

Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, gardien, arbitre, observateur)

HANDBALL

Compétences / Verbes d'action

En attaque			En défense		
Conserver le ballon Passer, se démarquer et recevoir	Progresser vers la cible	Marquer	Reprendre le ballon	Ralentir la progression de l'adversaire	Empêcher de marquer
<i>Passer et recevoir le ballon à l'arrêt</i>	<i>Conduire le ballon (en dribblant)</i>	<i>Marquer seul sans opposition</i>	<i>Intercepter le ballon</i>		
Les singes tapageurs La course des poules	La cachette des écureuils Les écureuils et les renards	Chamboule tout Le meilleur shérif	Sauvez le poisson clown 1 Les douaniers et les contrebandiers Les pingouins et les ours La mousse au chocolat		
<i>Passer et recevoir le ballon en mouvement</i>	<i>Dribbler</i>	<i>Marquer seul avec opposition</i>	<i>Occuper l'espace</i>		
Les ballons croisés	La mousse au chocolat	La bataille des écureuils	La conquête des planètes Les phoques et les otaries Les attaquants et les défenseurs		
<i>Passer le ballon à un partenaire démarqué</i> <i>Se démarquer pour recevoir le ballon</i>	<i>Utiliser le dribble ou la passe selon la situation de jeu.</i>	<i>Marquer à plusieurs avec opposition</i>	<i>Intercepter le ballon et relancer</i>		
La conquête des planètes Les phoques et les otaries Les cowboys et les indiens	Les douaniers et les contrebandiers (3 zones) Sauvez le poisson clown 2	Les gendarmes et les voleurs Les attaquants et les défenseurs	Les cowboys et les indiens		
La situation de référence : la rencontre (ou défi coopératif) :					
		CP : 3 contre 3	CE1/CE2 : 4 contre 4	CM1/CM2 : 5 contre 5	

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4

	Attendus de fin de cycle	Compétences soclées travaillées
Cycle 2	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p>Dans des situations aménagées et très variées:</p> <p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu</p> <p>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ;</p> <p>Connaitre le but du jeu ;</p> <p>Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires.</p>	<p>« Des méthodes et outils pour apprendre » S'appropriier 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</p> <p>« Des langages pour penser et communiquer » Développer sa motricité et construire un langage du corps Développer sa motricité et construire un langage du corps Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps Adapter sa motricité à des environnements variés S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui</p> <p>La formation de la personne et du citoyen Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...) Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe</p>
Cycle 3	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <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 et à l'organisation de la classe.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>	<p>« Des méthodes et outils pour apprendre » S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre Il s'agit pour l'élève de : Utiliser les informations recueillies lors de l'observation pour progresser. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son action et de celles des autres.</p> <p>« Des langages pour penser et communiquer » Développer sa motricité et construire un langage du corps Il s'agit pour l'élève de : Adapter sa motricité à des situations variées Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.</p> <p>La formation de la personne et du citoyen « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » Savoir observer pour être utile au pratiquant. Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).</p>

Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION
<p>L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble</p> <p>. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé</p> <p>. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.</p> <p>L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p>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 4 champs d'apprentissage complémentaires:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p>Chaque champ d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycles 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage.</p> <p>À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables</p>	<p>L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, a forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble</p> <p>. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé</p> <p>. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.</p> <p>L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Développer sa motricité et apprendre a 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 sante par une activité physique régulière ● S'approprier une culture physique sportive et artistique <p>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 4 champs d'apprentissage complémentaires:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p>Chaque champ d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycles 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage.</p> <p>À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.</p>
<p>Spécificités du cycle 2</p> <p>Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).</p> <p>À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en éducation physique et sportive. Une attention particulière est portée au savoir nager.</p>	<p>Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle. Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres a la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré.</p> <p>Dans la continuité du cycle 2, savoir nager reste une priorité.</p> <p>En complément de l'éducation physique et sportive, l'association sportive du collège constitue une occasion, pour tous les élèves volontaires, de prolonger leur pratique physique dans un cadre associatif, de vivre de nouvelles expériences et de prendre en charge des responsabilités.</p> <p>A l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.</p>

CA 4 - Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ITEMS	Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION	Cycle 4 APPROFONDISSEMENTS
Compétences travaillées/visées pendant le cycle	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force - Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement - S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant - Co arbitrer une séquence de match (de combat) - Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions - Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser
Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, 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>Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basket- ball, football, volley ball, ultimate, rugby, etc.).</p> <p>Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table).</p> <p>Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc.</p> <p>Prise de conscience par les élèves des analogies et des différences entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune.</p> <p>Situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe.</p>
Repères de progressivité	<p>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.</p> <p>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).</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> <p>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).</p>	<p>En matière de progressivité des enseignements d'EPS, l'ensemble des compétences et des champs d'apprentissage sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression, de mettre en place les activités physiques sportives et artistiques appropriées, en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.</p>