

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



CONDUIRE ET MAITRISER UN
AFFRONTLEMENT INDIVIDUEL OU COLLECTIF





CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



1 – Caractéristiques du CA 4

2 – Les programmes du CA 4

3 – Les compétences attendues du CA 4

4 – L'évaluation des APSA du CA 4

5 – Perspectives didactiques



Encadré vert : citation d'auteur

Encadré rouge : texte officiel

« L'escrime, c'est l'enthousiasme et les nerfs, se livrer et se retenir totalement. La maîtrise et l'invention. Comprendre le jeu de l'adversaire mieux que lui ne comprend le vôtre »

Jean-François Lamour, *La leçon de sport*, 2006



CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



1.1 Définition du CA 4

1.2 L'expérience du CA 4

1.3 Les APSA du CA 4

1.4 Le mot-clé du CA 4 : affrontement

1.5 Au cœur de l'affrontement

1.6 Technique et tactique

1 – Caractéristiques du CA 4



1 - Caractéristiques du CA 4

1.1 Définitions du CA 4

Les trois programmes d'EPS en vigueur pour l'enseignement secondaire (collège, lycée, lycée professionnel) donnent une définition de ce champ d'apprentissage légèrement différente selon le niveau d'enseignement.

Les définitions du champ d'apprentissage n°4

Collège 2015

Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Lycée général et technologique 2019

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner

Lycée professionnel 2019

Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner

Trois termes communs à la définition du CA 3 des 3 programmes

Conduire (et maîtriser)

L'affrontement se déroule dans une dialectique attaque / défense où chaque parti recherche le meilleur moyen pour faire basculer le rapport de force en sa faveur sur la base de prises d'informations, de décisions et d'action efficaces.

Affrontement

individuel ou collectif

L'affrontement se déroule dans un cadre règlementaire, en respectant l'adversaire et l'arbitre.

Pour gagner (lycée)

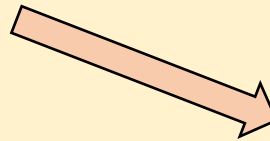
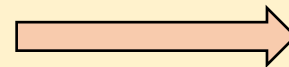
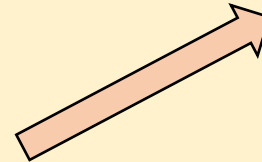
La précision « pour gagner » rappelle la nécessité de faire rentrer tous les élèves dans la logique de l'affrontement (pour les filles notamment)

1 - Caractéristiques du CA 4

1.2 L'expérience du CA 4

Les enjeux de formation du CA 4 (Ressources d'accompagnement des programmes collège 2015)

- Permettre à l'élève de savoir accepter l'affrontement.
- (...) Comprendre l'impact de ses choix individuels sur le jeu d'autrui (partenaire ou adversaire) et, inversement, des choix des autres (partenaire et adversaire) sur son propre jeu individuel.
- C'est une éducation à la socialisation en actes.



Dimension motrice

Prendre des décisions pour agir dans l'affrontement au regard des actions des autres.

Dimension méthodologique

Intégrer les relations avec ses partenaires et adversaires pour gérer au mieux l'opposition.

Dimension sociale

S'investir dans une situation d'affrontement en respectant autrui et en acceptant l'issue de la partie.

Expérience à vivre dans le CA 4

S'engager dans une relation d'opposition, individuelle ou collective, médiée ou non par un objet, afin de s'adapter et faire évoluer dans le respect d'autrui et du règlement, le rapport de force en sa faveur pour gagner.



1 - Caractéristiques du CA 4

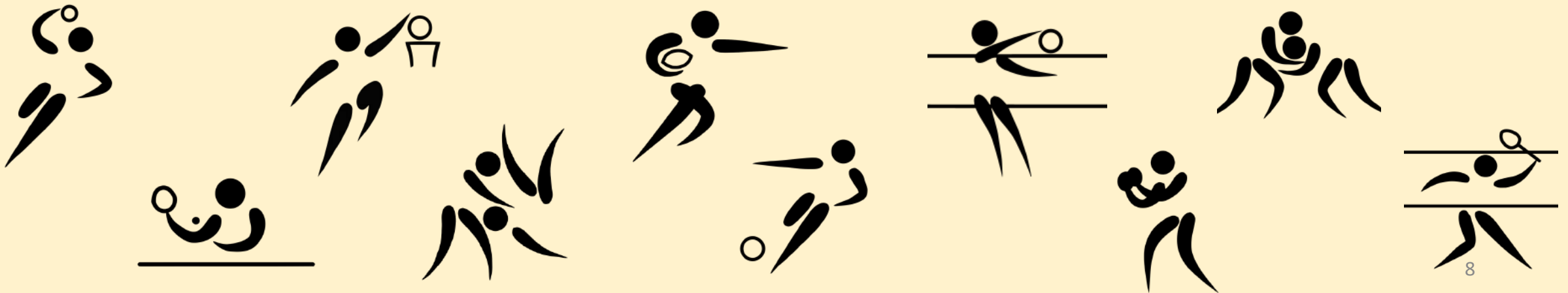
1.3. Les APSA du CA 4 (1/2)

On retrouve dans ce champ d'apprentissage n°4 les sports collectifs, les sports de combat et les sports de raquette.

Toutes les APSA appartenant à ce CA sont enseignables. Ce sont les équipes pédagogiques de chaque établissement qui effectuent leur choix d'APSA à enseigner.

Les équipes pédagogiques ont la possibilité de « scolariser » les pratiques sociales pour en faire des formes de pratiques scolaires (hand à 4...).

