

Les maîtres du ballon



1^{re} année du 1^{er} cycle

PRODUCTION DU SERVICE DES RESSOURCES ÉDUCATIVES
AU PRÉSCOLAIRE ET AU PRIMAIRE

Martine Roy et Geneviève Wilhelmy, enseignantes
en collaboration avec Alain Rousseau,
conseiller pédagogique en éducation physique et à la santé

4 septembre 2009

Titre	Nombre de périodes
Les maîtres du ballon	6 à 7 en fin d'année

Domaine général de formation	Santé et bien-être
	AXE DE DÉVELOPPEMENT : Mode de vie sain et actif

Compétence transversale	Se donner des méthodes de travail efficaces
-------------------------	---

Compétence disciplinaire	Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques
--------------------------	---

Ressources (savoirs essentiels) à mobiliser par l'élève du 1 ^{er} cycle	 Éléments liés au corps - Localisation du corps et des parties du corps dans l'espace  Concepts temps/espace - Concepts d'espace, de points de repère, de direction - Concepts de temps, de vitesse et de distance  Principes d'équilibration - Dissociation - Liaison de mouvements - Continuité dans l'action
Ressources matérielles	 Fiches de l'élève  Ballons de mini handball, PG5, PG6  Cônes  Cerceaux  Raquette  Quilles  Ballon de soccer en mousse  Sacs de fèves

Évaluation							
Type(s) d'instrument(s) de mesure				Personne(s) impliqué(e)s			
Questionnement	X	Grille d'appréciation	X	Enseignant-groupe		Élève(s) - Élève(s)	
Grille d'observation	X	Autre(s)		Enseignant-élève(s)	X	Élève seul	X

Critères d'évaluation	Éléments observables
Exécution d'enchaînements d'actions	- Exécute l'enchaînement demandé - Exécute les actions selon les techniques enseignées - Exécute son enchaînement sans sortir de l'espace attribué - Exécute son enchaînement sans arrêt et sans perte de l'objet
Détermination des améliorations souhaitables ou des éléments à conserver	- Nomme une action réussie - Nomme une action à améliorer

Une brève description de la ou des tâches de l'élève
Cette situation vise à amener les élèves à développer des habiletés de manipulation, à prendre conscience de leur potentiel face aux différents défis qui leur seront proposés et, finalement, réinvestir ces habiletés de manipulation dans un enchaînement d'actions. La réussite de cet enchaînement sera en lien étroit avec le choix du matériel à utiliser et le respect de l'espace physique disponible. L'apprentissage du dribble, du lancer et de l'attraper dans cette SAE permettra aux élèves de réinvestir ces actions dans diverses situations concrètes tant à l'école (récréation) qu'à la maison (jouer avec ses amis) et dans la communauté (s'inscrire à une activité sportive). Éventuellement, la maîtrise de ces actions leur permettra de les appliquer en situation de jeu pour la compétence <i>Interagir</i> à partir du 2^e cycle.

Résumé de la situation d'apprentissage

Les maîtres du ballon

PHASES DE LA SITUATION			
Préparation		Réalisation	Intégration
ACTIVITÉ 1 Activation des connaissances antérieures RÉPONSES VERBALES	ACTIVITÉ 6 Les défis du lancer et de l'attraper RÉALISATION DES DÉFIS	Activité 11 Je pratique mon spectacle PRATIQUE DE LA PRODUCTION ATTENDUE	Activité 13 Objectivation RÉPONSES VERBALES
Activité 2 Découvre ta latéralité LES ENFANTS DÉCOUVRENT LA MAIN DOMINANTE	Activité 7 Techniques du dribble EXPÉRIMENTATION DU DRIBBLE ET D'ENCHAÎNEMENTS DE DRIBBLES	Activité 12 Le défi des maîtres du ballon PRÉSENTATION DE LA PRODUCTION ATTENDUE	Activité 14 Ballon chasseur RÉINVESTISSEMENT DES ACTIONS APPRISSES
Activité 3 Ballon chasseur EXPÉRIMENTATION DES 3 ACTIONS	Activité 8 Les défis du dribble RÉALISATION DES DÉFIS		
Activité 4 La tâche diagnostique EXPÉRIMENTATION DE LA PRODUCTION ATTENDUE	Activité 9-10 Les défis du lancer-attraper et du dribble RÉALISATION DES DÉFIS		
Activité 5 Techniques du lancer et de l'attraper EXPÉRIMENTATION DE LANCERS AU MUR ET D'ENCHAÎNEMENTS			

