

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINE : Éducation physique et à la santé

TITRE : **La patate chaude**

ORDRE D'ENSEIGNEMENT : Secondaire

ANNÉE : 1^{re} année du 1^{er} cycle

AUTEURS : Alexandre Carrier, Daniel René de Cotret

RÉVISION : Claude Robillard

PRODUCTION DU SERVICE DES RESSOURCES ÉDUCATIVES AU SECONDAIRE

JUIN 2007

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

DISCIPLINE : Éducation physique et à la santé	Titre : La patate chaude	Nombre de périodes : 8
--	---------------------------------	-------------------------------

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION :
Axe(s) de développement :

COMPÉTENCE(S) DISCIPLINAIRE(S) : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques	Repères culturels :
--	----------------------------

Contenu de formation¹ : Règles liées à l'activité (règles du jeu, de sécurité et d'éthique), principes de communication (repérage des messages, émission de messages clairs et adaptés à l'activité, émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité), différents rôles à jouer (porteur, non-porteur, défenseur), principes d'action au cours d'activités en équipe dans un espace commun (feintes, démarquage, faire progresser l'objet vers la cible, exploiter l'espace libre, attaquer la cible, se déplacer de façon à couvrir les espaces libres.), éléments technique des actions liées à l'activité (passe et réception).

Critères d'évaluation	Éléments observables
Justification du choix de stratégie de l'équipe	Justifier le choix de ce placement et du déplacement de joueurs
Exécution d'actions individuelles ajustées au but collectif	Se positionner sur le terrain en fonction des différentes stratégies sélectionnées en offensive Se déplacer de façon à rendre la stratégie d'équipe efficace Se placer et se déplacer en fonction des aspects imprévisibles de l'activité en relation avec ses coéquipiers et les opposants
Manifestation d'un esprit sportif à différentes étapes de l'activité	Appliquer les règles du jeu et de sécurité Encourager ou féliciter les pairs pour leurs bons efforts S'adresser aux pairs avec politesse
Évaluation de sa prestation, de celle de ses pairs et de la stratégie en fonction des résultats	Expliquer les causes des réussites et des difficultés Cerner les améliorations souhaitables

COMPÉTENCE(S) TRANSVERSALES(S) :	
Critères d'évaluation	Éléments observables

ÉVALUATION							
Types d'instruments de mesure				Personnes impliquées			
Questionnement	O	Grille d'appréciation		Enseignant-groupe		Élève(s) - Élève(s)	O
Grille d'observation	O	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	O	Élève seul	

Résumé de la ou des tâches de l'élève

Dans un contexte de sport collectif (*La patate chaude*), l'élève devra choisir, en équipe, une stratégie pour arriver à marquer des points le plus efficacement possible. En situation de match, l'élève devra contribuer, par ses bons choix moteurs (passes, démarquage...), à l'application de la stratégie d'équipe. Lors des parties, l'élève devra reconnaître et féliciter les autres joueurs pour leurs bonnes actions motrices. De plus, l'élève devra s'assurer de respecter les règles du jeu, de sécurité et d'éthique liées à *La patate chaude*. Par des observations sur fiches, l'élève devra évaluer l'efficacité de la stratégie d'équipe choisie. Vers la fin de l'étape, il devra être en mesure de reconnaître dans quels activités sportives ses stratégies pourront être à nouveau utilisées.

¹ Les éléments du contenu de formation ont déjà été des objets d'apprentissage au primaire

Matériel :

- ☀ 1 ballon de handball
- ☀ Dossards (ensemble de dossards de couleurs différentes)
- ☀ 1 carton (Carte conceptuelle), affiche sur les règlements
- ☀ 1 caméra vidéo (en option)

Description :

L'enseignant présente aux élèves l'intention concernant les six prochaines périodes. Ils devront élaborer une ou plusieurs stratégies d'équipe pour arriver à faire progresser le ballon dans la zone de but dans l'activité *La patate chaude*.

Afin d'offrir des pistes de solutions aux élèves, l'enseignant active les connaissances antérieures de ceux-ci en rapport avec les sports collectifs, par quelques questions comme :

- « Quels sports d'équipe avez-vous déjà pratiqué dans un club sportif ou à l'école? »
- « Quelle stratégie d'équipe était la plus efficace selon vous ? »

Exemples de pistes à explorer :

- Les différentes positions sur le jeu (ailiers, centre, défenseurs...)
- Les différents déplacements en attaque
- Les différents rôles à jouer
- Les différents modes de communication entre les joueurs
- etc.

L'enseignant écrit les réponses des élèves au tableau. Ceci leur permettra d'avoir une vue d'ensemble de leurs connaissances antérieures. Par la suite, ces notions seront consignées sur une carte conceptuelle pour les classes suivantes.

L'enseignant divise la classe en deux sous-groupes : - élèves expérimentés
- élèves intermédiaires

Chaque sous-groupe est divisé en trois équipes de 5 à 6 joueurs. Les principales règles de jeu sont présentées sur une affiche et expliquées (fautes diverses, limite du terrain, etc.). Sur un terrain équivalent à celui de volley-ball, 2 équipes s'opposent en jeu et les membres des autres équipes observent le déroulement du match. Chaque partie dure environ 4 à 5 minutes.

Sous-groupe expérimenté

Équipe A vs équipe B
Équipe A vs équipe C
Équipe B vs équipe C

Sous-groupe intermédiaire

Équipe D vs équipe E
Équipe F vs équipe D
Équipe F vs équipe E

Ainsi, toutes les équipes se seront affrontées.

Pendant les parties, l'enseignant observe les difficultés rencontrées par les élèves : passe imprécise ou échappée, peu ou pas de coopération, participation passive de certains joueurs tant à l'attaque qu'en défensive, les mêmes joueurs qui possèdent constamment le ballon, etc. Après toutes les parties, l'enseignant regroupe alors ses élèves et les questionnent sur les réussites et les difficultés observées.

- Avez-vous eu du plaisir à jouer?
- Avez-vous réussi à vous rendre jusqu'au but adverse sans perdre le ballon?
- Y a-t-il des joueurs qui n'ont reçu aucune passe? Pourquoi?
- Est-ce que c'était toujours les mêmes joueurs qui se faisaient des passes et lançaient au but?
- Lorsque vous possédiez le ballon, est-ce que tous les joueurs étaient agglutinés autour de vous?
- Etc.

Suite à ces constats, l'enseignant présente le problème suivant :

«Comment vous pourriez interagir entre vous pour amener le ballon du territoire défensif au territoire offensif de façon à s'approcher du but sans perdre le ballon afin de réussir à compter des points ?»

L'enseignant demande aux élèves de répondre à cette question. Il consigne les informations au tableau ou sur un carton et amène les élèves à établir des liens entre ces réponses, celles liées aux connaissances antérieures et aux trois composantes de la compétence *Interagir*¹. Au besoin, afin de compléter les réponses, il pourrait présenter une vidéo d'un match de *La patate chaude*.

¹ Programme de formation page 479

Matériel :

- ☀ ballons de handball
- ☀ 30 dossards (6 dossards de 5 couleurs différentes [pour les mêmes 6 équipes])
- ☀ Fiches de plan de match, affiche sur les règlements
- ☀ Grilles d'observations
- ☀ Carte exploratrice

Description :

En utilisant la banque d'idées contenues sur la carte conceptuelle, l'enseignant démontre comment faire un plan d'action. Par la suite, les élèves esquisseront, en équipe de 4 à 5 joueurs, une première ébauche de leur plan contenu une stratégie en utilisant la fiche de plan de match. Sur cette fiche, ils dessineront, premièrement, le positionnement des joueurs avant une passe. Deuxièmement, ils dessineront le déplacement des joueurs après la passe. Ils devront ensuite décrire en leurs mots, « Pour quelle(s) raison(s) ont-ils choisi ce positionnement initial? » (premier dessin) et « Pourquoi avoir choisi ce déplacement après la passe? (deuxième dessin) ».

Ensuite, les équipes sont amenées à jouer quelques parties en demi-terrain de façon à ce qu'ils puissent expérimenter leur stratégie. 4 équipes en jeu, 2 équipes en attente. Les équipes en attente peuvent déjà commencer à discuter sur l'efficacité de leur stratégie.

