Guide de l'enseignante ou enseignant[1]

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

Éducation physique et à la santé
~~2e cycle,~~ 5e secondaire

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

Titre de la SAÉ : Ultimate Frisbee

Auteur (s) : *Ce travail a été réalisé par des étudiants de 2e année dans le cadre des cours «Planification des interventions en ÉPS» et «Évaluation des apprentissages en ÉPS. Il est donc fort tout-à-fait normal que certaines informations soient à corriger. Certains commentaires ont volontairement été gardés pour que vous puissiez comprendre les exigences fixées.

[1] Ce canevas de SAÉ a été repris et modifié à partir de celui créé par le MELS.

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

Discipline : Éducation physique et à la santé	**Titre : Ultimate frisbee**	**Nombre de séances :** 8

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

Intention pédagogique :

Au terme de cette SAE, les élèves devront être en mesure d'appliquer le plan qu'ils ont élaboré tout au long des derniers cours en fonction des critères de réalisation donnés par l'enseignant. Chaque élève devra donc réinvestir les habiletés acquises et cela en situation de jeu, en fonction du plan établi en équipe. L'élève appliquera des techniques de feinte pour se démarquer de l'adversaire et émettra une variété de messages trompeurs lors d'une action offensive. Il sera également capable de marquer le non-porteur en demeurant à proximité de celui-ci tout en protégeant le corridor de passe en situation défensive. L'élève devra par la suite évaluer sa démarche et identifier une de ses forces ainsi qu'une de ses faiblesses. ~~Il sera aussi en mesure de se proposer une hypothèse qui lui permettra de bonifier sa prestation et qu'il pourra par la suite réinvestir dans d'autres moyens d'action~~. Il suivra les règles de sécurité de même que les règles d'éthiques imposées par l'enseignant durant l'entièreté de la SAÉ.

Commentaire [r1]: Il faudra préciser ce que devrait contenir le plan.

Critères d'évaluation[1]	**Éléments observables**
Cohérence de la planification	• Identifie deux (2) stratégies/moyens permettant de marquer le non-porteur en protégeant le corridor de passe et la cible • Identifie deux (2) stratégies/moyens permettant de se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte • Identifie deux (2) éléments en lien avec la pratique sécuritaire qu'il mettra en place au cours de sa démarche. • Identifie deux (2) éléments en lien avec les règles d'éthiques qu'il mettra en place au cours de sa démarche.
Efficacité de l'exécution	• Pratique les deux (2) stratégies/moyens permettant de marquer le non-porteur en protégeant le corridor de passe et la cible. • Pratique les deux (2) stratégies/moyens permettant de se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte • Respecte les deux (2) éléments en lien avec la pratique sécuritaire qu'il mettra en place au cours de sa démarche. • Respecte les deux (2) éléments en lien avec les règles d'éthiques qu'il mettra en place au cours de sa démarche. • Marque trois (3) fois le non-porteur • Feinte une (1) fois pour se démarquer en s'éloignant.
Pertinence du retour réflexif	• Reconnaît une (1) situation où il aurait pu marquer le non-porteur. • Reconnaît une (1) situation où il aurait pu se démarquer en s'éloignant avec une feinte. • Rédige le bilan de sa démarche.

Commentaire [r2]: Pas besoin d'être planifiés puisque c'est imposé par l'enseignant

LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES : Au choix de l'enseignant, de l'équipe-cycle ou de l'équipe-école selon les normes et les modalités d'évaluation adoptées.

Évaluation

L'utilisation par l'enseignant de l'outil d'évaluation repose sur ses observations et sur les traces consignées dans les outils suivants :

Résumé des tâches de l'élève (Production attendue) intention pédagogique

Au terme de cette SAÉ tu devras être capable d'élaborer un plan d'action avec tes coéquipiers en vue de le mettre par la suite en pratique lors d'une situation de jeu. Ce plan devra comprendre deux stratégies de marquage du non porteur et deux types de feinte offensive permettant de se démarquer. Tu devras planifier les rôles de chacun en plus du contexte dans lequel chacun des éléments sélectionnés sera exécuté lors d'une partie en tenant compte de l'adversaire à qui tu seras opposé. Suite à ta prestation finale, tu devras évaluer ta performance en faisant ressortir tes forces et tes faiblesses en tenant compte des contraintes imposées. Finalement tu devras faire tout cela en respectant les règles d'éthique et de sécurité dictées par l'enseignant, et ce en tout temps durant la SAÉ.

Commentaire [r3]: Ce résumé est plus complet que l'intention plus haut. Tu devrais t'en servir. La partie «élaboration du plan est bien définie.

Contraintes de la tâche complexe (nombre d'actions, temps, espace, niveau, direction, nombre de savoirs à mobiliser, nombre de séances pour réaliser les différentes tâches, etc.) :

Tâche complexe liée à la planification : Dans le cahier de l'élève…

- Identifie deux (2) stratégies/moyens permettant de marquer le non-porteur en protégeant le corridor de passe et la cible
- Identifie deux (2) stratégies/moyens permettant de se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte
- Identifie deux (2) éléments en lien avec la pratique sécuritaire qu'il mettra en place au cours de sa démarche.
- Identifie deux (2) éléments en lien avec les règles d'éthiques qu'il mettra en place au cours de sa démarche.

Tâche complexe liée à la prestation et l'exécution[2] :

- Pratique les deux (2) stratégies/moyens permettant de marquer le non-porteur en protégeant le corridor de passe et la cible.(TCX)
- Pratique les deux (2) stratégies/moyens permettant de se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte. (TCX)
- Respecte les deux (2) éléments en lien avec la pratique sécuritaire qu'il mettra en place au cours de sa démarche. (TCX/TCP)
- Respecte les deux (2) éléments en lien avec les règles d'éthiques qu'il mettra en place au cours de sa démarche. (TCX/TCP)
- Marque trois (3) fois le non-porteur (TCP)
- Feinte une (1) fois pour se démarquer en s'éloignant.(TCP)

Commentaire [r4]: Les contraintes doivent permettent de comprendre comment la prestation se déroulera (toujours le même adversaire, match de 5 minutes, 2-3 matchs pour l'évaluation, etc.)

Tâche complexe liée à l'autoévaluation : Dans le cahier de l'élève

- L'élève rédige le retour réflexif proposé dans son cahier de l'élève.

Commentaire [r5]: Seul, avec ses partenaires ou les deux?

Critères associés aux Cadres d'évaluation conçus à partir de ceux du Programme de formation de l'école québécoise.

[2] L'élève est évalué sur le fait qu'il met en pratique son plan dans le cahier de l'élève (TCX) en vue de sa prestation (situation de jeu contre son adversaire), il est aussi évalué sur cette prestation (TCP).

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE (pour chacune des séances de la SAE)

Des objectifs d'apprentissage formulés en éléments observables. Veuillez reporter chaque objectif, tel quel, au début de la séance en cause. Qu'est-ce que l'élève apprendra principalement lors de cette séance. Les objectifs doivent être cohérents avec les savoirs.
Ex. : À la fin de la séance, l'élève sera capable de … (utiliser des verbes d'action)

Phase de préparation de la SAÉ

Séance 1 : Au terme de la première séance, l'élève sera en mesure de recevoir l'objet venant d'un partenaire ou d'un adversaire en tenant compte de la vitesse et de la direction de l'objet.

Séance 2 : Au terme de la deuxième séance, l'élève sera en mesure de se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte. Il sera capable d'élaborer une stratégie en nommant les éléments techniques liés à l'exécution des différentes actions motrices au ultimate. L'élève devra pouvoir appliquer cette stratégie en situation de jeu en fonction des principes d'action vus jusqu'à maintenant.

Séance 3 : Au terme de la troisième séance, l'élève sera en mesure de marquer le non-porteur en demeurant à proximité de celui-ci tout en protégeant le corridor de passe. Il sera capable d'élaborer une stratégie en nommant les éléments techniques liés à l'exécution des différentes actions motrices au ultimate. L'élève devra pouvoir appliquer cette stratégie en situation de jeu en fonction des principes d'action vus jusqu'à maintenant. Il sera également capable de prendre des traces écrites en étant objectif au regard de sa performance.

Séance 4 : Au terme de la quatrième séance, l'élève sera en mesure d'émettre une variété de messages trompeurs et adaptés à l'activité. Il sera capable d'élaborer une stratégie en nommant les éléments techniques liés à l'exécution des différentes actions motrices au ultimate. L'élève devra pouvoir appliquer cette stratégie en situation de jeu en fonction des principes d'action vus jusqu'à maintenant. Il sera également capable de prendre des traces écrites en étant objectif au regard de sa performance.

Phase de réalisation de la SAÉ

Séance 5 : Au terme de cette séance, l'élève sera en mesure de réinvestir les apprentissages des quatre cours précédents en mobilisant les notions et les différentes techniques apprises dans une prestation.

Séance 6 : Au terme de cette séance, l'élève sera en mesure de réinvestir les apprentissages des quatre cours précédents en mobilisant les notions et les différentes techniques apprises dans une prestation.

Séance 7: Au terme de cette séance, l'élève sera en mesure de réinvestir les apprentissages faits au cours de la SAÉ lors d'une prestation produite en situation d'évaluation devant l'enseignant.

Séance 8(partie 1): Au terme de cette séance, l'élève sera en mesure de réinvestir les apprentissages faits au cours de la SAÉ lors d'une prestation produite en situation d'évaluation devant l'enseignant.

Phase d'intégration de la SAE

Séance 8(partie 2): Au terme de cette séance, l'élève sera en mesure de porter un jugement sur sa prestation afin de s'auto évaluer. Il sera capable d'exposer ses réflexions quant à sa démarche et sera également à même d'apporter des hypothèses d'action en lien avec sa performance finale.

RÉPARTITION DES APPRENTISSAGES DANS CHACUNE DES SÉANCES

Apprentissages Les savoirs essentiels au primaire **<u>doivent être tirés de la progression des apprentissages</u>** en ÉPS et démontrer une cohérence avec l'intention pédagogique, la production attendue et les contraintes. Ce que je veux que mes élèves apprennent (connaissances, savoir-faire moteur, stratégies, savoir-être, pratique sécuritaire). Bref, tous les savoirs que vous allez intégrer pendant la SAÉ.	Séances de la SAE							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Savoirs								
Les éléments techniques de l'action liés aux activités								
Nommer les éléments techniques liés à l'exécution de différentes actions motrices selon l'activité physique pratiquée	x	x	x	x				
Savoir-faire								
Principes de synchronisation								
Recevoir l'objet venant d'un partenaire ou d'un adversaire en tenant compte de la vitesse et de la direction de l'objet	x							
Principes d'action lors d'activités collectives en espace commun								
Marquer le non-porteur en demeurant à proximité de celui-ci tout en protégeant le corridor de passe et la cible			x					
Se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte		x						
Les principes de communication								
Émettre une variété de messages trompeurs et adaptés à l'activité				x				
Savoir-être								
L'esprit sportif								
Démontrer une combativité respectueuse de ses adversaires	x	x	x	x	x	x	x	x
Persévérer dans une activité malgré les difficultés et les résultats afin de se dépasser	x	x	x	x	x	x	x	x
Le sens des responsabilités								
Agir de manière responsable envers les autres	x	x	x	x	x	x	x	x
Pratiques sécuritaires								
La pratique sécuritaire d'activité physique								
Effectuer des exercices de façon sécuritaire selon l'activité physique pratiquée	x	x	x	x	x	x	x	x
Les règles liées aux activités physiques								
Nommer les principales règles d'éthique dans le sport	x	x	x	x	x	x	x	x
Nommer les règles de sécurité lors d'une activité physique pratiquée seule ou avec d'autres	x	x	x	x	x	x	x	x
Nommer les règlements officiels ou les règles du jeu ajustées par l'enseignante ou l'enseignant selon l'activité physique pratiquée	x	x	x	x	x	x	x	x

Commentaire [r6]: Ces apprentissages devraient revenir plus souvent dans la SAÉ surtout à partir de la phase de réalisation

Commentaire [r7]: idem

PRÉPARATION

Durée : 4 séances

SÉANCE 1

1er temps pédagogique : Préparation des apprentissages de la SEA

Tâche 1 : Échauffement (15 minutes) *5 minutes de plus pour les explications puisque c'est la première fois.* AA

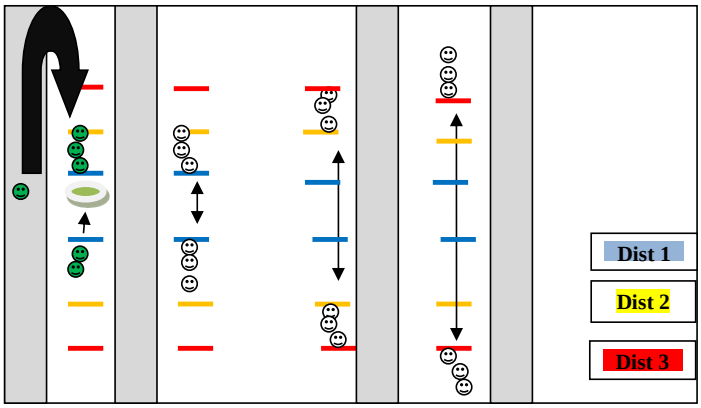
Commentaire [r8]: Ok mais quel est l'objet?? Et ce pour l'ensemble des tâches

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe a complété ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consignes de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



-

Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Tâche 2 : Activation des connaissances antérieures (5 minutes) AA

Retour sur les activités collectives en espace commun vues précédemment. L'enseignant questionnera ses élèves sur les notions qu'ils connaissent et qu'ils ont apprises dans les années précédentes, sur la compétence interagir ainsi que sur la démarche qu'ils auront à faire tout au long de la SAÉ. Quels sont les principes de base dans les sports collectifs? Pouvez-vous me nommer des actions défensives et des actions offensives? Dans quels autres sports pouvons-nous retrouver les mêmes principes d'actions? Combien existe-t-il de types de lancer au frisbee et quelles sont les techniques pour les réaliser? Quel autre avez-vous fait cette année en interagir? Quels sont selon vous les notions les plus importantes en interagir? En quoi votre démarche sera différente en interagir versus en agir ou en adopter?

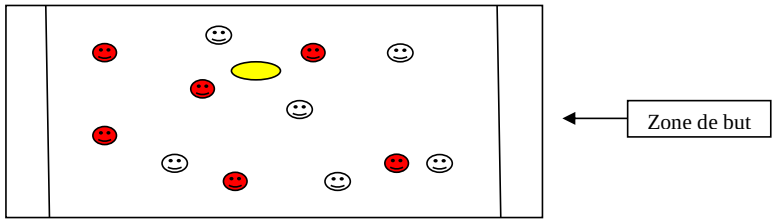
Tâche 3 : Tâche initiale à des fins diagnostics (30 minutes) AA

On garde les mêmes équipes que pour l'échauffement. Les élèves se disputeront des parties d'ultimate frisbee afin que l'enseignant puisse juger du niveau d'habileté du groupe. Explication du fonctionnement du jeu. Même principe qu'au football, un joueur doit attraper une passe dans sa zone de but afin de marquer un point. Si une équipe marque, elle doit faire un dégagement du frisbee à partir de la zone où elle vient de compter. Le jeu change alors de côté et la zone opposée devient leur zone de but (on change de zone à chaque point même si ce n'est pas notre équipe qui a marqué).
Un joueur n'a pas le droit de marcher quand il est en possession. L'équipe en défensive a le droit d'intercepter le frisbee en l'attrapant ou en frappant l'objet en vol. Elle n'a toutefois pas le droit d'enlever l'objet des mains d'un autre joueur. Le nombre de passes est illimité. On ne peut pas donner l'objet il faut absolument le lancer. (6 vs 6)

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche # 4: ~~Explication de la production attendue (~~ Objectif de la SEA (1 minute) : AA

Au terme de la première séance, l'élève sera en mesure de recevoir l'objet venant d'un partenaire ou d'un adversaire en tenant compte de la vitesse et de la direction de l'objet. C'est un principe d'action normalement acquis en secondaire 4. Par contre on le reprend ici parce qu'un frisbee ne se déplace pas de la même façon que la plupart des objets et qu'il faut savoir anticiper sa trajectoire et sa vitesse qui peuvent varier énormément. Le but de cette tâche est d'informer l'élève sur l'objectif du cours afin qu'il puisse ce concentrer sur ce point précisément puisque c'est ce que nous voulons pratiquer. Il doit comprendre que ce principe devrait être maîtrisé en fin de cours.

Commentaire [r9]: Autre question possible : Comment la démarche de la CD2 devrait se mettre en œuvre dans ce moyen d'action?

Commentaire [r10]: Cela peut être un peu long à mon avis

Commentaire [r11]: À la fin de la SAE et non de la séance.

C'est toutefois correct d'informer les élèves sur ce qui est attendu dans chaque séance. Il doit toutefois savoir vers quoi cela les mènera.

