

5 Domaines du S4C		Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
5 Compétences travaillées en EPS		C1 Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	C2 S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils pour apprendre	C3 Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	C4 Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique et régulière	C5 S'approprier une culture physique sportive et artistique
		ADAPTER ACQUERIR MOBILISER	APPRENDRE REPETER UTILISER	ASSUMER COMPRENDRE ASSURER S'ENGAGER	EVALUER CONNAÎTRE ADAPTER	SAVOIR SITUER COMPRENDRE
CYCLE 3	CA4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires Coordonner ses actions motrices	S'informer pour agir	Coopérer pour attaquer et défendre Accepter différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur)		Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples
	Compétence attendue HANDBALL	Accéder régulièrement à la zone de marque pour tirer en réalisant des choix pertinents d'actions de passes et de dribbles	S'informer pour réaliser des choix pertinents Identifier les positions favorables de tirs	Coopérer pour s'inscrire dans un projet offensif ou défensif simple Gêner et récupérer la balle Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.	Observer à partir d'indicateurs simples  Gérer son effort pour enchaîner plusieurs périodes de jeu (choix de l'équipe)	Rechercher le gain du match
	Compétence attendue BADMINTON	Choisir entre renvoi sécuritaire et rupture Réaliser des frappes variées en longueur ou en largeur	Identifier les volants favorables Remplir une fiche d'observation	Assurer le comptage des points	Observer à partir d'indicateurs simples	Rechercher le gain loyal d'une rencontre
	Compétence attendue LUTTE	Utiliser des contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol		Assurer le comptage des points Respecter les règles de sécurité	S'engager en toute sécurité Respecter les règles de sécurité	S'engager loyalement dans un combat
	Attendus de fin de cycle	En situation aménagée ou à effectif réduit, s'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant des 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), accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.				

*Etape 4 : Ecrire la compétence attendue en fonction des choix effectués*

5 Domaines du S4C	Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine	
5 Compétences travaillées en EPS	<b>C1</b> Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	<b>C2</b> S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils pour apprendre	<b>C3</b> Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	<b>C4</b> Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique et régulière	<b>C5</b> S'approprier une culture physique sportive et artistique	
	<b>ADAPTER</b> <b>COMMUNIQUER</b> <b>VERBALISER</b> <b>UTILISER</b>	<b>PREPARER – PLANIFIER</b> <b>REPETER – STABILISER</b> <b>CONSTRUIRE</b> <b>UTILISER</b>	<b>RESPECTER</b> <b>ACCEPTER</b> <b>ASSUMER</b> <b>AGIR</b>	<b>CONNAITRE</b> <b>EVALUER</b> <b>ADAPTER</b>	<b>SAVOIR SITUER</b> <b>EXPLOITER</b> <b>SAVOIR EXPLIQUER</b> <b>COMPRENDRE</b>	
<b>CA4</b> Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<b>Utiliser</b> au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité <b>Adapter</b> rapidement au changement de statut défenseur/attaquant	<b>Anticiper</b> la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions	<b>Co-arbitrer</b> une séquence de match <b>Se mettre au service</b> de l'autre pour lui permettre de progresser		<b>Rechercher</b> le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force	
<b>CHOIX CYCLES DE DECOUVERTE ET/OU D'APPROFONDISSEMENT</b>						
<b>APPROFONDISSEMENT : choix du nombre de cycles dans la même activité → écrire la CA pour chaque cycle d'enseignement</b>						
<b>DECOUVERTE : Ouverture vers une autre APSA du même champs d'apprentissage ou focus sur une dimension spécifique de la compétence travaillée</b>						
<b>CYCLE 4</b>	<b>Compétence attendue HANDBALL DECOUVERTE</b>	<b>Accéder</b> régulièrement à la zone de marque pour tirer en réalisant des choix pertinents d'actions de passes et de dribbles	<b>S'informer pour réaliser</b> des choix pertinents <b>Identifier</b> les positions favorables de tirs	<b>Coopérer pour s'inscrire</b> dans un projet offensif ou défensif simple <b>Gêner et récupérer</b> la balle <b>Respecter</b> les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.	<b>Observer</b> à partir d'indicateurs simples  <b>Gérer son effort pour enchaîner plusieurs périodes de jeu (choix de l'équipe)</b>	<b>Rechercher</b> le gain du match
	<b>Compétence attendue HANDBALL APPROFONDISSEMENT</b>	<b>Assurer</b> des montées de balle rapides <b>Réaliser</b> des actions décisives prenant en compte le rapport de force	<b>Identifier</b> une situation favorable pour organiser une montée de balle rapide	<b>Organiser</b> une première circulation de balle et des joueurs	Observer et co-arbitrer	<b>Rechercher</b> le gain du match
	<b>Compétence attendue HANDBALL APPROFONDISSEMENT</b>	<b>Adapter</b> ses actions (passes, dribbles et tirs) en fonction du contexte de jeu	<b>Réaliser</b> des choix pertinents prenant en compte le contexte de jeu pour faire basculer le rapport de force	<b>Assumer</b> des responsabilités au sein de l'équipe <b>Organiser</b> un projet de jeu prenant en compte l'appréciation du rapport de force	<b>Gérer</b> son effort pour enchaîner plusieurs périodes de jeu <b>Observer pour évaluer et adapter</b> un projet de jeu	<b>Rechercher</b> le gain du match
	<b>Attendus de fin de cycle</b>	<b>En situation d'opposition réelle et équilibrée</b> <b>Réaliser</b> des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe <b>Adapter</b> son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaires (s) et de l'arbitre Observer et co-observer - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité				

*Etape 4 : Ecrire la compétence attendue en fonction des choix effectués*

