

ACTIVITE CRICKET

Place du cricket dans les programmes 2016 et le SCCC

	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle	Compétences travaillées	Domaines prioritaires du SCCC	Domaines complémentaires du SCCC
<p>ACTIVITE CRICKET</p> <p>AU CYCLE 2</p> <p>(Lien avec fichier EPS-SCCCC-CRICKET)</p>	<p>➤ Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Dans des situations aménagées et très variées :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu ; ➤ Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples ; ➤ Connaître le but du jeu ; ➤ Reconnaître ses partenaires et ses adversaires. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. ➤ Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. ➤ Accepter l'opposition et la coopération. ➤ S'adapter aux actions d'un adversaire. ➤ Coordonner des actions motrices simples. ➤ S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. ➤ Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité. 	<p>D2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>D3 : la formation de la personne et du citoyen</p>	<p>D1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>D4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p> <p>D 5 : les représentations du monde et l'activité humaine</p>

	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle	Compétences travaillées	Domaines prioritaires du SCCC	Domaines complémentaires du SCCC
<p>ACTIVITE CRICKET</p> <p>AU CYCLE 3</p> <p>(Lien avec fichier EPS-SCCCC-CRICKET)</p>	<p>➤ Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>En situation aménagée ou a effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. ➤ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. ➤ Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaître attaquant / défenseur. ➤ Coopérer pour attaquer et défendre. ➤ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur. S'informer pour agir. 	<p>D1 : les langages pour penser et communiquer</p> <p>D2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>D3 : la formation de la personne et du citoyen</p> <p>D4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques</p>	<p>D 5 : les représentations du monde et l'activité humaine</p>