

PROJET POUR LA SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

Champ d'apprentissage n°4

APSA support : **FOOTBALL**

Cycle n°4

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

- Acquérir et stabiliser des techniques spécifiques pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire.
- Communiquer par des langages corporels et verbaux.
- S'approprier une gestuelle et un vocabulaire adapté à l'arbitrage et à l'observation.

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

- Analyser et réguler un projet de jeu
- Gérer sa dépense énergétique pour préserver ses capacités d'analyse.
- Collaborer pour élaborer des projets d'actions offensives ou défensives
- Analyser le déroulement d'une rencontre et identifier ses moments clefs

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

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Exploiter au mieux le potentiel de l'équipe et son propre potentiel pour élaborer un projet de jeu
- Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger.
- Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation.
- Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du jeu
- Relativiser le gain et la perte d'une rencontre

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

- Contrôler son engagement dans des situations d'affrontement pour préserver son intégrité physique.

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

- S'approprier des principes d'efficacité, des techniques et tactiques sportives.
- S'engager de manière loyale dans un duel ou un match.
- S'approprier les principes tactiques d'un affrontement.

Enjeux d'apprentissage retenus :

- Stabiliser et enrichir un répertoire technique et tactique.
- Communiquer corporellement et verbalement à bon escient.
- Gérer sa dépense énergétique pour rester lucide tout au long du jeu.
- Vivre le jeu ou en parler en étant objectif.
- Contrôler son engagement pour préserver son intégrité physique et celle des autres
- Adapter sa pratique aux capacités de ses partenaires afin de faire les meilleurs choix techniques et tactiques pour le bien collectif.

Axes principaux retenus des projets :

Projet d'établissement :

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

Projet EPS :

- Se mettre en projet
- 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 = Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe.
- A2 = Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force.
- A3 = Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre.
- A4 = Observer et co-arbitrer
- A5 = Accepter le résultat de la rencontre et savoir analyser avec objectivité.

Compétence attendue en fin de cycle en FOOTBALL :

Rechercher le gain d'une rencontre de football par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement)

Ce qu'il y a à apprendre

Gérer l'alternative entre deux formes de jeu (jeu placé / contre-attaque) (en lien avec A1 et A2).

- Opter pour des enchaînements coordonnés entre les joueurs afin d'améliorer la progression rapide du ballon vers la ZFT.

Réagir très rapidement au changement de statut attaquant / défenseur. Exploiter efficacement une situation de contre-attaque (en lien avec A1 et A2)

- S'approprier les armes techniques et tactiques nécessaires à la bascule du rapport de force en sa faveur.
- Reconnaître, créer et exploiter une situation favorable de marque

Rationaliser l'engagement défensif pour récupérer rapidement le ballon.

(en lien avec A1 et A2)

- Construire un projet tactique de défense (lien entre les joueurs)
- Maîtriser et contrôler sa motricité pour adapter l'intensité de son engagement aux caractéristiques de la situation d'interaction.

S'engager dans une pratique apaisée par une meilleure connaissance du règlement (en lien avec A3)

- Gérer les émotions générées par l'affrontement
- Accepter les erreurs des partenaires et les encourager
- Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif

Gagner avec humilité, comprendre les raisons de la défaite pour mieux l'accepter. Se montrer fair-play (en lien avec A3, A4 et A5)

- Reconnaître le mérite de l'adversaire
- Exploiter l'analyse du jeu pour ajuster ses futurs projets de jeu

Grâce à des indicateurs simples, élaborer un projet de jeu pour défendre efficacement et pour se retrouver régulièrement en situation favorable de marque (en lien avec A3, A4 et A5)

- S'engager dans une analyse de ses projets tactiques et de ceux de l'adversaire