**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | | | Compétences générales EPS :  **Cocher celles qui sont prioritairement travaillées** | |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | | | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps | |  |
|  | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | | | CG2 S’approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils | |  |
| APSA SUPPORT  **ULTIMATE** | D3 La formation de la personne et du citoyen | | | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités | |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | | | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière | |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | | | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique | |  |
|  |  | CHOIX PEDAGOGIQUES | | | EVALUATION DE FIN DE CYCLE | |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre » /  Enjeux d’apprentissage | Exemple de mises en œuvre /  choix de stratégies | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.  A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. | ROLE(S)  **JOUEUR** | Attendu 1 :  -Gérer l’alternative entre jouer rapidement vers la cible et jouer placé (en appui, en soutien en exploitant la latéralité).  -Jouer avec :   * Porteur de disque : pivoter pour passer, utiliser coup droit/revers * Non porteur de disque : se démarquer dans la profondeur, dans la latéralité, en soutien. Maîtriser l’attraper.   - Actions décisives en situation favorable : action de marque (attraper un disque dans l’en-but)  - Défense : je reconnais le joueur sur lequel je défends et je le gêne sur tout le terrain.  Attendu 2 :  - Adapter son engagement moteur en défense :   * Soit tout terrain, soit demi-terrain (en fonction de l’état physique). * Connaître la règle du non-contact. * Défenseur unique sur porteur de disque.   - Adapter son engagement moteur en défense :   * Utiliser les temps-morts ou les changements lors des matchs pour conserver l’intensité de jeu. | **Situations d’apprentissage** :   * Travailler en surnombre (3 contre 1, 3 contre 2) avec retard défensif (défenseur venant de l’arrière, de côté, de face). * Varier les consignes des défenseurs.   **Matchs à thèmes**: « Geler » un joueur de l’équipe qui défend pour créer un surnombre offensif, c’est-à-dire qu’il ne peut plus intervenir dans le jeu, cela crée du surnombre offensif. Au changement de possession, les rôles sont inversés.  **Jeu du « toro »** (4 contre 1) : le défenseur est placé dans le carré composé des 4 attaquants et doit essayer d’intercepter le disque. Lorsqu’il l’intercepte, il prend la place du lanceur.  **Passe à 5 ou plus** :  Contenus principaux : Pour le porteur de disque : sortir des appuis du défenseur (fente)/ pour le non porteur de disque : « sortir de l’ombre du défenseur » en jouant sur la direction et la vitesse. Préparer les mains pour recevoir le disque.  Variables : Jouer sur la surface de l’en-but/ Interdiction pour la défense d’entrer dans l’en-but/ Accorder plus ou moins de temps au porteur.  Engagement en défense : En fonction de l’état physique, défendre demi-terrain ou tout terrain/ Défendre à une distance de bras  Gestion des temps-morts, remplacements : Chaque équipe dispose d’un temps mort lors de la rencontre pour récupérer ou revoir son projet de jeu (choix du temps-mort par le capitaine ou le coach)/ Changement possible à chaque fois que le disque sort. | | **Maîtrise insuffisante** : joueur passif, de nombreuses fautes dans les passes. Démarquages peu efficaces (trop loin du PB, trop proche d’un défenseur).  Pas ou peu actif pour récupérer le disque. | |
| **Maîtrise fragile** : commence à utiliser le pied de pivot pour faire des passes souvent en revers. Démarquages dans un petit périmètre, puis reste sur place après sa tentative.  Prend du temps pour intégrer le changement de statut attaquant/défenseur. | |
| **Maîtrise satisfaisante** : assure la conservation du disque par des passes précises, allonge les passes ce qui permet de gagner en profondeur. Se démarque à distance de passe et continue d’offrir une solution lorsque le défenseur le couvre.  Défend sur le porteur en comptant. Change rapidement de statut attaque/défense. | |
