

# Projet EPS & FLS

Exemple de cycle d'apprentissage : Ultimate en 6<sup>e</sup>

Réalisé par

Rémi BELLIER, Fabien EYSSETTE, David REYNAUD et David ROUX, professeurs d'EPS au collège Paul JEAN-LOUIS

Année scolaire 2008 / 2009

**Documents annexes :**

- **Les fiches d'observation FLS, destinées à l'enseignant** (fiches qui se sont finalement avérées peu pertinentes, et qui seront donc à améliorer)
- **Les fiches élèves, permettant d'organiser les situations d'enseignement**

<b>APSA : ULTIMATE</b>		<b>NIVEAU : 6ème</b>
<b>Compétences visées</b>	<b>Objectifs langagiers envisageables</b>	<b>Suggestions de Dispositifs</b>
<p><b>1) <u>Connaitre le règlement</u></b>                      - Connaitre les <u>5 règles d'or</u> (le marché, le non contact, la protection du porteur, les 5', le fair-play)</p> <p><b>2) <u>Différencier attaquant et défenseur</u></b>                      - si mon équipe a le disque, alors j'attaque, sinon je défends                      - <u>rôle de l'attaquant</u> : aller marquer en jouant vers l'avant et en conservant le disque                      - <u>rôle du défenseur</u> : protéger son en-but en empêchant l'attaque d'avancer et en essayant d'intercepter le disque</p> <p><b>3) <u>Savoir comment marquer</u></b>                      - <u>porteur</u> : faire des passes précises pour jouer vers l'avant ou conserver le disque                      - <u>non porteur</u> : se démarquer vers l'avant (déplacement, à distance de passe, sans défenseur sur la trajectoire)</p> <p><b>4) <u>Savoir comment protéger la cible</u></b>                      - marquer un attaquant                      - se placer entre le porteur et un non porteur</p>	<p><b><u>Objectif langagier n°1 :</u></b>  <b>Exprimer l'obligation / l'interdiction</b>                      (je dois, je ne dois pas ...)</p> <p><b><u>Objectif langagier n°2 :</u></b>  <b>Formuler une hypothèse</b>                      (ex : si.....alors...)</p>	<p>Toutes les leçons sont calquées sur une organisation préétablie, seules certaines consignes changeant selon l'objectif de la leçon :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une <u>situation d'apprentissage évolutive</u> (monter le disque avec une défense de plus en plus présente) ; dont la durée avoisine 15 minutes</li> <li>- Des <u>matches à thème</u> sous la forme d'un tournoi de 5 équipes (4 qui jouent et 1 qui verbalise avec le prof)                      Ex : balle au capitaine, joker sur les côtés, attribution de points lors d'une interception....</li> </ul>

### LEXIQUE SPECIFIQUE A L'APSA (10 mots)

Disque  
Coup droit  
Revers  
Rattraper  
Défendre/ Défenseur  
Attaquer/ Attaquant  
Auto-arbitrage/ Arbitrer  
Porteur du disque  
Non porteur du disque  
Frisbee

### LEXIQUE INTERDISCIPLINAIRE

Verbes de modalités (pouvoir, vouloir, devoir)  
Si....alors....  
Donc....