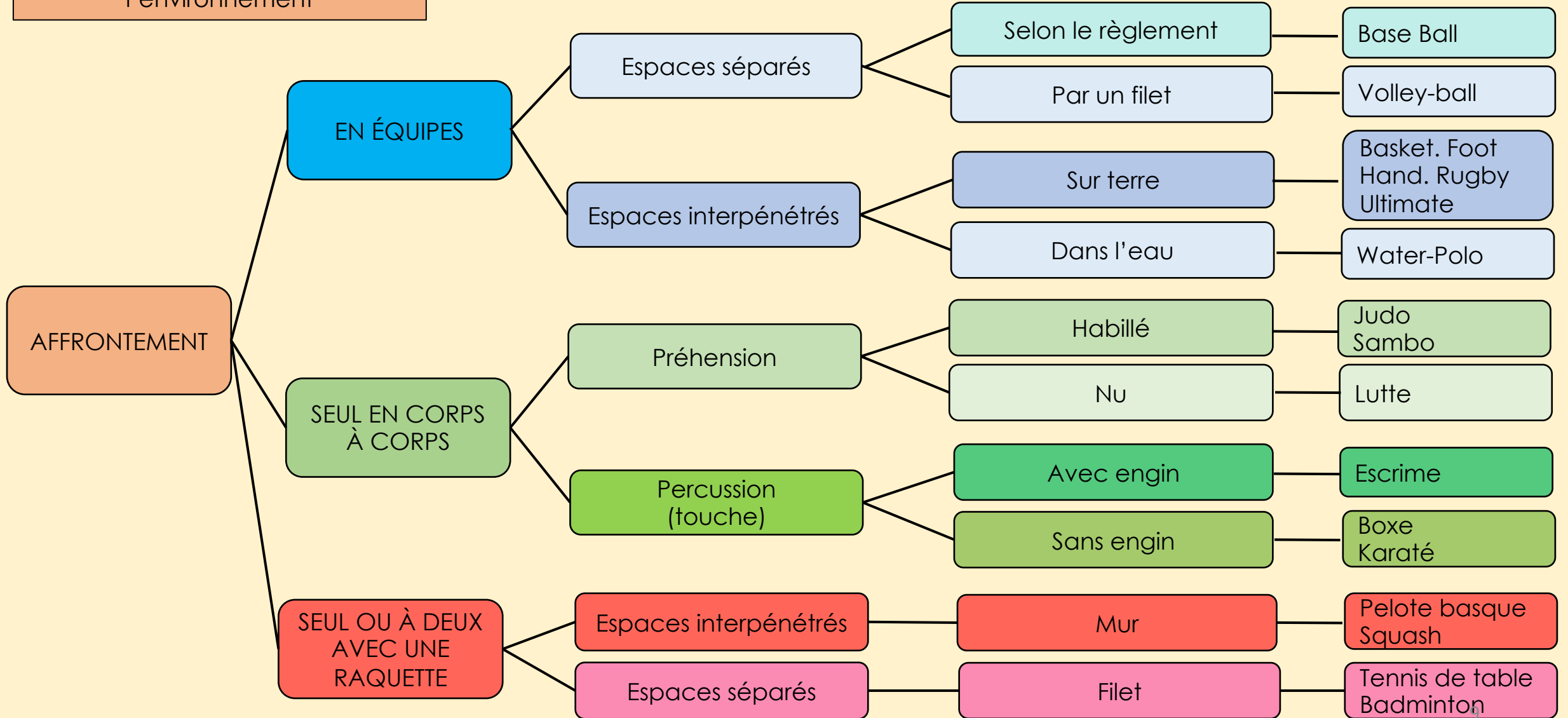
On trouve dans les ressources d'accompagnement des programmes des exemples de traitement ou d'évaluation d'APSA. C'est notamment le cas pour l'ultimate, le volley-ball, la lutte, le tennis de table ou le badminton.



Proposition de classification des APSA selon le sens de l'action et l'environnement

1 - Caractéristiques du CA 4

1.3. Les APSA du CA 4 (2/2)



1 - Caractéristiques du CA 4

1.4. Le mot clé du CA 4 : affrontement

Dans le cadre de l'EPS, le concept d'affrontement, central dans les APSA de ce CA peut-être décliné à 5 niveaux

L'AFFRONTEMENT DANS LE CHAMP D'APPRENTISSAGE N°4		
Nature de l'affrontement	Caractéristiques	Illustrations
Tactique	Choix effectués, sur la base d'informations prises sur l'adversaire, le ballon, la cible, soi, ses coéquipiers, pour faire basculer le rapport de force.	<ul style="list-style-type: none">- Défendre à plat (rugby)- Faire déplacer l'adversaire (badminton).- Surprendre un adversaire défensif (judo)
Technique	Moyens d'action moteurs utilisés par le(s) joueur(s) pour affronter l'adversaire : smasher, dribbler, feinter...	<ul style="list-style-type: none">- Tirer en double-pas (basket)- Jouer en utilisant les effets (tennis de table).- Attaquer par ramassement de jambe (lutte)
Physique	Niveau d'engagement physique développé par le joueur qui lui permet d'appliquer au mieux ses choix tactiques et techniques.	<ul style="list-style-type: none">- Effectuer une course rapide pour se démarquer (foot)- Se replacer systématiquement au centre du terrain (badminton)- Harceler l'adversaire jusqu'au bout du combat (lutte)
Affectif	Niveau de lucidité qui, dans un contexte d'affrontement direct générant des émotions importantes, permet de gérer au mieux le duel.	<ul style="list-style-type: none">- Prendre un temps mort pour mieux identifier les points marqués et encaissés (basket)- Ne pas modifier son jeu s'il n'est pas tout de suite efficace (tennis de table)- (boxe)
Social	Respect de l'éthique permettant que l'opposition se déroule dans un cadre règlementaire et humain qui préserve les joueurs.	<ul style="list-style-type: none">- Accepter les décisions de l'arbitre (volley)- Accepter la défaite et respecter l'adversaire (bad)- Pratiquer les rituels de confrontation (le salut en judo)

1 - Caractéristiques du CA 4

1.5. Au cœur de l'affrontement

Pression temporelle

Écart entre le temps dont dispose le joueur pour effectuer son geste (temps accordé) et le temps qu'il lui faudrait pour le réaliser correctement (temps requis).

Dans les sports de raquette, cette pression temporelle peut être calculée entre les frappes d'un même joueur (= temps disponible effectif).



Rapport de force

Champ de forces fait d'équilibres et de déséquilibres momentanés et réversibles.

Le rapport de force peut être défini par la comparaison entre les pressions temporelles subies par chaque joueur. Il peut être favorable, neutre ou défavorable.

Prise de décision

- Perception de la situation : identification des conditions dans lesquelles se réalise l'action.
- Analyse de la situation : recherche et sélection de la réponse : quelle technique / tactique pour solutionner le problème.
- Choix des moyens : programmation de la réponse : organisation du geste.

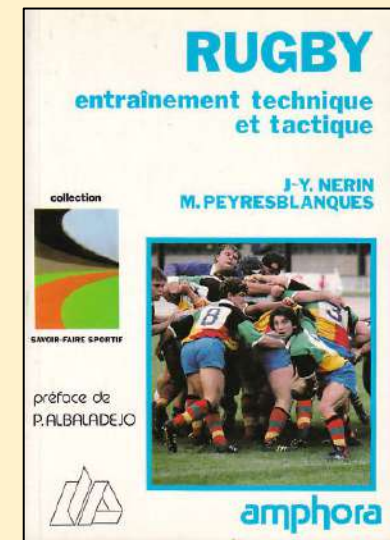
1 - Caractéristiques du CA 4

1.6. Technique et tactique

Approche technique

Il s'agit d'apprendre, puis de perfectionner un éventail d'habiletés techniques afin que le pratiquant puisse agir plus efficacement dans l'affrontement réel.

