

Proposition de compensations en vue de l'inclusion des EBEP – Illustration en CA4

Volley-Ball (jeu type Prim'Volley)				
Acquis : Attraper / lancer / courir / Viser				
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Défendre son terrain pour attaquer ➤ Construire la zone arrière (puis libre) chez l'adversaire. Reconnaître la zone de marque favorable chez soi. 		APSA	Volley
			Niveau	1
BUT (pour élève)	J'ai réussi si (3 niveaux de réussite correspondant aux 3 niveaux de maîtrise de la compétence)		Contenus d'enseignement / principes d'efficacité / règles d'or (à mettre en œuvre pour réussir)	
Gagner (et peut-être coacher/arbitrer)		Médaille de BRONZE Bcp de fautes directes Peu de points marqués en Zone arrière Nb Défaites >> nb Victoires	<ul style="list-style-type: none">  Je me DÉPLACE sous le point de chute, bras levés, pour ATTRAPER le ballon (anticipation/coïncidence)  Je LANCE du bas vers le haut par-dessus le filet, fermement, pour VISER une zone que j'ai REGARDÉ et où l'adversaire n'est pas  Je COURS faire le tour d'un plot (au choix, parmi les 4 qui délimitent mon terrain)  J'AI LE TEMPS qu'il faut pour réaliser cet ENCHAINEMENT d'actions. 	
		Médaille d'ARGENT De moins en moins de fautes directes De plus en plus de Zones arrières atteintes Nb Victoire >> Nb Défaites		
		Médaille d'OR Quasiment plus de fautes directes Zone libre visée systématiquement		

Proposition de compensations en vue de l'inclusion des EBEP – Illustration en CA4

Description de la tâche / consignes	Organisation	Comportements et variables
<p>Éducatifs type lancer/attraper, avec ou sans rebonds, avec ou sans déplacements, avec ou sans filet, avec ou sans « pression » (attitude/temps/espace)</p> <p>Notion de score, de record personnel, de points bonus.</p> <p>Regard sur la trajectoire, pieds décalés pour attraper, bras levés, doigts écartés. Le ballon tombe sur la tête si je n'interviens pas avec mes mains. Alignement œil - « triangle des doigts » (=caméra pouces/index)</p> <p>Mémoriser les actions : lancer/se déplacer/ se replacer/attraper (algorithme) Lancer pour Attaquer/viser Se déplacer pour enchaîner Se replacer pour défendre Attraper pour construire l'attaque</p>	<p>Matches en 1vs 1 sur terrains couloirs de 2 vs 4 m. 2 engagements de suite par lancers de balle à 2 mains. Je marque quand le ballon tombe dans le camp adverse.</p>	<p>Si PBM « moteur » (balle au sol, lancé dans le fil, lancé en dehors, ne peut pas rattraper) Garder les pieds au sol. Augmenter le temps « contraintes spatiales » (ballon baudruche, filet haut, partenaire facilitant, limites terrain plus petites)</p> <p>Si PBM « décisionnel » joue avec (envoi facile), pas de remplacement, difficulté avec enchaînement d'actions Augmenter le temps pour décider, pour que l'algorithme coûte moins d'énergie (type Ultimate) DIRE/ORALISER les actions à réaliser par un camarade « Attrape »... « Oriente-toi vers le terrain adverse »... « Regarde quelle zone tu veux viser »... « Lance »... « Va faire le tour du plot le plus près de toi »...Replace toi...</p> <p>SI Problème « attentionnel » Aller coacher ou aller arbitrer</p> <p>Si Problème de compréhension, orienter sur les compétences de l'arbitrage (gestuelle, règlement décision)</p>