

Champs d'apprentissage

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel:

Rechercher le gain du jeu, de la rencontre.

Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible.

Accepter l'opposition et la coopération.

S'adapter aux actions d'un adversaire.

Coordonner des actions motrices simples.

S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.

→ Attendus

Dans des situations aménagées et très variées,

- 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.
- Connaître le but du jeu.
- Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.

Socle commun

Domaine 1 : L'EPS développe des capacités à s'exprimer et à communiquer.

Domaine 2 : La démarche de projet développe la capacité à collaborer, coopérer avec le groupe.

Domaine 3 : L'EPS contribue à la formation de la personne et du citoyen :

▶ Accès à des valeurs morales, civiques et sociales : Pourquoi et comment sont élaborées les règles.

▶ Expression des sentiments, des émotions, leur régulation, la confrontation de ses perceptions à celles des autres.

Domaine 4 : L'EPS aide à développer un comportement responsable vis-à-vis de la santé.

Domaine 5 : L'EPS met en place les notions d'espace et de temps → effectuer des parcours et des déplacements lors d'activités physiques participe à l'installation de repères spatio-temporels.

Croisements entre enseignements possibles

- *Langage oral : Utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.*
- *En lien avec « Questionner le monde », l'EPS participe à l'éducation à la santé et à la sécurité.*
- *L'EPS contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques.*
- *EMC : Les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation des camarades.*
- *LVE : Donner des consignes de jeu en langue étrangère ou régionale.*