LES ACTIVITÉS

ACTION EN CLASSE

Préparation

Activité 1	ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES	1 ^{er} cours
		10 minutes

L'enseignant questionne les élèves sur ce qu'ils peuvent faire avec un ballon. Ensuite, il leur demande « Quels sont les types de ballons qu'ils ont déjà utilisés? ». Ils associent ce type de ballon avec le sport pratiqué. L'enseignant les questionne aussi sur l'importance de savoir lancer, attraper et dribbler pour leurs activités tant à l'école qu'à la maison ou dans la communauté (jeux à la récréation, au gymnase, au service de garde et à la maison). Il les amène à réaliser que la réussite de ses actions est importante pour avoir du plaisir dans ces types de jeux. Il les questionne aussi sur les réussites et les difficultés qu'ils rencontrent dans leurs actions avec un type de ballon en particulier.

Il les informe qu'ils apprendront à lancer, à attraper, à dribbler et à enchaîner ces actions lors des prochains cours.

N.B. Cette SAE est la troisième à l'intérieur d'une famille de SAE où la première travaillait le lancer et l'attrapé alors que la deuxième se concentrerait essentiellement sur le dribble. En principe, les élèves devraient donc avoir les notions de base des éléments techniques propres à cette SAE.

- 🕒 Qu'est-ce qu'un enchaînement?
- 🕒 Qu'est-ce qu'un bon enchaînement?
- 🕒 Quels sont les 3 critères de réussite d'un enchaînement efficace?
(sans arrêt, sans perte d'équilibre et sans perte de l'objet)

Activité 2	DÉCOUVRIR SA LATÉRALITÉ	1 ^{er} cours
		30 minutes

En se référant à la **fiche 1.0** - *Quelle main utilises-tu pour...*, l'élève exécute les actions demandées et doit cocher s'il est plus habile avec la main droite ou gauche. Le but de cette activité est d'amener les élèves à découvrir leur main dominante.

Variantes : La **fiche 1.0** peut être modifiée pour l'afficher au mur à chacun des ateliers placés dans le gymnase. L'élève y inscrit ses traces à cet endroit. Ainsi, plutôt que d'avoir une fiche par élève, il y en a seulement une par atelier. L'élève n'a qu'à inscrire son nom dans la colonne correspondante à la main utilisée. Voyez l'exemple pour une activité à l'**annexe 3.0**.

Activité 3	BALLON CHASSEUR	1 ^{er} cours
		10 minutes

L'enseignant propose une activité de ballon chasseur pour expérimenter les 3 actions présentées ci-dessus. Le porteur du ballon doit se déplacer en dribblant pour se rendre à la ligne centrale. À cet endroit, il peut lancer le ballon. L'enseignant invite les élèves à observer, durant le jeu, la main qui sera utilisée par chacun pour lancer et dribbler. Il les questionne ensuite sur ce qu'ils ont remarqué.

🗣 Est-ce que tous utilisent la même main ?

N.B. Le dribble en déplacement n'est pas de l'ordre du premier cycle. Il est associé au critère d'évaluation *Enchaînement d'actions simultanées* qui apparaît seulement au deuxième cycle.¹ Il s'agit ici de **placer l'intention sur la main?** que les élèves utilisent spontanément pour faire la tâche.

¹ Voir document Échelles des niveaux de compétence – Enseignement primaire, MEQ, 2002, page 99

Activité 4	TÂCHE DIAGNOSTIQUE	2 ^e cours
		15 minutes

L'enseignant explique et démontre la production attendue et les critères de réussite de la tâche (éléments observables). Il demande aux élèves d'observer si lui-même les réussit en exécutant la tâche.

