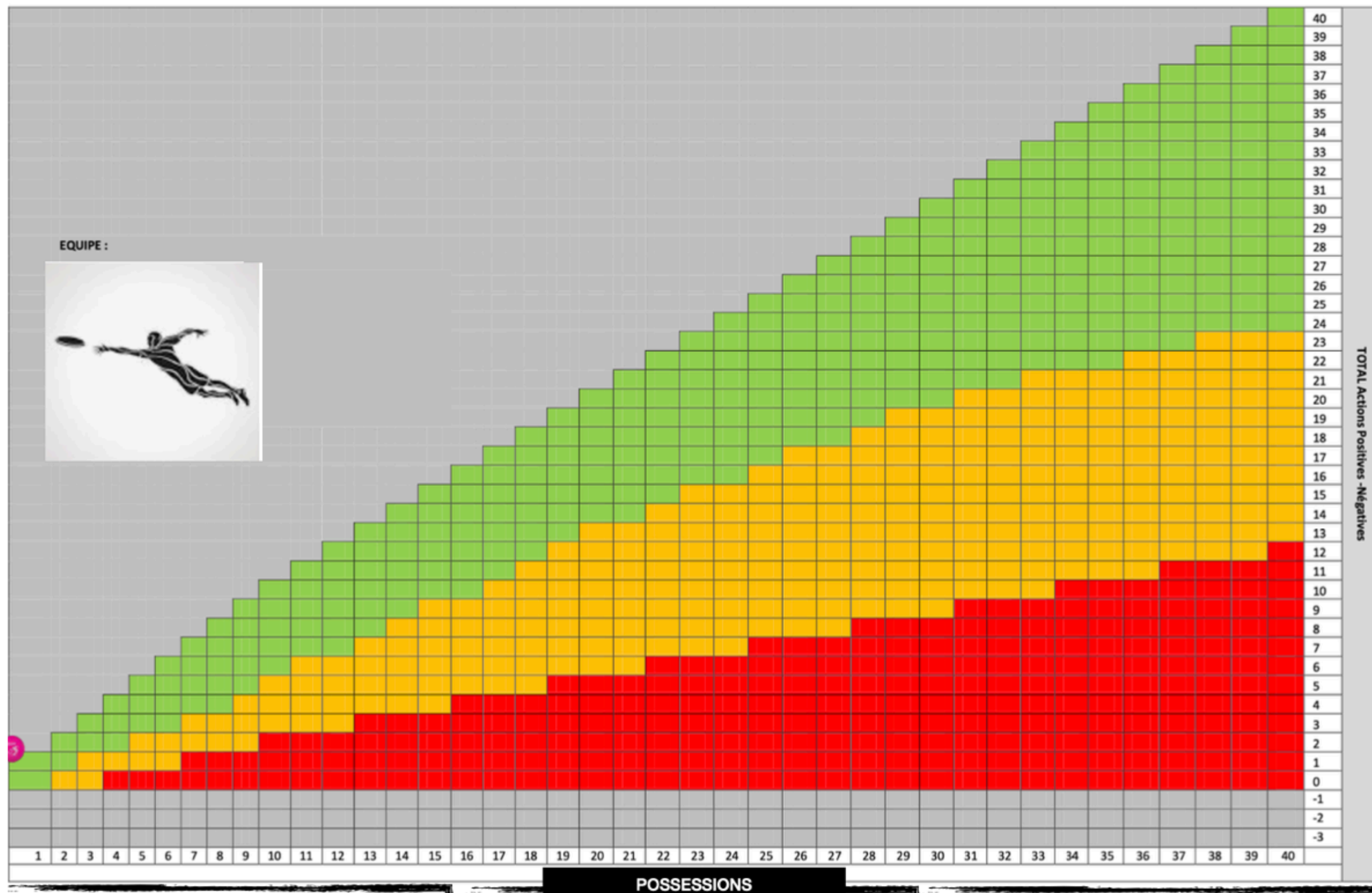




« Un outil: L'escalier de l'efficacité »





« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

La genèse de ma proposition

Description et usage de l'outil

« A quoi sert il? » « Comment on s'en sert? »



« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

La genèse de ma proposition

Elèves de 4ème pilotés par les matchs et par la marque
Elèves individualistes avec problème de communication
Elèves qui travaillent à la « carotte »
Des niveaux très très hétérogènes
Des séances courtes (Moins d'1 heure de pratique effective)

