

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

L'explicitation des attendus de fin de cycle

Quelles acquisitions pour accéder aux attendus de fin de cycle 3 du champ d'apprentissage n°4 ?

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : S'ORGANISER TACTIQUEMENT POUR GAGNER LE DUEL OU LE MATCH EN IDENTIFIANT LES SITUATIONS FAVORABLES DE MARQUE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

ACCEPTER L'AFFRONTMENT, S'ENGAGER

Se situer dans une équipe, y assurer des rôles successifs

- Identifier les partenaires des adversaires.
- Se situer en attaque ou en défense.
- Identifier son rôle dans le collectif (porteur de balle ou non porteur de balle) et choisir la suite de son rôle.

Conserver la possession de balle ou de l'avantage

- Se donner l'intention collective de rester en possession de la balle (ou de l'échange en raquettes, ou de l'avantage en combat) pour imposer son ou celui de son équipe.
- Se doter des gestes efficaces pour progresser collectivement ou individuellement.
- S'organiser collectivement pour se déplacer vers la cible.

Observer l'espace de jeu l'adversaire

- Identifier les espaces libres.
- Repérer ses manières de faire.

Attaquer la cible

- Se déplacer rapidement, individuellement ou collectivement.
- Orienter ses déplacements vers des espaces favorables à l'action de tir.
- Se doter des gestes efficaces pour attaquer l'adversaire et marquer le point ou le gain du duel.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>L'élève ne parvient à se situer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • attaquant / défenseur, porteur de balle / non porteur ; • l'élève seul ne parvient pas à offrir une aide à son partenaire porteur de balle. <p>L'élève ne parvient à agir pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • transmettre la balle aux partenaires (craintes, partenaires non démarqués) ; • Faire des passes, frappes, attaques précises. <p>L'élève ne parvient à lire le jeu et l'espace et ne peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se situer dans l'espace et savoir se diriger vers les espaces libres ; • identifier une situation favorable de marque pour toucher son adversaire ou marquer un point. <p>Les équipes sur le terrain :</p> <ul style="list-style-type: none"> • occupent un tout petit espace (grappe) ; le jeu ne peut se dérouler ; • conservent la balle sans progresser vers la cible pour marquer ; • ne savent pas conserver la balle ; • ne savent pas choisir un projet alternatif de jeu simple (aller vite vers la cible, avancer ensemble vers la cible). <p>Les adversaires en affrontement individuel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • refusent le duel, se mettent à distance sans s'attaquer ; • ne parviennent pas à renvoyer le volant, la balle, aucun échange n'a lieu ; • pratiquent des échanges, feintes, sans attaque. • Ont des duels trop déséquilibrés. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Dépasser la peur d'affronter en introduisant des règles de protection : pas de contact, distance / porteur de balle, etc. Conserver la possession de la balle, la conduite du duel : faire éclater la grappe de jeu pour occuper l'espace et permettre des passes sûres.</p> <p>Assurer l'échange et de doter d'un premier répertoire d'habiletés motrices et de techniques adaptées (mobilité, apprentissage de techniques de saisies, de mouvements, de frappes, etc.).</p> <p>Contrôler la possession ou l'échange pour attaquer dans une opportunité : savoir assurer l'échange pour identifier l'apparition d'un avantage et s'en saisir.</p> <p>Posséder la balle, progresser, tirer, frapper, attaquer.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Accroître le nombre de gestes décisifs d'attaque et de marque</p> <p>Doter les élèves d'un petit nombre de gestes et d'habiletés pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • construire le point, l'avantage, etc.) ; • tirer, frapper, attaquer, de manière décisive. <p>Pour le premier degré</p> <p>Familiariser les enfants à reconnaître certains repères pertinents qui facilitent la prise de décision :</p> <ul style="list-style-type: none"> • identifier ce qu'est un espace libre ; • s'organiser pour créer un surnombre dans le jeu ; • modifier la trajectoire et / ou la vitesse de déplacement de la balle. <p>Pour le second degré</p> <p>Se rendre utile aux autres</p> <ul style="list-style-type: none"> • en apportant du soutien au porteur de balle ; • en se rendant disponible pour recevoir la balle ; • en évitant de gêner le porteur de balle dans sa progression vers le but ; • en respectant un code langagier adapté qui facilite la communication dans le jeu. 	<p>CG : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ».</p> <p>Adapter sa motricité à des situations variées.</p> <p>D1 « Les langages pour penser et communiquer ».</p> <p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.</p> <p>D2 « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA 4) : MAINTENIR UN ENGAGEMENT MOTEUR EFFICACE SUR TOUT LE TEMPS DE JEU PRÉVU

