

COMPETENCE VISEE : Coopérer et/ou s'opposer individuellement et collectivement

ACTIVITES SUPPORT : JEUX COLLECTIFS

	NIVEAU 1	NIVEAU 2
<b>CYCLE 1</b> <b>Maternelle</b>  <b>Compétence attendue (2x10h):</b> Coopérer et s'opposer, individuellement ou collectivement, dans des jeux collectifs définis par des <b>règles simples</b> .	<b>Connaissances</b> Énoncer le but du jeu. Réagir à un signal de début et de fin. Situer son camp.	Énoncer la ou les règles du jeu. Reconnaître le gagnant. Connaître les différentes actions à réaliser dans le jeu.
	<b>Capacités</b> Courir pour fuir. Courir vers. Transporter.	Lancer vers, attraper, esquiver, poursuivre, conduire un objet, frapper un ballon ...
	<b>Attitudes</b> Accepter de jouer le même jeu que les autres.	S'engager dans un but à <b>plus de 2</b> . Se conformer à des règles simples. « <i>Accepter de perdre</i> ».
<b>CYCLE 2</b> <b>(GS)-CP-CE1</b>  <b>Compétence attendue (2x10h):</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires <b>dans des jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon</b> , en respectant des règles et en assurant les rôles d'attaquant et de défenseur.	<b>Connaissances</b> Expliquer le résultat du jeu. Connaître les paramètres du jeu (espace, partenaire, adversaire ... cibles...) pour décider. Passer d'un rôle à l'autre (attaquant/défenseur). Comprendre le rôle de défenseur et chercher à s'opposer.	
	<b>Capacités</b> Enchaîner 2 actions : Courir/lancer ; courir/attraper ; sauter/attraper ; conduire et frapper (main, pieds, crosse ...) un objet (balle, palet ...) de formes et poids différents.	
	<b>Attitudes</b> S'opposer sans agressivité. Accepter la décision de l'arbitre. Mettre en place des choix collectifs simples : « <i>ce que l'on fait ensemble pour...</i> »	
<b>CYCLE 3</b> <b>CE2-CM1-CM2</b>  <b>Compétence attendue (2x10h):</b> Coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires <b>dans des jeux sportifs collectifs à effectifs réduits</b> , en respectant des règles et en assurant des rôles <b>différents</b> (attaquant, défenseur, <b>arbitre, marque</b> , etc.), pour le gain du jeu.	<b>Connaissances</b> S'informer sur l'espace devant et à côté de soi. Prendre des repères pour passer le plus vite possible d'un statut (attaquant-défenseur) à l'autre. Déterminer à plusieurs des stratégies simples.	
	<b>Capacités</b> Enchaîner des actions spécifiques : Courir/tirer ; sauter/tirer ; dribbler en se déplaçant ; dribbler/tirer ; dribbler/passé ; courir/passé ; conduire pour passer/tirer au pied ...	
	<b>Attitudes</b> Vivre un jeu en autonomie : assumer plusieurs rôles (joueur, arbitre, marque). Accepter les décisions collectives.	
<b>Liens avec le socle commun :</b> Compétences 1 : s'exprimer en maîtrisant un vocabulaire de plus en plus précis. Compétences 3 : exploiter des données chiffrées liées au score. Compétences 5 : se préparer à des pratiques physiques et sportives de référence. Compétences 6 : respect des règles reconnues comme constitutives de « jouer ensemble » ; assumer les rôles sociaux. Compétences 7 : affiner la connaissance de soi compte tenu de ses ressources ; prendre des initiatives au cours du jeu.		

Les acquisitions visées en termes de « connaissance, capacité et attitude » dépendent des acquisitions antérieures. Par exemple, ce qui est attendu en fin de cycle 3 (niveau 2), dépend de ce qui est acquis en niveau 1. Cet essai n'a pas de valeur institutionnelle, il peut être considéré comme outil de travail à réajuster au regard de sa classe.