

SITUATION DE REFERENCE : cycle 1

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 1 : Coopérer et s'opposer collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Jeux et Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
Eperviers déménageur	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu .</p>	<p>Déménageurs: ramener le plus d'objets dans la caisse de son équipe.</p> <p>Eperviers: Toucher les déménageurs en possession d'un objet.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- On ne ramène qu'un seul objet à la fois. 2- On ne sort pas des limites du terrain. 3- Toucher par l'épervier, on ramène l'objet en sa possession dans la réserve centrale et l'on revient dans son camp avant de repartir chercher un autre objet. 	<p>MATERIELS</p> <p>1- Réserve d'objets au centre du terrain avec au moins un nombre total d'objets = nombre d'élèves X 04</p> <p>2- plus une caisse par équipe à égale distance de la réserve centrale.</p> <p>3- Des dossards pour identifier clairement les équipes et les éperviers.</p> <p>HUMAINS</p> <p>Le plus possible d'équipes de 06 élèves (compatible avec l'espace dont on dispose)</p>	<p>Avoir dans sa caisse plus d'objets que l'autre équipe dans un temps limité à 2 ou 3 minutes</p>	<p>Déménageurs : Choisit un espace libre et court vite.</p> <p>Eperviers: Réduit l'espace et court vite.</p>

SITUATION DE REFERENCE : cycle 2

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement.

MISE EN ŒUVRE : Jeux et Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

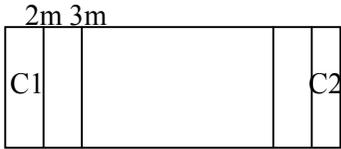
- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif, comme attaquant et comme défenseur.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer des règles de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité : maîtrise de savoirs.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
Ballon capitaine	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>comprendre et respecter des règles.</p> <p>le vainqueur est connu .</p>	Envoyer le ballon au capitaine qui doit le réceptionner de volée.	<p>Possesseur du ballon :déplacements limités à 5 pas balle en mains ou à 3s balle en mains.</p> <p>Défenseur : N'intervient pas sur le ballon.</p> <p>Capitaine : Reste dans sa zone.</p>	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace défini 20 X 10  <p>HUMAINS :2 équipes de 5 (1 capitaine placé dans une zone située derrière le camp adverse et 4 joueurs de champ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon - Maillots de couleurs pour chaque équipe. 	Dans un temps donné de 6 à 8 minutes marquer plus de points que l'adversaire.	<p>MON EQUIPE A LA BALLE :</p> <p>Joueurs de champ : Utiliser l' espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible.</p> <p>Capitaine : Se démarquer dans son espace.</p> <p>J'AI LA BALLE :</p> <p>Je transmets à un partenaire disponible.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE :</p> <p>Je suis actif pour récupérer la balle.</p>

SITUATION DE REFERENCE : cycle 3

COMPETENCE SPECIFIQUE

Cycle 3: S'affronter collectivement.

MISE EN ŒUVRE: Sports collectifs.

ETRE CAPABLE DE :

- Coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un sport collectif.

COMPÉTENCES TRANSVERSALES / GENERALES

- S'engager lucidement dans l'action en
 - osant s'engager en toute sécurité
 - choisissant des stratégies efficaces
 - contrôlant ses émotions.
- Construire un projet d'action (à court terme).
- Identifier et apprécier les effets de l'activité.
- Appliquer et construire des principes de vie collective.

CONNAISSANCES

- De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe.
- De l'activité : maîtrise de savoirs précis.

ACTIVITÉ	OBJECTIFS (savoirs à acquérir)	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
<p>Hand-ball Basket-Ball Foot-Ball</p> <p>Rugby***</p> <p>CE2 CM 1 CM2</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (passer, dribler, tirer, plaquer....)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur Le vainqueur est connu .</p>	<p>MARQUER :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buts - Paniers - Essais 	<p>Règles essentielles pour chaque sport collectif.</p> <p>Hand-ball : Marcher, reprise de dribble, zone</p> <p>Basket-ball : Marcher, reprise de dribble, contact</p> <p>Football : Balle au pied</p> <p>Rugby : Passe en arrière</p>	<p>MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espace délimité (recommandé 20x10 m) - Maillots ou chasubles de couleur différente pour chaque équipe. - Un ballon. - Cibles bien définies. - Une table de marque <p>HUMAINS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes de 4 clairement identifiées - Un arbitre. 	<p>Marquer plus de points que l'équipe adverse dans un temps donné : 8 à 10 minutes</p>	<p>BASKET-BALL-HAND-BALL FOOT-BALL</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : Utiliser l'espace disponible pour recevoir la balle et permettre à l'équipe d'atteindre la cible. J'AI LA BALLE : Je transmets à un partenaire disponible, je dribble pour aller marquer. Je suis efficace dans les tirs au but.</p> <p>MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle</p> <p>***RUGBY</p> <p>MON EQUIPE A LA BALLE : Je me replace /porteur de balle(derrière) et je me démarque ou je viens en soutien. J'AI LA BALLE : Je marque des essais. J'utilise un partenaire ou un espace disponible. MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je m'oppose à la progression de l'adversaire et je suis actif pour récupérer la balle .</p>

SYNTHESE

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
COMPÉTENCE SPECIFIQUE	COOPERER...S'OPPOSER...S'AFFRONTER COLLECTIVEMENT		
MISE EN OEUVRE	JEUX ET SPORTS COLLECTIFS		
OBJECTIFS (pour le maître) SAVOIRS A ACQUERIR (pour l'enfant)	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, esquiver...)</p> <p>Jouer différents rôles (poursuivant, poursuivi...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Résultat : le vainqueur est connu</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (courir, passer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>comprendre et respecter des règles.</p> <p>le vainqueur est connu .</p>	<p>Utiliser des actions simples dans une action collective (passer, dribler, tirer, plaquer...)</p> <p>Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...)</p> <p>S'orienter dans un espace défini</p> <p>Comprendre et respecter des règles.</p> <p>Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur</p> <p>Le vainqueur est connu .</p>
CRITÈRES DE RÉALISATION	L'enfant est toujours en mouvement et adapte son déplacement à la situation (ORIENTATION ET VITESSE)	L'enfant agit en fonction des différents rôles (réversibilité)	Qu'il soit attaquant ou défenseur : L'enfant se rend disponible pour assurer la continuité du jeu et être efficace pour marquer
COMPETENCES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans l'action en <ul style="list-style-type: none"> - osant s'engager en toute sécurité - choisissant des stratégies efficaces - contrôlant ses émotions. - Construire un projet d'action (à court terme). - Identifier et apprécier les effets de l'activité. - Appliquer des règles de vie collective. - 		
CONNAISSANCES	<ul style="list-style-type: none"> - De soi : réalisation d'actions et comportement dans le groupe. - De l'activité (cycle1) et maîtrise de savoirs(cycle2), maîtrise de savoirs précis(cycle3) 		