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

<p>Engagement de l'élève dans l'affrontement individuel ou collectif</p> <ul style="list-style-type: none"> Absence d'engagement. l'élève évite de participer lorsque les adversaires sont proches de lui. L'engagement disparaît lorsque le score est très déséquilibré en défaveur. 	<ul style="list-style-type: none"> En duel individuel, la riposte à une attaque est trop immédiate ou trop tardive). Les gestes de conclusion d'attaque sont efficaces ou inefficaces.
<ul style="list-style-type: none"> Les rôles à tenir par l'élève ne sont plus tenus (joueur : aide au porteur de balle, utilisation des espaces libres, contribution à la progression de la balle (volant) vers la cible, soutien en défense pour protéger sa cible. 	<ul style="list-style-type: none"> Un retard apparait ou non entre l'erreur adverse, la perception de l'erreur et la prise d'avantage. La contribution individuelle à l'organisation collective retenue est ou n'est plus réalisée.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs :</p> <p>L'élève reste passif lorsque le jeu se déroule à proximité, lorsque le duel est engagé (bras tendus pour éloigner l'adversaire), lorsque la balle est hors de portée immédiate (pas de mobilité).</p> <p>Alterne son niveau d'activité / passivité si le jeu est près ou loin de lui, si le rapport de force est ou n'est pas en sa faveur.</p> <p>Alterne son niveau d'activité / passivité selon l'évolution du score et / ou de la situation de jeu.</p> <p>Reste non lucide dans la sélection des informations.</p> <p>Gère sa dépense énergétique par à coup et non sur le temps de duel.</p> <p>Contrôle et coordonne avec difficulté ses actions motrices, témoigne d'une faiblesse des ressources disponibles.</p>	<p>Pour le premier degré</p> <p>Assurer un engagement de l'élève global et intense au moins en début de jeu.</p> <p>Adapter les règles de protection face aux cas d'évitement de réception, de passes « jetées », d'isolement sur le terrain ou par rapport au jeu (nombre de balles reçues), de refus de duel (n'agit pas, laisse faire).</p> <p>Les règles, consignes et rôles doivent être soutenus : les rôles à tenir dans le jeu s'effilochent et doivent être soutenus.</p> <p>La prise d'informations est tardive :</p> <ul style="list-style-type: none"> la riposte immédiate ne se fait plus ; l'élève est régulièrement en retard par rapport au changement de sens d'attaque. <p>N'assure plus les rôles à tenir dans l'équipe : défenseur, attaquant, soutien du porteur de balle.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Passer d'un engagement discontinu de l'élève, à un engagement continu.</p> <p>L'élève ne reste pas dans le projet de jeu initial (aller vite et attaquer, prendre le temps de construire l'attaque).</p> <p>L'engagement permet à l'élève de combiner des actions en continuité sur la durée du temps de jeu.</p>	<p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>Répéter un geste pour le stabiliser le rendre plus efficace.</p> <p>D2 « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p> <p>CG : « Développer sa motricité et construire un langage du corps ».</p> <p>Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</p> <p>D1 « Les langages pour penser et communiquer ».</p> <p>CG : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ».</p> <p>Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités physiques pour ne pas se mettre en danger.</p> <p>D4 : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ».</p> <p>CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ».</p> <p>S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.</p> <p>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : RESPECTER LES PARTENAIRES, LES ADVERSAIRES ET L'ARBITRE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Respecter les règles et règlement.	Coordonner ses actions à celles d'un partenaire pour atteindre un but commun et partagé.
Respecter les décisions de l'arbitre.	Mettre ses potentialités au service du collectif.
Respecter les niveaux de prestation de ses partenaires et accepter les erreurs.	Relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitude.
Appliquer et faire appliquer les règles qui cadrent la nature de l'opposition.	

