

CHAMP 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

OBSERVABLES sur les degrés d'acquisition

CYCLE 3	Jeux : -collectifs -de combat -de raquettes	Non atteint <i>(insuffisant)</i>	Partiellement atteint <i>(fragile)</i>	<i>Atteint (satisfaisant)</i> = Attendus de fin de cycle	Dépassés <i>(très bonne maîtrise)</i>
Compétences générales					
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps		<ul style="list-style-type: none"> • Actions motrices non efficaces : gestes lents, mauvaises postures, aucune anticipation qui aboutissent souvent à une faute 	<ul style="list-style-type: none"> • Réussite aléatoire des actions motrices 	<ul style="list-style-type: none"> • Actions motrices efficaces favorisant le gain du duel ou du match 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploite ses ressources physiques et motrices
S'approprier par la pratique sportive, des méthodes et outils		<ul style="list-style-type: none"> • Aucune prise d'information • Absence de choix ou mauvais choix 	<ul style="list-style-type: none"> • Prise d'information centrée sur l'objet dans un espace restreint • Pertinence aléatoire du choix 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifie les situations favorables de marque • S'organise tactiquement 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifie les situations favorables et les exploite
Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités		<ul style="list-style-type: none"> • Difficulté à respecter les règles minimales et ses adversaires (et partenaires). Comportements inappropriés • Ne s'investit que dans le rôle du joueur 	<ul style="list-style-type: none"> • Respect partiel des règles • Investissement irrégulier dans les différents rôles sociaux 	<ul style="list-style-type: none"> • Respecte les partenaires, les adversaires et l'arbitre • Assume différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Intègre la totalité des règles • S'investit efficacement dans l'organisation et les différents rôles tout au long de l'épreuve
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		<ul style="list-style-type: none"> • Engagement non maîtrisé (s'essouffle dès le début du jeu) 	<ul style="list-style-type: none"> • Engagement partiellement maîtrisé (finit le jeu en marchant) 	<ul style="list-style-type: none"> • Maintient un engagement moteur efficace tout le temps de jeu prévu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestion de l'effort adaptée tout au long d'une rencontre
S'approprier une culture physique sportive et artistique		<ul style="list-style-type: none"> • Non connaissance des activités et de leurs règles • N'accepte pas le résultat 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissance partielle des activités • Accepte le résultat de la rencontre et commence une analyse guidée par l'enseignant 	<ul style="list-style-type: none"> • Accepte le résultat de la rencontre et être capable de le commenter 	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissance culturelle des activités • Arrive à analyser et commenter le résultat de la rencontre