

Site internet du
lycée : www.lyceemauricedelafosse.net

Lycée Maurice DELAFOSSE

Riviera Golf Rue de la grande Mosquée

BP 15 Cidex ABIDJAN COTE D'IVOIRE

CONTACTS PROFESSIONNELS

NOMS	FONCTIONS	Mel professionnel
M.STIET	Proviseur	proviseur@lyceemauricedelafosse.net
M.POIRIER	Directeur pédagogique	pedagogoie@lyceemauricedelafosse.net
Mme RICARD	Proviseure adjoint	proviseuradjoint@lyceemauricedelafosse.net
M.KOFFI	CPE	cpe@lyceemauricedelafosse.net
Mme AKPALOO	Cellule CNED	cellule.cned@lyceemauricedelafosse.net
Mme MICHEAU	Documentaliste	cdi@lyceemauricedelafosse.net
M.TRAORE	Responsable informatique	informatique@lyceemauricedelafosse.net
Mme BOKA	Comptabilité	comptabilite@lyceemauricedelafosse.net
Mme KOUA	Comptabilité	comptabilite@lyceemauricedelafosse.net
Mme DIA	Documentaliste	cdi@lyceemauricedelafosse.net
Mme GANDOUR	Service transport et restauration	transport.restaurant@lyceemauricedelafosse.net †
Mme ZIOH	Secrétaire de direction	cned@aviso.ci
Mme BADOU	Standardiste et accueil	cned@aviso.ci

L'équipe pédagogique en EPS

Elle est composée de six professeurs (3 vacataires et 3 titulaires à temps plein dont un détaché). M.PESTRE est le coordonateur EPS au sein du lycée.

Cette stabilité au sein de l'équipe permet de mettre en place depuis 2 ans le projet pédagogique.

Les installations sportives

Ne disposant que d'un terrain de basket et d'un espace pour 4 tables de tennis de table, l'établissement bénéficie des infrastructures de l'Université Houphouët BOIGNY pour dispenser ses cours d'EPS. Le transport est assuré par le lycée. Les installations sont situées à une dizaine de minutes de l'établissement.

L'EPS au collège.

B.O spécial n°6 du 28/08/2008

Préambule

« L'éducation physique et sportive, à tous les niveaux de la scolarité, vise la réussite de tous les élèves et contribue, avec les autres disciplines, à l'instruction, la formation et l'éducation de chacun. Elle participe à l'acquisition et à la maîtrise du socle commun et permet de faire partager aux élèves les valeurs de la République. Par la pratique scolaire d'activités physiques sportives et artistiques (APSA), l'enseignement de l'EPS garantit à tous les élèves une culture commune » (Programmes du collège du 28 août 2008).

Le projet est un outil : « S'inscrivant dans le projet d'établissement dont il prend en compte les axes principaux..., la rédaction collective et concertée du projet EPS spécifie et formalise la politique éducative de l'établissement en matière d'EPS. Prenant en compte les caractéristiques essentielles de la population scolaire, il précise la mise en œuvre locale du programme. Il doit s'appuyer sur une analyse précise du contexte d'enseignement...Il assure la cohérence du parcours de formation des élèves » (Programmes du collège du 28 août 2008)

Le projet EPS se situe à l'interface :

- du contexte d'enseignement (caractéristiques essentielles du public scolaire accueilli, équipe enseignante, infrastructures sportives, culture d'établissement ...)
- des programmes
- du projet d'établissement

Trois objectifs

L'EPS vise :

-Le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité

-L'éducation à la santé et à la gestion de la vie physique à différents âges de sa vie

Les contenus de l'enseignement de l'EPS s'organisent autour de quatre compétences :

Les compétences propres à l'EPS

Compétence propre 1 : Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée

Compétence propre 2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

Compétence propre 3 : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

Compétence propre 4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Les compétences méthodologiques et sociales (CMS)

CMS 1 : Agir dans le respect de soi, des autres et de l'environnement par l'appropriation des règles.

CMS 2 : Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités (Installer, utiliser, ranger le matériel, travailler en équipe).

CMS 3 : Se mettre en projet.

CMS 4 : Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement en sachant: s'échauffer, récupérer d'un effort, maîtriser ses émotions...

L'organisation des cours

L'année scolaire comporte 36 semaines et est découpée en 5 cycles de 7 semaines. Les élèves ont 2 heures de pratique effective sur un créneau de 3 heures d'EPS (le temps de transport est inclus dans ce créneau).

Les 5 périodes sont définies chaque année au regard du calendrier scolaire officiel.

La programmation des APSA au lycée M.DELAFOSSE.

Notre programmation s'appuie sur la classification officielle.

Il s'agit de définir les groupes d'activités et les activités elles-mêmes. Ces choix, fondés sur les obligations institutionnelles et le contexte local, permettent de proposer une offre de formation complète et équilibrée. Le niveau 2 de compétence doit être atteint dans au moins une APSA de chacun des huit groupes d'activités à l'issue du collège.

La programmation est établie sur 4 ans, les élèves d'un même niveau de classe accéderont à un programme commun.

Au cycle d'adaptation (6ème) le niveau 1 est privilégié. (Cf. Annexe)

Au cycle central (5ème-4ème) les deux niveaux peuvent être visés.

Au cycle d'orientation (3ème) le niveau 2 est visé dans chaque APSA pratiquée. (Cf. Annexe)

La prépondérance de la CP4 est liée aux installations de l'Université H.BOIGNY qui ne dispose que d'une petite salle de sport avec des tapis amovibles permettant la pratique des activités gymniques ou artistiques ou des sports de combat.

Compétences propres à l'EPS	GROUPES D'ACTIVITES	6ème	5ème	4ème	3ème
Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques	Demi-Fond Relais Vitesse	Demi-fond	Relais Vitesse	Demi-Fond
Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique	Activités gymniques et artistiques	Gymnastique Acrosport	Acrosport	Acrosport	Gymnastique
Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Activités des sports collectifs	Rugby Basketball Handball Ultimate	Rugby Handball	Ultimate Volleyball	Volleyball Basketball

Le projet d'établissement 2011/2016

Les axes du projet d'établissement.

AXE 1 : Maîtrise des apprentissages fondamentaux

AXE 2 : Maîtrise de l'outil informatique

AXE 3 : Responsabiliser les élèves tout en leur garantissant un épanouissement personnel

AXE 4 : Ouverture sur l'extérieur par une éducation au développement durable

AXE DU PROJET D'EPS
en relation avec le projet d'établissement et le B.O du
28/08/2008

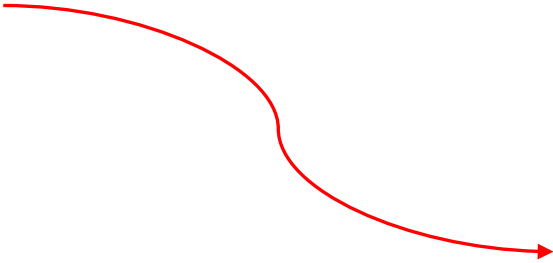
Projet

Actions menées en EPS



AXE 1 : Maîtrise des apprentissages fondamentaux

- 1 : Maîtrise de la langue d'enseignement
- 2 : Susciter l'envie de lire et d'écrire
- 3 : Maîtrise des connaissances en mathématiques
- 4 : Maîtrise de la LV1 et de la LV2
- 5 : Aide aux élèves en difficulté



A- Acquisition de méthodes de travail.
Cadre commun composé de routines de travail (se regrouper, écouter les consignes, les appliquer et se mettre rapidement en activité, avoir sa tenue réglementaire...)
B- Démarche d'enseignement
Adaptation des règles et des contraintes des APSA pour permettre les apprentissages.
Choix et pertinence des APSA en fonction de notre public.
C- Donner du sens aux apprentissages
Implication des élèves dans l'évaluation (connaissance et appropriation des critères d'évaluation, mise en projet des élèves)

Axe 3
Responsabiliser les élèves tout en garantissant leur épanouissement personnel

1. Le respect des autres et des règles de vie en société.
2. Promouvoir l'assiduité scolaire
3. Éducation à la citoyenneté
4. Prévention des conduites à risques
5. Une orientation choisie



A- Acquisition de compétences et de connaissances relatives à:

Respect du matériel et des équipements sportifs.
Maîtrise des conduites à risques.

Respect de ses camarades et des règles de fonctionnements en EPS.

Respect des règles de jeu, notion de fair play, d'encouragement.

Évaluation en cas d'inaptitude partielle.
Se mettre en projet au regard de ses propres capacités.

Axe 4
Ouverture sur l'extérieur par une éducation au développement durable

1. Connaître la Cote d'Ivoire et ses ressources naturelles
2. Sensibiliser les élèves au respect de l'environnement.
3. Comprendre le développement durable et ses enjeux
4. Comprendre le Monde et s'ouvrir à d'autres cultures et civilisations



A- Acquisition de compétences et de savoirs êtres relatifs à:

1. Respect de l'environnement dans lequel j'évolue.
2. Notion de gaspillage
3. Découverte d'APSA nouvelles (Acrosport, ULTIMATE)



L'EPS au lycée.

B.O spécial n°4 du 29/04/2010

Une finalité

L'éducation physique et sportive a pour finalité de former, par la pratique scolaire des activités physiques, sportives et artistiques, un citoyen cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué.

Trois objectifs

Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite.

L'EPS conduit chaque élève à s'engager pleinement dans les apprentissages, quels que soient son niveau de pratique, sa condition physique et son degré d'inaptitude ou de handicap. Le développement des ressources, l'enrichissement de la motricité, la capacité à en disposer à bon escient dans le cadre d'une pratique raisonnée, constituent des conditions nécessaires pour accroître la réussite de l'élève dans des contextes de pratiques diversifiées. Ils contribuent à l'équilibre personnel et à la réalisation de soi.

Savoir gérer sa vie physique et sociale.

L'EPS permet à l'élève d'assurer sa sécurité et celle des autres, d'entretenir sa santé, de développer l'image et l'estime de soi pour construire sa relation aux autres. Elle vise à la recherche du bien-être, de la santé et de la forme physique. Elle doit amener l'élève à bâtir une image positive de son corps. Grâce au plaisir éprouvé, aux efforts consentis, aux progrès réalisés, les élèves comprennent les effets bénéfiques d'une activité physique régulière de plus en plus autonome tout au long de la vie.

Par l'analyse réflexive sur les pratiques elles-mêmes et les conditions de la pratique, le lycéen évite d'être un consommateur naïf d'activités physiques et devient un pratiquant lucide et responsable, capable de réinvestir les effets de sa formation en dehors de l'école. A partir de la pratique physique et de la tenue des rôles sociaux (arbitre, juge, aide, etc.), l'EPS s'attache également à faire construire les attitudes et comportements permettant de vivre en société : connaître les règles et en comprendre le sens, les respecter, les construire ensemble, pour agir en responsabilité.

Accéder au patrimoine culturel

La pratique d'une forme scolaire des activités physiques, sportives et artistiques, favorise l'accès à une culture raisonnée, critique et réfléchie des pratiques sociales et des valeurs qu'elle véhicule. L'EPS permet au lycéen de disposer de connaissances nécessaires et d'un niveau de pratique suffisant pour l'aider à se situer au sein d'une culture contemporaine pour l'accès à des pratiques physiques qui complètent l'offre de formation proposée au collégien."

Compétence propre 1 : Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée

Compétence propre 2 : Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains

Compétence propre 3 : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique

Compétence propre 4 : Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif

Compétence propre 5 : Réaliser et orienter son activité physique en vue du développement et de l'entretien de soi

Les compétences méthodologiques et sociales (CMS)

CMS 1 : se préparer à l'effort, connaître ses limites, connaître et maîtriser les risques, se préserver des traumatismes, récupérer, apprécier les effets de l'activité physique sur soi, etc.

CMS 2 : respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner, etc.

CMS 3 : savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets ;

La programmation des APSA au lycée M.DELAFOSSE.

Elle s'appuie sur la classification officielle.

En classe de seconde le niveau 3 de compétences du référentiel national est exigible (cf. Annexe)

En classe de première le niveau 4 de compétence peut être attendu.

En classe de terminale le niveau 4 de compétence est exigé. (cf. Annexe)

En terminale les élèves sont soumis à l'épreuve obligatoire ponctuelle d'EPS. La circulaire relative à l'évaluation de l'éducation physique et sportive (EPS) du 08/06/2012 précise les modalités d'évaluation aux baccalauréats général et technologique définies par l'arrêté du 21 décembre 2011 pour l'évaluation de l'enseignement commun obligatoire.

Pour l'épreuve obligatoire de l'examen ponctuel terminal, les candidats qui relèvent de l'examen ponctuel choisissent un binôme ou couple d'épreuves parmi ceux proposés dans la liste nationale des binômes.

- 1) Gymnastique au sol - Tennis de table
- 2) Gymnastique au sol - Badminton
- 3) 3x500 mètres - Badminton
- 4) 3x500 mètres - Tennis de table
- 5) Sauvetage - Badminton.

Une fois au lycée, il a été constaté que la plupart des élèves du lycée M.DELAFOSSE n'ont que très peu le goût de l'effort (climat, mode de vie), et sont peu habitués au travail en autonomie. Afin de répondre à l'axe 3 du projet d'établissement et conformément à la finalité de l'EPS qui est de former un citoyen responsable, autonome, physiquement et socialement éduqué, l'accent est mis sur la compétence propre n°1 sur les 3 années du cursus.

De plus au regard des contraintes locales, à savoir l'absence de salle pour la pratique du Badminton, seuls les couples d'activités 1 et 4 sont proposées aux élèves de Terminale.

C'est pour ces raisons et afin de mettre les élèves dans les meilleures dispositions possibles pour l'examen ponctuel terminal que les activités Gymnastique, Demi Fond et Tennis de table sont proposées tout au long du cursus "lycée".

Compétences propres à l'EPS	GROUPES D'ACTIVITES	2de	1ere	Terminales
Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques	Demi-Fond	Demi-Fond	Demi-Fond
Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique	Activités gymniques et artistiques	Gymnastique	Gymnastique	Gymnastique
Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif	Activités des sports collectifs	Rugby Basketball Volleyball	Rugby Volleyball	
	Activités des sports de raquette		Tennis de table	Tennis de table

AXE DU PROJET D'EPS
en relation avec le projet d'établissement et le B.O du
29/04/2010

Projet d'établissement

Actions menées en EPS

AXE 1 : Maîtrise des apprentissages fondamentaux

- 1 : Maitrise de la langue d'enseignement
- 2 : Susciter l'envie de lire et d'écrire
- 3 : Maitrise des connaissances en mathématiques
- 4 : Maitrise de la LV1 et de la LV2
- 5 : Aide aux élèves en difficulté

Projet personnel adapté à ses capacités physiques.
Épreuves adaptées (marche sportive en classe de seconde et 1ère)
Choix de mettre en place d'un outil de réussite au service de la connaissance objective de soi et la projection dans le cycle: le Carnet de bord.
Programmation sur le cursus lycée d'un minimum de deux cycles pour les APSA présentées dans la liste nationale des activités proposées pour l'examen ponctuel terminal

B.O

Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite
CMS 3 : savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets

APSA SUPPORT
DEMI-FOND
GYMNASTIQUE
TENNIS DE TABLE
RUGBY

Axe 3 Responsabiliser les élèves tout en garantissant leur épanouissement personnel

1. Le respect des autres et des règles de vie en société.
2. Promouvoir l'assiduité scolaire
3. Éducation à la citoyenneté
4. Prévention des conduites à risques
5. Une orientation choisie

B.O

Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité, la rendre efficace et favoriser la réussite.
Savoir gérer sa vie physique et sociale.
Recherche du bien-être, de la santé et de la forme physique. Grâce au plaisir éprouvé, aux efforts consentis, aux progrès réalisés, les élèves comprennent les effets bénéfiques d'une activité physique régulière de plus en plus autonome tout au long de la vie.
CMS 1 : se préparer à l'effort, connaître ses limites, connaître et maîtriser les risques, se préserver des traumatismes, récupérer, apprécier les effets de l'activité physique sur soi, etc.
CMS 2 : respecter les règles de vie collective et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner, etc
CMS 3 : savoir utiliser différentes démarches pour apprendre à agir efficacement : observer, identifier, analyser, apprécier les effets de l'activité, évaluer la réussite et l'échec, concevoir des projets

Actions menées en EPS

A- Acquisition de compétences et de connaissances relatives à:
Respect du matériel et des équipements sportifs.
Maîtrise des conduites à risques.
Respect de ses camarades et des règles de fonctionnements en EPS.
Respect des règles de jeu, notion de fair play, d'encouragement.
Se mettre en projet au regard de ses propres capacités (carnet de bord en durée, projet d'enchaînement en gymnastique)
Intégration des élèves dispensés.

APSA SUPPORT

DEMI-FOND
GYMNASTIQUE
TENNIS DE TABLE
RUGBY

ANNEXE (Fiches ressources collège.)

Fiche activité: Demi-fond		Niveau 1
<p>Compétence attendue :</p> <p>Réaliser la meilleure performance possible dans 3 courses, de 3 minutes, 9 minutes et 3 minutes, avec 5 minutes de récupération entre chaque série, en maîtrisant différentes allures adaptées à la durée et à sa VMA, en utilisant des repères extérieurs et des repères sur soi. Etablir un projet de performance et le réussir à 1 Km/h près.</p>		
Connaissances	Capacités (entre capable de....)	Attitudes (savoir être)
<p style="text-align: center;">Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les principes d'efficacité en course de durée : <ul style="list-style-type: none"> - courir régulièrement - courir moins vite pour courir plus longtemps. • Savoir à quoi correspond la Fréquence cardiaque et comment la calculer. <p style="text-align: center;">Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître la fiche d'évaluation et savoir comment la remplir 	<p style="text-align: center;">Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respirer par la bouche et de manière régulière • Respecter le projet de course entre 1^{ère} et 3^{ème} série <ul style="list-style-type: none"> • Prendre son pouls après un effort • Marcher pendant les temps de récupération. • S'informer en course sur le temps restant pour gérer sa course et respecter son projet <p style="text-align: center;">Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un chronomètre 	<p style="text-align: center;">Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persévérer et accepter la réalisation et l'enchaînement d'effort physique <p style="text-align: center;">Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif lors des relevés d'informations (temps de passage, plot d'arrivée...)
<p>Liens avec le socle</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>C1</u>: la maîtrise de la langue française: maîtriser le vocabulaire spécifique afin de comprendre, appliquer les consignes - <u>C3</u>: principaux éléments mathématiques et culture scientifique: interpréter des données chiffrées, s'approprier et utiliser des connaissances sur le fonctionnement du corps humain. <ul style="list-style-type: none"> - <u>C6</u>: compétences sociales et civiques: assumer les rôles d'observateur, de chronométreur. - <u>C7</u>: autonomie et esprit d'initiative: projet de vitesse en fonction de ses propres capacités. 		
<p>Situation d'évaluation</p> <p>3'-9'-3' de course avec 5' de récupération entre chaque course Courses 1 et 3 : <u>objectif</u>: même vitesse de course Course 2: <u>objectif</u>: minimum à 70% VMA</p> <p><i>Notation:</i> - Performance /6 pts (vitesse moyenne sur les 3 courses) - Maitrise /8 pts (écart par rapport au projet $V1/3$, $V1=V3/3$, test VMA /2 pour voir si ils ont joué le jeu ou non)</p>		

Compétence attendue :

Réaliser la meilleure performance possible dans une série de 3 x 3 + 1'30 minutes, avec 5 minutes de récupération, sachant que $V1 < V2 < V3$, en utilisant des repères espace/temps et des repères sur soi.

Etablir un projet de performance et le réussir à 0,5 Km/h près.

Connaissances	Capacités (être capable de ...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître sa VMA (vitesse maximale aérobie) et identifier son allure de course • Connaître la relation entre nombre de plots et vitesse de course (1 plot en plus, 1km/h en plus) • Savoir prendre des repères sur soi (douleur musculaire, essoufflement...) pour gérer son allure de course. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le projet de course de son partenaire pour l'aider à gérer son effort 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adopter un rythme respiratoire régulier et adapté à des efforts proches de sa VMA • Adopter des allures de courses progressivement accélérées et proches de sa VMA • Optimiser les temps de récupération en restant actif <p>S'échauffer spécifiquement pour l'activité</p> <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chronométrer de manière précise • Relever des informations précisément et aider son partenaire à gérer sa course 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persévérer et accepter la réalisation et l'enchaînement des efforts. • Etre à l'écoute de ses sensations pour réguler sa course. • Etre dans une recherche de performance. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre rigoureux et concentré dans le chronométrage et le relevé d'informations.

Liens avec le socle

- C1: la maîtrise de la **langue française**: maîtriser le vocabulaire spécifique afin de comprendre, appliquer les consignes et aider un camarade.
- C3: principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: interpréter des données chiffrées, s'approprier et utiliser des connaissances sur le fonctionnement du corps humain.
- C6: compétences **sociales et civiques**: assumer les rôles d'observateur, de chronométrateur .
- C7: **autonomie et esprit d'initiative**: projet de vitesse en fonction de ses propres capacités.

Situation d'évaluation

3 x 6' de course avec 2' de récupération entre chaque course.

Objectif: $V1 < V2 < V3$

Notation: - Performance /6 pts (vitesse moyenne sur les 3 courses)

- Maitrise /8 pts (écart par rapport au projet $V1/2$, test VMA /2, si $V1 < V2 /2$, su $V2 < V3 / 2$)

Compétence attendue :

Réaliser la meilleure performance possible une **course** de vitesse de **30 mètres**. Assurer différents rôles de jury et agir en respectant les règles de sécurité.

Connaissances	Capacités (entre capable de...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant Course:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ne pas stationner dans les couloirs - revenir sur l'herbe <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les principales règles de l'activité <p>En longueur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Validité de la planche d'appel • Mesurage de la performance <p>En course:</p> <ul style="list-style-type: none"> - faux départ si quelqu'un bouge avant le départ - les commandements pour départ ("à vos marques", "prêt", "feu!") - coureur doit rester dans son couloir 	<p>Du pratiquant <i>En course</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir vite au signal - Position de départ dynamique en fente avant ou en trépied - Accepter le déséquilibre avant pour créer la vitesse. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluer la validité d'un concours, d'un départ. • Classer des coureurs 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter la décision des jurys • Persévérer et répéter pour progresser. • Rester concentrer malgré un échec ou une contre performance et persévérer. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif et concentré en tant que jury •

Liens avec le socle

- C1: la maîtrise de la **langue française**: maîtriser le vocabulaire spécifique afin de comprendre, appliquer les consignes
- C3: principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: interpréter des données chiffrées liées à la prise de performance
- C6: compétences **sociales et civiques**: assumer les rôles d'observateur, de chronométreur.

Compétence attendue :

Dans le respect des règles de sécurité, concevoir et présenter un **enchaînement maîtrisé** d'éléments gymniques combinant les **actions de tourner, se renverser** ». Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.

Connaissances (savoir)	Capacités (savoir faire, être capable de...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le vocabulaire spécifique des nouveaux éléments. <p>Connaître le code de référence des éléments gymniques et les modalités de composition de l'enchaînement.</p> <p>Connaître les fautes potentielles de son enchaînement et les pénalités correspondantes.</p> <p>Liés aux autres rôles</p> <p><i>Aide</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les critères de réalisation et de réussite des éléments gymniques. <p><i>Juge</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les critères d'appréciation d'un enchaînement gymnique 	<p>Du pratiquant</p> <p>Faire des choix judicieux pour créer un enchaînement</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisir des éléments gymniques adaptés à ses ressources - gérer le rapport difficulté/exécution - combiner les éléments selon une logique d'enchaînement facilitant leur exécution - enchaîner des éléments gymniques variés sans rupture, avec amplitude et correction en respectant l'alignement segmentaire. - mémoriser son enchaînement <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser l'ATR ou des éléments acrobatiques exploitant la verticale renversée. • Coordonner des actions motrices « tourner, voler, se renverser » et d'autres pour réaliser des éléments gymniques plus complexes avec et sans appuis manuels <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître les éléments réalisés par rapport à un code • Repérer et apprécier les fautes d'exécution à partir d'indicateurs simples et précis. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Exploiter au mieux ses possibilités. ○ Rester concentré tout au long de son enchaînement. ○ Accepter le regard et le jugement des autres. ○ Prendre en compte les observations, les points de vue critiques sur sa prestation pour progresser, pour modifier et corriger son enchaînement. <p>Liés aux autres rôles</p> <p><i>Aide</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • S'investir dans le rôle d'aide pour faire progresser son camarade. <p><i>Juge</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se responsabiliser par rapport à son rôle de juge pour établir une note fiable. • Etre objectif et impartial lors de ses jugements.
<p>Liens avec le socle</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>C1</u>: la maîtrise de la langue française: argumenter avec clarté et précision son jugement - <u>C3</u>: principaux éléments mathématiques et culture scientifique: acquérir des connaissances sur la biomécaniques (équilibre et rotations) - <u>C6</u>: compétences sociales et civiques: sens des responsabilités dans la gestion du couple risque/sécurité. S'engager dans le rôle d'aide et de juge. - <u>C7</u>: autonomie et esprit d'initiative: Avoir conscience de ses ressources et limites pour choisir les éléments gymniques. 		

Fiche activité: Handball

Niveau 1

Compétence attendue :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de **passes ou dribble** pour accéder à la **zone de marque** et **tirer en position favorable**, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances (savoirs)	Capacités (savoirs faire, entre capable de...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le vocabulaire spécifique (zone, jet de 7m, jet franc, dribble...) • Connaître les limites du terrain et ses différentes parties (zones, ligne de 9m, zone favorable de tir...) • Connaître les principales règles <ul style="list-style-type: none"> • Engagement en milieu de terrain, chaque équipe dans son camp. • Reprise de dribble interdit • Marcher: droit à 3 pas balle en mains. • Pied volontaire ou involontaire interdits. • Interdiction d'entrer dans la zone. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Connaître les principales fautes Le marcher. La reprise de dribble. Les contacts. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire progresser la balle vers la cible <p><i>Le Porteur de balle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner les actions de courses, passes, dribbles, réceptions et tirs. - Dribbler pour faire avancer la balle si personne devant moi - Passer la balle à un NPB libre vers l'avant - Tirer si je suis seul devant le gardien en zone favorable de tir. <p><i>Le non porteur de balle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se démarquer de son défenseur direct. Se placer dans l'espace avant du PB, à distance de passe. Se rapprocher du PB pour l'aider à conserver la balle. <ul style="list-style-type: none"> • Se reconnaître rapidement attaquant ou défenseur pour adapter ses actions <p><i>Attaquant non porteur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aller se placer vers l'avant (entre l'en-but et le PB). <p><i>Défenseur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aller se placer entre le PB et le but à défendre. - Marquer un attaquant et le suivre dans ses déplacements tout en gardant le regard sur le ballon. - Gêner la passe en utilisant les bras et les jambes. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire appliquer le règlement en tant qu'arbitre. • Relever des informations fiables sur pertes de balles, conditions de tir... 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter le pression défensive. • Rester concentré afin de connaître le sens de l'attaque et de la défense et d'entendre l'arbitre. • Respecter les règles et les autres. • Accepter la décision de l'arbitre sans la contester. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif et impartial en tant qu'arbitre. • Se montrer responsable dans des tâches simples (chronométrage, relevé d'informations...)

Liens avec le socle

- C1: la maîtrise de la **langue française**: avoir un vocabulaire précis et juste pour abriter et se faire comprendre de ses camarades.
- C3: principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: exploiter des données liées à l'arbitrage et aux relevés d'informations.
- C6: compétences **sociales et civiques**: Respecter les règles et adopter une attitude fair-play.
- C7: **autonomie et esprit d'initiative**: Faire des choix et prendre des décisions de jeu (individuellement et collectivement).

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain d'un match par **des choix pertinents** permettant de **conserver et de faire avancer** le ballon jusqu'à l'en-but adverse face à une défense qui cherche à **freiner ou bloquer la progression**.
S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances	Capacités (entre capable de....)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le vocabulaire spécifique (essai, en-but, maul, plaquage) • Connaître les règles principales: <ul style="list-style-type: none"> - la marque: aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse - le tenu: je dois lâcher la balle lorsque je tombe au sol - en-avant interdit - remises en jeu et sorties - droits et devoirs du joueur (contact corporel) <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les principales fautes. • Connaître les éléments recensés dans les observations : possessions de balle, pertes de balle, essais... 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire avancer le ballon en direction de la cible en jeu groupé <i>Collectivement</i> <ul style="list-style-type: none"> - je viens en soutien du PB, en arrière du PB pour l'aider à pousser ou pour relayer la balle. - Je me lie avec mes partenaires pour pousser et éloigner le ballon de la ligne de front. <i>Individuellement</i> <ul style="list-style-type: none"> - j'ai la balle dans les mains, j'avance le plus loin possible jusqu'à percuter un défenseur puis je fais une passe. - je protège ma balle en me retournant vers mon camp(debout et au sol) • Changer rapidement de statut et se reconnaître défenseur <i>Individuellement</i> <ul style="list-style-type: none"> - attraper, ceinturer le PB pour le freiner, le bloquer et l'amener au sol <i>Collectivement</i> <ul style="list-style-type: none"> se replacer en rideau défensif après chaque remise en jeu (à 3m) se placer en soutien du 1^{er} défenseur pour l'aider à repousser <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire appliquer les règles simples en tant qu'arbitre. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'engager avec détermination et loyauté dans une lutte collective. • Accepter les différences de niveaux et jouer avec tous ses camarades. • Accepter le contact physique avec les partenaires, adversaires et le sol. • Accepter de vivre des émotions fortes en gardant la maîtrise de ses actes. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre impartial et attentif lors des tâches d'arbitrage pour assurer la sécurité des joueurs. • Etre attentif et concentré lors de relevés d'informations.

Liens avec le socle

- **C1:** la maîtrise de la **langue française:** maîtriser le vocabulaire précis et spécifique lors de l'arbitrage et de l'observation.
- **C3:** principaux éléments mathématiques et **culture scientifique:** exploiter des données chiffrées liées au score et à l'interprétation des relevés d'informations.
- **C6:** compétences **sociales et civiques:** respecter les règles et l'esprit du jeu. Reconnaître les règles comme garantes de l'intégrité physique des joueurs.
- **C7:** **autonomie et esprit d'initiative:** prendre des initiatives au cours du jeu.

Situation d'évaluation

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en enchaînant des actions offensives basées sur l'alternative de jeu en pénétration ou en évitement face à une défense qui cherche à bloquer le plus tôt possible, la progression du ballon.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au franchissement de la ligne d'avantage. Observer et co-arbitrer.

<p>Connaissances</p>	<p>Capacités (être capable de....)</p>	<p>Attitudes (savoir être)</p>
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les actions positives caractérisant la conservation et/ou la progression du ballon et les actions négatives illustrant la perte ou le recul du ballon, ainsi que le recul défensif. • Les règles relatives au hors-jeu (ligne de hors-jeu sur les regroupements, la ligne d'avantage) <p>Liés à l'arbitrage</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le placement et déplacement pour observer le plus objectivement possible les joueurs. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier le placement de ses partenaires et des adversaires pour adapter son jeu (jeu groupé ou déployé selon le dispositif défensif). • Accélérer en tant que PB ou premier défenseur pour exercer une pression temporelle sur l'adversaire. • Libérer rapidement la balle lors des regroupements en arrachant, en poussant ou en protégeant. • Plaquer le plus souvent possible pour augmenter la probabilité d'augmenter la récupération de la balle. • Retourner le porteur de balle afin de l'isoler de ses partenaires et de lui arracher plus facilement le ballon. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbitrage -arbitrer en se répartissant les rôles -se déplacer en fonction du ballon afin d'être au plus près des joueurs. • Observateur -reconnaître des actions positives et négatives. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire preuve de combativité en prenant compte des différences de gabarit afin de s'engager de façon raisonné et ainsi de préserver l'intégrité physique et morale de ses adversaires. • S'engager dans la construction et la réalisation d'un projet collectif. • Encourager, proposer des solutions, reconnaître et relativiser ses erreurs et celles des autres. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbitrage -être réactif dans sa prise de décision -rester impartial par rapport aux remarques des autres élèves dans un souci d'équité. • Observateur -Faire preuve d'attention et de concentration concernant les critères à observer, c'est-à-dire le nombre et la qualité des actions.

Liens avec le socle

- C1: la maîtrise de la **langue française**: transmettre de façon argumentée les informations requises.
- C3: principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: exploiter les résultats de l'observation pour faire évoluer les actions du joueur et le projet collectif.
- C5: culture **humaniste**: acquisition d'une culture rugbyistique.
- C6: compétences **sociales et civiques**: soutenir ses partenaires dans un projet collectif.
- C7: **autonomie et esprit d'initiative**: Prendre des initiatives pour progresser collectivement.

Compétence attendue :

Dans un jeu collectif à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de **passes courtes** supposant une maîtrise suffisante des lancers du disque **en revers et en coup droit** pour accéder régulièrement à la zone de marque, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. Savoir s'intégrer dans l'esprit de fair-play qui anime cette activité en sachant appliquer les principales règles en auto-arbitrage concernant le non-contact, l'espace et la marque.

Connaissances (savoirs)	Capacités (savoirs faire, entre capable de...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les principales règles liées à: <ul style="list-style-type: none"> • La marque: je fais une passe à un partenaire qui catche le frisbee avec au moins 1 appui dans l'en-but. • Le non-contact : aucun contact entre les joueurs, défenseur à 1m du PDD. • Interdiction de marcher avec le disque dans les mains. • Possibilité de pivoter avec le frisbee dans les mains. • Passe: le PDD possède 10 sec pour faire sa passe à partir du moment où le défenseur qui le marque commence à compter. • Changement de possession du disque quand il touche le sol. • Engagement: chaque équipe attend dans son en-but, passe à l'équipe adverse. 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire progresser le frisbee vers l'en-but <p><i>Le Porteur de disque</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer des passes courtes, à plat, en revers ou coup droit. - Utiliser le pivot pour passer à un partenaire démarqué. <p><i>Le non porteur de disque</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se démarquer de son défenseur direct Se placer dans l'espace avant du PDD, à distance de passe. Catcher le frisbee à 2 mains. <ul style="list-style-type: none"> • Se reconnaître rapidement attaquant ou défenseur pour adapter ses actions <p><i>Attaquant non porteur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aller se placer vers l'avant (entre l'en-but et le PDD). <p><i>Défenseur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gêner, intercepter la passe avec les mains / les pieds ou faire tomber le disque au sol. - Marquer un attaquant et le suivre dans ses déplacements. - Se tenir à distance réglementaire du PDD (1m) <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire appliquer le règlement en tant qu'arbitre. • Stopper le jeu en annonçant à haute voix "FAUTE" ou "STATUE". 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter la pression défensive. • Rester concentré afin de connaître le sens de l'attaque et de la défense et d'entendre l'arbitre. • Respecter les règles et les autres. • Accepter la décision de l'arbitre sans la contester. <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif et impartial en tant qu'arbitre.

Liens avec le socle

- **C1**: la maîtrise de la **langue française**: avoir un vocabulaire précis et juste pour abriter et se faire comprendre de ses camarades.
- **C6**: compétences **sociales et civiques**: S'approprier et appliquer les règles.
- **C7**: **autonomie et esprit d'initiative**: Faire des choix et prendre des décisions de jeu.

Compétence attendue :

Dans un jeu en 3c3, rechercher le gain du match par le renvoi de la balle, seul ou à l'aide d'un partenaire, depuis son espace favorable de marque en exploitant la profondeur du terrain adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié au renvoi de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

Connaissances	Capacités (être capable de...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles et les règles aménagées : <ul style="list-style-type: none"> o Multitouches, passes illimitées... o Limites du terrain, cible à attaquer... - Le vocabulaire spécifique : <ul style="list-style-type: none"> o passe haute, manchette, attaque smashée, relayeur, passeur, zone avant, zone arrière. - Les règles de sécurités : <ul style="list-style-type: none"> o Installations matériel, circulation des ballons. - Les trajectoires qui m'impose l'exécution d'une passe haute ou d'une manchette. <p>Liés aux autres rôles</p> <p><u>Co -Arbitre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - comment compter les points. - quand on change de serveur. <p><u>Observateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître en réception une balle perdue, maintenue, en zone avant ou sur le joueur. - Reconnaître en attaque une balle « cadeau », en zone arrière, placée ou accélérée. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervention sur le ballon: <ul style="list-style-type: none"> o Adopter une attitude anticipatrice. o Se Placer sous la balle avec les coudes hauts. o Orienter vers la zone visée. o Doser l'énergie en fonction de la cible visée (adversaire ou partenaire). o Utiliser mes jambes pour doser. - Atteindre la zone arrière : <ul style="list-style-type: none"> o Se reconnaître réceptionneur ou non réceptionneur. o Conserver la balle et l'envoyer en zone avant. o Si je peux avancer pour envoyer le ballon en zone arrière, alors je relaie. o Si je suis déjà en zone avant (passeur) alors je fait attaquer un partenaire par une passe haute, parallèle au filet. o Servir en zone arrière. - M'organiser collectivement : <ul style="list-style-type: none"> o Communiquer o Occuper l'espace de jeu <p>Liés aux autres rôles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Remplir une feuille de match, de tournoi ou d'observation. - Communiquer les résultats à ses camarades. - Evaluer l'efficacité d'une équipe à l'aide de critères simples : pertes de balles, points marqués depuis la zone avant. 	<p>Du pratiquant :</p> <p>Respectueux des règles, des arbitres, des partenaires, des adversaires et du matériel.</p> <p>Capable de prendre des responsabilités en tant que joueur faisant parti intégrante de l'équipe. Capable de gagner et perdre loyalement.</p> <p>À l'écoute des informations que peuvent me donner mes partenaires ou observateurs dans le but de progresser.</p> <p>Liés aux autres rôles</p> <p><u>Observateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Attentif et concentré tout au long de la rencontre. - Honnête afin d'aider au mieux mon camarade. - Remplir pleinement son rôle d'entraîneur.

LIENS AVEC LE SOCLE

- C1: la maîtrise de la **langue française**: maîtriser le vocabulaire spécifique lors des observations, de l'arbitrage...
- C3: principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en terme de pourcentage ou de rapport.
- C6: compétences **sociales et civiques**: assumer les rôles d'observateur, arbitre et entraîneur. Respecter les règles du jeu ainsi que l'esprit du jeu.
- C7: **autonomie et esprit d'initiative**: Prendre des initiatives au cours du jeu mais aussi lors de la construction d'un projet collectif.

Compétence attendue :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match en organisant en situation favorable l'attaque intentionnelle de la cible adverse par des balles accélérées ou placées face à une défense qui s'organise.

S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à l'efficacité de l'attaque. Observer et coarbitrer.

Connaissances	Capacités (entre capable de....)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître comment se placer à trois sur un terrain selon le son rôle : <ul style="list-style-type: none"> ○ Passeur en zone avant en orientation partagée ○ Réceptionneurs en zone arrière. - Savoir qu'en situation favorable il faut : <ul style="list-style-type: none"> ○ se rapprocher de la zone avant pour construire une attaque en 3 touches. ○ Prendre des informations sur le placement adverse pour jouer dans les espaces (même en renvoi direct afin de surprendre la défense adverse) - Savoir qu'en situation défavorable il faut : <ul style="list-style-type: none"> ○ Chercher à maintenir la balle en l'air : se donner du temps. ○ Chercher à atteindre la zone arrière. - Connaître les priorités et les actions correspondant aux différents postes. <ul style="list-style-type: none"> ○ Placement sur le terrain. ○ Priorité aux receptionneurs sur les balles venant depuis le camp adverse. ○ Priorité au passeur sur la deuxième touche. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître quand est-ce que l'on change de serveur. - Connaître la différence entre les règles aménagées et les vraies règles. - Reconnaître une balle perdue, maintenue, en zone avant, sur joueur. - Reconnaître une balle « cadeau », en zone arrière, placée, accélérée ou frappée. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intervenir efficacement sur la balle : <ul style="list-style-type: none"> ○ Déplacement et placement sous la balle. ○ Doser l'énergie en fonction que je joue sur mon partenaire ou sur les adversaires. ○ Utiliser mes jambes pour doser. - <u>En tant que réceptionneur</u> conserver la balle par une passe haute et oblique sur le passeur. - <u>En tant que non réceptionneur</u> se déplacer et se placer en tant que soutien ou futur attaquant. - <u>En tant que passeur</u> s'orienter de façon partagée et faire une passe haute parallèle au filet pour un attaquant . - <u>En tant qu'attaquant</u> repérer les espaces libres et/ou se placer pour réaliser une attaque de type smashée ou en renvois direct pour surprendre l'adversaire. - S'organiser à trois occuper tout l'espace. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter les points en annonçant le score du serveur en premier. - Repérer les fautes au filet. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être pleinement acteur au sein de mon équipe dans la construction du projet collectif. - Être concentré sur chaque ballon. - Relativiser, proposer des solutions et relativiser les erreurs de chacun ainsi que le score. - Être attentif aux conseils donnés par mes partenaires : c'est une aide et non une critique. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inciter les autres à faire preuve de fair-play. - Faire confiance aux adversaires s'ils me disent que la balle est dehors. - Remplir pleinement son rôle d'entraîneur.

LIENS AVEC LE SOCLE

C1: La maîtrise de la **langue française** : Transmettre de façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillis, les conseils donnés. Formuler des projets de jeu simple.

C3 : Principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: Exploiter des résultats issus d'observations pour faire évoluer le projet collectif.

C 5: **Culture humaniste** : Acquisition d'une culture plus fine de l'activité au niveau tactique et technique.

C6: Compétences **sociales et civiques**: Coopérer et prendre des responsabilités pour que tous les membres de l'équipe progressent, s'épanouissent et s'investissent.

C7: **Autonomie et esprit d'initiative**: Connaissance de soi, de ses points forts et faibles, de ses partenaires et adversaires. Prendre des initiatives dans le groupe.

Compétence attendue :

Concevoir et présenter un enchaînement **d'au moins 4 figures acrobatiques**, montées et démontées de façon **sécurisée**, choisies en référence à un code commun, reliées par des éléments gymniques ou chorégraphiques. Assumer au moins **2 des 3 rôles**: voltigeur, porteur, joker.

Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples.

Connaissances (savoirs)	Capacités (savoirs faire, entre capable de...)	Attitudes (savoir être)
<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le vocabulaire spécifique (porteur, voltigeur, joker, appuis, gainage...) • Connaître les règles de sécurité liées à: <ul style="list-style-type: none"> - L'espace de sécurité autour de soi (toujours 2m autour de moi). - Monter et démonter doucement: sans sauter. - Placements du porteur: gainage du corps, dos plat. Stabilité des appuis. - Zones d'appui du voltigeur: au-dessus des appuis du porteur pour ne pas faire mal et être efficace. - Placement du joker : appuis stables, proche du voltigeur, maintien au bassin <p>Connaître le niveau de difficulté des figures.</p> <p>Liés aux autres rôles <i>Chorégraphe</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les principes de construction d'un enchaînement <p>Les différentes parties: début, développement, fin L'orientation des figures par rapport aux spectateurs.</p>	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser son rôle dans l'enchaînement • Coordonner ses actions à celles des autres. <p><i>Porteur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en place les placements de base. <p><i>Voltigeur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mettre en place en respectant les zones d'appuis. <p><i>Joker</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adopter une posture dynamique permettant d'intervenir rapidement en cas de chute. <p>Liés aux autres rôles <i>Chorégraphe</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir des figures adaptées aux ressources de chacun (difficiles mais maîtrisées.). • Rechercher la continuité dans la liaison des figures. <p><i>Observateur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprécier leur réalisation à partir de critères simples (respect contraintes de l'enchaînement, 3 temps de la figures: montage, tenu 3 sec, démontage) 	<p>Du pratiquant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter les consignes de sécurité • Accepter le contact avec autrui. • Maîtriser son appréhension face à la hauteur des figures et faire confiance en ses partenaires. • Rester concentré tout le long de l'enchaînement. <p>Liés aux autres rôles <i>Chorégraphe</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Accepter les différences. • Etre tolérant, écouter ses camarades parler et donner son avis. <p><i>Observateur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre attentif et respectueux du travail des autres en les regardant calmement.

Liens avec le socle

- **C1:** la maîtrise de la **langue française**: maîtriser et utiliser un vocabulaire spécifique lors des échanges entre partenaires pour la construction ou l'appréciation de l'enchaînement.
- **C3:** principaux éléments mathématiques et **culture scientifique**: acquérir des connaissances sur le corps humain et ses possibilités.
- **C6:** compétences **sociales et civiques**: respecter les règles de sécurité. Accepter les différences dans un groupe. Assumer les rôles de Porteur, Voltigeur et Joker.
- **C7:** **autonomie et esprit d'initiative**: Agir en groupe de manière responsable et autonome. Se montrer devant les autres.

Situation d'évaluation

Présenter par groupes de 4 ou 5 élèves un enchaînement de 6 figures (2 duos, 2 trios et 1 quatuor). Chaque élève doit passer dans au moins 2 rôles différents.

- Notation:*
- Performance /5 pts (difficulté des pyramides choisies)
 - Maitrise /9 pts (grille comportementale sur sécurité, tenu des figures et enchaînement)
 - Participation /6 pts
