

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage 4

Attendus de fin de cycle 4 pour le CA 4

Ces tableaux visent à aider les équipes à agencer et décliner les différents attendus de fin de cycle 4 du champ « **Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** » dans le parcours de formation de l'élève afin de travailler et développer les cinq compétences générales de l'EPS (et par conséquent les cinq domaines du socle). Ils aident à construire un parcours de formation cohérent et progressif sur les trois années qui composent le cycle.

Ces tableaux précisent les attendus de fin de cycle, en spécifiant les enjeux d'apprentissage en termes de contenus possibles et en proposant des repères de progressivité pour chacun des attendus. Les équipes choisissent les thèmes d'apprentissage et ordonnent les contenus en fonction de leur contexte local (caractéristiques des élèves, priorités du projet pédagogique, conditions d'enseignement...).

Attendu de fin cycle 4 (CA 4) : réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

EXPLICITATION DE L'ATTENDU	PRÉCISIONS SUR LES LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE	REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
Aider l'élève à : - développer ses ressources informationnelles, décisionnelles, affectives, motrices pour contrer les intentions de jeu de son (ses) adversaire(s) et imposer les siennes ; - enquêter sur les caractéristiques de la situation d'interaction pour construire un projet de jeu (prendre des informations pertinentes et les interpréter) ; - assurer de manière efficace les actions liées à un statut-rôle-poste dans une équipe. <i>Liens avec les « compétences visées » des programmes :</i> <i>Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.</i> <i>Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.</i> <i>S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant.</i> <i>Anticiper la prise et le traitement d'informations pour enchaîner des actions.</i>	<i>D1 / CG1 : « Les langages / Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - s'approprier les armes techniques et tactiques nécessaires à la bascule du rapport de force en sa faveur et remporter une opposition interindividuelle ou collective ; - reconnaître, exploiter, provoquer une situation favorable de marque ; - construire un projet tactique en attaque ou en défense (seul ou à plusieurs) ; - s'approprier un code commun (verbal et/ou corporel) pour donner à voir à ses partenaires ses intentions et comprendre les leurs ; - masquer ses intentions à ses adversaires, voire donner de fausses informations (feintes). <i>D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - relever des données pertinentes pour caractériser le rapport de force (durant ou après l'action) ; - analyser des données (critères, observables, indicateurs objectifs, etc.) avec l'aide éventuelle de différents outils (dont les outils numériques) ; - réorganiser son action ou son projet stratégique à partir des résultats de l'analyse. <i>D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen / Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - assumer la responsabilité d'un rôle et/ou d'actions permettant de mettre en œuvre un projet tactique en attaque ou en défense pour faire basculer le rapport de force ; - exploiter au mieux les caractéristiques de chacun pour élaborer un projet tactique dans une situation d'interaction duelle ou collective. <i>D5 / CG5 : « Les représentations du monde et de l'activité humaine / Des éléments de la culture sportive ».</i> Il s'agit pour l'élève de connaître, expliquer et s'approprier les principes simples d'efficacité de différentes techniques et tactiques sportives.	Maîtrise technique D'une motricité usuelle à la stabilisation d'habiletés techniques adaptées aux contraintes des épreuves sportives. Exploitation des occasions de marque D'une reconnaissance des situations favorables de marque à une création de ces situations. Construction et adaptation des projets tactiques De choix aléatoires ou stéréotypés à des choix prenant en compte ses propres caractéristiques et celles de l'adversaire. Vers une adaptation des projets de jeu au cours même de la rencontre. Fluidité des actions collectives De la juxtaposition d'actions individuelles à des enchaînements coordonnés et fluides d'actions. Appropriation de tactiques sportives Vers la reconnaissance et la mise en place de schémas tactiques et/ou de systèmes de jeu.

Attendu de fin cycle 4 (CA4) : adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

EXPLICITATION DE L'ATTENDU	PRÉCISIONS SUR LES LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE	REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
Aider l'élève à : - maîtriser et contrôler sa motricité pour adapter l'intensité de son engagement aux caractéristiques de la situation d'interaction ; - rester lucide sur la configuration et l'évolution du match ou du combat. <i>Liens avec les « compétences visées » des programmes :</i> <i>Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.</i> <i>Anticiper la prise et le traitement d'informations pour enchaîner des actions.</i>	<i>D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre ».</i> Il s'agit pour l'élève de réguler l'intensité de son engagement en fonction de l'évolution du rapport de force et du score afin de préserver sa lucidité et ses capacités d'analyse (gérer la fatigue). <i>D3 / CG3 : « La formation de la personne / Partager des règles et assumer des responsabilités ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - reconnaître, réguler, anticiper les effets psychologiques et physiologiques liés à l'épreuve d'émotions intenses (perte de lucidité, désorganisation de la motricité, inhibition...) ; - contrôler et mesurer son engagement physique et les actions réalisées (dans un contexte offensif et défensif) pour ne pas blesser son adversaire ; - évaluer les caractéristiques de l'adversaire ; - adapter son engagement physique et les actions réalisées aux caractéristiques physiques et techniques de son adversaire. <i>D4 / CG4 : « Les systèmes naturels et techniques / apprendre à entretenir sa santé ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - réguler sa dépense physique ; - adapter les actions réalisées et l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour préserver son intégrité physique.	Régulation de l'engagement physique D'un engagement physique intense tout au long de l'affrontement vers une modulation de l'effort en fonction de l'évolution du score et du rapport de force. Maîtrise de l'engagement physique D'un engagement physique mal maîtrisé vers un engagement physique adapté aux caractéristiques de la situation et de l'adversaire. Maîtrise de ses actions Vers la construction de repères sur soi et sur les autres permettant de réguler ses actions.

Attendu de fin cycle 4 (CA 4) : être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.

EXPLICITATION DE L'ATTENDU	PRÉCISIONS SUR LES LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE	REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
Aider l'élève à : • gérer ses émotions pour s'engager dans une pratique affective « apaisée » de l'activité d'opposition, garante d'une dynamique collective de progrès et de respect de l'adversaire ; • échanger avec ses partenaires pour assumer des responsabilités au sein d'un collectif ; • comprendre la symbolique de l'affrontement en sports collectifs, de raquette et/ou de combat. Liens avec les « compétences visées » des programmes : Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.	D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit pour l'élève d'échanger et de prendre en compte le point de vue de ses partenaires pour définir un projet de jeu collectif ou individuel. D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen / Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités ». Il s'agit pour l'élève de : • respecter, construire et faire respecter des règles et règlement ; • prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat collectif ; • agir avec et pour les autres en prenant en compte leurs caractéristiques ; • respecter une organisation collective définie par l'équipe ; • accepter les erreurs des partenaires, les sécuriser et les encourager ; • maîtriser les émotions générées par l'affrontement et moduler l'expression des émotions ressenties. D5 / CG5 : « Les représentations du monde et de l'activité humaine / S'approprier une culture sportive et artistique ». Il s'agit pour l'élève de : • accepter la confrontation avec des adversaires dans le cadre d'un règlement explicite ; • connaître et respecter les « codes » d'une confrontation sportive (rituel, cérémonial codifié, règlements, salut de ses adversaires et de l'arbitre en fin et début de rencontre) ; • s'engager dans une symbolique de l'affrontement sportif (respect des rituels de la confrontation, réversibilité de la victoire et de la défaite, donner le « meilleur de soi-même », reconnaître les mérites de son adversaire, fair-play) ; • comprendre et accepter les décisions de l'arbitre.	Fonctionnement du collectif D'une pratique égocentrée vers une pratique au service d'un collectif. Gestion des ressources affectives D'un engagement saturé par les ressources affectives (inhibé ou inadapté, disproportionné) à un engagement lucide et raisonné. De réactions émotionnelles spontanées à une reconnaissance et maîtrise de ses émotions. Appropriation des règles De règles subies à des règles comprises et acceptées. Vers des règles co-construites et négociées au sein du groupe. Engagement dans le duel D'un refus de s'engager dans l'affrontement à un engagement orienté par le gain loyal de la rencontre.

Attendu de fin cycle 4 (CA 4) : observer et co-arbitrer

EXPLICITATION DE L'ATTENDU	PRÉCISIONS SUR LES LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE	REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
Aider l'élève à : - assumer différents rôles (seul ou collectivement) tels que ceux d'arbitre, d'observateur, de coach, d'entraîneur ; - observer et recueillir des informations pour comprendre l'impact des comportements, des choix individuels et du projet de jeu sur son efficacité ou sur l'efficacité collective ; - exploiter ces informations pour construire une stratégie de jeu et /ou aider ses partenaires. Liens avec les « compétences visées » des programmes : Co-arbitrer une séquence de match (de combat). Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.	D1 / CG1 : « Les langages / Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ». Il s'agit pour l'élève de connaître et maîtriser une gestuelle, des déplacements et un vocabulaire adapté pour arbitrer et être le garant du bon déroulement du jeu en assurant le respect des règles. D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre ». Il s'agit pour l'élève de : - utiliser différents outils d'observation (dont les outils numériques) pour recueillir des informations, les analyser et évaluer divers aspects de la situation de jeu (points forts et faibles de son équipe ou des joueurs adverses, caractéristiques techniques...) ; - s'appuyer sur ces analyses pour conseiller ses camarades. D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen / Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités ». Il s'agit pour l'élève de : - être attentif au déroulement du jeu afin d'identifier et de signaler les actions non réglementaires ; - être équitable dans ses prises de décisions et les faire respecter ; - utiliser à bon escient le pouvoir qui lui est conféré. D5 / CG5 : « Les représentations du monde et de l'activité humaine / S'approprier une culture sportive et artistique ». Il s'agit pour l'élève de : - connaître, reconnaître et respecter des organisations collectives offensives et défensives simples (systèmes de jeu) ; - reconnaître des organisations collectives offensives et défensives plus complexes ; - caractériser l'évolution d'un rapport de force entre deux équipes ou deux adversaires.	L'observateur D'un prélèvement aléatoire d'informations à un recueil organisé en fonction d'intentions. D'interprétations incomplètes des informations recueillies à des analyses permettant un gain de compréhension du jeu, de ses propres actions ou des actions de ses partenaires/adversaires. D'une focalisation privilégiant un élément de la situation de jeu à une intégration de divers aspects de la situation. De l'exploitation d'un nombre réduit des fonctionnalités offertes par l'outil numérique à une diversité d'usages. L'arbitre D'un arbitrage ne garantissant pas le bon déroulement du jeu par maladresse, méconnaissance ou partialité : - vers une connaissance du règlement dont l'application reste partielle et influencée par les réactions des joueurs ; - à un arbitrage garantissant le respect des règles du jeu, par son impartialité et sa lecture efficace des actions de jeu. Le spectateur D'une appréhension d'une rencontre essentiellement sur la base des émotions ressenties à une description des caractéristiques du rapport de force entre les adversaires.

Attendu de fin cycle 4 (CA 4) : accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

EXPLICITATION DE L'ATTENDU	PRÉCISIONS SUR LES LIENS AVEC LES CG ET LES DOMAINES DU SOCLE	REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ
Aider l'élève à : - dépasser et accepter le résultat de la rencontre, qu'il lui soit favorable ou non, pour porter un regard lucide sur la performance réalisée ; - s'engager dans une analyse de ses projets tactiques et de ceux de l'adversaire ; - reconnaître le mérite de l'adversaire.	<i>D1 / CG1 : « Les langages / Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps ».</i> Il s'agit pour l'élève de connaître et utiliser à bon escient un vocabulaire spécifique lié à l'activité (termes techniques, tactiques...) afin de décrire des situations de jeu avec précision. <i>D2 / CG2 : « Des méthodes et outils pour apprendre ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - utiliser, après la rencontre, des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres dans le but de construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs ; - se remémorer (sans l'aide d'artefacts cognitifs) les moments clefs du déroulement de la rencontre ; - adopter une attitude critique objective par rapport aux choix offensifs et défensifs réalisés. <i>D3 / CG3 : « La formation de la personne et du citoyen / Partager des règles et assumer des rôles et des responsabilités ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - saluer ses adversaires et l'arbitre en fin de rencontre quel que soit son résultat ; - d'exprimer les émotions générées par le résultat de la rencontre de manière sincère mais sans excès et sans « provoquer » l'adversaire ; - gagner avec modestie (« sans en rajouter » par des commentaires ou comportements inadaptés) ; - reconnaître la supériorité de son adversaire et accepter la défaite ; - évaluer a posteriori son engagement sur les plans affectif et énergétique pour s'assurer du respect des règles (la distance de charge autorisée, droits et devoirs du joueur, etc.) lors de l'affrontement. <i>D5 / CG5 : « Les représentations du monde et de l'activité humaine / S'approprier une culture sportive et artistique ».</i> Il s'agit pour l'élève de : - comprendre et accepter la symbolique d'un affrontement sportif (réversibilité de la victoire et de la défaite, redonner une « chance » à son adversaire, notion de « revanche »).	Acceptation du résultat D'attitudes de refus et de contestation de la victoire de l'adversaire à une reconnaissance de la supériorité momentanée de l'adversaire. D'une reconnaissance de la supériorité momentanée de l'adversaire à l'envie de « prendre sa revanche ». De manifestations corporelles et verbales excessives suite au résultat de la rencontre à des comportements plus mesurés. Analyse du résultat D'une interprétation du jeu saturée par les aspects émotionnels et subjectifs à une interprétation fondée sur des éléments objectifs du jeu. D'une interprétation partielle et partielle du jeu à une interprétation mettant en relation différentes dimensions et favorisant sa compréhension. Vers une exploitation de l'analyse pour ajuster ses futurs projets de jeu.