**Champ d’apprentissage 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

Exemples de situations, d’activités, de ressources pour l’élève :

Cycle 2 : 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.

Cycle 3 : jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules-renards-vipères, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball…), jeux de combat (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Attendus de fin de cycle | Compétences travaillées pendant le cycle | Repères de progressivité |
| Cycle 2 | Dans des situations aménagées et très variées,  S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.  Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.  Connaitre le but du jeu.  Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires. | 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. | Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. 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). |
| Cycle 3 | En situation aménagée ou à effectif réduit,  S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.  Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.  Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.  Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.  Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. | 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 reconnaitre attaquant / défenseur.  Coopérer pour attaquer et défendre.  Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.  S'informer pour agir. | Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaitre comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. 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). |