

Priorités par niveau – cycle 3

Domaines du socle	CM1	CM2	6 ^{ème}	Compétences générales (GC)
Des langages pour penser et communiquer				Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITE
Les méthodes et outils pour apprendre				S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS
La formation de la personne et du citoyen				Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETE
Les systèmes naturels et les systèmes techniques				Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTE
Les représentations du monde et de l'activité humaine				S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE
Thème prioritaire				Thème prioritaire

Champ d'apprentissage 4 : « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. (A1)	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. (A2)	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre (A3)	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITE	<ul style="list-style-type: none"> Faire les bons choix pour atteindre la ou les objectifs en prenant en compte l'objectif, le(s) adversaire(s) et éventuellement le(s) partenaires. Acquérir et stabiliser les techniques spécifiques permettant de maintenir sa continuité pour éventuellement mettre l'autre en rupture 			<ul style="list-style-type: none"> Connaître quelques gestes inhérents à l'arbitrage 	<ul style="list-style-type: none"> S'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité.
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Savoir élaborer une tactique simple et faire le point sur son efficacité selon des critères donnés 	<ul style="list-style-type: none"> Doser son engagement moteur pour tenir sur la durée de l'opposition 		<ul style="list-style-type: none"> Comprendre, utiliser et mener à bien une fiche de mission (carton d'arbitrage, feuille de match, feuille d'observation) 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir analyser un match en s'appuyant sur des indices concrets.
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETE		<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles, le fair-play en toute circonstance. 	<ul style="list-style-type: none"> Accepter de prendre les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Savoir rester partiel à tout moment. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir contrôler ses réactions émotionnelles quel que soit l'issue d'une opposition.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTE		<ul style="list-style-type: none"> Doser son engagement moteur pour ne pas se mettre ou mettre les autres en danger. 		<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter la règle d'or : « ne pas laisser les autres se faire mal » 	
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre le principe de ne pas perdre pour gagner. 		<ul style="list-style-type: none"> Connaître et respecter les règles principales d'un jeu d'opposition (règles, score, etc.) Connaître et respecter les règles aménagées 		

Champ d'apprentissage 4 : RUGBY		Attendus de fin de cycle pour le CA4				
		S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. (A1)	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. (A2)	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre (A3)	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe (A4)	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter (A5)
Domaines du socle	Compétences générales (GC)	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et un langage du corps (CG1) MOTRICITE	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de protéger ou conquérir individuellement le ballon. Être capable de s'organiser au sein d'un groupe pour protéger collectivement le ballon ou repousser les adversaires. Être capable de progresser collectivement vers l'en-but adverse. 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de maîtriser ses émotions pour jouer efficacement et de manière authentique. 		<ul style="list-style-type: none"> Comprendre, utiliser et mener à bien une fiche de mission (carton d'arbitrage, feuille de match, feuille d'observation) 	<ul style="list-style-type: none"> S'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité. (maul, essai, plaquage, hors-jeu, etc.)
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (CG2) OUTILS	<ul style="list-style-type: none"> Savoir choisir entre progresser en maul ou sortir le ballon selon que l'on progresse ou non collectivement. 				<ul style="list-style-type: none"> Savoir analyser un match en s'appuyant sur des indices concrets.
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités (CG3) CITOYENNETE			<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles, le faire-play en toute circonstance. Savoir contrôler ses réactions émotionnelles quel que soit l'issue d'une opposition. 	<ul style="list-style-type: none"> Accepter de prendre les différents rôles (joueur, arbitre, observateur). Savoir rester partiel à tout moment. 	<ul style="list-style-type: none">
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTE		<ul style="list-style-type: none"> Savoir doser son engagement moteur pour maintenir une activité physique en sécurité pour soi et pour les autres. 		<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter la règle d'or : « ne pas laisser les autres se faire mal » 	
Les représentations du monde et de l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique (CG5) CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> 			<ul style="list-style-type: none"> Être capable de connaître les règles, de les appliquer et de prendre des rôles (arbitre, chronométreur, comptage des points, etc.) 	

Exemple d'évaluation par compétence (usage d'Idocéo sur Ipad)

	Très bonne maîtrise 50	Maîtrise satisfaisante 40	Maîtrise fragile 25	Maîtrise insuffisante 10
<p style="text-align: center;">PROTEGER ou CONQUERIR LE BALLON Être capable de protéger ou conquérir individuellement le ballon (A1-CG1)</p>	<p style="text-align: center;">LE PROTECTEUR / GRAPPILLEUR L'élève avance vers l'en-but puis se retourne au moment du contact pour protéger son ballon. Il va dans le regroupement pour "gratter" les ballons non protégés.</p>	<p style="text-align: center;">L'IRRÉGULIER En tant que porteur de ballon (PB), l'élève reste parfois de face et parfois se retourne. Il essaye d'arracher le ballon, mais de manière non efficace</p>	<p style="text-align: center;">LE FRONTAL En tant que porteur de ballon (PB), l'élève reste face aux adversaires et se fait prendre facilement le ballon. Il se rapproche du PB, mais n'est jamais en situation d'arracher le ballon</p>	<p style="text-align: center;">L'EVITEUR L'élève se débarrasse du ballon ou bien se met en situation pour le pas le recevoir. Il refuse le contact en défense</p>
<p style="text-align: center;">PROGRESSER Progresser vers l'en-but adverse (A1-CG1)</p>	<p style="text-align: center;">LE PROGRESSEUR COLLECTIF L'élève progresser vers l'en-but en créant des points de fixation pour organiser un maul.</p>	<p style="text-align: center;">LE PROGRESSEUR SEUL L'élève essaie de systématiquement progresser vers l'en-but, mais il ne prend pas en compte ses partenaires (joue seul contre tous)</p>	<p style="text-align: center;">LE CONTOUREUR L'élève essaie de contourner les autres en passant sur le côté, mais il évite les contacts (pas de maul)</p>	<p style="text-align: center;">LE BRUTAL / LE PEUREUX RECLEUR L'élève soit recul, soit fonce devant lui sans prendre en compte les autres.</p>
<p style="text-align: center;">COLLECTIF Être capable de s'organiser au sein d'un groupe pour protéger collectivement le ballon ou repousser les adversaires au sein d'un maul (A1-GC1)</p>	<p style="text-align: center;">LE LEADER L'élève prend des initiatives et organise le jeu de son équipe (choisi le jeu groupé ou sortir le ballon du maul)</p>	<p style="text-align: center;">LE COLLECTIF L'élève joue et s'organise au travers des rôles dans le groupe (tortue, pousseur, couvreur de ballon, etc.)</p>	<p style="text-align: center;">LE SATELLITE L'élève suit l'action, mais reste à la périphérie</p>	<p style="text-align: center;">L'ÉLOIGNÉ L'élève est toujours loin du ballon pour ne pas avoir à jouer. Ou bien, il joue toujours de manière à éviter les regroupements</p>
<p style="text-align: center;">MAITRISE des ÉMOTIONS Être capable de maîtriser ses émotions pour jouer efficacement et de manière authentique (A2-CG1)</p>	<p style="text-align: center;">LE CONQUÉRANT D'ESPACE L'élève n'a pas peur du contact ou de tomber et il est centré sur progresser collectivement vers l'en-but adverse</p>	<p style="text-align: center;">LE CONQUÉRANT DE BALLON L'élève n'a pas peur du contact ou de tomber, mais il est centré sur le ballon à conquérir</p>	<p style="text-align: center;">LE CRAINTIF L'élève est un peu craintif, mais s'implique dans le jeu ou bien a des difficultés pour contrôler son engagement physique</p>	<p style="text-align: center;">L'ÉMOTIF / LE FONCEUR L'élève a peur du contact et le fuit ou bien cherche à foncer et brutaliser les autres</p>
<p style="text-align: center;">RÔLES Être capable de connaître les règles, de les appliquer et de prendre des rôles sociaux (arbitre, chronométreur, comptage de points, etc.) (A4-CG3)</p>	<p style="text-align: center;">LE VOLONTAIRE DYNAMIQUE & EFFICACE L'élève fait preuve de fairplay et d'humilité. Il aide et conseille les autres. Il prend tous les rôles à cœur et les remplit parfaitement.</p>	<p style="text-align: center;">LE VOLONTAIRE POSE L'élève respecte les règles et gère ses émotions. Il accepte de prendre les différents rôles.</p>	<p style="text-align: center;">LE JOUEUR RÂLEUR L'élève râle et manque parfois de contrôle de ses émotions dans la victoire comme dans la défaite. Il prend les rôles sociaux, mais par défaut</p>	<p style="text-align: center;">L'ABSENT L'élève ne respecte pas les règles, ne veut être que joueur et gêne les autres</p>