

*« L'élève engagé dans la scolarité apprend à réfléchir, à mobiliser des connaissances, à choisir des démarches et des procédures adaptées, pour penser, résoudre un problème, **réaliser une tâche complexe** ou un projet, en particulier dans une situation nouvelle ou inattendue. »*

**B.O.** Bulletin officiel n° 17 du 23 avril 2015

**Socle commun de connaissances, de compétences et de culture**

NOR : MENE1506516D  
décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015  
MENESR - DGESCO A1-2

# Enseigner par tâche complexe

*Un exemple en basket-ball  
Champ d'apprentissage n°4*

**CYCLE 4**

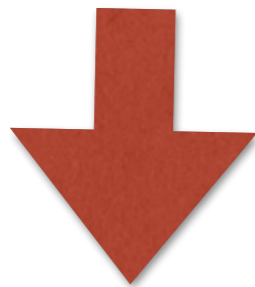




# Le dispositif

- 1 terrain de match : 4 vs 4
- 1 terrain d'entraînement

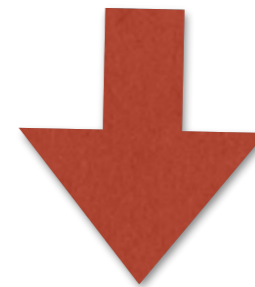
**4 vs 4**  
« **Version classique** »



*Il y a une mobilisation de ressources dans un **contexte peu maîtrisé** qui débouche sur un jeu trop **stéréotypé***



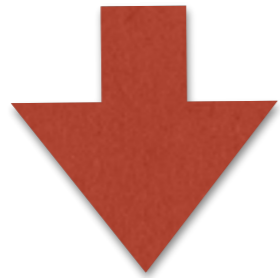
**4 vs 4**  
« **Version complexe** »



*Il y a une mobilisation de ressources dans un **contexte reconnu et plus maîtrisé**, favorable à **une démarche d'investigation***

**Nécessite un paramétrage de la situation**

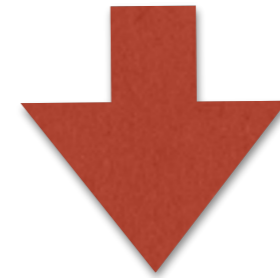
# **BUTS de la situation « version complexe »**



**But collectif**



**Gagner les matchs en marquant entre 30 et 44 points par match.**




**But individuel**



**Réaliser 4-5 passes décisives (ou tirs tentés) par match.**

**EN BREF**

*Viser la zone bleue du tableau  
à l'issue d'un match de 7 minutes.*

Nombre de tirs tentés	Nombre de passes décisives	Score collectif de l'équipe					
		44 et +	40	30	20	10	0
	5	Blue	Blue	Blue	Green	Yellow	Yellow
	4	Blue	Blue	Green	Green	Yellow	Red
	3	Blue	Green	Green	Yellow	Red	Red
5	2	Green	Green	Yellow	Yellow	Red	Red
3	1	Green	Yellow	Yellow	Red	Red	Red
0	0	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red

# Consignes données aux joueurs

## Le « score collectif »

Le 1<sup>er</sup> panier marqué par un joueur rapporte 10 points, les paniers suivants marqués par le même joueur rapporte 1 point.

## La « passe décisive »

= La dernière passe avant un tir marqué ou un tir qui touche l'anneau par le dessus. Le tireur doit recevoir le ballon dans la surface.

## Le « temps mort stratégique »

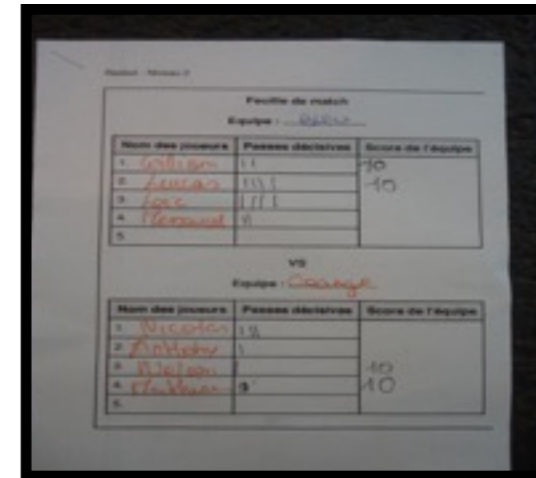
L'équipe dispose de 1'30 au milieu du match pour se concerter et ajuster son projet.



