

## Jeux Collectifs – Cycle 3

### Compétences spécifiques

<b>Conduire un affrontement individuel et/ou collectif</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...):</li> <li>- Comme attaquant:</li> <li>- Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable.</li> <li>- Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle.</li> <li>- Comme défenseur :</li> <li>- Courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but.</li> <li>* Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement .</li> </ul>
<b>Compétences transversales</b>	
<b>S'engager lucidement dans la pratique de l'activité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* S'engager dans les diverses situations de jeu :</li> <li>- en choisissant les stratégies d'action les plus efficaces, ou les plus adaptées: aller tirer quand on est seul face au but, passer à un partenaire mieux placé que soi...</li> <li>- en anticipant sur les actions à réaliser : se placer en attaque dans un espace libre vers l'avant, en défense entre l'attaquant et le but...</li> <li>- en contrôlant ses émotions et leurs effets dans des situations de « match »: tenter sa chance au tir, jouer gardien de but, défendre contre un attaquant plus fort que soi...</li> <li>* Enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles et leurs combinaisons :</li> <li>- tenter des tirs « acrobatiques » (en suspension, par exemple), marquer un essai...</li> </ul>
<b>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Formuler, mettre en oeuvre des projets et s'engager contractuellement, individuellement ou collectivement, en utilisant ses ressources et ses connaissances de manière adaptée :</li> <li>- pour viser une meilleure performance ou l'acquisition de formes d'action diversifiées : élaborer un projet d'entraînement de l'équipe pour améliorer la progression de la balle, ou une stratégie collective de défense...</li> <li>- pour acquérir des savoirs nouveaux : meilleure connaissance des règles de jeu, du rôle d'arbitre, de l'histoire de l'activité...</li> </ul>
<b>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et de plus en plus complexes :</li> <li>- les caractéristiques du terrain (lignes, zones interdites, cibles), les espaces libres, les déplacements des autres joueurs, les trajectoires de balle...</li> <li>* Mettre en relation des notions d'espace et de temps :</li> <li>- partir vite en attaque dès que son équipe a récupéré le ballon, lancer la balle vers l'avant à un partenaire...</li> <li>* Identifier, sélectionner et appliquer des principes pour agir méthodiquement (faire des hypothèses d'action, identifier des constantes, anticiper...)</li> <li>- Observer une situation de jeu à effectif réduit et dire pourquoi l'action (d'attaque ou de défense) a réussi ou échoué.</li> <li>- Proposer une stratégie d'attaque ou de défense.</li> <li>* Situer son niveau de capacités motrices, ses ressources corporelles et affectives :</li> <li>- pour réaliser des actions précises : connaître ses points forts comme attaquant ou comme défenseur</li> <li>- pour s'engager dans une situation de risque mesuré : choisir le rôle du poursuivant (jeu traditionnel), aller seul au tir...</li> <li>* Évaluer, juger ses actions et celles des autres avec des critères objectifs :</li> <li>- Expliquer sa propre action de joueur.</li> <li>- Tenir une feuille de match (tableau de résultats)</li> <li>- Arbitrer une période de jeu ou un match</li> <li>* Identifier et décrire:</li> <li>- différentes actions et leurs principes : dire ce qu'il faut faire pour dribbler, tirer en suspension, intercepter une balle, feinter un adversaire...</li> </ul>

<p><b>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, que l'on connaît, que l'on comprend et que l'on respecte, et que l'on peut expliquer aux autres : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Règles de jeu de plus en plus contraignantes : ne pas « marcher » balle en main, ne pas percuter l'adversaire, ne pas marcher dans la zone...</li> <li>- Règles de vie collective : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas l'injurier, ni injurier les autres joueurs...</li> </ul> </li> <li>* Coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble ou élaborer en commun des projets (comme préparer un tournoi inter-équipes, élaborer des stratégies à plusieurs...) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposer de nouvelles règles de jeu</li> <li>- Arbitrer un match à deux</li> <li>- Conseiller ses équipiers sur une façon d'attaquer ou de défendre</li> <li>- Conseiller un camarade sur la meilleure façon de s'y prendre pour réussir (marquer un panier, empêcher un adversaire de passer...)</li> </ul> </li> <li>* Connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Attaquant, défenseur, gardien de but, arbitre, observateur, collecteur de résultats</li> </ul> </li> </ul>
---	--