

CYCLE 2 COMPETENCES GENERALES TRAVAILLEES EN EPS		CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	CYCLE 3 COMPETENCES GENERALES TRAVAILLEES EN EPS		CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
CG1	<p>Construire et utiliser la trace pour mobiliser ses ressources de manière adaptée - Oser agir sous le regard des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. - Adapter sa motricité à des environnements variés. <p>S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.</p>	<p>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE</p> <p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <p>S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.</p>	CG1	<p>Mobiliser ses ressources et ses apprentissages pour agir de manière efficace et efficiente</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées. - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	<p>ATTENDUS DE FIN DE CYCLE</p> <p>En situation aménagée ou à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
CG2	<p>Connaitre le but, le résultat, une manière de faire pour ajuster son action et se mettre en projet. Identifier ses progrès</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. 	<p>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.</p> <p>Connaitre le but du jeu.</p>	CG2	<p>Observer, connaître, optimiser, apprécier des manières de faire s'entraîner</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. - Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions 	
CG3	<p>Comprendre et respecter des règles, accepter de tenir des rôles. Apprendre à agir ensemble, sans discrimination</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). - Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe 	<p>Reconnaitre ses partenaires et ses adversaires</p>	CG3	<p>Assumer différents rôles, comprendre et respecter les règles – assurer sa sécurité et faire attention à l'autre pour agir ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 	
CG4	<p>Apprendre à s'engager progressivement, à sa mesure et en sécurité</p> <p>Identifier ses réussites et mesurer ses progrès pour prendre plaisir à pratiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques 	<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <p>Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.</p> <p>Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.</p> <p>Accepter l'opposition et la coopération.</p> <p>S'adapter aux actions d'un adversaire.</p>	CG4	<p>Comprendre et mettre en œuvre les principes pour entretenir et préserver sa santé (bienfaits d'une pratique régulière, agir en sécurité, connaître ses ressources, identifier ses progrès)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 	<p>COMPETENCES TRAVAILLEES PENDANT LE CYCLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. - Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. - Coordonner des actions motrices simples. - Se reconnaître attaquant / défenseur. - Coopérer pour attaquer et défendre. - Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. - S'informer pour agir
CG5	<p>Découvrir et expérimenter la variété des APSA à travers une programmation variée et équilibrée et différentes modalités de rencontres sportives</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. - Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif 	<p>S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.</p> <p>Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité</p>	CG5	<p>Situer sa performance /performances humaines –comprendre et respecter l'environnement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	