Mais cette approche présente le risque d'une rupture entre l'élément appris (savoir faire) et la fonction qu'il joue dans le contexte réel (savoir pourquoi et quand le faire).



Approche tactico – technique

Par ailleurs, tant qu'une certaine technique permet au(x) joueur(s) de gagner, ils n'éprouvent pas le besoin de la faire évoluer puisqu'elle est efficace.

De fait, l'enseignant doit poser des problèmes tactiques, via les situations qu'il propose à ses élèves, pour engager ces derniers à transformer leur technique. Dans ce cas, tactique et technique se travaillent de manière simultanée.

Il s'agit donc d'abord de centrer l'apprentissage, dans le contexte du rapport d'opposition, sur des choix tactiques plus ou moins spécifiques. Cette approche « *postule que l'intervention des processus cognitifs est décisive dans l'orientation et le contrôle moteur des actions* » (D. Bouthier, 1986).

En d'autres termes, la technique n'a de raison d'être que lorsqu'elle est au service d'un projet tactique basé sur la compréhension.

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



2 – Les programmes du CA 4



2.1 Les attendus de fin de cycle

2.2 Les enjeux d'apprentissage :
un système emboîté

2 – Les programmes du CA 4



2.1 Les attendus de fin de cycle collège (AFC)

Les attendus de fin de cycle déclinés dans les programmes EPS constituent des points d'articulation entre les objectifs généraux et les compétences attendues que doivent construire les équipes pédagogiques.

Ces attendus de fin de cycle font référence à des dimensions **motrices**, **méthodologiques** et **sociales**

AFC CA 4 COLLÈGE (2015)					
Cycle 3	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
Cycle 4	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

2 – Les programmes du CA 4

2.1 Les attendus de fin de lycée professionnel (AFLP)



AFLP CA 4 LYCÉE PROFESSIONNEL (2019)						
CAP	Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.	Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.	Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.
Bac Pro	Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.	Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.

2 – Les programmes du CA 4

2.1 Les attendus de fin de lycée général & technologique (AFL)

Dimensions **motrices**,
méthodologiques et
sociales

AFL CA 4 LYCÉE GÉNÉRAL & TECHNOLOGIQUE (2019)			
Lycée	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire

Éléments prioritaires pour atteindre les AFL (Programme EPS lycée général et technologique 2019)

- Réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet et ses choix tactiques ;
- Identifier les forces et faiblesses de son adversaire pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet tactique ;
- Identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions ;
- Adapter son engagement en fonction du rapport de force et de ses ressentis ;
- Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions ;
- Utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et l'état du rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires ;
- Accepter la défaite, gagner avec humilité ;
- Être solidaire de ses partenaires ;
- Assurer différents rôles (partenaire, adversaire, arbitre, coach, observateur) ;
- Connaître, respecter et faire respecter les règles.



2 – Les programmes du CA 4

2.1 Synthèse des attendus de fin de cycle (AFC / AFLP / AFL)

Se préparer,
persévérer
(pour conduire
l'affrontement)



Respecter
(les partenaires, les
adversaires, l'arbitre
dans une situation
d'affrontement)



S'organiser pour
gagner le duel
(réaliser des choix pour
faire basculer le rapport
de force)



Assumer des rôles
sociaux
(joueur, arbitre,
observateur)



2 – Les programmes du CA 4 (Ressources accompagnement, cycle 4. Programme collège 2015)

2.2 Enjeux d'apprentissage

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4 « CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTEMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL »		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA 4				
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe	Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force	Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre	Observer et co-arbitrer	Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité
		EN JEUX D'APPRENTISSAGE				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire Communiquer par des langages corporels et verbaux			S'approprier une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation	S'approprier un vocabulaire spécifique aux activités sportives
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Analyser et réguler un projet de jeu	Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse	Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives	Recueillir et interpréter des données dans la situation de jeu	Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clés
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Exploiter au mieux le potentiel de l'équipe et/ou son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu (collectif ou individuel)	Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger	Respecter des règles de fonctionnement collectif Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation	Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu/combat	Relativiser le gain et la perte d'une rencontre
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique			
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	S'approprier des principes d'efficacité des techniques et tactiques sportives		S'engager de manière loyale dans un duel ou un match	S'approprier les principes tactiques d'un affrontement	S'approprier la symbolique d'un affrontement sportif

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



3 – Les compétences attendues du CA 4



3.1 Définir une compétence attendue dans le CA 4

3.2 Un exemple en badminton

3.3 Les ressources constitutives des compétences

3 – Les compétences attendues du CA 4

3.1 Définir une compétence attendue dans le CA 4

« Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexes ou inédites »

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture, Décret du 31/3/2015

Les nouveaux programmes d'EPS (collège et lycée) ont transféré la responsabilité de la construction des compétences aux équipes pédagogiques.

Les ressources d'accompagnement proposent des exemples de compétences attendues sur lesquelles peuvent s'appuyer les équipes pédagogiques.

En EPS, une compétence attendue intègre des éléments moteurs, méthodologiques et sociaux, intégrés les uns aux autres

Les situations d'opposition proposées permettent d'apprendre à **déséquilibrer un rapport de force** en sa faveur. Pour cela, il convient

- de **mettre en œuvre des projets d'actions** de plus en plus complexes, tout en gérant de nombreuses dualités qui doivent contraindre l'élève à faire des choix pertinents (gagnants).
- Il importe ainsi **d'engager les élèves dans des échanges et des réflexions** à partir de données objectivables (traduisant un niveau d'engagement moteur), susceptibles de les faire gagner en efficacité. Ce recul réflexif sur son projet de jeu (grâce aux indicateurs relevés) permet de mieux comprendre l'évolution de la partie, du duel ou du combat et d'en accepter l'issue.

3 – Les compétences attendues du CA 4

3.2 Un exemple de compétence attendue en badminton au cycle 4 collège
(Ressources d'accompagnement des programmes collège, 2015)

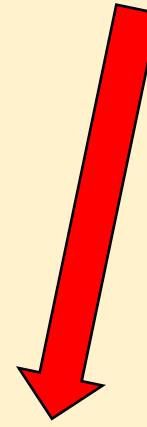
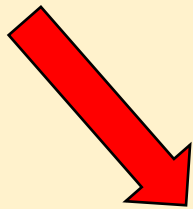
AFC 1. Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.