À la fin de la période, en groupe, ceux-ci sont amenés à échanger sur les difficultés rencontrées et les pistes de solutions possibles. L'enseignant peut réutiliser les informations décrites sur la carte conceptuelle.

Au moment opportun, l'enseignant pousse la réflexion sur les différents rôles à jouer au sein de son équipe. Pour se faire, il fait référence à la carte conceptuelle élaborée lors de la première période.

- Types de formations d'équipe
- Rôle du porteur
- Rôle du non porteur

L'enseignant présente les différentes grilles d'observations aux élèves et explique comment les utiliser.

- ✓ grille de plan de match
- ✓ grille d'autoévaluation
- ✓ grille de coévaluation : porteur/non porteur

L'enseignant invite les élèves à utiliser leurs connaissances antérieures et la carte conceptuelle pour ajuster leur stratégie d'équipe. De plus, selon les difficultés particulières des différentes équipes, il place les équipes dans différentes tâches afin de perfectionner leur stratégie en jeu :

- ✓ Principes de communication (repérage des messages, émission de messages clairs et adaptés à l'activité, émission de messages trompeurs et adaptés à l'activité)
- ✓ Principes d'action au cours d'activités en équipe dans un espace commun (feintes,

- démarquage, etc.)
- ✓ Éléments technique des actions liées à l'activité (passe et réception).
- ✓ Passes à tous les joueurs avant de marquer un point

Selon les difficultés différentes contraintes peuvent être imposées par l'enseignant :

- ✓ Allongement ou restriction de temps pour la passe
- ✓ Distance minimale autour du porteur
- ✓ Aucun défenseur sur le porteur
- ✓ Attaque en surnombre
- ✓ Etc.

Durant le déroulement des périodes suivantes les équipes sont amenés à :

- ✓ Produire ou réviser leur plan d'action contenant une stratégie
- ✓ Mettre leur plan en situation de jeu
- ✓ Pratiquer au besoin, dans des tâches, des principes liés à la coopération, à la stratégie et aux aspects des techniques d'actions
- ✓ Évaluer leur stratégie et leurs actions dans le jeu
- ✓ Évaluer leur capacité de coopérer et la manifestation d'un esprit sportif
- ✓ faire un retour sur les apprentissages réalisés

Périodiquement, l'enseignant observera les actions des élèves en équipe à l'aide des différentes grilles afin d'évaluer la progression de ceux-ci. Ceux-ci utilisent les mêmes grilles afin de s'observer et d'échanger sur l'efficacité de la stratégie utilisée. Ils s'autoévalueront en rapport avec la manifestation d'un esprit sportif (voir l'outil d'évaluation) et feront de même pour leurs coéquipiers. À l'aide du tableau, l'enseignant peut ensuite dresser un portrait global des stratégies de chaque équipe. Il dresse un petit bilan des stratégies d'équipe trouvées. Il amorce ensuite une réflexion sur l'efficacité des différentes stratégies trouvées.

L'enseignant fait réaliser aux élèves les nouveaux acquis au fur et à mesure du déroulement des périodes en comparant les résultats consignés lors des premières périodes par rapport à celles des dernières.

Matériel :

- ❖ Crayons et grilles d'évaluation
- ❖ Tableau ou carton

Description :

À la fin de la dernière période, l'enseignant demande aux élèves de compiler leurs résultats consignés sur les différentes grilles d'évaluation. Il leur demande d'analyser l'ensemble des résultats et de porter un jugement sur les apprentissages réalisés. Il demande aux différentes équipes de témoigner de leurs résultats aux groupes. Par la suite, il présente aussi les résultats de ses observations liés à l'outil d'évaluation de l'enseignant. Il leur fait part de ses observations sur le travail fait par chacune des équipes.

Il les questionne sur leur participation, sur leur démarche dans l'élaboration, l'exécution et l'évaluation d'un plan d'action. Il leur demande de partager les difficultés ou les réussites rencontrées à l'intérieur de l'équipe.