APSA : Ultimate <span style="margin-left: 150px;">NIVEAU : 6ème</span> <span style="margin-left: 150px;">SEANCE N°1</span>	
<b>COMPETENCE(S) VISEE(S) EN E.P.S :</b>  Connaissance du règlement	<b>OBJECTIF LANGAGIER N°1 : <u>Exprimer l'autorisation et l'interdiction</u></b>  <b>REALISATIONS LINGUISTIQUES :</b> Je dois faire/ Je ne dois pas faire J'ai le droit de/ Je n'ai pas le droit de faire
<b>DETAILS DE LA SEANCE</b>	<b>INTERVENTIONS POUR LA MAITRISE DE LA LANGUE</b>
<p><b><u>Matches à thème :</u></b>  <b>5 équipes en rotation sur un tournoi</b> (4 équipes qui jouent et 1 équipe verbalise avec l'enseignant)  <b>A l'issue de chaque match, l'enseignant rappellera les règles et insistera sur celles qui ne sont pas respectées</b></p>	<p><b><u>Dispositif :</u></b> l'équipe qui verbalise reste durant un match en présence de l'enseignant, afin d'engager une discussion orientée par la compétence visée.                      Différents moyens peuvent être employés pour orienter cette discussions :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b><u>Commenter le match</u></b> (Il n'a pas le droit de marcher avec le frisbee, il doit faire la passe, ...)</li> <li>- <b><u>Question / réponse</u></b> (Est-ce que le joueur a le droit de toucher un adversaire ? Non, il n'a pas le droit de ...)</li> <li>- <b><u>Revenir sur la compétence visée</u></b> (expliciter les différentes règles)</li> </ul>
<p>- le marché (<i>si je marche, je conserve le frisbee mais reviens en arrière</i>)                      - le non-contact (<i>interdiction de toucher un autre joueur</i>)                      - les 5 secondes (<i>interdiction de garder le frisbee plus de 5 secondes</i>)                      - la protection du porteur (<i>personne à moins d'une longueur de bras + un seul défenseur sur lui</i>)                      - le fair-play (<i>interdiction de crier, de râler, de quitter le terrain, de se battre</i>)</p>	

<b>APSA : Ultimate</b>		<b>NIVEAU : 6ème</b>		<b>SEANCE N°2 / 3</b>	
<b>COMPETENCE(S) VISEE(S) EN E.P.S :</b>  <b>Se différencier attaquant ou défenseur</b>			<b>OBJECTIF LANGAGIER N°1 : <u>Exprimer l'autorisation et l'interdiction</u></b>  <b>REALISATIONS LINGUISTIQUES :</b> <b>Je dois faire/ Je ne dois pas faire</b> <b>J'ai le droit de/ Je n'ai pas le droit de faire</b>  <b>OBJECTIF LANGAGIER N°2 : <u>formuler une hypothèse</u></b>  <b>REALISATION LINGUISTIQUES :</b> <b>Si mon équipe a le frisbee, alors je suis dans l'équipe attaquante</b>		
<b>DETAILS DE LA SEANCE</b>			<b>INTERVENTIONS POUR LA MAITRISE DE LA LANGUE</b>		
<b><u>Situation d'apprentissage initiale :</u></b>  <u>Consigne</u> : par groupe de 3, réussir à traverser le terrain en faisant le moins de passe possible, et sans faire tomber le disque, en respectant le règlement <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Critère de réalisation</u> : faire des passes précises, se démarquer vers l'avant, à distance de passe</li> <li>- <u>Critère de réussite</u> : ne pas faire tomber le disque, traverser en 2 ou 3 passes</li> </ul> <b><u>Match à thème :</u></b> IDEM, avec un joker par équipe qui est obligé de rester dans l'en-but adverse pendant tout le match			<b><u>Dispositif</u> : IDEM</b>		

<b>APSA : Ultimate</b>		<b>NIVEAU : 6ème</b>	<b>SEANCE N° 4 / 5</b>
<b>COMPETENCE(S) VISEE(S) EN E.P.S :</b>  <b>Accéder à la cible par un jeu direct ou indirect</b>	<b>OBJECTIF LANGAGIER N°1 : <u>Exprimer l'autorisation et l'interdiction</u></b>  <b>REALISATIONS LINGUISTIQUES :</b> Je dois faire/ Je ne dois pas faire J'ai le droit de/ Je n'ai pas le droit de faire  <b>OBJECTIF LANGAGIER N°2 : <u>formuler une hypothèse</u></b>  <b>REALISATION LINGUISTIQUES :</b> Si j'ai le frisbee, alors je cherche un joueur démarqué pour faire une passe		
<b>DETAILS DE LA SEANCE</b>	<b>INTERVENTIONS POUR LA MAITRISE DE LA LANGUE</b>		
<b><u>Situation d'apprentissage initiale :</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Consigne</u> : idem mais avec un défenseur</li> <li>- <u>Critère de réalisation</u> : idem + NPdD en mouvement, pas caché par un défenseur</li> <li>- <u>Critère de réussite</u> : idem</li> </ul> <b><u>Match à thème :</u></b> Deux « joker » par équipe doivent rester dans les couloirs latéraux. Ils ne peuvent pas sortir du couloir, et personne ne peut défendre sur eux.	<b><u>Dispositif</u> : IDEM</b>		