AFC 2. Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.

AFC 3. Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

AFC 4. Observer et co arbitrer.

AFC 5. Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.



Compétence attendue

Rechercher, dans le respect du règlement et du fair-play, le gain d'un match en adaptant son jeu en fonction de son statut dans l'échange, en orientant le jeu en dehors du centre du terrain et loin de l'adversaire, en exploitant les volants favorables jusqu'au mi-court.

Arbitrer, organiser des rencontres, observer, conseiller et aider un partenaire à apprendre

4 – Les compétences attendues et les ressources du CA 4

3.3 Les ressources constitutives des compétences

Les ressources en EPS sont les éléments à apprendre pour construire les compétences.

Connaissances

Permettent à l'élève d'analyser, de comprendre, d'identifier, de donner du sens, de concentrer son attention, de mémoriser, d'argumenter, de s'instruire sur le corps, l'effort, l'exercice physique et les activités physiques.

Capacités

Permettent à l'élève de réaliser des actions efficaces, de les coordonner, de percevoir et d'interpréter des sensations, de s'équilibrer, d'acquérir des techniques motrices.

Attitudes

Permettent à l'élève de s'engager dans des relations sociales de différentes natures (compétitives, collaboratives, collectives...), sur la base de valeurs morales et civiques.

Exemple en badminton (Cycle 4. Ressources d'accompagnement des programmes collège)



ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre

A4 : Observer et co-arbitrer

A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

Construire le point et marquer en jouant loin du centre et en déplaçant son adversaire (jouer loin de lui dans les espaces libres).

Les élèves, depuis leur zone de confort (de la zone filet à mi-court) puis en reculant progressivement vers la zone de fond de court, apprennent à construire le point en jouant loin du centre du terrain et de l'adversaire (dimension tactique) avec des frappes variées en longueur et en largeur (aspect technique).

Lien avec A1 (et A2)

Exploiter un volant haut dans la 1^{ère} moitié du court par une frappe tendue descendante et rapide (smash).

Les élèves apprennent à réaliser des smashes sur un volant haut à mi-court pour conclure le point ou provoquer une réponse faible de l'adversaire (aspects tactiques et techniques).

Lien avec A1 (et A2)

Construire le point pour marquer à partir de schémas tactiques simples (dès le service).

Les élèves apprennent à suivre des plans de jeu simples pour gagner en efficacité dans la construction du point (aspect tactique essentiellement).

Lien avec A1 (et A2)

Construire une motricité de base adaptée (techniquement et tactiquement).

Les élèves apprennent à se placer de façon adaptée (notion de disponibilité de la raquette et des appuis, d'attitude pré-active), à gérer les phases d'orientation, de déplacement – placement pour frapper en équilibre.

Les élèves apprennent à adapter leur prise de raquette selon le coup joué.

Les élèves apprennent à reconnaître leur statut dans le rapport de force et à produire la frappe la plus appropriée (à ce statut).

Les élèves apprennent à perdre ou à gagner dans le respect de l'adversaire.

Lien avec A2 (et A1)

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



4 – L'évaluation des APSA du
CA 4



4.1 Collège

4.2 Points communs pour les lycées

4.3 Lycée général et technologique

4.4 Lycée professionnel

4 – L'évaluation des APSA du CA 4

4.1 Collège

La validation des compétences visées pendant le cycle contribue à **attester la maîtrise du socle commun** de connaissances, de compétences et de culture.

Ce sont les équipes pédagogiques qui élaborent et mettent en œuvre les procédures d'évaluation.

Règles constitutives des modalités d'évaluation pour le CA 4 (Ressources accompagnement des programmes)

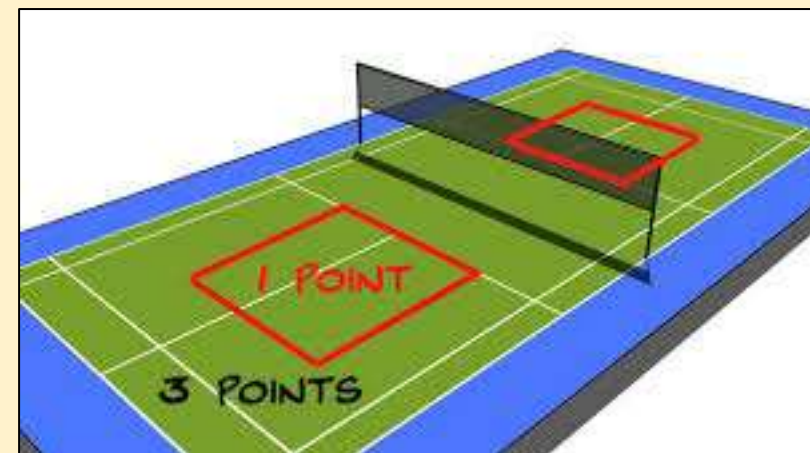
- Permettre à l'élève de **jouer tous les rôles** associés aux attendus de fin de cycle 4
- Situation **d'opposition équilibrée** (match adaptée : temps, espace, nombre de joueurs, formes de comptage).
- En **sports collectifs**, l'évaluation prend en compte **l'efficacité collective et l'efficacité individuelle**.
- En **sports de raquette et de combat**, l'évaluation prend en compte la **pertinence du projet tactique et l'efficacité des actions motrices**.
- Face aux difficultés professionnelles à évaluer dans ce champ d'apprentissage, il est possible d'objectiver la performance grâce à l'utilisation **d'indicateurs chiffrés** fiables, lisibles et peu nombreux. Pour cela, l'aménagement du score peut être un outil privilégié (score parlant, double score, score relatif, etc.)

4 – L'évaluation des APSA du CA 4

4.2 Points communs pour les lycées

A partir d'un référentiel national d'évaluation - propre à chaque champ d'apprentissage et à chaque diplôme - les équipes pédagogiques élaborent un protocole d'évaluation qui apprécie le degré de maîtrise des Attendus de Fin de Lycée (AFL / AFLP) selon 4 niveaux : insuffisante, fragile, satisfaisante, très bonne.

Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
----------------------------------	-----------------------------	-----------------------------------	--------------------------------



4 – L'évaluation des APSA du CA 3

4.3 Lycée général et technologique (1/3)

AFL 1 (12 pts) + AFL 2 & AFL 3 (répartition des points AFL 2 et 3 au choix de l'élève : 4/4 ; 2/6 ; 6/2)

APSA liste nationale : courses, sauts, lancers, natation vitesse.

