

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"> Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble 	<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 : TCHOUKBALL		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 faire des passes, de tirer et d'attraper un ballon en déplacement Être capable de faire progresser ensemble le ballon vers la cible et/ou de défendre en récupérant le ballon avant qu'il ne tombe au sol 				<ul style="list-style-type: none"> S'exprimer en utilisant un vocabulaire précis et adapté à l'activité (panneau de tchouk, passe, zone, touche, 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"> Être capable d'élaborer, de mettre en place une tactique simple et en faire le bilan 	<ul style="list-style-type: none"> Etre capable de se connaître pour doser son engagement moteur pour tenir sur la durée de l'opposition 	<ul style="list-style-type: none"> 	<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"> Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble 		<ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles, le fair-play en toute circonstance. 	<ul style="list-style-type: none"> Être capable de prendre efficacement les différents rôles : arbitrage, zone, marque, chronométrateur, organisateur. 	<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"> 	<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter la règle de non contact et de non intervention 	<ul style="list-style-type: none">
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"> Connaître et respecter les règles principales du tchoukball (règles, score, etc.) Connaître et respecter les règles aménagées 		<ul style="list-style-type: none">

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;">MOTRICITÉ</p> <p style="text-align: center;"><i>Être capable faire des passes, de tirer et d'attraper un ballon en déplacement (A1-CG1)</i></p>	<p style="text-align: center;">PRÉCIS EN DÉPLACEMENT</p> <p>Les passes sont maîtrisées en déplacement. Les tirs sont efficaces (y compris de côté et/ou en suspension). Les interceptions peuvent se faire en déplacement.</p>	<p style="text-align: center;">PRÉCIS À L'ARRÊT</p> <p>Les passes sont bonnes à l'arrêt, mais aléatoires en déplacement. Les tirs sont bons (dosage de la force), mais toujours à l'arrêt et de face. Les interceptions sont bonnes, mais avec peu de déplacement.</p>	<p style="text-align: center;">L'IMPRÉCIS</p> <p>Les passes sont imprécises (en lancer et en réception). Les tirs sont aléatoires et souvent sur le bord du cadre (tirs toujours de face à l'arrêt). Les interceptions sont maladroites</p>	<p style="text-align: center;">LE MALADROIT</p> <p>Les passes sont non maîtrisées. Les tirs sont en dehors de la cible (le cadre de tchouk). Pas d'interception d'une balle après le rebond sur la toile</p>
<p style="text-align: center;">ORGANISATION COLLECTIVE</p> <p style="text-align: center;"><i>Être capable de faire progresser ensemble le ballon vers la cible et/ou de défendre en récupérant le ballon avant qu'il ne tombe au sol (A1-CG1)</i></p>	<p style="text-align: center;">LE JOUEUR "ALTERNATEUR" -</p> <p>L'élève prend en compte les adversaires pour renverser le jeu. Il se positionne par rapport au tireur pour récupérer la balle.</p>	<p style="text-align: center;">LE JOUEUR "RELAIS" -</p> <p>L'élève s'organise pour progresser en faisant une chaîne de passe. Il se positionne face au panneau de tchouk plus ou moins loin pour récupérer la balle.</p>	<p style="text-align: center;">LE JOUEUR "STATIQUE" -</p> <p>L'élève est dans l'espace potentiel du jeu (couloir entre le panneau de tchouk), mais reste statique, voire passif.</p>	<p style="text-align: center;">LE JOUEUR "HORS LE JEU"</p> <p>L'élève se met hors de distance de passe ou ne s'implique pas dans le jeu. Il ne se met pas dans un espace potentiel de réception</p>
<p style="text-align: center;">COLLECTIF</p> <p style="text-align: center;"><i>Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble (A1-CG3)</i></p>	<p style="text-align: center;">L'ORGANISATEUR DU GROUPE</p> <p>L'élève organise son groupe afin d'être plus efficace ensemble</p>	<p style="text-align: center;">LE JOUEUR COLLECTIF</p> <p>L'élève joue avec tout le monde selon la meilleure organisation du jeu possible</p>	<p style="text-align: center;">L'AFFECTIF</p> <p>L'élève joue avec ses copain(e)s sans prendre en compte l'organisation du jeu</p>	<p style="text-align: center;">LE "PERSONNEL" ou "L'EVITEUR"</p> <p>L'élève joue seul sans prendre en compte ses partenaires ou l'élève se met toujours hors du jeu.</p>
<p style="text-align: center;">TACTIQUE</p> <p style="text-align: center;"><i>Être capable d'élaborer, de mettre en place une tactique simple et en faire le bilan (A1-CG2)</i></p>	<p style="text-align: center;">LE MALIN</p> <p>L'élève élabore une tactique prenant en compte les adversaires et sait la réguler</p>	<p style="text-align: center;">LE RÉFLÉCHI</p> <p>L'élève élabore et applique une tactique simple, stéréotypée et sait faire le bilan de son efficacité</p>	<p style="text-align: center;">L'IMPROVISATEUR</p> <p>L'élève improvise en action selon son intention d'attaquer ou de défendre. L'analyse est stéréotypée</p>	<p style="text-align: center;">LE PERDU</p> <p>L'élève n'a pas d'intention tactique et ne fait pas de bilan</p>
<p style="text-align: center;">RÔLES</p> <p style="text-align: center;"><i>Être capable de prendre efficacement les différents rôles : arbitrage, zone, marque, chronométreur, organisateur. (A4-CG3)</i></p>	<p style="text-align: center;">LE VOLONTAIRE EFFICACE</p> <p>L'élève prend tous les rôles avec envie et est très efficace dans chacun d'entre eux.</p>	<p style="text-align: center;">LE RESPONSABLE</p> <p>L'élève prend volontairement les différents rôles et le fait de manière correcte</p>	<p style="text-align: center;">L'OBLIGÉ FUYANT</p> <p>L'élève ne prend les différents rôles que s'il est obligé. Il rechigne et les fait de manière formelle.</p>	<p style="text-align: center;">LE SPECTATEUR</p> <p>L'élève ne prend pas les différents rôles, il reste spectateur passif.</p>

Proposition