

Dossier « Enseignant »

Sports collectifs

Livret de compétences EPS

Cycle 3



Cycle de consolidation

Compétence : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

APS de référence : Handball - Football - Basket-ball – Unihoc – Rugby ...

BO Spécial 11 du 26/11/2015 – Rentrée 2016

ITEMS	Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION
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
Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, 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, bérêt, 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)
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>

	Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX	Cycle 3 CONSOLIDATION
CHAMPS 4	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p>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 ; Connaître le but du jeu ; Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.</p>	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit, 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>

Sports collectifs

FINALITE

→ Marquer plus de points ou de buts que l'équipe adverse en respectant les règles spécifiques au sport pratiqué

OBJECTIFS OPERATIONNELS

- . Coopérer avec des partenaires et s'opposer à des adversaires
- . Tenir différents rôles
- . Gérer sa motricité : *manipuler avec aisance l'engin, coopérer, s'opposer*
- . Connaître la spécificité de l'activité

PROGRAMMATION

- . 10 à 15 séances par module d'apprentissage
- . 1 à 2 séances d'1 heure par semaine

Situation de référence

(modalités d'évaluation identique tout au long du cycle (évaluations diagnostique, intermédiaire et finale)

Deux équipes en nombre égal de joueurs s'opposent afin de marquer plus de points ou de buts que l'équipe adverse.

Spécificités. Vous pouvez consulter les fiches « situation de référence spécifique » pour chacune des APS suivantes :

Handball

Football

Rugby

Unihoc

Basket-ball

Rencontres : la rencontre inter – classes est un élément important pour l'évaluation des compétences **effectivement** acquises pendant le cycle : c'est en effet l'occasion de se confronter à de nouvelles et imprévisibles situations – problème, d'y faire ou non face, de faire preuve d'esprit d'analyse, d'adapter ses savoirs à la réalité du moment ; l'acceptation des autres, partenaires comme adversaires, le respect des règles, l'attitude face à la victoire ou la défaite prennent dans ce contexte tout leur sens.

De préférence, les équipes seront mixtes et de niveau.

Chaque classe pourra constituer 3 équipes : débutant, débrouillé, confirmé

(éventuellement 4 équipes avec le niveau **expert**)

Fiches d'accompagnement des programmes (2008)

Compétences spécifiques	
<p>Conduire un affrontement individuel et/ou collectif</p>	<p>* Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...):</p> <p>- Comme attaquant:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable. - Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle. <p>- Comme défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but. <p>* Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement .</p>
Compétences transversales	
<p>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</p>	<p>* S'engager dans les diverses situations de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi... - en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but... - en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi... <p>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...
<p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p>	<p>* Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense... - pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...
<p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p>	<p>* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle... <p>* Mettre en relation des notions d'espace et de temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire... <p>* Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué. - Proposer une stratégie d'attaque ou de défense. <p>* Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur - pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir... <p>* Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa propre action de joueur. - Tenir une feuille de match (tableau de résultats) - Arbitrer une période de jeu ou un match <p>* Identifier et décrire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...
<p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>	<p>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone... - Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs... <p>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer de nouvelles règles de jeu - Arbitrer un match à deux - Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre - Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...) <p>* Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats...

OBJECTIFS OPERATIONNELS

1. COOPERER ET S'OPPOSER	1/ progresser vers un objectif en présence d'un ou plusieurs défenseurs : <ul style="list-style-type: none"> - être un appui - un soutien - se démarquer - 	
	2/ s'opposer à plusieurs à des adversaires qui progressent : <ul style="list-style-type: none"> - changer de rôle (passer d'attaquant à défenseur) - se replier - presser - 	
2. TENIR DIFFERENTS ROLES	1/ jouer en acceptant les règles	
	2/ arbitrer	
	3/ participer à l'organisation : <ul style="list-style-type: none"> - tenir une feuille de match - organiser une rencontre 	
3. GERER SA MOTRICITE	A/ MANIPULER AVEC AISANCE L'ENGIN	1/ conduire l'engin
		2/ maîtriser l'engin : <ul style="list-style-type: none"> - passer (différents types de passes : directes, avec rebonds, en cloche...) - recevoir
		3/ tirer et marquer
		4/ arrêter ou bloquer l'engin
	B/ COOPERER	1/ passer et recevoir en se déplaçant
		2/ progresser vers un objectif
	C/ S'OPPOSER	1/ Seul, récupérer ou conserver l'engin : intercepter, contrer, empêcher de progresser ...
4. CONNAITRE L'ACTIVITE	1/ utiliser le vocabulaire spécifique à l'activité	
	2/ connaître la culture propre à l'APS	

