

Jeux et sports collectifs aux cycles 2 et 3

Attendus de fin de cycle et compétences à construire à partir des jeux et sports collectifs renvoient au champ d'apprentissage : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel ».

Attendus de fin de cycle

Au cycle 2 :

- 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
- Connaitre le but du jeu
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires

Au cycle 3 :

- S'organiser tactiquement pour gagner 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.

Compétences à construire

Au cycle 2 :

Dimension motrice	Dimension méthodologique	Dimension sociale
<ul style="list-style-type: none">- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre- S'adapter aux actions d'un adversaire- Coordonner des actions motrices simples : lancer/attraper, courir/attraper...	<ul style="list-style-type: none">- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible- Se reconnaître comme attaquant ou défenseur- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres- Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur- Dans les situations de réversibilité, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant.	<ul style="list-style-type: none">- Accepter l'opposition et la coopération- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité- Tenir différents rôles sociaux : joueur, arbitre...

Au cycle 3 :

Dimension motrice	Dimension méthodologique	Dimension sociale
<ul style="list-style-type: none">- Rechercher levain de l'affrontement par des choix tactiques simples.- Coordonner des actions motrices simples puis complexes- Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.	<ul style="list-style-type: none">- Coopérer pour attaquer et défendre- S'informer pour agir- Se reconnaître attaquant/défenseur	<ul style="list-style-type: none">- Accepter de tenir différents rôles sociaux : joueur (attaquant ou défenseur), arbitre et observateur- Respecter les règles en sécurité pour soi et pour les autres.

Au cycle 2 :

Jeux traditionnels, jeux collectifs, jeux pré-sportifs cycle 2

Contenus moteurs

Les contenus décrits ci-dessus sont mis en jeu à travers des jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, balle au capitaine...), des jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits) et des jeux pré-sportifs.

Il s'agit pour l'élève :

- D'enchaîner et coordonner plusieurs actions simples afin de contrôler de mieux en mieux une motricité spécifique induite par les règles : courir et éviter, courir et atteindre, courir et lancer, courir et attraper...
- D'orienter ses actions en fonction de la cible et des partenaires ou des adversaires
- De tenir, sur des phases de jeux distinctes, le rôle d'attaquant ou de défenseur
- Vers la fin du cycle, dans des jeux avec réversibilité (balle au capitaine), de tenir le rôle d'attaquant ou de défenseur en fonction de l'évolution du rapport de force : si mon équipe a la balle, je suis attaquant ; si mon équipe n'a pas la balle je suis en défense.
- De s'engager corporellement dans la mise en oeuvre des stratégies élaborées collectivement.

Contenus méthodologiques et sociaux

- Participer à l'élaboration collective des stratégies offensives ou défensives
- S'engager avec lucidité dans les différents jeux : reconnaître et s'orienter vers la cible à atteindre, reconnaître les partenaires, les adversaires, compter les points pour connaître le score et son évolution.
- Prendre des informations sur l'évolution du rapport de force (la possession de la balle, le score...), sur l'espace de jeu, sur la position des adversaires et partenaires.
- Tenir différents rôles sociaux : joueur, arbitre à plusieurs en étant responsable de l'application d'une seule règle (sortie de balle ou faute sur l'adversaire ou marque)
- Respecter les règles du jeu et les règles de fonctionnement
- Jouer en sécurité pour soi et pour les autres.

Au cycle 3 :

Jeux traditionnels, jeux collectifs, jeux pré-sportifs cycle 3

Contenus moteurs

Les contenus décrits ci-dessus sont mis en jeu à travers des jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules-renards-vipères...), des jeux collectifs avec ou sans ballon et les jeux pré-sportifs (type hand, basket, foot, rugby, volley)

Il s'agit pour l'élève :

- De maîtriser de mieux en mieux une motricité spécifique individuelle afin de la mettre au service du projet collectif :
 - En attaque : conserver la balle ou l'objet pour se déplacer vers la zone de marque afin d'atteindre la cible et de marquer
 - En défense : gêner ou ralentir la progression du ballon ou de l'objet vers sa propre cible en se positionnant entre le porteur du ballon et sa cible ou en allant vers lui pour l'empêcher de tirer ou de passer, reprendre le ballon à l'adversaire pour attaquer ou contre-attaquer.
- D'orienter ses actions en fonction de l'alternative : action individuelle/action collective, en fonction des circonstances (je pars en dribble et je tire plutôt que de passer à un partenaire moins bien placé)
- D'assurer, sur des phases de jeux réversibles le rôle d'attaquant ou de défenseur en fonction de l'évolution du rapport de force (je suis en attaque lorsque mon équipe est en possession de la balle et inversement, je suis en défense lorsqu'elle ne l'a plus)
- De s'engager corporellement dans la mise en oeuvre des stratégies élaborées collectivement

Ces éléments sont de + en + en coordonnés et de + en + enchainés. Les situations de jeux proposent systématiquement une réversibilité des rôles attaquant ou défenseur en fonction du rapport de force.

Contenus méthodologiques et sociaux

- Participer à l'élaboration collective des stratégies offensives ou défensives
- S'informer sur l'espace de jeu, l'évolution du rapport de force, la position des adversaires et partenaires... pour agir lucidement.
- Assurer le rôle d'arbitre seul ou à plusieurs
- Recueillir les scores d'un match, d'une série de match (sous forme de mini-championnat)
- Jouer le rôle d'observateur afin d'aider, de « coacher » son équipe
- Respecter les règles du jeu et les règles de fonctionnement afin de jouer en sécurité pour soi et pour les autres.

Les axes de progrès

Indicateurs	De...	A...
L'espace	D'une utilisation restreinte de l'espace	À l'utilisation de l'espace total autorisé par les règles
La relation aux autres	Du jeu pour soi	À la coopération avec ses partenaires
Les rôles	Du rôle d'attaquant ou de défenseur (les 2 rôles sont tenus successivement lors des phases de jeu distinctes : je suis gendarme ou voleur sur un 1er jeu puis je change de rôle lors du 2nd jeu).	À la réversibilité des rôles en fonction de l'évolution du rapport de force : c'est la possession ou non du ballon ou l'objet qui définit le statut d'attaquant ou de défenseur.
Les règles	De règles simples	À des règles complexes, des codes en lien avec les activités sociales de référence : les sports collectifs.
Le type d'activités	De jeux traditionnels ou de jeux collectifs	À des APSA avec réversibilité des rôles
Les intentions tactiques	D'intentions tactiques simples en attaque ou en défense	À des intentions tactiques qui tiennent compte des forces et faiblesses de l'équipe comme celles de l'équipe adverse.
Les prises d'informations	De la centration prioritaire sur le ballon ou l'objet	À la prise en compte d'éléments + nbx : le terrain (lignes), la position des adversaires, la cible (but, panier, embut)
Les déplacements, les trajets	De déplacements prioritairement organisés vers l'avant (vers la cible adverse)	À des déplacements organisés en fonction du projet tactique collectif et/ou des réactions de l'équipe adverse.
Les trajectoires de balle	De trajectoires paraboliques (en cloche) et dans les mains du partenaire futur réceptionneur de balle	À des trajectoires plus tendues dans la course du partenaire.

La trame de variance

L'espace	<ul style="list-style-type: none"> - L'espace d'évolution : les lignes de sorties, les zones autorisées ou non - La taille et la forme des espaces - Le nombre
Le temps	<ul style="list-style-type: none"> - Durée déterminée : match au temps - Durée indéterminée : match aux points
Le matériel	<ul style="list-style-type: none"> - Les ballons ou objets : taille, forme, revêtement, gonflage - La cible : hauteur (du panier, du filet), taille (tout le but, une partie du but), nombre (« match multicibles »), emplacements (buts latéraux en largeur, en longueur) - Le matériel (pour frapper dans la balle : crosse de hockey, batte de base-ball)
Les règles	Les droits et les devoirs de chaque joueur en opposition (réversibilité des rôles) ou en confrontation (droits et devoirs différents)
Le nombre de joueurs	<ul style="list-style-type: none"> - Opposition en égalité numérique - Opposition en surnombre numérique d'attaque ou de défense
Les rôles	<ul style="list-style-type: none"> - Attaquant - Défenseur - Gardien (lorsqu'il y a un but) - Observateur (coach) - Arbitre, seul ou à plusieurs - Collecteurs de résultats
Les activités supports	<ul style="list-style-type: none"> - Les APSA : hand, basket, foot, volley, football gaélique, ultimate - Les jeux collectifs (pour les situations d'apprentissage) : poules-renards-vipère ; la balle au capitaine
Le degré d'opposition	<ul style="list-style-type: none"> - La coopération avec le même statut (battre son record de passes en volley) - La coopération avec des statuts différents : la situation d'entraîneur/entraîné - La confrontation ou opposition avec rôles différents en égalité numérique : je suis attaquant ou défenseur - La confrontation (ou opposition avec des rôles différents) en surnombre numérique d'attaque ou de défense : 4 contre 2, 5 contre 3... - L'opposition avec réversibilité des rôles en égalité ou en surnombre numérique d'attaque ou de défense.

Les dispositifs

La taille des terrains - dépend du nb de joueurs et de l'âge des élèves :

- Pour des situations de référence :

APSA	Nombre de joueurs	Taille du terrain/des cibles (en m)
Handball	4 contre 4 sans gardien ou 3 contre 3 + gardiens	20 x 20 (1/2 terrain de hand en largeur Sans gardien : cible = tapis de 2m de large sur 1m de hauteur Avec gardien : but de handball
Basket-ball	3 contre 3	15 x 10 hauteur des paniers : 2m
Volley-ball	2 contre 2	6 x 3 hauteur du filet 1m70
Football	4 contre 4 + gardien	30 x 20 buts de 4m de large et 2m de hauteur
Rugby	5 contre 5	30 x 20

- Dans un gymnase avec des terrains déjà tracés :

- Les tracés officiels : les terrains de hand sont tracés en jaune, ceux de basket en rouge et ceux de volley en bleu.
- Les activités pratiquées : dans un gymnase, on peut également pratiquer, entre autres, du foot en salle, de l'ultimate, de la thèque, du baseball, du hockey et tous les jeux collectifs.

- Sur un terrain en herbe : pour le foot, le rugby, la thèque et le baseball, délimiter les terrains avec des plots mous : identifier les 4 coins et disposer des plots régulièrement pour indiquer les lignes de sortie.

- À l'école (salle ou cour de récré) : procéder de la même manière. On ne peut pas faire de rugby dans la cour de l'école.

Les groupements :

- Les matchs se déroulent sur des terrains en parallèle à raison de 3 équipes par terrain : 2 équipes jouent et une équipe est en charge de l'arbitrage et du score.

Ex : pour une classe de 24 élèves qui jouent au hand, constituer 2 groupes de 12 élèves et dans chaque groupe, constituer 3 équipes de 4 élèves.

Par terrain, 2 équipes jouent l'une contre l'autre et la 3^e équipe s'occupe de l'arbitrage et du score.

Un exemple d'arbitrage à 4 : un élève regarde les fautes de zone pour une zone et les sorties de ce côté du terrain ; un autre élève regarde les fautes de zone de l'autre zone et les sorties de cet autre côté du terrain. Les 2 élèves se positionnent en diagonale, à l'opposé. Un 3^e élève arbitre du centre du terrain et regarde les fautes de marcher et les agressions. Le 4^e joueur inscrit le score.

- Un dispositif particulier - la formule tournoi : reprenons l'exemple ci-dessus. 2 poules de 3 équipes sont constituées. Chaque équipe rencontre les 2 autres équipes de leur poule sous forme de mini-championnat. Chaque victoire rapporte 3 points, chaque match nul 2 points et chaque défaite 1 point.

Un classement est établi par poule. S'il y a des équipes ex aequo, l'équipe qui a marqué le + de buts et déclarée la meilleure. S'il y a encore des ex aequo, l'équipe qui a encaissé le - de buts est retenue. Si les équipes sont encore ex aequo, un concours de tirs au but est alors mis en place.

Les rencontres inter-poules sont alors organisées : les vainqueurs des 2 poules se rencontrent pour la 1^{ère} et la 2^e place ; les 2 seconds pour les 3^e et 4^e places et les 2 3^{èmes} pour les 5^e et 6^e places.

Autre formule : les vainqueurs de chaque poule et le meilleur 2^e forment une nouvelle poule. Les 3 autres équipes (la moins bonne des 2^{èmes} et les 2 3^{ès}) forment l'autre poule. Un mini championnat est à nouveau organisé sous la même formule.

- Équipes homogènes/hétérogènes : la constitution des équipes se fait sur une base hétérogène en leur sein. Par contre, elles sont homogènes entre elles afin de préserver l'égalité des chances face aux résultats des matchs.

Les équipes doivent être stables durant la séquence afin de permettre aux élèves de se construire des automatismes et de développer des intentions tactiques offensives et/ou défensives.

- Groupes de niveau/groupe de besoin : lors des situations d'apprentissage, il peut être intéressant de constituer des groupes de niveau ou des groupes de besoin.

- Les groupes de niveau permettent à chacun d'apprendre à son niveau et à son rythme. Il ne faut pas, pour autant, s'appuyer sur cette modalité de groupement.

- Les groupes de besoin sont organisés à partir de besoins repérés. Certains élèves peuvent, par ex, éprouver qq difficultés au tir, à la passe... Des ateliers ou des situations d'apprentissage différentes sont alors mis en place.

Exemples de situations

Situations de C2 :

- **La passe à 10** : se faire un maximum de passes sur un temps donné.

Variantes :

- Le nb de passes : 5, 7...
 - Le type de passes : sans rebond, avec rebond, sans redoublement de passe (passe à celui qui vient de vous donner le ballon)
- **Le taureau** : passe à 10 avec un adversaire appelé le taureau. Celui-ci doit intercepter ou toucher le ballon afin de devenir un attaquant. Celui qui a perdu le ballon devient le taureau.

Variantes :

- Le nb de taureaux
 - Le temps pour intercepter ou toucher le ballon
- « **Le chronomètre** » : 2 équipes s'affrontent en se passant le ballon le + vite possible. Les équipiers se placent en cercle ou en ligne. Les joueurs ne se déplacent pas. L'équipe qui, la 1ère, fait le tour avec le ballon ou l'a amené en bout de ligne, gagne un point. Partie en 5 points gagnants. Si le ballon tombe à terre, il faut recommencer au départ.

Variantes :

- Jouer au temps : le + de tours en un temps donné.
 - Le ballon chronomètre : pendant qu'une équipe en cercle se transmet le ballon le + vite possible, chaque joueur de l'autre équipe doit successivement se déplacer en dribbles autour de l'équipe en cercle.
- **Situations pour faire progresser le ballon vers l'avant**

- **La rivière aux crocodiles** : les élèves doivent franchir une zone où se trouve un adversaire (le croco) sans perdre le ballon pour atteindre la cible et tirer.

Variantes :

- Nb de croco
 - La taille de la zone
 - Le type de passe : à une main, à 2 mains
 - L'obligation ou non de faire une passe dans la zone des croco.
- **Le jeu des zones** : 2 équipes s'affrontent sur un terrain de 20 x 15m. Les attaquants doivent se déplacer en se faisant des passes en arrière uniquement le + loin possible vers l'avant en contrôlant le ballon afin de marquer le + de points possibles. S'ils déposent le ballon dans l'embut, ils marquent 10 points. Les défenseurs doivent intercepter ou faire sortir le ballon. Dès qu'un ballon sort du terrain, est intercepté ou déposé dans l'embut, la tentative est terminée. Les points retenus sont ceux de la zone où a eu lieu l'interception ou la sortie. 3 tentatives successives puis changement des rôles attaquant-défenseurs. L'équipe qui gagne est celle qui a marqué le + de points additionnés lors des 3 tentatives.
- **Le poursuivant** : 2 élèves avec un ballon doivent se faire des passes sans le faire tomber au sol en se dirigeant vers une cible à atteindre (panier, but...)... un 3è joueur, placé derrière eux essaie de les rattraper pour les empêcher de tirer.

Variantes :

- La distance poursuivants-attaquants
 - Le temps pour atteindre la zone de marque
- **Le mini-championnat** : équipes sont regroupées par 3 pour disputer un mini-championnat. Pour cela, chaque équipe rencontre le 2 autres. L'équipe qui ne joue pas prend en charge l'arbitrage et recueille le score. A l'issue des 3 matchs du groupe (A contre B, B contre C et C contre A), les élèves établissent le classement sur la base suivante :
- 1 match gagné = 3 points
 - 1 match nul = 2 points
 - 1 match perdu = 1 point
- L'arbitrage : l'équipe arbitre à plusieurs : les tâches des élèves sont réparties en fonction des règles du jeu support.



Fig. 1 – Le jeu des zones.

Situations de C3 :

- Faire progresser le ballon en écartant le jeu en largeur :

- **La balle au capitaine avec joueurs relais sur le côté** : 2 équipes. L'équipe en possession de la balle tente de le transmettre à son capitaine en utilisant ou non les joueurs relais situés sur les côtés. Si le ballon est intercepté ou s'il sort des limites du terrain, l'équipe adverse essaie à son tour de le transmettre à son capitaine.
- **Les portes d'entrée** : le joueur de l'équipe attaquante qui a le ballon doit franchir une des portes, ballon en main, pour pouvoir avancer vers le but ou l'embut adverse. Les portes positionnées au milieu terrain, près des lignes de sortie en touche. La tentative s'arrête si point ou si ballon intercepté ou sorti du terrain. 5 tentatives pour équipe attaquante puis changement rôles. L'équipe qui marque le plus de points gagne le match.

Variantes :

- Celui qui franchit une des portes n'est pas forcément le porteur du ballon
- Spécifier le nb de joueurs qui doivent franchir une des portes
- Positionner les portes plus près du but ou de l'embut
- Match avec réversibilité : si les défenseurs interceptent le ballon, ils peuvent également essayer de marquer. Arrêt du jeu après la première tentative de marque de la part des défenseurs. Nouvelle tentative pour l'équipe adverse.

- Écarter le jeu face à la cible/Renverser le jeu :

- **Les 4 paniers** : 2 équipes de 3 joueurs s'affrontent sur un terrain de 15 x 15m. Chaque équipe peut aller marquer dans un des 2 paniers situés du même côté.

Variantes :

- Jouer à 3 x 2 sans réversibilité ; 5 attaques successives puis changement de rôles
- Mettre 3 paniers dont un au centre + élevé valant + de points : 1 point pour les paniers latéraux et 2 points pour le panier central.

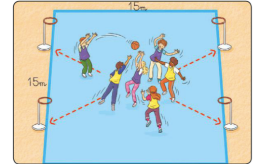


Fig. 2 - Les 4 paniers.

- Le mini-championnat avec match BINGO/BANCO/JACKPOT en C3 : le mini championnat s'organise de la même manière qu'au C2. Les matchs de l'APSA support peuvent se gagner de 2 manières différentes :

- La 1ère manière consiste à gagner en ayant + de points que l'adversaire : le BINGO
- La 2ème manière consiste à gagner d'une certaine façon : le BANCO. Par ex, l'équipe qui a le plus de marqueurs différents remporte le BANCO. Cette 2ème manière renvoie à la façon dont l'enseignant veut faire jouer ses élèves. Ce choix doit, bien entendu tenir compte des élèves : leur niveau et leur façon privilégiée de jouer. Dans l'exemple donné, l'enseignant veut, d'une part, inciter tous les élèves à tenter leur chance pour marquer, et d'autre part, inciter les élèves à faire des passes à des élèves qui ne sont pas forcément reconnus comme étant capables de marquer.
- Si une équipe remporte le BINGO et le BANCO, elle emporte le JACKPOT et gagne ainsi le match.

- Situations pour améliorer certains aspects techniques :

- Améliorer la passe :

- **Le relais volley-ball** : faire un maximum de passes par équipe sans faire tomber le ballon à terre. Les équipes sont composées de 4 joueurs. L'équipe se divise en 2 groupes de 2 joueurs qui se positionnent face à face à 3m de distance. Lorsqu'un élève fait une passe, il se déplace sur le côté et recule derrière son partenaire situé du même côté que lui. Le décompte redémarre à 0 à chaque fois que le ballon tombe à terre.

Variantes :

- Constituer des équipes de 6 joueurs/3 de chaque côté.
- Le passe et va : après la passe, le joueur va se placer derrière les joueurs situés en face.
- **Le relais hand, basket, foot** : les équipes sont constituées de 6 joueurs. Elles se divisent en 2 groupes de 3 joueurs qui se positionnent face à face, à 10m de distance. Les joueurs se déplacent en dribble vers leur partenaires situés face à eux et à 5 m, ils doivent faire une passe dans les pieds (foot) ou dans les mains (hand, basket) avant de venir se positionner derrière leurs partenaires.

Variantes :

- Diminuer ou augmenter la distance de passe
- Recevoir la passe en mouvement
- Se déplacer en dribble en effectuant un slalom (contourner des plots, faire passer la balle sous des lattes posées sur des plots).

- Améliorer la précision du tir (C2 et C3) :

- **Viser les quilles** : 2 équipes s'affrontent. Une équipe se divise en 2, de chaque côté d'un espace où sont situées des quilles à abattre. L'équipe qui abat toutes les quilles en premier a gagné.

Variantes :

- Augmenter ou diminuer la distance
- Augmenter ou diminuer le nb d'objets à abattre
- Imposer une manière pour tirer : de face, pieds décalés...

- **Le ballon chasseur** : 2 équipes en nb égal : les lapins et les chasseurs. Les chasseurs tentent de toucher les lapins avec un ballon en mousse. Chaque lapin touché devient chasseur.

Variantes :

- Match au temps : en 3 min, toucher le + grand nombre de lapins, chaque touche vaut un point
- Les lapins dribblent et les chasseurs visent les ballons.

- **Le lapin couloir** : les lapins se déplacent dans un couloir en dribblant ou en transportant des objets (sous la forme des déménageurs). Les chasseurs doivent les toucher pour les éliminer.

- Améliorer le dribble :

- **L'épervier dribbleur** : sur le modèle de l'épervier, les moutons se déplacent en dribblant. L'épervier les élimine en touchant le ballon.

Variantes :

- **Le dribbleur élimination** : dans un espace réduit (5 x 5m), 5 joueurs avec un ballon pour chacun, se déplacent en dribble uniquement. Chaque joueur essaie de faire sortir le ballon des autres dribbleurs tout en conservant le sien.

Variantes :

- **Le relais en dribble** : 2 équipes s'affrontent sous forme de relais. Les élèves se déplacent le + rapidement possible uniquement en dribblant.

Variantes :

relais en aller-retour, relais avec slalom, relais avec dribbles imposés (main gauche, main droite, en arrière...)

Le matériel

Les terrains : cf dispositifs

Les ballons :

- Le choix de la taille, du poids et du revêtement des ballons est très importants. Taille des ballons :
 - Hand : taille 0
 - Basket : taille 5
 - Foot : taille 3 (C2) ou 4 (C3)
 - Rugby : taille 3
 - Volley : taille 5 mais + légers (type beach-volley)
- Des chasubles pour identifier les équipes et l'arbitre s'il est sur le terrain.
- Un chronomètre et une feuille de marque.

La sécurité

La sécurité passive : les rappels des consignes de fonctionnement et des règles du jeu sont faits en début de séance.

La vérification du matériel (poteaux fixés au sol) est très importante.

Les terrains ne doivent pas être :

- Proches des murs de la salle : risque, lorsque l'élève court vite, de ne pas pouvoir s'arrêter
- Proches de tout matériel stocké dans le gymnase
- Proches entre eux : si plusieurs jeux sont mis en place en parallèle, il faut prévoir un espace entre eux.

Lorsqu'il n'y a pas la possibilité d'utiliser des lignes déjà tracées, la délimitation des terrains se fait avec des bandes caoutchoutées et des coupelles en plastique ou de petits cônes souples. Ne pas utiliser de lattes en bois ou des cônes rigides.

La pratique de jeux collectifs ne peut pas se faire en extérieur dans une cour de récréation goudronnée s'il pleut.

Sur les terrains en herbe, l'utilisation de chaussures à crampons est interdite en scolaire.

La sécurité active : la qualité de la passe (en force et en précision), la précision des déplacements, une prise d'information élargie sont autant de facteurs de limitation des risques.

La compréhension et le respect des règles en action sont indispensables pour prévenir tous risques de débordements, notamment pour les jeux sportifs collectifs avec contact de type rugby.

Le lien avec le SCCCC

- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer** : dvpr sa motricité et construire un langage du corps :
 - Adapter sa motricité à un environnement particulier : cible, adversaires, partenaires, matériel (C2)
 - Accepter de jouer à tous les postes et rôles spécifiques (gardien, capitaine...) (C2 et C3)
 - Acquérir des techniques spécifiques aux différents jeux et sports collectifs pour améliorer son efficacité individuelle et collective (C3)
- **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre** : s'approprier, seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre :
 - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action (C2)
 - Répéter un geste (tir, passe) pour le stabiliser et le rendre + efficace (C3)
 - Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions (C3)
- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen** : partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble :
 - Assumer des rôles sociaux : attaquant, défenseur, arbitre, coach, récolter de données (score), organisateur (C2 et C3)
 - Assurer sa sécurité et celle d'autrui lors des différents jeux et sports collectifs (C2 et C3)
- **Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine** : s'approprier une culture physique sportive et artistique :
 - Découvrir la variété des jeux et sports collectifs (C2)
 - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives (C3)
 - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine (C3)

L'évaluation

Niveau d'habileté	Les rôles	Les prises d'informations	Les choix
Niveau 1	Un seul rôle : attaquant ou défenseur	Centration sur ballon, sur objet uniquement	Choix individuels exclusivement
Niveau 2	Rôle prioritaire et secondaire	Prise en compte ballon ou objet et partenaire proche	Choix indiv ou collectifs en priorité
Niveau 3	Réversibilité rôles en fonction évolution rapport de force	Prise en compte ballon ou objet, partenaire et adversaire proche	Choix indiv ou collectifs en fonction du contexte

Le lien avec la santé

Les pgm soulignent que l'élève doit « apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière » en lien direct avec le domaine 4 du SCCCC.

Il s'agit pour lui de :

- 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.

Élève va être capable de :

- Résoudre pb : comment s'organiser à plusieurs pour conserver ballon ? Comment s'organiser pour le faire progresser ? Pour marquer ?
- Prendre décisions, gérer son stress, gérer ses émotions : accepter de prendre des risques (sortir de son camp, tirer, se rapprocher des adversaires...), tenter de gagner avec le risque de perdre, choisir entre jouer seul et jouer avec les partenaires en fonction du contexte
- Informer, échanger, savoir prendre des décisions, être responsable : arbitrer, donner le score...
- Avoir conscience de soi : savoir se situer sur le terrain, par rapport aux adversaires, aux partenaires, à la cible, savoir si on peut rien au but.
- Avoir de l'empathie, être solidaire, habile dans les relations interpersonnelles : accepter de jouer avec tout le monde et accepter de respecter règle de situation.