Tâche # 5: Tâche d'acquisition de savoir (2 minutes) : AA

L'enseignant explique les techniques pour attraper un frisbee ainsi que ses particularités de vol. On peut attraper à deux mains (technique du crocodile) comme une mâchoire qui se referme, ou à une main en pronation ou en supination. La trajectoire d'un frisbee est déterminée à partir de la position du bras et du poignet au moment du lancer. Le frisbee peut effectuer des courbes ce qu'il faut savoir anticiper. Il est également possible que l'objet ait un départ très rapide, mais s'il est lancé haut il va flotter sur les courants d'air en descendant ce qui fait qu'il atterrira très lentement. Beaucoup font l'erreur de sauter trop vite au moment d'attraper l'objet et celui-ci passe au-dessus d'eux. Il faut bien prévoir ses actions selon le jeu et anticiper les déplacements de l'objet.

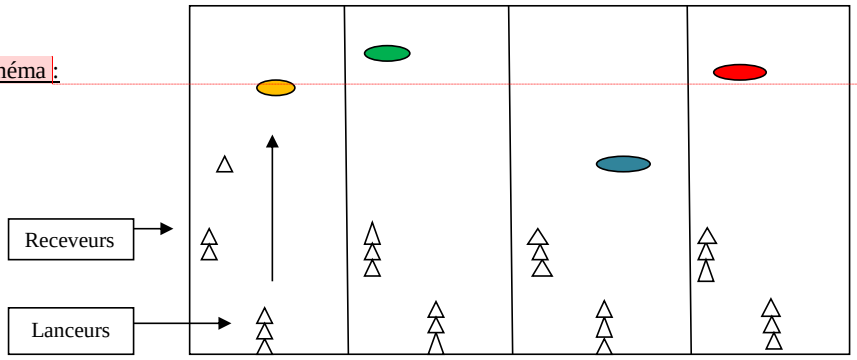
Tâche # 6: Tâche d'entraînement systématique (15 minutes) : AA

Le gymnase est divisé en quatre sections, une pour chaque équipe. Les équipes doivent former une ligne de lanceurs et une ligne de receveurs. Ces lignes sont placées respectivement en début de terrain et au 1/3 du terrain. Le lanceur envoie le frisbee n'importe où dans la zone et le receveur doit aller récupérer l'objet avant qu'il ne touche au sol. Il doit donc prendre en considération sa vitesse ainsi que sa trajectoire. Une fois l'objet lancé, le lanceur va se positionner à l'arrière de la ligne de receveur et le receveur va dans la ligne de lanceur.

Consigne de sécurité et d'exécution:

- Les élèves doivent passer sur les côtés pour aller se replacer en ligne
- Si un frisbee atterrit dans la zone d'une autre équipe celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de pc
- Les lanceurs doivent varier leurs lancers (vitesse, trajectoire) afin d'offrir un exercice de qualité
- Le lanceur suivant doit attendre que le premier receveur se soit enlevé du terrain avant de projeter son objet pour la personne suivante.

Schéma :



Matériel : 2 frisbees par équipe afin d'assurer un roulement

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 7: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (7 minutes) *: AA*

- *3 minutes pour les vestiaires inclus*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. On demande aux élèves de nous nommer les apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et on bonifie au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et du principe de synchronisation sélectionné. Suite à l'exercice venant d'être pratiqué, l'enseignant donne une rétroaction sur les performances observées. On discute en groupe des points forts et de ce qui demande à être amélioré en faisant un retour sur les techniques enseignées. On questionne les élèves sur la façon dont ils

Commentaire [r12]: Bien fait

Mis en forme : Couleur de police : Rouge

pourraient reprendre les notions vues dans le cours. Répondre aux questions des élèves s'il y en a. À la Suite de l'observation d'une problématique, demander à l'ensemble du groupe comment apporter la correction au lieu de leur donner tout de suite la réponse.

SÉANCE 2

1er temps pédagogique : Préparation des apprentissages de la SEA

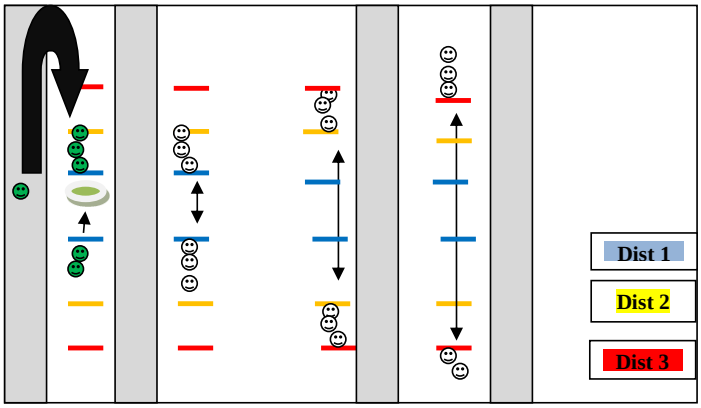
Tâche 1 : Échauffement (7 minutes) : AA

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe a complété ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Tâche # 2: Tâche d'activation des connaissances (1 minute): AA

L'enseignant fait un retour avec ses élèves sur les différentes notions vues dans le cours précédent. Comme nous sommes encore au début d'une nouvelle SAE, on peut faire un rappel sur les règlements liés au moyen d'action utilisé. Quel est le principe de synchronisation vu au dernier cours? Qu'est-il important de considérer lors de la réception d'un objet? Qu'est-ce qui est particulier au ultimate frisbee, toujours en lien avec la réception de l'objet? Nommez différentes techniques pour attraper un frisbee.
Exemple de questions à insérer

Commentaire [r13]: Très bien

Tâche # 3: Objectif de la SEA et rappel ~~Explication~~ de la production attendue (2 minutes) : AA

L'enseignant fait part de la production attendue aux élèves pour ce cours. Au terme de la deuxième séance, l'élève sera en mesure de se démarquer de l'adversaire en s'éloignant avec une feinte et on rappelle la production attendue au terme de la SAÉ. Encore une fois et pour toutes les autres séances, on explique ~~la production attendue~~l'objectif de la SEA ~~de chacun des cours~~ afin d'informer les élèves de ce qu'ils auront à travailler durant le cours et afin qu'ils puissent faire un lien entre la notion expliquée et les éducatifs présentés.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche # 4 : Tâche d'acquisition de savoir (5 minutes) : AA

L'enseignant explique à ses élèves les différentes feintes qui existent et dont ils peuvent se servir au ultimate frisbee. Ses explications sont accompagnées de démonstrations pour chacune des feintes. Il y a le crochet à 90°, le changement de direction avec ou sans feintes de côté d'abord et le changement de vitesse.

Tâche # 5: Tâche d'entraînement systématique (20 minutes) : AA

Commentaire [r14]: OK, tu démontres une progression pour un seul apprentissage

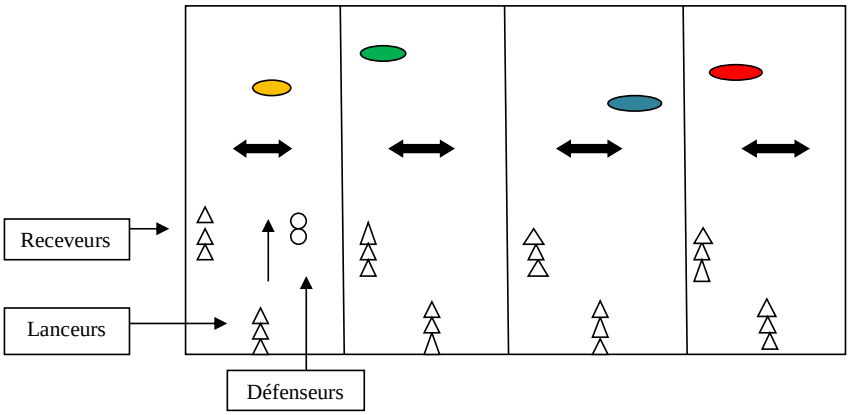
Explication : Le receveur fait et une course et doit faire une feinte en arrivant à la flèche. Dans un premier temps les élèves font l'exercice sans objet afin de bien comprendre la course qu'il doit faire. Cela permet une meilleure progression dans les apprentissages. Par la suite, on poursuit le même éducatif en ajoutant le frisbee. Le lanceur va donc envoyer le frisbee selon l'endroit où est rendu le receveur. Toutes les 5 minutes, on change de feinte. Le dernier 5 minutes on modifie la tâche qui devient alors une nouvelle tâche en progression de la première;

