

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>