# Consignes aux observateurs

## Le relevé des données

Un observateur commente les actions, l'autre observateur note sur le « TACTIC BOARD » ou la feuille de match les informations supports au projet individuel et collectif.



Feuille de match		
Equipe : <i>Orange</i>		
Nom des joueurs	Passes décisives	Score de l'équipe
1 <i>Julien</i>	11	10
2 <i>Justin</i>	11	10
3 <i>Loïc</i>	11	
4 <i>Thomas</i>	11	
5		

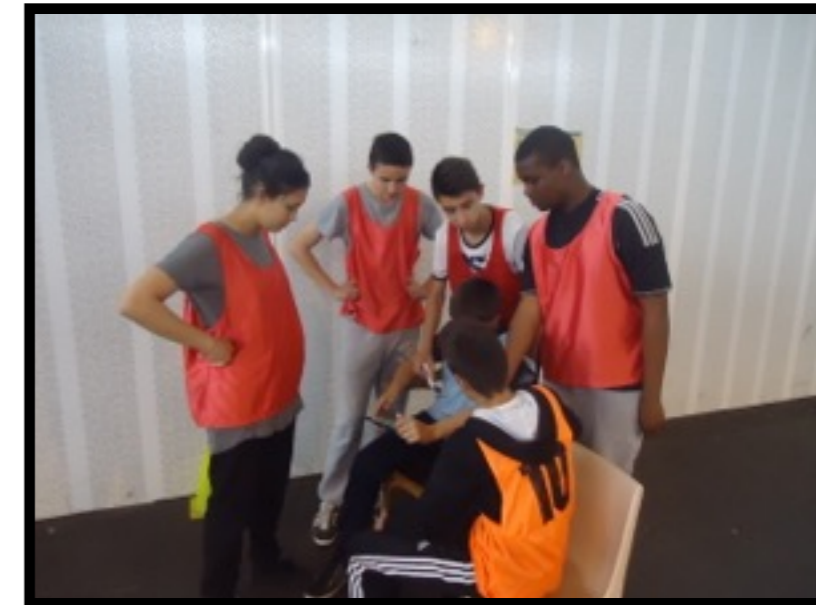
  

VS		
Equipe : <i>Orange</i>		
Nom des joueurs	Passes décisives	Score de l'équipe
1 <i>Nicolas</i>	11	10
2 <i>Anthony</i>	11	10
3 <i>Maxime</i>	11	10
4 <i>Thomas</i>	11	10
5		