Tâche en progression : On ajoute un défenseur qui n'a pas le droit d'intercepter la passe, mais qui vient simplement mettre de la pression au receveur afin de reproduire un contexte de jeu. Le défenseur part en même temps que le receveur et doit aller le marquer. Ayant pratiqué les trois types de feinte, le receveur peut maintenant choisir laquelle il voudra utiliser. Suite à une séquence, le receveur devient défenseur, le défenseur devient passeur et le passeur devient receveur.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves doivent passer sur les côtés pour aller se replacer en ligne
- Si un frisbee atterrit dans la zone d'une autre équipe celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de pc
- Le lanceur suivant doit attendre que le premier receveur se soit enlevé du terrain avant de projeter son objet pour la personne suivante.
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves doivent faire l'exercice avec intensité comme dans une situation de jeu réel.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et des cônes

Tâche #6 : Tâche d'acquisition de savoir (3 minutes) : AA

À suite de l'exercice venant d'être pratiqué, les élèves devront, en équipe de six, sélectionner des feintes et se constituer une stratégie de jeu en conséquence de ce qu'ils auront choisi. Cette stratégie sera par la suite expérimentée en situation de jeu où les élèves devront appliquer la séquence qu'ils auront élaborée. Il est important de bien comprendre que ceci ne constitue pas une tâche de planification et que les élèves n'élaborent aucun plan. Ils ne font que tester différentes stratégies se composant des notions vues dans le cours (les feintes). Ce n'est que pour le bien de l'exercice qui aidera les élèves dans la progression de leurs apprentissages puisqu'on introduit les notions vues dans une situation de jeu où les élèves pourront réellement tester leurs capacités et comprendre la matière.

Commentaire [r15]: Ce n'est pas le bon type de tâche. Je continuerais plutôt avce une TES pour les raisons en vert

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 8: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (tâche complexe liée à l'évaluation) (5 minutes) *: AA et RC*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. On demande aux élèves de nous nommer les apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et on bonifie au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et du principe d'action sélectionné. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur performance dans le cours

SÉANCE 3

1er temps pédagogique : Préparation des apprentissages de la SEA

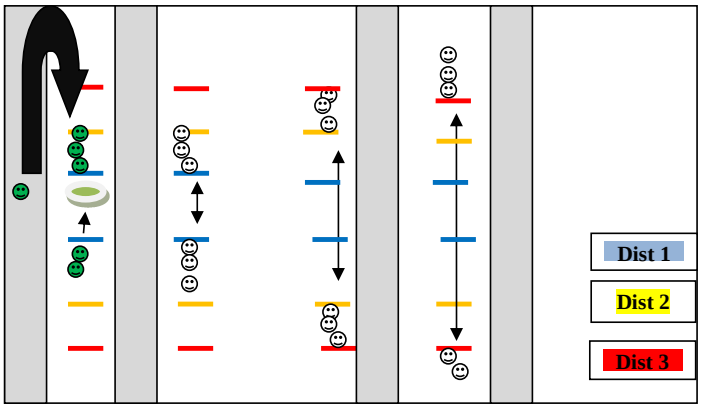
Tâche 1 : Échauffement (7 minutes) : AA

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite, chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe à compléter ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Tâche # 2: Tâche d'activation des connaissances (1 minute) : AA

L'enseignant fait un retour avec ses élèves sur les différentes notions vues dans le cours précédent. Il est donc question ici de revoir les trois types de feintes possibles à faire pour se démarquer au ultimate frisbee.

Tâche # 3: Explication de la production attendue (2 minutes) :AA

L'enseignant fait part de la production attendue aux élèves pour ce cours et explique en quoi elle consiste. Au terme de ce cours, l'élève sera en mesure de marquer le non-porteur en demeurant à proximité de celui-ci tout en protégeant le corridor de passe et la cible.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche # 4 : Tâche d'acquisition de savoir (5 minutes) : AA

L'enseignant explique à ses élèves la façon adéquate de se placer afin de bien couvrir les angles de passe Il est donc question ici de stratégies défensives en lien avec le principe d'action ciblé pour ce cours. Ses explications sont accompagnées de démonstrations. On explique aux élèves que notre corps couvre une zone en V qui s'élargit derrière eux et donc que l'espace qu'ils couvriront changera selon la position du corps qu'ils adopteront.

Tâche # 5: Tâche d'entraînement systématique (20 minutes) : AA

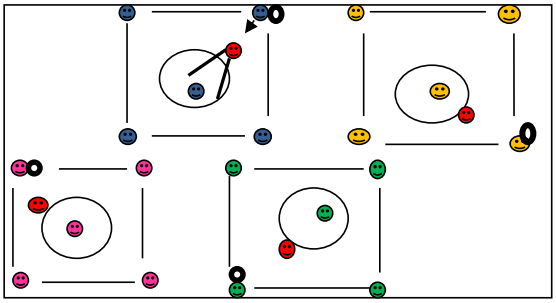
Dans un premier temps, les élèves devront se placer en équipe de six. L'exercice se déroulera à l'intérieur d'un carré formé par quatre élèves (chaque élève formant un coin). Il y aura un élève au centre dans une zone circulaire (assez grande pour qu'il puisse bouger un peu) et un autre à l'extérieur de cette zone. Les quatre élèves au tour du carré font circuler l'objet entre eux et la personne en défensive (au centre à l'extérieure de la zone circulaire) doit se positionner en fonction du porteur afin de couvrir l'angle de passe par rapport au receveur situé au centre de la zone circulaire. Pour débuter, on ne fait pas de passe au receveur. Par la suite on ajoute une variante.

Variante : Une fois que le principe est bien compris et que tous les élèves ont expérimenté la position de défenseur, on ajoute la passe au receveur dans le milieu. Chaque passe attrapée au centre par le receveur équivaut à un point. Comme le but est de pratiquer la couverture des angles de passe sur le non-porteur, les élèves iront trois minutes à tour de rôle en défensive et celui qui se fait marquer le moins de points remporte (on ajoute ici une petite notion de compétition afin d'augmenter la motivation et donc l'engagement dans la tâche).

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Si un frisbee atterrit dans la zone d'une autre équipe celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre.
- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait la passe.
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves doivent faire l'exercice avec intensité comme dans une situation de jeu réel.

Schéma :



= Défenseur
= Frisbee (porteur)

Tâche # 7 : Tâche d'acquisition de savoir (5 minutes) : AA

Dans un deuxième temps, comme on a vu précédemment la façon de se positionner afin de bien couvrir l'angle de passe selon le porteur et le receveur, on parlera maintenant de comment se positionner adéquatement, mais cette fois-ci en tenant également compte de nos coéquipiers. On explique comment se placer adéquatement dans le corridor de passe (en losange plutôt qu'en ligne droite).En effet, comme expliqué plus tôt, notre corps couvre une zone en V qui s'élargit derrière nous. Donc, si toute l'équipe couvre bien sa zone, la progression de l'objet sera beaucoup plus difficile pour l'équipe adverse.

Tâche # 8: Tâche d'entraînement systématique (20 minutes) : AA

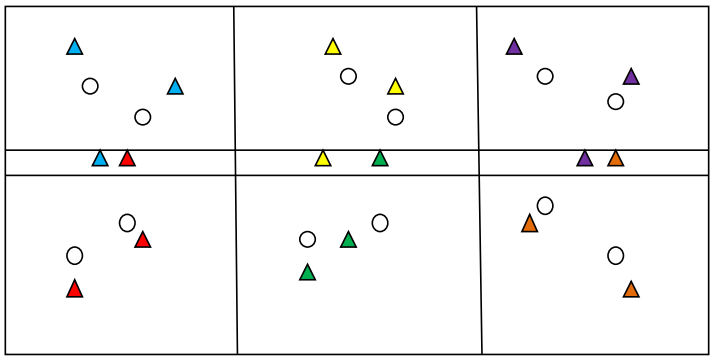
Explication : C'est un exercice qui applique le principe de 3 contre 2. Pour la première étape, un des joueurs offensifs doit se positionner dans la zone de passe. Ce joueur n'est là que pour faire la passe et n'a pas le droit de se déplacer. Les joueurs à la défense ne couvrent pas le passeur, on peut donc dire que cela équivaut à du 2 contre 2. Le but est d'empêcher la réussite d'une passe. Si une passe est faite, on change de lanceur parmi les joueurs en offensive. Par contre, si cette passe est échappée, on redonne le frisbee au lanceur et le jeu recommence. S'il y a interception, les joueurs en défensive changent de position avec les attaquants. Ils sont maintenant en équipe avec le lanceur en place.

Variante : La zone de passe est enlevée et cela devient une situation de 3 attaquants contre 2 défenseurs. Le but étant toujours de marquer les non-porteurs. La difficulté ajoutée est que ceux-ci changent. Dès qu'une passe est effectuée, on doit aller marquer le joueur qui n'est plus en possession. Il est également possible de mélanger les équipes des différents terrains afin que les élèves puissent tester leurs habiletés contre d'autres personnes.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Si un frisbee atterrit dans la zone d'une autre équipe celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre.
- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait la passe.
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves doivent faire l'exercice avec intensité comme dans une situation de jeu réel.

