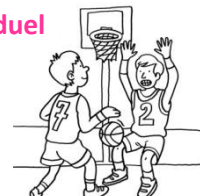
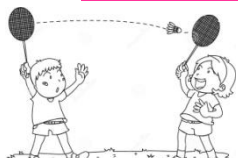


## CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : Conduire ou maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel



### UNE FINALITE

*L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble. Elle amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion dans la classe des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.*

Les 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture	5 compétences générales à travailler pour construire les domaines du socle en EPS	4 champs d'apprentissage complémentaires pour développer les compétences générales
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les langages pour penser et communiquer</li> <li>2. Les méthodes et outils pour apprendre</li> <li>3. La formation de la personne et du citoyen</li> <li>4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques</li> <li>5. Les représentations du monde et l'activité humaine</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</li> <li>2. S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils</li> <li>3. Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</li> <li>4. Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</li> <li>5. S'approprier une culture physique sportive et artistique</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</li> <li>2. Adapter ses déplacements à des environnements variés</li> <li>3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</li> <li>4. Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.</li> </ol>

### Niveau attendu à l'entrée en 6ème \*

<b>Activités interindividuelles</b>	<b>Activités d'opposition duelles</b> Ex : lutte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les règles énoncées</li> <li>- Accepter les contacts corporels proches</li> <li>- Connaître son statut dans l'action (défenseur/attaquant)</li> <li>- Assumer les différents rôles de combattant et d'arbitre</li> <li>- Enchaîner des actions pour être efficaces (tirer, pousser, feinter...amener l'adversaire sur le dos, épaules plaquées au sol ou pour le sortir de son territoire)</li> <li>- Mettre en œuvre des stratégies individuelles d'attaque et de défense</li> <li>- Utiliser son poids de corps et celui de son adversaire</li> </ul>
	<b>Activités de raquette</b> Ex : Tennis de table	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les règles énoncées</li> <li>- Assumer les différents rôles de joueur et d'arbitre</li> <li>- Accepter les différents statuts (partenaire ou adversaire)</li> <li>- Choisir le geste adapté au renvoi de la balle</li> <li>- Se déplacer pour renvoyer</li> <li>- Choisir une trajectoire pour faciliter le renvoi</li> <li>- Mettre en œuvre une stratégie individuelle d'attaque</li> </ul>

### Niveau attendu à l'entrée en 6ème \*

<b>Activités d'opposition collectives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter les règles énoncées et le code du jeu</li> <li>- Assumer les rôles de joueur, d'arbitre, de chronométreur</li> <li>- Connaître son statut dans l'action (défenseur/attaquant)</li> <li>- Mettre en œuvre des stratégies individuelles et collectives simples, d'attaque et de défense</li> <li>- Enchaîner des actions pour être efficace (recevoir, renvoyer, passer, tirer, conserver, dribbler, s'opposer, intercepter, feinter...)</li> <li>- Comprendre la réversibilité des statuts</li> </ul>
---	---

\* Ouvrage P.SENERS "Education Physique et Sportive en 5 Tomes"

### COMPETENCES TRAVAILLEES DURANT LE CYCLE 3 (ce qu'il y a à apprendre)

Dimension motrice (Capacités)	Dimension méthodologique (Connaissances, attitudes)	Dimension sociale (Attitudes)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples</li> <li>• Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu</li> <li>• Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et partenaires</li> <li>• Coordonner des actions motrices simples</li> <li>• Se reconnaître attaquant/défenseur</li> <li>• Coopérer pour attaquer et défendre</li> <li>• S'informer pour agir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur...)</li> <li>• Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</li> <li>• Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur</li> </ul>



**Compétences à travailler en EPS au cycle 3, en référence au socle commun de connaissances, de compétences et de culture**

<b>Socle Domaine 1</b>	<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Adapter sa motricité à des situations variées</li><li>* Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité</li><li>* Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente</li></ul>
<b>Socle Domaine 2</b>	<b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres</li><li>* Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace</li><li>* Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions</li></ul>
<b>Socle Domaine 3</b>	<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur)</li><li>* Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements</li><li>* Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées</li><li>* S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives</li></ul>
<b>Socle Domaine 4</b>	<b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école</li><li>* Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie</li><li>* Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</li></ul>
<b>Socle Domaine 5</b>	<b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b> <ul style="list-style-type: none"><li>* Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine</li><li>* Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives</li></ul>