

TABLEAU GENERAL DES COMPETENCES / SOCLE (Champs d'apprentissage 4).

Collège Lakanal . Sceaux (92)

CA 4: Sport collectif	Socle	Penser et communiquer	Méthodes et outils	Formation de la personne et du citoyen	Les systèmes naturels et techniques	Représentation du monde et l'activité humaine
	C.P	CP1: Développer la motricité.	CP2: S'approprier seul ou à plusieurs des outils pour apprendre.	CP3: Partager des règles, assurer des rôles et des responsabilités.	CP4: Apprendre à assurer sa santé.	S'approprier une culture sportive et artistique.
Conduire et maîtriser un affrontement Collectif.	6ème (cycle 3) 1 cycle de 12h x 2 APS	Passer de l'étape 1 à 2, en valorisant l'aspect offensif par l'avancée vers la cible adverse. Le jeu reste premier (voir l'évolution réglementaire et situations H-H).	Observer: un joueur et comptabiliser des actions simples (avancer, passer, tirer..). Utiliser: Une fiche d'observation sur une donnée particulière (technique ou règles) Communiquer: informer l'observé des résultats.	Accepter: les règles du jeu (découverte progressive) Assurer les rôles d'arbitre: Arbitre central: à 2 arbitres, gérer chacun 1 ou 2 règles maximum (contact, 3", ...). Arbitre de zone ou raquette: pour gérer les fautes de ligne.	Savoir s'échauffer: Gérer un échauffement général de façon autonome (routine de 5 à 6 mn).	Utiliser un vocabulaire propre à l'activité pratiquée (à préciser..)
	5ème (cycle 4) 1 cycle de 9h x 2 APS	Passer de l'étape 2 à 3. en rééquilibrant le rapport Att-Def. Le jeu reste premier. Le marquage et le démarquage sont centraux (voir l'évolution réglementaire et situations H-H). Travail par groupes de niveau homogènes et hétérogènes.	Observer: un joueur et comptabiliser des actions plus complexes (Récupérations, Contre-attaques,..). Utiliser: Une fiche d'observation ou une tablette. Communiquer: informer l'observé des résultats.	Connaitre: par le jeu les règles du jeu Assurer les rôles d'arbitre: Arbitre central: à 2, Gérer les règles centrales (Dribbles, Reprises, Marcher,...). Arbitre de zone ou raquette: pour gérer les fautes de ligne et les fautes de zone et de raquette.	Savoir s'échauffer: Gérer un échauffement général et Spécifique de façon autonome (routine et 1 situation simple)	Utiliser un vocabulaire propre à l'activité pratiquée (à préciser..)
	4ème (cycle 4) 2 cycle de 9h x 1 APS	Passer de l'étape 3 à 4 en renforçant les solutions collectives (espace avant et latéral). Travailler et être évalué par groupes de niveau homogène et hétérogène.	Observer: un joueur et/ou une équipe comptabiliser des actions simples et complexes. Utiliser: Une fiche d'observation ou une tablette. Communiquer: Faire un bilan des résultats à l'équipe observée.	Connaitre: par le jeu les règles du jeu Assurer les rôles d'arbitre: Arbitre central: Assurer le double arbitrage. Arbitre de zone ou raquette: pour gérer les fautes de ligne.	Savoir s'échauffer: Gérer un échauffement général et Spécifique de façon autonome (routine, 1 situation H-H et 1 situation d'action à la cible).	Utiliser un vocabulaire propre à l'activité pratiquée (à préciser..)
	3ème (cycle 4) 1 cycle de 18h x 1 APS	Stabiliser l'étape 4 en affinant les solutions collectives (notion de postes et rôles). Travailler et être évalué par groupes de niveau homogène et hétérogène.	Observer: à plusieurs, une équipe et comptabiliser des actions collectives. Utiliser: Une fiche d'observation ou une tablette. Communiquer: Faire un bilan des résultats à l'équipe observée.	Connaitre: par le jeu les règles du jeu Assurer les rôles d'arbitre: Arbitre central: Assurer le double arbitrage sans arbitre de ligne.	Savoir s'échauffer: Gérer un échauffement général et Spécifique de façon autonome par équipe (routine et 1 situation simple et HcH)	Utiliser un vocabulaire propre à l'activité pratiquée (à préciser..) Voir un match de haut Niveau .
	Eval Fin de cycle 4	En situation de match inter-classes sous forme de tournoi par niveau d'équipes homogènes.	Formuler un projet de jeu adapté à l'adversaire à la mi-temps des rencontres.	Assurer les rôles: Arbitrage et gestion du tournoi.	Echauffement complet en équipe. Effectuer des matchs d'une durée de 10mn chacun).	