<b>APSA : Ultimate</b>		<b>NIVEAU : 6ème</b>		<b>SEANCE N° 6 / 7</b>	
<b>COMPETENCE(S) VISEE(S) EN E.P.S :</b>  <b>Protéger sa cible</b>			<b>OBJECTIF LANGAGIER N°1 : <u>Exprimer l'autorisation et l'interdiction</u></b>  <b>REALISATIONS LINGUISTIQUES :</b> Je dois faire/ Je ne dois pas faire J'ai le droit de/ Je n'ai pas le droit de faire  <b>OBJECTIF LANGAGIER N°2 : <u>formuler une hypothèse</u></b>  <b>REALISATION LINGUISTIQUES :</b> Si mon équipe n'a pas le frisbee, alors j'essaye de protéger mon en-but et de récupérer le disque		
<b>DETAILS DE LA SEANCE</b>			<b>INTERVENTIONS POUR LA MAITRISE DE LA LANGUE</b>		
<b><u>Situation d'apprentissage initiale :</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Consigne</u> : idem mais avec 2 défenseurs</li> <li>- <u>Critère de réalisation</u> : idem + défenseur placé entre le PdD et la cible potentielle (NPdD ou en-but)</li> <li>- <u>Critère de réussite</u> : idem</li> </ul> <b><u>Match à thème :</u></b> chaque but marque 3 points, chaque interception marque 1 point			<b><u>Dispositif : IDEM</u></b>		

**EVALUATION DIAGNOSTIQUE ET FINALE  
POUR LE CYCLE DE ULTIMATE - NIVEAU 1**

**DISPOSITIF**

Voir situation de référence (tournoi)

- **Note de performance (/8) :** moyenne collective des points marqués lors des tournois (évaluation en contrôle continu)
- **Note de maîtrise (/9) :** voir tableau ci-dessous (évaluation lors de la dernière leçon)
- **Note d'investissement (/3) :** implication dans les tournois et dans l'expérimentation FLS

**COMPETENCES « E.P.S » EVALUEES**

	<b>N0</b>	<b>N1 (1 pt)</b>	<b>N2 (2 pts)</b>	<b>N3 (3 pts)</b>
<b>Porteur</b>	N'a jamais le disque	Fait toujours le mauvais choix	Joue avec du déchet	Fait toujours le bon choix
<b>Non porteur</b>	Ne bouge pas N'est jamais concerné	Bouge mais reste caché derrière un défenseur Joueur concerné	Cherche à proposer du soutien et / ou un relais avec plus ou moins de réussite	Toujours démarqué et en mouvement
<b>défenseur</b>	N'est pas concentré Inactif	Réagit dans la zone proche de l'action Pas de repli	Repli défensif mais centré sur le disque	Défense individuelle

**COMPETENCES « LANGAGIERES » EVALUEES**

Nous n'avons pas souhaité évaluer le niveau de français des élèves, et cela pour de multiples raisons :

- Aspect expérimentale du cycle, et inexpertise des enseignants
- Moyen d'arrivée à « libérer » les élèves, afin qu'ils s'expriment sans arrière pensée
- Pas envie de pénaliser des élèves déjà en grande difficulté dans de nombreuses matières, en raison justement de leur difficultés en français.

Nos grilles d'analyses servent néanmoins d'évaluation formative, afin de visualiser les progrès réalisés par les élèves