Il demande aux élèves d'identifier les différentes autres activités collectives où ils pourront réutiliser les apprentissages acquis durant les derniers cours. Il leur demande de faire un lien avec la vie en société de tous les jours en ce qui concerne la manifestation d'un esprit sportif, le respect des règles du jeu et de sécurité ainsi que la capacité de coopérer.

Compétence : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Groupe : _____

Note : les traces différentes et spécifiques à chaque type d'activité physique exploité durant l'année scolaire sont consignées selon une couleur différente de crayon.

OUTIL D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT (VERSO)

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire

Groupe : _____

[illegible]

Note : les traces différentes et spécifiques à chaque type d'activité physique exploité durant l'année scolaire sont consignées selon une couleur différente de crayon.

Compétence : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Date : _____

Les principes d'action retenus :	Les raisons :
----------------------------------	---------------

Noms							
Rôles à jouer							

Légende : joueur ○ porteur de l'objet ● Déplacement —→ passe→

[illegible]

Les raisons du choix de la stratégie

OUTIL D'ÉVALUATION PAR LES PAIRS OU D'AUTOÉVALUATION - 7

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire Groupe : _____ Nom de l'équipe : _____ Date : _____

Stratégies	Est-ce que tu as ajusté tes actions selon la stratégie choisie ?		
	Oui	Non	Pourquoi ?
1			
2			
3			

Quels sont les éléments à conserver ?	Quelles sont les améliorations à apporter ?
Nomme des activités dans lesquelles tu peux appliquer ce qu'il a appris 	

OUTIL D'AUTOÉVALUATION OU D'ÉVALUATION PAR LES PAIRS (RECTO)

Compétence : Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire Groupe : _____ Nom de l'équipe : _____ Date : _____

Légende : + applique l'élément observable ✓ n'applique pas l'élément observable Noms	Stratégies	Critères d'évaluation				
		Justification du choix de la stratégie	Exécution d'actions individuelles ajustées au but collectif	Évaluation de sa prestation, de celles de ses pairs et de la stratégie		
		Éléments observables				
		Explique dans ses mots les raisons du choix du plan	Se place et se déplace selon le plan établi	Se place et se déplace selon les actions de ses partenaires et de ses opposants	Cerne les améliorations souhaitables	Apporte sa contribution à toutes les étapes de l'activité
Équipe A						
Équipe B						

OUTIL D'AUTOÉVALUATION OU D'ÉVALUATION PAR LES PAIRS (VERSO)

Compétence : **Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques**

Cycle : 1^{er} cycle du secondaire Groupe : _____ Nom de l'équipe : _____ Date : _____

Légende : + applique l'élément observable ✓ n'applique pas l'élément observable <u>Noms</u>	Stratégies	Critères d'évaluation			
		Manifeste un esprit sportif à toutes les étapes de l'activité			Détermination des éléments pouvant être investis dans des activités ultérieures
		Éléments observables			
		Encourage ou félicite les pairs	Applique les règles de jeu et de sécurité	S'adresse aux pairs (partenaires ou opposants) avec politesse	Nomme des activités dans lesquelles il peut appliquer ce qu'il a appris
Équipe A					
Équipe B					

AFFICHE SUR LES RÈGLEMENTS DE *LA PATATE CHAUDE*

- ✓ Le porteur a droit à un périmètre de 1 mètre sans opposant.
- ✓ Les passes doivent être complétées sans que le ballon ne touche au sol.
- ✓ Le porteur peut pivoter.
- ✓ 1 point est compté lorsqu'un receveur attrape le ballon :
 - o en appui sur ses deux pieds dans la zone de but
 - o en suspension suivi d'une réception sur ses deux pieds dans la zone de but
- ✓ Aucun contact entre les joueurs n'est permis.
- ✓ La zone de but correspond à la largeur du terrain et une profondeur variant de 1 à 2 mètres.
- ✓ La possession du ballon change d'équipe lorsque celui-ci :
 - tombe au sol suite à une passe est incomplète
 - sort des limites du terrain
- ✓ Après un point, la remise en jeu se fait par un joueur de l'autre équipe dans sa zone de but.