Situation de fin de séquence (12 pts)

AFL 1. S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.

- S'évalue le jour de l'épreuve en **croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique**.

- **Choix possibles pour les élèves** : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, style de jeu en raquettes, situation d'évaluation parmi celles proposées.

- L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des **rapports de force équilibrés**.

Situation au fil de la séquence (8 pts)

AFL 2. Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

AFL 3. Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.

- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un **carnet d'entraînement** et/ou un outil de recueil de données.

- Pour l'AFL3, l'élève est **évalué dans au moins deux rôles** qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

- Avant l'évaluation de fin de séquence, le **candidat choisit la répartition des points** qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP (4/4 ; 2/6 ; 6/2)

4 – L'évaluation des APSA du CA 4

4.3 Lycée général et technologique (2/3)

AFL1 (sur 12 points). S'évalue le jour de l'épreuve le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve de référence respectant le référentiel national du champ d'apprentissage.



Repères d'évaluation de l'AFL 1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage CCF

- L'épreuve engage le candidat dans plusieurs oppositions présentant des rapports de force équilibrés. En fonction des contextes et des effectifs, différentes possibilités sont possibles en termes de compositions d'équipe, de poules, de formules de compétition ou de formes de pratiques. Le règlement peut être adapté par rapport à la pratique sociale de référence (nombre de joueurs, modalités de mise en jeu, formes de comptage, etc.) pour permettre de mieux révéler le degré d'acquisition de l'AFL.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre 2 séquences de jeu pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

Éléments à évaluer	Repères d'évaluation			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Peu de techniques maîtrisées. Faible efficacité des techniques d'attaque. Passivité face à l'attaque adverse.	Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles. Exploitation de quelques occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée.	Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force.	Utilisation efficace d'une variété de techniques efficaces d'attaque et/ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse / Renversements réguliers du rapport de force.
	Gain des matchs (1) ←————→	Gain des matchs ←————→	Gain des matchs ←————→	Gain des matchs ←————→
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force	Adaptations aléatoires au cours du jeu. Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. - Peu de projection sur la période d'opposition à venir.	Quelques adaptations en cours de jeu. Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. - Projection sur la période d'opposition à venir.	Adaptations régulières en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. - Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir.	Adaptations permanentes en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. - Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir.

4 – L'évaluation des APSA du CA 4

4.3 Lycée général et technologique (3/3)

AFL2 et AFL3 (La répartition des 8 points est au choix des élèves avec un minimum de 2 points pour chacun des AFL). Ces AFL s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve.

Repères d'évaluation de l'AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>Entraînement inadapté</p> <p>Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p>	<p>Entraînement partiellement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.</p> <p>L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.</p>	<p>Entraînement adapté</p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler.</p>	<p>Entraînement optimisé</p> <p>Engagement régulier dans les différents exercices.</p> <p>L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler.</p>

Repères d'évaluation de l'AFL3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. » L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).			
Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire.</p> <p>Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.</p>	<p>L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs.</p> <p>Il participe au fonctionnement du collectif.</p>	<p>L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité.</p> <p>Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.</p>	<p>L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis.</p> <p>Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif.</p>



4 – L'évaluation des APSA du CA 4

4.4 Lycée professionnel (CAP)

Situation de fin de séquence (12 pts)

- AFLP 1 (7 pts). Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- AFLP 2 (5 pts). Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.



Situation au fil de la séquence (8 pts)

- 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi 4 possibles (AFLP 3, 4, 5, 6).
- Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP (4/4 ; 2/6 ; 6/2)
- Les points de chaque AFLP sont répartis sur les 4 degrés de maîtrise

AFLP 3. Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.

AFLP 4. Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire ; intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

AFLP 5. Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation .

AFLP 6. Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.

4 – L'évaluation des APSA du CA 4

4.4 Lycée professionnel (Bac Pro)

Situation de fin de séquence (12 pts)

- AFLP 1 (7 pts). Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- AFLP 2 (5 pts). Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.



Situation au fil de la séquence (8 pts)

- 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi 4 possibles (AFLP 3, 4, 5, 6).
- Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP (4/4 ; 2/6 ; 6/2)
- Les points de chaque AFLP sont répartis sur les 4 degrés de maîtrise

AFLP 3. Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation.

AFLP 4. Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

AFLP 5. Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

AFLP 6. Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires.

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4



5 – Perspectives didactiques



5.1 Comment faire vivre l'expérience de l'affrontement ?

5.2 La littérature professionnelle

5.3 Approche transversale des sports collectifs

5.4 Approche transversale des sports de raquettes

5.5 Approche transversale des sports de combat

5 – Perspectives didactiques

5.1 Comment faire vivre l'expérience de l'affrontement ?

En premier lieu, il faut rappeler que l'affrontement est finalisé par la victoire d'un des deux opposants. Cet objectif peut toutefois poser des soucis à des élèves qui apparaissent désintéressés par le duel. L'enseignant peut alors jouer sur cinq leviers pour faire rentrer ces élèves dans la logique d'affrontement.

Expérience à vivre dans le CA 4

S'engager dans une relation d'opposition, individuelle ou collective, médiée ou non par un objet, afin de s'adapter et faire évoluer dans le respect d'autrui et du règlement, le rapport de force en sa faveur pour gagner.



1 - Rendre l'affrontement viable (incertain dans son issue)

Pour que l'affrontement puisse s'opérer, il faut que le rapport de forces soit équilibré de manière à préserver l'égalité des chances des opposants dans l'atteinte du résultat final. Il faut pouvoir « basculer de l'égalité des chances vers l'inégalité du résultat » (B. Jeu, 1977).

2- Intégrer le but de l'affrontement

L'affrontement prend sens à travers la compréhension du but du jeu (marquer plus de points que l'adversaire), la reconnaissance de la validité des points (règlement) et la médiatisation du résultat (classement).

3 - Organiser l'affrontement au regard du niveau de ressources des pratiquants

Afin que l'affrontement puisse être conduit et maîtrisé par le joueur (que ce soit sur un plan tactique, technique, physique, affectif ou social), il faut que les conditions d'oppositions soient adaptées à son niveau de ressources : taille du terrain, nombre et niveau des joueurs, intégration dans un collectif...

4 – Instaurer très rapidement une pensée tactique

Pour ne pas que le duel se résume à des actions plus ou moins intentionnelles, le professeur cherchera dès le début de l'enseignement à permettre à ses élèves d'établir une relation entre leurs actions et celles de leur adversaire. L'occupation de différents rôles (observateur, coach...), ainsi que les analyses *in situ* (dans l'instant, sur le lieu) contribuent à instaurer cette dimension.

