



Degré	6 ^e année
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Jeux de lancer
Compétence	Disposer des techniques, des règles et des comportements tactiques pour jouer avec les autres élèves
Niveau A	Je comprends l'idée du jeu. Je reçois une balle et je la renvoie selon les règles.
Niveau B	Je passe en fonction de la situation ou je tente de marquer moi-même. J'ai un comportement offensif et défensif reconnaissable.
Niveau C	Je me démarque. Je fais preuve d'un comportement offensif et défensif efficace et conforme aux règles.



Jeux de lancer (ABC)

Description de la tâche

Dans une moitié de salle, les élèves jouent au handball 4:4 plus gardien (bro. 5/manuel 4, p. 35, Lehrbeilagen Bd 4, S.54, Sportheft 4.-6. Kl., S.18-19), au streetball 3:3 (bro. 5/manuel 4, p.27, Lehrbeilagen Bd 4, S.53), au basket 5:5 (bro. 5/manuel 4, p.29, Lehrbeilagen Bd 4, S.50-52, Sportheft 4.-6. Kl., S.18-19), à Ultimate max. 6:6 (Bro 7/ Band 4, S.7, Lehrbeilagen Bd 4, S.64), au tchoukball max. 7:7 (bro. 5/manuel 4, p.61, Lehrbeilagen Bd 4, S.58.)

Evaluation/Exigences

Les élèves jouent de manière autonome pendant 15 min. sans arbitre ou avec un élève/arbitre. Les 4 critères d'observation doivent être remplis pour que le test soit réussi.

Critères d'observation

Niveau A:

- La balle peut être réceptionnée et passée.
- L'élève se déplace sans la balle pour se démarquer.
- Pas de contact physique, les règles de pas et de dribble sont respectées.

Niveau B:

- Les passes sont effectuées sur les joueurs les mieux placés
- Les élèves cherchent à marquer.
- Ils empêchent les adversaires d'attaquer avec succès.

Niveau C:

- Les passes sont effectuées aux coéquipiers de manière ciblée.
- Les élèves s'affirment avec assurance et marquent des points.
- Les élèves font bloc contre les adversaires et récupèrent la balle en respectant les règles du jeu.

Consignes aux élèves	«Le but du jeu est de marquer autant de points que possible. Vous connaissez les règles du jeu des leçons précédentes. Après un point marqué, la remise en jeu revient à l'équipe adverse. Les critères suivants doivent être remplis: L'idée du jeu est comprise; la balle peut être réceptionnée et passée; il y a un comportement tactique; pas de contact physique, les règles de pas et de dribble sont respectées.»								
Mise en place	4 équipes marquées par des sautoirs								
Matériel	2 ballons de handball ou 2 ballons de basket ou 2 frisbees, sautoirs								
Source	Commission fédérale de sport (éd.). (1999). <i>Education physique, Manuel 4, 4^e-6^e année scolaire</i> . Berne: OCFIM. Brochure 5/6. Baumberger, J. & Müller, U. (2007). <i>Sportheft 4.-6. Klasse</i> . Horgen: bm-sportverlag.ch. Baumberger, J. & Müller, U. (2009). <i>Unterrichtshilfen zum Planen – Durchführen – Auswerten</i> . Lehrerbeilage zum Lehrmittel Sporterziehung. Band 4. Horgen: bm-sportverlag.ch.								
Aspects pratiques et indications pédagogiques	<table border="0"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Durée</td> <td>20 min. pour une observation de jeu de 8 à 10 élèves</td> </tr> <tr> <td>Organisation</td> <td>2 équipes s'affrontent dans chaque moitié de salle</td> </tr> <tr> <td>Personnes évaluées</td> <td>2 équipes de 5 élèves au maximum</td> </tr> <tr> <td>Problèmes</td> <td>-</td> </tr> </table>	Durée	20 min. pour une observation de jeu de 8 à 10 élèves	Organisation	2 équipes s'affrontent dans chaque moitié de salle	Personnes évaluées	2 équipes de 5 élèves au maximum	Problèmes	-
Durée	20 min. pour une observation de jeu de 8 à 10 élèves								
Organisation	2 équipes s'affrontent dans chaque moitié de salle								
Personnes évaluées	2 équipes de 5 élèves au maximum								
Problèmes	-								