

PROJET POUR LA SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

Champ d'apprentissage n°4

APSA support : **FOOTBALL**

Cycle n°3

Enjeux d'apprentissage :

Domaine du socle 1 « Des langages pour penser et communiquer »
Compétence générale de l'EPS 1 « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps »

En football

- Utiliser son corps pour coopérer ou s'opposer aux autres dans un affrontement pour gagner
- Se doter d'une motricité habile dans l'usage du ballon
- Réaliser des actions d'attaque et de défense individuelles et collectives
- Utiliser les prises d'informations, l'analyse du jeu pour identifier le rapport de forces
- Repérer les codes du langage corporel pour voir et prévoir le jeu de l'adversaire
- Le langage corporel pacifique : se doter d'une motricité habile pour contrôler son engagement physique, l'affrontement.

Domaine du socle 2 « Les méthodes et outils pour apprendre »
Compétence générale de l'EPS 2 "S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre »

En football

- Répéter pour construire puis stabiliser des habilités motrices
- Apprendre en faisant, en observant, en analysant les résultats
- Apprendre en identifiant et en gérant en permanence les dilemmes ou alternatives de jeu : conserver / perdre l'avantage
- Apprendre à lier ses savoir-faire et son projet de faire
- Réaliser des observations croisées

Domaine du socle 3 « La formation de la personne et du citoyen »
Compétence générale de l'EPS 3 « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités »

En football

- Respecter et comprendre les rôles à assurer (partenaire, adversaire, arbitre, observateur, coach) et les règles du jeu
- Accepter le résultat, perdre et gagner loyalement

Domaine du socle 4 « Les systèmes naturels et les systèmes techniques »
Compétence générale de l'EPS 4 « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière »

En football

- Identifier les possibilités de son corps
- Apprendre à gérer ses ressources pour assurer l'enchaînement des rôles d'attaque et de défense ;
- Contrôler son engagement sans débordement par rapport à ses possibilités en respectant les règles des duels ou des matchs.

Domaine du socle 5 « Les représentations du monde et de l'activité humaine »
Compétences générale de l'EPS 5 « S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain »

En football

- Se doter d'une culture de travail collectif et de production collective.
- S'approprier les valeurs d'un affrontement

Enjeux d'apprentissage retenus :

- Enrichir le répertoire technique et tactique
- Choisir, parmi une variété, les choix offensifs et défensifs les plus pertinents au vu d'une situation remarquable
- Tenir et assumer différents rôles sociaux
- Adapter sa pratique à ses possibilités
- Éprouver des expériences variées (gain, défaite) en étant fair-play

Axes principaux retenus des projets :

Projet d'établissement :

- Faire des choix
- Persévérer dans l'effort
- Eduquer à la citoyenneté

Projet EPS :

- Passer d'une pratique centrée sur le plaisir à une volonté d'être compétent dans sa pratique
- Rendre les élèves autonomes

Projet du Réseau :

- Augmenter les temps d'expression orale de chaque élève et en améliorer la qualité dans toutes les situations d'apprentissage
- Développer les conditions pour apprendre et vivre ensemble

Champ d'apprentissage n°4 :

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Compétence attendue en fin de cycle 3 pour le CA 4:

- A1 = S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque
- A2 = Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu
- A3 = Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre
- A4 = Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe
- A5 = Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter

Compétence attendue en fin de cycle en FOOTBALL :

Rechercher le gain d'une rencontre de football en utilisant prioritairement l'espace et la vitesse de progression de la balle par une continuité des actions avec et sans ballon.

Ce qu'il y a à apprendre

Rechercher le gain du match (Lien avec A1 et A2)

- Se mobiliser dans un collectif stable pour chercher à gagner des rencontres.
- Consentir des efforts et de la répétition pour progresser.

Conserver le ballon pour progresser vers la cible adverse (Lien avec A1)

Porteur de balle :

- Maîtriser son ballon dans une succession de gestes malgré l'adversité.
- Etre capable de changer de rythme, de vitesse, de donner des fausses pistes.
- Coordonner des actions de contrôle, de conduite de balle, de passe ou de tir.
- Réaliser des équilibres unipodaux par des transferts d'appuis rapides, des dissociations d'actions pour : contrôler, conduire, dribbler, passer, tirer.

Non porteur de balle :

- Enchaîner des actions de placement, de déplacement et de remplacement.
- S'orienter pour assurer la continuité du jeu (appui au porteur de balle, soutien, appel profond...)

Chercher à gêner la progression adverse, dans le respect des règles (Lien avec A1)

- Contrôler son engagement tout en cherchant à gêner la progression adverse du ballon.
- Intercepter la transmission du ballon en se positionnant sur les lignes de passes adverses.
- Agir sur le PB : le presser, le harceler pour tenter de récupérer le ballon.
- Dissuader les passes et jaillir pour intercepter le ballon

Jouer en respectant les règles et les adversaires (Lien avec A3 et A4)

- Connaître les règles principales (les contacts, le hors-jeu) pour mieux les respecter

Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer « fair-play » (Lien avec A3 et A5)

- Chercher à gagner sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre.
- S'engager dans les situations de jeu, d'apprentissage quels que soient ses partenaires et adversaires de façon intègre et avec fair-play.
- Prendre en compte les remarques données par ses partenaires pour mieux s'organiser.

Mesurer son efficacité (Lien avec A4 et A5)

- Connaître sa zone de marque et sa position favorable de tir.
- Connaître les repères de placement et de déplacement par rapport au ballon, aux partenaires, aux adversaires, au but en fonction du statut (notion de démarquage, de remplacement défensif).
- Connaître les repères d'efficacité dans les gestes : d'un contrôle, d'une passe, d'une conduite du ballon, d'un tir.
- Connaître les différentes possibilités d'actions collectives (jeu long, jeu court, jeu direct, jeu indirect).
- Tenir compte de ses points forts et ses points faibles.

Observer (Lien avec A4 et A5)

- Connaître les indicateurs de conservation et de progression du ballon, de situation favorable de tir.
- S'impliquer dans la réflexion et les échanges pour aider les autres dans l'élaboration d'un projet