

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les objectifs éducatifs de l'éducation physique et sportive pour l'ensemble du collège figurent en introduction du programme de la classe de 6ème. Ils constituent une référence commune, en principe accessible à tous, par rapport à laquelle on pourra apprécier les progrès d'un élève au sortir de la classe de 4ème.

Durant les quatre années du collège, tout est mis en oeuvre pour que chacun reçoive un enseignement dans la totalité des huit groupements qui structurent la pratique de l'éducation physique et sportive à ce niveau. Chaque élève doit accéder, en fin de troisième, au niveau 2 d'exigence défini dans le programme de 5ème et 4ème.

La prise en compte de l'hétérogénéité des niveaux atteints par les élèves - engendrée par la diversité des expériences et des possibilités physiques - implique une différenciation de la pédagogie ; les contenus et les démarches d'enseignement doivent aussi prendre en compte l'évolution physiologique, psychologique, sociale et intellectuelle des adolescents, et particulièrement la différenciation filles / garçons (Cf. introduction du programme de 5ème et 4ème). Nombre d'entre eux sont en mesure de réaliser de façon autonome des projets audacieux qui leur permettent d'évoluer aux limites de leurs potentialités. L'enseignant contribuera à renforcer leur responsabilité sur ce point, en établissant avec eux une relation contractuelle basée sur le dialogue.

Le programme de la classe de troisième ne fixe pas de compétences différentes ou d'un niveau supérieur à celles fixées dans le programme de 5ème et 4ème. Il vise à consolider, compléter et approfondir des compétences et connaissances permettant d'asseoir l'éducation que l'élève poursuivra au lycée. Il favorise chez lui, un engagement de plus en plus réfléchi dans ses apprentissages.

L'enseignement doit habituer les élèves à identifier des similitudes ou des proximités entre des situations d'apprentissage présentant des caractéristiques communes fortes : ainsi, il vise d'éventuels réinvestissements de compétences et de connaissances. A cet égard, le professeur proposera aux élèves :

- d'élargir les contextes d'action dans lesquels les compétences acquises lors des années précédentes permettront aux élèves d'être efficaces rapidement ;

- d'activer des compétences déjà acquises pour faciliter de nouveaux apprentissages ;

En EPS, l'élève peut concrétiser, mettre à l'épreuve ou anticiper des connaissances mobilisées dans d'autres disciplines :

- s'éprouvant dans l'action, il met en relation des savoirs issus des sciences de la vie et de la Terre avec son propre fonctionnement dans l'effort ;

- il peut utiliser et illustrer certains principes de physique en natation ou en gymnastique, par exemple ;

- il peut corréler des représentations cartographiques avec la réalité d'un milieu naturel en course d'orientation ;

- les activités physiques artistiques peuvent mobiliser des connaissances et des expériences issues des arts plastiques ou de l'éducation musicale ;

- les activités organisées en éducation physique et sportive sont aussi pour l'élève l'occasion de communiquer avec son professeur et ses camarades à propos de sa pratique. Il contribue de cette façon à une meilleure maîtrise de la langue, il permet d'accéder à un vocabulaire spécifique de l'activité enseignée et plus largement de la culture physique, sportive et artistique.

Adolescents et adolescentes manifestent parfois des comportements faits de violences verbales ou physiques, ou au contraire liés à des attitudes de repli ou d'inhibition. Si l'EPS est le lieu où ces comportements peuvent s'exprimer, elle donne aussi les moyens de les dépasser. Elle est à cet égard un moment privilégié d'une prise de conscience de ces phénomènes et d'une éducation à la maîtrise de soi et à la civilité ; elle est encore l'occasion de porter un regard critique sur les pratiques des activités physiques, sportives et artistiques dans la société et sur leur dimension de spectacle.

Le cours d'éducation physique et sportive et la participation à l'association sportive sont deux occasions de contribuer à l'éducation à la citoyenneté : ils permettent aux élèves d'être acteurs de leurs pratiques, de prendre des décisions et des responsabilités, et d'occuper des rôles différents.

