

LES ENJEUX D'APPRENTISSAGE DANS LE CA 4 CYCLE 3

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel		S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.	Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu	Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre	Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe	Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter
Domaines du Socle	Compétences Générales	Enjeux d'apprentissage				
Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	S'approprier « les armes » nécessaires pour rentrer dans un rapport de force et pour y évoluer pleinement. Construire un projet d'action simple, pour battre l'adversaire.(identifier une situation favorable de marque)	Contrôler son engagement physique pour conserver de la lucidité sur toutes les phases du jeu face à son ou ses adversaires			
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Observer, évaluer et conseiller un ou des camarades avec ou sans l'outil numérique pour élaborer un projet de d'action simple visant à gagner le duel ou le match.	Adopter une attitude persévérante dans le jeu et l'apprentissage pour s'assurer de l'efficacité de son action		Accepter d'entrer dans des rôles sociaux de partenaires, arbitres, conseillers et observateurs et de collaborer pour apprendre	Construire un score traduisant le niveau d'engagement et d'efficacité des élèves doit leur permettre d'accepter un résultat qui reflète bien le niveau d'engagement dans la rencontre et n'est pas du au hasard (chance, fatalité, triche).
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Collaborer collectivement pour envisager un projet d'action visant la victoire	Accepter les situations d'affrontements collectifs	S'engager dans l'opposition, le duel, le match, la confrontation en respectant un règlement sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre.	Vivre et assumer plusieurs rôles permettant la sécurité du ou des adversaires, la pratique du jeu, la compréhension des règles et l'acceptation de leurs applications.	Assumer la victoire te la défaite avec fairplay et prendre du recul en tant que joueur pour comprendre le ou les résultats du duel ou du match
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable	Mesurer l'effet de son projet d'action sur l'affrontement	Mobiliser ses ressources pour maintenir un haut degré d'engagement dans l'opposition. En situation d'opposition équilibrée Se préparer en s'échauffant avant l'affrontement	Maîtriser l'intensité de son engagement moteur durant l'affrontement pour ne pas mettre en danger son ou ses partenaires et adversaires		
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	Mettre en relation son projet d'action avec une situation de jeu dans une situation réelle du monde sportif et trouver des similitudes.		S'engager dans l'opposition, le duel, le match, la confrontation en respectant un règlement sans se laisser dépasser par l'enjeu de la rencontre.	Vivre et assumer plusieurs rôles permettant la pratique du jeu, la compréhension des règles et l'acceptation de leurs applications.	Mesurer l'enjeu du résultat de la rencontre et adopter une attitude humble et respectueuse quelque soit l'issue de celle-ci