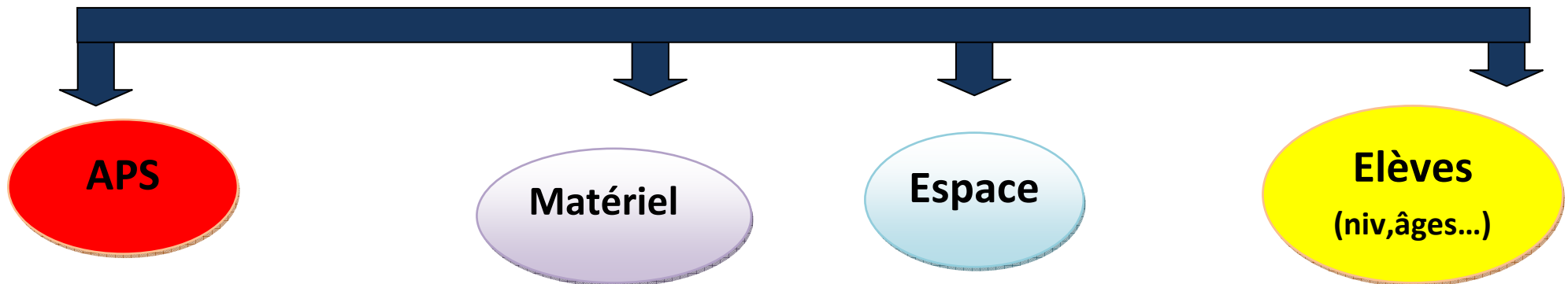


## *Etapes d'élaboration du projet de cycle*

### 1- Test d'observation

La planification du test prend en considération :



## 2- Les fiches d'observation

OTC

ATD

Analyse technique/  
physiologique/biomécanique

<i>Noms</i>	<i>Critère 1</i>	<i>Critère 2</i>	<i>Critère 3</i>	<i>Critère 4</i>	<i>Critère 5</i>

*Physiologique = courses (VMA , puissance...)*

*Biomécanique= sauts et gym (angles, les impulsions, les forces...)*

## Exemple : Sport marquage/démarquage

A- Sur le plan individuel:

passe		réception		dribble		Tirs		Déplacement avec et sans ballon	Passes décisives (dans le bon moment)	Respecter son poste
Directe ou variée	Maitrisée	maitrisée	Dans difftes positions	Haut ou bas	maitrisé	Cadré	armé			

B- sur le plan collectif :

Equipes	Entrée en possession	Nbre d'attaque	Nbre de balles conquises (perdues)	Nombre de tir	Buts
A					
B					
C					
D					

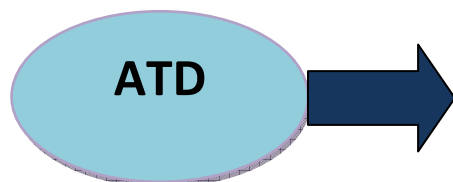
Attaque

Défense

Conservation

Gain = marque

Progression



*L'échelle comportementale*

	<b>Mobilité</b>	<b>Efficacité</b>	<b>Construction</b>	<b>Attitude en jeu</b>
<b>N1</b>	Déplacements réduits	Constate	Se débarrasse du ballon	Passif
<b>N2</b>	Déplacements lents	N'apporte pas de solutions	Joue pour lui	Intérêt épisodique
<b>N3</b>	Dépl. rapides souvent désordonnés	Assure la continuité de l'action	Joue avec le joueur le plus proche	Concerné par l'action proche
<b>N4</b>	Dépl. calculés, efficaces	Fait progresser l'équipe ou conclut	Donne au joueur le mieux placé	Intéressé par toutes les actions
<b>N5</b>	Survole les difficultés	Crée le surnombre	Organise et oriente le jeu et l'exploite	Anticipe dans tous les cas

### 3- Analyse des résultats

**sp co = Les rapports**

**SP ind = processus et performance**

-Les rapports :

**Efficacité de l'attaque** : nombre des attaques/entrées en possession de balle **efficace si tend vers 1**

**Efficacité de la défense** : nombre de balles conquise/nombre des attaques de l'équipe adverse  
**efficace si tend vers 1**

**Efficacité de la conservation** : balles perdues / entrées en possession de balle **efficace si tend vers 0**

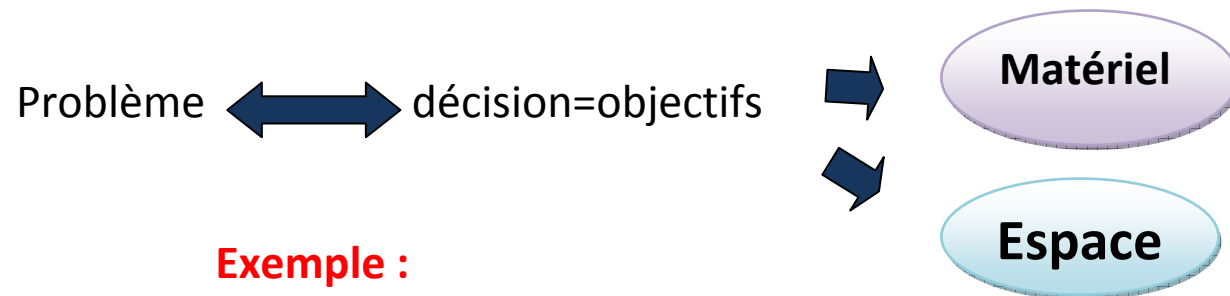
### Exemple :

Equipes	Entrée en possession	Nbre d'attaque	Nbre de balles conquises (perdues)	Nombre de tir	Buts
A	35	25	10	7	3
B		21			

#### Pour l'équipe A :

- Efficacité de la progression : atteinte Zone de tir (nombre de tir)/entrée en possession de balle  $7/35 \times 100 = 20\%$
- Efficacité de l'attaque :  $25/35 = 71\%$
- Efficacité de la défense :  $10/21 = 47\%$
- Efficacité de la conservation :  $10/35 = 28\%$

## 4- Interprétation des résultats



- Efficacité de la progression : **20%**
- Efficacité de l'attaque : 71%
- Efficacité de la défense : **47%**
- Efficacité de la conservation : **28%**



progression  
Défense  
conservation

## 5- Cohérences et priorité (séquences)

Conservation  
Progression

## 6- Mise en place de projet

### Exemple 2 : Sport ind (course de vitesse)

Equipes	Départ		Synchronisation/ coordination	Course dans le couloir	Création de la vitesse (20m) T1-T0	Maintien de la vitesse 40m et 60m T2-T1 T3-T2
	redress	déseq				

- Réaction au signal= Trég- T réel
- Création T1 minimum possible
- Maintien T2-T1 = T3-T2

Même démarche