|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cycle 3 | | **EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (*Programmations issues des travaux des écoles de la zone Afrique de l’Ouest- Inspection des Ecoles Françaises d’Afrique de l’Ouest -Juin 2016)*** | | | | |
| ***Champ d’apprentissage : Produire une performance optimale, mesurable à une échelle donnée*** | | | | | | |
| ***Attendus de fin de cycle :***   * ***Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.*** * ***Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreur et d’observateur.*** | | | | | | |
| Domaines du socle | Compétences travaillées | |  | CM1 | CM2 | 6ème |
|  |  | | **Tableau de progressivité des apprentissages élaboré par les établissements de Lagos Nigéria (zone Afrique Centrale)** | | | |
| 1 | Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.  Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).  Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ ou nautiques.  Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.  Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l’eau.  Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.  Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.  Respecter les règles des activités.  Passer par les différents rôles sociaux. | | Courses de vitesse | * Maintenir sa vitesse sur un temps donné (8 à 10 sec) ou sur une distance de 30 à 40 m. * Utiliser une position adaptée pour le départ. * Franchir la ligne d’arrivée sans ralentir. | * Courir vite sur 40 m. * Se propulser plus efficacement au départ. * Prendre un départ rapide et maintenir sa vitesse pendant 10 sec. | * Réagir à un signal et adopter une position de départ en vue d’atteindre rapidement sa vitesse maximale. * Courir dans son couloir (en ligne droite). * Garder sa vitesse maximale sur toute la durée de la course. * Orienter sa course : * matérialiser le point d’arrivée * travailler la construction de la foulée à partir des parcours lattés et de contrastes (étriqués, très rythmés, amples, en foulées bondissantes…) |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
|  | **Courses longues** | * Courir à allure régulière, en aisance respiratoire, à l’aide de repères visuels ou sonores, puis sans repère, dans un temps contractualisé. * Gérer sa course sur une durée de 8 à 15 min. * Ajuster son allure, sa foulée pour atteindre l’objectif. * Savoir comment récupérer activement après un temps de course pour enchaîner une autre course. | * Améliorer sa foulée (amplitude, action combinée bras/jambe) et contrôler sa respiration pour augmenter sa performance. * Ajuster sa foulée à ses partenaires (courir à plusieurs dans le cadre d’un contrat collectif, prendre des relais). * Courir 8 à 15 min selon ses possibilités, de façon régulière, en aisance respiratoire. | * Réaliser la meilleure performance possible **(MPP)** dans un enchaînement de 2 ou 3 courses d’une durée différente (de 3 à 9 min), en maîtrisant différentes allures adaptées à la durée et à sa VMA, en utilisant principalement des repères extérieurs et quelques repères sur soi. * Établir un projet de performance et le réussir à 1 Km/h près. |
| **Courses de haies** | * À partir de 3 parcours avec des haies distantes de 5, 6 ou 7 m : * Adapter sa foulée pour maintenir sa vitesse de course. * Repérer et utiliser son pied d’appel. * Choisir le parcours permettant d’obtenir la meilleure performance. | * Augmenter sa vitesse de course et maintenir avant les franchissements. * Prendre un départ rapide, courir et franchir 3 haies basses en ralentissant le moins possible, finir vite. | * Réaliser la MPP sur une distance de 30 à 40 m, avec 3 à 4 haies basses, en enchaînant des courses inter-obstacles avec un nombre identifié d’appuis sur le parcours le plus adapté à ses possibilités. * Respecter les règles de sécurité. * Assumer au sein d’un groupe restreint les différents rôles (observateur et chronométreur). |
| **Courses de relais** | * Recevoir le témoin dos à son partenaire et en mouvement. * Se transmettre le témoin sans se gêner. | * Se transmettre le témoin dans une zone définie. * Identifier la main porteuse du témoin pour améliorer la réception. * S’élancer et recevoir un témoin sans ralentir dans une zone définie, en enchaînant une course vitesse sur 30 m et assurer le passage du témoin à son équipier. | * Réaliser la MPP dans un relais de 2x30 m en transmettant le témoin en déplacement, dans une zone imposée. * Tenir les rôles de donneur et de receveur. * Assumer au sein d’un groupe restreint le rôle d’observateur. |
| **Saut en longueur**  **+**  **Multibonds** | * Accepter le déséquilibre ans regarder ses pieds. * Enchaîner course d’élan et impulsion sur 1 pied sans ralentir avant la zone d’appel. * Enchaîner 3 sauts en restant tonique (triple bond). | * Bondir avec une action des bras dans le sens du haut. * Coordonner course et impulsion en conservant la vitesse. * Réaliser 3 bonds de même amplitude. * Sauter loin après une course de 6 à 8 foulées et une impulsion sur 1 pied dans une zone d’appel. | * À partir d’un élan étalonné de 6 à 8 appuis, réaliser la MPP sur 3 à 5 bonds enchaînés et équilibrés. * Assumer dans un groupe restreint les rôles d’observateur *et de juge (niveau 2).* |
