

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Illustration en ultimate : travail plus spécifique de l'attendu « S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque »

ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ	
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	AFC 1 : S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. D1 : « Les langages pour penser et communiquer ». CG : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ». Il s'agit pour l'élève d'acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité dans le but de remporter une opposition interindividuelle ou collective. D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ». CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit de permettre à l'élève d'utiliser des outils (numériques si possible) pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs. D3/CG3 : « La formation de la personne et du citoyen ». CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ». Savoir observer pour être utile au pratiquant.
	Obstacle prioritaire : l'élève doit surmonter un certain nombre de difficultés : Au sein du collectif en attaque, difficultés à : • conserver le disque collectivement ; • combiner conservation collective et progression vers une zone d'en-but permettant de scorer. En tant qu'attaquant, difficultés à : • recevoir le disque en raison d'un appel de disque inexploitable par le porteur ou dans une zone inaccessible (trop près, trop loin ou dans la zone d'ombre du défenseur direct) ; • passer efficacement le disque car il peine à se défaire de son défenseur.

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

ÉTAPES D'ACQUISITION ET REPÈRES DE PROGRESSION

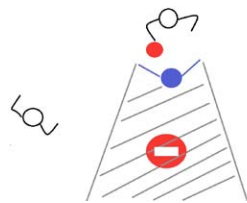
ATTENDU DE FIN DE CYCLE SPÉCIFIQUEMENT TRAVAILLÉ

En tant que défenseur, difficultés à :

- prendre de l'information sur autre chose que le disque ;
- suivre un attaquant déterminé au marquage.

Cap à passer pour entrer réellement dans la compétence attendue :

Passer d'une circulation de disque hasardeuse due à des passes en cloche au-dessus du défenseur direct à une circulation fluide du disque. Pour cela, faire circuler le disque en le passant à un partenaire démarqué en dehors de la zone hachurée.

**Passage obligé :**

- utiliser le pied de pivot pour se débarrasser du défenseur direct ;
- passer efficacement en revers et occasionnellement en coup droit sur courte distance ;
- se démarquer en dehors de la zone hachurée à distance de passe efficace.

SUR LE PLAN COLLECTIF EN ATTAQUE

Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints

Attaques souvent échouées par une précipitation du porteur, par des choix de passes inopportuns (passes en revers par-dessus le défenseur direct). Les partenaires ne sont pas vraiment démarqués, plutôt des joueurs « oubliés » par la défense. Ils demandent le disque en collant le porteur.

Grosse densité de joueurs près du disque. Nombreux «turn-over» (changements de possession).

Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Progression irrégulière du disque vers la zone d'en-but. Les attaques parviennent peu en zone de marque. L'équipe identifie un rapport de force favorable mais se précipite et fait souvent tomber le disque sans pression particulière de la défense.

Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints

L'équipe prend le temps pour construire une conservation par une succession de passes courtes mais assurées. Si l'espace de marque n'est encore atteint que dans 10 à 20 % des possessions, celles-ci sont désormais majoritairement positives (possession qui progresse spatialement).

Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés

L'attaque s'adapte efficacement au rapport de force.

L'espace de marque est atteint fréquemment (15 à 20 % des possessions).

POUR L'OBSERVATEUR

Étape 1 : Objectifs d'apprentissage non atteints

La méthode de recueil n'est pas comprise, les données relevées sont fausses, parcellaires ou inexploitable.

Étape 2 : Objectifs d'apprentissage partiellement atteints

L'outil utilisé est compris, les indicateurs sont relevés avec davantage d'efficacité (attribution de rôles précis : observateur/script) et sont plutôt fiables. L'utilisation des indicateurs relevés reste abstraite sans accompagnement (questionnement) de l'enseignant.

Étape 3 : Objectifs d'apprentissage atteints

Mesure l'efficacité collective en mettant en lien la durée de la rencontre et le nombre de possessions (ou «turn-over»).

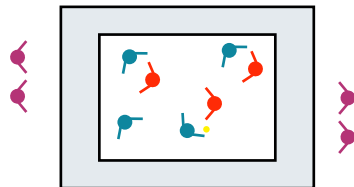
Étape 4 : Objectifs d'apprentissage dépassés

Début d'analyse du jeu possible avec des repères sur l'efficacité collective en attaque et les progrès réalisés dans la progression collective (nombre de points marqués par zones franchies / nombre de possessions).