## La communication des données

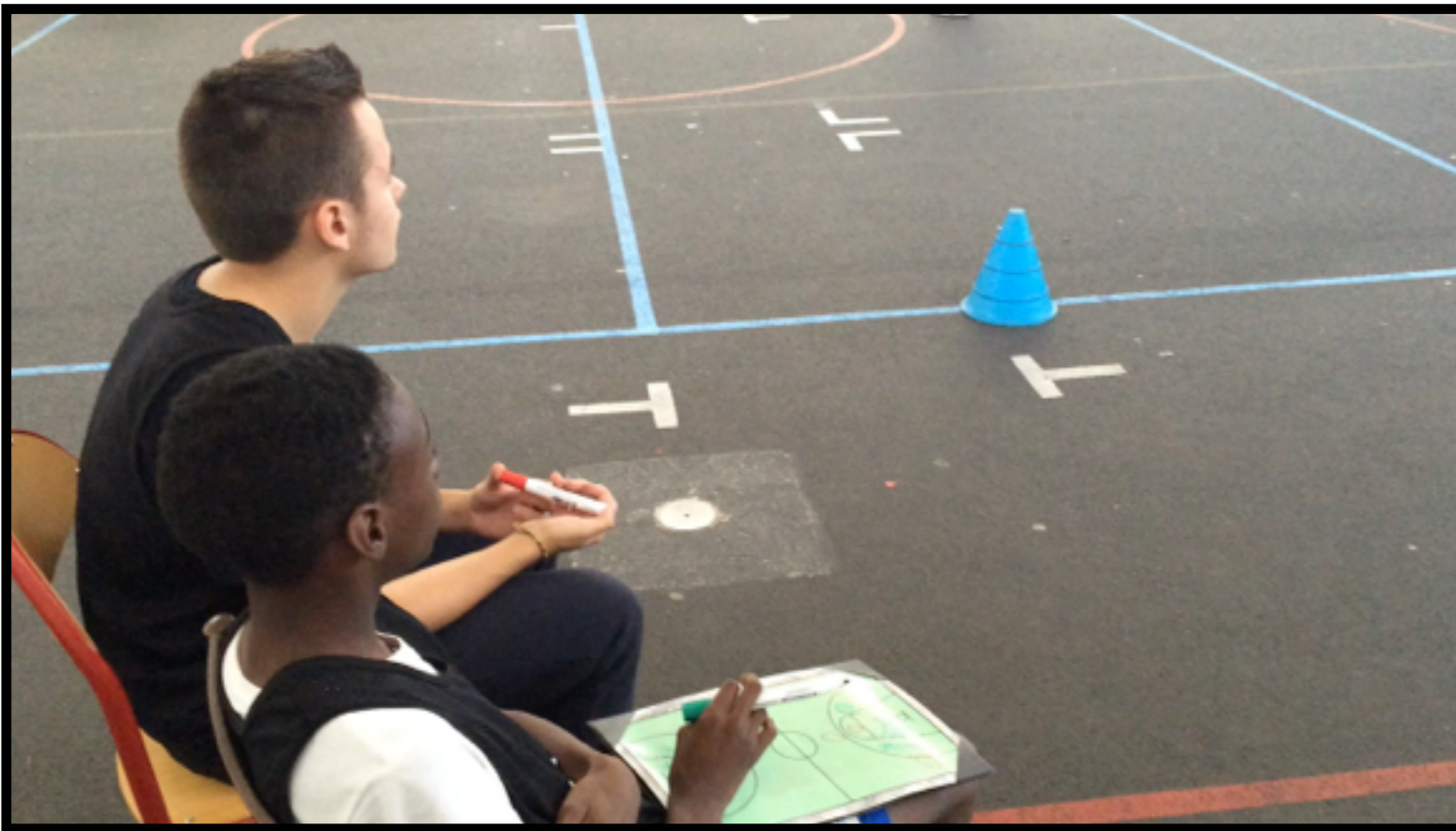
Les informations recueillies sont communiquées pendant le « temps mort stratégique » et à la fin du match à l'équipe concernée.



# Une connaissance du résultat (dès la fin du match)

The image shows a classroom environment with a chalkboard and a whiteboard. The chalkboard on the left has two colorful charts. The top chart is a grid with columns labeled 'Poule 1' through 'Poule 6' and rows labeled '8' through '0'. It features colored squares (blue, green, yellow, red) and smiley face stickers. The bottom chart is a smaller version of the same grid. The whiteboard on the right is divided into a grid with handwritten text. The first row reads 'Bleu vs Jaune 00-20 Rouge Orange'. The second row reads 'Rouge vs Orange 21-10 Bleu Noir'. The third row reads 'Noir - Bleu :: Orange Jaune'. The fourth row reads 'Jaune - Orange :: Noir Rouge'. The fifth row reads 'Rouge - Bleu Jaune Orange'. The sixth row reads 'Noir - Jaune Rouge Bleu'. A hand is visible at the bottom right corner holding a piece of paper.