**Repères pour les évaluations diagnostique ou intermédiaires
ET
propositions de thèmes de travail pour faire évoluer le jeu vers le niveau supérieur**

4 niveaux : débutant - débrouillé - confirmé - expert

Niveau débutant

Comportements observables

- **phénomène de grappe**

les joueurs gravitent autour du ballon en suivant la trajectoire aléatoire de celui-ci ; toutes les actions entreprises sont tournées vers la possession du ballon ;

- **le jeu n'est pas orienté**

les joueurs n'ont pas d'action dont l'intention serait de porter la balle au plus près de la cible adverse

- **volume d'échanges réduit entre les joueurs d'une même équipe**

les joueurs ont toute leur attention focalisée sur le contrôle du ballon et ne sont pas disponibles pour saisir les placements ou déplacements de leurs partenaires ou adversaires ; en effet :

- *techniquement le joueur n'a pas la possibilité de décentrer son regard du ballon*
- *le joueur ne sait pas « lire » le jeu*

Propositions de thèmes de travail

- **dans le domaine de l'attaque :**

- pour le porteur du ballon :
 - maîtriser la conduite de balle avec décentration du regard
 - être capable de protéger son ballon en utilisant la notion de corps obstacle
 - être capable de faire une passe courte, moyenne
 - maîtriser la technique de la marque (tirer)
- pour le partenaire du porteur de ballon :
 - maîtriser la réception du ballon
 - être capable de se démarquer pour participer à la progression du ballon vers la cible adverse
 - être capable de se placer à distance de passe
- pour l'équipe :
 - assurer la conservation du ballon
 - faire progresser le ballon vers le but adverse
 - utiliser le jeu en profondeur ou les côtés en fonction du placement de l'équipe adverse

- **dans le domaine de la défense :**

- pour le défenseur :
 - aller sur le porteur de la balle
 - se placer entre le ballon et la cible
- pour l'équipe :
 - s'opposer à la progression du porteur de balle

Propositions de mises en oeuvre

voir tableau général « propositions de mises en oeuvre » et « mes progrès en séance de ... » (niveau 1)

Niveau débrouillé

Comportements observables

- le jeu est orienté

le porteur de la balle est capable de faire progresser la balle vers la cible adverse ; ses partenaires savent se placer dans le sens du jeu, le jeu de passes est favorisé.

- la défense est plus pressante

les défenseurs savent se placer dans l'axe ballon/cible

- le rythme de jeu s'accélère

création d'accélération sur le ballon ou les joueurs ; de nouvelles compétences techniques accompagnent cette accélération (conduire le ballon à grande vitesse, faire une passe dans la course, tirer en mouvement)

- des petits schémas tactiques simples se mettent en place
passe –et – va, passe et suit

Propositions de thèmes de travail

- dans le domaine de l'attaque :

- pour le porteur du ballon :
 - maîtriser la conduite rapide du ballon
 - être capable de protéger son ballon en utilisant le corps comme obstacle
 - être capable de faire une passe longue
 - être capable de tirer rapidement
- pour le partenaire du porteur de ballon :
 - maîtriser la réception du ballon dans un jeu de mouvement
 - être capable de se démarquer en faisant des appels dans des espaces libres
 - être capable de se placer à distance de passe ou d'assurer un soutien offensif
- pour l'équipe :
 - assurer la conservation du ballon
 - faire progresser le ballon vers le but adverse
 - utiliser le jeu en profondeur ou les côtés en fonction du placement de l'équipe adverse et en variant le rythme et l'axe de progression
 - développer un jeu d'appui (passer la balle puis se démarquer en se déplaçant vers la cible) et de soutien (passer et rester disponible, proche du porteur du ballon)

- dans le domaine de la défense :

- pour le défenseur :
 - monter sur le porteur de la balle
 - se placer entre le ballon et la cible en tentant d'intercepter
 - maîtriser les techniques d'arrêt du porteur de balle
- pour l'équipe :
 - s'opposer à la progression du porteur de balle
 - harceler le porteur de la balle
 - gêner les échanges

