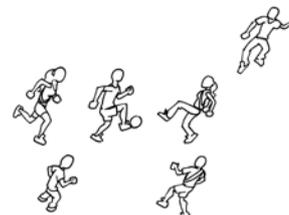




Degré	10 ^e à 12 ^e année (école professionnelle)
Aspect	Compétences disciplinaires
Aspect spécifique	Jouer: tactique
Compétence	Connaître et appliquer les tactiques de jeu pour faire des choix pertinents dans le jeu
Niveau C	Pendant le jeu, j'attire l'attention de mes coéquipiers sur le comportement tactique. Je guide l'équipe.



Guider une équipe

Description de la tâche

En tant que capitaine d'une équipe, un élève donne des consignes tactiques à ses coéquipiers durant un match. Il guide l'équipe pendant le jeu (p. ex. football, basket, handball, uni-hockey).

Evaluation/Exigences

Tous les critères d'observation doivent être remplis pour que le test soit réussi.

Critères d'observation

- Le capitaine donne 3 consignes pendant le jeu.
- Le capitaine formule ses consignes de manière positive.
- Le capitaine analyse correctement les forces et les faiblesses de son équipe.
- La qualité de jeu s'améliore après au moins 1 des 3 consignes.

Consignes aux élèves

«En tant que capitaine de votre équipe, donnez à vos coéquipiers des consignes tactiques afin de mener une partie aussi réussie que possible.»

Mise en place

-

Matériel

-

Source

-

Aspects pratiques et indications pédagogiques

Durée	15 min. comme capitaine de jeu et 5 min. pour l'entretien avec la personne testée
Organisation	Jeu et 2 observateurs (enseignant et élève)
Personnes évaluées	1 personne testée
Problèmes	Ce test exige beaucoup de temps si tous les élèves doivent avoir la possibilité d'être capitaine. Il est difficile d'entendre toutes les consignes et de les noter en même temps. Difficile d'interpréter la qualité des consignes durant le jeu.