

LIEN avec les DOMAINES du socle commun de connaissances, de compétences et de culture :

EDUSCOL : « Dans ce champ d'apprentissage, l'élève dans une équipe est confronté à une opposition qu'il lui faut remporter dans le respect des règles, des adversaires et des partenaires. Il prend de l'information sur lui, sur ses adversaires, sur ses partenaires et sur l'environnement (sens de jeu et but). Il décode et prend des décisions, il utilise une ou des techniques au service d'une intention tactique pour gagner. Il apprend des solutions motrices et stratégiques afin de faire des choix efficaces pour vaincre l'équipe adverse. »

D1 : les langages pour penser et communiquer. Compétences générales (C.G.) → développer sa motricité et construire un langage du corps

- coordonner des actions motrices simples : passer/contrôler/recevoir/tirer/envoyer/renvoyer un ballon
- lire des trajectoires pour renvoyer et attraper un ballon

D2 : les méthodes et outils pour apprendre. C.G. → s'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils

- prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : reconnaître ses partenaires et adversaires
- faire des choix stratégiques et moteurs simples en fonction des actions des adversaires et des partenaires
- savoir regarder pour prendre des repères et développer un projet de jeu simple

D3 : la formation de la personne et du citoyen. C.G. → partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

- connaître le but du jeu et les principes de sécurité
- assumer différents rôles et responsabilités
- respecter les règles du jeu en jouant avec et contre (éducation au vivre ensemble, éducation à la règle)

D4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques. C.G. → apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- accepter le contact avec les autres, accepter le résultat
- s'opposer dans le respect de l'intégrité physique de ses adversaires

D5 : les représentations du monde et l'activité humaine. C.G. → s'appropriier une culture physique sportive et artistique

- s'approprier le sens et l'essence culturels des activités d'oppositions collectives à travers la notion de choix stratégiques et moteurs pour obtenir le gain d'une rencontre
- connaître le but du jeu