Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus fin de cycle 2

Dans des situations aménagées et très variées
- S’engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Attendus fin de cycle 3

- En situation aménagée ou à 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, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Livrets EduSarthe

Basket à l'école (référence programme 2008)

Scolafoot C2 (référence programme 2008)

Scolahand en herbe (référence programme 2008)

Scolarugby

Jeux de raquettes

Jeux de lutte

M.A.J. le 06/02/2023

Dans cette rubrique

- Agréments
- Ressources pédagogiques
- EPS et interdisciplinarité
- Natation
- Les parcours éducatifs
- Textes officiels et réglementation
- Partenariats et USEP
- **30mn APQ**
- Organiser un projet pluridisciplinaire olympisme