**CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 :**

**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel**

**6ème 5ème 4ème 3ème**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Domaines du socle prioritaires / aux besoins de nos élèves** | **D2 : coopérer** en développant **le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide d'outils numériques**  **CG 2 : apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et celle des autres**  **D1-C1 : maîtrise de la langue orale → employer un vocabulaire juste et précis ; écouter et prendre en compte ses interlocuteurs**  **CG1 : adapter sa motricité à des situations variées**  **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**  **D1-C4 : apprendre le contrôle et la maîtrise de soi**  **CG1 : adapter sa motricité à des situations variées** | **D3: Comprendre et respecter les règles** communes  **Coopérer et faire preuve de responsabilité** vis-à-vis d'autrui  **CG3** : **respecter, construire et faire respecter règles** et règlements  **Accepter la défaite et gagner avec modestie** et simplicité  **Agir avec et pour les autres en prenant en compte les différences**  **D2** :**Identifier un problème** et s'engager dans une démarche de résolution en mobilisant les connaissances nécessaires, **en analysant et en exploitant ses erreurs et en mettant à l'essai plusieurs solutions**  **CG2** : **construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs** | **D3** : **Prendre des initiatives**, entreprendre et **mettre en oeuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action**  **CG3** : **prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif** pour **réaliser un projet** ou **remplir** un contrat  **D2** :**Identifier un problème** et s'engager dans une démarche de résolution en mobilisant les connaissances nécessaires, **en analysant et en exploitant ses erreurs et en mettant à l'essai plusieurs solutions**  **CG2** : **construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs** | **D3** : **exploiter ses facultés intellectuelles et physiques en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser**  **CG3** : **prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif** pour **réaliser un projet** ou remplir un contrat  **D2** :**Identifier un problème** et s'engager dans une démarche de résolution en mobilisant les connaissances nécessaires, **en analysant et en exploitant ses erreurs et en mettant à l'essai plusieurs solutions**  **CG2** : **construire et mettre en oeuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs** |
| **Attendus de fin cycle** | \*En situation aménagée ou 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, observ.) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.  \*Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. | \*Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe  \*Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force  \*Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre  \*Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité. | \*Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe  \*Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force  \*Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre  \*Observer et co-arbitrer  \*Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité | \*Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe  \*Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force  \*Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre  \*Observer et co-arbitrer  \*Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité |
| **APS** | **Ultimate** | **Ultimate** | **Hand** | **Hand** |
| **CA** | Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match, **grâce à un travail collaboratif via l'aide d'observateurs et d'outils numériques**, et assurer la progression du disque vers la zone d'en-but adverse dans le cadre d'un projet de jeu simple pour se retrouver en situation favorable de marquer, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse.  Respecter les partenaires, les adversaires et les règles pour s'auto-arbitrer. | Dans un jeu à effectif réduit, **coopérer**  pour rechercher le gain du match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative entre montée rapide et conservation du disque pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marquer face à une défense organisée.  **Auto-arbitrer de manière autonome et fair-play.** | **Mettre en oeuvre un projet collectif** pour rechercher le gain du match **en s'organisant sur le terrain**  pour se retrouver régulièrement en situation favorable de tir en attaque et gêner l'adversaire en défense.  **Arbitrer et observer** dans le respect d'autrui. | **Grâce à la connaissance de ses capacités, mettre en oeuvre un projet collectif et s'organiser en fonction de celles-ci** pour rechercher le gain du match. Enchaîner des actions offensives basées sur l'alternative entre attaque placée et contre-attaque selon le placement de la défense pour se retrouver en situation favorable de tir. En défense, gêner ou stopper la progression adverse.  **Arbitrer. Observer et analyser les données pour permettre la progression et la réussite de l'équipe**. |