Propositions de mises en œuvre

voir tableau général « propositions de mises en œuvre » et « mes progrès en séance de ... » (niveau 2)

Comportements observables

- le jeu, en mouvement, utilise les espaces libres
- les joueurs recherchent les espaces libres*
- la défense s'organise
- le marquage est efficace*
- les joueurs doivent faire des choix rapides
- la prise d'information est fréquente*
- les joueurs font preuve d'aisance avec le ballon dans plusieurs compartiments techniques
- 1 contre 1, feinte...*
- l'équipe propose des choix stratégiques

Propositions de thèmes de travail

- dans le domaine de l'attaque :
 - pour le porteur du ballon :
 - être capable de protéger son ballon en utilisant le corps comme obstacle
 - être capable de jouer long pour un jeu de renversement
 - être capable de tirer rapidement et à des distances variables
 - pour le partenaire du porteur de ballon :
 - être capable de se démarquer en faisant des appels dans des espaces libres
 - pour l'équipe :
 - assurer la conservation du ballon
 - créer collectivement des espaces libres
 - utiliser le jeu en profondeur ou les côtés en fonction du placement de l'équipe adverse
 - développer un jeu d'appui (passer la balle puis se démarquer en se déplaçant vers la cible) et de soutien (passer et rester disponible, proche du porteur du ballon)
- dans le domaine de la défense :
 - pour le défenseur :
 - récupérer la balle
 - maîtriser la défense individuelle
 - pour l'équipe :
 - s'opposer à la progression du porteur de balle
 - récupérer le ballon par « pressing » sur le porteur de la balle
 - gêner les échanges

Propositions de mises en œuvre

voir tableau général « propositions de mises en œuvre » et « mes progrès en séance de ... » (niveau 3)

Niveau expert

ce niveau correspond à des compétences envisageables au collège

Comportements observables

- le jeu, en mouvement, utilise les espaces libres, voire en crée
les joueurs recherchent les espaces libres, utilisent les variations du rythme de jeu pour se créer des espaces d'évolutions exploitables (renversement du jeu par une passe longue)
- la défense est omniprésente
le marquage est efficace
- les joueurs doivent faire des choix rapides et pertinents
la prise d'information doit être constante
- les joueurs maîtrisent le ballon dans de nombreux compartiments techniques
maîtrise du 1 contre 1, feinte...
- l'équipe est amenée à faire des choix tactiques et à les multiplier
varier le rythme, la vitesse, le nombre de joueurs qui s'impliquent dans l'action

Propositions de thèmes de travail

- dans le domaine de l'attaque :
 - pour le porteur du ballon :
 - être capable de protéger son ballon en utilisant le corps comme obstacle
 - être capable de jouer long pour un jeu de renversement
 - être capable de tirer rapidement et à des distances variables
 - être capable de créer par fixation des espaces libres et de les exploiter
 - pour le partenaire du porteur de ballon :
 - être capable de se démarquer en faisant des appels dans des espaces libres
 - être capable de créer un espace libre pour le porteur de la balle (écran)
 - pour l'équipe :
 - assurer la conservation du ballon
 - créer collectivement des espaces libres
 - utiliser le jeu en profondeur ou les axes latéraux en fonction du placement de l'équipe adverse et en variant le rythme et l'axe de progression
 - développer un jeu d'appui et de soutien au porteur du ballon
- dans le domaine de la défense :
 - pour le défenseur :
 - récupérer la balle
 - maîtriser la défense individuelle et la défense de zone
 - maîtriser les techniques d'arrêt du porteur de balle
 - pour l'équipe :
 - s'opposer à la progression du porteur de balle
 - récupérer le ballon par « pressing » sur le porteur de la balle
 - contester l'échange

PROPOSITIONS DE MISES EN OEUVRE

<u>Propositions de mise en œuvre</u>			
<p>COOPERER ET S'OPPOSER</p> <p><i>Objectifs :</i> S'organiser Réagir, changer de rôles Observer, décider</p>	<p>1/ progresser vers un objectif en présence de défenseurs :</p> <p>A 2 contre 1...puis à 3 contre 1, 3 contre 2... Observer, définir, expérimenter les différentes stratégies pour :</p> <p>Se démarquer, être en soutien, être un appui,</p>	<p>2/ s'opposer à des adversaires qui progressent vers l'objectif</p> <p>A 2 contre 1...puis à 3 contre 1, 3 contre 2... Observer, définir, expérimenter les différentes stratégies pour :</p> <p>Intercepter, Contrer une passe, un tir Empêcher la progression Changer de rôle (passer de défenseur à attaquant et réciproquement)</p>	<p>Jeux possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le ballon capitaine . La balle au but . La passe à 10 . Poule renard vipère