La production attendue :

- 🕒 10 dribbles de la main dominante
- 🕒 5 dribbles de la main non-dominante
- 🕒 3 lancers au mur suivi d'un rebond et d'un attraper en respectant une distance minimale de 1 mètre du mur
- 🕒 2 lancers au mur suivi d'un attraper sans rebond en respectant une distance minimale de 1 mètre du mur

Les critères de réussite :

- 🕒 Exécuter l'enchaînement demandé
- 🕒 Exécuter les actions selon les techniques enseignées
- 🕒 Exécuter les actions sans sortir de l'espace autorisé (rectangle placé à 1 mètre du mur, de 2 mètres de largeur par une profondeur libre)
- 🕒 Exécuter l'enchaînement sans arrêt et sans perte de l'objet

Les élèves réalisent la production pendant quelques minutes. Ensuite, l'enseignant les regroupe et les questionne sur les réussites et les difficultés rencontrées en faisant un lien avec les critères de réussite :

- 🕒 As-tu réussi la tâche sans arrêter?
- 🕒 As-tu échappé le ballon? Le ballon a-t-il touché à ta poitrine?
- 🕒 As-tu eu de la difficulté avec les dribbles? Les lancers? Les attrapés?
- 🕒 Es-tu resté dans le rectangle entre les cônes?

N.B. La tâche diagnostique permet à l'enseignant, d'une part, de situer le niveau des élèves par rapport aux ressources qu'ils doivent mobiliser pour réaliser la production attendue. À la suite de cette tâche diagnostique, l'enseignant peut mieux orienter son enseignement. D'autre part, elle permet aux élèves de savoir ce qu'ils doivent travailler pour réussir la production.

Activité 5	NOTIONS TECHNIQUES DU LANCER ET DE L'ATTRAPER	2 ^e cours
		10 minutes

Par des exercices dirigés, l'enseignant explique une méthode pour que l'élève ait toujours une bonne technique dans le lancer par-dessus l'épaule.

1. Tenir le ballon dans la main qui sert au lancer et laisser tomber le bras pour que le ballon touche la cuisse.
2. Placer le pied de la jambe dont la cuisse est touchée par le ballon en arrière (l'élève devrait être maintenant placé de côté).
3. Armer le bras comme si l'élève tenait le combiné du téléphone
4. Lancer le ballon en tournant le corps vers le mur
5. Attraper le ballon en plaçant les mains devant soi, le bout des deux pouces collés ensemble comme pour faire un panier
6. Amortir le ballon avec les bras en les rapprochant près de son corps

*On peut annexer des images ou des photos. Une sélection des images sera à faire.

Demander aux élèves d'expérimenter cette technique en exécutant un lancer au mur. Répéter cet exercice en ajoutant la notion d'enchaînement :

- 2 fois de suite
- 3 fois de suite
- etc.

Activité 6	PRÉSENTATION DES DÉFIS À RÉALISER POUR LE LANCER ET L'ATTRAPER	2 ^e cours
		20 minutes

L'enseignant explique les 4 premiers défis que les élèves doivent réaliser (**fiche 3.0**) en insistant sur les éléments observables.

Ces derniers s'exercent ensuite à les réaliser dix fois de suite sans arrêt et sans sortir de l'espace attribué. À chaque défi réussi (insister sur le fait qu'il doit être réussi plus d'une fois), les élèves colorient l'étoile de la **fiche 3.0**. correspondant au défi. Le défi rouge doit être approuvé par l'enseignant avant d'être colorié.

Note : Un tableau avec tous les noms des élèves et chacun des défis peut servir à la place de la fiche 1.1. Les élèves n'ont tout simplement qu'à avancer un jeton,

à apposer un collant ou à inscrire un « X » dans la case correspondante. Voyez l'exemple à l'annexe 4.0.

Pour une meilleure gestion de l'espace et du groupe, l'enseignant divise la classe en deux. Un premier groupe réalise l'atelier du lancer et l'autre s'exerce librement au dribble. Après quelques minutes, on inverse les rôles.

Activité 7	NOTION TECHNIQUES DU DRIBBLE	3 ^e cours
		25 minutes

Lors des deux premiers cours, l'enseignant a mis l'emphasis sur l'atelier du lancer. L'atelier du dribble était plus une exploration. En questionnant les élèves, l'enseignant fait découvrir la technique du dribble.

