

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) MOTRICITÉ
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) CITOYENNETÉ
Les systèmes naturels et les systèmes techniques				Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière (CG4) SANTÉ
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) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Faire les bons choix pour atteindre le 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) CITOYENNETÉ	<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, quelle 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) SANTÉ		<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 : BASKETBALL		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) MOTRICITÉ	<ul style="list-style-type: none"> Être capable faire des dribbles, des passes, d'attraper un ballon en déplacement et de tirer au panier avec précision Être capable de faire progresser individuellement et collectivement le ballon vers la cible et/ou de défendre en se positionnant entre le PB et le panier à défendre. 				<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"> 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"> 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) CITOYENNETÉ	<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, marqueur, chronométreur, organisateur. 	<ul style="list-style-type: none"> Savoir contrôler ses réactions émotionnelles, quelle 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) SANTÉ				<ul style="list-style-type: none"> Faire respecter la règle de non-contact. 	
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 basketball (limites, reprise de dribble, contact, marcher, score) Connaître et respecter les règles aménagées 		

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

	Maitrise insuffisante 10	Maitrise fragile 25	Maitrise satisfaisante 40	Très bonne maitrise 50
MOTRICITÉ <i>Dribbler, faire des passes, attraper un ballon et tirer au panier avec précision</i> (A1-CG1)	LE MALADROIT Le dribble pose problème. Les passes données et reçues sont non maîtrisées. Les tirs sont en dehors de la cible (ne touche ni l'anneau ni la planche). Pas d'interception d'une balle.	L'IMPRÉCIS Le dribble ne se fait qu'avec contrôle du regard. Les passes sont imprécises (en lancer et en réception). Les tirs sont aléatoires et rarement sur l'anneau. Les interceptions sont maladroites	PRÉCIS À L'ARRÊT Le dribble peut se faire sans contrôle visuel, mais reste aléatoire. Les passes sont bonnes à l'arrêt, mais aléatoires en déplacement. Les tirs permettent de toucher le dessus de l'anneau et souvent de face à deux mains. Les interceptions sont bonnes, mais avec peu de déplacement.	PRÉCIS EN DÉPLACEMENT Le dribble se passe de contrôle visuel. Les passes sont maîtrisées en déplacement. Les tirs sont efficaces à l'arrêt et à une main. Les interceptions peuvent se faire en déplacement.
ORGANISATION COLLECTIVE <i>Être capable de faire progresser individuellement et collectivement la balle vers la cible ET savoir défendre la sienne.</i> (A1-CG1)	LE JOUEUR "HORS LE JEU" 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. Il ne progresse pas vers la cible, mais se débarrasse de la balle.	LE JOUEUR "STATIQUE" L'élève est dans l'espace potentiel du jeu, mais reste statique, voire passif. Les choix entre passer ou progresser sont incertains et surtout basés sur le pôle affectif.	LE JOUEUR VERS L'AVANT L'élève s'organise pour progresser en choisissant entre passer ou progresser en se basant sur les adversaires. Ses choix ne sont pas toujours opportuns. Il se positionne dans le couloir de jeu direct.	LE JOUEUR DONNEUR DE SOLUTION L'élève prend en compte ses adversaires et ses partenaires pour choisir de manière opportune entre passer ou progresser. Il sait contourner le couloir de jeu direct et s'organiser en triangle en équipe.
COLLECTIF <i>Savoir jouer collectivement pour être plus efficace ensemble</i> (A1-CG3)	LE "PERSONNEL" ou "L'EVITEUR" L'élève joue seul sans prendre en compte ses partenaires ou l'élève se met toujours hors du jeu.	L'AFFECTIF L'élève joue avec ses copain(e)s sans prendre en compte l'organisation du jeu	LE JOUEUR COLLECTIF L'élève joue avec tout le monde selon la meilleure organisation du jeu possible	L'ORGANISATEUR DU GROUPE L'élève organise son groupe afin d'être plus efficace ensemble
TACTIQUE <i>Être capable d'élaborer, de mettre en place une tactique simple et en faire le bilan</i> (A1-CG2)	LE PERDU L'élève n'a pas d'intention tactique et ne fait pas de bilan	L'IMPROVISATEUR L'élève improvise en action selon son intention d'attaquer ou de défendre. L'analyse est stéréotypée	LE RÉFLÉCHI L'élève élabore et applique une tactique simple, stéréotypée et sait faire le bilan de son efficacité	LE MALIN L'élève élabore une tactique prenant en compte les adversaires et sait la réguler
RÔLES <i>Être capable de prendre efficacement les différents rôles : arbitrage, marqueur, chronométreur, organisateur.</i> (A4-CG3)	LE SPECTATEUR L'élève ne prend pas les différents rôles, il reste spectateur passif. Il n'arbitre jamais sur le terrain et préfère noter les scores	L'OBLIGÉ FUYANT L'élève ne prend les différents rôles que s'il est obligé. Il rechigne et les fait de manière formelle. Il arbitre parfois une règle (celle sur la carte d'arbitrage), mais de	LE RESPONSABLE L'élève prend volontairement les différents rôles et le fait de manière correcte. Il sait arbitrer une règle (celle sur la carte d'arbitrage), mais avec des erreurs et n'ose pas s'affirmer.	LE VOLONTAIRE EFFICACE L'élève prend tous les rôles avec envie et est très efficace dans chacun d'entre eux. Il sait arbitrer une règle de manière pertinente et s'affirme sur le terrain.

manière très ponctuelle et
inadaptée

Proposition