

FOOTBALL

CE2 CM



Module d'apprentissage

2018

Alain LARRIEU CPC EPS Bayonne

PROBLEMES FONDAMENTAUX OU OPERATIONS A MENER

Jouer au football, c'est résoudre à plusieurs et en action des problèmes stratégiques liés à l'affrontement d'un autre groupe en jouant le ballon au pied.

Pour l'équipe il s'agit de :

Progresser vers le but
Récupérer le ballon / Conserver le ballon
Finir l'action : marquer

OBJECTIFS DE FIN DE CYCLE 3

L'objectif de fin de cycle 3 pourrait se formuler ainsi : dans un jeu 4 contre 4 sans gardien ou 5 contre 5 avec gardien, l'équipe doit être capable par son organisation collective de récupérer au plus vite le ballon, le faire progresser en le conservant et marquer.

ENJEUX

A travers les jeux et sports collectifs, il s'agira pour l'élève de :

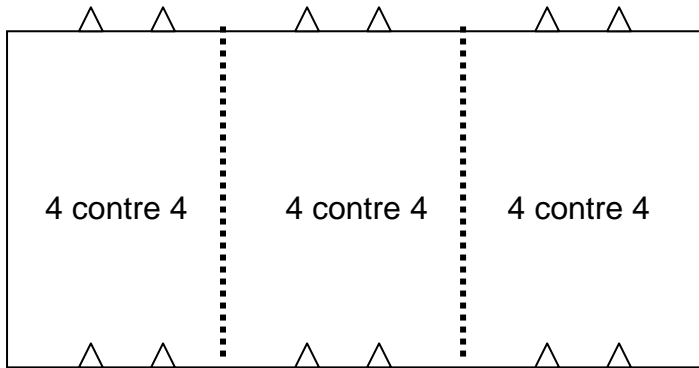
En situation aménagée ou à effectif réduit :

- S'organiser tactiquement pour gagner 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 la commenter.

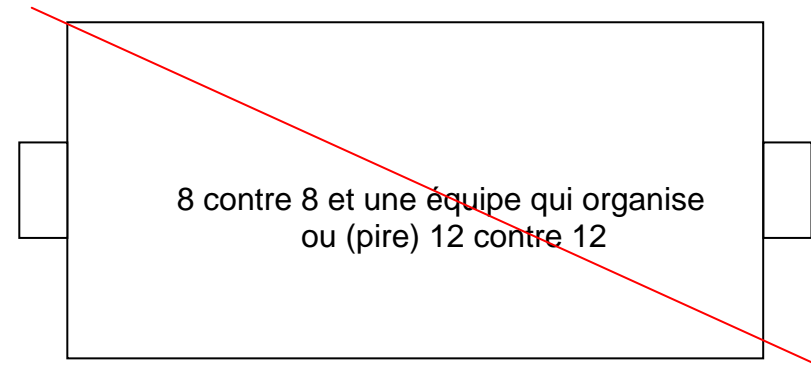
PRINCIPES PEDAGOGIQUES

On donnera la priorité aux formes jouées qui permettront aux élèves de s'engager dans la construction de stratégies adaptées aux situations de confrontations spécifiques des sports collectifs. Les formes jouées favorisent la notion de plaisir qui permet d'entretenir la motivation des élèves.

- Favoriser l'arbitrage par les élèves et faire respecter toute décision de l'arbitre.
- Vérifier la compréhension du but du jeu par les élèves : faire formuler.
- Permettre un temps d'activité important en constituant des équipes de 4 à 5 élèves maxi et en multipliant les ateliers ou aires de jeu :
Au-delà d'une meilleure perception de l'espace et des rôles, cela induit un jeu plus fluide et surtout une réelle participation de tous à travers la répétition des actions et gestes moteurs visés (contrôles, passes, tirs, appels, marquage, démarquage...).



Plutôt que :



- Donner la possibilité aux élèves de s'essayer de nombreuses fois (notion de plaisir et de progrès).
- Faire tenir des rôles différents (arbitre, organisateur, joueur, observateur).
- Matérialiser les résultats (établir des fiches de score pour tous les rôles ou certains rôles seulement).

Plutôt que de proposer un empilement de jeux figés, faire évoluer chaque situation, de manière à favoriser une véritable construction des apprentissages et à susciter une adaptation de l'enfant aux problèmes ou contraintes.

LE MATÉRIEL DE BASE EN SPORTS CO :

Penser chaque année à réserver une petite partie du budget annuel de l'école à l'achat ou au renouvellement du matériel EPS

Consacrer un lieu spécifique au rangement de ce matériel dans l'école. Responsabiliser les élèves (rangement, vérification, installation, entretien...)

- Dossards (4 couleurs x 8)
- Plots (soucoupes) de délimitation et quelques plots coniques
- Ballons adaptés en quantité suffisante
- Sifflets ; chronomètres
- Supports rigides pour la marque

COMMENT ADAPTER L'ACTIVITE POUR PERMETTRE L'IMPLICATION DE TOUS

Permettre aux élèves débutants de très nombreuses répétitions sur les situations de progression avec le ballon :

Demeurer longtemps sur les situations « Remplir sa maison » et « Football éperviers » (ou y revenir) tout en recherchant la décentration du regard / conduite du ballon

Variation de la constitution des équipes :

1. Dans des équipes hétérogènes, donner des contraintes aux élèves experts :

- Conduite de balle imposée : intérieur, extérieur. Passe-tir pied faible
- Nombre de touches de balle imposé : autoriser 2 touches de balle (contrôle et passe/tir) ; autoriser 1 seule touche de balle (passe/tir)
- Obligation de faire marquer
- Limiter la zone d'évolution

