

UNE PROGRESSION EN JEUX COLLECTIFS

UNE PROGRESSION EN JEUX COLLECTIFS de 10 à 15 séances				
Pour entrer dans l'activité	Pour voir où on en est...	Pour apprendre et progresser		Pour mesurer les progrès
Des situations globales animés par le maître	Une situation de référence	Des situations organisées - par compétences - par jeux		Une situation de référence
Passe à 5 Passe à 2 contre 1 L'horloge Des jeux de poursuite	La balle au capitaine	Prendre des repères pertinents dans l'espace	⇒	Les déménageurs La balle au capitaine (avec refuges et zones) La balle au grand cercle Le multi-buts
		Manipuler le ballon avec adresse	⇒	Les déménageurs La balle américaine Le béret-ballon
		Coopérer avec des partenaires défenseurs contre des adversaires	⇒	Les déménageurs avec opposants La balle au capitaine La balle au grand cercle Le multi-buts
		Coopérer avec des partenaires attaquants contre des adversaires	⇒	Les déménageurs avec opposants La balle au capitaine La balle au grand cercle Le multi-buts
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		EVALUATION FORMATIVE		EVALUATION SOMMATIVE

DES INDICATEURS DE PROGRES

Indicateurs de progrès de l'enfant, aidant aux évaluations diagnostique, formative et sommative					
Compétences spécifiques	niveau	Comportements observables	Compétences spécifiques	niveau	Comportements observables
Prendre des repères pertinents dans l'espace	1	Ne tient pas compte des limites Occupe une seule zone du terrain	Coopérer avec des partenaires en attaque contre des défenseurs	1	Reste passif Joue seul Se débarrasse vite de la balle
	2	Se déplace sur un axe longitudinal (avant /arrière)		2	Joue avec quelques partenaires exclusivement
	3	Repère les espaces libres Occupe tout le terrain Anticipe		3	Réagit vite Repère ses partenaires ...Se démarque Participe à une stratégie d'attaque collective
Manipuler le ballon avec adresse	1	Manque ses passes et ses réceptions Perd la balle en dribble Ne tire pas au but	Coopérer avec des partenaires en défense contre des attaquants	1	Est passif ou bien agressif Charge systématiquement le porteur de balle Reste dans la " mêlée "
	2	S'arrête pour manipuler la balle Regarde la balle pendant le dribble Tire seulement en face du but		2	Revient en défense lorsque son équipe a perdu la balle
	3	Passe Tire et réceptionne la balle précisément, même en mouvement Dribble avec adresse en regardant les autres joueurs		3	Réagit vite Marque les adversaires Intercepte les passes adverses Participe à une défense collective