Schéma :



Défenseur
Attaquant

Matériel : 4 frisbees et des cônes

Tâche #6 : Tâche d'acquisition de savoir (3 minutes) : AA

Suite à l'exercice venant d'être pratiqué, les élèves devront, en équipe de six, Élaborer une stratégie défensive en tenant compte des notions expliquées durant le cours. Cette stratégie sera par la suite expérimentée en situation de jeu où les élèves devront appliquer la séquence qu'ils auront élaborée. Il est important de bien comprendre que ceci ne constitue pas une tâche de planification et que les élèves n'élaborent aucun plan. Ils ne font que tester différentes stratégies se composant des notions vues dans le cours (stratégies défensives). Ce n'est que pour le bien de l'exercice qui aidera les élèves dans la progression de leurs apprentissages puisqu'on introduit les notions vues dans une situation de jeu où les élèves pourront réellement tester leurs capacités et comprendre la matière.

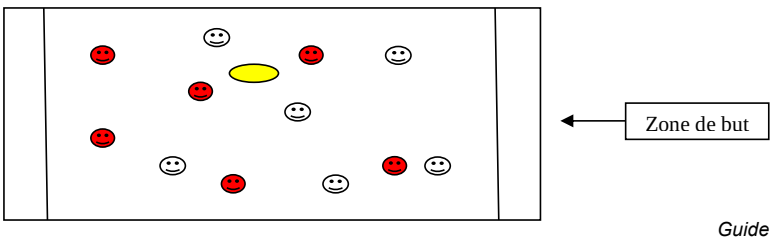
Tâche # 7: Tâche d'entrainement systématique 2 minutes) : AA

Les élèves seront placés en situation de jeu où ils devront intégrer les notions vues en classe selon le plan que l'équipe a élaboré. Les actions motrices employées sont faites en fonction de la stratégie élaborée. L'équipe doit s'ajuster en fonction de ses partenaires, de l'équipe adverse et du déroulement du jeu. Ils doivent communiquer adéquatement entre eux et synchroniser leurs actions. Ce sont des parties d'environ 5 minutes chacune. L'enseignant peut faire un rappel sur les règles du jeu au besoin.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards

Tâche # 7: (mini) Tâche complexe liée à la planification (3 minutes) : AA

Suite aux parties jouées et à l'application de différentes stratégies, l'élève devra noter des forces ainsi que des difficultés qu'il a éprouvées en situation de jeu selon le principe appliqué. Ces notes serviront de traces à l'élève qu'il pourra par la suite réutiliser lors de l'élaboration de son plan d'action en TCP. Il n'y a donc pas d'élaboration de plan pour l'instant on recueil simplement de l'information. Cela permet à l'élève de bien se préparer et de ne pas oublier certains détails utiles pour la suite des choses.

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 7: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (tâche complexe liée à l'évaluation)(5 minutes) *:*
AA et RC

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. On demande aux élèves de nous nommer les apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et on bonifie au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et du principe d'action sélectionné. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur performance dans le cours

Commentaire [r16]: Ici, les élèves pourraient noter leurs forces et difficultés au regard des différentes stratégies pratiquées. Ils recueillent de l'information en vue d'élaborer leur plan dans un des cours qui suivra (début de la réalisation). On parlera alors d'une mini-tâche complexe.

SÉANCE 4

1er temps pédagogique : Préparation des apprentissages de la SEA

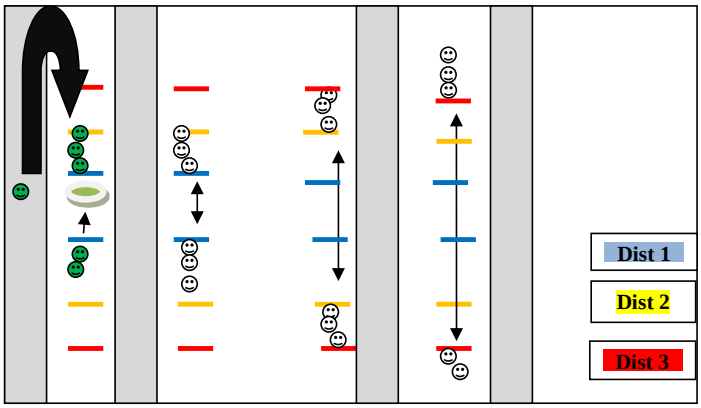
Tâche 1 : Échauffement (7 minutes) : AA

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe a complété ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Tâche # 2: Tâche d'activation des connaissances (1 minute) : AA

L'enseignant fait un retour avec ses élèves sur les différentes notions vues dans le cours précédent. Il est donc question ici de revoir les différents principes et stratégies liés au marquage du non-porteur.

Tâche # 3: Rappel de la production attendue (2 minutes) : AA

L'enseignant fait part de la production attendue aux élèves pour ce cours et explique en quoi elle consiste. Au terme de ce cours, l'élève sera en mesure d'émettre une variété de messages trompeurs et adaptés à l'activité. Il fait également un rappel de la production attendue en fin de SAÉ.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche # 4 : Tâche d'acquisition de savoir (5 minutes) : AA

L'enseignant explique à ses élèves la façon adéquate de se placer afin de bien couvrir les angles de passe ainsi que comment se placer dans le corridor de passe en fonction de la position de ses coéquipiers (position losange plutôt qu'en ligne droite). Ses explications sont accompagnées de démonstrations. On explique aux élèves que notre corps couvre une zone en V qui s'élargit derrière eux et que si toute l'équipe couvre bien sa zone, la progression de l'objet sera beaucoup plus difficile pour l'équipe adverse.

Tâche # 5: Tâche d'entraînement systématique (20 minutes) : AA

Explication : L'exercice est présenté sous forme de situation de jeu. À 4 contre 4, les équipes doivent réussir 10 passes consécutives pour faire un point. Les règles du ultimate sont appliquées. C'est-à-dire que s'il y a interception c'est l'autre équipe qui tombe en possession. Si le frisbee tombe par terre, la dernière équipe à avoir été en contacte avec l'objet, perd la possession. Les équipes ont 5 minutes pour faire le plus de points possible puis on effectue les changements. Les équipes gagnantes vont à droite et les équipes perdantes vont à gauche. Si on se trouve sur le terrain 1 et que l'on perd, on reste à la même place. Même chose pour ceux qui gagnent sur le terrain 3. Le but étant de se rendre au terrain 3 (terrain ultime) et d'y rester.

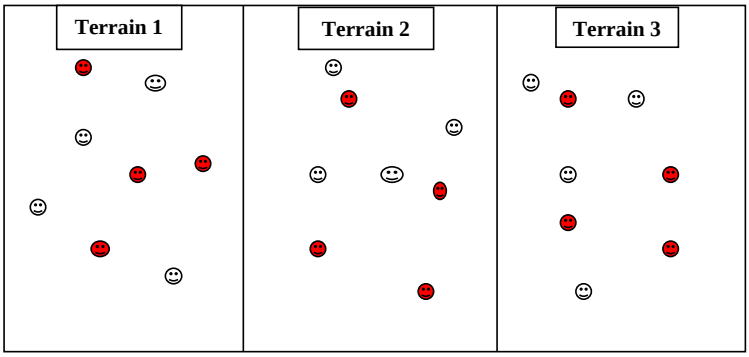
Commentaire [r17]: Les exercices passent directement en situation de jeu. Il pourrait y avoir une progression.

Variante : Le même exercice est possible avec 6 terrains en faisant du 2 contre 2.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Si un frisbee atterrit dans la zone d'une autre équipe celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de pc
- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait la passe.
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves doivent faire l'exercice avec intensité comme dans une situation de jeu réel.

Schéma :



Matériel : Des frisbees

Tâche #6 : Tâche de structuration des savoirs (2 minutes) : AA

Suite à l'exercice venant d'être pratiqué, l'enseignant donne une rétroaction sur les performances observées. On discute en groupe des points forts et de ce qui demande à être amélioré en faisant un retour sur les techniques enseignées. On questionne les élèves sur la façon dont ils pourraient reprendre les notions vues dans le cours. Répondre aux questions des élèves s'il y en a. À la suite de l'observation d'une problématique, demander à l'ensemble du groupe comment apporter la correction au lieu de leur donner tout de suite la réponse.