OU

2. Opposer des groupes ou équipes de besoin

Trame possible d'un module d'apprentissage football Cycle 3

On choisira de ne pas proposer de situations purement « techniques » : la résolution des problèmes pourra se traiter au travers de situations plus globales et proches des objectifs scolaires. Les fiches proposeront donc des situations autour des quatre grands problèmes à résoudre collectivement :

Chaque séance comprendra :

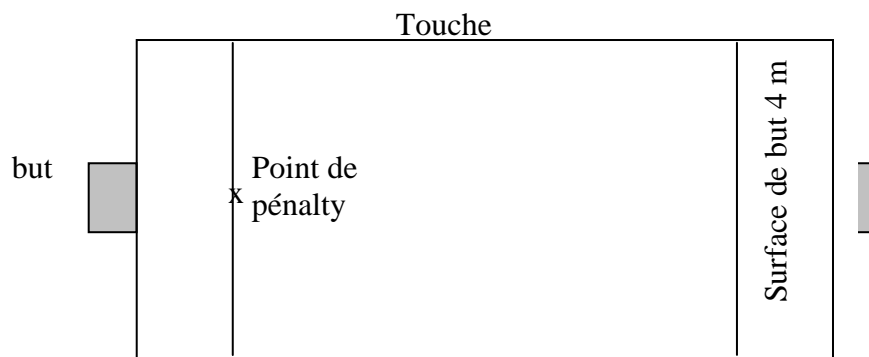
une ou deux situations d'apprentissage puis un retour sur la situation de référence ou ses variantes à 4x4 sans gardien ou 5x5 avec gardien

Problèmes fondamentaux et savoirs à privilégier	Niveau	Comportements observables, progrès à viser, évaluation	Situations d'apprentissage
<p>PROGRESSER VERS LA CIBLE</p> <p>S'orienter dans un espace défini en fonction du but du jeu et de ses règles</p>	1	N'identifie pas ou difficilement la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires. Fait de mauvais choix.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ REEMPLIR SA MAISON ▪ FOOTBALL EPERVIERS ▪ LE JOUEUR BUT
	2	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires mais commet des erreurs d'orientation et de choix.	
	3	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires et s'oriente parfaitement en faisant de bons choix.	
<p>RECUPERER / CONSERVER (CONTROLE INDIVIDUEL ET TRANSMISSION COLLECTIVE DU BALLON)</p> <p>Utiliser des actions simples ou plus complexes dans une action collective : courir, sauter, feinter, passer, contrôler, dribler, tirer, s'interposer, harceler, intercepter...</p>	1	Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif. Ne maîtrise pas ou peu le ballon à la réception d'une passe. Se débarrasse du ballon au lieu de passer. Suit toujours le ballon ou s'exclue.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'HORLOGE ▪ LES DOUANIERS ▪ PASSE A 10 à 3 couleurs ▪ LIGNE BUT
	2	Se replace en position défensive et est actif à la récupération du ballon. Maîtrise le ballon sans libérer le regard. Transmet le ballon à des partenaires proches. Propose parfois une solution au porteur du ballon	
	3	Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon. Maîtrise le ballon et libère son regard. Transmet le ballon à des partenaires libres. Propose systématiquement une solution au porteur du ballon	
<p>FINIR L'ACTION : MARQUER</p> <p>Se mettre en position favorable et prendre sa chance au tir</p>	1	Se débarrasse du ballon au lieu de tirer.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ LES QUILLES ▪ DEMENAGEURS TIREURS ▪ PRET à TIRER
	2	Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir.	
	3	Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer.	

SITUATION DE REFERENCE FOOTBALL A L'ECOLE

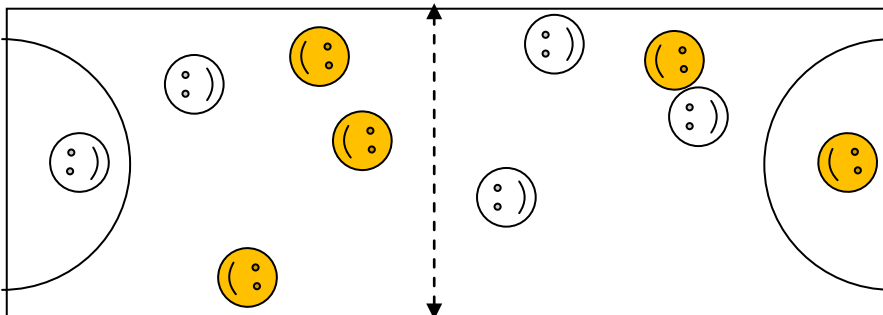
COMPETENCE SPECIFIQUE EPS Cycle 3 : Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement	OBJECTIFS : <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des actions simples dans une action collective : passer, dribler, , contrôler, tirer, • Jouer différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre...) • S'orienter dans un espace défini • Comprendre et respecter des règles. • Construire et exploiter un déséquilibre en sa faveur • Le vainqueur est connu.
MISE EN ŒUVRE : Sports collectifs, FOOTBALL.	
ETRE CAPABLE DE : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre)	

ACTIVITÉ	BUTS Pour l'élève	REGLES	AMÉNAGEMENTS MATÉRIELS ET HUMAINS	CRITÈRES DE RÉUSSITE	CRITÈRES DE RÉALISATION
Foot-Ball CYCLE 3	Marquer des buts	Règles essentielles Football : Ballon joué au pied ou toute autre partie du corps excepté jeu volontaire avec membre supérieur (sauf gardien de but dans sa surface de but) <u>Remises en jeu au pied au sol</u> : Touche, sortie de but, corner, coup d'envoi au centre, coup franc (adversaire à distance 5 m) <u>Sanctions</u> : Brutalité, accrochage, main = coup franc à l'endroit de la faute Idem dans la surface de réparation = pénalty (tir 1 joueur seul contre le gardien sur sa ligne)	MATERIEL : Espace délimité (recommandé 25 x15 m) Avec surfaces de but de 4 m de profondeur Maillots de couleur différente pour chaque équipe. Un ballon. Buts : 2,50 m sans gardien 3 à 4 m avec gardien HUMAINS : 2 équipes de 4 clairement identifiées ou 5 si gardien. 1 arbitre 1 chronométreur 1 marqueur	Avoir marqué plus de buts que l'équipe adverse dans un temps donné : 5 à 10 minutes	MON EQUIPE A LA BALLE : Joueurs de champ : J'utilise 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. MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE : Je suis actif pour récupérer la balle J'occupe l'espace disponible pour protéger mon but, couper les déplacements, les trajectoires



Faire varier la situation de référence pour une meilleure occupation de l'espace et/ou une meilleure gestion des niveaux dans la situation de référence : viser des réussites

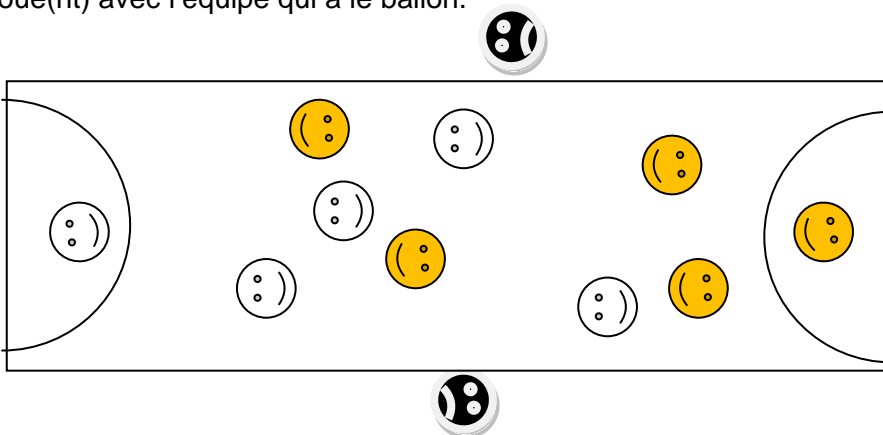
1) Jouer dans des zones : Répartir les 2 équipes dans 2 zones de jeu dans la profondeur avec possibilité de favoriser l'attaque. Les joueurs ne peuvent se déplacer que dans leur zone ; ils peuvent passer le ballon à leurs coéquipiers situés dans l'autre zone.



2) Jouer sur la variable nombre de joueurs

a) On impose un surnombre offensif avec joueur joker : le joker peut être dans l'espace de jeu ou à l'extérieur derrière les lignes de touche : 2 jokers dans ce cas.

Le(s) joker(s) joue(nt) avec l'équipe qui a le ballon.



b) après chaque point, l'équipe qui marque perd un joueur. Ce(s) joueur(s) reviendra (ont) en jeu quand l'équipe en supériorité numérique aura marqué.

3 carrés délimités de 4m de côté et distants les uns des autres de 15m ; 3 équipes de 4 joueurs ; 12 ballons : 1 ballon par joueur

But :

Ramener les ballons dans sa maison en les conduisant au pied.

Règle :

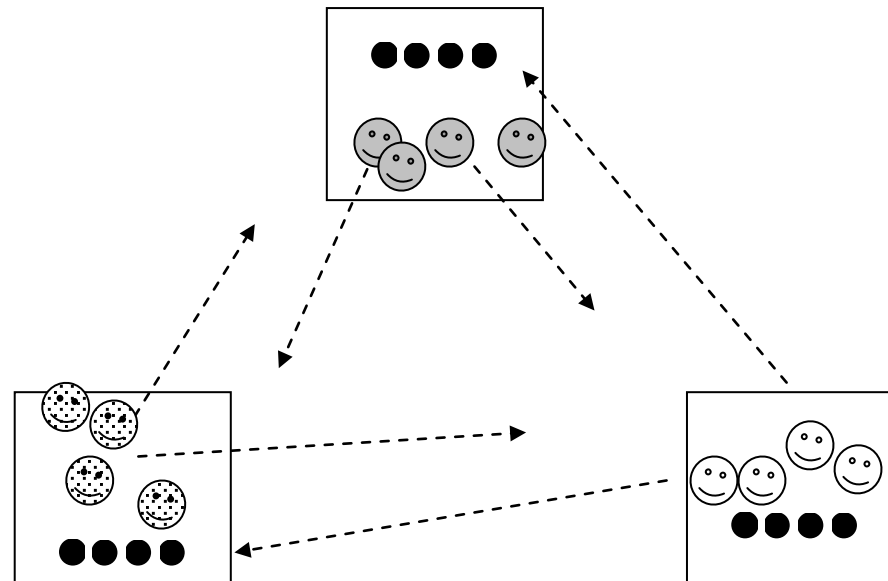
1 seul ballon à la fois

Evolutions :