L'éducation physique et sportive permet à l'élève d'acquérir le goût de la pratique physique, le sens de l'effort et le plaisir d'agir. A la fin du collège, les élèves ont en commun un ensemble de connaissances et de compétences qui fondent la culture physique, sportive et artistique. Cela leur permet de s'engager lucidement dans les activités de leur choix et de témoigner d'une attitude citoyenne valorisant la solidarité ; cela leur permet encore d'accéder aux connaissances relatives à l'organisation et à l'entretien de leur vie physique afin qu'ils se maintiennent en bonne santé.

L'évaluation porte sur les compétences spécifiques vérifiables, attachées à une activité particulière. Celles-ci doivent révéler la maîtrise des savoirs et des techniques efficaces intégrés dans l'action même, permettre de repérer des compétences plus larges, caractéristiques d'activités de nature identique (propres aux groupes) et d'autres encore (générales) relatives à l'apprentissage et à l'entraînement (échauffement, récupération, ...). L'évaluation portera sur plusieurs activités. Un texte réglementaire fixe les modalités et exigences de l'évaluation certificative en fin de collège.

Les interventions pédagogiques particulières préconisées dans les programmes de 6ème, 5ème et 4ème, se poursuivent en 3ème.

LES CONTENUS DES DIFFÉRENTS GROUPES D'ACTIVITÉS

Activités athlétiques

À la fin de la scolarité au collège, les compétences acquises dans les activités athlétiques permettent à l'élève de construire et de réaliser une épreuve combinée comportant deux ou trois spécialités, choisies pour solliciter une diversité de ressources. Il recherche la production des "performances athlétiques" à proximité ou aux limites de ses possibilités individuelles préalablement identifiées.

La recherche de performances multiples dans un temps limité place l'élève devant la nécessité de recourir à des stratégies de recherche d'optimisation dans la mise en œuvre de ses qualités physiques. L'engagement dans l'action doit ainsi être plus raisonné. Cela suppose, pour l'élève, de ne pas s'en tenir à la reproduction de formes gestuelles figées. D'autre part, cela exige qu'il mette en rapport les effets de ses actions athlétiques avec les processus énergétiques qu'elles sollicitent. Cette approche devrait ainsi contribuer à l'objectif transversal d'éducation à la santé pris également en charge par d'autres disciplines.

En classe de 3ème, les spécialités athlétiques programmées sont abordées avec l'intention de différencier les contenus en fonction de la variété des expériences vécues en athlétisme.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. Les compétences spécifiques doivent alors être stabilisées dans les différentes spécialités et mobilisées dans la réalisation plus contraignante d'une épreuve combinée proche des pratiques sociales athlétiques auxquelles les élèves se réfèrent. Celle-ci suppose avant tout les dosages des efforts consentis en vue d'une efficacité maximale.

Évoluant vers la compréhension de ses propriétés corporelles dans leurs rapports avec la pratique des différentes spécialités (processus énergétiques, locomotion), l'élève s'engage progressivement vers un entraînement autonome. Ce savoir s'inscrit également dans l'objectif d'éducation à la santé.

Cette approche peut encore mieux s'exprimer dans le cadre d'une participation volontaire à l'association sportive.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

Dans ce cas, sont visées les compétences spécifiques de niveau 2, avec l'ambition d'obtenir une durée plus réduite des apprentissages en sollicitant les compétences acquises antérieurement au cours d'autres apprentissages.

Cette étape atteinte, on sera conduit à inclure la spécialité dans une épreuve combinée aménagée. L'aménagement pourra s'obtenir par divers procédés : facilitation des barèmes, attribution de coefficients, ou même utilisation de "bonus" en fonction de la nouveauté de cette spécialité.

Dans ces deux cas, les axes principaux suivants organisent et orientent les contenus :

- une connaissance et une mise en œuvre des règles constitutives qui fondent les pratiques sociales, et que les élèves éprouvent dans les rôles divers (pratiquants, jury, organisateurs, voire entraîneurs ;

- la connaissance des conditions d'efficacité des diverses spécialités et les ressources (énergétiques, bio-mécaniques, informationnelles) qu'elles sollicitent.

- le rôle des performances, résultat de l'action, ne se limite pas au collège à un moyen de classement. Les performances permettent de personnaliser les effets des actions, les progrès réalisés et les ressources sollicitées. De nombreux procédés statistiques, soutenus par l'utilisation de l'informatique facilitent cette utilisation. Mises en relation, mémorisées, ces données chiffrées peuvent contribuer à la construction de l'identité des élèves et participer ainsi au développement du goût de l'effort athlétique.

Activités aquatiques

À l'issue de la 4ème, les compétences dont témoignent les élèves lors de la pratique des activités aquatiques, peuvent encore relever de niveaux divers.

Dans tous les cas, la pratique des activités aquatiques au collège, doit avoir permis à chacun :

- de s'engager lucidement, seul ou à plusieurs, à la surface mais aussi dans le volume que représente le milieu aquatique

- en conséquence, de situer précisément les limites de son potentiel d'engagement et d'en connaître les perspectives et conditions de son développement.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives.

Plusieurs orientations peuvent être envisagées :

- les élèves prennent en charge leur propre entraînement pour nager plus vite, notamment dans le cadre d'épreuves de longue durée.

En relation avec d'autres groupes d'activités, (activités athlétiques notamment), et d'autres matières (sciences de la vie et de la Terre), cette expérience nouvelle donne lieu à l'acquisition de connaissances permettant de définir des projets de performance réalistes et de déterminer les durées et les intensités d'efforts à fournir pour les mener à bien ;

- individuellement ou collectivement, les élèves sont confrontés à des parcours de sauvetage qui combinent des évolutions sus et subaquatiques et des actions de remorquage. On veillera à relativiser auprès des élèves la portée de telles acquisitions qui ne suffisent pas à sauver toute personne en détresse, en tout lieu et dans toutes circonstances. Si le fait de porter secours témoigne d'une attitude citoyenne, responsable et solidaire, il ne s'agit pas pour autant de se mettre en danger soi-même ;

- pour des raisons pédagogiques et afin de régler des problèmes concrets posés par la natation, il pourra être fait appel à l'utilisation d'activités telles que le water-polo ou la natation synchronisée.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

L'accent sera porté sur :

- nager sur une longue distance, principalement en crawl, qui nécessite une maîtrise accrue de l'expiration aquatique lors des échanges respiratoires ;

- les évolutions en immersion, seul ou à plusieurs, selon des itinéraires précis, négociés, annoncés au préalable, et ne conduisant pas aux limites de l'apnée. Ces parcours subaquatiques seront l'occasion de développer certaines compétences relatives à la pratique des activités physiques de pleine nature, telles que interroger son propre potentiel et prendre en compte ceux de chacun de ses partenaires avant et au cours de l'engagement, respecter et faire respecter un dispositif de sécurité connu de tous.

REMARQUES

- Si les compétences propres de niveau 1 ne sont pas encore acquises à l'issue de la classe de 4ème, les apprentissages relèvent d'actions spécifiques

- Toute évolution subaquatique doit s'accompagner d'un dispositif de sécurité connu et respecté de tous, dont les règles essentielles ont été déclinées dans les documents d'accompagnement (6ème, 5ème et 4ème).

Activités gymniques

Afin de répondre à des motivations et à des possibilités différentes, sont suggérés deux modes d'entrée dans ce groupement :

- les activités compétitives, d'inspiration traditionnelle (individuelle ou collective; spécialisée ou polyvalente) ou des activités prenant des formes nouvelles (acro-sport, trampoline, acro-gym, enchaînement utilisant plusieurs appareils...)
- les activités de spectacle qui peuvent s'inspirer des pratiques du cirque, de gala gymnique ou de toute autre création, y compris spécifiquement scolaire.

