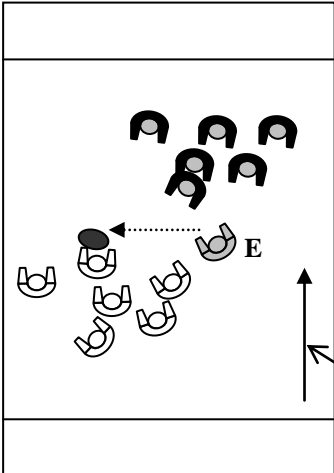


Présentation des situations d'apprentissage

Comment sont-elles organisées ?

Nom de la situation		Situation
Objectif(s) de l'enseignant	Règle(s) d'action/Attitude(s) à construire par les élèves	
<ul style="list-style-type: none"> Ce que l'enseignant cherche à enseigner en terme de principes. 	A quelles conditions et comment faire concrètement ?	
Dispositif : comment la situation est-elle organisée ?		Consignes, règles :
<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>But : but de la tâche motrice proposée</p> <p>Score : en relation avec le but du jeu mais également avec un ou des principes recherchés.</p>	 <p>Précisions sur le fonctionnement (Type d'opposition, d'utilisation), aménagement possible de règles.</p> <p>Critères de réussite : .</p> <p><i>Eléments qui permettent à l'apprenant de savoir si le but de la tâche est atteint.</i></p> <p>Flèche indiquant le sens d'attaque</p>	
<p>Exemple de lancement : E donne à un joueur démarqué</p>		
Lancement du jeu : 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		

POUR EVALUER- REGULER

COMPORTEMENTS OBSERVES	INTERVENTIONS POSSIBLES
- Les comportements habituellement repérés ainsi que les régulations envisagées	→ Afin que la situation reste dans la fourchette de réussite de l'élève avec un décalage optimum.

POUR FAIRE EVOLUER LA SITUATION

VARIANTES	Effets recherchés
<p>Différents types de variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> - espace : largeur, profondeur, zone - Rapport numérique, rapport de force (cf. comment créer un rapport de force au lancement ? page suivante) - effectif complet ou réduit - type d'opposition - type d'utilisation } Avec ou sans consignes - Ballon (s) : nombre, posés, lancés, où ? Quand ? Comment ? A qui ? - règles : aménagées ou non - système de score 	→ Afin de varier les situations, les rendre plus ou moins difficiles ou complexes