

## Jeux & sports collectifs - cycle 2

### Les compétences à construire

- **Psycho-socio affectif :**

- Accepter l'opposition et la coopération
- Respecter les règles essentielles du jeu et de sécurité
- Tenir différents rôles sociaux : joueur, arbitre

- **Cognitif :**

- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- Se reconnaître comme attaquant ou défenseur
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres
- Développer des stratégies comme attaquant ou défenseur
- Dans les situations de réversibilité, comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant

- **Moteur :**

- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Coordonner des actions motrices simples : lancer/attraper, courir/attraper...

### Attentes fin du cycle 2

#### " Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel."

- S'engager dans un affrontement individuel ou 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

### Les contenus moteurs

- Enchaîner et coordonner plusieurs actions simples afin de contrôler de mieux en mieux une motricité spécifique induite par les règles : courir et éviter, courir et atteindre, courir et lancer, courir et attraper,...
- Orienter ses actions en fonction de la cible et des partenaires ou adversaires
- Tenir, sur des phases de jeux distinctes, le rôle d'attaquant ou de défenseur
- Vers la fin du cycle, dans des jeux de réversibilité (balle au capitaine), tenir le rôle attaquant ou défenseur en fonction de l'évolution du rapport de force (équipe à la balle = attaquant ; inverse = défenseur)
- S'engager corporellement dans la mise en œuvre des stratégies élaborées collectivement

### Les contenus méthodologiques et sociaux

- Participer à l'élaboration collective de stratégies offensives ou défensives
- S'engager avec lucidité avec les différents jeux : reconnaître et s'orienter vers la cible à atteindre, reconnaître les partenaires/adversaires, compter les points pour connaître le score et son évolution
- Prendre des informations sur l'évolution du rapport de force (possession balle, score), sur l'espace de jeu, sur la position des adversaires et partenaires
- Tenir différents rôles sociaux : joueur, arbitre à plusieurs
- Respecter les règles du jeu et les règles de fonctionnement
- Jouer en sécurité pour soi et pour les autres