Il est attendu au terme du collège que l'élève :

- produise des formes corporelles codifiées (insistant sur la sollicitation du train supérieur et le déplacement aérien), originales, diversifiées, de façon prévue et organisée (ces formes intégreront au minimum les deux actions de base tourner et se renverser, de façon combinée ou non).
- accepte, après apprentissage, de se présenter devant un public qui comporte au moins un juge.
- pare et conseille un camarade afin de l'aider dans sa réalisation et dans la préservation de sa propre sécurité.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. Les acquisitions des années précédentes devront être vérifiées et éventuellement réactualisées. Il s'agit d'une phase de reconstruction, conséquence des profondes modifications corporelles intervenant à cet âge.

Dès lors, on visera la construction des compétences suivantes :

- accroître l'amplitude et la précision des formes produites.
- distribuer temporellement les éléments produits de façon à alterner les temps d'effort important et ceux de moindre effort afin de permettre la réussite des éléments les plus difficiles de l'enchaînement.
- conduire un projet technique de réalisation individuel ou collectif.
- juger précisément et objectivement, en relation avec le code en vigueur dans le groupe, quels que soient le mode et la forme de pratique.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

Les compétences acquises antérieurement, dans d'autres spécialités gymniques ou dans des activités posant des problèmes moteurs de même nature, confèrent à l'élève un niveau d'entrée. Ce niveau d'entrée peut être caractérisé de la façon suivante : disponibilité motrice, maîtrise de certaines positions et postures essentielles à la pratique des activités gymniques, acceptation du regard du spectateur, sensibilisation aux différents rôles sociaux propres à ces activités. Ces acquisitions devront être adaptées à l'environnement spécifique de la spécialité programmée et à des possibilités motrices en mutation.

Dès lors, on visera la construction des compétences suivantes :

- réaliser des formes techniques codifiées et spécifiques (à la gymnastique, à la gymnastique rythmique et sportive - G.R.S - à l'acro-sport, au trampoline...).
- enchaîner et articuler ces formes sur un espace balisé.

Activités physiques artistiques

Les activités physiques artistiques permettent à tous les élèves de troisième de s'inscrire dans une démarche artistique, d'exercer leur esprit critique, de respecter le principe du pluralisme des choix d'éléments constitutifs d'un projet artistique et éducatif (formes et techniques corporelles, relations avec la musique, mode de composition chorégraphique...).

À l'image des arts plastiques ou de l'éducation musicale, elles développent des compétences associant invention, interprétation et activité de création. Dans une perspective de formation interdisciplinaire, la finalité éducative conduit les élèves vers la réalisation d'un projet artistique pluridisciplinaire.

Grâce à des pratiques artistiques élargies, des références culturelles issues des apprentissages scolaires, des relations entretenues avec le monde et les différents milieux de vie, les élèves de troisième peuvent s'engager à conduire un projet de création collective pour le communiquer et pour transmettre une émotion. Trois compétences sont à développer :

- se mettre physiquement en scène
- jouer un rôle
- regarder un spectacle

Ces objectifs témoignent des différents rôles tenus par les élèves. Ces rôles sont nécessairement interactifs et relèvent d'un processus d'acquisition d'une culture, appartenant aux missions de l'école.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives.

La compétence "se mettre physiquement en scène" peut être précisée de la façon suivante :

- la maîtrise de techniques spécifiques favorables à l'expression d'une motricité singulière sollicitant l'imaginaire. Cette motricité est construite par l'élève au regard de son niveau de développement dans des moments de rencontre et d'expérience avec une activité physique artistique ;
- l'expression d'une diversité, d'une qualité de formes corporelles mises au service de l'intention, de la symbolique du projet ;
- la recherche d'un rapport musique-mouvement destiné à renforcer les effets scéniques ;
- la capacité à élaborer et à organiser un projet artistique (projet expressif, projet chorégraphique, projet de spectacle), par des actions d'invention, c'est-à-dire par la recherche d'originalités, d'autres manières de faire, ou bien par des actions de reproduction de formes corporelles, en relation avec la musique ou le monde sonore. Quelles que soient ses caractéristiques, le projet de création est destiné à être donné en spectacle ;
- la possibilité de communiquer un point de vue artistique et ainsi affirmer sa personnalité ;
- la capacité à choisir des modes de composition, d'écriture chorégraphique pour créer une mise en scène et des effets scéniques : relation à la musique, traitement de l'espace, utilisation d'accessoires, de décors, de costumes ...

La compétence "jouer un rôle" peut être précisée de la façon suivante :

- la maîtrise de ses émotions pour jouer un rôle, pour affirmer une présence avec les autres ;
- l'engagement dans des mises en jeu corporelles ;
- la concentration nécessaire à l'authenticité et à la qualité de l'interprétation.

La compétence "regarder un spectacle" peut être précisée de la façon suivante :

- la capacité à saisir et à apprécier des informations signifiantes dans les prestations pour comprendre le projet des acteurs.;

- l'utilisation de connaissances nécessaires à une lecture objective des prestations. Dans ce cas, il sera fait référence aux critères d'évaluation. L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

La compétence « se mettre physiquement en scène » peut être précisée de la façon suivante :

- l'acquisition de compétences spécifiques par l'exploration des capacités expressives de l'élève,
- la maîtrise d'éléments d'une technique spécifique et nouvelle,
- la capacité à repérer des signes musicaux, à établir des relations monde sonore-mouvement,
- l'utilisation de connaissances relatives aux principes de composition.

La compétence « jouer un rôle » peut être précisée de la façon suivante :

- l'engagement nécessaire pour contrôler ses émotions,
- la capacité à conduire à terme le projet de création destiné à être communiqué aux autres, en respectant les exigences d'une réalisation qualitative.

La compétence "regarder un spectacle" peut être précisée de la façon suivante :

la capacité à observer en ayant recours à des références d'évaluation (apprécier la mise en scène, la maîtrise des formes corporelles choisies, la relation à la musique, le mode de composition avec un début, un développement, une fin,...).

Activités physiques de combat

À travers les activités physiques de combat, le professeur doit valoriser une éthique qui met l'accent sur le respect des lieux et des personnes. Elles développent une culture qui privilégie la maîtrise de soi et fait obstacle aux comportements impulsifs et à la violence. Dans une confrontation physique, en même temps qu'il exprime sa volonté de vaincre, l'élève, par ses comportements, observe des usages et des règles partagés par tous. L'expérience du combat contribue ainsi à l'éducation à la citoyenneté. L'estime mutuelle qu'engendre le défi physique, l'acceptation du résultat de la confrontation, le développement des capacités d'analyse et d'adaptation font que les activités de combat aident à la construction de la personnalité individuelle et sociale de l'élève.

Durant la scolarité en collège, la pratique des activités physiques de combat doit permettre d'acquérir les compétences nécessaires à la mise en œuvre de conduites offensives construites et contrôlées. À l'issue de son apprentissage, l'élève doit être capable :

- de s'exprimer dans un combat sans risque (cf. remarque),
- de connaître, appliquer et exploiter les éléments techniques indispensables à la réalisation d'actions organisées dans un projet tactique,
- d'éprouver sa connaissance de l'activité dans la tenue de différents rôles sociaux (combattant, arbitre, juge, commissaire...).

Durant la scolarité en collège, la programmation des activités de ce groupe peut aller dans le sens soit de l'approfondissement d'une activité, soit de la diversité des pratiques. Dans ce dernier cas, l'enseignant peut tenir compte du fait que l'intensité des attaques et de l'affrontement augmente avec l'éloignement des combattants. De ce point de vue, les formes de combat dites de préhension (judo, luttas...) peuvent être considérées comme une introduction aux formes dites de percussion (divers types de boxe, française ou autre). Il en est de même des formes de combat sans arme par rapport aux formes de combat avec arme (pour celles-ci, on utilisera des protections adaptées),

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. L'enseignement vise essentiellement :

- la maîtrise de connaissances diversifiées grâce auxquelles l'élève adapte ses actions aux comportements et aux réactions de ses adversaires,
- la mise en œuvre et l'adaptation d'un projet tactique élaboré à partir de l'observation et de la connaissance qu'acquiert l'élève de ses possibilités offensives et défensives et de celles de ses adversaires,
- une gestion des ressources que l'élève mobilise en fonction de la nature de l'opposition et de la durée du combat ou de l'assaut.