Bleu vs Jaune	00-20	Rouge	Orange
Rouge vs Orange	21-10	Bleu	Noir
Noir - Bleu	::	Orange	Jaune
Jaune - Orange	::	Noir	Rouge
Rouge - Bleu		Jaune	Orange
Noir - Jaune		Rouge	Bleu



**Des rôles sociaux  
structurés...**





**...pour être exploités**



# Les paramètres qui cadrent et orientent l'activité des élèves lors de la situation complexe



# Au nombre de 4,

<b>Paramètres moteurs</b>	<b>Paramètres sociaux</b>	<b>Paramètres méthodologiques</b>	<b>Paramètres langagiers</b>
<i>Match de 7 min</i>  <i>Passe décisive</i>  <i>Surface de 7m</i>	<i>Equipes hétérogènes</i>  <i>Equipes stables</i>  <i>Score</i> <i>« collectif »</i>	<i>« Tactic board »</i>  <i>Feuille de match</i>	<i>« Temps mort stratégique »</i>  <i>« Commentateurs »</i>

# L'enseignant

- Est un **concepteur** : il paramètre la situation
- Est un **accompagnateur** : il guide ses élèves vers une solution optimale à travers la distribution plus ou moins abondante de « coups de pouce »



# L'élève

**Pratique**

**Est un Praticquant réflexif**

**Observe**

**S'auto-évalue**



# Que nous disent les nouveaux programmes en EPS ?



# ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4 pour le champ 4

Réaliser des **actions décisives en situation favorable** afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe

Etre **solidaire** de ses partenaires et **respectueux** de ses adversaires et de l'arbitre

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

**Observer**  
et  
**co-arbitrer**

**Accepter le résultat** de la rencontre et savoir **l'analyser avec objectivité**

**MOTEUR**

**METHODO**

**SOCIAL**



# COMPETENCES VISEES PENDANT LE CYCLE



- Mise en oeuvre d'un **projet** au regard du rapport de force;
- Gagner en **efficacité**;
- **S'adapter rapidement** au changement de statut;
- **Co-arbitrer**;
- **Anticiper** pour enchaîner;
- Se mettre **au service de l'autre**.

# LES 5 COMPETENCES GENERALES



## Langages du corps

L'élève **contrôle** des techniques corporelles (tir tenté, passe dans le bon timing,...)

## Méthodes et outils pour apprendre

Les élèves **exploitent** des critères de réussite et de réalisation **pour planifier** leur projet

## Formation du citoyen

L'élève **coopère** lors de la mise en oeuvre du projet collectif

## Systemes naturels et techniques

L'élève **prélève,organise et traite** de l'information.

## Activité humaine

Les élèves **expriment ce qu'ils ressentent** lors des temps de concertation organisé et sont initié au débat, au consensus.

# En ce qui concerne la progression du cycle



# ETAPE 1

Séances	Objectifs	Situations ciblées	Indicateurs de fin d'étape
<b>Séances 1 à 3</b>	<b>Identification des zones de tirs favorables pour chaque membre de l'équipe</b>	« Tirs en folie »  = <i>1 ballon pour 2 marquer le plus de paniers en 3 minutes 30</i> <i>4 paniers disponibles</i>	Identifier 1 position favorable de tir  Score collectif: 20-30 points par match  Passes décisives : 1 à 2

# ETAPE 2

Séances	Objectifs	Situations ciblées	Indicateurs de fin d'étape
Séances 4 à 6	<b>Expérimentation de plans tactiques</b>	« Street basket »  = <i>Situation d'attaque-défense sur un seul panier</i>	Identifier une 2ème position favorable de tir  Score collectif : 30 points  Passes décisives : 2 à 3

# ETAPE 3

Séances	Objectifs	Situations ciblées	Indicateurs de fin d'étape
Séances 7 à 10	Optimisation du projet de jeu	« Mise en place tactique »  = <i>Travail spécifique autour du tactic board avec une équipe</i>	Score collectif : 30-40 points  Passes décisives : 4 à 5  Coaching

# En ce qui concerne l'évaluation



Nombre de tirs tentés	Nombre de passes décisives	Score collectif de l'équipe					
		44 et +	40	30	20	10	0
	5	Blue	Blue	Blue	Green	Yellow	Yellow
	4	Blue	Blue	Green	Green	Yellow	Red
	3	Blue	Green	Green	Yellow	Red	Red
5	2	Green	Green	Yellow	Yellow	Red	Red
3	1	Green	Yellow	Yellow	Red	Red	Red
0	0	Yellow	Yellow	Red	Red	Red	Red



Blue	<i>Très bonne maîtrise</i>
Green	<i>Maîtrise satisfaisante</i>
Yellow	<i>Maîtrise fragile</i>
Red	<i>Maîtrise insuffisante</i>



***The end***