

**CADRE DE LEÇON**

A.P.S.A : <b>Hand</b>	LECON N° 4 /	DATE ET HORAIRE : 07/03	CLASSE : 6eme	EFFECTIF: 25
-----------------------	--------------	-------------------------	---------------	--------------

Objectif de leçon : (éléments de la compétence attendue à l'étude)

- Moteur (CP) : s'organiser tactiquement pour atteindre la cible
- Méthodologique et social (CMS) : travailler en équipe, communiquer et prendre les informations

**Ce que les élèves doivent apprendre =**

- Connaissances : méthode de tir, règle de la zone
- Capacités : tirer, passer, se démarquer, marquer, dribler
- Attitudes : pré-actif, observer, savoir réagir

**Transformation motrice attendue :**

**Passer de je me déplace sur le terrains sans savoir où je vais à je me déplace sur le terrain dans le but d'atteindre la cible**

<b>OBJECTIF de la situation</b> « ce que je veux faire acquérir aux élèves »	<b>BUT poursuivi par l'élève</b> « ce que l'élève doit atteindre comme résultat »	<b>Organisation et consignes</b> Aménagement matériel, forme de groupement, sécurité « Dispositif d'apprentissage »	<b>CR : Quand ai-je réussi ?</b> (Concret - Lisible) « ce qui permet à l'élève de juger de l'atteinte du but »	<b>CRéal : Comment dois-je m'y prendre ?</b> « ce que doit faire l'élève, pour atteindre le résultat souhaité »	<b>Observables et Régulation + / -</b> « Indicateurs d'activité des élèves et adaptation »
MISE EN TRAIN	-Se préparer physiquement et socialement pour pratiquer	- Ronde d'échauffement, chaque élève propose un mouvement que la ronde effectue pendant 10 secondes	-Proposer un mouvement réalisable par tous	-Se creuser la tête	-Intervention de l'enseignant pour donner des idées
SITUATION N°1	-Marquer le plus de but possible	-En binôme, se déplacer dans le gymnase en driblant et en passant, puis choisir un but et marquer	-L'élève à marquer un but	-L'élève doit se positionner en PFT et effectuer un geste précis	-élève + ou - 50% de réussite, changer zone, mettre un gardien
SITUATION N°2	-Gagner un duel en 2vs2	-Evolution de la situation n°1, un binôme sur chaque cage en défense. Les binômes qui sont en attaque défient des binômes en défense.	-Le binôme marque un but/le binôme intercepte la balle ou sort la balle	-Chaque binôme doit s'organiser tactiquement et prendre de l'espace	-2 défenseur OU 1 goal 1 défenseur, 3 attaquants

## CADRE DE LEÇON

		Après chaque rencontre les rôles s'inversent.			
SITUATION N°3	-se déplacer et se placer efficacement pour atteindre la cible	-en 3c3, défenseurs fixés à un plot, sans goal	-Réussir à marquer des buts	- Les attaquants doivent se placer de sortes à ce qu'ils ne soient pas gênés par les défenseurs	-Ajout d'un goal ou non, un défenseur mobile et deux défenseurs fixes
SITUATION N°4	-se déplacer et se placer efficacement pour atteindre la cible	- Match à thème en 4c4 : les défenseurs sont fixés à un plot	-Réussir à marquer des buts	- Les attaquants doivent se placer de sortes à ce qu'ils ne soient pas gênés par les défenseurs	-Changement de la zone, un défenseur mobile et deux défenseurs fixes
RETOUR AU CALME ET BILAN	-donner un retour sur la séance, se questionner sur les mises en situation	-« est ce que la séance vous a plu », questionner sur les mises en situation, sur la réussite, sur l'organisation en équipe	-donner un feedback de la séance	-s'interroger sur les avantages et inconvénients d'avoir des défenseurs fixes	-participation d'un grand nombre, l'enseignant peut donner des pistes pour encourager les élèves à prendre la parole