Questions sur le dribble à poser aux élèves.

- À quelle hauteur le ballon doit-il bondir?
- Où doit bondir le ballon?
- Comment se fait le contact du ballon avec votre main?
- Quelle est notre posture lorsqu'on dribble?
- Et les yeux, où regardent-ils?

Voici, à titre d'outil, une histoire imagée en lien avec les questions :

- Le ballon est mon petit kangourou, il bondit jusqu'aux hanches.
- Il se promène à côté de nous et non devant.
- J'aime mon kangourou, je ne le frappe pas, mais je le pousse pour qu'il nous accompagne.
- Il n'y a pas de personnes âgées avec une canne au gymnase, alors on se tient le dos droit. Nous sommes fiers d'avoir notre petit kangourou!

Activité 8	PRÉSENTATION DES DÉFIS À RÉALISER POUR LE DRIBBLE	3 ^e cours
		15 minutes

À l'aide de la **fiche 4.0**, l'enseignant explique les 5 premiers niveaux. Chaque élève possède la fiche dans son portfolio. Les niveaux sont considérés réussis lorsqu'ils ont été exécutés 10 fois sans erreur. Le niveau *rallye* est l'objectif visé. Il sera donc regardé par l'enseignant. Ensuite, pour devenir l'expert professionnel et pouvoir enseigner à ses pairs, les niveaux « *conducteur* et *F1* » seront aussi vérifiés par l'enseignant. Pour tous les autres niveaux, l'élève travaille de façon autonome. L'enseignant circule et corrige, au besoin, les élèves qui présentent certaines difficultés.

N.B. Le dribble en déplacement n'est pas de l'ordre du 1^{er} cycle. Il est associé au critère d'évaluation Enchaînement d'actions simultanées qui apparaît seulement au deuxième cycle². Les niveaux « *conducteur*, *course* et *F1* » représentent un enrichissement pour les élèves plus avancés.

Activité 9	ATELIER 1 : LANCER ATTRAPER AU MUR	4 ^e cours
		15 minutes

Pour les activités suivantes, nous diviserons le gymnase en deux pour faire vivre deux ateliers au groupe. Un premier groupe est à l'atelier 1 *Lancer attraper au mur* pendant que le deuxième est à l'atelier 2 *Dribbler*. Les élèves utilisent la **fiche 3.0** pour l'atelier du lancer-attraper et la **fiche 4.0** pour l'atelier du dribble. On inverse les groupes après 15 minutes de travail.

À l'aide de la **fiche 3.0**, l'élève exécute les actions demandées. Chaque élève possède sa fiche dans un portfolio. Il choisit sa distance par rapport au mur en respectant l'espace attribué (1 mètre du mur, 1,5 mètres de large) et un type de ballon lui est imposé (G5 ou G6). L'enseignant peut expliquer à nouveau les 4 premiers niveaux en questionnant d'abord les élèves sur les positions de base d'un lancer : pied opposé à la main du lanceur devant (pied gauche pour droitier, pied droit pour gaucher), etc. L'enseignant peut se référer à l'**annexe 5.0** pour illustrer un truc pour les élèves.

Pour passer au niveau suivant, l'élève doit réussir l'exercice 10 fois de suite. Il s'autoévalue dans les niveaux *blanc*, *jaune*, *orange*, *vert* et *noir*. Avant de colorier

² Voir document Échelles des niveaux de compétence – Enseignement primaire, MEQ, 2002, page 99

son étoile, l'élève peut valider avec un pair. Cet élève peut initialiser **tout juste** à côté de l'étoile. Pour les niveaux *rouge*, *bleu*, *argent* et *or*, l'élève se fait évaluer par son enseignant.

Par la suite, l'enseignant explique les niveaux suivants selon la progression de ses élèves. Lorsqu'un élève atteint le niveau *expert*, il doit en inventer un plus difficile et le démontrer à l'enseignant. Si l'élève réussit cette production, il devient alors un *expert professionnel*. Ce niveau lui permet d'aider les autres élèves comme un **mini prof**.