Tâche # 7: Mini Tâche complexe liée à la planification (3 minutes) : RC

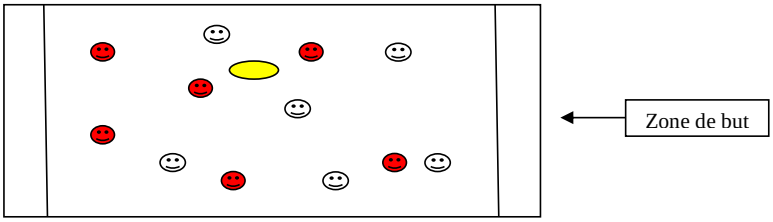
Suite aux parties jouées et à l'application de différentes stratégies, l'élève devra noter des forces ainsi que des difficultés qu'il a éprouvées en situation de jeu selon le principe appliqué. Ces notes serviront de traces à l'élève qu'il pourra par la suite réutiliser lors de l'élaboration de son plan d'action en TCP. Il n'y a donc pas d'élaboration de plan pour l'instant on recueil simplement de l'information. Cela permet à l'élève de bien se préparer et de ne pas oublier certains détails utiles pour la suite des choses.

Commentaire [r18]: Cette tâche peut toujours être présente car elle est utile pour la suite des choses. (Un peu comme avec la CD3e où l'élève doit analyser ses résultats aux tests avant d'élaborer son plan.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 7: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (5 minutes) *: AA et RC*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. On demande aux élèves de nous nommer les apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et on bonifie au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et des principes d'action sélectionnés. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur performance dans le cours.

RÉALISATION

Durée : 1.5 séance

SÉANCE 5

1er temps pédagogique :

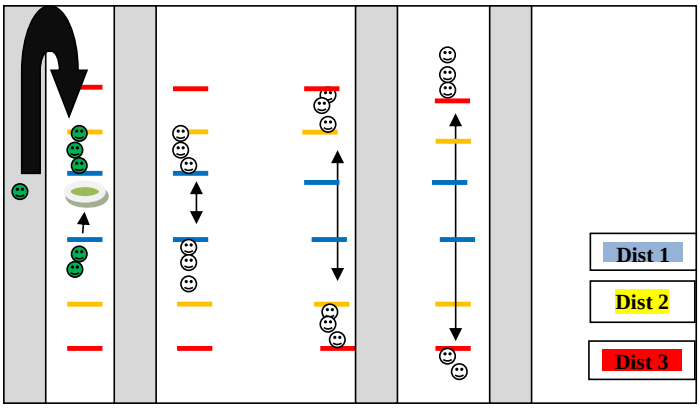
Tâche 1 : Échauffement (7 minutes) : AA

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe a complété ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Commentaire [r19]: Un peu court. Les élèves doivent dans cette phase faire leur plan, le pratiquer plusieurs fois, l'ajuster au besoin, et faire leur prestation (qui demande du temps). Ils auront donc peu de temps pour développer leur efficacité.

Ta SAÉ présente plutôt 3,5 séances, ce qui est tout-à-fait juste.

Tâche 2 : Activation des connaissances antérieures : AA

L'enseignant fait une tâche d'activation des connaissances antérieures en faisant un rapide retour sur les notions vues dans les cours précédents.

Tâche 3 : Rappel de la production attendue : AA

L'enseignant fait un rappel de la production attendue afin de s'assurer que les consignes ont bien été comprises de tout le groupe. Comme les élèves débuteront l'élaboration de leur plan d'action à ce cours-ci il est important de leur rappeler ce qu'on attend d'eux afin que la tâche soit faite comme il se doit.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche 4 : Tâche complexe liée à la planification : RC

Suite aux différentes notions vues dans les cours précédents, les élèves sont maintenant outillés pour débuter concrètement l'élaboration de leur plan d'action. En équipe de six, ils devront planifier des séquences de jeu en fonction des contraintes imposées par l'enseignant en y incorporant bien sûr les différents éléments appris dans les cours en phase de préparation. Ils pourront ici utiliser les traces qu'ils auront prises précédemment lors de mini tâche complexe de planification.

~~Tâche 5 : Tâche d'acquisition de savoir : AA~~

~~L'enseignant explique aux élèves le fonctionnement désiré pour l'exercice suivant~~.

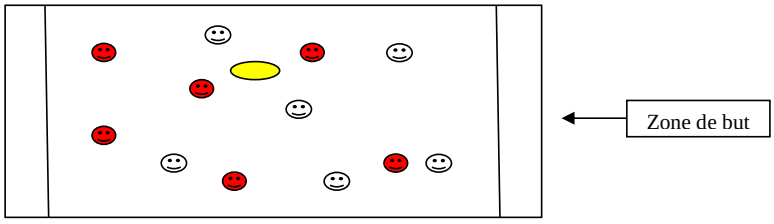
Tâche 6 : Tâche d'entrainement systématique : AA

Il s'agit ici de petites situations de jeu opposant les différentes équipes formées. Les élèves jouent pendant 5 minutes et disposent d'un battement de 3 minutes entre chaque partie afin de travailler leur plan d'action. La tâche 4 se poursuit donc tout au long du cours. Les élèves profiteront de leur expérience de jeu afin de cibler les failles dans leur plan et d'y apporter des correctifs. Leur plan devra de plus, être adapté en fonction de leur adversaire. Ils auront donc l'occasion d'observer l'équipe adverse afin de faire les meilleurs choix possible selon le style de jeu adopter par les opposants.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards ainsi qu'un tableau de pointage

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 7: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (5 minutes) :*AA et RC*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. On demande aux élèves de nous nommer les apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et on bonifie au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et des principes d'action sélectionnés. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur performance dans le cours.

SÉANCE 6

1er temps pédagogique :

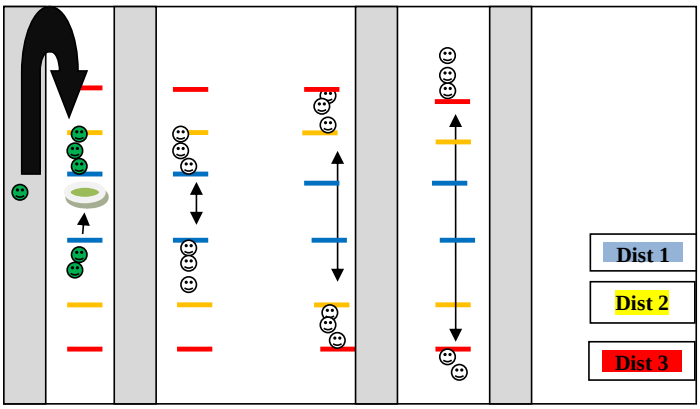
Tâche 1 : Échauffement (7 minutes) : AA

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe a complété ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Tâche 2 : Activation des connaissances antérieures : AA

L'enseignant fait une tâche d'activation des connaissances antérieures en faisant un rapide retour sur les notions vues dans les cours précédents.

Tâche 3 : Rappel de la production attendue : AA

L'enseignant fait un rappel de la production attendue afin de s'assurer que les consignes ont bien été comprises de tout le groupe. Comme les élèves poursuivront l'élaboration de leur plan d'action à ce cours-ci il est important de leur rappeler ce qu'on attend d'eux afin que la tâche soit faite comme il se doit.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche 4 : Tâche complexe liée à la planification : RC

Suite aux différentes notions vues dans les cours précédents, les élèves sont maintenant outillés pour débuter concrètement l'élaboration de leur plan d'action. En équipe de six, ils devront planifier des séquences de jeu en fonction des contraintes imposées par l'enseignant en y incorporant bien sûr les différents éléments appris dans les cours en phase de préparation. Ils pourront ici utiliser les traces qu'ils auront prises précédemment lors de mini tâche complexe de planification.

~~Tâche 5 : Tâche d'acquisition de savoir : AA~~

~~L'enseignant explique aux élèves le fonctionnement désiré pour l'exercice suivant.~~

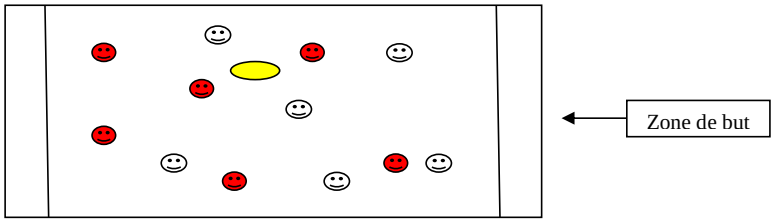
Tâche 6 : Tâche d'entrainement systématique : AA

Il s'agit ici de petites situations de jeu opposant les différentes équipes formées. Les élèves jouent pendant 5 minutes et disposent d'un battement de 3 minutes entre chaque partie afin de travailler leur plan d'action. La tâche 4 se poursuit donc tout au long du cours. Les élèves profiteront de leur expérience de jeu afin de cibler les faille dans leur plan et d'y apporter des correctifs. Leur plan devra de plus, être adapté en fonction de leur adversaire. Ils auront donc l'occasion d'observer l'équipe adverse afin de faire les meilleurs choix possible selon le style de jeu adopter par les opposants.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards ainsi qu'un tableau de pointage

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 7: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (5 minutes) *: AA et RC*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. On demande aux élèves de nous nor apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et on bonifie au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et principes d'action sélectionnés. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur perfor dans le cours.

