

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