Proposition : L'enseignant met à la disposition des élèves des crayons de marque Crayola afin qu'ils colorient le niveau réussi lors de l'autoévaluation. L'enseignant garde en sa possession la couleur des crayons qui lui servent pour son évaluation.

Activité 10	ATELIER 2 : DRIBBLER	4 ^e cours
		15 minutes

À l'aide de la **fiche 4.0**, l'enseignant peut expliquer à nouveau les trois premiers niveaux. Chaque élève possède la **fiche 1.2** dans son portfolio. Les niveaux sont considérés réussis lorsqu'ils ont été exécutés 10 fois la tâche demandée sans erreur. Le niveau *rallye* est l'objectif visé. Il sera donc vérifié par l'enseignant. Ensuite pour atteindre le niveau *professionnel* et pouvoir enseigner à ses pairs, les niveaux « *conducteur* et *F1* » seront aussi vérifiés.

Les cours 3 et 4 permettent à l'élève comme à l'enseignant de s'assurer de l'utilisation de la technique appropriée au lancer, à l'attraper et au dribble, de réviser les éléments observables et de travailler la continuité dans les actions réalisées.

Phase de réalisation

Activité 11	ATELIER : JE PRATIQUE MA PRODUCTION	5 ^e et 6 ^e cours
		25 minutes

Depuis quatre cours, les élèves pratiquent et améliorent leurs habiletés aux ateliers de lancer attraper au mur et de dribble. (Améliorations observées sur les **fiches 1.1 et 1.2**) Maintenant, ils pratiqueront **de façon autonome** l'enchaînement imposé au départ de la situation :

- ④ 10 dribbles avec la main dominante
- ④ 5 dribbles avec la main non-dominante
- ④ 3 lancers au mur avec attrapés après un rebond
- ④ 2 lancers au mur avec attrapés sans rebond

L'enseignant revient encore une fois sur les critères de réussites (éléments observables) :

- ④ Exécuter l'enchaînement demandé
- ④ Exécuter les actions selon les techniques enseignées
- ④ Exécuter les actions sans sortir de l'espace autorisé (rectangle placé à 1 mètre du mur, de 2 mètres de largeur par une profondeur libre)
- ④ Exécuter l'enchaînement sans arrêt et sans perte de l'objet

Note 1 : Lorsque deux groupes se retrouvent en même temps au gymnase, plus particulièrement dans un petit gymnase, il faut diviser le local en plusieurs parties avec les bancs suédois.

Note 2 : L'enseignant peut prévoir une activité de réinvestissement à la fin de chaque cours afin de rendre plus dynamique le travail des élèves. Dans cette SAE, nous vous proposons une activité de ballon chasseur modifié (voir activité 3). D'autres activités sont également possibles, mais ne doivent pas servir à l'évaluation.

Note 3 : L'enseignant remplit un rôle de guide à partir de cette activité. Les élèves doivent travailler de façon autonome. Par contre, si un élève ne fait pas la tâche demandée ou l'exécute de façon incorrecte, l'enseignant a le devoir de lui venir en aide. Il en tiendra compte dans son évaluation finale.

Activité 12	LE DÉFI DES MAÎTRES DU BALLON	7 ^e cours
		40 minutes

Présentation de l'enchaînement par chacun des élèves et de l'évaluation. L'enseignant se sert de l'**annexe 1.0** - *Grille d'observation de l'enseignant* pour inscrire les résultats observés.

Plusieurs choix dans la présentation des prestations s'offrent à l'enseignant. :

1. L'enseignant organise une activité avec l'ensemble du groupe pendant qu'un élève à la fois présente sa prestation.
2. Le groupe est arrêté pendant qu'un élève à la fois présente sa prestation.

Immédiatement après la présentation, l'enseignant pose les deux questions suivantes à l'élève :

1. Nomme-moi une action que tu as réussie facilement
2. Nomme-moi une action que tu voudrais améliorer

Les résultats sont inscrits sur l'**annexe 1.0** - *Grille d'observation de l'enseignant* pour ensuite être transférés sur l'**annexe 2.0** - *Construction du jugement*.

