l'équipe sur la fiche d'observation remplie par les élèves observateurs (cf. fiche ci-jointe) lors des différentes rencontres disputées par l'équipe.				
D3	Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.	Dans le respect d'autrui et du règlement	Arbitrage et observation / 4 pts	Arbitre ne maîtrise pas le règlement et/ou est passif : Il ne signale ni les fautes, ni les violations. L'élève n'est pas capable de prendre des informations utiles ou est passif.	L'arbitre commence à signaler quelques fautes ou violations, mais les erreurs sont nombreuses. L'élève manque de concentration et/ou de rigueur pour donner des repères pertinents.	L'arbitre signale les fautes et violations principales. Il ne se trompe que sur les cas « à interprétation ». L'élève est régulier dans son observation, mais a du mal à verbaliser pour aider l'équipe observée.	L'arbitre fait preuve d'assurance pour repérer une grande majorité de fautes et de violations. L'élève est efficace dans son observation et a une influence positive sur l'équipe observée.	

FICHE D'OBSERVATION DE MATCHES

Couleur observée

Match n°1 :

Prénoms des observateurs															
Points marqués par l'équipe observée : entoure le chiffre 3 ou le chiffre 1 à chaque fois que l'équipe marque dans l'un des deux buts correspondants, comptabilise et entoure « victoire » si l'équipe gagne ou « défaite » si l'équipe perd.															
1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	Total :	Victoire ou Défaite
Coche une case à chaque fois que l'équipe observée tire à partir de la zone des 9m (pointillés jaunes) que l'équipe marque ou non															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total :		

Nombre de points gagnés par l'équipe observée après le match n°1

Victoire en entrant dans la zone verte	4 points	Nombre points marqués par l'équipe sur le match n°1 (entourer)	1
Victoire sans entrer dans la zone verte	3 points		2
Défaite en entrant dans la zone verte	2 points		3
Défaite sans entrer dans la zone verte	1 point		4

Match n°2 :

Prénoms des observateurs															
Points marqués par l'équipe observée : entoure le chiffre 3 ou le chiffre 1 à chaque fois que l'équipe marque dans l'un des deux buts correspondants, comptabilise et entoure « victoire » si l'équipe gagne ou « défaite » si l'équipe perd.															
1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	Total :	Victoire ou Défaite
Coche une case à chaque fois que l'équipe observée tire à partir de la zone des 9m (pointillés jaunes) que l'équipe marque ou non															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total :		

Nombre de points gagnés par l'équipe observée après le match n°2

Victoire en entrant dans la zone verte	4 points	Nombre points marqués par l'équipe sur le match n°2 (entourer)	1
Victoire sans entrer dans la zone verte	3 points		2
Défaite en entrant dans la zone verte	2 points		3
Défaite sans entrer dans la zone verte	1 point		4

Match n°3 :

Prénoms des observateurs															
Points marqués par l'équipe observée : entoure le chiffre 3 ou le chiffre 1 à chaque fois que l'équipe marque dans l'un des deux buts correspondants, comptabilise et entoure « victoire » si l'équipe gagne ou « défaite » si l'équipe perd.															
1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	Total :	Victoire ou Défaite
Coche une case à chaque fois que l'équipe observée tire à partir de la zone des 9m (pointillés jaunes) que l'équipe marque ou non															
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Total :		

Nombre de points gagnés par l'équipe observée après le match n°3

Victoire en entrant dans la zone verte	4 points	Nombre points marqués par l'équipe sur le match n°3 (entourer)	1
Victoire sans entrer dans la zone verte	3 points		2
Défaite en entrant dans la zone verte	2 points		3
Défaite sans entrer dans la zone verte	1 point		4

Nombre total de points marqués par l'équipe observée	Moyenne des points marqués par l'équipe observée (entre 1 et 4) = Note sur 4