- ✓ Des élèves de niveaux très différents VS des injonctions communes
Dilemme n°1 : Séparer les groupes de niveaux / sans isoler les individus
- ✓ Des élèves pilotés par la « seule » marque VS recherche d'accès à cette zone de façon réfléchie
Dilemme n°2 : Relativiser la marque / sans totalement l'oublier
- ✓ Des élèves individualistes et attirés par le jeu total VS l'intention du sport collectif et les valeurs d'un projet commun.
Dilemme n°3 : Apprentissage technique / goût du jeu
- ✓ Difficultés à évaluer les sports collectifs interpénétrés:
Dilemme n°4 : Saucissonner les actions individuelles au risque de survaloriser (ou stigmatiser) l'individu / promouvoir le tout collectif au risque de conformer et de phagocyter les personnalités

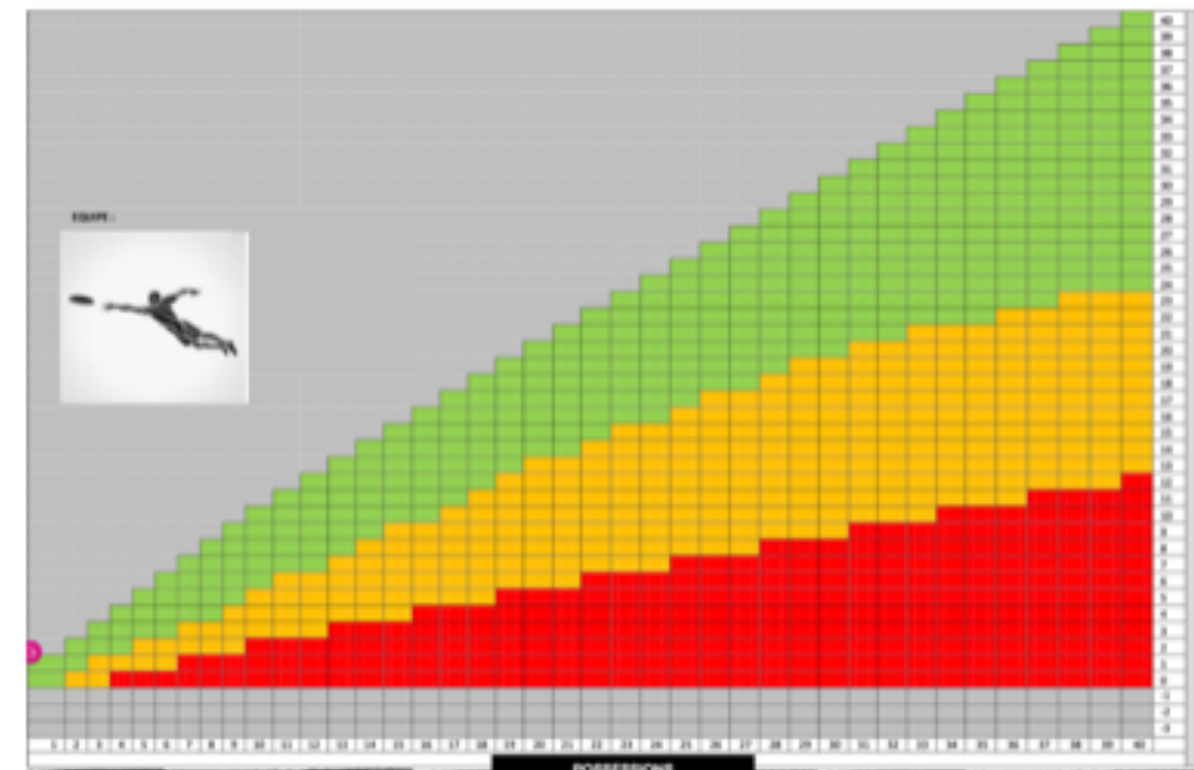


« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

Des choix et un « butinage hasardeux »

CHOIX 1 : Un outil stable de séance en séance

- Gain de temps
- Gain de compréhension
- Gain d'interactions
- Gain de précision



CHOIX 2: Fonctionner en clubs hétérogènes avec alignement d'équipes relativement homogènes auto-déterminées (grâce à des contraintes)