- 1/ Conduire le ballon : avec une surface de contact imposée (intérieur – extérieur) ; en alternant int./ext. ; pied droit pied gauche
- 2/ Eviter, contourner des obstacles (cerceau, coupelle, plot...) placé sur le trajet entre les zones.
- 3/ Chaque équipe délègue un « gêneur » chargé de ralentir les autres équipes
- 4/ Ramener un ballon à deux
- 5/ Ramener un ballon à la fois par équipe : s'organiser

Critères de réussite :

- l'équipe qui ramène le plus de ballons dans sa maison



Terrain délimité : L = 25 m ; l = 15 à 20 m

1 épervier face à 5/6 joueurs ; 1 ballon par joueur (1 équipe de 5 en attente qui délègue l'épervier) ; organisation : doubler ce dispositif

Procéder par vagues A/R

But :

Progresser balle au pied d'une zone de but à l'autre, dans les limites du terrain, sans se faire prendre le ballon par l'épervier

Pour l'épervier : sortir les ballons du terrain

Règle :

Stopper le ballon dans la zone de but.

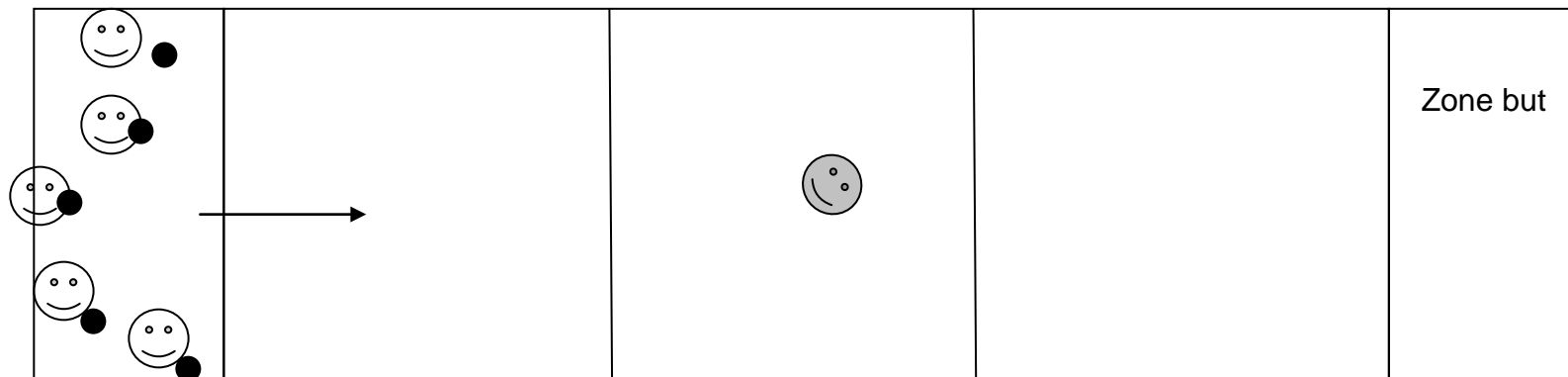
Evolution :

- 1/ Ajouter un second épervier
- 2/ L'épervier ou les éperviers évoluent tout terrain
- 3/ Tirer au but avant une ligne : seuls les ballons entrés comptent
- 4/ Ajouter un gardien
- 5/ 1 épervier ; 3 joueur ; 1 seul ballon

Variables : largeur du terrain ; ballon arrêté sous la semelle je suis inattaquable.

Critères de réussite :

- comptabiliser le nombre de passage sans perdre son ballon (épervier ou sortie du terrain)
- comptabiliser le nombre de ballons récupérés par l'épervier pour valoriser la récupération.



EN FAVORISANT L'UTILISATION DE LA LARGEUR ET DE LA PROFONDEUR DU TERRAIN

Terrain délimité 25 x 20 m

Deux équipes de 5 avec 2 joueurs but par équipe ; 2 jeux de dossards ; 2 ballons

Une zone de 2,50 m de profondeur sur chaque fond de terrain, dans lequel se déplace les 4 joueurs but.

Chaque équipe démarre face à face depuis une ligne de but.

But :

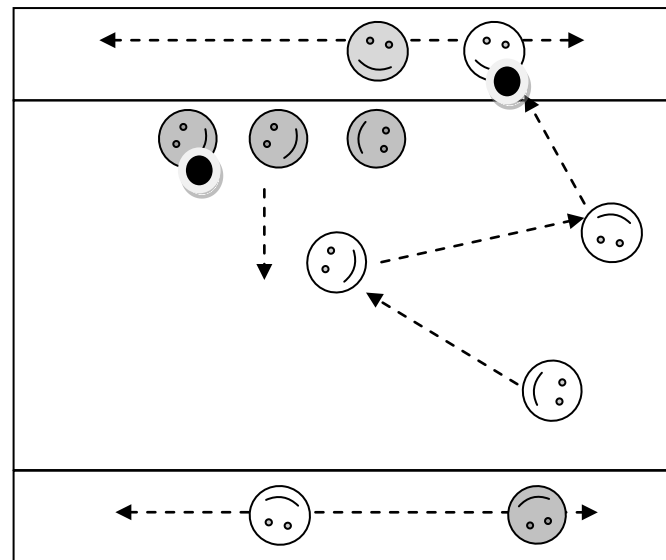
En un temps donné (3 minutes par ex.) les 3 joueurs de champ progressent en traversées successives et doivent marquer le plus de points possibles en passant le ballon à leur joueur but qui doit le contrôler dans sa zone (= 1 point) puis le relancer pour une autre traversée.

