

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

(Référence aux programmes 2015 du **cycle 3**)

Comment l'enseignement d'une pratique sportive peut-elle permettre l'acquisition de compétences dans d'autres domaines d'apprentissage, à l'école primaire. (page 165)

Domaine du Français (98)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Comprendre pour s'exprimer à l'oral	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Parler en prenant en compte son auditoire. ➤ Participer à des échanges dans des situations diversifiées. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enoncer une règle, une action de jeu. ➤ Echanger sur les situations de jeu, les réussites, les difficultés...
Lire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'approprier les règles du jeu, des schémas pour acquérir une maîtrise technique, textes sur l'histoire de la pratique sportive...
Ecrire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre. ➤ Produire des écrits variés. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Résumer un article sur le cricket. Produire un écrit sur le cricket ➤ Construire une situation de jeu ➤ Correspondre avec une autre classe. Faire un reportage...
Comprendre le fonctionnement de la langue	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. ➤ Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Traduire par écrit les consignes de jeu. ➤ Ecrire correctement des textes en référence au cricket.

Quelques attendus de fin de cycle

Ecouter un récit et manifester sa compréhension en répondant à des questions sans se reporter au texte.

Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique.

Interagir de façon constructive avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.

Domaine de l'Enseignement Moral et Civique (163)

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"> ➤ Se constituer en équipes mixtes ➤ Se répartir équitablement les rôles...
Pratiques	Eprouver la valeur et le sens d'un enseignement.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Définir 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 et comprendre le sens des règles.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construire en collectif certaines règles du jeu... ➤ Etablir les règles de sécurité nécessaires à la pratique
Jugement	Appréhender le point de vue d'autrui, analyser, argumenter et délibérer.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Investir tous ses camarades dans les rôles d'arbitrage... ➤ Faire évoluer sa pensée, argumenter (remue-méninges, débat associatif USEP)
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 (127)

Activités :	Quelques compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Ecouter et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre l'ensemble des consignes utilisées en classe. ➤ Suivre les instructions données. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Enoncer les consignes en Anglais ➤ Respecter ces consignes
Lire et comprendre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte. ➤ S'appuyer sur des mots outils, des structures simples, des expressions rituelles. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Repérer les mots spécifiques aux actions dans les supports écrits ➤ Créer un outil pour le lexique, appliqué à la pratique sportive
Parler en continu	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mémoriser et reproduire des énoncés. ➤ S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliser le vocabulaire spécifique dans les phases de jeu, de façon expressive, échanger avec les autres
Ecrire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Écrire des mots et des expressions dont l'orthographe et la syntaxe ont été mémorisées. ➤ Mobiliser des structures simples pour écrire des phrases en s'appuyant sur une trame connue. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rédiger un court texte en langue anglaise, pour résumer une vidéo sur la pratique, pour raconter le temps de rencontre, pour décrire les activités vécues lors des séances...
Réagir et dialoguer	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poser des questions simples. ➤ Utiliser des procédés très simples pour commencer, poursuivre et terminer une conversation brève. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Echanger de façon plus ou moins soutenue, avec ses camarades et avec les adultes accompagnant l'activité
Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rechercher toutes les informations utiles sur les lieux de pratique de l'activité (pays, continents, populations, milieux de vie, cultures locales...)

Attendus de fin de cycle

Niveau A1 (niveau introductif ou de découverte) : L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des expressions très courantes sur lui-même, sa famille et son environnement immédiat (notamment scolaire).

Niveau A2 (niveau intermédiaire) : L'élève est capable de comprendre une intervention brève si elle est claire et simple.

Domaine de l'Histoire et de la Géographie (171)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situer chronologiquement des grandes périodes historiques. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Etudier l'histoire de la pratique sportive et les grandes compétitions...
Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situer sur le planisphère les lieux de pratiques par rapport aux grands espaces géographiques...
Raisonner, justifier une démarche et les choix effectuer	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poser des questions, se poser des questions. Formuler des hypothèses. ➤ Vérifier. Justifier 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'interroger sur la vie des hommes dans les différents lieux de pratiques...

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaître un récit historique ➤ Utiliser des cartes 	➤ Mettre en relation les lieux géographiques de la pratique avec des événements historiques locaux ou internationaux...
Coopérer et mutualiser	➤ Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.	➤ Faire des recherches en groupes sur la pratique sportive...

Domaine des Sciences et de la Technologie (184)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Concevoir, créer et réaliser	➤ Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information	➤ Trouver des informations sur la pratique dans différents supports ou médias
S'approprier des outils et des méthodes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effectuer des recherches bibliographiques simples et ciblées. ➤ Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire des recherches sur la pratique, son histoire, ses champions... ➤ Utiliser le résultat des recherches pour communiquer avec les autres (correspondance scolaire)
Adapter un comportement éthique responsable	➤ Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.	➤ Mettre en relation la pratique physique avec les effets sur son corps, sa santé, ses émotions (réglettes et bâches)...
	➤ Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ S'investir dans les différentes étapes et tâches pour la construction d'une rencontre. ➤ Communiquer aux enfants du quartier, du village ses connaissances sur cette pratique sportive
Le vivant, sa diversité et les fonctions qui le caractérisent	➤ Établir une relation entre l'activité, l'âge, les conditions de l'environnement et les besoins de l'organisme.	➤ Tirer parti de cette pratique sportive pour mieux comprendre le fonctionnement de son corps, son capital santé et son parcours sportif (compteur d'activités USEP)...

Domaine des Mathématiques (198)

Activités :	Quelques Compétences travaillées :	Situations d'apprentissage pour les élèves :
Chercher	➤ Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.	➤ Gérer la marque des points, le classement des équipes, l'organisation des matches, 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	➤ Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, ...	➤ Créer à plusieurs les outils de gestion nécessaires à la rencontre sportive
Raisonner	➤ Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.	➤ S'appuyer sur l'avis argumenté d'un camarade pour faire évoluer son point de vue, ses représentations...

Calculer	➤ Contrôler la vraisemblance de ses résultats.	➤ Porter un regard critique sur les résultats liés aux situations de jeu mise en œuvre dans la pratique, lors d'une rencontre
Communiquer	➤ Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.	➤ Utiliser le vocabulaire mathématique adapté, en vue de communiquer les résultats d'une rencontre, aux camarades de l'école