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter et respecter les règles ; • accepter les décisions ; • accepter les erreurs de ses camarades et reconnaître les siennes dans les divers rôles ; • gérer ses émotions ; • contrôler son engagement physique dans l'activité par rapport à son ou ses adversaires ; • se mettre au service des autres dans un projet de jeu ou une action. 	<p>Pour le premier degré Écarter les attitudes déviantes et intolérantes dans sa pratique par rapport à soi et aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • cas de domination technique ; • cas de tricherie / règle. <p>Pour le second degré Se doter d'une attitude contrôlée mettant parfois en cause les décisions ou actions d'autrui. Se doter d'une attitude humble et respectueuse pour soi et les autres. Se mettre au service des autres pour assurer les rôles.</p>	<p>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'engager dans les activités sportives et artistiques ; • comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement. <p>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : ASSURER DIFFÉRENTS RÔLES SOCIAUX (JOUEUR, ARBITRE, OBSERVATEUR, ORGANISATEUR) INHÉRENTS À L'ACTIVITÉ ET À L'ORGANISATION DE LA CLASSE

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

Le rôle de joueur est spontanément le seul qui est tenu par le débutant qui conserve la balle, frappe de suite, refuse ou domine le combat.

Le rôle d'arbitre se construit progressivement avec l'accès aux règles.

Le rôle **d'observateur** est à privilégier pour relever des données relatives aux résultats des actions avec exactitude (apprendre par l'observation).

Le rôle d'organisateur se construit progressivement et renvoie aux tâches matérielles, à l'organisation de son équipe, des équipes.

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • accepter de prendre des responsabilités ; • assurer les responsabilités ; • traiter les informations pour prendre des décisions rapides ; • rester objectif et fairplay ; • rester vigilant sur toute la durée de la confrontation. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>La rotation des rôles est assurée par l'enseignant : « on a tous quelque chose à faire ».</p> <p>Le rôle d'arbitre est tenu avec l'enseignant en simplifiant les règles ou en les partageant.</p> <p>Le rôle d'arbitre est tenu seul ou à deux en simplifiant les règles.</p> <p>Les rôles d'aide et d'observateur sont proposés par l'enseignant.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>L'engagement dans les différents rôles sociaux est guidé par l'enseignant.</p> <p>La difficulté des rôles n'est pas identique et suppose de hiérarchiser la complexité entre eux et en leur sein.</p> <p>Les quatre rôles sont tenus en fin de cycle 3.</p> <p>La coopération de tous les rôles sociaux est assurée avec spontanéité et rigueur.</p>	<p>CG : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe ; • comprendre, respecter et faire respecter règles et règlement ; • assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. <p>D3 : « La formation de la personne et du citoyen ».</p> <p>D2 : « Se doter des méthodes et outils pour apprendre ».</p>

ATTENDU DE FIN DE CYCLE 3 (CA4) : ACCEPTER LE RÉSULTAT DE LA RENCONTRE ET ÊTRE CAPABLE DE LE COMMENTER

EXPLICITATION DE L'ATTENDU

<p>Se doter d'une posture de citoyen et de fair-play</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'enjeu d'apprentissage doit prendre le pas sur le jeu et la victoire. • Accepter la défaite comme la victoire. • Ne pas attribuer à X ou à Y la responsabilité mais en rechercher les causes partagées. 	<p>Le temps d'analyse est nécessaire pour repasser d'une logique d'affrontement à une logique d'apprentissage par le jeu (enrichir ses compétences par la pratique avec les autres et grâce aux autres).</p>
<p>Analyser le résultat de l'action est une compétence à installer progressivement.</p>	<p>Fournir aux observateurs un critère simple pour comptabiliser les résultats de l'action collective et / ou individuelle.</p>
<p>Organiser le travail d'analyse en représentant le bilan (schéma, diagramme, tableau de critères objectifs) pour analyser ensemble les résultats de l'action collective.</p>	