SÉANCE 7

1er temps pédagogique :

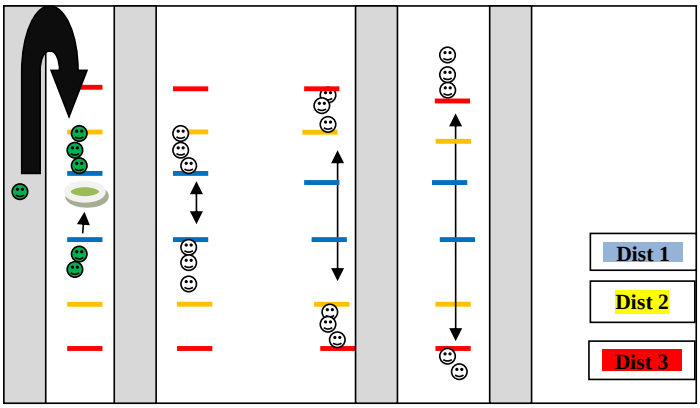
Tâche 1 : Échauffement (7 minutes) : AA

Description : L'échauffement est présenté sous forme de compétition afin de motiver les élèves à participer. Il s'agit d'un exercice de passe et suit. La classe est divisée en quatre équipes de six. Par la suite chaque équipe est divisée en deux. Les deux moitiés de l'équipe se positionnent de façon à être face à face. Trois distances différentes ont été préétablies. En débutant à la distance la plus courte, les équipes devront effectuer 10 passes (avec un frisbee) consécutives avant de pouvoir recommencer à la seconde distance et par la suite à la distance finale. Lorsqu'une passe est effectuée, le lanceur doit suivre sa passe en courant et aller se positionner dans la ligne opposée faisant partie de son équipe. Une fois qu'une équipe a complété ses 30 passes, elle doit aller ranger son frisbee et retourner s'asseoir où elle était. La première équipe qui est assise gagne. Comme la même routine est reprise au fil des cours on instaure un petit concours s'échelonnant sur l'ensemble de la SAE. Trois points à la première équipe et un point à la seconde. Les points sont comptabilisés de cours en cours.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Les élèves ne doivent jamais marcher
- Les deux équipes de gauche effectuent leurs courses à la gauche de leur ligne et les équipes de droite à droite (dans la zone grise) selon le schéma.
- Si un frisbee est échappé dans le corridor de passe d'une autre équipe, celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré avant de poursuivre les lancers.
- Dès qu'une réception de passe est manquée, le compte recommence à zéro.

Schéma :



Matériel : 4 frisbees et 24 cônes divisés en trois couleurs différentes (bleu, jaune, rouge).

Tâche 2 : Activation des connaissances antérieures : AA (1 minute)

L'enseignant fait une tâche d'activation des connaissances antérieures en faisant un rapide retour sur les notions vues dans les cours précédents.

Tâche 3 : Rappel de la production attendue : AA (1 minute)

L'enseignant fait un rappel de la production attendue afin de s'assurer que les consignes ont bien été comprises de tout le groupe.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

Tâche 4 : Tâche complexe liée à la planification : RC (15 minutes)

En équipe de six, les élèves devront planifier des séquences de jeu en fonction des contraintes imposées par l'enseignant en y incorporant bien sûr les différents éléments appris dans les cours en phase de préparation. Ils pourront ici utiliser les traces qu'ils auront prises précédemment lors de mini tâche complexe de planification. Il est à noter que la tâche 4 et la tâche 6 se feront en simultané pour ce cours et que ce sera là la dernière chance des élèves d'apporter des modifications à leur plan d'action. Passé ce délai, ils devront remettre leur plan à l'enseignant puisque les évaluations commenceront.

~~Tâche 5 : Tâche d'acquisition de savoir : AA~~

~~L'enseignant explique aux élèves le fonctionnement désiré pour l'exercice suivant.~~

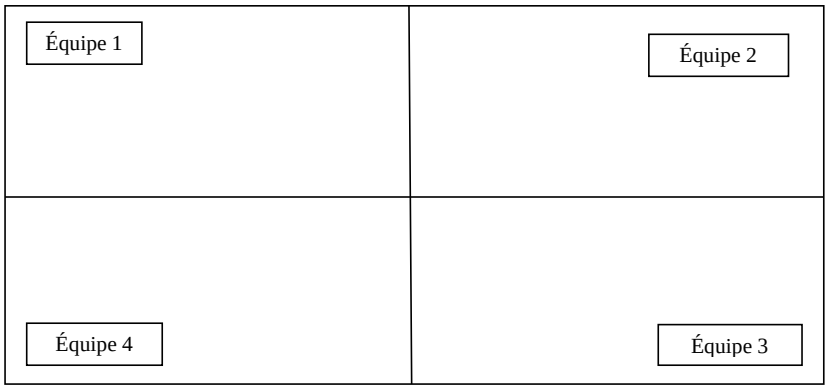
Tâche # 6: Tâche d'entraînement systématique (15 minutes) : AA

Les élèves seront regroupés en équipe (4 équipes de 6) et chacune d'elle aura son terrain pour s'entrainer une dernière fois avant l'évaluation. Il leur sera suggéré de reproduire une situation de jeu en faisant du 3 contre 3. Par contre, les équipes ont le choix de faire cet exercice ou n'importe quelles autres activités faisant partie de l'entraînement systématique des derniers cours. Cela permet aux équipes de travailler leurs points faibles. Il est à noter que ce sera là leur dernière chance de modifier leur stratégie de jeu puisqu'ils seront par la suite évalués.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Si un frisbee atterrit dans la zone d'une autre équipe celle-ci doit attendre que l'objet ait été récupéré poursuivre.
- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait la passe.
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves doivent faire l'exercice avec intensité comme dans une situation de jeu réel.

Schéma :



Matériel : Des frisbees, papier, crayon

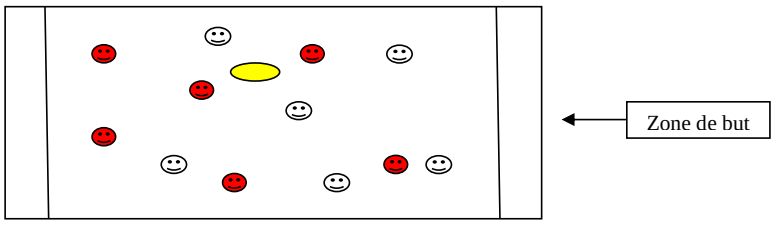
Tâche # 7: Tâche complexe liée à l'exécution (50 minutes): RC

L'élève doit appliquer la production attendue décrite plus haut en situation de jeu. Les parties durent environ 8 minutes chacune. Les élèves sont évalués selon la production et les critères imposés.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards sifflet pour l'arbitre ainsi qu'un tableau de pointage

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 9: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (5 minutes) *: AA et RC*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. Comme les évaluations ont débuté, le retour est rapide et on ne donne pas de piste de solution dans notre retour. On discute avec les élèves du déroulement de la séance, on peut parler des notions apprises dans les cours précédents, etc. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur performance dans le cours.

SÉANCE 8 (partie 1)

1er temps pédagogique :

Tâche 1 : Échauffement : AA
Le même que dans les cours précédents.

Tâche 2 : Activation des connaissances antérieures : AA (1 minute)

L'enseignant fait une tâche d'activation des connaissances antérieures en faisant un rapide retour sur les notions vues dans les cours précédents.

Tâche 3 : Rappel de la production attendue : AA (1 minute)

L'enseignant fait un rappel de la production attendue afin de s'assurer que les consignes ont bien été comprises de tout le groupe.

