

OBSERVER POUR ENSEIGNER ET EVALUER

JEUX COLLECTIFS AVEC BALLON : contributions au socle commun

CYCLE 2

Compétences générales	Compétences générales travaillées en jeux collectifs avec ballon	Domaine du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.	1 les langages pour penser et communiquer
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	2 les méthodes et outils pour apprendre
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble	Assumer les rôles spécifiques aux jeux collectifs (joueur, coach, arbitre, organisateur,...) Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3 la formation de la personne et du citoyen
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.	4 les systèmes naturels et les systèmes techniques
S'approprier une culture physique sportive et artistique	Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. Exprimer des intentions par son corps dans un projet collectif.	5 les représentations du monde et de l'activité humaine

CYCLE 3

Compétences générales	Compétences générales travaillées en jeux collectifs avec ballon	Domaine du socle
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.	1 les langages pour penser et communiquer
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.	2 les méthodes et outils pour apprendre
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble	Assumer les rôles spécifiques aux jeux collectifs et à la classe (joueur, coach, arbitre, observateur, organisateur, médiateur, tuteur,...) Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. S'engager dans les activités sportives collectives.	3 la formation de la personne et du citoyen
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie. Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.	4 les systèmes naturels et les systèmes techniques
S'approprier une culture physique sportive et artistique	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.	5 les représentations du monde et de l'activité humaine

Finalité : former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble.

CYCLE 2

Champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
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.	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.	Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener les élèves 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.

Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, 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 de camarades.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

CYCLE 3

Champ d'apprentissage 4 : conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
<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. <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant / défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <ul style="list-style-type: none">- Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.- S'informer pour agir.	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.</p> <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité jeux collectifs et à l'organisation de la classe.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>	<p>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.</p>

Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, 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 de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation.