PROJET PEDAGOGIQUE EPS
EREA ANNE FRANK (partie collège)

14 ROUTE DE CHAUVIGNY
86550 MIGNALOUX BEAUVOIR

DEPARTEMENT : 86 **Milieu pour moitié urbain, pour moitié rural car <u>recrutement départemental</u>**

CHEFFE D'ETABLISSEMENT : *Mme Edith GAGNER-RUIZ*

L'EPS AU CYCLE 3

Le secteur de recrutement du collège : très **hétérogène** car les élèves sont issus de **tout le département**, ceux les plus éloignés étant prioritaires à l'internat. Ils ont donc des vécus en EPS très variés, avec certains élèves ayant participé à de nombreuses activités avec leur centre socio-culturel alors que d'autres n'ont jamais fait d'activité extra-scolaire et qui travaillent le week-end avec leurs parents (travaux ménagers ou bricolage).

92% d'enfants sont issus de **CSP défavorisées** qui bénéficient pour la plupart d'aides sociales. Ils ont très souvent des contextes de vie complexes et vivent dans l'insécurité (matérielle, affective…). Ce sont des élèves en très grande difficulté scolaire qui ont été en échec dans le circuit traditionnel. Ces élèves sont recrutés par une commission d'orientation (**CDO**) en fonction de leurs difficultés scolaires et de leur situation familiale. Cet établissement cherche à leur donner une nouvelle chance. Ils ont besoin de **réassurance**, **d'encouragements**.

Notre établissement accueille environ 180 élèves dont 60% sont des garçons et 110 d'entre eux sont internes. L'établissement compte 12 classes : 2 de chaque niveau de la 6ème à la 3ème et 4 classes de **CAP** une classe de première et une classe de terminale dans 2 différentes filières : une section Maintenance des Bâtiments de Collectivité : **MBC** et une section Agent Technique en Milieu Familial et Collectif : **ATMFC**. On peut noter qu'à partir de la 3ème, enseignement général et pré-professionnel cohabitent.

D'un point de vue scolaire, les évaluations à l'entrée de 6ème marquent bien les difficultés qui justifient leur rentrée dans l'établissement. La moyenne en français est de 29/100 et en mathématiques de 17/100. Ceci correspond aux moyennes des élèves de SEGPA du département. En revanche, à la sortie de la 3ème, les résultats au CFG sont supérieurs à l'EREA à ceux de SEGPA.

Ces élèves ont de gros problèmes de compréhension, aussi bien écrits qu'oraux même si l'écrit reste le problème majeur.

Les élèves d'EREA sont surtout en manque de repères aussi bien au niveau du comportement que de l'organisation. Ce sont bien souvent des enfants qui se sont construit sans cadre. Des **réunions de coordination-synthèse** ont lieu tous les lundis soirs de 16h30 à 18h30 afin que les équipes pédagogiques puisse suivre au mieux le parcours de chaque jeune.

Le conseil école-collège :

La cheffe d'établissement se rend à la CDO et s'assure de la bonne orientation des élèves.

Les contraintes structurelles du collège :

- Nous disposons **d'un petit gymnase** dans lequel nous pouvons pratiquer le basket (un terrain légèrement réduit : 12.5m par 23m au lieu de 15m par 28m), le volley-ball, le badminton, le tennis de table, la gymnastique au sol, l'acrosport, le step, le cirque, l'escrime, la danse…
- Nous avons également un **plateau de sport** goudronné comportant un terrain de hand-ball, 2 terrains de basket-ball, un terrain de volley-ball, un terrain de tennis et 5 couloirs de vitesse de 40 mètres. A côté se situe une piste goudronnée de 3 couloirs de 60m où sont démarquées les lignes de départ, 20-30-40 mètres et arrivée.
- Nous avons également accès à la **Plaine de Jeu de Beaulieu** où nous pouvons pratiquer du football, du rugby, de la course d'orientation, du cross, du baseball et de l'ultimate…

- Par ailleurs, la mairie de Poitiers nous alloue deux créneaux d'une heure de natation à la **piscine de la Ganterie**.
- Nous disposons enfin de **petit matériel** en nombre très convenable (chasubles, plots, ballons…).
- L'établissement possède **3 minibus** qui nous permettent régulièrement le transport d'élèves en natation ou en UNSS.
- Nous possédons 2 **tablettes** pour l'EPS soit une pour chaque enseignante.
- L'établissement fonctionne avec **pronote** pour le suivi des élèves et l'établissement possède un **site assez interactif** où beaucoup d'informations sont également échangées (forums par classe).

ANALYSER LES BESOINS DES ELEVES.

DOMAINES D'ANALYSE DU SOCLE	CONDUITES MOTRICES, METHODOLOGIQUES ET SOCIALES DES ELEVES A L'ENTREE EN 6°
D1 **Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.**	11- Adapter sa motricité à des situations variées Les élèves ne présentent pas une motricité très développée car ils ont souvent été **peu stimulés** dans leur milieu social (un faible pourcentage a déjà pratiqué une activité en club). Les **difficultés psychologiques et émotionnelles sont souvent des freins** au développement des ressources physiologiques et biomécaniques car les élèves sont souvent envahis par bien d'autres préoccupations que le travail scolaire (**problèmes familiaux, relations conflictuelles aux autres, phobies** : mettre la tête dans l'eau en natation ou la tête en bas en gymnastique…). 12- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité le niveau global est plutôt faible : des difficultés de coordination motrice et de dissociation segmentaire importantes ; ces élèves ne maîtrisent pas la latéralisation ; Les habiletés motrices de base sont le plus souvent à étayer et un **travail de coordination motrice** est important à mettre en œuvre. 13- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente Les ressources physiologiques doivent être développées et accompagnées par une meilleure connaissance de soi, de ses capacités, des conséquences de l'effort qui peut être vécu comme un problème de santé. Ils connaissent peu leur niveau et leurs ressources ; ils se **surestiment** souvent en termes de performance ou au contraire se **mésestiment**. Les élèves ayant souvent été en difficultés scolaires, ils connaissent un **déficit de confiance** en eux ce qui les inhibe souvent dans leur expression. Ils ont un **vocabulaire souvent pauvre** et d'un **niveau de langage et de syntaxe familier** et plus rarement courant.
D2 **Les méthodes et outils pour apprendre.**	21- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres Ce sont des enfants qui connaissent des difficultés d'organisation dans leur travail scolaire ; ils ne savent pas distinguer l'essentiel du superflus ; ils ont souvent des capacités mnésiques assez faibles (retenir une poésie ou les tables de multiplication s'avère compliqué voire une épreuve pour certains). 22- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace La répétition n'est pas reconnue comme un moyen d'apprentissage donc ils se lassent vite ou détournent la tâche s'ils n'en perçoivent pas l'intérêt. Il faut donc les amener à comprendre son utilité pour progresser et la dissimuler en apportant des évolutions simples à une base de travail connue. Les **routines** sont rassurantes pour ce public et leur permet d'être en réussite. Ils sont plus dans la **reproduction** que dans l'imagination. Ils sont **peu autonomes** et prennent peu d'initiatives ; cependant ils sont capables d'effectuer des tâches très simples et qu'ils ont déjà répétées. Ils sont souvent **dans l'action** plutôt que la réflexion et l'immédiateté d'où l'importance de leur apprendre à planifier, analyser, approfondir…

	23- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions L'utilisation de la tablette est plutôt faite à bon escient : ils savent filmer, se regarder. En revanche il est plus difficile pour eux d'aller plus loin dans l'analyse que le niveau du constat. Les inférences et conséquences doivent être guidées et accompagnées.
D3 **La formation de la personne et du citoyen.**	31- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, …) Ils apprécient de passer dans les différents rôles mais ça nécessite une organisation rigoureuse avec des tâches très simples. - arbitrage : soit l'arbitre compte les points, soit il mène l'APSA - juge ou observateur : un seul critère à la fois - tuteur ou tutoré : valorisation du rôle de chacun avec une finalité pour le groupe 32- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements L'instauration de routines est très importante pour leur permettre de se mettre en condition de travail et faire un « sas » avec ce qui précède. Les règles sont introduites petit à petit pour ne pas saturer les élèves avec trop d'informations. Elles sont répétées, vécues et si possible affichées. 33- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées D'un point de vue général, il faut les aider à s'organiser avec des **repères** précis et simples pour qu'ils puissent endosser des rôles sociaux, leur **expliquer les missions/tâches** de façon précise, guidée, avec un retour régulier sur ce qu'ils font. On retrouve différents profils dans ce domaine : - des élèves discrets, parfois même **introvertis** et qui communiquent peu avec les autres souvent par **manque de confiance** en eux ; ils sont plutôt scolaires malgré leurs grandes difficultés ; ils ne cherchent pas trop les rapports aux autres mais acceptent les tâches de collaboration qu'on leur demande. - des élèves **très exubérants** qui ont du mal à se canaliser, qui sont parfois reconnus hyperactifs, qui ont des limites mal définies dans leurs relations aux autres : ils passent de la confrérie à l'animosité sans raison bien définie. - des élèves qui ont des **troubles du comportement** et qui s'emportent tout d'un coup sans motif apparent et sans que l'on parvienne à les raisonner ; ils peuvent être dangereux pour eux-mêmes, agressifs avec les autres et même les adultes. 34- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives - Ils travaillent bien en **groupe affinitaire** dans lesquels ils osent plus facilement tenter, essayer, se tromper, réussir… - Certains élèves sont dans une relation de **challenge/défi** au niveau de la performance ce qui peut amener une émulation positive à la classe mais souvent génère plutôt des conflits. - D'autres élèves ne sont **pas portés sur la compétition**. Leur motif d'agir est essentiellement l'amusement, le plaisir et leur faible confiance en eux fait que la compétition les rebute. (ex : compter les points lors d'un match de badminton ne va pas de soi !)
D4 **Les systèmes naturels et les systèmes techniques.**	41- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Les élèves ont une **faible connaissance du fonctionnement de leur corps** tant dans son anatomie que sa physiologie. Ils ne connaissent pas les noms des os, muscles, parfois ils confondent les articulations. Le fonctionnement des systèmes cardiovasculaire et respiratoire sont très flous ou erronés. Ils n'ont aucun repère en termes de performance, temps et

	espace : est-ce qu'ils ont couru quelques secondes ou quelques minutes ? peuvent-ils courir une ou plusieurs heures ? à quelle vitesse courent-ils 7km/h ou 100 ? est-ce que la piste fait quelques cm, m ou km ? 42- Connaitre et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie - Ils n'ont pas toujours eu un environnement propice pour apprendre de bonnes **règles d'hygiène de vie**, que ce soit pour ce qui concerne le sommeil (se coucher à des heures raisonnables et sans écran auparavant), l'alimentation (ils ne connaissent pas les groupes d'aliments, ne savent pas et ne recherchent pas à équilibrer leurs repas) ; certains se mettent à fumer et consommer de l'alcool même en famille très tôt dans la scolarité sans que cela paraisse anormal à la famille et sans que les élèves ne semblent initiés aux dangers auxquels ils s'exposent d'autant plus qu'ils sont en pleine croissance ; le sport n'est pas vécu comme un outil essentiel de la santé ce qui est plutôt classique pour les enfants de cet âge-là. 43- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger - Au niveau de l'engagement moteur, on rencontre 2 profils assez typiques : des élèves assez **inhibés et introvertis** dont on parlait plus haut qui ont un déficit de confiance en eux et qui n'osent pas s'engager, s'exposer, prendre des risques pour progresser. Il faut donc les accompagner, encourager, rassurer… Et puis on trouve des élèves **assez exubérants**, très dynamiques, qui sont dans l'action plus que dans la réflexion, qui s'engagent sans avoir réfléchi aux conséquences de leurs actes sur eux-mêmes ou sur les autres. Il faut alors les aider à se canaliser, à analyser les situations, à choisir le niveau de risque optimal qui leur permet de progresser et de réussir en sécurité.
D5 **Les représentations du monde et l'activité humaine.**	51- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine - Ils ont souvent un déficit culturel important qui ne leur permet pas un imaginaire très riche favorable aux productions artistiques car ils manquent de références et de représentations. Enfin leurs interactions avec les autres sont souvent affectées par ce déficit de capacité de communication verbale ce qui fait que les verbalisations sont souvent pauvres et régulièrement agressives. 52- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives - Pour mettre les élèves en projet à l'issue des 2 années où est enseignée la natation (6° & 5°), l'équipe pédagogique emmène les élèves pour un séjour où une activité aquatique est proposée afin de mettre en projet l'importance de l'obtention du savoir nager. Pour travailler dans de bonnes conditions avec ces élèves en difficultés comportant un grand nombre de non nageurs et régulièrement des élèves phobiques, un professeur des écoles vient nous compléter pour permettre plus de groupes de niveau. Dans ce cadre de cet enseignement, une remise des diplômes officielle est organisée chaque année pour valoriser les progrès de chacun.

			Domaine 1			Domaine 2			Domaine 3				Domaine 4			Domaine 5	
	Compétence générale EPS		**Développer sa motricité et construire un langage du corps**			**S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**			**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**				**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**			**S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain**	
	Compétences travaillées EPS		C1.1	C1.2	C1.3	C2.1	C2.2	C2.3	C3.1	C3.2	C3.3	C3.4	C4.1	C4.2	C4.3	C5.1	C5.2
			Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe	Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées	S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives	Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors lécole	Connaitre et appliquer des principes de bonne hygiène de vie	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine	Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives
Champs d'apprentissage	**Attendus de fin de cycle**	**APSA 6ème**															
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner un saut, une course, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreurs et d'observateur.	**Natat° 6 min**		X	X		X							X			
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'applique à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASN).	**CO**	X		X												X
		Natat° Savoir Nager			X						X				X		X
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Réaliser en petits groupes deux séquences : une visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	**Gym**		X	X			X									X	
		Cirque			X				X			X						X
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	**En situation aménagée ou à effectif réduit,** 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 inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.	**Basket**		X			X			X							X
		volley	X				X			X					X		
		Lutte	X						X		X						

			Domaine 1			Domaine 2			Domaine 3				Domaine 4			Domaine 5	
	Compétence générale EPS		**Développer sa motricité et construire un langage du corps**			**S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**			**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**				**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**			**S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain**	
	Compétences travaillées EPS		C1.1	C1.2	C1.3	C2.1	C2.2	C2.3	C3.1	C3.2	C3.3	C3.4	C4.1	C4.2	C4.3	C5.1	C5.2
			Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe	Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées	S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives	Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école	Connaitre et appliquer des principes de bonne hygiène de vie	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine	Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives
Champs d'apprentissage	**Attendus de fin de cycle**	**APSA 5ème**															
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner un saut, une course, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreurs et d'observateur.	**Natat° 6 min**		X			X								X	X		
		Biathl° saut lancer			X		X								X		X
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'applique à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASN).	**Run & bike**	X			X									X		X
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Réaliser en petits groupes deux séquences : une visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	**Danse**			X				X			X	X				
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	**En situation aménagée ou à effectif réduit,** 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 inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.	**Tennis de table**	X	X						X							
		Basket	X	X			X										
		Escrime		X					X						X		

			Domaine 1			Domaine 2			Domaine 3				Domaine 4			Domaine 5	
	Compétence générale EPS		**Développer sa motricité et construire un langage du corps**			**S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**			**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**				**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**			**S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain**	
	Compétences travaillées EPS		C1.1	C1.2	C1.3	C2.1	C2.2	C2.3	C3.1	C3.2	C3.3	C3.4	C4.1	C4.2	C4.3	C5.1	C5.2
			Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe	Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées	S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives	Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école	Connaitre et appliquer des principes de bonne hygiène de vie	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine	Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives
Champs d'apprentissage	**Attendus de fin de cycle**	**APSA 4ème**															
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner un saut, une course, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreurs et d'observateur.	**Biathl° relais vortex**		X	X		X		X								
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'applique à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASN).	**CO**				X			X	X					X		
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Réaliser en petits groupes deux séquences : une visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.																
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	**En situation aménagée ou à effectif réduit,** 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 inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.	**Bad-minton**				X	X		X								
		Basket			X		X			X							

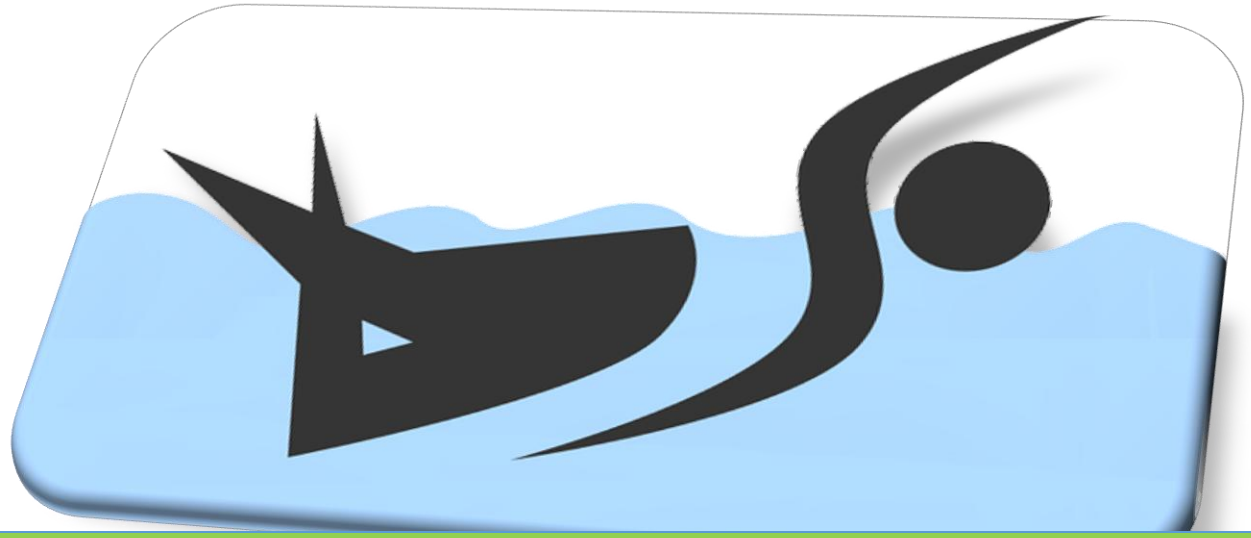
			Domaine 1			Domaine 2			Domaine 3				Domaine 4			Domaine 5	
	Compétence générale EPS		**Développer sa motricité et construire un langage du corps**			**S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre**			**Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**				**Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**			**S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain**	
	Compétences travaillées EPS		C1.1	C1.2	C1.3	C2.1	C2.2	C2.3	C3.1	C3.2	C3.3	C3.4	C4.1	C4.2	C4.3	C5.1	C5.2
			Adapter sa motricité à des situations variées	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité	Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres	Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe	Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements	Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées	S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives	Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école	Connaitre et appliquer des principes de bonne hygiène de vie	Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine	Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives
Champs d'apprentissage	**Attendus de fin de cycle**	**APSA 3ème**															
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. Combiner un saut, une course, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. Assumer les rôles de chronométreurs et d'observateur.	**Biathl° vitesse saut**		X				X								X	X	
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaitre et respecter les règles de sécurité qui s'applique à chaque environnement. Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème. Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASN).																	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Réaliser en petits groupes deux séquences : une visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.	**Acro-sport**			X			X			X	X			X			
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	**En situation aménagée ou à effectif réduit,** 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 inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.	**Tennis de table**				X	X			X							
		Volley		X		X			X								
		Lutte		X		X			X								
		Escrime				X				X	X						

Programmation annuelle des APSA :

		CA 1		CA 2	CA 3		CA 4		
		Activités athlétiques	*Activités aquatiques*	*Activités physiques de pleine nature*	*Activités gymniques*	*Activités artistiques*	*Activités de combat*	*Activités d'opposition duelle*	*Activités de coopération et d'opposition*
6°	**2 H**	**Septembre Préparation au cross**		**Course d'orientation**	**Gym au sol** **Acrosport**	**Cirque**	**Lutte**		**Basket-ball**
	2 H ANNEE		**Savoir nager** (opération cousteau)						
5°	**2 H**		**Savoir nager / Natation de durée**	**Run & bike**				**TDT**	**Basket-ball**
	1 H	**Biathlon : triple-bond / lancer**				**Danse**		**Escrime**	
4°	**2 H**			**Course d'orientation**		**Cirque**		**Badminton**	**Basket-ball**
	1 H	**Biathlon : vitesse / relais**							
3°	**1 semestre 2H** **1 semestre 4H**	**Biathlon : pentabond / lancer**			**Acrosport**		**Lutte**	**TDT** **Escrime**	**Volley-ball**

Axes projet d'EPLE	Axes du projet d'EPS	Déclinaison en EPS
Ambition 1 Construire des apprentissages durables	➢ Accroitre et poursuivre la **collaboration entre les enseignants** ➢ **Partage des pratiques** pédagogiques Parcours éducatifs / pratique sportive, projets inter-cycles ➢ Maitrise de la langue et prévention de **l'illettrisme**	➢ **Collaboration de l'EPS avec les autres disciplines pour mettre en lien les apprentissages** (synthèses, projets interdisciplinaires, les forums par classe…) ➢ **Construction d'une programmation équilibrée avec des APSA récurrentes** pour développer des apprentissages plus durables ; mise en place de **routines** sécurisantes qui favorisent la mémoire à moyen terme. ➢ **Pérenniser les projets** pour qu'ils s'inscrivent dans la **culture commune** de l'établissement ➢ Maitrise de la langue en utilisant un **vocabulaire** simple mais précis et en sollicitant les élèves à l'oral
Ambition 2 Accompagner chaque élève dans son parcours	➢ Développer des stratégies qui rendent **l'élève acteur** de son projet ➢ **Responsabiliser** les élèves et valoriser leur engagement dans les instances, les projets ➢ Mieux valoriser les actions contribuant aux **parcours éducatifs** ➢ Sensibiliser tous les acteurs à **l'égalité fille/garçon** ➢ Constituer une **équipe inter-catégorielle** en appui du professeur principal pour suivre le projet d'orientation de l'élève	➢ **Fixer des objectifs** aux élèves dans une démarche de projet. ➢ Donner des **rôles sociaux** et apporter des contenus d'enseignement pour aider à remplir ces rôles. ➢ Aider l'élève à se situer dans son parcours en proposant des **évaluations régulières**. ➢ Travail en mixité ; vigilance sur les **propos sexistes** et initiation aux activités connotées comme « genrées » pour tous. ➢ Investissement dans le rôle de **professeur référent**. (orientation, stage, rencontre avec les familles…) ➢ **Apporter l'éclairage de l'EPS sur l'hygiène de vie et la santé des élèves.**
Ambition 3 Ouvrir l'école	➢ Faire de l'EREA un lieu ouvert. ➢ Repenser **l'accueil des familles**. ➢ Faire évoluer le **Site INTERNET**. Que garder ? Que changer ? ➢ Renforcer les liens, la communication et les actions communes avec **les autres EREA**. ➢ Interagir avec les autres Institutions étatiques. ➢ Encourager et **développer les séjours et sorties** à caractère culturels, linguistiques et/ou sportifs.	➢ Dans le cadre de l'AS, **privilégier les journées de rencontre** plutôt que les entrainements intra-muros pour faire découvrir aux élèves de nouveaux lieux, de nouvelles activités, de nouvelles personnes. ➢ Communiquer sur les **actions de l'AS** à venir ou réalisées via le **site internet** public et privé (à l'intention des collègues) ➢ Participation et organisation de **rencontres inter-EREA** ➢ **Convention avec l'IME pour le sport partagé** ➢ **Convention avec la FSS** pour des initiations à certains sports menées par des étudiants (boxe, judo, musculation, cirque…). ➢ Communiquer sur les **séjours ou sorties** via le **site internet**
Ambition 4 Former pour favoriser le développement professionnel	➢ Améliorer la cohérence de l'EREA par l'utilisation et le développement **d'outils de communication**. ➢ Informer et encourager aux pratiques de **classes innovantes** (classe inversée, web radio, média… journal de l'EREA). ➢ Encourager la **formation continue** ➢ Contribuer au développement d'un **plan local de formation** sur la base d'un diagnostic local	➢ **Utiliser les moyens de communications en place** (pronote, site internet, forum des classes, heures de synthèse…) ➢ **Utiliser les moyens de communications en ligne** (site disciplinaire académique et autres) ➢ Faire utiliser les **tablettes** comme outils de travail ➢ Solliciter des stages du **PAF ou les formations locales et spécialisées.**

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 1



DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : NATATION	Nombre d'heures de pratique effective : 2X20	Classe(s) concernée(s) : 6ème / 5ème	CA N°1 et 2

SEQUENCE 1	**Adapter ses déplacements à des environnements variés** - Réaliser, seul ou à plusieurs, un **parcours** dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaitre et respecter les **règles de sécurité** qui s'applique à chaque environnement. - Identifier la personne responsable à **alerter** ou la procédure en cas de problème. - valider l'attestation de **savoir nager**	SEQUENCE 2	**Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée** Réaliser des efforts et **enchainer plusieurs actions motrices** dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus loin. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer et les comparer. Assumer les **rôles** de chronométreurs et d'observateur.

Compétence du socle	Contextualisation dans l'APSA	Contextualisation dans l'APSA
C1.3 **Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente**	- découvrir de nouvelles sensations en rapport avec l'eau - se laisser porter par l'eau pour diminuer ses efforts - utiliser les palmes pour augmenter les effets des mouvements et gagner en rapidité et en puissance	X
C3.3 **Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées**	- endosser le rôle de « guide de palanqué » pour aider à la réalisation des différentes étapes et conseiller son binôme - apprendre les gestes sécuritaires avec la nage dorsale et l'appel au « zodiac »	X
C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	- savoir se situer dans le bon niveau (bronze, argent ou or) dans chacun des 4 ateliers et essayer de passer au suivant - savoir reconnaitre les temps de récupération et les temps d'engagement physique	X
C5.2 **Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives**	- connaître et respecter les règles lors des déplacements et dans le vestiaire - connaître et respecter les règles de fonctionnement, d'hygiène et de sécurité de la piscine de la Ganterie : avoir toujours une tenue propre et appropriée, prendre sa douche avant chaque leçon, signaler tout problème de santé…	X
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	X	- acquérir les techniques d'au moins une nage ventrale et d'une nage dorsale - acquérir les techniques des coulées ventrales et dorsales - améliorer l'efficacité du plongeon dans une recherche de performance
C2.2 **Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace**	X	- accepter de répéter les efforts sur la durée de la leçon et de la séquence - mesurer ses progrès en comptabilisant (coups de bras, mètres, respirations…) - s'obliger à systématiquement avoir une respiration aquatique en nage ventrale

C3.3 **Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées**	X	- connaître et respecter les règles de fonctionnement, d'hygiène et de sécurité sur le bassin - savoir comment agir pour aider un camarade en difficulté (technique de sauvetage)
C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	X	- comprendre et ressentir les différentes allures de nage : nager en se laissant glisser permet d'aller plus vite en dépensant moins d'énergie (compromis amplitude / fréquence) - reconnaitre les allures qui me permettent de récupérer et celles qui me permettent d'aller vite
Compétence visée	Séquence 1 : savoir évoluer en sécurité dans un milieu aquatique dans lequel je n'ai pas pied. Acquérir l'attestation nationale de savoir nager.	Séquence 2 : réaliser une performance déterminée individuellement en fonction des capacités de chacun, sur une épreuve de 6 min réalisée avec un départ plongé et l'obligation d'alterner au moins une nage ventrale et dorsale.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : - 2 enseignants pour 1 classe - travail sur « l'opération Cousteau » proposée par Jérôme Guinot qui consiste en 4 ateliers avec 3 niveaux (saut du rocher-pêche en mer-nage sécuritaire-retour au zodiac). Les élèves sont en binôme et en autonomie. - travail sur l'attestation nationale de savoir nager.	Séquence 2 : - 2 enseignants pour 1 classe - travail sur le savoir-nager pour ceux qui ne l'ont pas acquis en séquence 1 - travail en binôme sur les ateliers « nager longtemps » et « sauvetage » pour ceux qui l'ont déjà acquis.

APSA : NATATION	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 6ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.3 Mobiliser ressources	- utiliser la force de l'eau - utiliser les palmes à bon escient	N'évolue pas en sécurité, car n'a pas ressenti l'appui sur l'eau. Refuse les palmes.	Ne se sert pas de la force de l'eau, fait tout en force. Utilise toujours les palmes et se contente du niveau bronze.	Se sert de la force de l'eau comme une aide ce qui lui permet d'expérimenter les niveaux supérieurs et d'utiliser ou non les palmes.	Se sert des forces de l'eau et du matériel à bon escient ce qui lui permet d'être quasiment toujours en niveau or.
C3.3 Agir en sécurité	- « guide de palanqué » - savoir se mettre en sécurité	Ne se préoccupe pas de son binôme. Ne sais pas se mettre en sécurité.	Déstabilise son binôme en essayant de l'aider. Se met sur le dos pour se mettre en sécurité mais avec la tête relevée et les jambes qui coulent.	Est guide de palanqué. Sait se mettre en sécurité et appeler le zodiac.	Est guide de palanqué : aide et rassure son binôme tout au long de la séquence pour l'aider à se dépasser. Se met en sécurité aisément et appelle le zodiac.
C4.3 Adapter l'intensité	- connaitre son niveau et essaie de passer au suivant - savoir remplir son tableau - reconnaitre les temps de récupération	Ne connait pas son niveau, ni ce que contiennent les niveaux, ne remplit pas son tableau.	Se note et réalise le niveau bronze systématiquement. Il ne reconnait pas les temps de récupération.	Se note dans son niveau et utilise à bon escient l'aide du guide de palanqué pour tenter les niveaux supérieurs. Il sait à quel moment il pourra récupérer dans le parcours.	Connait son niveau et n'a pas besoin du guide pour passer les paliers supérieurs. Il utilise les temps de récupération pour être plus efficace sur les temps de vitesse.
C5.2 Respecter l'envnmt	- respecter les règles sur le bassin - respecter les règles en dehors	Ne respecte rien et ne connait pas les règles.	Connait les règles mais ne les respecte que très partiellement.	Connait et respecte les règles mais peut se laisser influencer à suivre le brouhaha du groupe.	Connait et respecte toutes les règles.
ANSN / ANAA	- diplôme délivré	X	**Attestation Nationale d'Aisance Aquatique**	**Attestation Nationale de Savoir Nager**	**Attestation Nationale de Savoir Nager**

APSA : NATATION		ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE			Classes : 5ème
COMPETENCE	**Observables**	**Niveau de maîtrise**			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.2 Acquérir techniques	réalise une nage ventrale	Tête hors de l'eau.	Nage aquatique sur 15m puis tête hors de l'eau.	Nage aquatique sur les premières longueurs.	Nage aquatique privilégiée le plus souvent.
	réalise une nage dorsale	Sans alignement horizontal ; ne tient pas la longueur.	Alignement horizontal incomplet et propulsion essentiellement des jambes.	Alignement horizontal correct et propulsion équilibrée entre bras et jambes.	Alignement horizontal complet et fréquence & efficacité dans le cycle des bras.
	réalise un plongeon performant et de bonnes coulées lors des virages	Saut assis ; long arrêt avant les virages.	Saut debout ; arrêt assez rapide et reprise de nage sans coulée.	Plongeon peu efficace ; Enchainement peu fluide mais sans arrêt et petite poussée.	Plongeon avec glisse ; Enchainement efficace entre le touché et la coulée.
C2.2 Répéter un geste	- répète les efforts ; s'entraine pour réussir	Ne finit pas les exercices ; ne respecte pas le nombre de répétition.	Fait tous les exercices de façon nonchalante.	Respecte les exercices à réaliser et cherche souvent à progresser.	Respecte la réalisation qualitative et quantitative des exercices ; cherche à progresser à chaque leçon.
C3.3 Sécurité	- respecte les règles de la piscine - technique de sauvetage	Comportement trop agité.	Attitude à canaliser régulièrement.	Attitude le plus souvent respectueuse.	Attitude toujours respectueuse.
		Ne s'intéresse pas au sauvetage.	Sait remorquer sur 10m.	Sait remorquer sur 10m.	Sait remorquer sur 15m.
C4.3 Adapte l'intensité	- gère sa dépense énergétique	Arrêt complet.	Démarre très vite et peine à finir avec beaucoup d'arrêts ou nage en dessous de ses capacités sans forcer.	Alterne les nages mais s'essouffle et ne parvient pas à conserver une expiration aquatique.	Alterne astucieusement les nages pour performer et récupérer.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : BIATHLON	Nombre d'heures de pratique effective : 3X20	Classe(s) concernée(s) : 5ème, 4ème ,3 ème	CA N° 1

SEQUENCE 1	**Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée** **Réaliser des efforts** et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. **Combiner** un saut, une course, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.. **Mesurer et quantifier les performances**, les enregistrer et les comparer. Assumer les **rôles de chronométreurs et d'observateur**.		
Compétence du socle	**Contextualisation : triple bonds / lancer medecin-ball**	**Contextualisation : relais / vortex**	**Contextualisation : vitesse / pentabond**
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	X	- savoir prendre un départ arrêté et lancé. - apprendre et acquérir le passage de relais. - apprendre et acquérir le geste permettant de lancer le vortex.	- modifier sa foulée pour courir plus vite et sauter plus loin. - tirer sur ses bras pour courir plus vite et sauter plus loin. - enchainer plusieurs actions pour courir plus vite et sauter plus loin.
C1.3 **Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente**	- s'organiser pour découvrir comment lancer efficacement. - s'organiser pour sauter loin en respectant les appuis.	- enchainer différentes actions pour être performant : ° savoir prendre une information pour anticiper son départ et avoir la bonne allure au moment du relais. ° réussir à dissocier les deux ceintures pour lancer plus loin.	X
C2.2 **Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace**	- répéter le geste choisi pour améliorer sa performance.	- accepter de répéter la routine d'échauffement. - accepter de répéter les nouvelles gestuelles apprises.	X
C2.3 **Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions**	X	X	- être capable de rentrer ses performances dans un tableur. - remplir sa fiche de compétences.
C3.1 **Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe**	X	- savoir donner un départ. - savoir chronométrer. - être capable d'observer un critère lors de la course d'un camarade.	X
C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	- rechercher des solutions sans se blesser en allant trop loin.	X	- bien s'échauffer en intensité progressive, ne pas sauter d'étape, pour ne pas se blesser.

C5.1 **Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine**	X	X	- connaitre les performances des autres de la classe. - situer sa performance parmi ceux de la classe. - connaitre les performances des meilleur(e)s mondiaux.
C5.2 **Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives**	- connaitre et respecter les règles sur la prise d'élan et le « mordu ». - respecter les règles de circulation et de fonctionnement pour éviter toute blessure.	X	X
Compétence visée	Séquence 1 : s'organiser pour obtenir sa **meilleure performance** possible en saut et en lancer.	Séquence 2 **: s'organiser à deux** pour courir le plus vite possible en relais et utiliser au mieux l'élan pour lancer loin en vortex.	Séquence 3 **: se préparer** efficacement pour **dépasser sa performance cible** en vitesse et en saut.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : équipes de 4 élèves avec des performances cibles pour chacun qui permettent de rapporter 5, 10 ou 20 points, dont l'objectif est de gagner les deux concours.	Séquence 2 : équipes de 4 élèves avec des performances cibles pour chacun qui permettent de rapporter 1, 5 ou 100 points, dont l'objectif est de gagner sur l'ensemble des deux concours.	Séquence 3 : équipes de 4 élèves avec des performances cibles pour chacun qui permettent de rapporter 1, 5 ou 100 points, dont l'objectif est de gagner sur l'ensemble des deux concours.

APSA : triple bonds / lancer medecin-ball	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 5ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.3 ressources	- trouve comment améliorer sa performance	Ne cherche pas à varier ses gestes et ne progresse pas.	Reproduit ce que font ses camarades sans voir ce qui lui convient le mieux.	S'aide des explications et de l'observation des autres pour progresser.	Idem + explique aux autres comment reproduire certains gestes.
C2.2 répéter	- accepte de répéter un geste pour améliorer sa performance	Ne répète pas, s'arrête après un ou deux essais seulement.	Répète quelques temps puis se laisse distraire par d'autres.	Répète de façon un peu désorganisée pour obtenir de meilleures performances et atteindre sa cible.	Répète avec application les gestes en cherchant ce qu'il doit améliorer à chaque passage.
C4.3 engagement	- travaille sans risquer de se blesser / de blesser les autres	Ne fait pas attention et tente des choses dangereuses pour amuser les autres.	Veut faire comme les « meilleurs » alors qu'il n'en pas les possibilités, car ne sait pas se situer.	Prend des risques mesurés, car se rend compte de ses possibilités.	Idem + aide les autres en les guidant sur leurs possibilités.
C5.2 Respecter l'envirt	- connait le fonctionnement de l'activité et participe activement à son bon fonctionnement	Ne s'y intéresse pas.	Connait les règles de circulation mais peut parfois ne pas les appliquer par distraction et a besoin d'aide pour assumer le rôle de juge.	Fait attention aux règles de fonctionnement et participe aux différents rôles nécessaires pour l'activité.	Idem + aide les autres à assumer leur rôle et anticipe le calcul des points pour le club.

APSA : relais / vortex	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 4ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.2 techniques	- applique les gestes techniques appris	N'écoute pas et n'apprend pas les gestes techniques.	Réussit à réaliser certains gestes mais pas lors de la prise de performance.	Réalise les gestes techniques ce qui lui permet d'être performant lors des courses ou concours.	Idem et favorise le travail avec son binôme.
C1.3 ressources	- mobilise ses ressources pour enchainer différentes actions	N'essaie pas d'anticiper les actions à venir.	Connait les tâches à réaliser mais n'arrive pas à mobiliser ses ressources pour pouvoir les enchainer.	Réussit à anticiper l'enchainement des actions en étant bien concentré.	Il a automatisé l'enchainement des actions.
C2.2 répéter	- accepte et répète pour performer	Ne réalise que partiellement les exercices demandés.	Répète un peu et se laisse distraire rapidement par les autres.	Répète et améliore ainsi régulièrement ses performances.	Idem + guide les autres en leur donnant un retour.
C3.1 Rôles sociaux	- sait chronométrer, donner un départ et mesurer une performance.	Ne fait aucun rôle.	Peut tenir un rôle de juge si un camarade lui rappelle les commandements, les boutons à utiliser sur le chronomètre ou comment utiliser le décamètre.	Donne les commandements de façon audible et précise ; sait utiliser un chronomètre ; sait comment on mesure un lancer.	Idem + aide les camarades à réaliser les différents rôles.

APSA : vitesse / pentabond	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 3ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.2 techniques	- applique les gestes techniques appris	Ne se souvient pas de ce qui a été appris.	Ne se souvient pas d'une leçon à l'autre ce qui a été appris et n'applique que ce qui vient d'être vu en dernier.	Applique les gestes techniques appris même s'il n'est pas toujours en réussite.	Il applique les gestes qui sont appris et performe.
C2.3 Outils numériques	- sait utiliser la tablette	Ne remplit pas les tableaux.	Remplit ses tableaux avec l'aide d'un camarade.	Remplit ses tableaux sans problème.	Remplit ses tableaux et remarque ses évolutions. Il aide ses camarades à les remplir.
C4.3 engagement	- adopte une intensité progressive tout au long de la leçon pour ne pas se blesser	Court très vite dès le début ou traine ; n'est pas attentif lors de l'échauffement.	Réalise la routine d'échauffement en regardant les autres mais sans monter progressivement en intensité.	Réalise correctement la routine d'échauffement avec une montée progressive en intensité.	Idem + leader pour les autres.
C5.1 Situer sa perf.	- connait ses performances - sait les situer au sein de la classe - connait les records du 100m et du lancer de poids	Ne se souvient pas de ses performances et ne s'intéresse pas à celles des autres.	Se souvient souvent de ses meilleures performances mais ne cherche pas à se situer par rapport aux autres.	Connait ses performances et se situe par rapport à celles des autres dans la classe.	Idem + se souvient des performances des champions et mesure le décalage + s'informe : cherche à connaitre les performances d'autres élèves de l'établissement (ex : CAP).

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 2

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : COURSE D'ORIENTATION	Nombre d'heures de pratique effective : 20		Classe(s) concernée(s) : 6ème / 4ème	CA N°2
SEQUENCE 1	**Adapter ses déplacements à des environnements variés** - **Réaliser**, seul ou à plusieurs, un **parcours** dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaitre et respecter les **règles de sécurité** qui s'applique à chaque	**SEQUENCE 2**	**Adapter ses déplacements à des environnements variés** - **Réaliser**, seul ou à plusieurs, un **parcours** dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaitre et respecter les **règles de sécurité** qui s'appliquent à chaque	

	environnement. - Identifier la personne responsable à **alerter** ou la procédure en cas de problème.		environnement. - Identifier la personne responsable à **alerter** ou la procédure en cas de problème.
Compétence du socle	**Contextualisation dans l'APSA**		**Contextualisation dans l'APSA**
C1.1 **Adapter sa motricité à des situations variées**	- être capable de réguler l'intensité de sa course en fonction de la situation : je m'arrête pour lire ma carte, je marche à l'intérieur des bâtiments, je cours rapidement quand je sais où je vais, je cours doucement quand je veux suivre ma carte…		X
C1.3 **Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente**	- je regarde autour de moins pour identifier éléments remarquable (gros bâtiments, arbres, préaux, bancs, tables…) - j'oriente ma carte grâce aux gros bâtiments identifiés - je cherche des points remarquables près de la balise à trouver - je planifie mon déplacement - je m'auto-contrôle avec le carton de vérification		X
C5.2 **Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives**	J'évolue dans des endroits non autorisés avec des zones à respecter : - je peux marcher sur la pelouse mais pas sur les plantes ni traverser les buissons, - je ne franchis pas une zone interdite même si c'est plus court - je ne cours pas quand je passe dans un bâtiment - je ne fais pas de bruit car d'autres travaillent dans les bâtiments.		X
C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	X		- j'observe ce qui m'entoure car j'évolue dans un terrain semi-connu - j'identifie des points remarquables pour m'orienter - je fais des choix sur les balises à prendre et je réalise un itinéraire - je régule mon itinéraire si besoin
C3.1 **Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe**	X		- j'aide pour emmener le matériel ; je peux aller poser / vérifier / ramener une balise. - je suis capable de corriger une feuille de poinçon - j'aide un camarade en difficulté à s'orienter ou à se corriger
C4.3 **Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**	X		- je respecte mon environnement d'évolution : le centre équestre : je marche à proximité des chevaux, je ne traverse pas les enclos ou les bâtiments interdits - je ne dégrade pas l'environnement : toucher aux plantes, jeter des choses, cracher.. - je reviens au point donné à l'heure donnée en restant dans la zone délimitée
Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	X		J'évalue la distance à parcourir et j'anticipe l'allure à laquelle je vais me déplacer : - zone verte : terrain dégagé et plat : je cours vite, je gagne du temps - zone orange : terrain plus obstrué, plus instable : je ralentis - zone rouge : terrain difficile ou proximité avec les chevaux : je marche en perdant le moins de temps possible.

Compétence visée	Séquence 1 : **Choisir et conduire un déplacement** pour trouver et poinçonner le plus rapidement possible 15 balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des **lignes directrices simples** dans un **milieu nettement circonscrit** ; être capable de s'auto-corriger.	Séquence 2 : **Choisir et conduire un déplacement** à l'occasion d'une course au score de 30 min dans un environnement **nettement circonscrit ;** être capable de s'auto-corriger et de corriger les cartons des autres.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : travail en binôme (de niveau similaire ou au contraire en tutorat selon les moments du cycle) puis seul dans un environnement connu et restreint dans l'enceinte de l'établissement sur un parcours de 40 balises fixes + éventuellement quelques balises supplémentaires.	Séquence 2 : travail en binôme (de niveau similaire ou au contraire en tutorat selon les moments du cycle) puis seul dans un environnement vaste avec un terrain varié et semi-connu au début de la séquence avec des balises fixes + éventuellement des balises supplémentaires.

APSA : COURSE D'ORIENTATION	**ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE**	**Classes : 6ème**

COMPETENCE	**Observables**	**Niveau de maîtrise**			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.1 Adapter sa motricité	Gestion de la course	Marche tout le temps.	Court très vite puis marche très longtemps et recommence.	Court tout le début puis finit par alterner marche et course en fin de travail.	Court avec une allure plutôt régulière et soutenue : récupère quand il passe dans les bâtiments, pendant la lecture de carte, la correction.
C1.3 Ressources	Orientation, repérage et contrôle de carton	A beaucoup de mal à se repérer, n'oriente pas correctement sa carte. Ne sait pas contrôler son carton.	Repère les gros bâtiments ce qui lui permet d'orienter sa carte quand il est dans un endroit qu'il connait bien. N'arrive pas à contrôler seul son carton.	Repère et oriente sa carte facilement et suit avec son doigt le trajet qu'il effectue jusqu'à sa balise. Arrive à vérifier correctement son carton.	Repère les éléments remarquables et oriente facilement sa carte ce qui lui permet de se rendre à sa balise sans suivre sa carte. Aide les autres à contrôler leur carton.
C5.2 Respect	Respect de l'environnement de travail	Non-respect des zones de déplacement ; dégradation de l'environnement ; nuisances sonores.	Respecte les zones de passage mais trop bruyant, trop agité ou petites dégradations (revient avec des feuilles, branches...).	Respecte les zones de passage ; majoritairement calme et respectueux de l'environnement et de ses camarades.	Respecte les zones de passage, calme et respectueux de l'environnement et de ses camarades, il peut même avoir des idées pour préserver la nature ou se propose pour aider les autres.

APSA : COURSE D'ORIENTATION	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 4ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C2.1	Choix d'itinéraire	Poinçonne les balises rencontrées.	Réalise un itinéraire dans la partie connue seulement.	Réalise un itinéraire sûr sans prendre le risque d'une balise difficile qui ferait perdre trop de temps.	Réalise un itinéraire avec des balises difficiles en zone non connue pour marquer plus de points.
C3.1	Correction de poinçon	Ne sait pas corriger.	Ne sait pas corriger si le poinçon n'est pas dans le même sens.	Sait corriger son carton mais ça lui prend beaucoup de temps.	Sait corriger son carton poinçon rapidement et aide les autres.
C3.2	Respecte de l'environnement, d'autrui et des règles	Ne respecte pas les zones de passage et l'environnement (arrache des feuilles, marche dans les parterres, crache…).	Respecte les zones de passage mais pas l'environnement et parle fort, ne laissant pas forcément le passage aux cyclistes ou aux chevaux…	Respecte les zones de passage et l'environnement mais reste encore peu discret mais poli	Respecte les zones de passage, l'environnement et est poli.
C4.3	Gestion de sa course	Ne gère pas son temps, marche souvent.	Part très vite et s'arrête régulièrement pour regarder sa carte puis marche et recommence.	S'oriente à l'arrêt puis court à allure régulière jusqu'à la balise puis recommence à chaque balise. Il regarde régulièrement son temps.	S'oriente en courant ou en marchant vite pour éviter les temps d'arrêt.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : RUN & BIKE	Nombre d'heures de pratique effective : 20	Classe concernée : 5ème	CA N°2

SEQUENCE 1	**Adapter ses déplacements à des environnements variés** - Réaliser à plusieurs un **parcours** dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaitre et respecter les **règles de sécurité** qui s'applique à chaque environnement. - Identifier la personne responsable à **alerter** ou la procédure en cas de problème.	
Compétence du socle	**Contextualisation dans l'APSA**	
C1.1 **Adapter sa motricité à des situations variées**	en VTT	- savoir comment passer les vitesses et en quelle occasion (montée, descente, plat) - maîtriser sa conduite en cas d'obstacle ou d'encombrement (branches, souches, coureurs…) - maintenir une certaine vitesse pour ne pas tomber même si son coureur à une allure de course réduite.
	en course	- avoir des foulées plus petites en montées et allongées sur de pentes légères - avoir une allure modérée qui permette de tenir longtemps ; se concentrer sur son souffle pour tenir un relais conséquent.
C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	- connaître ses performances antécédentes pour planifier celles du jour, les annoncer et essayer de les réaliser. En faire le bilan à l'issue du travail. - observer son binôme pour évaluer son niveau de course et le mettre en corrélation avec le sien. - choisir et planifier l'alternance en fonction des compétences de son partenaire et des siennes. - anticiper un moment de course en prenant de l'avance en vélo si zone de dépôt autorisée.	
C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	- connait ses capacités physiques en courses et les adapte à la distance à parcourir. - connait les capacités de son partenaire et ne l'oblige pas à plus ; accepte ses limites. - connait sa maitrise en VTT et choisit sa trajectoire en conséquence.	
C5.2 **Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives**	- respecter son partenaire et l'encourager ainsi que les autres pratiquants. - toujours porter un gilet jaune et un casque lorsqu'on est sur le VTT. - respecter le matériel lors du travail et de son rangement (nettoyage et entretien possible). - connaitre le déroulement de la course et surtout respecter les temps de retour. - respecter les autres usagers du site : laisser passer les chevaux ou les autres vélos, passer loin des piétons notamment des jeunes enfants. - respecter l'environnement en ne le dégradant pas (respecter les zones autorisées en VTT, ne pas arracher les feuilles ou les fleurs, ne rien jeter par terre…).	
Compétence visée	Séquence 1 : réaliser à deux la plus longue distance possible en exploitant au mieux les capacités des deux coureurs sur le VTT comme en course.	
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : deux élèves, un VTT, il s'agit de réaliser la plus longue distance en 15 min sur un chemin blanc légèrement instable.	

APSA : RUN & BIKE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 5ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.1 Adapter sa motricité	s'adapte au dénivelé tout au long de la course.	Ne comprend pas le système des vitesses et ne tient pas compte des dénivelés.	Tient compte des préconisations au début puis n'en tient plus en fin de course	Tient compte des préconisations concernant le dénivelé tout au long de la course.	Idem + aide son binôme à gérer son allure.
	Réaliser son contrat.	Très loin de son contrat : très en dessous ou au-dessus.	Approche de son contrat sans parvenir à l'atteindre.	Remplit 1 contrat simple et réaliste.	Remplit 1 contrat réaliste et ambitieux.
C2.1 Apprendre par l'action	connaître ses ressources / ses performances pour en estimer une	Ne connait pas ses capacités ni celle de son partenaire. Annonce une performance irréaliste.	Connait vaguement ses performances précédentes et se fixe un objectif imprécis qu'il.	Connait assez bien ses performances précédentes et se fixe un objectif assez réaliste qu'il parvient à atteindre.	Connait précisément ses performances précédentes et se fixe un objectif réalise et ambitieux qu'il parvient à atteindre.
	observer et planifier sa course à deux	N'observe pas son binôme, pas de dialogue pour s'organiser ; s'arrête de courir quand il en a marre ; pédale loin de son binôme.	Observe son binôme et écoute son ressenti mais n'anticipe pas la suite de course. Alternance non prévue.	Alternance prévue et anticipée avec prise d'avance du VTTiste pour anticiper sa course à pied.	Idem plus adaptation dans la course si l'un des deux est plus en forme ou a un coup de fatigue.
C4.3 Engagement	adapter son engagement à ses possibilités	Court vite et marche sans se poser de question. Ne réfléchit pas à la trajectoire choisie en VTT.	Se surestime et court trop vite au départ puis marche ensuite. S'engage parfois sur des trajectoires qu'il ne maitrise pas en VTT.	Court à une allure modérée qui est la sienne et choisi des trajectoires adaptées à ses capacités en VTT.	Recherche toujours une allure course et une trajectoire optimale.
C5.2 Respecter l'envirt	connaissance des règles inhérente cette activité qui se déroule en un lieu public	Ne respecte pas les règles et abime le matériel ni son environnement.	Respecte les personnes étrangères à la classe mais peu ses pairs et est particulièrement négligeant dans le rangement.	Respecte toutes les règles notamment celles liées à la sécurité. Fait attention aux personnes extérieures.	Idem + aide toujours les autres dans le rangement ou les réparations, et est poli avec les personnes extérieures.

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 3

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : GYMNASTIQUE/ACROGYM	Nombre d'heures de pratique effective : 2 X 20	Classe(s) concernée(s) : 6ème /3ème	CA N° 3

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et acrobatique

Réaliser en petits groupes deux séquences : une **visée acrobatique** destinée à être **jugée**, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à **émouvoir**.
Savoir filmer une prestation pour la revoir et la **faire évoluer**.
Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres**.**

Compétence du socle	SEQUENCE 1 : Contextualisation dans l'APSA GYM AU SOL	SEQUENCE 2 : Contextualisation dans l'APSA ACROGYM
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	réaliser les différents éléments des 3 familles : * ***acrobaties*** (roulades avant et arrière, roue) *Roulades* : coller le menton à la poitrine ; prendre de la vitesse en poussant avec les jambes *Roue :* aligner ses appuis sur une ligne au sol ; utiliser la fente pour se grandir * ***sauts*** (extension, groupé, 1/2 tour et tour complet) - rester gainé ; atterrir au même endroit ; utiliser les bras pour prendre de l'élan et s'équilibrer ; fixer son regard à l'horizontal * ***maintiens*** (ATR, planche, chandelle, poirier) - rester gainé, pointes de pieds tendues ; maintenir la figure 3s - pour *l'ATR*, utilisation de la fente sans rompre l'alignement	Porteur : position gainée pour être stable et solide (rétroversion, alignement segmentaire selon la pyramide, concentration). Voltigeur : connaitre les points d'appuis solides sur les différentes parties de son corps pour réaliser les éléments en sécurité. Liaison : utiliser des éléments gymniques ou chorégraphiques maitrisés et variés.
C1.3 **Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente**	- s'engager en perdant ses repères habituels (prendre des risques mesurés). - répéter pour apprendre et mémoriser son enchainement. - s'engager pleinement pour réaliser correctement les éléments connus et passer à un niveau supérieur. - accepter de présenter son travail devant la classe à chaque leçon.	- accepter le contact avec les autres lors des pyramides et des liaisons - privilégier les positions de gainage lorsqu'on est voltigeur. - être tonique et solide lorsqu'on est porteur - s'engager pleinement pour réaliser correctement les éléments connus et passer à un niveau supérieur.
C2.3 **Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions**	- savoir où prendre et positionner les tablettes pour ne pas les abimer. - apprendre à utiliser les tablettes comme outil de FB immédiat : savoir l'allumer, filmer et regarder la vidéo. - analyser la vidéo avec ses camarades et le professeur en la comparant aux fiches.	- savoir analyser seul sa prestation en vidéo et se situer dans la grille des critères. - savoir se donner des objectifs suite à l'analyse de sa vidéo.
C5.1 **Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine**	- se situer en niveau d'acquisition au sein de la classe (N1 à N5) et grâce à des vidéos de professionnels, observer les réalisations possibles. - analyser son évolution entre la première leçon et l'évaluation.	X
C3.3 **Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées**	X	- respecter les positions sécuritaires pour le porteur. - respecter les points d'appui sur le porteur. - communiquer avec le voltigeur pour démonter rapidement une pyramide si l'un des 2 est en difficulté. - mettre en place une parade active.
C3.4 **S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives**	X	- s'engager activement dans le projet du groupe en participant à l'élaboration de la prestation. - mémoriser et répéter la prestation et accepter le guidage d'un partenaire si difficulté. - accepter de présenter son travail devant la classe à chaque leçon.

C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	X	- s'engager lucidement lorsqu'on est voltigeur en fonction de son gabarit pour ne pas blesser son porteur. - accepter de baisser son niveau de difficulté si ses partenaires ne peuvent garantir sa sécurité.
Compétence visée	Séquence 1 : maîtriser les éléments gymniques de base et accepter de présenter un enchainement préparé et mémorisé devant un public.	Séquence 2 : s'organiser pour réaliser, répéter et mémoriser un enchainement de 4 pyramides reliées entre elles par des éléments chorégraphiques ou gymniques qui sera présenté devant la classe.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : travail par atelier sur différents éléments avec 5 niveaux d'évolution dans le but de présenter un enchainement de 5 éléments.	Séquence 2 : travail de recherche collective avec présentation à la classe lors de chaque leçon.

APSA : GYMNASTIQUE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 6ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.2 Technique	- réalise correctement les éléments annoncés	Mauvais positionnement des appuis, réalisation chutée la plupart du temps.	Maîtrise fragile de quelques éléments. Manque de gainage et de tonicité ; manque d'enchainement.	Réalise correctement au moins 4 éléments annoncé et les enchaine de façon fluide.	Tonique et concentré, enchaîne et réalise parfaitement les 5 éléments annoncés.
C1.3 Ressources	- a mémorisé et bien reproduit son enchainement - cherche à exploiter au mieux ses ressources	Besoin d'être guidé sur chaque élément. Choisit des niveaux qui ne correspondent pas à ses ressources.	Aide ponctuelle à la mémorisation. Présente quelques éléments inadaptés à ses ressources.	Bonne mémorisation et réalisation de l'enchainement dans un niveau bien maîtrisé et approprié.	Bonne mémorisation et réalisation de l'enchainement en proposant des éléments ambitieux et maîtrisés.
C2.3 Outils numériques	- utilise correctement la tablette	Ne fait pas attention au matériel ou ne l'utilise jamais.	Utilise la tablette avec de l'aide notamment pour retrouver la vidéo. Laisse la tablette où il s'en est servi en dernier.	Sait utiliser correctement la tablette et la repose au bon endroit.	Idem + aide les camarades pour qu'ils puissent s'en servir seul.
C5.1 Situer sa performance	- sait juger un camarade dans un niveau de pratique et argumenter par rapport aux attendus.	Ne s'investit pas dans le rôle de juge.	Choisit un niveau au hasard et ne peut pas expliciter pourquoi.	Investi dans son rôle, il situe bien le niveau d'un élément mais a du mal à donner tous les arguments pour justifier.	Investi dans son rôle, il situe bien le niveau d'un élément et sait bien justifier son choix par les éléments observés.
C4.3 Adapter l'intensité	- moduler son engagement physique	peut être dangereux.	capacités, il doit être régulé par les autres ou le professeur.	forces et s'engage de manière à respecter en fonction des autres.	des actions conformes à leur gabarit.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : CIRQUE/DANSE	Nombre d'heures de pratique effective : 2 X 20	Classe(s) concernée(s) : 6ème /5ème	CA N° 3

S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et acrobatique

Réaliser en petits groupes deux séquences : une **visée acrobatique** destinée à être **jugée**, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à **émouvoir**.
Savoir filmer une prestation pour la revoir et la **faire évoluer**.
Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres**.**

Compétence du socle	**SEQUENCE 1 : Contextualisation dans l'APSA CIRQUE**	**SEQUENCE 2 : Contextualisation dans l'APSA DANSE**
C1.3 Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente	- comprendre comment faire ressentir des émotions pour les faire vivre au spectateur. - coordonner plusieurs gestes pour réussir à jongler.	- savoir se déplacer en se laissant entrainer par le mouvement. - accepter de « lâcher prise » et de réaliser des mouvements sans réfléchir. - apprendre à suivre la chorégraphie d'un autre.
C3.1 Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe	- savoir juger une émotion en argumentant. - être respectueux et attentif lorsque l'on est spectateur.	- assumer le rôle de chorégraphe. - assumer le rôle de non chorégraphe en n'intervenant pas avant le temps d'échange.
C3.4 S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives	- participer pleinement à la création du numéro collectif.	- accepter de s'engager pleinement dans la création d'une chorégraphie collective.
C4.1 Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école	X	- reconnaitre la danse comme une activité physique énergivore et la comparer aux autres activités de la semaine pour évaluer la dépense hebdomadaire.
C5.2 Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives	- respecter le travail de recherche de chacun en s'en inspirant mais sans reproduire à l'identique ou sans se moquer.	X
Compétence visée	Séquence 1 : réaliser un numéro produisant une émotion au spectateur dans laquelle chaque circassien jongle.	Séquence 2 : reproduire, puis déformer voire transformer une danse apprise pour donner des émotions au spectateur.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : par groupe de 2,3 ou 4, production d'un numéro incluant un jonglage pour tous et devant susciter une émotion. Chaque groupe évolue sur sa propre scène et doit présenter une prestation à chaque leçon.	Séquence 2 : travail par groupe de 3 tous sur une même scène avec des entrées et des sorties partout. A chaque sortie, le chorégraphe change au sein du groupe. Le but est de produire une prestation finale utilisant différents niveaux, différents rythmes et effets (unisson, cascade, répétition…).

APSA : CIRQUE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 6ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.3 Ressources	- créé des émotions - réussit à jongler	Ne réussit pas à produire des émotions et improvise jonglage avec beaucoup de perte d'objet.	Produit des émotions basiques et produit un jonglage peu évolué et très répétitif.	Créé une émotion facilement identifiable et réalise un jonglage propre et élaboré.	Créé un numéro avec un univers qui communique une émotion forte dans le public et réalise un jonglage original au service de l'émotion recherché.
C3.1 Rôles sociaux	- est un spectateur attentif - sait juger une émotion	Ne respecte pas la prestation de ses camarades et ne participe pas à la critique du numéro.	Regarde la prestation de ses camarades mais se laisse facilement distraire par des choses futiles. Reconnait certaines émotions.	Regarde attentivement la prestation de ses camarades pour trouver l'émotion suscitée et participer à l'argumentation à l'issue du numéro.	Idem + propose des améliorations possible pour accentuer les émotions, améliorer le jonglage, modifier la mise en scène…
C3.4 Engagement	- participe à la création du numéro	Ne participe pas.	Suit ce que propose ses camarades mais n'est pas force de proposition.	Participe activement à la création du numéro.	Est meneur de la réalisation du numéro en faisant attention à bien inclure tout le monde en fonction de ses possibilités.
	- mémorisation	Besoin d'être guidé sur chaque élément.	Aide ponctuelle à la mémorisation.	Bonne mémorisation et réalisation de l'enchainement.	Numéro parfaitement mémorisé et aide aux camardes.
C5.2 Respecter l'envirt	- respecte et s'inspire du travail des autres	Est plutôt dans la moquerie.	Reproduit à l'identique ce qu'il apprécie dans un autre numéro.	Arrive à s'inspirer sans trop reproduire ce qu'il a vu dans un autre numéro.	S'inspire d'une idée d'un autre numéro pour améliorer sa propre prestation sans similitude apparente.

APSA : DANSE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 5ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.3 Ressources	- accepte de se déplacer autrement	Déplacement très « terrien ».	Se laisse un peu aller dans les déplacements simples.	Accepte de se laisser aller dans ses déplacements.	Se laisse aller dans ses déplacements créant de nouveaux mouvements.
C3.1 Rôles sociaux	- est chorégraphe - reproduit ce que le chorégraphe produit	Inhibé, il critique plutôt les autres plutôt que de suivre les idées de ses camarades.	Lorsqu'il est chorégraphe, il reproduit ce qu'il voit autour de lui mais ne créé pas. Il suit partiellement ce que proposent les autres de son groupe.	Cherche à améliorer la chorégraphie en testant et proposant des évolutions ; s'engage volontiers dans ce que proposent les autres.	Créé et amplifie ce qu'il réalise et suit complètement ce que font les autres et s'en sert pour enrichir la chorégraphie.
C3.3 Engagement	- participe à la création de la chorégraphie	Ne participe pas.	Suit ce que propose ses camarades mais n'est pas force de proposition.	Participe activement à la création de la chorégraphie.	Est meneur de la réalisation de la chorégraphie en faisant attention à bien inclure tout le monde en fonction de ses possibilités.
	- mémorisation et réalisation	Peu concentré, il doit sans cesse se faire aider.	Aide ponctuelle à la mémorisation ; réalisation incertaine.	Bonne mémorisation et réalisation de l'enchainement.	Numéro parfaitement mémorisé et aide aux camardes.
C4.1 Activité physique	- mesure sa qualité et quantité d'activité physique hebdomadaire	Ne se souvient pas de ce qu'il a fait dans la semaine.	N'évalue pas bien la différence de dépense énergétique entre toutes ses activités.	Evalue correctement sa dépense énergétique de la semaine.	Idem + se donne des objectifs pour augmenter cette quantité.

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 4

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : BASKET-BALL	Nombre d'heures de pratique effective : 4 X 20	Classe(s) concernée(s) : 6ème, 5ème, 4ème/3ème	CA N° 4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

En situation aménagée,

S'organiser tactiquement pour gagner 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** inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.

Compétence du socle	Contextualisation dans l'APSA	Contextualisation dans l'APSA	Contextualisation dans l'APSA
C1.1 **Adapter sa motricité à des situations variées**	X	- se déplacer en avant, en arrière ou sur les côtés en maîtrisant son ballon et ses adversaires & partenaires. - se placer entre le ballon et son PPB pour défendre. - se mettre à distance de passe du PB et pour se démarquer de son défenseur.	X
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	- apprendre à faire une passe à distance de partenaire à hauteur de poitrine avec ou sans rebond. - apprendre à dribbler seul dans un parcours puis avec un défenseur en protégeant son ballon. - apprendre à enchainer dribble et tir shoot en course.	- apprendre le shoot en course en 1-2 avec un partenaire avec et sans adversité. - apprendre à positionner ses mains pour tirer en appui. - apprendre à se placer pour défendre sans faire de faute.	X
C1.3 **Mobiliser différentes ressources pour agir de manière efficiente**	X	X	- s'organiser rapidement pour passer du rôle de défenseur à attaquant pour mener une contre-attaque. - s'organiser pour enchainer les rôles d'attaquant puis de défenseur rapidement.
C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	X	X	X
C2.2 **Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace**	- accepter de répéter les actions isolées ou les enchainements de tâches pour progresser.	- accepter de répéter et de faire répéter aux autres les exercices ou les enchainements de tâches pour progresser.	- accepte de répéter ses actions individuelles pour progresser et sollicite son équipe / groupe de travail pour qu'ils continuent à s'entrainer.
C3.2 **Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**	- connaitre et respecter la règle du marcher, de la reprise de dribble, du non-contact.	X	- arbitrer en faisant appliquer les règles simples.

C5.2 **Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives**	- se reconnaitre attaquant ou défenseur. - connaitre les limites du terrain et ses différentes zones de jeu.	X	X
Compétence visée	Séquence 1 : amener collectivement le ballon en zone d'attaque et tenter le shoot.	Séquence 2 : s'organiser pour poser une attaque et marquer. S'organiser collectivement en défense.	Séquence 3 : s'organiser collectivement pour se reconnaitre rapidement attaquant ou défenseur.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : match en 2vs2 ou 3vs3, équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein.	Séquence 2 : match 3vs3 avec équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein.	Séquence 3 : match 3vs3 ou 4vs4, avec équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein.

APSA : BASKET	**ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE**			**Classes : 6ème**
COMPETENCE	**Observables**	**Niveau de maîtrise**		
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**

C1.2 Technique	- sait réaliser des gestes techniques simples	N'est pas attentif, ne s'applique pas.	Réussit à faire des passes et des dribbles sans pression adverse ; sinon, perd souvent la balle.	Réussit à faire des passes précises et conserve son dribble même en présence d'un adversaire ; enchaîne sur un tir.	Idem + arrive à distancer son adversaire et marque régulièrement.
C2.2 Répéter	- accepte de répéter les gestes	Ne s'applique pas dans le travail de répétition.	Répète le geste s'il est en réussite et ne persévère pas s'il est en difficulté.	Répète les gestes même quand il est en difficulté et applique les conseils qui lui sont donnés.	Idem + conseille ses camarades.
C3.2 Respecter les règles	- connait et applique les règles simples	Ne connait pas bien les règles et donc ne les applique pas.	Connait les règles mais refuse de reconnaitre ses fautes quand il en fait.	Connait les règles et respecte la décision d'arbitrage qu'il comprend.	Connait les règles ; et ne commet quasiment pas de faute.
C5.2 Respect envirt	- connait les bases culturelles du basket-ball	Ne s'y intéresse pas.	Reconnait les limites du terrain mais ne sait pas s'il est défenseur ou attaquant.	Connait les bases simples du basket.	Idem + sait à quoi servent les différentes zones.

APSA : BASKET	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 5ème
COMPETENCE	**Observables**	**Niveau de maîtrise**

		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.1 Adaptation motricité	- adapte son déplacement à la situation de jeu	Se déplace peu, reste souvent dans la raquette adverse.	Tente de se démarquer en attaque mais pas toujours à distance de passe. Ne regarde pas toujours le joueur qu'il marque.	Effectue un marquage et un démarquage plutôt efficace.	Idem + soutien un partenaire en difficulté en défense.
C1.2 Technique	- réalise le shoot en course	N'essaie pas ou shoot arrêté.	Y parvient régulièrement sans adversité mais ne l'utilise jamais en match.	Y parvient avec et sans adversité en situation d'apprentissage et ne l'utilise pas prioritairement en match.	L'utilise régulièrement en match avec un bon pourcentage de réussite.
C2.2 Répéter	- accepte de répéter les gestes	Ne s'applique pas dans le travail de répétition.	Répète le geste s'il est en réussite et ne persévère pas s'il est en difficulté.	Répète les gestes même quand il est en difficulté et applique les conseils qui lui sont donnés.	Idem + conseille ses camarades.

APSA : BASKET	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 4ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.3 Ressources	- s'organise pour changer rapidement de rôle (attaquant/défenseur)	Ne fait que l'un des deux rôles.	Met du temps à changer de rôle et est en retard dans l'action.	S'organise rapidement pour changer de rôle.	Anticipe les actions pour mener rapidement une contre-attaque.
C2.2 Répéter	- s'entraine au shoot en course avec adversité	N'arrive toujours pas à effectuer un shoot en course.	Réussit le shoot en course régulière avec et sans adversité en situation d'apprentissage. L'utilise peu en match.	Le taux de réussite est au-dessus de 50% en situation d'apprentissage et shoot en course en situation de contre-attaque.	Le taux de réussite est supérieur à 75% en situation d'apprentissage et devient le principal mode de shoot.
	- participe à l'entrainement de son équipe avant une rencontre	Joue seul avec son ballon en échauffement.	Suit les autres lors de l'échauffement de l'équipe.	Suit les autres et donne des idées lors de l'échauffement de l'équipe.	Meneur de l'entrainement de l'équipe.
C3.2 Respecter les règles	- s'implique dans l'arbitrage	Refuse d'arbitrer ou reste dans un coin du terrain sans siffler.	Suit le match sifflet en bouche mais ne sait pas quand siffler, a besoin d'aide.	Suit le match et siffle facilement les principales fautes. Il a du mal à juger le non-contact.	S'impose facilement comme arbitre.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : VOLLEY-BALL	Nombre d'heures de pratique effective : 2 X 20	Classe(s) concernée(s) : 6ème / 3ème	CA N°4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
En situation aménagée,
S'organiser tactiquement pour gagner 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** inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.

Compétence du socle	**SEQUENCE 1 Contextualisation dans l'APSA**	**SEQUENCE 2 : Contextualisation dans l'APSA**
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	- renvoyer en passe directe sur balle facile - passer à son partenaire le ballon quand la balle est difficile (relais) - apprendre à engager en passe haute et à réceptionner en manchette sur balle basse.	- apprendre à faire un passe à son partenaire (s'orienter) - apprendre à attaquer le terrain adverse à une main (smash)
C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	X	S'organiser collectivement pour attaquer le terrain adverse : construire le point en fonction du placement de ses adversaires et de ses partenaires pour jouer - en renvoi direct en cas de balle facile ou d'urgence (partenaires mal placés) ou - jeu en 2 touches de balle (relais) si aucun partenaire ne peut smasher - jeu en 3 touches de balle avec enchainement des rôles (réception, passe, smash)
C2.2 **Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace**	- accepter de répéter les gestes techniques de base dans les situations d'apprentissage pour les stabiliser et pouvoir les réinvestir pendant les matches.	X
C3.1 **Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe**	X	- arbitrer et compter les points. - s'auto-évaluer.
C3.2 **Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**	- Connaître et respecter les règles essentielles du jeu : limites du terrain, engagement, marque des points, nom des techniques de base. - accepter calmement le résultat du match (victoire ou défaite)	X
C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	- Agir calmement sur la balle pour la contrôler : doser son engagement moteur, faire vite avec les jambes et calmement avec les bras.	

C5.2 Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives		- connaitre les différentes formules de jeu et les placements & actions qui en découlent.
Compétence visée	Séquence 1 : matches en 2vs2, avec équipes homogènes entre elles.	Séquence 2 : construire une attaque placée collectivement lors de matches en 3vs3, avec équipes homogènes entre elles mais hétérogènes en leur sein.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : - travail en tutorat en début de séance puis en groupes de niveau. - Peu ou pas d'apprentissage d'un engagement agressif (service tennis) qui risquerait de limiter la construction collective et induirait de nombreuses fautes directes.	Séquence 2 : - Peu de travail du contre qui dévaloriserait la construction coûteuse de l'attaque en 3 touches de balle.

APSA : VOLLEY	**ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE**	**Classes : 6ème**		
COMPETENCE	**Observables**	**Niveau de maîtrise**		
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.2 Techniques	- sait réaliser des gestes techniques simples	Esquive le plus souvent la balle.	Parvient de temps en temps à renvoyer en frappe haute mais globalement ne contrôle pas encore ses gestes : frappe trop fort ou pas assez.	Parvient de régulièrement à renvoyer en passe ; commence à chercher à jouer avec son partenaire quand nécessaire.	Parvient de régulièrement à renvoyer en passe et en manchette, remonte la balle à son partenaire en cas de difficulté et soutient son partenaire.
C2.2 Répéter	- accepte de répéter pour s'améliorer	Ne réalise pas les exercices demandés.	Réalise les exercices demandés mais se laisse distraire ou détourne la tâche.	Réalise avec application les exercices demandés.	Idem + motive son groupe de travail pour s'améliorer.
C3.2 Respecter	- connait et respecte les règles.	Ne sait pas quand il a gagné ou pas le point.	Connait les règles mais n'arrive pas à suivre le score	Connait les règles et compte les points.	Idem + est capable d'organiser un tournois.
C4.3 Engagement	- s'engage calmement : accepte la victoire et la défaite sans exubérance.	N'est pas attentif, ne s'implique pas.	Concentré une partie de la leçon, finit par être moins sérieux ou par s'énerver.	Engagement soutenu toute la leçon, cherche à gagner sans s'énerver.	Idem + aide les autres à se canaliser (concentration / énervement)

APSA : VOLLEY	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 3ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.2 Techniques	- sait réaliser des gestes techniques simples	N'est pas attentif, ne s'applique pas. S'esquive encore fréquemment.	Réussit à faire des passes mais qui ne sont pas assez hautes pour son partenaire. Réception si la passe n'est pas trop forte. N'utilise pas le smash.	Réussit à orienter ses passes pour permettre à son partenaire d'attaquer. Réception haute pas forcément placé. Réussit à smasher de temps en temps.	Les passes et les réceptions sont souvent orientées facilitant la construction du jeu. Cherche à smasher dès que la situation le permet ; enchaine les actions.
C2.1 Apprendre par l'action	- construction de l'attaque collective	Cherche seulement à toucher le ballon sans projet tactique ni orientation.	Renvoie directement mais cherche souvent à gêner son adversaire en visant la zone arrière essentiellement.	Choisit d'attaquer le camp adverse en renvoi direct placé dès qu'il est en zone avant ou de construire le point avec ses partenaires quand il est en zone arrière.	Choisit quasiment toujours de construire le point avec son partenaire sauf s'il est en zone très proche du filet.
C3.1 Rôles sociaux	- arbitre et s'auto-évalue	Ne sait pas quand il a gagné ou pas le point.	Connait les règles mais n'arrive pas à suivre le score. A du mal à s'évaluer.	Connait les règles et compte les points. Il sait s'auto-évaluer.	Idem + est capable d'organiser un tournois.
C5.2 Respecter l'envirt	- connaitre les différentes formules de jeu (2vs2 ; 3vs3)	Ne sait pas où se placer ni quand et comment agir.	Sait se placer en 2vs2 mais est perdu en 3vs3 : ne sait pas quand il doit intervenir, ni comment tourner.	Connait les différentes formules existantes et adapte son type de jeu en fonction.	Idem plus conseille les autres sur les placements (rotations) ou les techniques à utiliser.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : BADMINTON/TENNIS DE TABLE	Nombre d'heures de pratique effective : 4 X 20	Classe(s) concernée(s) : 6ème, 4ème/ 5ème, 3ème	CA N° 4

SEQUENCE 1	**Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel** En situation aménagée, S'organiser tactiquement pour gagner 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** inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. **Accepter le résultat** de la rencontre et être capable de la commenter.

Compétence du socle	**Contextualisation dans l'APSA BAD**	**Contextualisation dans l'APSA TDT**	**Contextualisation dans l'APSA BAD**	**Contextualisation dans l'APSA TDT**
C1.1 **Adapter sa motricité à des situations variées**	- se déplacer en restant toujours face au filet notamment pour reculer. - être toujours en mouvement : déplacement, placement, replacement	- être fléchi, tonique sur ses appuis pour réagir rapidement selon si la balle vient sur son coup droit, son revers, est très courte, est très longue… : se dégage de la table.	X	X
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	Apprendre et maîtriser : - le dégagé - le service - l'amorti	- apprendre à jouer en continuité en coup droit et en revers en recouvrant la balle. - accélérer ou placer en situation favorable. - apprendre et maitriser l'engagement.	X	X
C3.2 **Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**	- connaitre les limites du terrain. - savoir quand je marque un point. - savoir qui sert. - compter le score.	- savoir quand je marque un point (nombre de rebonds autorisés et sur quelle demi-table) - savoir qui sert. - compter le score.	X	X
C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	X	X	- apprentissage de stratégies : long/court et contre-pied. - observer le jeu de ses adversaires dans les temps d'arbitrage pour observer les coups qui mettent en difficulté l'adversaire.	- observer le jeu de ses adversaires dans les temps d'arbitrage pour connaitre leur coup favori et leur manière de servir. - établir une stratégie en fonction de son adversaire.
C2.2 **Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace**	X	X	- répéter le dégagé pour l'améliorer lors des routines d'échauffement notamment. - automatiser un service réglementaire qui met en difficulté. - répéter l'amortie lors d'exercice en touché de balle.	- s'obliger à jouer en top speen dès l'échauffement. - utiliser les effets lors de toute la leçon et pas seulement en match.

C3.1 **Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe**	X	X	- être capable d'arbitrer et de compter les points. - être capable de tenir la feuille de tournois et de l'organiser. - coacher un de ses partenaires tactiquement.	- être capable d'arbitrer et de compter les points. - être capable de tenir la feuille de tournois et de l'organiser. - coacher un de ses partenaires tactiquement.
Compétence visée	Séquence 1 : En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir la feuille de tournoi.	Séquence 2 : En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange en coup droit & revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée ou accélérée. Assurer le comptage des points et remplir la feuille de tournoi.	Séquence 3 : En simple et en double, rechercher le gain loyal d'une rencontre en cherchant à rompre l'échange sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur ; établir une stratégie simple avec son coach pour gagner son simple et la rencontre collectivement. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.	Séquence 4 : En simple et double, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange en coup droit & revers et en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée ou accélérée ; établir une stratégie simple avec son coach pour gagner son simple et la rencontre collectivement. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : travail par groupe de 4 sous un format coupe Davis avec équipes homogènes entre elles.	Séquence 2 : travail par groupe de 4 sous un format coupe Davis avec équipes homogènes entre elles.	Séquence 3 : équipes de 3 joueurs hétérogènes en leur sein mais homogène entre elles. Affrontement d'élèves de même niveau avec score cumulé. Chaque élève non joueur arbitre puis coach.	Séquence 4 : équipes de 3 joueurs hétérogènes en leur sein mais homogène entre elles. Affrontement d'élèves de même niveau avec score cumulé. Chaque élève non joueur arbitre puis coach.

APSA : BADMINTON	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 6ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.1 Adapter sa motricité	- se déplace face au filet - toujours en mouvement : se déplace, se place, se replace	Est statique donc souvent en retard sur le volant. Tourne de dos quand il va chercher un volant long.	Se déplace en réaction à la frappe adverse puis attend à l'endroit de sa frappe le prochain volant.	Tonique sur ses appuis, se déplace et se place bien pour récupérer tous les volants. Il reste quasiment toujours face au filet et se replace au centre.	Tonique sur ses appuis, se déplace et se place efficacement et enchaîne sur un replacement anticipé ; fait des reprises d'appuis lui permettant de se déplacer très rapidement.
C1.2 Technique	- maîtrise du dégagé - maîtrise du service - maîtrise de l'amorti	Fait de grands gestes amples et non frappés souvent avec un plan de frappe en arrière. Service non maîtrisé, utilisation du volant posé sur la raquette. Ne tente jamais d'amorti.	Réussit le dégagé si le volant arrive devant lui et haut sinon, n'arrive pas à reculer ou a avancer pour se mettre en situation de le réaliser. Réussit un service sur deux et plus facilement en revers. Ne réussit pas d'amorti.	Réussit à se placer correctement pour réaliser correctement son dégagé. Maîtrise un service basique. Tente quelques amortis de façon aléatoire.	Idem + fouette vite et fort le volant ce qui lui permet de vraiment faire reculer son adversaire. Service long et fort maîtrisé également. Tente et réussit des amortis au bon moment.
C3.2 Respect des règles	- connait les règles de base - sait compter les points et qui a gagné	Ne connait pas les limite ni si le volant est dehors ou dedans. Ne compte jamais les points.	Reconnait les limites grâce aux plots et sait si le volant est dehors ou dedans. Ne sait pas qui doit servir ni où en est le score.	Connait les limites et les règles. Il arrive à compter les points et à annoncer correctement le score.	Idem + aide les autres à arbitrer.

APSA : TENNIS DE TABLE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 5ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.1 Adapter sa motricité	- est tonique - se dégage de la table - rotation rapide du buste	Il a le ventre collé à la table et souvent une main dessus. Il ne bouge quasiment jamais ses appuis et reste de face.	Il est collé à la table, de face, mais se déplace pour jouer des coups excentrés.	Est tonique sur ses appuis, joue surtout de face en revers ; se déplace rapidement pour jouer les coups excentrés ou longs. Il est dégagé de la table.	Il est sur les avants-pieds, tonique, écarté de la table. Il tourne rapidement son buste selon le coup qu'il a à faire.
C1.2 Technique	- recouvre ses coups - sait servir - peut accélérer	Joue en poussette avec un seul coup. Sert en faisant rebondir la balle sur la table.	Essaie de recouvrir son coup sur son coup privilégié mais revient vite en poussette. Sait servir réglementairement en offrant une balle facile à son adversaire.	Réussit à recouvrir de mieux en mieux sa balle et l'accélère de temps en temps. Sert déjà de manière à gêner son adversaire.	Recouvre bien sa balle et l'accélère systématiquement en situation favorable. Utilise déjà des effets au service.
C3.2 Respect des règles	- sait qui a marqué le point et quel est le score - sait qui doit servir	Ne sait pas qui a marqué pas plus que le score ni qui doit servir.	Sait qui a marqué le point mais n'arrive pas à suivre le score. Il sait qui doit servir au début mais se retrouve perdu ensuite.	Sait qui a marqué le point et arrive à suivre le score. Il cherche toujours à savoir qui doit servir et sait comment faire.	Idem + aide les autres à arbitrer et retient leurs scores.

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C2.1 Apprendre par l'action	- apprend de nouvelles stratégies (court-long, droite-gauche, fixation, contre-pied…) - choisit une stratégie en fonction de son adversaire	Renvoie sans intention de jeu. N'écoute pas son coach.	Effectue les stratégies pendant les situations d'apprentissage mais ne parvient pas à les mettre en œuvre pendant les matches.	Connait différentes stratégies pour gagner le point et les utilise de façon aléatoire.	Connait les stratégies apprises et, en concertation avec son coach, choisit les mieux adaptées à ses adversaires.
C2.2 Répéter	- accepte de répéter des gestes techniques pour les automatiser	Renvoie toujours le volant sans réfléchir à ce qu'il fait et ce qui lui est demandé.	Essaie de réaliser ce qui lui est demandé mais n'y parvient pas régulièrement. Se laisse facilement distraire par d'autres et se contente alors de renvoyer.	Répète et automatise progressivement les gestes techniques appris.	A déjà automatisé les différents gestes techniques et aide les autres à s'améliorer.
C3.1 Rôles sociaux	- arbitre - coach	Ne s'investit dans aucun rôle.	A besoin d'aide pour l'arbitrage et a du mal à donner des conseils réalistes : est surtout dans l'encouragement.	Arbitre correctement (s'exprime fort et dans le bon ordre) et s'implique pleinement dans son rôle de coach (encouragements + tactique voire technique).	Idem + aide ses camarades en difficulté dans ces rôles + moteur dans la mise en œuvre du tournoi.

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C2.1 Apprendre par l'action	- apprend de nouvelles stratégies - choisit une stratégie en fonction de son adversaire	Renvoie sans intention de jeu. N'écoute pas son coach.	Apprend les stratégies et les connait mais ne les met pas en application.	Connait les stratégies apprises et en concertation avec son coach choisit les mieux adaptées à ses adversaires.	Adapte sa stratégie à son adversaire sans avoir besoin de l'aide de son coach.
C2.2 Répéter	- apprend les effets et les applique	Renvoie toujours en poussette.	Apprend les effets mais ne parvient à utiliser que le top-speen en match.	Utilise les effets en match en situation favorable ou quand le score est en sa faveur.	Utilise les effets de façon systématique.
C3.1 Rôles sociaux	- arbitre - coach	Ne s'investit dans aucun rôle.	A besoin d'aide pour l'arbitrage et a du mal à donner des conseils réalistes : est surtout dans l'encouragement.	Arbitre correctement (s'exprime fort et dans le bon ordre) et s'implique pleinement dans son rôle de coach (encouragements + tactique voire technique).	Idem + aide ses camarades en difficulté dans ces rôles + moteur dans la mise en œuvre du tournoi.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : Escrime	Nombre d'heures de pratique effective : 2 X 20	Classe(s) concernée(s) : 5ème / 3ème	CA N°4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

En situation aménagée,

S'organiser tactiquement pour gagner le duel 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** inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.

Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.

Compétence du socle	SEQUENCE 1 Contextualisation dans l'APSA	SEQUENCE 2 Contextualisation dans l'APSA
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	- se mettre en garde et garder la position (ne pas se mettre à la faute). - se déplacer en pas chassés en fente avant pour pouvoir poser une attaque / esquiver. - rester toujours en mouvement en travaillant son petit jeu de jambe.	X
C3.1 **Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe**	- assumer le rôle d'arbitre avec l'aide d'assistants d'arbitre : ° connaitre les commandements (en garde, prêt, allez, stop…) ° reconnaitre qui attaque en premier, celui qui a la priorité ° prendre une décision franche	X
C4.3 **Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger**	- repérer les temps morts pour récupérer, car c'est une activité énergivore. - rester lucide en respectant son couloir pour ne pas blesser d'autres escrimeurs.	X
C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	X	- repérer le travail des jambes de son adversaire pour anticiper ses assauts. - repérer les stratégies mises en place par ses camarades pour savoir qui temporise, feinte ou attaque le plus souvent. - reproduire des enchainements d'actions.
C3.2 **Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**	X	- s'imposer dans l'arbitrage qui peut se faire seul. - expliquer aux tireurs chaque décision en précisant l'ordre des attaques.
C3.3 **Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées**	X	- respecter les couloirs de circulations. - ne jamais prendre un fleuret sans y avoir été invité par l'arbitre ou le professeur.

Compétence visée	Séquence 1 : apprendre à mener une attaque en ayant la priorité pour le tireur et à la reconnaitre pour les arbitres.	Séquence 2 : mener des actions combinées pour attaquer le premier ou obliger son adversaire à perdre sa priorité.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : sur une piste définie avec une « maison », deux tireurs et deux ou trois arbitres. Le duel se fait en 3 touches gagnantes.	Séquence 2 : une piste définie, deux tireurs et un seul arbitre possible. Le duel se fait en 5 touches gagnantes. Formule ronde à l'italienne : 2 équipes s'affrontent en alternant les compétiteurs et en cumulant les touches. Une autre équipe arbitre.

APSA : ESCRIME	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 5ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C1.2 Techniques	- a une attitude d'escrimeur	Reste statique, de face et croise ses pieds.	Se met en garde, garde la fente mais reste très peu dynamique.	Se met en garde et utilise la fente en restant très souvent en mouvement.	Se met en garde, varie ses fentes et son rythme pour poser ses attaques.
C3.1 Rôles sociaux	- est capable de mener un arbitrage	Ne connait pas les commandements et ne voit pas les priorités.	Connait les commandements mais ne voit pas toujours les priorités. Il se laisse influencer par les tireurs.	Connait les commandements, les fait respecter et s'accorde avec ses assesseurs pour donner les priorités.	Connait les commandements et repère facilement les priorités et les attaques pour prendre des décisions franches et rapides.
C4.3 Engagement	- sait gérer ses efforts - sait respecter son couloir de travail même en étant fatigué	Reste statique et a donc une faible dépense énergétique.	Reste focalisé sur le tireur adversaire et fait de l'évitement et sort de son couloir.	Est toujours en mouvement quand il tire et se repose dès qu'il fait un autre rôle. Il reste attentif à la sécurité en premier lieu.	Il varie son engagement en fonction de son adversaire et change de rythme dans ses attaques ce qui lui permet de gérer ses efforts.

APSA : ESCRIME	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 3ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	Fragile	Satisfaisante	Très bonne maîtrise
C2.1 Apprendre par l'action	- met en place une stratégie	Fait toujours le même assaut.	Attaque tout le temps s'il se sent supérieur (en taille par ex) et recul si c'est l'inverse.	Observe ses adversaires lorsqu'il arbitre pour varier ses attaques. Il a souvent deux types de stratégies différentes.	Idem + 3 ou 4 stratégies.
C3.2 Respecter	- explique les décisions d'arbitrage	Ne connait toujours pas les commandements et l'arbitrage / non investi	Reconnait les priorités et arrive à prendre la bonne décision mais ne se souvient pas de l'ordre des actions.	Explique les décisions d'arbitrage sur les deux dernières actions seulement.	Se souvient et explique toute l'action sauf si elle est trop longue.
C3.3 Sécurité	- travaille en sécurité	Veut prendre le matériel avant d'y être autorisé et se voit souvent privé d'activité.	Respecte l'ordre de prise des fleurets mais ne fait pas toujours attention aux couloirs de circulations.	Respecte toutes les règles de sécurité et de circulation.	Respecte toutes les règles de sécurité et de circulation, et prévient des dangers avant qu'ils n'arrivent.

DÉCLINAISON DES ACQUISITIONS PRIORITAIRES

Fiche APSA : Lutte	Nombre d'heures de pratique effective : 2 X 20	Classe(s) concernée(s) : 6ème / 3ème	CA N°4

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
En situation aménagée,
S'organiser tactiquement pour gagner le duel 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** inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
Accepter le résultat de la rencontre et être capable de la commenter.

Compétence du socle	**SEQUENCE 1 : Contextualisation dans l'APSA**	**SEQUENCE 2 : Contextualisation dans l'APSA**
C1.1 **Adapter sa motricité à des situations variées**	- accepter d'aller au contact très proche de son adversaire quel que soit son sexe. - utiliser le poids de son corps pour lutter en utiliser ses jambes plutôt que ses bras. - utiliser les techniques de retournement que le groupe a fait émerger.	X
C3.2 **Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements**	- assumer le **rôle d'arbitre** : ° donner les commandements ° arrêter le combat si les lutteurs sortent de leur zone, s'il y a une faute, s'il y a danger ° se déplacer pour bien voir l'action ° prendre la décision en cas d'égalité finale - assumer le **rôle de table de marque** : ° rester vigilent et noter le score au fur et à mesure des points marqués ° signaler un danger	X
C3.3 **Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées**	- connaitre les gestes dangereux pour ne pas les produire. - respecter l'intimité de l'adversaire. - arrêter son engagement dès que l'arbitre dit « stop ». - faire attention dès qu'on sort des limites de sa zone.	X
C1.2 **Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité**	X	- utiliser les techniques apprises pour attaquer : saisir, retourner et immobiliser. - utiliser un placement efficace pour défendre : écarter les appuis et abaisser le centre de gravité ou au contraire se grouper - utiliser les dégagements appris pour défendre et contre attaquer.

C2.1 **Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**	X	- observer les stratégies utilisées par ses adversaires lors des temps d'arbitrage. - différencier sa stratégie en fonction du gabarit et de la tonicité de son adversaire.
C3.1 **Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe**	X	- assumer le rôle d'arbitre - assumer le rôle d'organisateur du tournoi - remplir la feuille de tournoi
Compétence visée	Séquence 1 : Rechercher le gain d'une rencontre lors d'un affrontement individuel, en allant au contact et en cherchant à réinvestir les techniques apprises lors d'un combat équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.	Séquence 2 : Rechercher le gain d'une rencontre lors d'un affrontement individuel, en prenant des informations et des décisions pertinentes, pour réaliser des attaques et des défenses, dans le cadre d'une opposition avec un rapport de forces équilibré et adapté en respectant les adversaires, les partenaires, l'arbitre.
Forme de pratique scolaire	Séquence 1 : Combats en poule de niveau et de gabarit. Travail en groupe de 4 élèves, deux qui combattent et un qui arbitre debout et un qui tient la feuille de marque. Les combats durent 2 min.	Séquence 2 : Combats en poule de niveau et de gabarit. Travail en groupe de 3 élèves, 2 combattent, 1 qui arbitre et parmi eux, un qui est responsable du tournois. Les combats durent 3 min.

APSA : LUTTE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 6ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.1 Adapter sa motricité	- utilise son poids de corps et ses jambes	Refuse le combat en se déplaçant sur les côtés ou en reculant.	Combat les bras tendus pour mettre l'autre à distance.	Utilise le poids de son corps et ses jambes notamment pour immobiliser.	Utilise le poids de son corps et ses jambes tout au long de l'attaque (retournement + immobilisation).
C3.2 Respect	- arbitre - table de marque	N'est pas attentif risquant de mettre en danger les lutteurs. Inattentif, ne sait pas qui marque le point ou où en est le score.	Connait les règles et commandements mais regarde souvent ailleurs ou ne se déplace pas pour observer le combat. Tient le rôle de marqueur avec quelques oublis.	Est attentif à tout le combat, fait respecter les règles mais a du mal à prendre une décision objective lors d'une égalité. Remplit bien la table de marque.	Mène l'arbitrage tout au long du combat en s'imposant et prend facilement des décisions en cas d'égalité. Vigilent et concentré pour bien tenir la table de marque.
C3.3 Sécurité	- connait et applique les règles de sécurité	N'écoute pas l'arbitre et ne respecte donc pas toutes les règles de sécurité.	Obéit à l'arbitre mais ne sait pas toujours ce qu'il a fait de mal.	Connait les règles, les applique généralement et obéit systématiquement à l'arbitre.	Idem + modère son engagement s'il sait qu'il est plus fort.

APSA : LUTTE	ÉVALUATION DES ACQUIS DE L'ELEVE	Classes : 3ème

COMPETENCE	Observables	Niveau de maîtrise			
		Insuffisante	**Fragile**	**Satisfaisante**	**Très bonne maîtrise**
C1.2 Techniques	- utilise les techniques apprises en attaque	N'utilise aucune technique apprise.	Utilise toujours la même technique apprise et une seule.	Utilise plusieurs techniques mais en privilégie toujours une.	Varie les techniques apprises en fonction de son adversaire.
	- utilise les techniques apprises en défense	N'offre quasiment pas de résistance.	Se met en boule pour défendre et attendre la fin des assauts.	Ecarte ses appuis et abaisse son centre de gravité pour résister.	Idem + lance une attaque dès qu'il perçoit un déséquilibre en sa faveur.
C2.1 Apprendre par l'action	- observe ses adversaires et établit une stratégie	N'observe pas les autres.	Observe ses adversaires mais n'en tient pas compte lors du combat suivant.	Observe ses adversaires et reproduit la technique qui a été efficace contre lui sans tenir compte de ce qu'il est.	Observe ses adversaires et adapte une stratégie spécifique efficace ou non.
C3.1 Rôles sociaux	- assume les rôles d'arbitre et d'organisateur	Arbitrage nonchalant et incertain. N'organise jamais le tournoi.	A besoin d'aide pour l'arbitrage et pour la gestion du tournois qu'il ne fait que s'il y est obligé.	Arbitre et organise les tournois correctement dès qu'on le lui demande.	Toujours volontaire pour l'arbitrage et l'organisation du tournoi qu'il maîtrise bien.

Vu le 05/09/2019