| **Lancers**  **(loin, précis)** | * Diversifier les prises d’élan (course droite, pas chassés). * Construire une trajectoire parabolique. | * Diversifier les prises d’élan (course droite, pas chassés). * Augmenter le chemin de lancement (bras allongé, en arrière de l’axe tronc-jambe). * Effectuer plusieurs lancers, avec différents engins, pour réaliser une trajectoire optimale en liant dans un seul mouvement d’élan, lancer et accompagnement. | * **Javelot :** * à partir d’un élan réduit, réaliser la MPP, par un lancer à bras cassé en recherchant un point de chute de l’engin dans l’axe de l’élan. * **Disque :** * à partir d’un élan réduit avec déplacements continus des appuis, réaliser la MPP, par un lancer en fauchage, en recherchant un point de chute de l’engin dans l’axe de l’élan. * Respecter les règles de sécurité. |
| **Natation** |  |  | * **Natation vitesse :** à partir d’un départ plongé ou dans l’eau, réaliser la MPP  sur une distance de 25 m en crawl en adoptant l’équilibre et les trajets moteurs les plus efficaces. * **Natation longue :** * àpartir d’un départ plongé ou dans l’eau, réaliser la MPP  sur une durée de 6 min, en nage ventrale et dorsale en optimisant l’équilibre, la respiration et les phases de coulée. * Assumer les différents rôles : observateur, *starter puis chronométreur (niveau 2).* * *Élaborer un projet d’action par rapport aux modes de nage, l’annoncer et le mettre en œuvre (niveau 2).* * Respecter les règles de sécurité et d’hygiène. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Champ d’apprentissage : Adapter ses déplacements à des environnements variés*** | | | | | |
| ***Attendus de fin de cycle :***   * ***Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel.*** * ***Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s’appliquent à chaque environnement.*** * ***Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème.*** * ***Valider l’attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l’arrêté du 9 juillet 2015.*** | | | | | |
| Domaines du socle | Compétences travaillées |  | CM1 | CM2 | 6ème |
|  |  | **Tableau de progressivité des apprentissages élaboré par les établissements de Lagos Nigéria (zone Afrique Centrale)** | | | |
| 1 | Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.  Adapter son déplacement aux différents milieux. Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).  Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.  Aider l’autre. | **Natation** | **Propulsion / Respiration :**   * aligner et maintenir son corps dans l’axe du déplacement * utiliser une « respiration aquatique » avec immersion des voies respiratoires * adapter sa respiration (inspiration en dehors des temps moteurs, expiration aquatique plus longue) * améliorer l’efficacité des mouvements propulsifs (amplitude, fréquence) * utiliser plusieurs types de nage (sur le ventre, sur le dos), et d’actions des bras (alternées, simultanées)   **Enchaîner les actions :**   * enchaîner plus actions : coulée, déplacement ventral sur 25 m, passage sur le dos, virage… * varier son allure y compris en réalisant des surplaces dans diverses situations (jeux, relais…) * se déplacer sur 25 m sans aide à la flottaison et sans reprise d’appuis (ex. : se déplacer, effectuer un virage, une coulée et une reprise de nage pour gagner le bord)   **Varier les entrées dans l’eau** : sauter d’un plot, plonger départ assis ou debout, basculer en arrière à partir d’un tapis…   * Sauter ou plonger en allant de plus en plus loin ou de plus en plus en profondeur. * Réaliser des parcours subaquatiques amenant à aller au fond, à varier l’orientation du regard, à franchir des obstacles immergés, à ramasser des objets lestés. * Remonter un objet immergé en moyenne profondeur à partir d’un plongeon canard. * Réaliser des parcours amenant à franchir plusieurs obstacles disposés à la surface, avec un départ dans l’eau. * Enchaîner une remontée passive et un surplace en utilisant différentes positions de flottaison, ventrale, dorsale, verticale.   Passer alternativement d’un équilibre ventral à un équilibre dorsal sans reprise d’appuis. | | |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
|  |
|  | * Enchaîner, sans reprise d’appuis, un saut ou un plongeon en grande profondeur, un déplacement orienté en immersion (ex. : pour passer dans un cerceau immergé) et un surplace de 5 à 10 sec avant de regagner le fond. | Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN). |
| **Orientation** | * Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies…). * Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace. * Compléter un fond de carte à partir d’éléments repérés du paysage. * Orienter sa carte à l’aide de la boussole. * Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain. * Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s’aidant de la carte. | | * Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l’aide d’une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit. * Gérer l’alternance des efforts. * Respecter les règles de sécurité et l’environnement. |
| **Roule et glisse**  **+**  **APER** | **Roller :**   * patiner de plus en plus vite en contrôlant sa vitesse, ses trajectoires et en anticipant sur des obstacles à franchir, sur les déplacements d’autres patineurs * virer de différentes façons (en transférant son poids, en ramenant successivement chaque patin en avant de l’autre…) pour contourner des obstacles, pour enchaîner plusieurs virages * utiliser différentes techniques pour freiner et s’arrêter * patiner pendant 8 à 12 min sans s’arrêter, en gérant son effort, en changeant d’allure   **Vélo :**   * pratiquer sur circuit des activités de pilotages élaborées incluant des passages d’obstacles, des contournements, la maintien d’allures contrastées, un freinage d’urgence…   **Préparer et effectuer une sortie en vélo** (itinéraire, étapes, durée, identification des points dangereux, préparation matérielle…) **:**   * utiliser les équipements de sécurité, entretenir, régler sa bicyclette * prendre en compte les différentes contraintes (configuration et état de la chaussée, espaces et densité de circulation, conditions météo) aussi bien dans un espace aménagé que sur la chaussée * respecter les règles de la circulation en groupe, accepter sa place dans la file, signaler par le geste ou par la voix un changement d’allure, de direction, un danger * maîtriser sa vitesse sur le plat et en descente (en maintenant un écart de sécurité adapté) | | * **Canoë-kayak :** * conduire un déplacement en maîtrisant la direction de son embarcation sans appréhension * respecter les consignes de sécurité et l’environnement * accepter le dessalage * **VTT :** * conduire un déplacement, en adaptant sa vitesse et sa position sur le VTT, afin de piloter en fonction des difficultés d'un parcours roulant, offrant de légers dénivelés, tout en assurant sa sécurité et celle des autres. * **Voile :** * conduire le déplacement d’une embarcation à voile en maîtrisant la direction dans des conditions permettant d’assurer sa sécurité et en respectant l’environnement. |
| **Escalade** | **Sans matériel spécifique** (prises situées au-dessous de 3 m) :   * améliorer la prise d’information visuelle en cours de déplacement * varier les déplacements (vertical, horizontal) et les contraintes (nature des prises, parcours imposé…) * améliorer les appuis pieds-mains et utiliser les transferts d’équilibre * effectuer différents parcours, essayer plusieurs solutions   **Avec matériel :**   * savoir s’équiper seul (baudrier et encordement) avec vérification de l’adulte * monter, descendre, assurer (avec contre-assurage de l’adulte) en moulinette * savoir réaliser un nœud de 8 * observer et conseiller son camarade tout en l’assurant   réaliser des actions d’équilibrations sur 2 ou 3 appuis, en utilisant des préhensions variées, en augmentant l’amplitude | | * Choisir et conduire un déplacement pour grimper, en moulinette, deux voies différentes à son meilleur niveau en privilégiant l’action des membres inférieurs.   Assurer un partenaire en toute sécurité. |
|  |  | Grimper jusqu’à 3 m (cible à toucher à cette hauteur) et redescendre.  Réaliser sans assurage un trajet annoncé pour traverser horizontalement une zone, en utilisant différents types de prises, en progressant à des hauteurs variables entre le départ au sol, le milieu défini (point le plus haut) et le point d’arrivée |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Champ d’apprentissage : S’exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique*** | | | | | |
| ***Attendus de fin de cycle :***   * ***Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.*** * ***Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.*** * ***Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres*** | | | | | |
| Domaines du socle | Compétences travaillées |  | CM1 | CM2 | 6ème |
|  |  | **Tableau de progressivité des apprentissages élaboré par les établissements de Lagos Nigéria (zone Afrique Centrale)** | | | |
|  |  |  | **Être danseur :** en utilisant les différentes parties de son corps, en utilisant l’espace, en jouant sur les durées et les rythmes.  **Être chorégraphe en composant une phrase dansée :** en composant une courte chorégraphie, combinant dans une phrase dansée des mouvements individuels ou collectifs en faisant varier selon son intention les directions, les durées, les rythmes.  **Être spectateur :** en étant à l’écoute de l’autre, en acceptant des messages différents dans leur dimension symbolique, en appréciant les émotions produites. | | |
| 1 | Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.  Enrichir son répertoire d’actions afin de communiquer une intention ou une émotion.  S’engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maitrisant les risques et ses émotions.  Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l’émotion, dans des prestations collectives. | **Danse** | * Enrichir le répertoire d’actions disponibles et les combiner. * Mettre en jeu son corps et son énergie en jouant sur équilibres/déséquilibres, les appuis, les changements d’axe, les accélérations, les rotations. * Prendre en compte les mouvements des autres danseurs. * Jouer avec des modes de composition en utilisant des procédés chorégraphique (décalé, unisson, cascade, superposition…). * Faire des propositions en justifiant ses préférences. | * Améliorer la qualité des mouvements (originalité, énergie…) et leurs facteurs d’exécution (équilibre, coordination, gainage, dissociation…). * Transposer les composantes d’espace (amplifier, restreindre), de rythme (suspendre, accélérer), de relation (faire avec, faire contre) d’une situation donnée pour créer un autre sens. * Entrer en relation dynamique avec les autres danseurs pour développer son mouvement. * Enrichir la composition pour renforcer l’émotion produite. * S’impliquer dans un projet collectif de création chorégraphique. * Construire à plusieurs une phrase dansée d’au moins 5 mouvements combinés et liés, avec des directions, des durées des rythmes précis pour exprimer corporellement des images, des états, des sentiments et communiquer des émotions. | * Composer et présenter une chorégraphie collective structurée en enrichissant des formes corporelles et des gestes simples, en jouant sur les composantes du mouvement : l’espace, le temps et l’énergie. * Maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres. * Observer avec attention et apprécier avec respect les prestations. * Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
|  |
| **Activités gymniques** | * **Se renverser, se déplacer :** * se déplacer de différentes façons sur des appuis manuels * se renverser jusqu’à la verticale en alignant les différents segments * se renverser en cochon-pendu sur une barre basse, poser les mains au sol, déplier les jambes et passer par l’appui tendu renversé (ATR) avant de se redresser * **Tourner :** * en appui sur une barre, tourner vite pas une action simultanée du haut et du bas du corps * **Bondir, voler :** * réaliser une impulsion 2 pieds sur le mini-trampoline, en volant le corps tendu, en se réceptionnant dans une zone et en restant immobile 3 sec * assurer le rôle de juge en évaluant les enchaînements réalisés * proposer des enchaînements ou des améliorations * Construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments acrobatiques sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).   *Exemple pour la gymnastique artistique : construire un enchaînement au sol ou sur un agrès, comportant un déséquilibre volontaire pour voler, une rotation (ex. : roulade, tour autour d’une barre), un renversement (roue, ATR), des éléments de liaison (petits sauts, pas divers, demi-tours). Cet enchaînement devra comporter un début et une fin (toutes sortes de musiques ou éléments sonores peuvent être utilisées pour dynamiser l’action).* | | * **Gymnastique sportive :** * dans le respect des règles de sécurité, sur un parcours multi agrès, présenter un ensemble d’éléments gymniques simples maitrisés, combinés ou non, illustrant les actions « tourner, se renverser » * aider un camarade à réaliser un élément simple. * **Gymnastique rythmique :** * présenter un enchaînement en duo, en organisant des manipulations d’engins en relation avec des déplacements corporels dans un espace défini * maîtriser ses émotions et accepter le regard des autres * **Acrosport :** * concevoir et présenter un enchainement maîtrisé d’au moins 4 figures acrobatiques, montées et démontées de façon sécurisée, choisies en référence à un code commun, reliées par des éléments gymniques ou chorégraphiques * assumer au moins deux des trois rôles : voltigeur, porteur, aide * **Aérobic :** * Présenter une routine collective synchronisée, tenant compte de l’orientation des formations dans l’espace scénique, sur un support musical (de 120 à 130 BPM) en choisissant un ou deux éléments parmi les quatre familles, combinés à des pas de base et associés à des mouvements de bras simples. * Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Champ d’apprentissage : Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel*** | | | | | | |
| ***Attendus de fin de cycle : En situation aménagée ou à effectif réduit,***   * ***S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.*** * ***Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.*** * ***Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre.*** * ***Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.*** * ***Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.*** | | | | | | |
| Domaines du socle | Compétences travaillées |  | CM1 | | CM2 | 6ème |
|  |  | **Tableau de progressivité des apprentissages élaboré par les établissements de Lagos Nigéria (zone Afrique Centrale)** | | | | |
|  | Rechercher le gain de l’affrontement par des tactiques simples.  Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.  Coordonner des actions motrices simples.  Se reconnaitre attaquant / défenseur.  Coopérer pour attaquer et défendre. A  Accepter de tenir des rôles simples d’arbitre et d’observateur.  S’informer pour agir. | **Jeux de lutte**  **Jeux de combats** | * **En tant qu’attaquant***(départ au sol ou debout)* **:** * saisir l’adversaire, utiliser sa force et des changements d’appuis pour le déséquilibrer, accompagner sa chute * **En tant que défenseur** *(départ au sol ou debout)***:** * accepter le déséquilibre et la chute * retrouver rapidement des appuis pour résister et rester sur le ventre * anticiper sur l’action de l’attaquant * **En tant qu’arbitre :** * faire respecter les règles, gérer la durée du combat * co-arbitrer avec un autre élève | | * **En tant qu’attaquant***(départ au sol ou debout)***:** * accepter de se déséquilibrer pour mettre l’adversaire en difficulté * gérer ses efforts, changer le rythme de ses actions au cours du combat * **En tant que défenseur** *(départ au sol ou debout)***:** * se dégager le plus rapidement possible * esquiver ou utiliser le déséquilibre de l’adversaire pour prendre momentanément le dessus * **En tant qu’arbitre :** * arbitrer seul, être vigilent au niveau de la sécurité | * S’engager loyalement et en toute sécurité dans un combat, en rechercher le gain par l’utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol. * Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité. |
| 1 |  | | * **Dans un combat,** alterner les rôles d’attaquant et de défenseur. * en tant qu’attaquant, amener son adversaire au sol et le maintenir immobilisé sur le dos pendant 5 sec * en tant que défenseur, ne pas se laisser immobiliser, garder une position ventrale | |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
|  |
| **Jeux de raquettes** | * Organiser le renvoi (position, coup droit, revers, amorti…) pour mieux maîtriser la trajectoire de la balle ou du volant. * Faire une mise en jeu, codifiée ou non, permettant le renvoi. * Compter les points lors d’un match (pour soi ou en situation d’arbitrage). | | * Choisir le renvoi le mieux adapté. * Viser dans els espaces libres pour tenter de marquer le point. * Utiliser la mise en jeu réglementaire. * Varier la vitesse d’exécution pour chercher à déstabiliser l’adversaire. * Compter et marquer les points du match en tant qu’arbitre. | * **Badminton***(en simple)***:** * choisir entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l’utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur * **Tennis de table***(en simple)***:** * assurer la continuité de l’échange, en coup droit ou en revers et en profitant d’une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée * Assurer le comptage des points et remplir une feuille d’observation. |
| **Jeux traditionnels**  **Jeux collectifs**  **avec ou sans ballon**  **Jeux pré-sportifs collectifs** | * **En attaque :** * conserver le ballon : passer le ballon à un partenaire démarqué, se démarquer pour donner une solution de jeu au porteur (éviter la grappe), recevoir le ballon à l’arrêt ou en mouvement * progresser vers la cible : utiliser le dribble ou la passe selon la situation * marquer : choisir une stratégie permettant de tirer en position favorable (passe à un partenaire placé, dribble pour passer la défense, tir en mouvement…) * **En défense :** * reprendre la ballon : se placer activement sur les trajectoires des passes, occuper l’espace, reprendre le ballon sur rebond, changer très vite de statut (de défenseur à attaquant) * ralentir la progression de l’adversaire : gêner le porteur du ballon dans sa progression et dans ses tentatives de passe * empêcher de marquer : monter sur le tireur dans l’axe de tir, se placer sur les trajectoires de passes aux attaquants en position de tir | | | * S’organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. * Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. * Respecter les partenaires, les adversaires et l’arbitre. * Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l’activité et à l’organisation de la classe.   Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter. |
|  | **Au cours d’un match, assurer alternativement les rôles d’attaquant, de défenseur et d’arbitre.**  **Participer à la marque en coopérant avec les équipiers, en s’opposant individuellement et collectivement à l’équipe adverse et en respectant les règles définies.** | |