

| | | |
|--|---|--|
| <p>Déployer une activité dense et précise d'aide aux apprentissages</p> | <p>Structure de la leçon, révélation de l'obstacle, construction de la compétence visée et vérification de la compétence apprise</p> | <p><i>Contexte d'enseignement : du N1 au N4 public centré sur l'action</i></p> |
| <p>Rappels théoriques, justifications</p> | | |
| <p>Les élèves viennent pour jouer en EPS « c'est quand les matchs ? » Ce qui guide leur activité est principalement le résultat du match Une fois le match joué, mes élèves sont plus réceptifs aux SA.</p> | | |
| <p>Des exemples</p> | | |
| <p>Activité : Badminton Compétence visée : rechercher la rupture de l'échange en effectuant un dégagé défensif <u>Temps 1 : match et matérialisation de la compétence à construire</u> But : gagner le match Aménagement matériel : ½ terrain + 1 ligne rouge placée à 1,50m de la ligne de fond de terrain Consignes : Sur un demi terrain, 2 joueurs de badminton (=badistes) 8 services chacun Sinon, le match respecte le règlement du badminton Si le volant ou le pied de l'adversaire passe derrière la ligne rouge le badiste marque 10 points Critères de Réussite : au moins 80 points</p> <p><u>Temps 2 : construction de la compétence</u> Situation d'apprentissage 1 : « tombé du ciel » Situation d'apprentissage 2 : « Fouette cochez »</p> <p><u>Temps 3 : vérification de la compétence apprise</u> Jouer à nouveau le match du temps 1. Voir si les badistes qui n'ont pas atteint le CR le valide.</p> | | |