| **Acquisitions** | \*Se reconnaitre attaquant ou défenseur et réagir rapidement au changement de statut  En attaque:  \*s'informer avant d'agir : se situer sur le terrain, percevoir ses partenaires, les adversaires, la zone d'en-but  PD :  \*Identifier sa position par rapport à l'adversaire direct  \*Coordonner des actions : attraper - lancer ; pivot - lancer  NPD:  \*Se mettre à distance de passe en fonction des capacités du partenaire  \*Rompre l’alignement porteur ‐ défenseur ‐ non porteur.  Enchaîner un déplacement vers l’avant après un échange réussi.  En Défense  \*Contrôler son engagement en cherchant à intercepter  \*Respecter le d'un bras comme distance autorisée de marquage  **L’observateur** :  •Relever des résultats d’actions fiables liés aux pertes de disque et aux zones de perte.  •Evaluer de façon chiffrée l’efficacité d’une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies  •Communiquer les résultats des observations | \*Elaborer un projet d'action collective simple  En attaque :  PD :  \*Placer son disque à plat pour créer une trajectoire rectiligne  \*Pivoter sur son appui quand il est gêné  \*Jouer en soutien lorsque la pression défensive est trop importante  \*Choisir à bon escient entre jeu d'attaque rapide et contre-attaque  NPD :  \*Réceptionner un lancer long  \*S'organiser pour offrir selon la situation de jeu en appui ou en soutien  En défense :  \*Respecter le d'un bras comme distance autorisée de marquage  \*Se placer entre le PD et la cible  \*Choisir entre se replacer ou gêner le PD  **L'observateur** :  \* Repérer dans le score le moment où il est judicieux de demander un temps mort  \*Communiquer les résultats des observations pour formaliser un projet de jeu simle | En attaque  •S’informer avant d’agir : percevoir les partenaires, les adversaires et la zone favorable de tir  •Faire des choix pertinents d’actions pour atteindre la cible, en tant que  -PB : dribbler pour avancer ou donner à un NPB libre vers l’avant, tirer en étant seul devant le gardien en zone favorable  - NPB : se démarquer en avant à distance de passe ou se rapprocher du porteur pour l’aider à conserver la balle  •Enchaîner et coordonner des actions motrices : Réceptionner et passer ; Dribbler ; Enchaîner un dribble, 3 ou 4 appuis et un tir ; Réceptionner/ tirer en appui, en mouvement ou en suspension en zone favorable.  En défense  •Percevoir les actions de l’adversaire et se placer entre le PB et le but à défendre.  •Faire des choix pertinents d’actions dans l’intention de récupérer la balle et/ou empêcher sa progression et/ou l’intercepter  **L'arbitre** :  •Se déplacer en coordination avec les joueurs et son ou ses co-arbitres.  •Repérer la faute, la siffler et oragniser la réparation.  Connaitre le score à tout moment de la rencontre.  **L’observateur** :  •Relever des résultats d’actions fiables liés aux pertes de balle et conditions de tir.  •Evaluer de façon chiffrée l’efficacité d’une équipe en établissant des rapports entre les données recueillies (% de pertes de balles, % d’accès à la cible et de tirs en position favorable).  •Communiquer les résultats des observations | En attaque  •S’engager dans un projet collectif pour mettre un partenaire en situation favorable de tir.  •Occuper collectivement l’espace en écartement et étagement.  •S’informer avant d’agir sur l’espace de jeu et le niveau d’adversité, mettre ces informations en relation avec ses possibilités techniques et celles de ses partenaires.  •Prendre en compte le rapport de force pour choisir entre un jeu en montée de balle rapide ou d’attaque placée autour de la zone.  •Faire des choix pertinents d’actions pour atteindre la cible, en tant que  -PB : jouer dans le couloir de jeu direct ou indirect ; jouer en évitement/débordement  -NPB : se démarquer, jouer en appui ou en soutien ; créer des espaces libres pour ses partenaires.  •Maîtriser et coordonner des actions motrices : Passer et recevoir en mouvement ; Réceptionner et tirer en utilisant une gamme de tirs  En défense  •S’organiser collectivement en se répartissant les rôles pour :  -Stopper ou ralentir la montée de balle et assurer le repli défensif.  -Défendre sur ½ terrain : se placer, se replacer entre l’attaquant et le but.  •Mettre en œuvre des intentions défensives pour récupérer la balle  **L'arbitre** :  •Se déplacer en coordination avec les joueurs et son co-arbitre.  •Effectuer le geste correspondant à la faute signalée en organisant la réparation.  **L’observateur** :  •Repérer une situation favorable et son exploitation.  •Rendre compte de l’efficacité des actions des joueurs observés. |
| **APS** | **Lutte** | **Lutte** | **Tennis de table** | **Tennis de table** |
| **CA** | S’engager en toute sécurité dans un combat **grâce à la maîtrise spécifique du vocabulaire**. Rechercher le gain de la rencontre par l’utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol **et adapter ainsi sa motricité grâce à un retour clair d'un observateur.**  Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité. | **Identifier ses points faibles grâce à un observateur et les analyser** pour trouver les solutions permettant le gain du combat, en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaque variées.  S'organiser au sein d'un groupe pour arbitrer, observer/conseiller. | **Connaître et utiliser des indicateurs simples** relatifs à l'intention de jouer placé, vite et fort afin de réaliser les meilleurs choix tactiques en fonction de ses ressources et ainsi rechercher le gain d'une rencontre.  **Observer à partir des indicateurs simples ; arbitrer.** | **A partir d'indicateurs simples**, **identifier ses capacités et celles** **de son adversaire** pour exploiter les tactiques , jouer placé, vite, fort ou avec effets, combinées ou non et obtenir le gain du match.  Observer et **conseiller grâce à l'analyse des indicateurs objectifs.** |