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
OBJECTIF DE LA TACHE POUR LE PROFESSEUR	Amener les élèves à collaborer à l'amélioration d'un projet de jeu collectif à partir d'indicateurs relevés, transmis et commentés : « Conserver le disque collectivement pour marquer ».
DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT	Les élèves qui ne jouent pas observent. Le recueil des indicateurs permet à l'enseignant d'amener les élèves à mettre en relation les indicateurs relevés (score d'efficacité collective) avec les stratégies mises en place ou faits de jeu constatés. Le rôle d'observateur/analyseur constitue la dimension méthodologique de la compétence attendue en ultimate, rédigée par l'équipe enseignante. Ces rôles d'observateur/analyseur permettent : • de construire progressivement la dimension motrice de cette compétence attendue ; • de développer des capacités d'observation et d'analyse et de construire des compétences d'ordre méthodologique que l'élève pourra réinvestir dans d'autres contextes d'enseignement. C'est pourquoi et devant la difficulté à en objectiver l'évaluation, il conviendrait d'évaluer ces rôles de façon graduelle et multiple tout au long du cycle, à l'aide d'indicateurs simples (tenue de la fiche d'observation, calcul de ratio, capacité à identifier le type de défense mise en place, etc.). <u>Exemples de questionnement et d'intervention de l'enseignant :</u> Comment réduire le nombre d'actions à zéro point ? (Plus ce nombre est important, plus les élèves se précipitent et font des choix de démarquages et de passes inopportuns). Le score moyen par possession offre une vision de l'efficacité de l'équipe à conserver le disque et à progresser avec pour marquer. Dans la cotation mise en place, il permet de bonifier des actions construites qui amènent à la marque davantage que l'exploit d'une seule passe décisive. Ces mises en relation sont réversibles et permettent aux élèves de questionner le niveau d'efficacité collective en défense.
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	Construire les conditions de la conservation collective et de la marque. Utiliser le pied de pivot pour se dégager du défenseur direct en le feintant et ou pour s'orienter vers un partenaire libre, doit permettre d'améliorer la circulation du disque. Réaliser des passes en revers efficaces à un partenaire en mouvement à une dizaine de mètres, avec opposition, pour cela : • tenir le disque pouce au-dessus, les 4 autres doigts sont fléchis sous la bordure. L'index peut se positionner sur l'extérieur de la tranche pour mieux sentir le geste ; • être positionné de profil par rapport à la cible (pied droit vers la cible pour un droitier), les jambes écartées et fléchies (pour être stable sur ses appuis) ainsi que les pieds perpendiculaires au sens de la passe ; • le disque est tenu à l'horizontale, à hauteur de la hanche arrière. Le bras fléchi se déploie horizontalement vers l'avant et s'arrête fixé vers la cible de façon tendue. Le disque est lâché à hauteur de la poitrine ; • le bras lanceur donne la puissance (longueur) et la direction du disque (précision) tandis que l'extension du poignet (fouetté) donne la vitesse de rotation au disque. Plus la rotation est intense, plus la trajectoire est rectiligne. Se démarquer de son défenseur direct par une course explosive (changement brutal d'orientation et d'allure) en direction d'un espace libre, à distance de passe efficace. Distinguer un démarquage de continuité de la conservation d'un démarquage décisif en zone de marque. Assurer une défense efficace en collant individuellement un joueur préalablement identifié. Alternier prise d'information sur son attaquant direct et sur le disque.
BUT DE LA TACHE POUR L'ÉLÈVE	En supériorité numérique, sur 10 disques mis en jeu en attaque, battre le score réalisé par l'équipe adverse en marquant au moins 14 points.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE

DISPOSITIF



4 contre 3 – Carré intérieur 20X20 m
Zone d'en-but de 5 m de profondeur tout autour

CONSIGNES

Chaque équipe joue 10 disques consécutivement lorsqu'elle est en attaque, puis défend ensuite sur les 10 mises en jeu de l'équipe adverse.
Les défenseurs ont un remplaçant et tournent.

Pour l'équipe qui attaque :

Chaque mise en jeu se fait au centre du carré sur un « check » du défenseur direct.

Un disque perdu avant 3 passes = 0 point.

Un disque conservé collectivement au-delà de 3 passes = 1 point.

Un « touch-down » marqué dans le carré extérieur vaut 2 points.

Un « touch-down » marqué dans le carré extérieur au-delà de 3 passes = 1 point + 3 points.

(« touch-down » : point marqué dans la zone d'en-but en réceptionnant la passe d'un partenaire.)

Pour l'équipe qui défend :

Provoquer le maximum de pertes de possessions pour réduire le plus possible le score de l'équipe attaquante, afin de mieux la battre ensuite, puisque les deux équipes s'opposent sur la situation, une fois chacune en attaque.

Pour les observateurs :

- 1) Relever le score de chaque possession (identifier le nombre d'action à 0, 2, 3 ou 4 points).
- 2) Calculer le score moyen par possession (Cm²/6ème).
- 3) Transmettre les indicateurs parlants à l'équipe qui vient de jouer en questionnant (stratégie efficace ou non, pourquoi, comment modifier ou améliorer).

Exploiter les données observées pour qu'elles traduisent le niveau de jeu de l'équipe attaquante ou le niveau d'opposition avérée de la défense.

Analyser le jeu à partir d'indicateurs observables et avec l'aide de l'enseignant :

- un nombre d'actions à zéro point supérieur à 3 indique que l'efficacité collective de l'équipe à conserver le disque est plutôt limitée ;
- le score moyen par possession (score d'efficacité collective) supérieur ou égal à 1.2 signifie (si un niveau de d'opposition réelle et équilibré est attesté) que les joueurs sont efficaces dans la conservation du disque et l'orientation du jeu ;
- un score moyen inférieur ou égal à 0.8 traduit un niveau fragile de la compétence de l'équipe à conserver le disque et ou à le conserver en s'orientant vers une cible ;
- l'absence d'action à zéro point peut signifier en début d'apprentissage que l'engagement défensif n'est pas attesté et ou que le niveau d'opposition des équipes n'est pas avéré.

En revanche, il peut signifier, en fin d'apprentissage, que les joueurs en attaque sont capables de conserver le disque collectivement tout en s'orientant vers une cible.

EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE	
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Sur 10 disques mis en jeu, marquer au moins 14 points (pas plus de 3 actions à 0 point).
VARIABLES/OUTILS À DISPOSITION	Il est possible en début d'apprentissage, pour mettre rapidement en réussite les élèves les plus en difficulté, de n'autoriser l'accès à la zone de marque qu'aux joueurs de l'équipe qui attaque. Rapidement, il faudra autoriser l'accès de cette zone aux deux équipes. Enfin, il est possible, en fin d'apprentissage et lorsque les indicateurs de réussite sont atteints, de faire évoluer la situation d'opposition en 3 contre 3.