



Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle Dans des situations aménagées et très variées,- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.- Connaître le but du jeu.- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Attendus de fin de cycle En situation aménagée ou à effectif réduit, S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.</p>	<p>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bétet, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir. 	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bétet, balle au capitaine, poules-vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</p>

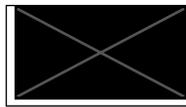
Repères de progressivité

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).



Champ d'apprentissage

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

→ Compétences EPS visées :

Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
Accepter l'opposition et la coopération
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres
Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité

→ Attendus

Connaître le but du jeu
S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Socle commun

Domaine 1 : L'EPS développe des capacités à s'exprimer et à communiquer, elle favorise les interactions sociales.

Domaine 2 : La démarche de projet développe la capacité à collaborer, coopérer avec le groupe.

Domaine 3 : Accès à des valeurs morales, civiques et sociales → pourquoi et comment sont élaborées les règles. L'expression des sentiments, émotions, leur régulation, la confrontation des perceptions à celles des autres s'appuient également sur l'EPS.

Domaine 5 : L'EPS met en place les notions d'espace et de temps → effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques participe à l'installation de repères spatio-temporels.

Croisements entre enseignements possibles

- *utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions et pour se faire comprendre des autres*
- *en articulation avec l'EMC, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation des camarades*



Cycle 3

Champ d'apprentissage

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

→ Compétences EPS visées :

Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples

Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires

Se reconnaître attaquant/défenseur

Coopérer pour attaquer et défendre

Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur

S'informer pour agir

→ Attendus

S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque

Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre

Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur)

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Socle commun

Domaine 1 : L'EPS apprend aux élèves à s'exprimer en utilisant des codes non verbaux, gestuels et originaux

Domaine 3 : L'EPS contribue à développer la confiance en soi et le respect des autres. Travail sur le respect, le refus des discriminations, le principe de l'égalité filles-garçons

Domaine 4 : Par la pratique physique, les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques), et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques)

Domaine 5 : L'EPS participe à la construction d'une culture sportive.

Croisements entre enseignements possibles

- Les élèves développent des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié
- En articulation avec l'EMC, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation des camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives