

Un projet sportif au service des autres enseignements, **LE CRICKET**

(Référence aux programmes 2015 du **cycle 2**)

Comment l'enseignement d'une pratique sportive peut-elle permettre l'acquisition de compétences dans d'autres domaines d'apprentissage, à l'école primaire.

Domaine du Français (p 11)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Comprendre et s'exprimer à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ecouter pour comprendre des messages oraux. ➤ Participer à des échanges dans des situations diversifiées. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre une règle, une consigne. ➤ Echanger sur les situations de jeu, les réussites, les difficultés...
Lire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre un texte et contrôler sa compréhension. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Commencer à s'approprier les règles du jeu et quelques textes adaptés sur l'histoire de la pratique sportive...
Ecrire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produire des écrits. ➤ Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Produire un écrit sur le cricket à partir d'un support adapté. ➤ Entrer dans une correspondance avec une autre classe.
Comprendre le fonctionnement de la langue	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. ➤ Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ecrire quelques consignes de jeu. ➤ Employer correctement des mots issus de textes sur le cricket.

Quelques attendus de fin de cycle

Participer avec pertinence à un échange.

Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.

Utiliser ses connaissances sur la langue pour mieux s'exprimer à l'oral, pour mieux comprendre des mots et des textes.

Domaine de l'Enseignement Moral et Civique (p 54)

Axes principaux :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Valeurs	Egalité, solidarité, respect, absence de toutes formes de discrimination.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Penser la constitution des équipes avec tous les camarades. ➤ Répartir équitablement les rôles dans les différents temps d'activité.
Pratiques	Eprouver la valeur et le sens d'un enseignement.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aborder les rôles sociaux de la pratique sportive, en collectif.
Sensibilité	Mieux connaître et identifier ses émotions.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gérer son stress et ses émotions, quel que soit le résultat d'une partie...
Droit à la règle	Acquérir le sens des règles.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construire en collectif quelques règles pour le jeu. ➤ Construire quelques règles de sécurité nécessaires à la pratique
Jugement	Appréhender le point de vue d'autrui, argumenter et délibérer.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investir tous ses camarades dans les différents rôles.
Engagement	Devenir acteur de ses choix...	<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'engager dans l'action. ➤ Prendre des responsabilités et respecter les décisions prises.

Quelques objectifs de formation

Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments. S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie. Se sentir membre d'une collectivité.

Domaine de la Langue Vivante Etrangère (p 29)

Activités :	Quelques compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Comprendre l'oral	➤ Ecouter et comprendre des messages oraux simples.	➤ Enoncer quelques consignes en Anglais. ➤ Respecter ces consignes.
S'exprimer oralement en continu	➤ En s'appuyant sur un modèle, réciter, se décrire, lire ou raconter	➤ Utiliser un vocabulaire spécifique, de façon expressive et échanger avec les autres.
Prendre part à une conversation	➤ Participer à des échanges simples, pour être entendu et compris.	➤ Echanger de façon plus ou moins soutenue, avec ses camarades et avec les adultes accompagnant l'activité.
Découvrir quelques aspects culturels d'une langue vivante	➤ Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.	➤ Rechercher quelques informations utiles sur les lieux de pratique de l'activité (pays, continents, populations, milieux de vie, cultures locales...)

Attendus de fin de cycle

Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions.

Domaine questionner le monde, se situer dans l'espace et le temps (p 62)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique	➤ Situer un lieu sur une carte, sur un globe ou sur un écran informatique.	➤ Situer sur le support adapté les lieux de pratiques par rapport aux grands espaces géographiques.
Se repérer dans le temps et mesurer des durées	➤ Repérer les temps de pratique dans le temps scolaire	➤ Construire un emploi du temps autour des pratiques sportives. ➤ Chronométrer les matches.
Ordonner des événements	➤ Situer les grands événements sportifs les uns par rapport aux autres.	➤ Mettre en relation les lieux géographiques de la pratique avec des événements historiques locaux ou internationaux.

Domaine explorer les organisations du monde (p 71)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Comparer quelques modes de vie des hommes et des femmes	➤ Comparer des modes de vie et de cultures différentes.	➤ Trouver des informations sur les hommes et les femmes en lien avec les grands espaces de pratique du cricket.
Identifier des paysages	➤ Découverte de quartiers, de villes et de paysages spécifiques.	➤ Comparer les espaces de vie d'Asie et d'Europe.

Domaine des Mathématiques (p 74)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Chercher	➤ S'engager dans une démarche de résolution de problèmes concrets.	➤ Gérer la marque des points, le classement des équipes, lors d'une rencontre, au moyen de supports élaborés en amont en classe.
Modéliser	➤ Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne.	➤ Imaginer à plusieurs, des situations mathématiques à partir de la pratique sportive.
Représenter	➤ Appréhender différents systèmes de représentation : dessins, schémas, arbre de calcul...	➤ Créer à plusieurs quelques outils de gestion nécessaires à la rencontre sportive.
Raisonner	➤ Prendre progressivement conscience de l'intérêt et de la nécessité de justifier ce que l'on affirme.	➤ Faire évoluer son point de vue, en s'appuyant sur l'avis argumenté d'un camarade.
Calculer	➤ Contrôler la vraisemblance de ses résultats, avec des nombres entiers.	➤ Porter un regard critique sur les résultats, lors d'une rencontre.
Communiquer	➤ Utiliser l'oral et l'écrit pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.	➤ Utiliser le vocabulaire mathématique adapté, en vue de communiquer les résultats d'une rencontre, aux camarades de l'école.