

CARTE MENTALE

Compétences visées

- C1 → Collaborer, coopérer, s'opposer
- C2 → Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- C3 → Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

Définition

Activités d'affrontement entre 2 équipes sur un espace délimité, dans un temps défini avec des règles à respecter

Ressources mobilisées

- **niveau moteur** : adresse, équilibre, vitesse, coordination (lancer, passer, dribbler, tirer...)
- **niveau cognitif** : agir vite, réagir vite, opérer des choix tactiques, respect des règles
- **niveau social** : se contrôler, élaborer, coopérer

Intérêts / Enjeux

- **accepter** de jouer avec/contre les autres
- **respecter** les règles
- **partager** le matériel
- **coopérer** et s'opposer collectivement
- **associer** son action à celle des autres
- **élaborer** des stratégies efficaces pour faire gagner son équipe

Problèmes fondamentaux

- s'adapter à des règles
- reconnaître ses partenaires et les adversaires
- agir et réagir au sein d'une équipe
- prendre des décisions dans l'action et faire des choix

Composantes de l'activité

- conserver
- progresser
- marquer

Terminologie

- Cycle 1 → jeux traditionnels et jeux collectifs
- Cycle 2 → jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon
- Cycle 3 → jeux sportifs collectifs

Jeux et sports collectifs

L'élève doit être capable au cycle 1

- identifier le but du jeu
- se déplacer dans un espace délimité
- connaître et respecter les règles
- identifier son rôle
- reconnaître son équipe et ses adversaires

Types de jeux

- **jeux de poursuite** → la rivière aux crocodiles
- **jeux de transport** → les déménageurs
- **jeux de ballons** → les balles brûlantes, remplir la caisse

L'élève doit être capable au cycle 2

- se reconnaître comme attaquant/défenseur
- décider d'une stratégie et la respecter
- expliquer et respecter les règles

Types de jeux

- **jeux de poursuite** → l'épervier
- **jeux de transport** → l'horloge
- **jeux de ballons** → gagne terrain, balle au chasseur

L'élève doit être capable au cycle 3

- mettre en œuvre des stratégies d'attaque et de défense en collectif
- jouer en coopérant
- participer à l'élaboration de règles
- tenir différents rôles (attaquant, défenseur, arbitre)
- respecter des consignes simples en autonomie
- commencer à savoir s'autoévaluer

Types de jeux

- **jeux de poursuite** → poules-renards-vipères, gendarmes/voleurs
- **jeux sportifs collectifs** → basket, hand, foot, rugby, volley
- **jeux de ballons** → balle au prisonnier, passe à 10, thèque, ballon capitaine