Evolution :

- 1/ Obliger contrôle passe déplacement
- 2/ Jeu avec 1 seul ballon en opposition
- 3/ Idem jeu orienté avec un seul joueur but par zone

Critères de réussite :

Comptabiliser le nombre de points marqués en 3 minutes.



Terrain délimité : un carré de 20 m par 20 m.
 3 zones : une centrale de 4 m de large et deux de 8 m de large.
 6 attaquants contre 2 défenseurs. Dossards de couleur ; un ballon

But :

Attaquants : réaliser des passes, uniquement au sol, entre les joueurs X.

Défenseurs : récupérer le ballon.

Règle : les joueurs restent dans leur zone respective.

Evolution :

1/ Limiter le nombre de passes dans une même zone (de 3 à 5 suivant niveau).

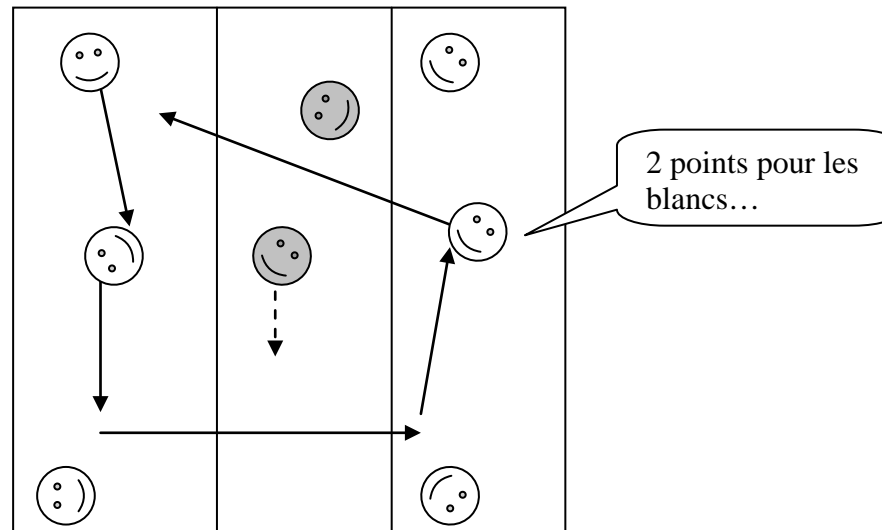
2/ un défenseur peut sortir de sa zone pour harceler le porteur de balle.

Critères de réussite :

Sur 5 minutes de jeu :

Comptabiliser le nombre de passes réalisées entre les zones, sans interception.

Comptabiliser le nombre de ballons récupérés par les 2 défenseurs.



Terrain délimité (20x20) ; deux ballons ; maillots de couleur pour chaque équipe ; 2 plots (la porte) ; 1 ligne de départ
 2 équipes de 5 ou 6 joueurs ; 1 arbitre compteur de passes

But : Attaquants : réaliser le plus grand nombre de passes au pied consécutives face à des défenseurs de plus en plus nombreux
Défenseurs : récupérer ou sortir le ballon du terrain le plus rapidement possible

Règles : Tous : démarrer au signal

Attaquants : ne pas sortir des limites du terrain.

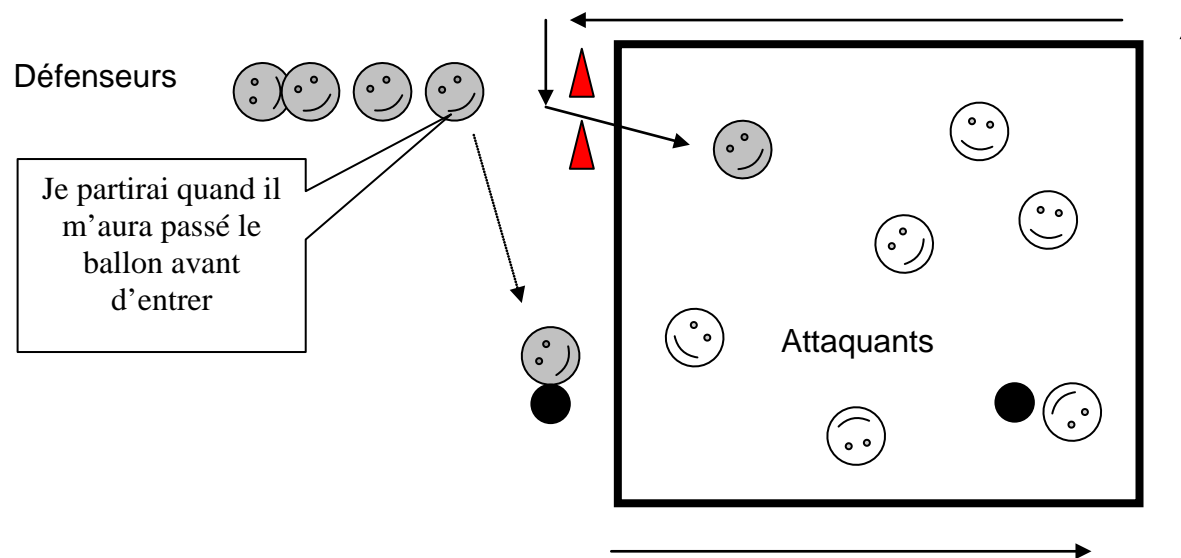
Défenseurs : le 1^{er} fait un tour du terrain en dribblant avant d'entrer par la porte ; le 2nd démarre quand il a reçu le ballon.

Arrêt d'une manche : quand le ballon est récupéré par les défenseurs ou quand le ballon sort du terrain.