REPÈRES DE DIFFICULTÉS CHEZ L'ÉLÈVE	CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES À ACQUÉRIR PAR L'ÉLÈVE	LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE
<p>Difficultés, seul ou à plusieurs à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une posture : <ul style="list-style-type: none"> - accepter le score et la défaite ; - rester modeste dans la victoire. • Savoir analyser la pratique : <ul style="list-style-type: none"> - s'engager dans une démarche d'analyse de sa pratique qu'elle soit individuelle et ou collective. • Prendre du recul par rapport à sa pratique (oublier l'enjeu). • Accepter les commentaires des autres • Avoir un jugement critique objectivé sur son projet d'action ou celui de ses camarades. 	<p>Pour le premier degré</p> <p>Passer du refus de perdre ou de gagner sans humilité à accepter le résultat de la confrontation en adoptant une attitude commune avec ses coéquipiers soucieuse de respecter les adversaires, les arbitres et le public.</p> <p>Accepter la défaite, consulter les scores et les critères simples offerts au bilan.</p> <p>Pour le second degré</p> <p>Accepter, assumer la défaite et chercher à analyser les causes.</p> <p>Conservé une attitude humble lors de la victoire.</p> <p>Passer de l'analyse du score à l'analyse de sa pratique et de celles des autres.</p> <p>Analyser son score et son efficacité en proposant un commentaire réaliste et concret.</p>	<p>CG : « S'approprier une culture physique sportive et artistique ».</p> <p>Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.</p> <p>D4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques ».</p> <p>CG: « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'engager dans les activités sportives et artistiques ; - comprendre, respecter et faire respecter les règles et règlement. <p>D3 « La formation de la personne et du citoyen ».</p> <p>CG : « S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique les méthodes et outils pour apprendre » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendre par l'action, l'observation de son activité et de celle des autres ; - utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions. <p>D2 : « Les méthodes et outils pour apprendre ».</p>

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

La démarche en EPS

Enseigner en EPS c'est offrir dans chaque leçon ou séance l'accès à deux types d'acquisitions en lien avec le socle

Des compétences générales pour contribuer à l'acquisition du socle :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires permettant d'acquérir **les connaissances et compétences liées aux quatre champs d'apprentissage :**

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique ;
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Enseigner en EPS c'est adapter les programmes aux contextes humain et matériel locaux, en concevant et mettant en œuvre collégalement le projet pédagogique EPS

Mettre en œuvre les programmes et permettre l'accès à ces compétences se font dans le contexte de l'école et du collège. **C'est l'équipe qui décline les programmes en un projet pédagogique EPS** ajusté aux élèves concernés, aux projets de formation locaux (projet d'école et projet d'établissement), aux conditions matérielles d'enseignement (installations sportives).

Enseigner l'EPS c'est offrir aux élèves un parcours de formation équilibrant les quatre champs d'apprentissage

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève un temps de pratique motrice long pour permettre les acquisitions

- Des modules ou cycles d'apprentissage d'au moins 6 à 7 leçons ou séances pour assurer un apprentissage d'au moins 10 h.
- Des leçons ou séances fixant une acquisition et offrant un temps de pratique équivalent à 60 à 70 % du temps.

Enseigner l'EPS c'est offrir à chaque élève en début de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation qui témoigne de savoir-faire disponibles et de problèmes à résoudre ; en fin de module ou de cycle d'apprentissage une évaluation atteste des nouvelles connaissances et compétences

- Il faut s'appuyer sur une situation d'évaluation diagnostique que l'on peut également appeler situation complexe.

Aide méthodologique à la construction d'un module ou cycle d'apprentissage

Bâtir la trame d'un module ou cycle d'apprentissage de 10 à 12 heures de pratique

C'est à partir des choix réalisés dans le projet pédagogique EPS pour le cycle 3 que l'on retient pour le module ou cycle d'apprentissage :

- **La compétence dominante ou mineure du domaine du socle ou de la compétence générale** (exemple : Domaine 1 langage écrit pour les consignes et langage du corps ; Domaine 2 apprendre par la compréhension individuelle et collective des consignes, par l'action et travailler en groupe ; Domaine 3 assurer les rôles d'arbitre (juge), de juge de table (marque) etc. et sous-rôles de partenaire, de non porteur de balle (appui, soutien), etc.
- **Le champ d'apprentissage CA 4** : le ou les attendus de fin de cycle à atteindre pour ces 10 h ou 12 h de pratique.
- **L'APSA ou les APSA** parmi celles du projet.
- Ce qu'il y a à apprendre : dans les tableaux « Les enjeux de formation », « L'explicitation des attendus de fin de cycle ».
- Ce qu'il y a à évaluer.

Aide pour concevoir le module ou cycle d'apprentissage pour chaque leçon ou séance d'apprentissage du CA 4

L'APSA retenue :

L'activité physique retenue appartient nécessairement à celles identifiées par le **projet pédagogique d'EPS** au titre de ce champ d'apprentissage.