Intégration

Activité 13	OBJECTIVATION	7 ^e cours
		10 minutes

L'enseignant questionne les élèves sur les différentes activités où ils pourraient réutiliser ces différentes actions ou cet enchaînement d'actions ainsi que l'importance d'avoir un bon contrôle de l'objet, de conserver son équilibre, de bien évaluer la distance, etc.

Exemple de questions à poser aux élèves :

- 🕒 Pouvez-vous me nommer une autre activité où vous pourrez utiliser le dribble et le lancer?
- 🕒 Quels sont les critères d'un dribble bien contrôlé?

Activité 14	REPRISE DE L'ACTIVITÉ 3	7 ^e cours
		selon le temps restant

En répétant la même situation de jeu qu'en début de situation d'apprentissage, l'élève peut évaluer ses apprentissages des dernières semaines.

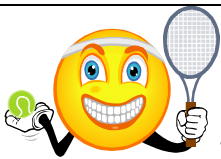
Notes à l'enseignant pour la préparation de cette SAE:

1. S'assurer que les ballons utilisés soient adéquats à de bons dribbles et à de bons rebonds.
2. L'enseignant peut proposer le choix du ballon. Ainsi, il pourrait ajouter le critère « Justification du choix d'action » et l'élément observable « L'élève choisit un ballon qu'il maîtrise ».

RETOUR RÉFLEXIF SUR L'ENSEIGNEMENT

[illegible]

Nom : _____ groupe : _____

Quelle main utilises-tu pour...	Main gauche	main droite
écrire ton nom au haut de la feuille? 		
lancer un foulard vers le haut? 		
dribbler sur place? 		
jongler à une balle? 		
frapper une balle avec une raquette? 		
lancer un ballon dans un panier? 		
faire rouler un cerceau? 		
faire tomber les quilles? 		
lancer un sac de fèves dans un cerceau? 		

Images à redéfinir
quand réception
photos d'Alain.
À suivre
nb20090904



Défi lancer-attraper

Nom : _____

Groupe : _____

	niveau	description	résultat
1	Blanc	Lancer au mur et attraper après un bond	
1	Jaune	Lancer au mur, taper les mains et attraper après un bond	
1	Orange	Lancer au mur, taper les mains et les cuisses puis attraper après un bond	
1	Rouge	Lancer au mur, taper la tête et les mains puis attraper après un bond	
	Vert	Lancer au mur, taper la tête, les mains et les épaules puis attraper après un bond	
	Bleu	Lancer au mur, taper les mains devant et derrière puis attraper après un bond	
	Noir	Lancer et attraper sans bond	
	Argent	Lancer, taper la tête, les mains et attraper sans bond	
	Or	Lancer, taper la tête, les épaules et attraper sans bond.	
	expert	Ta création :	



Permis de dribbler

Nom : _____

Classe : _____

Apprenti		Apprenti-conducteur		Rallye		Bravo! Tu es conducteur		Course		Formule		Professionnel Wow!
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	

Tu fais un **X** lorsque tu réussis un niveau

Apprenti 1 réussit, avec la main dominante, à dribbler sur place avec la bonne technique sans perdre le contrôle du ballon. (25 fois)

Apprenti 2 réussit, avec la main non-dominante, à dribbler sur place avec la bonne technique sans perdre le contrôle du ballon. (25 fois)

Apprenti-conducteur 1 réussit, avec la main dominante, à dribbler sur place avec la bonne technique sans perdre le contrôle du ballon. (25 fois)

Apprenti-conducteur 2 réussit, avec la main non-dominante, à dribbler sur place avec la bonne technique sans perdre le contrôle du ballon. (25 fois)

Rallye 1 réussit, avec la main dominante, à dribbler sur place 5 bords, immobiliser le ballon et recommencer. (5 fois)

Rallye 2 réussit, avec la main non-dominante, à dribbler sur place 5 bords, immobiliser le ballon et recommencer. (5 fois)

Conducteur 1 réussit, avec la main dominante, à dribbler en avançant sur une distance de 10 mètres.

Conducteur 2 réussit, avec la main non-dominante, à dribbler en avançant sur une distance de 5 mètres.

Course 1 réussit, avec la main dominante, à dribbler en joggant sur une distance de 10 mètres.