Inverser les rôles.

Variable : taille de la zone

Critères de réussite : nombre total de passes réussies.



Terrain délimité de 25 m par 20 m.

Jeu à inégalité numérique

3 équipes de 3 joueurs ; 3 couleurs de dossards ; un ballon

Une fiche de marque

But :

Réaliser une série de 5 passes consécutives à deux équipes contre la troisième.

Règle :

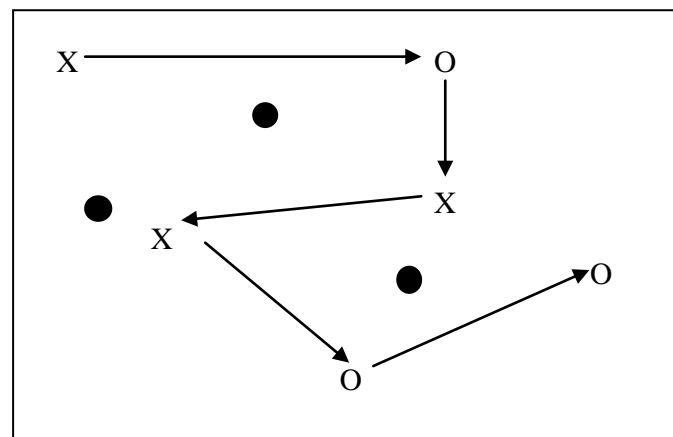
L'équipe qui perd le ballon devient défenseur.

Evolution :

- 1/ ne pas redoubler la passe avec un joueur.
- 2/ limiter le nombre de touches de balles par joueur (3 maximum)
- 3/ réaliser 10 passes consécutivement
- 4/ réaliser la plus grande série de passes consécutivement.

Critères de réussite :

Comptabiliser le nombre de séries réussies par équipe : 1 point par série



LIGNE BUT 1 CONTRE 1

Terrain délimité 10 m par 10 m ; 2 zones de but d'1 m
 Temps de jeu de 30'' à 1' maxi.
 X : attaquants O : défenseurs

But :

Empêcher le joueur en possession du ballon (attaquants) d'atteindre la zone de but du joueur (défenseur) en position défensive.

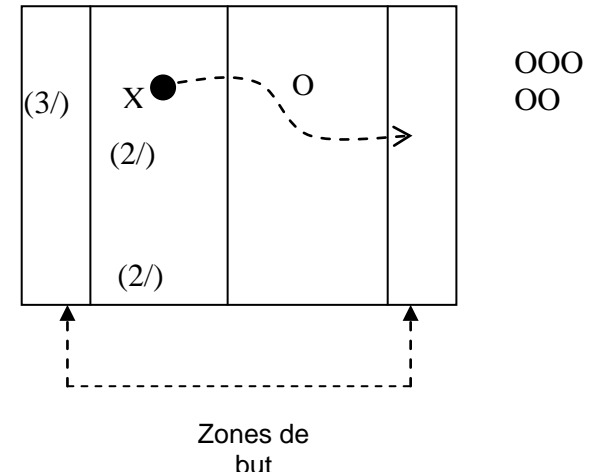
Evolution de la situation :

- 1/ Protéger sa ligne de but et sortir le ballon des limites du terrain ;
- 2/ Protéger sa ligne de but, récupérer et transmettre le ballon à un partenaire.
- 3/ Protéger sa ligne de but, récupérer et conduire le ballon dans la zone de but adverse.

Critères de réussite :

- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés.
- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés et transmis à un partenaire.
- Comptabiliser le nombre de ballons récupérés et conduits dans la zone de but adverse.

XXXXXX



LIGNE BUT 2 CONTRE 2

Terrain délimité 12 m par 12 m
 Temps de jeu de 1' à 2' maxi

But, évolution et critères de réussite : idem que 1 contre 1

Jeu de précision

2 équipes de 4 ou 6 joueurs ; 1 ou plusieurs ballons par équipe ; 8 quilles par équipe (bouteilles eau minérale lestées)

But :

Faire tomber les quilles à l'aide du ballon frappé avec le pied.

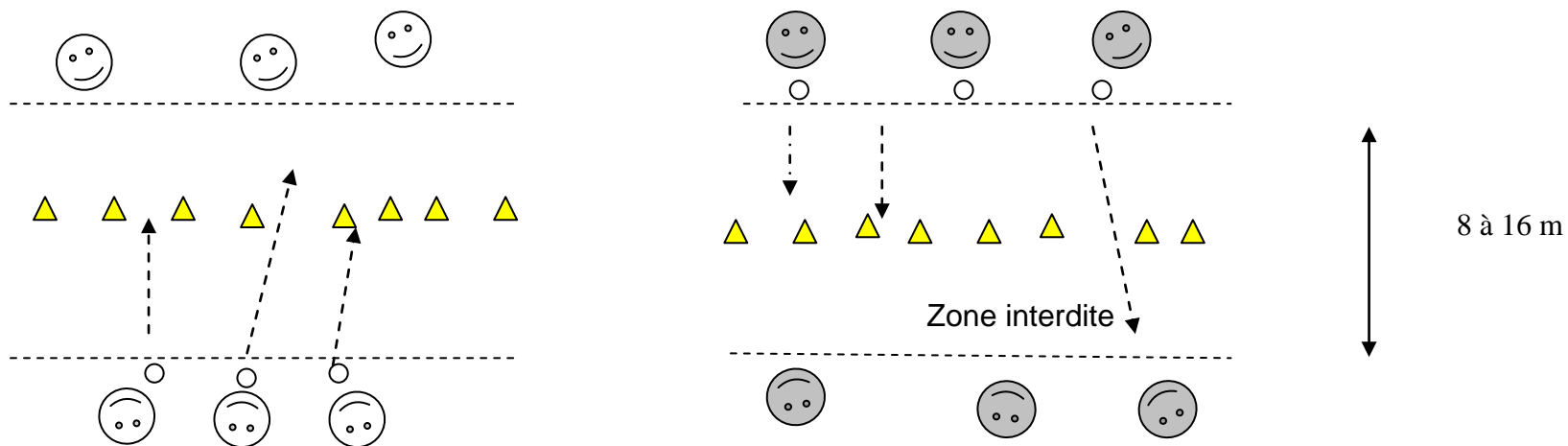
Evolution :

- 1/ Faire tomber le plus de quilles possibles dans un temps déterminé
- 2/ faire tomber toutes les quilles avant l'autre équipe
- 3/ Utiliser une surface de frappe donnée (intérieur ; coup de pied ; extérieur ; pied droit ; pied gauche)

Variable : distance des quilles

Critères de réussite :

- Le plus grand nombre de quilles abattues ou touchées
- Le moins de temps pour faire tomber l'ensemble des quilles



Terrain de 25 m x 20 m ; 2 buts de 3 m ; une zone interdite devant chaque but ; 1 plot à chaque angle du terrain ; 1 arbitre par but
 2 équipes de 5 ou 6 joueurs, 1 gardien par équipe ; 1 ballon par joueur
 Durée de jeu : 3 minutes

But :

Marquer plus de buts que l'équipe adverse sur un temps donné

Règles :

Conduire au pied un ballon à la fois

Tir avant la ligne interdite

Après le tir je contourné un plot et repars par l'extérieur chercher un ballon dans mon camp

Chaque arbitre valide les ballons entrés dans le but durant le temps de jeu

Evolution :

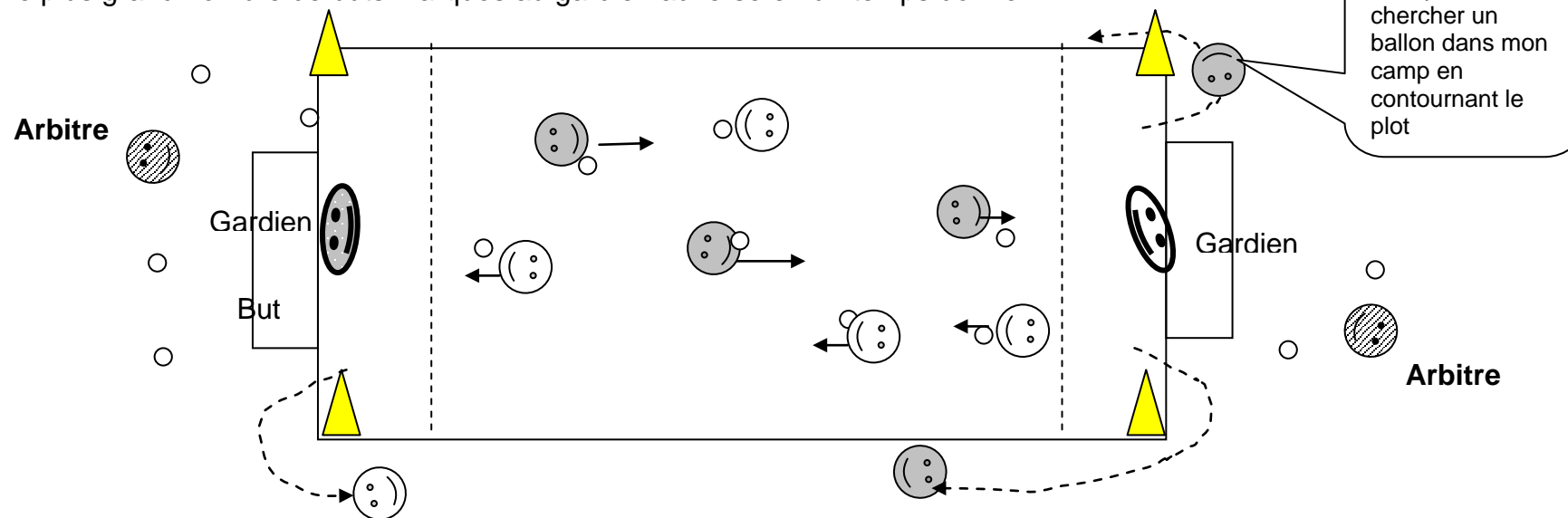
1/ approcher ou reculer la ligne interdite

2/ 1 ballon pour 2 : progresser en passes

3/ s'organiser pour que le ballon circule plus vite : joueurs relais, passes ...

Critères de réussite :

- Le plus grand nombre de buts marqués au gardien adverse en un temps donné.



Terrain délimité – L = 20m ; l = 15m ; zone de tir de 2 à 3 m de profondeur et à 6 m du but
 2 joueurs attaquants contre 1 joueur défenseur puis 1 gardien
 But : 3m

But :

Franchir la zone défensive afin de se positionner en zone de tir, pour une frappe au but.

Règles :

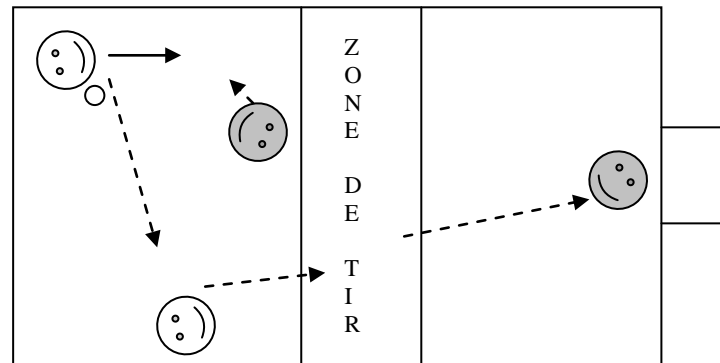
le défenseur ne peut pas défendre en zone de tir
 le tireur ne s'arrête pas dans la zone de tir

Evolution :

- 1/ Reculer la zone de tir : 8 m 10 m puis 12 m
- 2/ Ajouter un gardien de but (but de 3 à 4m)
- 3/ Enlever la zone de tir : duel gardien / attaquant

Critères de réussite :

- Comptabiliser : entrer en zone de tir + tir = 1 point
 entrer en zone de tir + but = 2 points



Football : évaluation des élèves													
Niveau 1 Objectifs d'appren- tissage non atteints	N'identifie pas ou difficilement la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires. Fait de mauvais choix.												
	Se précipite systématiquement sur l'adversaire porteur du ballon ou reste passif. Ne maîtrise pas ou peu le ballon à la réception d'une passe. Se débarrasse du ballon au lieu de passer. Suit toujours le ballon ou s'exclue.												
	Se débarrasse du ballon au lieu de tirer.												
Niveau 2 Objectifs d'appren- tissage partielle- ment atteints	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires mais commet des erreurs d'orientation et de choix.												
	Se replace en position défensive et est actif à la récupération du ballon. Maîtrise le ballon sans libérer le regard. Transmet le ballon à des partenaires proches. Propose parfois une solution au porteur du ballon												
	Se rapproche de la cible pour augmenter la réussite au tir.												
Niveau 3 Objectifs d'appren- tissage atteints	Identifie la (les) cible(s), les espaces de jeu, les partenaires et adversaires et s'oriente parfaitement en faisant de bons choix.												
	Exerce un marquage individuel ou bien en flottement sur des adversaires non porteurs du ballon. Maîtrise le ballon et libère son regard. Transmet le ballon à des partenaires libres. Propose systématiquement une solution au porteur du ballon												
	Se rapproche de la cible et prend des informations pour tirer.												

L'ARBITRAGE

Ce que doit faire l'élève-arbitre :

1. avant tout, connaître les règles du football (voir page suivante)
2. avant de donner le coup d'envoi, vérifier que tous les acteurs de la rencontre sont en place (nombre de joueurs dans chaque camp, chronométreur, arbitres assistants)
3. se déplacer en suivant toutes les actions de jeu
4. siffler immédiatement et nettement la faute et venir se placer à l'endroit où elle a été commise
5. annoncer la nature de la faute, dire qui l'a commise
 - On veillera à ce que l'élève-arbitre siffle et annonce toutes les remises en jeu correctement.
 - On sanctionnera systématiquement la faute volontaire (ex : prendre la balle à la main).
 - On ne sanctionnera pas une faute due à la maladresse d'un joueur (ex : le joueur se protège du ballon avec les mains).
 - On ne sifflera pas les fautes anodines pour ne pas nuire au dynamisme du jeu.
6. pour les arbitres-assistants : lever un bras quand il y a « touche » et annoncer à qui revient la balle (ex : « touche du joueur jaune, ballon aux rouges ») ;
7. donner trois coups de sifflet pour indiquer la fin du match.

N.B. : la fiche de règlement devra être étudiée en classe. Elle définit les fautes et précise les tâches des joueurs et de l'arbitre selon chaque situation.

Règlement

IL Y A	SI	ALORS	COMMENT ?
BUT	Le ballon entre entièrement dans le but.	REMISE EN JEU	Au centre du terrain (point d'engagement)
CORNER	Le joueur ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa propre ligne de but.	REMISE EN JEU	Au point de corner, au pied, du côté où est sorti le ballon
TOUCHE	Le joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	REMISE EN JEU	A l'endroit où est sorti le ballon. Remise en jeu au pied.
SORTIE DE BUT	Le joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse	REMISE EN JEU	Dans la zone de but, ballon à terre, au pied
MAIN	Le joueur touche volontairement le ballon avec ses bras en dehors de la zone de réparation.	COUP FRANC	A l'endroit de la faute. Il se joue par une passe ou par un tir. Les joueurs adverses seront à 5m du ballon.
	Le joueur touche volontairement le ballon avec ses bras dans la zone de réparation.	PENALTY	Il se joue au point des 7 m par un joueur qui tire directement au but. Aucun joueur ne devra être dans la zone de but.
FAUTE DU GARDIEN	Il prend le ballon à la main à l'extérieur de sa zone de réparation (6 m). A l'extérieur de cette zone il devient joueur de champ.	COUP FRANC	A l'endroit de la faute. Il se joue par une passe ou par un tir. Les joueurs adverses seront à 5 m du ballon.
BRUTALITE CONTESTATION DE L'ARBITRAGE	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait preuve d'attitude antisportive.	EXCLUSION	

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales. Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p>	<p>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	<p>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.
<p>Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre</p>	<p>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions 	<p>Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager etc</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015
<p>Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen</p>	<p>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 (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 	<p>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</p>	<p>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émuover. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
<p>Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 	<p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>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).</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
<p>Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives 		