

# FICHE COMMANDE INTERVENTION PEDAGOGIQUE DEFI TERRAIN

Formation		DETB	
Intervenant		Statut	Salarié
Date	Volume Horaire	Lieu	
Contact Coordonnateur / Référent		Tel	

THÉMATIQUE	<b>CS 4 ADULTES</b> <b>Construire son collectif</b> <b>ETAPE 4 DEFI TERRAIN N°2</b>	Certification	CS 4
Conditions d'intervention			
Modalités	Locaux	Matériels	Autres
Alternance			

## Approche globale à respecter / Points essentiels à aborder

Lien vidéo CS 4 DEFI N°2 : <https://youtu.be/OVagXthbbLc>

Ci-dessus la vidéo à transmettre à vos stagiaires pour réaliser le 2<sup>ème</sup> défi terrain du CS 4

Objectifs : construire et présenter une situation pédagogique que vous utilisez avec votre équipe ayant pour objectif le perfectionnement offensif et défensif de l'écran porteur de balle.

Vous proposerez une situation pédagogique impliquant 3 joueurs minimum , vous serez précis sur

- Le positionnement de l'écran sur le 1/2 terrain
- Les objectifs recherchés par cet écran en attaque et en défense
- Les fondamentaux techniques offensifs et défensifs liés à l'exploitation de l'écran porteur

**ATTENTION : vous devez amener les explications et les précisions techniques et tactiques en attaque et en défense**

Veiller à utiliser des schémas clairs accompagnés d'explication écrites si nécessaires pour faciliter la compréhension des formateurs

Vous déposerez cette situation pédagogique sur la plateforme ou vous l'adresserez par mail à votre responsable pédagogique

Retours à formuler par le responsable pédagogique :

- Accuser réception de la séance
- Faire des remarques ou des questions ou des corrections sur la situation proposée par le stagiaire

Objectifs du défi :

- Apprécier les connaissances initiales du candidat sur le jeu d'écran porteur
- Evaluer l'adéquation entre les contenus proposés et le public entraîné (catégories)
- Evaluer la structuration des contenus proposés dans la situation pédagogique

## Méthodes pédagogiques à utiliser

Guide vidéo explicatif du défi terrain



Déroulement de la séquence pédagogique :

---