Exemples pour le CA 4 :

Activités collectives (jeux pré-sportifs, basket-ball, football, handball, rugby, balle-ovale, volley-ball), activités de raquette (toutes les raquettes, badminton, tennis de table, etc.), activité de combat (toutes luttes, le judo, etc.).

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « **acquisitions prioritaires** » permettant d'atteindre les différents « **attendus de fin de cycle 3** » dans le champ d'apprentissage. Elles sont envisageables pour un premier (ou un deuxième) module ou cycle d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de 10 à 12 h pour les élèves.

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique et les caractéristiques des élèves, dans les tableaux : « **Les enjeux de formation** », « **L'explicitation des attendus de fin de cycle** » et « **Bâtir un module d'apprentissage** ».

Repères de progressivité :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, les observables de l'évolution de la compétence des élèves.

Chaque repère constitue l'acquisition envisagée et la condition de son évaluation.

Ces étapes seront validées selon les modalités retenues pour le livret scolaire unique numérique.

Niveau 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

Niveau 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

Niveau 3 : objectifs d'apprentissage atteints

Niveau 4 : objectifs d'apprentissage dépassés

Acquisition attendue dans l'APSA support :

Il s'agit de formuler, pour le cycle d'apprentissage offert aux élèves de l'école ou du collège, un énoncé simple de ce que l'élève doit être capable de faire. Il est rédigé en prenant en compte **les quatre attendus de fin de cycle 3, l'enjeu d'apprentissage, les règles et modalités d'évaluation**.

Par exemple : CA 4 :

Activités collectives et sports collectifs

« Dans un jeu aménagé à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse dans le respect du non contact ».

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Activités et sports de raquette

« En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée.

Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation ».

Activités et sports de combat

« S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat, en rechercher le gain par l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol.

Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité ».

Règles constitutives des modalités et critères d'évaluation pour le CA 3 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :

« Il s'agit de préciser les conditions dans lesquelles on souhaite voir émerger la compétence attendue. Ces conditions recouvrent à la fois l'organisation matérielle, les consignes apportées aux élèves, le but de la situation, les actions mobilisées, les adaptations ou aménagements acceptés ... ».

Notions interdisciplinaires :

Représentation dans l'espace et données géométriques (lignes, translation, rotation, vitesse).

Maîtrise de la langue : s'exprimer avec un vocabulaire adapté : ce que je vois, ce que je fais, ce que je projette. Mettre des mots sur le faire ; et faire à partir de mots (réalisation du projet).

Programmes :

Sciences : « Décrire les états et la constitution de la matière à l'échelle macroscopique », « Observer et décrire différents types de mouvements ».

Mathématiques : « (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations » ; « Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques ».

Liens avec le langage scientifique : nombres, surnombres ...

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Les enjeux de formation

Comprendre l'enjeu de formation du CA 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »

Il s'agit de permettre à l'élève de **savoir accepter l'affrontement**, ce qui constitue un enjeu essentiel de la formation de l'élève. Apprendre à conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel suppose de **comprendre l'impact de ses choix individuels sur le jeu d'autrui (partenaire ou adversaire) et, inversement, des choix des autres (partenaire et adversaire) sur son propre jeu individuel.**

L'enjeu consiste à former l'élève à la prise en compte permanente de l'autre pour se construire personnellement dans un projet de jeu qui doit faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe et de gagner le point ou la rencontre.

C'est une éducation à la socialisation en actes. L'élève y apprend ainsi à exister et à se construire par, avec les autres et pour les autres, à y tenir les rôles les plus variés, dans des alternatives de jeu permanentes, dans le respect des règles du jeu et des valeurs de l'école.

Les enjeux de formation : quels sont les problèmes que rencontre l'élève dans ce champ ?

LES PRINCIPAUX PROBLÈMES POSÉS À L'ÉLÈVE

Ce que l'élève doit savoir faire pour progresser :

