**Fiche ressource académique**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Domaines du socle | Compétences générales EPS : cocher celles qui sont prioritairement travaillées |  |
|  | D1 Des langages pour penser et communiquer | CG1 Développer sa motricité et apprendre à s’exprimer avec son corps |  |
| APSA SUPPORTJeux d’opposition de combat | D2 Les méthodes et les outils pour apprendre | CG2 S’approprier seul ou à plusieurs, par la pratique les méthodes et outils pour apprendre |  |
|  | D3 La formation de la personne et du citoyen | CG3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités |  |
|  | D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques | CG4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière |  |
|  | D5 Les représentations du monde et de l’activité humaine | CG5 S’approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde |  |
|  |   | CHOIX PEDAGOGIQUES | EVALUATION DE FIN DE CYCLE |
|  | « Ce qu’il y a à apprendre » / enjeux d’apprentissage | Exemples de mises en œuvre/ choix de stratégies |
| **ATTENDUS DE FIN DE CYCLE :****1.** S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque **2.** Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. **3**. Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre**4.** Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation**5**. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

|  |
| --- |
| DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 1 et 4 |

 | ROLE(S)PARTENAIREet/ouCOMBATTANT | **RESPECT DES RÈGLES :*** Respecter les règles de sécurité (règle d'or), et les consignes.
* Accepter le contact avec l'autre, gérer ses émotions.
* Différencier et endosser d’une part le rôle de partenaire et d’autre part le rôle d’adversaire.
* Gérer l'intensité de son engagement en fonction du degré d’opposition.
* Respecter les commandements de l'arbitre et accepter ses décisions.

**MOTRICITÉ :*** Savoir se déplacer efficacement dans différentes positions. Mobilité sur le ventre, sur le dos, assis, en quadrupédie ventrale et dorsale.

**COOPÉRER ET S’OPPOSER :*** En coopération : accepter le déséquilibre et l’amenée au sol\*.
* En attaque : déséquilibrer, retourner, supprimer des appuis, utiliser le poids de son corps pour peser, immobiliser sur le dos...
* En défense : s'opposer, se dégager, esquiver, reprendre l’initiative.

**Adapter ses actions en fonction des actions et réactions** du partenaire/adversaire, pour l’amener sur le dos et le contrôler : exemple.**Adopter des postures efficaces**.\* Les situations induisant les chutes et les projections à partir de la position debout pourront être éventuellement abordées à partir de la classe de sixième après un apprentissage spécifique des différentes formes et directions de chutes. | * Faire émerger les règles par le jeu et rendre lisible les gestes dangereux.
* En 1 contre 1 ou en équipe, jeux de conquête d’objets ou de territoires.
* Ces déplacements sont à expérimenter et acquérir lors des échauffements.
* Réalisation d’action en partenariat.
* Traverser un territoire.
* Opposition par la médiation d'un objet (ballons, foulards, pinces à linge …)
* Conquête de territoire.
* Passer d’une opposition collective à une opposition individuelle.

- Situation d’opposition duelle à thème, avec un attaquant/adversaire :* Faire sortir un adversaire de son tapis.
* Empêcher un adversaire de se déplacer pour atteindre une zone.
* Maintenir un adversaire sur le dos et l’empêcher de se tourner sur le ventre.
* Adversaire en position quadrupédique, le retourner sur le dos (la tortue).
* Retourner le partenaire sur le dos pour l’immobiliser. Positions de départ des combattants : Face à face, un à quatre pattes l’autre à côté.

- En fin de cycle, proposer des situations qui enchainent coopération puis opposition : L’élève à 4 quatre pattes accepte le retournement sur le dos puis se défend pour ne pas se faire immobiliser. | **Maîtrise Insuffisante :**L’élève résiste systématiquement à l’affrontement :* distance trop importante par rapport à son partenaire.
* attitude de fuite.
* Posture défensive.
 |
| **Maîtrise fragile**: L’élève utilise essentiellement sa force physique dans l’affrontement. Il prend des initiatives en restant dans le même schéma tactique quelque soit le type d’opposition de son adversaire et le résultat de son action. |
| **Maîtrise Satisfaisante** :L’élève tient compte des actions et réactions de son adversaire pour tenter et/ou réussir à retourner et immobiliser son adversaire sur le dos. |
| **Très bonne maîtrise** :L’élève est capable de produire souvent des actions pertinentes et/ou de marquer souvent face à des partenaires différents en variant et en adaptant ses actions à celles de son adversaire. |
| ATTENDU DE FIN DE CYCLE**4.** Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation

|  |
| --- |
| DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 |

 | ROLE(S)ARBITRE | **Savoir arbitrer une situation d'opposition** :* La faire commencer et savoir l'arrêter en fonction des règles de jeu et de sécurité (gain, passivité, gestes dangereux ou interdits).
* Identifier et dénombrer les actions faisant évoluer le score.
* Désigner un vainqueur.
 | Co-arbitrer en différenciant les rôles : * signaler le début et la fin de l'action
* repérer les actions de marque
* faire respecter les règles de sécurité

Analyser le résultat à l'aide de repères simples. | **Maîtrise Insuffisante**L’élève a beaucoup de difficulté à repérer les actions de marque et/ou les actions dangereuses. |
| **Maîtrise fragile**: L’élève connaît les règles, repère certaines actions de marque mais se montre hésitant. Il identifie certaines actions dangereuses. |
| **Maitrise satisfaisante**L’élève repère souvent les actions de marque, et prend en compte les règles de sécurité pour arbitrer. |
| **Très bonne maitrise**L’élève repère les actions de marque systématiquement et intervient de façon sûre pour arrêter le combat en cas de danger. |
|  |  |  |  |  |
| ATTENDU DE FIN DE CYCLE**5**. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

|  |
| --- |
| DOMAINES DU SOCLE ET COMPETENCES GENERALES : 2 et 3 |

 | ROLE(S)OBSERVATEURSECRÉTAIRE | **Repérer les éléments qui conditionnent ou non la réussite** : Savoir évaluer le résultat de son action : « est-ce que j’ai réussi ou non ? »**Identifier les observables** qui rendent compte d’une action.**Donner son avis et le justifier** lors de l’observation d’une situation ou d’un bilan collectif. | Repérer avec quelle partie du corps l’élève a poussé, retenu, contrôlé… son partenaire/adversaire.Etait-ce efficace ou non ? Les bras tendus, les bras fléchis, loin ou proche du partenaire/adversaire…Conseil : Utiliser la vidéo si les conditions matérielles le permettent. | **Maîtrise Insuffisante**L’élève observe, mais il manque d’objectivité. |
| **Maîtrise fragile**: L’élève relève un observable en fonction d’un critère précis. Son analyse reste superficielle. |
| **Maitrise satisfaisante**L’élève sait relever des observables pertinents et justifier le résultat d’une action. |
| **Très bonne maitrise**L’élève est capable, par son observation et son analyse, d’apporter son aide à un camarade. |
| **Situation d’évaluation/compétence attendue**Compétences attendues : Rechercher le gain du combat au sol en s’adaptant au niveau de l’adversaire par des intentions tactiques simples. Assurer le comptage des points et la sécurité des combattants. Réaliser une observation.Situation d’évaluation : Réaliser plusieurs combats aménagés au sol dans une surface délimitée. Les aménagements possibles sont : la variété des positions de départ et des rôles différenciés (1 attaquant -1défenseur) ou non. Chaque élève assure obligatoirement le rôle d’arbitre et d’observateur. L’observation est exploitée lors d’un temps mort durant le combat pour guider chaque combattant. |