2e temps pédagogique : Réalisation des apprentissages de la SEA

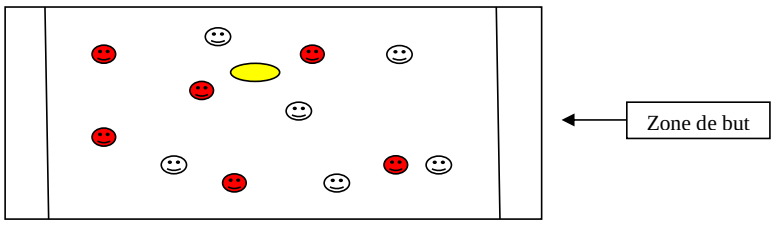
Tâche # 7: Tâche complexe liée à l'exécution (50 minutes): RC

L'élève doit appliquer la production attendue décrite plus haut en situation de jeu. Les parties durent environ 8 minutes chacune. Les élèves sont évalués selon la production et les critères imposés.

Critères de réalisation et consigne de sécurité :

- Le lanceur doit s'assurer d'avoir un contact visuel avec la personne à qui il fait une passe
- Aucun contact entre les joueurs n'est permis
- Les élèves devront faire preuve d'esprit d'équipe et d'éthique sportive.

Schéma :



Matériel: frisbee et dossards sifflet pour l'arbitre ainsi qu'un tableau de pointage

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 9: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (5 minutes) *: AA et RC*

L'enseignant sonne l'arrêt de jeu, on range le matériel et les élèves se rassemblent. Comme les évaluations ont débuté, le retour est rapide et on ne donne pas de piste de solution dans notre retour. On discute avec les élèves du déroulement de la séance, on peut parler des notions apprises dans les cours précédents, etc. Les élèves s'autoévaluent à tour de rôle en se donnant une note sur 10 selon leur performance dans le cours.

Commentaire [r20]: Incohérence avec une évaluation de compétence. Tu pourrais plutôt utiliser une légende qualitative et leur poser des questions précises.

INTÉGRATION

Durée : 30 minutes

Matériel; Papier, crayon.

Séance 8 (2e partie) (SYNTHÈSE DES APPRENTISSAGES)

3e temps pédagogique : Intégration des apprentissages de la SEA

Tâche # 5: Tâche complexe liée à l'évaluation (15 minutes) : RC

L'élève devra faire une auto-évaluation de ses habiletés. Par la suite, il évaluera les membres de son équipe selon la production en évaluation ainsi que sur l'ensemble de leur participation au cours. L'élève devra se montrer impartial face à la contribution de ses coéquipiers. Après avoir fait son auto-évaluation, l'élève devra rédiger un court constat de ce qu'il retire de cette SAE. Finalement il proposera des pistes de solutions ainsi que des possibilités de réinvestissement pour la prochaine SAE qui seront partagées en groupe lors du retour réflexif à la fin du cours (voir la tâche suivante). Il devra tenir compte de la pertinence et de la qualité de ses choix en se référant au résultat obtenu suite à l'exécution de la stratégie sélectionnée.

Tâche # 6: Retour au calme et retour sur les apprentissages faits (5 minutes) :AA

L'enseignant rassemble ses élèves. Il leur demande de nommer les apprentissages qu'ils ont faits durant le cours et l'enseignant peut bonifier au besoin en faisant un rappel de l'intention pédagogique et des principes d'action sélectionnés. On fait un retour sur les notions apprises et un survole des constats globaux face à la SAE en ultimate frisbee. On parle des différentes stratégies utilisées ainsi que des hypothèses d'action émises suite à la présentation de la prestation finale. Finalement, comment et dans quel autre moyen d'action les principes appris au courant de la SAÉ pourraient être réutilisés.

RÉFÉRENCES

Livres et publications :

Ressources électroniques :

- **Notes de cours.**
- **Travaux précédents.**

ANNEXE 1

OUTILS D'ÉVALUATION ET OUTILS COMPLÉMENTAIRES POUR L'ENSEIGNANT

Compétence : Interagir **GRILLE D'ÉVALUATION DE L'ENSEIGNANT** **GROUPE :**
DATE :

Légende : **+ Réussi** **+- Plus ou moins réussi** **x Non réussi** O **Avec de l'aide** **NE : Non évalué** **NOMS DES ÉLÈVES**	**Résultat en**	**Critères d'évaluation**								
		Cohérence de la planification	**Efficacité de l'exécution**					**Pertinence du retour réflexif**		
		Éléments observables (indiquez, dans la colonne visée, la cote concernée ou tout autre signe distinctif pour expliquer votre résultat)								
		~~L'élève~~ élabore son plan en fonction des contraintes	Application de principes d'action	Application des stratégies à jouer	Application des règles de sécurité	Manifeste un comportement éthique	Applique et respecte son plan d'action	Évaluation de la démarche, du plan d'action et des résultats	~~Identifie des pistes de solution à des fins d'ajustements~~	~~Réinvestissement dans des activités ultérieures~~
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										
21.										
22.										
23.										
24.										
25.										
26.										
27.										
28.										
29.										

Commentaire [r21]: Ce ne sont pas les mêmes éléments qu'au début de ta SAÉ. Utilisation d'un verbe à la 3e personne du singulier est exigée.
Voir cadre pour les éléments en rouge.

Cahier de l'élève

SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION

Éducation physique et à la santé

5e année du secondaire

Compétence : Interagir

Titre de la SAÉ : Ultimate Frisbee

Auteur (s) : *Ce travail a été réalisé par des étudiants de 2e année dans le cadre de; cours «Planification des interventions en ÉPS» et «Évaluation des apprentissages en ÉPS. Il est donc fort tout-à-fait normal que certaines informations soient à corriger. Certains commentaires ont volontairement été gardés pour que vous puissiez comprendre les exigences fixées.

Le Ultimate Frisbee

Cahier de l'élève

Groupe :_____ Nom de l'élève :_____ Date :_____

Commentaire [r22]: Habituellement en CD2 on utilisera plutôt d'un cahier pour l'équipe

Expérimentation et choix de l'élève

Types de feinte :

( )Crochet à 90 degrés

( )Changement de vitesse

( )Changement de direction

( )Feindre d'aller d'un côté et partir de l'autre

( )Effectuer un 180 degrés et poursuivre sa course

Stratégies défensives :

( ) Stratégie homme à homme

( ) Défensive de zone

( ) Marquer le non-porteur seul

( ) Marquer le non-porteur en tenant compte du positionnement de ses coéquipiers

Tu dois construire un plan d'action contenant 3 types de feintes offensives dont deux avec objet et l'autre sans objet, tu dois également inclure deux stratégies défensives.

Tu dois t'assurer de respecter les critères suivants pour ta prestation finale :

- Appliquer une feinte au moment opportun
- Réussir à tromper l'adversaire
- Choisir des éléments adaptés à ton niveau
- Effectuer un démarquage donnant, ou pouvant sans aucun doute, donner suite à un jeu offensif
- Émettre un message trompeur portant ses fruits

Planification de la prestation en Ultimate Frisbee

1-Première et deuxième feintes :_____

Contexte dans lequel elles seront appliquées : _____

_____

2-Troisième feinte : _____

Contexte dans lequel elle sera appliquée : _____

_____

3-Première stratégie défensive : _____

Contexte dans lequel elle sera appliquée : _____

_____

4-Deuxième stratégie défensive : _____

Contexte dans lequel elle sera appliquée : _____

_____

Fais un schéma pour chacun des éléments que tu as choisi :

-1

2-

3-

4-

Analyse de l'adversaire

(À noter que cette section ne fait pas partie des critères d'évaluation, mais qu'elle est nécessaire à l'élaboration de votre plan d'action)

Adversaire sélectionné : _____

Force de l'adversaire : _____

Faiblesse de l'adversaire : _____

Justifie rapidement (quelques phrases) la stratégie que tu as sélectionnée en fonction de ton adversaire :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Liste de vérification :

Tu peux utiliser cette grille pour vérifier si tu as tous les points importants dans ta planification.

Dans votre planification, je devrais retrouver :

( ) 2 types de feintes offensives sans objets

( ) 1 feinte offensive avec objet

( ) Le contexte dans lequel elles seront appliquées en situation de jeu

( ) 2 stratégies défensives impliquant la couverture du non-porteur

( ) Le contexte dans lequel elles seront appliquées en situation de jeu

Autoévaluation

Nom de l'élève :

Vous devez identifier et expliquer une des forces de votre prestation?

_____
_____
_____
_____
_____

Vous devez identifier et expliquer une des forces de votre planification?

_____
_____
_____
_____
_____

Vous devez identifier et expliquer une des faiblesses de votre prestation?

_____
_____
_____
_____
_____

Vous devez proposer une hypothèse pour améliorer votre prestation?

_____
_____
_____
_____
_____

Vous devez identifier et expliquer une des faiblesses de votre planification?

_____
_____
_____
_____
_____

Vous devez expliquer si les éléments que vous avez choisis étaient adaptés à votre niveau?

_____
_____
_____
_____
_____