<p>TENIR DIFFERENTS ROLES</p> <p><i>Objectifs :</i> Accepter les règles Maîtriser le règlement Justifier ses décisions Comprendre l'organisation de rencontres</p>	<p>1/ jouer :</p> <ul style="list-style-type: none"> . en acceptant les règles . en prenant une part active au jeu <p>en prenant part à la vie de l'équipe</p>	<p>2/ arbitrer</p> <ul style="list-style-type: none"> . accepter d'arbitrer (à plusieurs, seul, avec un adulte) . justifier ses décisions . utiliser les gestes propres à l'arbitrage du sport concerné 	<p>3/ tenir une feuille de match</p> <ul style="list-style-type: none"> . préparer l'organisation de rencontres
---	---	---	---

GERER SA MOTRICITE	<u>Propositions de mise en oeuvre</u>			
<p>MANIPULER AVEC AISANCE L'ENGIN</p> <p><i>Objectifs :</i> <i>Conserver la maîtrise</i> <i>Se décentrer</i> <i>Prévoir,</i> <i>anticiper</i></p>	<p>1/ conduire l'engin - ensemble, sans se rencontrer répondre à un signal : visuel, sonore - suivre : un partenaire, un tracé, un parcours (chronométré)</p>	<p>2/ maîtriser l'engin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - passer : directement, avec rebond, en cloche - recevoir : sans perdre l'engin et après tout type de passe 	<p>3/ tirer et marquer en modifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la cible (taille, hauteur...) - la distance à la cible - le déplacement (de la position arrêtée au tir en mouvement - la position du corps 	<p>Jeux possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> . La course aux ballons . L'horloge . Les balles brûlantes
<p>COOPERER</p> <p><i>Objectifs :</i> <i>S'organiser</i> <i>Décider, échanger</i> <i>Observer, analyser</i></p>	<p>1/ passer et recevoir en se déplaçant :</p> <ul style="list-style-type: none"> . jouer à 2 : librement, avec un joueur fixe, les 2 en mouvement . jouer à plusieurs (3,4...) 	<p>2/ progresser vers un objectif</p> <ul style="list-style-type: none"> . A 2 joueurs . A 3, 4... joueurs <p>Varié :</p> <ul style="list-style-type: none"> . les manipulations possibles (passes, dribbles) . le type de contrôle (à 2 mains, à 1 main, au pied..) . le type de passes (tendues, à rebonds, en cloche...) . le sens du déplacement . l'objectif : sans tir, avec tir... 	<p>Jeux possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le béret ballon . Le lapin chasseur . Pose ballon 	
<p>S'OPPOSER</p> <p><i>Objectifs :</i> <i>Prendre possession</i> <i>Conserver</i> <i>Respecter</i> <i>Observer, analyser</i></p>	<p>Seul, récupérer ou conserver l'engin :</p> <ul style="list-style-type: none"> . empêcher la progression . intercepter . contrer un tir, une passe . prendre l'engin . garder l'engin <p>1 joueur contre 1 en variant :</p> <ul style="list-style-type: none"> . le temps disponible . l'espace disponible <p>Observer les situations trouvées</p>		<p>Jeux possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> . Le mur chinois . L'épervier . Les sorciers . Pile ou face 	
<p>CONNAITRE L'ACTIVITE</p> <p><i>Objectifs :</i> <i>Développer ses connaissances culturelles</i></p>	<p>1/ utiliser le vocabulaire spécifique à l'activité selon le sport collectif (exemple : le panier, la zone, le hors-jeu, le plaquage...)</p>	<p>2/ connaître la culture propre à l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> . L'histoire du sport concerné . les grands joueurs, les grands clubs, les pays... 		