Course 2 réussit, avec la main non-dominante, à dribbler en joggant sur une distance de 5 mètres.

Formule 1 réussit à dribbler en courant sur une distance de 10 mètres avec la main dominante.

Formule 2 réussit à dribbler en courant sur une distance de 5 mètres avec la main non-dominante.

Professionnel transmet les notions apprises à ses pairs.

À insérer images pour chaque niveau quand photos d'Alain.
À suivre. Nb20090904

Fiche de l'élève

- Légende
- 😊 Tout va bien, je réussis
 - 😐 Je réussis, mais difficilement
 - ☹️ Je ne réussis pas

Auto-évaluation **1** de ton exécution

1. Je suis capable de dribbler
2. Je suis capable de bien lancer.
3. Je suis capable d'attraper.
4. Je réussis à dribbler, lancer au mur et attraper.



Auto-évaluation **2** de ton exécution

1. Je suis capable de dribbler
2. Je suis capable de bien lancer.
3. Je suis capable d'attraper.
4. Je réussis à dribbler, lancer au mur et attraper.



Auto-évaluation **3** de ton exécution

1. Je suis capable de dribbler
2. Je suis capable de bien lancer.
3. Je suis capable d'attraper.
4. Je réussis à dribbler, lancer au mur et attraper.



Auto-évaluation **4** de ton exécution

1. Je suis capable de dribbler
2. Je suis capable de bien lancer.
3. Je suis capable d'attraper.
4. Je réussis à dribbler, lancer au mur et attraper.



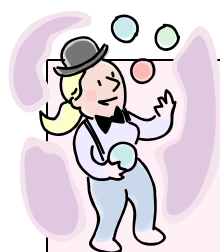
Grille d'observation de l'enseignant

<u>Légende :</u> ➡ applique l'élément X n'applique pas l'élément O avec aide D = dribble L = lancer et attrapé		Cote	Sans aide	Exécution d'enchaînements d'actions				Détermination des améliorations souhaitables	
				Exécute l'enchaînement demandé	Exécute les actions selon les techniques enseignées	Exécute son enchaînement sans sortir de l'espace attribué	Exécute son enchaînement sans perte de l'objet et en continuité	Nomme une action réussie	Nomme une action à améliorer
Noms				4/4	2/2	1/1	4/4	1/1	1/1
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									

Grille pour construire son jugement

<u>Légende :</u> ➡ applique l'élément X n'applique pas l'élément		Exécution d'enchaînements d'actions				Détermination des améliorations souhaitables		Aide	Cote
Groupe : _____		Exécute l'enchaînement demandé	Exécute les actions selon les techniques enseignées	Exécute son enchaînement sans sortir de l'espace attribué	Exécute son enchaînement sans perte de l'objet et en continuité	Nomme une action réussie	Nomme une action à améliorer		
	Noms	4/4	2/2	1/1	4/4	1/1	1/1		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									

Exemple de fiche pour l'activité 2



Quelle main utilises-tu pour...
jongler avec une balle?

Nom des élèves		Main gauche	Main droite
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			

Exemple de fiche pour l'activité 6

Les défis du lancer et attrapé											
Nom des élèves		Les défis									
		Blanc	Jaune	Orange	Rouge	Vert	Bleu	Noir	Argent	Or	Expert
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											

Exemple de fiche pour l'activité 10

Les niveaux du dribble														
Nom des élèves		Apprenti		Apprenti conducteur		Rallye		Conducteur		Course		Formule		Pro
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														
15														
16														
17														
18														
19														
20														
21														
22														
23														

PETIT TRUC POUR AVOIR UNE BONNE POSITION DE LANCER

- 1) Tenir le ballon dans la main qui sert au lancer et laisser tomber le bras pour que le ballon touche la cuisse.



Dessins à redéfinir
quand réception des
nouvelles photos
d'Alain. Nb20090904

- 2) La cuisse qui est touchée par le ballon devient mon pied d'appui en arrière.



- 3) Pour avoir le bras bien armé et le ballon vers l'arrière, on peut faire penser à l'élève qu'il tient le combiné du téléphone.



- 4) Pour la rotation du tronc, on imagine qu'on lance un sort avec une baguette magique.