

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 		