

# NOMENCLATURE

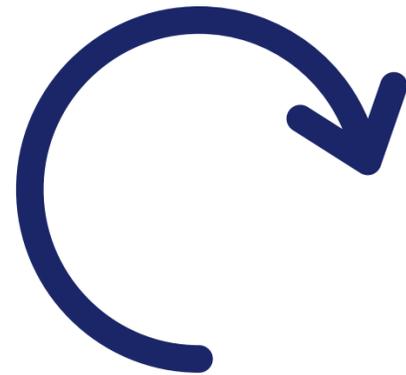
APT

---

# LES DIFFÉRENTES INTERACTIONS AVEC LE PUBLICS

ANIMER

ÉDUCATEUR



ENTRAINER

ENCADRER

SURVEILLER



# LOGIQUE INTERNE

Cette notion théorique particulière au champ de éducation physique et sportive a pour but de caractériser une Activité physique, sportive et artistique (APSA) et ses spécificités.

La logique interne « intègre les règles constitutives, l'esprit et la signification essentielle de l'activité physique et sportive » dans la définition qu'en donne **Pierre Parlebas**.



# RÈGLE DU JEU

Ce sont l'ensemble des règlements qui définissent les règles de pratiques

Y compris :

L'équipe qui ne lance pas le ballon doit avoir un joueur placé entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres de la ligne de touche.

Ce joueur doit se tenir à deux mètres de la marque de la touche du côté de l'alignement de son équipe et à au moins deux mètres de la ligne des cinq mètres.

## RÈGLES FONDAMENTALES

Ce sont les règles minimales permettant la pratique en respectant la logique interne de l'activité

En avant

Règlement placage (contacts)

Lignes de jeu



# FINALITÉS ÉDUCATIVES

**À la santé**, en aidant notamment à mieux découvrir les possibilités de son corps en action

**À la sécurité**, que ce soit la sienne et celle des autres, en apprenant à agir en toute sécurité tout en acceptant des risques mesurés et contrôlés

**Au sens de l'effort**, de la persévérance, en modulant son énergie, tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger

**À la construction des compétences** utiles dans la vie de tous les jours (se repérer dans l'espace et le temps, évaluer des distances, contrôler son émotion, se connaître et connaître ses possibilités dans l'action, exprimer ses émotions, nommer des objets manipulés ou utilisés, ...)

du citoyen, en permettant de mieux connaître les autres et en éduquant au respect des autres,

**À la responsabilité et à l'autonomie** en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).



# HABILITÉS MOTRICES

Ce sont les phases d'acquisition indispensable à la réalisation de l'APS.

Sans cette étape la pratique de l'activité et ou la progression de compétences dans cette dernière est difficile.

*Exemple* : Comment tenir sa raquette, son club de golf, le dribble, la passe.....



# HABILITÉS TACTIQUES

C'est la manipulation combinée d'habiletés motrices laissant la place à un choix.

À qui je vais faire la passe ?

Quelle réponse motrice je vais donner par rapport au service

Quelle réponse motrice je vais apporter face à un uppercut (esquive + remise)



# HABILITÉS OUVERTES ET FERMÉE

Une **habileté fermée** est une habileté pour laquelle l'environnement est **stable et prévisible**.

Ce sont par exemple les enchaînements de gymnastique, ou la nage dans un couloir vide en piscine, le lancer franc au basket.

Une **habileté ouverte** est une habileté pour laquelle l'environnement est **variable et imprévisible pendant la durée de l'action**. ...

*Exemple* : le passe et va.



# PÉDAGOGIE

Désigne l'art d'enseigner. Le terme rassemble les méthodes et pratiques d'enseignement requises pour transmettre un savoir (connaissances), un savoir-faire (capacités) ou un savoir-être (attitudes).

Qu'elle organisation mettre en place ?

Quelle transmission des savoirs dans le cadre de la classe ?

Quel enchaînement dans les applications ?



# DIDACTIQUE

Discipline éducationnelle dont l'objet est la planification, le contrôle et la régulation de la situation pédagogique

- > Quelles sont les connaissances à faire passer ?
- > Comment les élèves vont-ils les intégrer ?
- > Quel est le processus d'apprentissage à mettre en œuvre ?