| **Acquisitions** | **Du pratiquant** :  •Savoir chuter et faire chuter sans risque sur des décalages (sans  projection), dans des directions différentes en construisant un équilibre du  couple « attaquant /attaqué » pendant la chute jusqu’au sol.  •Apprécier les distances.  En attaque :  •Réduire la distance d’affrontement pour agir efficacement sur le corps de  l’adversaire.  •Réaliser des contrôles simples sur le corps de l’adversaire au sol ou debout.  •Peser et fixer les appuis de l’adversaire pour le retourner au sol ou le  renverser debout.  •Combiner des forces pour réaliser un retournement au sol ou un décalage  debout.  •Au sol réaliser des retournements dans l’axe longitudinal de l’adversaire.  •Debout à partir d’un contrôle, réaliser des décalages avants, latéraux et en rotation sur un déséquilibre en fonction de l’attitude donnée par l’adversaire.  •Contrôler et maintenir son adversaire sur le dos pour le tombé.  En défense :  •Se sentir en position de mise en danger ou de tombé.  •Se défendre en se libérant du contrôle adverse et en revenant à plat ventre.  **L’arbitre** :  •Appliquer le protocole et les commandements.  •Se déplacer avec les lutteurs, réagir, parler fort pour diriger le combat.  •Intervenir de façon opportune et affirmée pour permettre une pratique  sécuritaire en se positionnant pour empêcher les sorties de zones, les  actions dangereuses et prises interdites.  **Le juge** :  •Identifier les prises contrôlées, le tombé, la mise en danger, le passage  arrière. | **Du pratiquant** :  •Savoir chuter et faire chuter sans risque sur des projections basses réalisées avec au moins un genou au sol pour l’attaquant.  •Analyser ses résultats, repérer un point fort et un point faible de son adversaire pour élaborer avec l’observateur une stratégie de combat.  En attaque :  •Enchaîner les actions en réalisant des liaisons de contrôle simple debout et/ou au sol.  •Identifier le sens du déséquilibre adverse à partir du contrôle et des pressions de son corps en attaque ou en défense pour choisir une forme de corps adaptée.  •Exploiter des contrôles et des formes de corps variés sur l’adversaire pour l’amener au sol.  •Enchaîner des actions d’attaques simples dans des sens et directions différentes selon les réactions adverses.  •Réaliser différentes finales à bon escient.  En défense :  •Bloquer ou parer les attaques directes.  •Riposter par des passages arrière au sol.  **L’arbitre** :  •Faire appliquer le règlement avec assurance  •Détecter des attitudes passives simples des combattants.  **Le juge** :  •Communiquer avec l’arbitre pour confirmer une décision ou afficher son désaccord.  •Tenir une feuille de score : marquer les points dans l’ordre, noter le résultat du combat.  **L’observateur/conseiller** :  •Identifier un point fort et un point faible chez l’adversaire pour conseiller un camarade.  •Aider à l’élaboration d’une tactique appropriée en relation avec le repérage et  l’exploitation des opportunités, les contrôles et formes d’attaques utilisées.  **L’organisateur/chronométreur** :  •Organiser le tournoi et distribuer les rôles.  •Déclencher et arrêter le chronomètre en fonction des commandements de l’arbitre. | **Du pratiquant** :  •Servir de façon réglementaire  •Repérer la situation favorable  •Orienter les surfaces de frappe pour atteindre différentes cibles latérales en coup droit ou en revers et produire des trajectoires tendues.  •Jouer en plaçant sa balle pour éviter la zone centrale de la demi-table adverse.  •Accélérer une frappe sur une balle favorable.  •Prendre la balle au sommet de la trajectoire pour la frapper en adaptant l’inclinaison de la raquette et l’orientation du geste.  •Adopter une posture dynamique pour réagir rapidement et se mettre à distance de frappe.  •Doser l’énergie lors du contact balle/raquette et passer de l’action « pousser » à l’action « frapper ».  \*Construire une motricité de base adaptée techniquement et tactiquement : gérer les phases d'orientation, placement-replacement, prise de raquette  \*Apprendre à perdre ou à gagner dans le respect de l'adversaire  **Arbitre** : être impartial, connaître et faire appliquer les règles  **Observateur** :  •Identifier, pour le camarade observé, les situations favorables et leur exploitation.  •Remplir une fiche de score. | **Du pratiquant** :  •Se créer une arme au service en jouant placé, accéléré et/ou avec effets simples.  •Créer un lien entre le service et le renvoi probable pour préparer la balle suivante.  •Jouer latéralement (et aussi en profondeur au service) en exploitant le point faible adverse.  •En situation favorable, reconnaître les paramètres essentiels de la balle adverse (la direction, la hauteur, la vitesse, la profondeur) pour mettre l’adversaire en difficulté en accélérant et/ou en plaçant la balle.  •Se placer rapidement pour frapper équilibré en différenciant le temps de déplacement du temps de frappe.  •Se replacer immédiatement après avoir été débordé afin d’être de nouveau disponible pour la frappe suivante.  •Se rappeler les conseils donnés par son partenaire pour les exploiter.  •Construire des schémas de jeu simples à partir du service, notamment avec effet.  \*Gérer un tournoi  **Observateur, coach** : analyser le jeu d'un camarade pour élaborer avec lui une tactique appropriée pour conserver ou obtenir un rapport de force favorable en lien avec la connaissance et l'exploitation d'indicateurs simples. |