| **Très bonne maîtrise** : maîtrise différentes techniques de lancer (coup droit, revers). Assure à la fois la conservation et accélère le jeu pour créer des situations favorables. Offre systématiquement des solutions au PB.  Dissuade les passes en gênant le porteur de disque et les non porteurs. | |
|  |  | |  | |  | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A4 : **Observer** et co-arbitrer.  A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.  DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 | ROLE(S)  OBSERVATEUR  COACH | Attendu 4 : observer  **-** Remplir précisément une fiche avec plusieurs critères.  Attendu 5 : analyser avec objectivité  - savoir interpréter les données récoltées et en tirer les conclusions pour le projet de jeu de son équipe.  - prendre des décisions au service de l’équipe lors du match (temps-mort, changements). | * Rapport entre les possessions et les disques perdus, le rapport entre disque arrivant dans l’en-but et point marqué. * Temps pris par le porteur pour transmettre le disque. * Mise en place d’un temps mort obligatoire avec analyse des fiches d’observation. * Rotation des capitaines/coach au sein de l’équipe (exemple : mise en place de choix défensifs concernant le marquage individuel) | | **Maîtrise insuffisante** : l’élève est peu attentif lors de l’observation. Les données récoltées sont partielles et peu fiables.  Il se désolidarise de ses coéquipiers dans la difficulté et se désintéresse du projet de jeu. | |
| **Maîtrise fragile** : l’élève se concentre lors de l’observation mais ne note pas tout avec précision.  Respecte ses camarades et applique le projet de jeu. | |
| **Maîtrise satisfaisante** : se concentre et relève des données fiables.  Encourage ses coéquipiers et propose des solutions. | |
| **Très bonne maîtrise** : capable de relever des données fines et en quantité.  Leader positif pour son équipe. | |
|  |  |  |  | |  | |
| ATTENDUS DE FIN DE CYCLE  A3 : Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l’arbitre  A4 : Observer et **co-arbitrer**.  A5 : **Accepter le résultat de la rencontre** et savoir analyser avec objectivité | ROLE(S)  **CITOYEN :**  ARBITRE  JOUEUR | Attendu 3 :  - Respecter les différents rôles (observateur, coach, capitaine, joueur).  - Respecter l’avis de chacun lors des concertations de l’équipe.  Attendu 4 : s’auto-arbitrer  - connaître les règles et les appliquer sans intervention extérieure en situation de matchs.  - considérer l’avis de l’adversaire.  Attendu 5 : Accepter le résultat  - Accepter le score et la défaite.  - Rester modeste dans la victoire. | * Organiser des phases de concertation (temps-mort, regroupement après la rencontre) pour que les élèves interagissent autour du projet de jeu. * Construire et faire référence à un règlement commun. * Les joueurs ont un temps donné pour se mettre d’accord sinon les deux capitaines prennent le relai. * Serrer la main de l’adversaire en début et en fin de match. | | **Maîtrise insuffisante** : la connaissance des règles est superficielle. Leur application est conflictuelle. | |
| **Maîtrise fragile** : le joueur connait les règles mais les applique le plus souvent sous la pression du groupe. | |
| **Maîtrise satisfaisante** : joueur fair-play qui reconnait ses fautes et fait appliquer le règlement. | |
| **Très bonne maîtrise** : connait et fait appliquer le règlement en pouvant justifier ses choix. Est capable de trouver une solution lors de conflits. | |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue :**  **Compétence attendue** : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match dans le cadre d’un projet de jeu organisé dans la profondeur qui s’appuie sur une distance de passes et d’appels plus longs, dans le but de se retrouver régulièrement et plus rapidement en situation favorable de marquer ; face à une défense organisée pour marquer individuellement l’adversaire. Coopérer et s’engager dans une attitude fair-play.  **Situation de matchs** : en 4 contre 4 sur un terrain handball avec observateurs, capitaine/coach. L’en-but fait au moins 5 mètres de profondeur et s’étend sur la largeur du terrain. | | | | | | |