- Accepter l'affrontement dans un régime équilibré de rapport de forces
- Se situer partenaire / adversaire, attaquant / défenseur, porteur / non porteur de balle et occuper les rôles associés
- Se doter d'une coordination motricité de déplacement - motricité spécifique d'attaque ou de défense
- Se doter des habiletés individuelles requises pour conserver la balle (adresse, transmission, réception) ou l'avantage (imposer le type de jeu de combat)
- Construire et partager collectivement une organisation du jeu dans un projet explicite (offensif et défensif)
- Se doter d'une variété d'habiletés techniques pour imposer à l'adversaire une variété de systèmes d'attaque
- Se doter des habiletés pour attaquer la cible et marquer le point
- Connaître et assurer les rôles de juge de marque, d'observateur, d'arbitre, de coach, d'organisateur avec l'aide de l'enseignant
- Construire une posture sociale pour accepter la victoire comme la défaite et pour construire un engagement fair-play ;
- Concevoir les décisions comme des alternatives de choix : attaquer / défendre ; se protéger / s'exposer ; conserver / tirer (ou rompre) ; accélérer / temporiser ; recevoir ; contrôler ; manipuler / prendre de l'information ; jouer seul / jouer avec les autres

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

Domaines du socle	Compétences générales en EPS	Contribution du champ d'apprentissage n° 2 aux compétences générales et aux domaines du socle : les enjeux de formation
Domaine 1 Les langages	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<ul style="list-style-type: none"> • Construire le langage de son corps : <ul style="list-style-type: none"> - utiliser son corps pour coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner une rencontre ; - se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon, de la raquette, de l'arme, ou simplement de son corps, pour réaliser l'affrontement et les coopérations nécessaires ; - réaliser des actions d'attaque et / ou de défense individuelles et / ou collectives opportunes et efficaces dans un contexte d'affrontement équilibré. • Apprendre à lire le langage du corps des autres : <ul style="list-style-type: none"> - utiliser les prises d'informations, l'analyse du jeu pour identifier les partenaires / adversaires et le rapport de forces ; - repérer dans l'espace de rencontre les indices pertinents, les codes du langage corporel pour voir et prévoir le jeu de l'adversaire ; - prendre des repères extérieurs à son corps puis sur son corps pour situer l'espace libre occupé, les partenaires et adversaires. • Le langage corporel pacifique : se doter d'une motricité habile pour contrôler son engagement physique, l'affrontement.
Domaine 2 Les outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à apprendre : <ul style="list-style-type: none"> - par l'action, répéter pour construire puis stabiliser des habilités motrices, de prise d'informations, sur les indices pertinents. Apprendre en faisant, en observant, en analysant les résultats ; - apprendre à réinvestir dans un contexte différent d'affrontement et / ou en jeu réduit ; - apprendre en identifiant et en gérant en permanence les dilemmes ou alternatives de jeu : conserver / perdre l'avantage ; progresser seul ou avec un partenaire ; attaquer / défendre. • Apprendre à lier : projet de faire ↔ savoir-faire (individuel et collectif) : <ul style="list-style-type: none"> - exploiter les armes, les stratégies d'actions mises en place pour rechercher le gain du match ou du duel et les analyser pour soi et pour les autres. • Exploiter les outils pour observer et prendre seul ou collectivement des décisions : observations croisées, outils matériels directs, outils numériques.
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter les règles de sécurité, le règlement pour faire et permettre de faire. • Respecter et comprendre les rôles à assumer (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) et les règles du jeu. • Se doter d'une posture sociale : <ul style="list-style-type: none"> - accepter le résultat, perdre et gagner loyalement sans se laisser dépasser par l'enjeu ; - garantir en tant qu'arbitre ou juge la sécurité du ou des pratiquants dans un contexte de match ou duel règlementé ; - accepter la victoire et la défaite en respectant notamment les rituels des duels ou matchs ; - organiser un tournoi, savoir remplir une feuille de match (systèmes « coupe, championnat, montante / descendante »).

LES ENJEUX ET LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT POUR BÂTIR LES MODULES OU CYCLES D'APPRENTISSAGE

<p>Domaine 4 systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entre- tenir sa santé par une activité physique régulière</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contrôler sa gestuelle et son intégrité <ul style="list-style-type: none"> - identifier les possibilités de son corps grâce ou face aux autres afin de s'engager ; - apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense ; - contrôler son engagement sans débordement par rapport à ses possibilités en respectant les règles des duels ou des matchs.
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'a activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se doter d'une culture de travail collectif et de production collective. • S'approprier les valeurs (combattivité, affrontement, loyauté, solidarité, sécurité), la culture, l'histoire, les usages (échauffement, entraînement, techniques, stratégies, arbitrage, règlements), le lexique spécifique. • S'approprier une culture de l'opposition sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements). • Adopter des comportements responsables, basés sur les notions de respect et de solidarité, constitutifs des valeurs de la République