

Les contenus d'enseignement de la compétence « Coopérer, s'opposer individuellement et collectivement »

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Enjeu éducatif pour	Apprendre à jouer ensemble, pouvoir partager un espace, des règles, des relations		
le cycle	Savoir jouer ensemble,	S'organiser pour jouer ensemble	Gérer le jeu et ses résultats, s'organiser pour progresser collectivement
Progrès identifiables	-Actions motrices de base (courir attraper lancer) -Règles de sécurité -Règles de fonctionnement	-Coordination d'actions (courir et attraper, courir et lancer) -Respect des règles du jeu en situation plus complexe -Organisation collective pour vivre le jeu	-Variation et intensité du rythme des actions du répertoire moteur -Projet d'action et stratégie en fonction de ses ressources (individuelles ou collectives) -Organisation collective pour mieux jouer
Connaissances	Sur l'activité : -Espace de jeu/non jeu -Début/fin de jeu -Connaissances des règles, de l'autre -Comprendre notion de gain -Règles du jeu : but, CR, dispositif	Sur soi : -Connaître son rôle dans le jeu Sur l'activité : -Règles du jeu -Manière de faire collectives efficaces -Règles d'or	Sur soi : -Reconnaître son statut dans l'action (Attaquants ou Défenseurs) -S'engager en fonction de ses ressources. Sur l'activité : - Connaître les règles du jeu - Connaître et mettre en œuvre une alternative de jeu en fonction du rapport de force
Attitudes	-Accepter l'enjeu : perdre/gagner -S'engager dans le jeu avec une intention -Respecter les règles -Respecter l'autre/les autres	-Accepter le contact et les règles d'or -Gérer le jeu et les résultats : les statuts (attaquants /défenseurs), les rôles : observateur/joueur, observateur : 1 règle par joueur -Accepter différents rôles sociaux -S'exercer pour mieux jouer	-Agir en fonction de l'adversaire (moduler et adapter ses actions) -S'organiser pour s'exercer et jouer -S'investir dans les rôles sociaux -Accepter d'aider et d'être aidé
Capacités	-Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective	-Répertoire moteur du joueur collectif : Courir, attraper le ballon , lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire -Enchaîner les actions	-Répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense.