

Fédération Française  
& Skateboard



# FICHE ANNEXE 2

## COMMENT OBSERVER LES ACTIONS DE MES CAMARADES EN SITUATION DE JEU



# OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT—E

La réalité première des élèves, c'est la pratique, l'action en EPS.

Passer de la pratique à la théorie, pour progresser de nouveau dans sa pratique est un processus réflexif indispensable pour améliorer les compétences des élèves : Le but n'est pas seulement d'agir mais également **de comprendre « ce qu'il se passe » pendant l'action.**

Comprendre l'action c'est donc intégrer les fondamentaux de l'activité physique de référence, connaître les règles, identifier les critères de réalisation et les critères de réussite, être capable de comparer, d'analyser, d'identifier les erreurs pour les autres et pour soi qui ne rendent pas ces actions efficaces.

L'observation est donc une compétence fine qui dépasse l'imitation de « modèles ».

Cette compétence nécessite de maîtriser des connaissances, des capacités, des attitudes, des méthodes. Elle peut être développée par la maîtrise de différents rôles sociaux : observateur, arbitre, coach, etc.

Le but est aussi l'observation en action, réflexivité construite sur la connaissance des composantes de l'action, afin de comprendre, ajuster, affiner ses réponses motrices durant le jeu.

Cette réflexivité multiforme est individuelle, (élève apprenant), mais aussi collective avec un enjeu social (stratégie d'équipe, place dans la réflexion pour le groupe, place dans la classe, dans l'école, la société).

Elle permet à l'enseignant, de construire des contenus d'enseignement qui ont du sens, aux élèves de se fixer des objectifs de travail pertinents au regard de leur profil de jeu.

## OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT—E

### Construire le rôle d'observateur :

- Acquérir des méthodes de travail (concevoir un projet en groupe, s'appuyer sur ses résultats pour définir un projet personnel, observer un camarade pour l'aider...).
- Transformer ses attitudes par l'acceptation des différences de niveaux de pratiques, par le travail en groupe, par une meilleure connaissance de soi, par une analyse et une explication à l'élève observé de ce qu'il y a à améliorer.
- Connaître les règles du jeu.
- Connaître « ce qu'il faut apprendre » (critères de réussite et critères de réalisation) et être plus impliqué pour le reproduire sur le terrain avec une action réflexive.
- Savoir se placer stratégiquement près du terrain pour bien observer le joueur désigné.
- Identifier des critères simples d'observation (passes, réceptions, tirs, interceptions, etc.), (*voir fiches pages suivantes, qui peuvent être construite avec les élèves*).
- Relever ces critères en restant attentif à chaque action avec l'aide d'un camarade (l'un à l'observation, l'autre au script, voir fiches pages suivantes).

# FICHE D'OBSERVATION « PASSES À 5 »



		Élève joueur		Pendant le jeu		Après le jeu
		Élève Observateur		Nombre de +	Nombre de -	Total de + et de - Ce que peut en dire l'observateur ...
En attaque	<p><b>1/ PASSES</b></p> <p>Noter + si le porteur de balle lance correctement la balle à son partenaire</p> <p>Noter - si ce n'est pas le cas</p>					
	<p><b>2/ RÉCEPTIONS</b></p> <p>Noter + quand le joueur attrape bien la balle sur une passe correcte (hauteur du tronc)</p> <p>Noter - si ce n'est pas le cas sur une passe correcte</p>					
En défense	<p><b>3/ RÉCUPÉRATION DES BALLE</b></p> <p>Noter + quand le joueur en défense empêche la passe en récupérant la balle (interception) ou en le repoussant</p>					

# FICHE D'OBSERVATION « 3 CONTRE 3 »



		Élève joueur		Pendant le jeu		Après le jeu
		Élève Observateur		Nombre de +	Nombre de -	Total de + et de - Ce que peut en dire l'observateur ...
En attaque	<b>1/ PASSES</b> Noter + si le porteur de balle lance correctement la balle à son partenaire Noter - si ce n'est pas le cas					
	<b>2/ RÉCEPTIONS</b> Noter + quand le joueur attrape bien la balle sur une passe correcte (hauteur du tronc) Noter - si ce n'est pas le cas sur une passe correcte					
	<b>3/ TIRS</b> Noter + quand le joueur marque le but. Noter - quand le tir est à coté ou arrêté					
	<b>4/ PERTE DE BALLE/PALET SUR UNE FAUTE TECHNIQUE</b> Noter - quand il perd la balle ou le palet en attaque (mauvaise conduite, dribble loupé)					
En défense	<b>5/ RÉCUPÉRATION DES BALLEES</b> Noter - quand le joueur en défense empêche la passe en récupérant la balle (interception) ou en le repoussant					