Les compétences acquises dans la variété et dans l'enchaînement des formes d'attaque permettent à l'élève de construire son offensive et de trouver des solutions au problème que lui pose son adversaire. L'approfondissement des connaissances propres au combat passe pour l'élève par l'identification des points forts et des points faibles de son adversaire et une meilleure définition de son projet d'action.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives. Lorsque les élèves effectuent en classe de troisième leur première expérience dans les activités physiques de combat, l'accent doit être mis sur :

- l'acceptation de la confrontation et l'absence de risques dans le sens défini précédemment, c'est-à-dire combattre sans se faire mal et sans faire mal.
- l'acquisition de connaissances techniques par le développement des compétences spécifiques telles qu'elles ont été définies dans les programmes de 6ème, 5ème et 4ème. Celles-ci doivent permettre à l'élève de développer, dans un premier temps en situation d'opposition modérée et dans des situations plus intenses au fur et à mesure des progrès accomplis, les éléments d'une conduite offensive construite et réfléchie. L'élève s'initie progressivement aux aspects tactiques qui font la richesse des activités de combat en développant sa connaissance des attaques directes et des actions combinées.

En raison de leur évolution psychologique et des transformations morphologiques qu'ils subissent, les élèves de troisième débutant ce type d'activités peuvent manifester des comportements de nature à freiner leurs apprentissages (réticence accrue aux contacts physiques, peur de tomber accentuée...). L'enseignant veillera donc à utiliser les procédés pédagogiques les mieux adaptés pour pallier les problèmes affectifs et moteurs, en particulier les activités comme la canne, l'escrime... dans lesquelles l'affrontement se fait par l'intermédiaire d'un engin.

REMARQUE

S'exprimer dans un « combat sans risque » appelle un commentaire. La notion de combat est centrale et définit la logique de ce groupement d'activités physiques. Cependant, pour éviter à la fois que l'élève ne se fasse mal ou fasse mal en combattant, il est indispensable que les modalités et l'intensité des situations d'affrontement qui lui sont proposées soient déterminées en fonction de ses connaissances techniques et de sa capacité à maîtriser ses réactions émotionnelles. L'éventail des formes d'apprentissage que peut utiliser l'enseignant, allant de la situation d'opposition simple et formelle à l'affrontement libre, permet, quelle que soit la spécialité étudiée, une gradation dans l'engagement physique et, par conséquent, une adaptation au niveau des pratiquants. L'acquisition des compétences visées s'effectue dans le double respect de la sécurité des élèves et de la nature spécifique de ce groupement d'activités.

Activités d'opposition duelle : sports de raquette

Dans les sports de raquette, à l'issue de la classe de troisième, les élèves savent s'investir dans un ou plusieurs matchs contre des adversaires d'un niveau de jeu identique ou proche.

Dans ce contexte on veillera à ce que l'élève

- construise tactiquement en réalisant des frappes intentionnelles, destinées à déstabiliser et battre son adversaire,
- prenne en compte l'évolution du rapport de force et ses modifications pour gérer le match.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. L'accent est mis sur la perception et l'utilisation d'indices élémentaires mais significatifs de l'état du rapport de force :

- dans le match, l'évolution du score,
- sur plusieurs échanges, les actions efficaces en fonction de l'adversaire,
- dans l'échange, rupture ou continuité en fonction des trajectoires faciles ou difficiles.

La prise en compte de ces éléments conduit vers un niveau de jeu dans lequel, régulièrement, les trajectoires sortent de l'axe central du terrain et les trajectoires émises diffèrent des trajectoires reçues en profondeur, en direction ou en vitesse (badminton, tennis de table et tennis).

Le développement de coordinations spécifiques (équilibre, relâchement et vitesse) permet la production de trajectoires variées en direction, en longueur ou en vitesse. Dans ce cadre, ce qui est attendu reste compatible avec un deuxième niveau de pratique, par exemple au badminton : l'élève varie ses trajectoires dans les deux tiers avant ou arrière du terrain adverse.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives. L'accent est mis sur l'acquisition stable d'une "mise à distance" et de niveaux de frappes différenciées (main haute, main basse et latérale), caractérisés par un placement régulier du corps par rapport à la balle ou au volant qui optimise la frappe.

Cette zone dans laquelle se situent les points d'impact de la raquette dans la balle ou le volant, permet à l'élève de produire de véritables actions de frappe. Les poussées de balle dans l'axe du corps et les poussées de volant en alignement avec le tamis et l'œil disparaissent. Dans un premier temps, le badminton est préconisé, les trajectoires freinées du volant et l'absence de rebond facilitant cette adaptation.

Cette construction est évidemment couplée à celle d'une prise de raquette adaptée à la situation.

Lorsqu'il n'est pas dominé dans l'échange (temps suffisant pour s'organiser et/ou déplacement limité), et pour jouer dans un espace libre ou libéré, l'élève recherche des trajectoires variées en vitesse ou en profondeur qui assurent la continuité puis la rupture de l'échange.

Activités de coopération et d'opposition : sports collectifs

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives. L'accent sera mis sur :

- l'optimisation des compétences attendues au niveau de la 4ème. On recherchera essentiellement à ce stade l'intensité et le dynamisme des actions.

Cette consolidation doit permettre à l'élève de stabiliser et d'automatiser un certain nombre de compétences spécifiques à l'activité pratiquée, en vue d'une plus grande efficacité au service d'un projet d'action collectif.

- en situation, une plus grande compréhension des modifications des rapports de force et de leurs implications sur les choix offensifs ou défensifs, une meilleure maîtrise de l'alternative entre un jeu personnel et un jeu collectif,

- un retour réflexif individuel et collectif sur les pratiques pour mieux ajuster les actions ou les stratégies au regard des effets produits.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège s'exprimeront comme pour les niveaux précédents dans une situation de jeu réelle mais adaptée. Elles devront permettre à l'élève :

- de s'inscrire en attaque, dans une organisation collective axée sur l'action de marque en condition favorable, autour de la gestion de l'alternative :

- jeu rapide ou de contre-attaque lors d'un rapport de force favorable,
- jeu plus stabilisé proche de la cible (ou attaque différée), face à une défense qui s'organise.

- de s'inscrire en défense, dans une organisation collective adaptée aux caractéristiques de d'attaque développée :

- reconquête de la balle,
- protection de la cible.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

L'accent est mis sur :

- le réinvestissement des compétences acquises antérieurement et leur exploitation dans la nouvelle activité, eu égard aux objectifs de la 5ème et 4ème. Exemples : la perception des espaces libres, la notion de couloir de jeu direct, la progression assurée du ballon vers l'espace de marque ("gagne terrain")...

- le développement des techniques nécessaires au niveau de jeu attendu en 5ème et 4ème.

Dans ce contexte, les compétences acquises en fin de collège doivent permettre à l'élève, dans une situation de jeu réelle mais adaptée de :

- développer en attaque les conduites utiles à la gestion collective de l'alternative, faire progresser la balle rapidement vers la cible ou de façon plus assurée ("jeu rapide" ou "gagne terrain");

- s'inscrire en défense dans un jeu de reconquête de balle.

Dans tous les cas, les acquisitions des élèves sont à renforcer tout au long du cursus, par la mise en évidence de liens pouvant exister entre les différents sports collectifs abordés.