- Gain d'interactions
- Séparer sans isoler
- Différenciation choisie



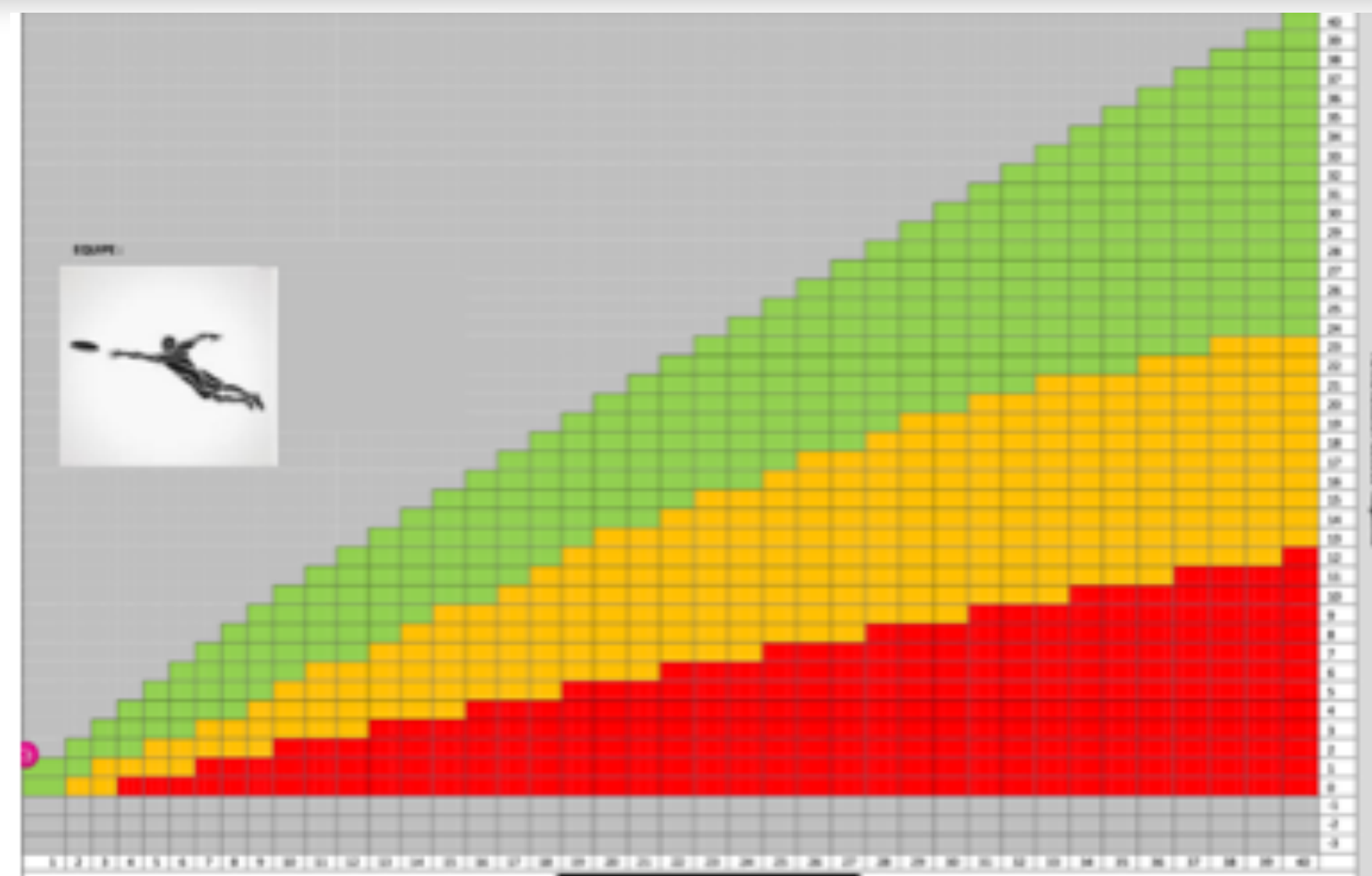
Simplissime EPS



« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

Un outil de mesure, un code à apprendre

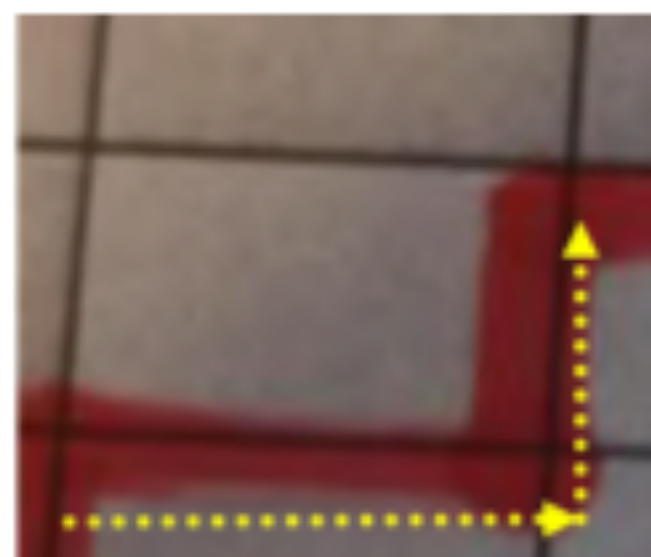
Un outil d'observation:
- Possession
- Efficacité à progresser vers la ZM



Apprendre un code pour le dire à voix haute

Actions négatives

Actions positives





« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

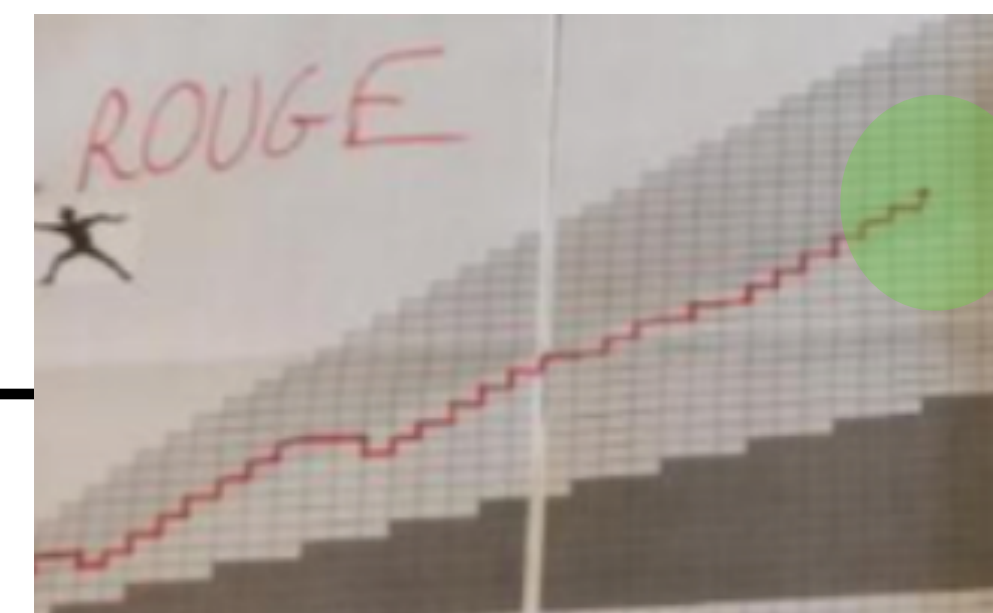
Mesure et résultat immédiat

Réaliser des actions décisives en SF afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe (AFC1)

Un outil d'évaluation de la compétence attendue

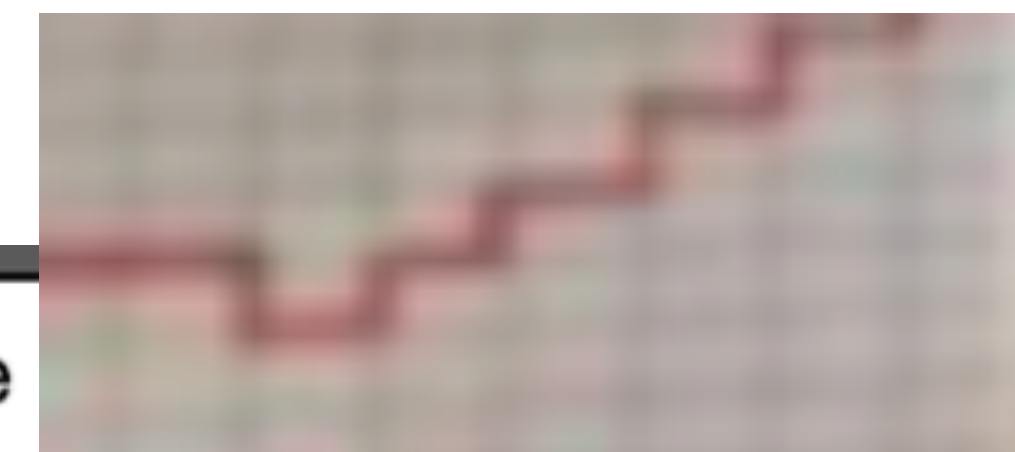
Evaluation collective (Club)
Ensemble de l'escalier

Zone rouge dans l'escalier	Zone Jaune	Zone Verte	Haut de la zone Verte
Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise



Evaluation semi-individuelle (Equipe)
Partie de l'escalier de mon match

Match facile	Match moyen	Match moyen	Match difficile
Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
Escalier qui descend	Escalier à trous ou horizontal	Escalier avec un trou mais qui monte	Escalier qui ne fait que monter





« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

Mesure et résultat immédiat

Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif (CT n°2)

Un outil d'évaluation des rôles sociaux et méthodologiques



* Astuce péda: 1 crieur/ 2 scribes pour comparer les 2 escalier entre eux

Evaluation collective (efficacité du club à s'organiser socialement)

Les escaliers ne sont « pas d'accord », ils ne finissent pas dans la même couleur et n'ont pas les mêmes possessions	Les escaliers finissent dans la même couleur mais présentent des écarts (possession, et + 4 zones d'erreurs)	Les escaliers finissent dans la même couleur et ont la même possession avec + de 2 erreurs	Les escaliers finissent dans la même couleur et ont la même possession et présentent moins de 2
Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	avec quelques erreurs

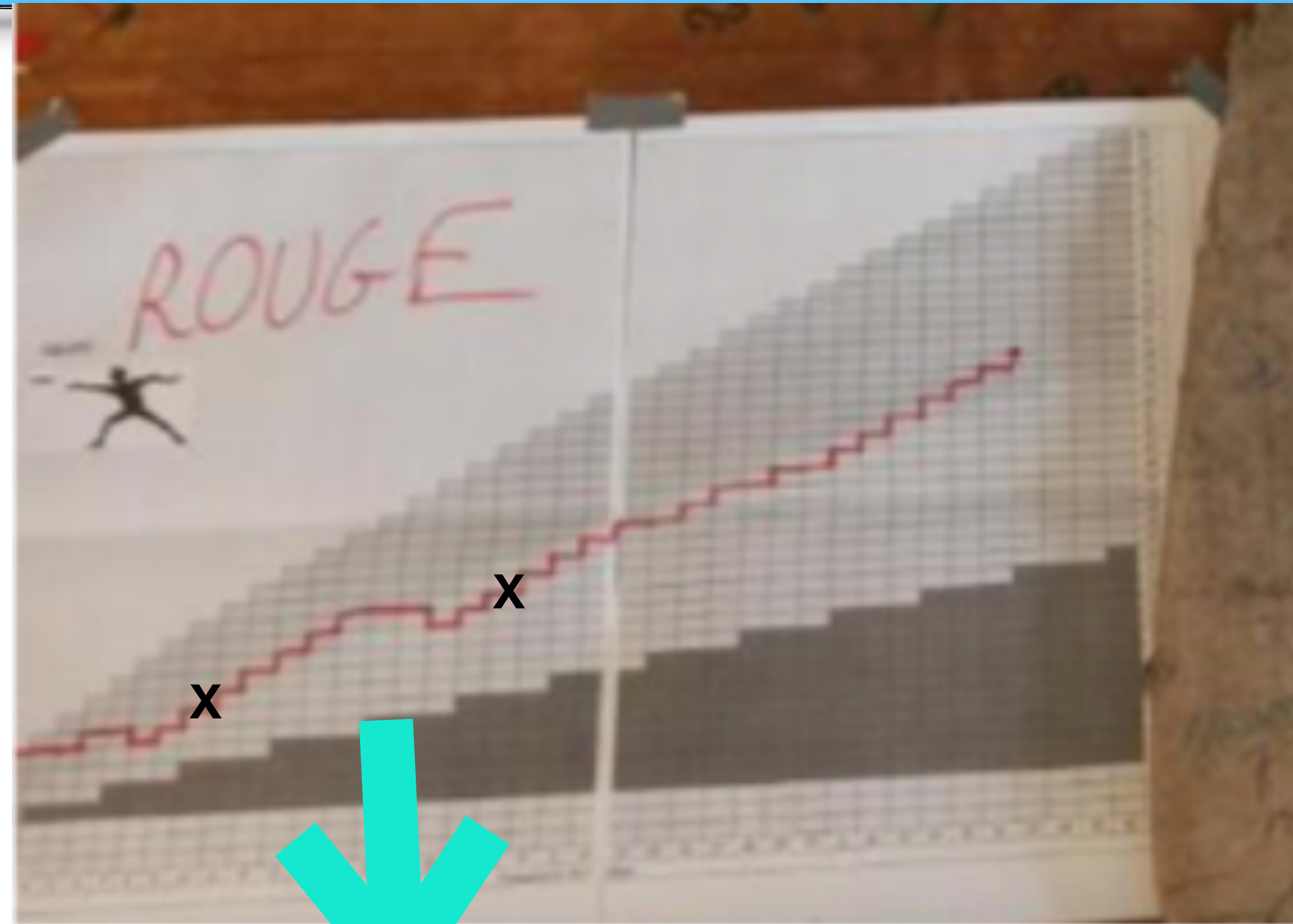
« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

Un même escalier pour tous les matchs
= Une « histoire » commune et un « épisode » pour chacun

PARTAGE
TON
EPS

Un outil d'observation qui
couvre plusieurs matchs
d'un même club (*Astuce péda:
une croix entre chaque match pour
savoir qui a fait quoi)

Elèves de 4ème:
4C4 de 4'
1 joueur 2 matchs
maximum
Contrainte adaptée
(choisie par l'élève)
au niveau du match



Match facile

Match moyen 1

Match moyen 2

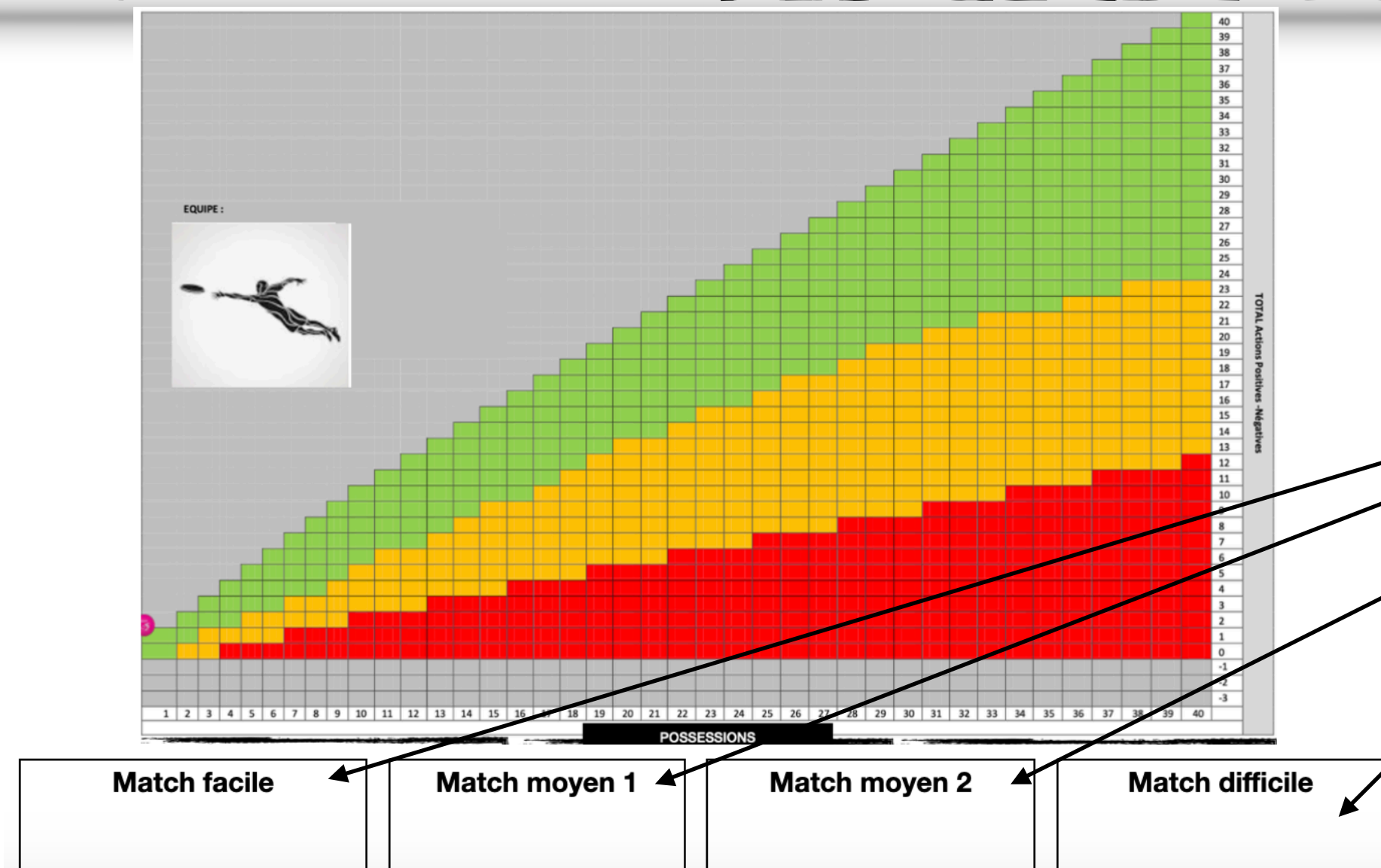
Match difficile



« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

Des contraintes pour se transformer

Des contraintes variables dans la séquence pour ventiler les équipes



*Astuce péda: Les élèves mettent leur noms dans chaque case et mettent un signe selon leur rôle de crieur « << » ou de scribe « S »

L1/2 « technique passe de réception et qualité de transmission »

- Match « facile » : Saisie croco du frisbee durée de prise de décision 10"
- Match « moyen 1 » : Saisie à deux mains en canard + prise de décision 7"
- Match « moyen 2 » : Saisie à deux mains en canard + prise de décision 5"
- Match « difficile » : Saisie canard à une main et prise de décision 5"

L3/4 « conservation et contrôle du jeu »

- Match « facile » : Saisie croco du frisbee durée de prise de décision 10" + 3 passes
- Match « moyen 1 » : Saisie à deux mains en canard + prise de décision 7" + 4 passes
- Match « moyen 2 » : Saisie à deux mains en canard + prise de décision 5" + 5 passes
- Match « difficile » : Saisie canard à une main et prise de décision 5" + 6 passes

L5/6 « Jeu rapide ou en contre »

- Match « facile » : 3 joueurs gelés 6"
- Match « moyen 1 » : 2 joueurs gelés 6"
- Match « moyen 2 » : 2 joueurs gelés 4"
- Match « difficile » : 1 joueur gelé 4"

L7/8 « Jeu rapide et prise de risque sur la PD »

- Match « facile » : 3 joueurs gelés 6" + plots bonification de la distance de la PD courte distance
- Match « moyen 1 » : 2 joueurs gelés 6" + PD moyenne distance
- Match « moyen 2 » : 2 joueurs gelés 4" + PD moyenne et longue distance
- Match « difficile » : 1 joueur gelé 4" + PD longue distance

« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

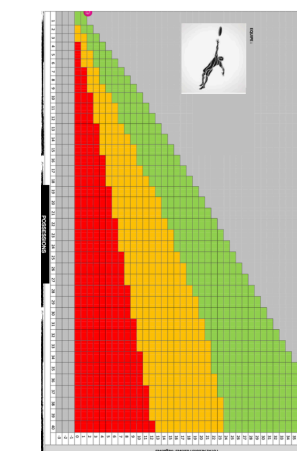
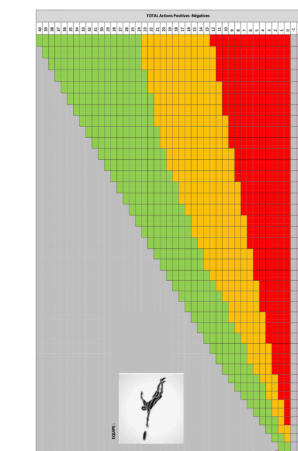
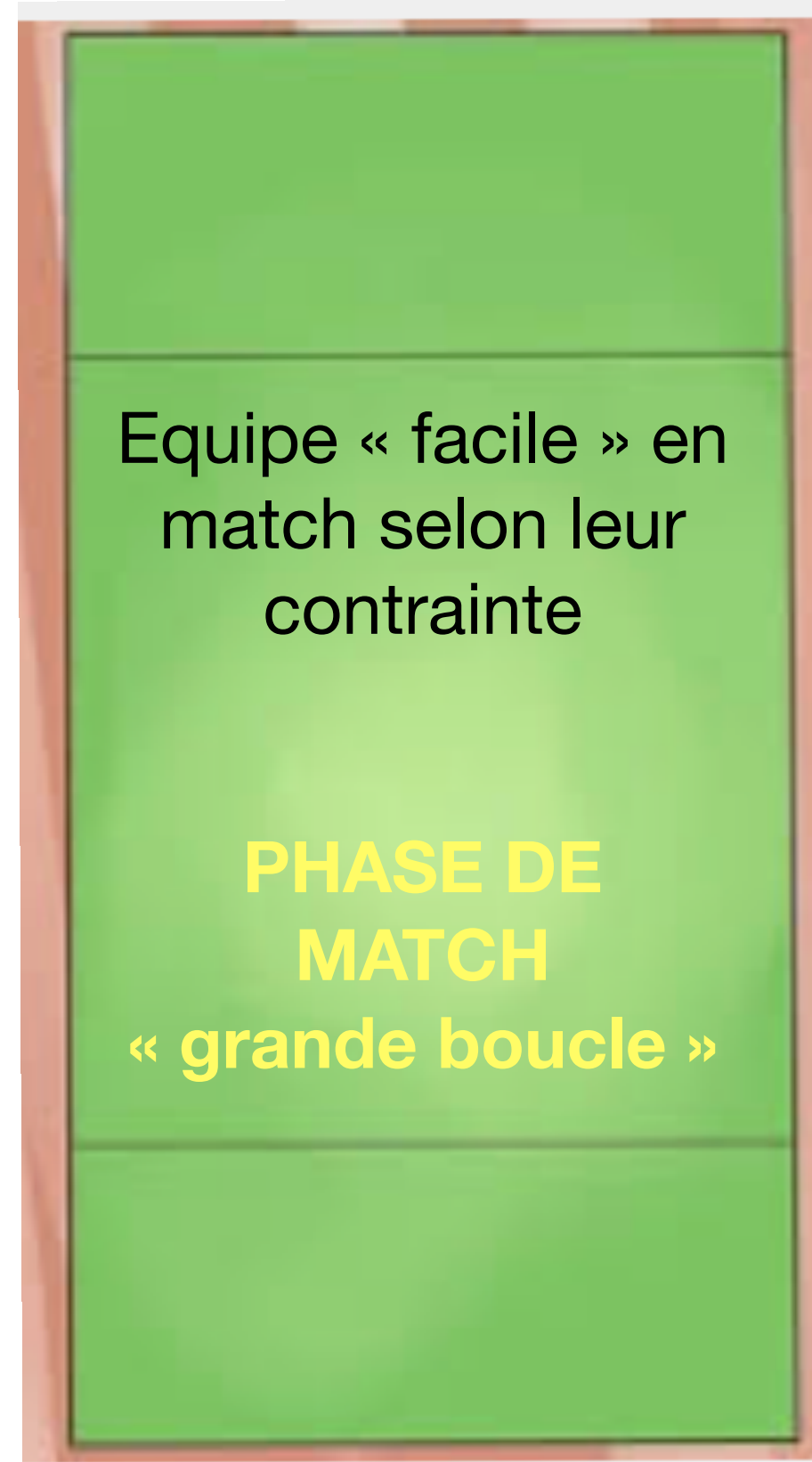


