

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CP

*Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou
interindividuel*

Jeux collectifs

Résumé :

Pour travailler les jeux collectifs avec vos élèves, nous vous proposons de le faire en 6 séances. Objectifs : s'engager dans un affrontement 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.

Introduction

Après les jeux d'opposition, on envisage de mettre en place les jeux collectifs pour que les élèves se construisent des compétences spécifiques. Des compétences transversales se mettront en place tout au long de ces jeux.

	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel <u>Niveau : CP</u>
Connaissances et compétences associées	• S'engager dans un affrontement 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.

Repères de progressivité BO 26/11/2015

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme **attaquant** ou **défenseur**, **développer des stratégies**, **identifier et remplir des rôles** et **des statuts différents** dans les jeux vécus et **respecter les règles**. Au cours du cycle, l'élève affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun	Domaine du socle	Compétences EPS
Développer sa motricité et construire un langage du corps	1	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et les outils pour apprendre	2	Favoriser l'entraide et la coopération.