Ces corrélations pourront faciliter des réinvestissements plus rapides d'une activité à l'autre et aider la consolidation d'acquis antérieurs. Elles peuvent se retrouver entre autres dans :

- l'appropriation et le réinvestissement de la logique de coopération sous-tendue par la pratique des sports collectifs (l'action individuelle mise au service du groupe) ;

- l'identification et la remise en contexte de similitudes, de proximités entre des situations de jeu vécues dans des sports collectifs différents ;

- la structuration de moyens de communication entre partenaires à partir de mises en relation d'événements communément partagés en jeu ;

- la tenue de différents rôles sociaux afférents à la pratique des sports collectifs :

- liés à la connaissance et au respect des règles permettant le bon déroulement de l'activité au niveau concerné (joueurs, arbitres),
- liés à la compréhension et la reproduction de procédures d'échauffement.

Activités physiques de pleine nature

À la fin de la scolarité au collège, les compétences acquises dans une activité physique de pleine nature (APPN) doivent permettre à l'élève de se déplacer en relative autonomie dans un milieu de pleine nature, plus ou moins contraignant mais toujours complexe. Par son engagement et ses relations avec le milieu naturel, il apprend à respecter, et il comprend les règles de sécurité individuelles et collectives. Son déplacement dans un milieu à préserver facilite l'adoption d'attitudes orientées vers l'écologie et la citoyenneté. Ces acquisitions lui facilitent une pratique ultérieure évitant les dangers objectifs et le responsabilisent vis à vis des autres.

L'activité programmée en troisième a déjà fait l'objet d'une durée de pratique au collège au moins égale à 20 heures effectives.

On attend l'acquisition de compétences spécifiques permettant un déplacement plus enchaîné grâce à l'identification a priori de l'itinéraire ou du parcours et la capacité à réagir ou décider plus rapidement face à des imprévus. L'accent est mis sur :

- l'utilisation optimale et cohérente des forces et contraintes du milieu pour être efficace dans le déplacement,
- l'engagement sur l'itinéraire le plus adapté à ses ressources et celles de ses éventuels équipiers,
- la possibilité d'assurer sa propre sécurité, mais aussi celle des autres,
- la connaissance et la compréhension des caractéristiques du milieu naturel pour en percevoir les incidences sur sa pratique.

La dimension d'activité de pleine nature est affirmée par le choix de sites, si possible en milieu naturel, partiellement connus ou inconnus des élèves.

L'activité programmée en troisième est nouvelle ou a fait l'objet d'un temps de pratique réduit inférieur à 20 heures effectives.

On attend l'acquisition de compétences spécifiques permettant un déplacement construit par étapes successives en fonction des informations prises sur le milieu et en fonction des actions que l'on se sait capable de réaliser.

L'accent est mis sur :

- les méthodes d'investigation et les stratégies de déplacement dans le milieu naturel : identifier les indices pertinents du milieu, analyser les contraintes voire les risques des tâches, progresser en utilisant les forces et caractéristiques du milieu ...
- les attitudes conciliant à la fois la prudence et le plaisir d'évoluer sur un parcours inconnu : maîtriser ses réactions émotionnelles, assurer sa sécurité en respectant les consignes et les techniques de sécurité....

Ces méthodes et attitudes sont facilitées par les acquis du premier cycle d'apprentissage ou par les apports construits dans une autre activité de pleine nature : attention portée à la lecture du milieu, état de vigilance avant l'action et dans l'action, engagement selon son propre rapport compétence/risque.

REMARQUES

- Dans les activités de pleine nature, la difficulté du milieu proposé aux élèves doit correspondre à leurs possibilités. La connaissance préalable des règles de sécurité est la condition indispensable permettant la mise en place d'une organisation pédagogique évitant les zones et les situations porteuses de risques objectifs.

- La pratique lors d'horaires regroupés ou de stage auxquels tous les élèves de la classe participent peut permettre de mettre en œuvre cette approche qui donne du sens à l'activité des élèves et de les confronter aux grands espaces naturels.