5 – Sécuriser l'affrontement

Il convient de faire en sorte que l'intégrité physique (modalités de pratique, règlement) et morale (respect de l'arbitre et des adversaires) des pratiquants soit assurée.



5 – Perspectives didactiques

5.2 La littérature professionnelle : une situation contrastée



Les AFC, points communs entre les APSA du CA 4

Les AFC / AFL identifiés pour chaque champ d'apprentissage (CA) constituent « l'ADN » commun à ce qui s'enseigne dans toutes les APSA du CA.

Un champ pour trois familles

La revue de littérature ne permet pas de trouver de tableau synthétique regroupant des points communs entre les sports collectifs, les sports de raquettes et les sports de combats.

Par contre, il existe de très nombreux travaux qui dégagent des principes communs d'action, voire des niveaux de pratique au sein de chaque famille d'activités : sports collectifs, combats, raquettes.



5 – Perspectives didactiques

5.2 La littérature professionnelle : éléments fondamentaux

Éléments fondamentaux de la « CP 4 »
(Illustration en handball)

R. Jeandrot. Les compétences en EPS. Dossier EPS n°82, 2012



CP4: «Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif»		APSA support HANDBALL ÉTAPE 1		
ANALYSE DES ÉLÉMENTS FONDAMENTAUX DE LA COMPÉTENCE PROPRE N° 4				
	1. S'INFORMER ET CHOISIR POUR GAGNER LE MATCH	2. ÊTRE EFFICACE DANS UN RAPPORT DE FORCE	3. SE PRÉPARER POUR GAGNER, ARBITRER, ORGANISER	
Problème à surmonter	Rechercher, seul ou à plusieurs, dans un rapport de forces équilibré et adapté, le gain d'une rencontre en prenant des informations et des décisions pertinentes pour réaliser des actions efficaces tout en respectant ses adversaires, ses partenaires et l'arbitre.			
Définition	<p>Dimension tactique de la CP4</p> <p>S'informer signifie: percevoir dans l'action; prélever des indices pertinents sur son ou ses adversaire(s) ainsi que sur ses partenaires.</p> <p>Choisir: en fonction des indices prélevés, il s'agit de sélectionner une « arme tactique » parmi celles dont on dispose afin de déstabiliser son adversaire; décider, dans l'action et dans l'urgence, de mettre en œuvre telle intention tactique de préférence à une autre afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>Gagner signifie: remporter la victoire; battre l'autre ou les autres dans un rapport de forces équilibré et adapté.</p>	<p>Dimension technique de la CP4</p> <p>Réaliser des actions efficaces, c'est accomplir une prestation technique individuelle et/ou collective en référence à des actions offensives et/ou défensives afin de déstabiliser son ou ses adversaires. Ces actions doivent être efficaces et supposent donc la maîtrise de gestes techniques. Cependant, il est fondamental de garder à l'esprit que la technique en soi ne sert à rien, si ce n'est de rendre la tactique plus efficace pour remporter l'affrontement.</p>	<p>Dimension méthodologique et sociale de la CP4</p> <p>Se préparer au gain de la rencontre nécessite de: réguler ses ressources et son engagement en sachant s'échauffer, récupérer, observer et mettre au point une stratégie prenant en compte son propre potentiel et celui de son ou ses adversaires; se confronter à des expérimentations et à des oppositions répétées; tenir compte des conseils donnés par l'enseignant ou par les camarades.</p> <p>Prendre des initiatives implique:</p> <ul style="list-style-type: none"> – en tant que pratiquant, d'oser prendre des risques pour progresser même si cela peut entraîner la perte de l'affrontement; d'accepter de jouer contre des adversaires différents; de s'engager dans l'affrontement physiquement et avec des intentions précises par rapport à l'action de jeu; – en tant qu'arbitre ou organisateur, de connaître les principales règles de l'activité; d'observer avec justesse, de décider au regard des règles et de valider ou non les actions observées; d'être impartial et de respecter les joueurs; de se répartir les rôles pour gérer un tournoi et reporter les résultats pour organiser la suite des rencontres; de participer à l'installation et au rangement du matériel; – en tant qu'observateur ou conseiller, de relever avec précision des informations durant le match; à partir des constats précédents, de conseiller un partenaire pour définir un projet d'actions. 	

5 – Perspectives didactiques



5.3 Approches transversales des sports collectifs

Exemple de principes d'actions communs

Ne pas perdre la balle

- Disposer du maximum de receveurs potentiels ou augmenter les possibilités d'échanges (appuis - soutiens).
- * Protéger son ballon (corps obstacle).
- * Tenir la balle loin de l'adversaire et près de soi.
- * Gérer la distance dribbleur/adversaire.
- * Passe rapide, tendue, non téléphonée: en dehors du volume défensif prévisible de son propre adversaire, à l'opposé du défenseur de son partenaire.
- # Se déplacer pour être: à distance de passe, vu du porteur, à l'écart du défenseur.

Jouer en mouvement

- # Etre en mouvement: faire des appels de balle.
- # Recevoir en mouvement ou en l'air.

Utiliser, créer les espaces libres

- Ecarter le jeu en profondeur et/ou en largeur.
- Fixer la défense dans la zone, jouer dans une autre.
- Alternier jeu direct/jeu indirect; jeu court/jeu long.
- * Fixer l'adversaire pour libérer des partenaires.
- * Renverser le jeu.
- * Utiliser les espaces non occupés par les adversaires.
- # Se déplacer: en s'écartant des adversaires; dans des intervalles; dans le dos des adversaires
- # Créer des écrans, des blocages et les exploiter.
- # Utiliser la vitesse et les avantages temporels (avances temporelle...).

Créer l'incertitude

- Préserver l'alternative jeu direct/jeu indirect.
- Attirer l'adversaire dans une zone pour conclure dans une autre.
- Changer de rythme (lent/vite).
- Augmenter le nombre de joueurs concernés par l'action.
- Occuper l'espace proche et l'espace lointain.
- * Feinter, c'est-à-dire combiner les changements de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis), de segment de conduite.
- * Feinter la passe: s'engager d'un côté, donner de l'autre.
- * Prendre une posture, une orientation permettant plusieurs actions (ambiguïté du comportement pour les adversaires)
- # Feinter les déplacements en combinant les changements de direction dans la course, de rythme, d'espace, d'orientation (corps et appuis).

S'opposer à la progression des adversaires

En réduisant l'incertitude

- Réduire le nombre de receveurs potentiels
- Anticiper les actions adverses
- Décoder rapidement le système de jeu adverse pour stabiliser la perception
- Code commun explicite au sein de la défense
- * Repérer, jauger et surveiller son adversaire direct
- * Un joueur coordonne la défense
- * S'en tenir à son rôle et à sa tâche
- * Peser sur la conduite de l'attaquant grâce à son placement, ses déplacements
- * Feinter pour "piéger" son adversaire

En réduisant l'espace et le mouvement

- Modifier rapidement son dispositif défensif pour s'adapter au jeu des adversaires (dispositif, permutations...)
- Se répartir de façon optimale sur le terrain
- Limiter les espaces libres
- Orienter les adversaires dans une zone
- S'opposer à la progression des adversaires
- Maintenir l'attaque hors de portée de la cible
- Définir les rôles de chacun sur les phases statiques
- * Repérer le secteur d'action privilégié de son adversaire direct
- * Réduire son espace de jeu
- * Rester en barrage

Récupérer la balle

- Récupérer la balle le plus près possible du but adverse
- Augmenter la densité numérique dans l'entre-jeu et la zone d'attaque
- Gérer la progression du ballon
- Marquer tous les adversaires
- Organiser le pressing
- Défendre au "front du ballon"
- * Rechercher l'interception
- * Faire pression sur le porteur de balle (harcèlement)
- * Jouer sur les trajectoires de balle pour isoler le porteur de ses adversaires
- * Reconstituer les lignes de forces défensives

Défendre la cible

- Posséder le maximum de joueurs entre la balle et la cible
- Renforcer et couvrir en permanence l'axe du but
- S'organiser en ligne de forces et organiser la suppléance
- Renvoyer l'attaque à la périphérie
- Gérer la densité numérique et la distance entre les lignes de force
- Ecarter le ballon "si cela ne gagne pas, cela débarrasse"
- * Ne pas se faire "consommer" inutilement (ne pas se faire jeter)
- * Couvrir ses partenaires
- * Empêcher le tir
- * Se replier rapidement en regardant le ballon

Figure 3: Attaque
Légende, règles:
- Pour l'équipe
* Pour le porteur de balle
Pour le receveur potentiel

Figure 4: Défense
Légende, règles:
- Pour l'équipe
* Pour le défenseur

Exemple de niveaux de pratique communs

PROFILS DE MOTRICITE (SPORTS COLLECTIFS) ET COMPETENCES CHARNIERES	
NO	Troublé par la charge émotionnelle (Satellite, paralysé par la pression)
Débutant désorienté	
N1	Statique et centré sur la balle (Progresse seul vers la cible)
Débutant orienté	
N2	Centré sur la cible et sur des partenaires situés à l'avant (prise en compte de certains partenaires)
Débrouillé mobile (En tant que porteur)	
N3	Entretient le mouvement par sa disponibilité dans l'espace et avec l'engin (Prise en compte de certains défenseurs)
Débrouillé mobile (En tant que porteur et non porteur)	
N4	Enchaîne les rôles en du rapport de forces (Le joueur choisit en fonction de divers indicateurs)
Confirmé dynamique	
N5	Transforme le rapport de forces par l'action collective et/ou individuelle (joueur en anticipation)
Expert stratège	

Se situer en tant qu'attaquant ou défenseur et s'orienter

Se relayer pour progresser

S'organiser pour progresser conserver

Varié les formes de jeu en jouant sur la vitesse et le mode de progression
conservation adapté à la pression défensive

Choix tactiques et stratégiques pour déséquilibrer piéger et battre la défense

Du bon usage des règles d'actions
(J-F Gréhaigne, R. Guillon, Revue Échanges et controverses n°4, 1992)

Enseigner les sports collectifs
(C. Deleris, 2005)

5 – Perspectives didactiques



5.4 Approches transversales des sports de raquettes

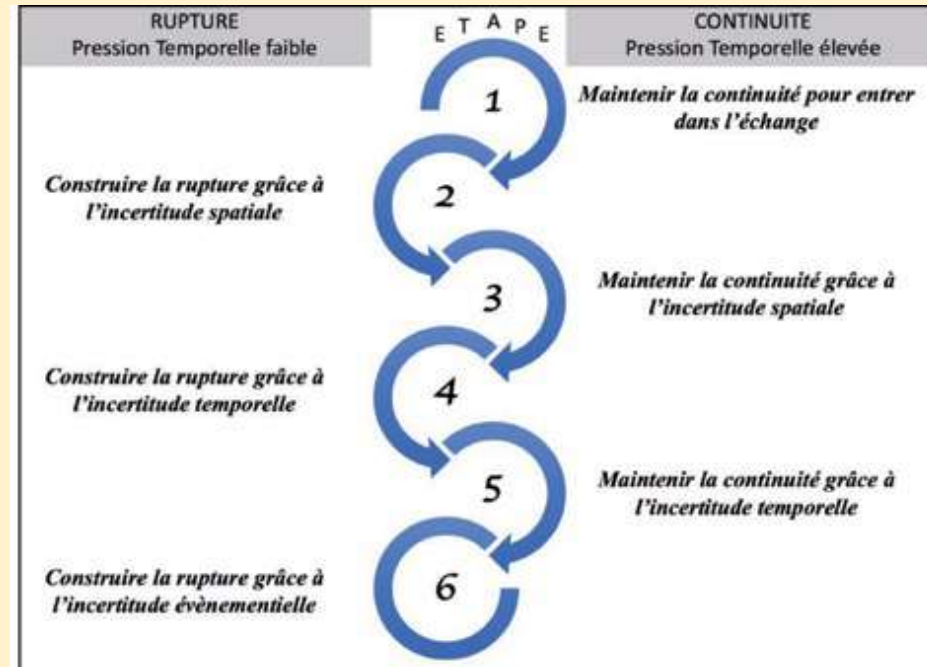
Exemple de principes d'actions communes

Projets tactiques
(J. Visioli, La tactique dans les leçons de badminton, 2020)

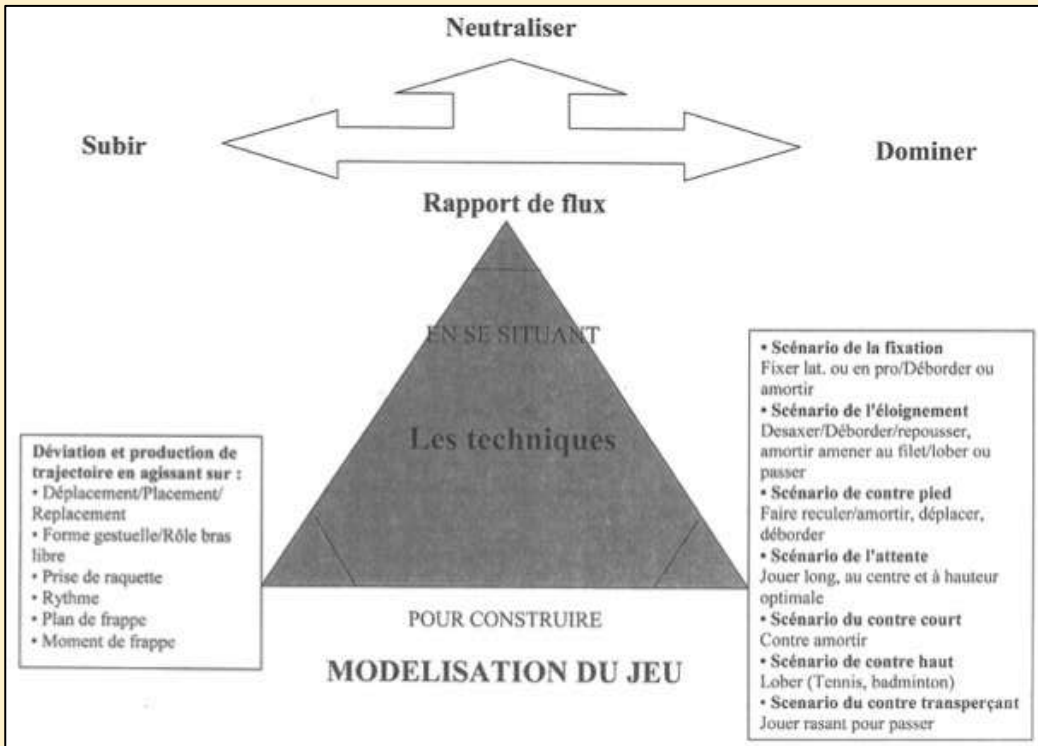
- Dimension spatiale (4 coins)
- Dimension temporelle (accélérer et varier le rythme)
- Dimension évènementielle (feinter)
- Dimension contextuelle (points faibles, points forts)

Exemple de niveaux de pratique communs

Modélisation des étapes de progrès en badminton



J. Visioli, O. Petiot. De la logique interne des activités de raquettes au progrès des élèves en EPS. Revue Enseigner l'EPS n°276, 2018

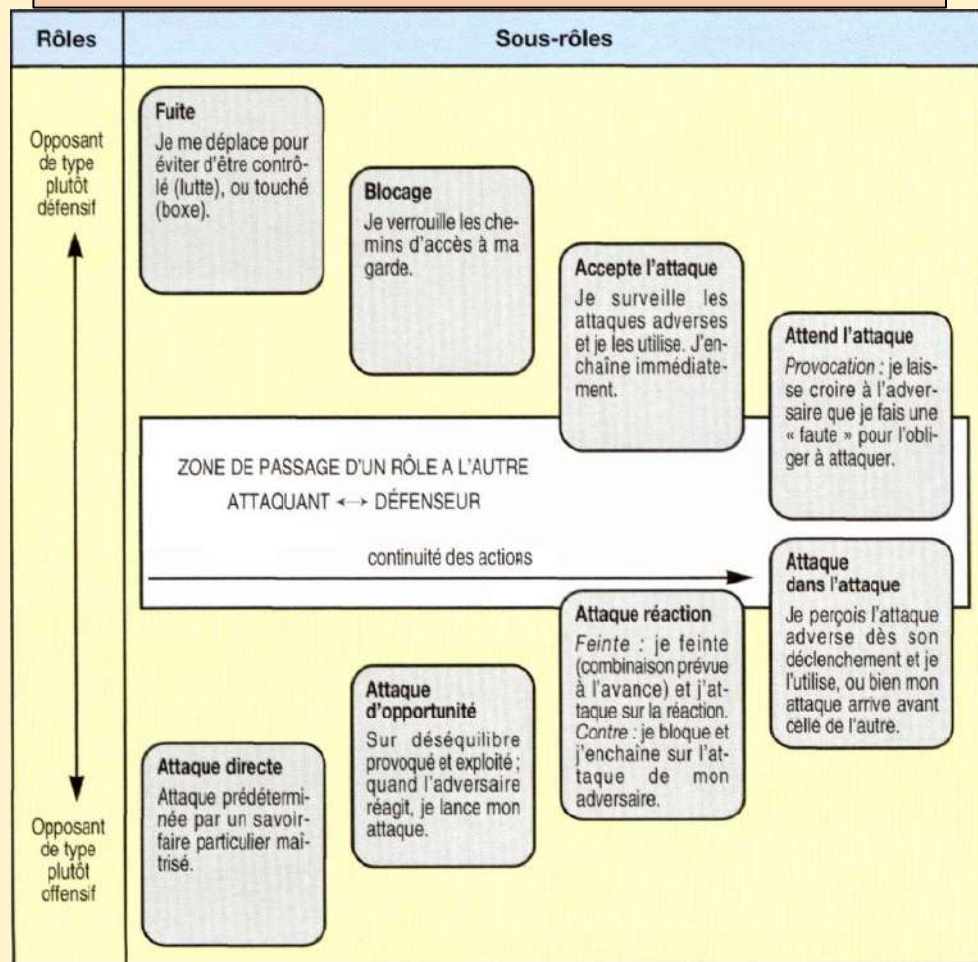


E. Louis, Duel en sport de raquette, CNED, 2016

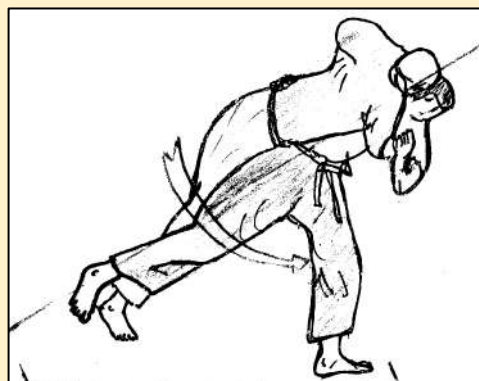
5 – Perspectives didactiques

5.5 Approches transversales des sports de combat

Exemple de principes d'actions communes



A. Terrisse, Y. Quesada, J-P. Sauvegrain, P. Hiegel
 Le savoir combattre. Revue EPS n°252, 1995



G. Bui-Xuan. Evaluation et stratégies de formation en combat de préhension, 1989

Exemple de niveaux de pratique communs