Outil pour l'enseignant

PROPOSITION D'UNE MATRICE POUVANT S'ADAPTER A « TOUT » SPORT COLLECTIF

Mes progrès au cours des séances de (jeu ou sport co)
Le niveau 3 correspond aux compétences visées en fin de CM2

1. COOPERER ET S'OPPOSER

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
1/ progresser vers un objectif	A 2 contre 1, traverser un demi-terrain sans perdre l'engin	A 2 contre 1 ou 3 contre 2 proposer une solution identifiée (appui, soutien, démarquage) lors d'un déplacement orienté	A3 contre 2 (ou en nombre égal), et en un minimum de temps traverser le terrain et conclure par un tir
2/ s'opposer à des adversaires	A 1 contre 2 nuire à la progression des adversaires	A 2 contre 3 ou 1 contre 2, arrêter la progression des adversaires en identifiant plusieurs possibilités (interception, blocage, contre)	A 3 contre 3 (en nombre égal) arrêter la progression des adversaires et changer aussitôt de rôle (passer de défenseur à attaquant, réciproquement pour les attaquants)

2. TENIR DIFFERENTS ROLES

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
1/ jouer	Faire partie d'une équipe Participer au jeu Connaître les règles principales du jeu Observer une période de jeu	Faire partie d'une équipe et donner son avis S'engager physiquement dans le jeu Accepter les observations lorsque les règles ne sont pas respectées Pouvoir faire des remarques sur le jeu qui se déroule	Faire partie d'une équipe, faire des propositions, essayer de les faire accepter et respecter pendant le jeu Prendre des initiatives en lançant une contre attaque, en tirant en position difficile... Accepter et comprendre les décisions d'arbitrage ; pouvoir les expliquer et tenter de ne pas les renouveler Savoir donner des conseils (à un camarade ou à une équipe) en les justifiant
2/ arbitrer	Accepter d'arbitrer avec une aide	Arbitrer et justifier ses décisions	Arbitrer, justifier ses décisions ; les faire respecter
3/ tenir une feuille	Savoir lire une feuille de match Comprendre l'organisation d'une rencontre entre plusieurs équipes	Savoir remplir une feuille de match Préparer une rencontre entre plusieurs équipes	Savoir remplir une feuille de match et donner des informations pendant et après le jeu Organiser avec des camarades un tournoi

3. GERER SA MOTRICITE

	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
1/ conduire l'engin	Se déplacer en conservant l'engin	Se déplacer avec l'engin en tenant compte des adversaires	Se déplacer en dribblant des adversaires
2/ maîtriser l'engin	Passer l'engin à un partenaire Réceptionner l'engin en le bloquant	Passer l'engin de plusieurs façons (tendu, en cloche, avec rebond) Recevoir de plusieurs façons (2 mains, 1 main ;au-dessus de la tête ;sous le bassin...)	Passer l'engin de plusieurs façons et se déplacer rapidement Recevoir de plusieurs façons et enchaîner une action (dribbler, tirer, passer)
3/ tirer et marquer	D'un lieu choisi librement	Depuis plusieurs lieux : distance et orientations différentes	Depuis différents lieux et après un déplacement
4/ arrêter ou bloquer l'engin	Esquisser un geste en direction de l'engin	Utiliser plusieurs parties du corps pour arrêter l'engin	Choisir la bonne partie du corps pour arrêter l'engin puis relancer rapidement
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
1/ passer et recevoir en se déplaçant	Passer et recevoir en marchant mais sans perdre l'engin	Passer et recevoir en courant, sans perdre l'engin	Avec des passes et sans perdre l'engin, traverser le terrain le plus rapidement possible
2/ progresser vers un objectif	A 2 ou plus se déplacer d'un point à un autre (chaque joueur étant concerné)	A 2 ou plus se déplacer dans le sens du jeu en utilisant passes et dribbles	En un minimum de temps et en concernant tous les joueurs, traverser le terrain et tirer
	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
Seul, récupérer ou conserver l'engin	Prendre l'engin à un adversaire dans un espace donné	Conserver l'engin un minimum de temps, dans un espace délimité	Prendre l'engin à un adversaire qui se déplace puis conserver l'engin

4. CONNAITRE L'ACTIVITE

1/ utiliser le vocabulaire spécifique	Parler, lire, écrire le vocabulaire spécifique à l'activité
2/ connaître l'activité	Effectuer une recherche thématique concernant : l'histoire de l'activité, les pays les plus pratiquants, les grands clubs et les grands champions dans le monde et en France en particulier