Les équipes passent alternativement à: Observation/ Match/ travail technique

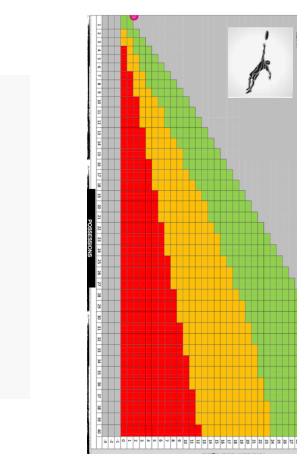
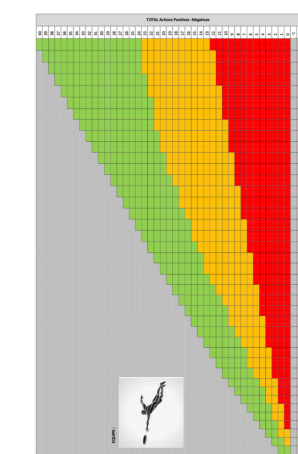
Comment on s'en sert?

L'organisation spatiale

Equipe « moyenne 1 » au rôle de :
-scribe (2)
-crieur
-aide/coach



Scribes



Crieur



« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

Comment on s'en sert?

Une organisation en trois temps dans la leçon

1er temps: Matches « tests » d'expérimentation

**Astuce péda: prévoir fiches plastifiées et vélédas*

2nd temps: Bilan et régulations

**Astuce péda: prévoir les questions au tableau*

- 1/ « Est ce qu'on change les équipes? »
- 2/ « Quelle Répartition des rôles et analyse des soucis dans chaque collectif? »
- 3/ « Quels soucis individuels ? »
- 4/ « Quelle répartition dans les tâches sociales? » (qui est scribe, qui est crieur..)

3ème temps: Matches « réels » d'évaluation

**Astuce péda: prévoir des fiches papiers en A3*



« Un outil: L'escalier de l'efficacité »

En guise de conclusion



- Une proposition perfectible, construite dans l'urgence du TZR
 - Une proposition qui tente d'inscrire le collectif dans un projet lisible (avancer vers la ZM) et qui contraint techniquement l'individu de façon différenciée
- Une marque « désacralisée » sans être oubliée car jugée aussi utile que les actions qui permettent d'y parvenir
- Une proposition du « parler » dans une société du « tactile »